

# Angelo Cruz

Game Designer | Technical Designer

## Experiencia Laboral

### Hollow Flowers, Ruido Amigo, Buenos Aires, Argentina

2024 - Present (Producción)

Game Designer & Programmer

- Prototipado rápido y Level Design para un Vertical Slice en UE5, balanceando el ritmo narrativo, mecánicas y puzzles.
- Programación de eventos complejos vía Blueprints: Material Instances, integración de VFX y Level Sequences con QTEs.
- Diseño e implementación de mecánicas de control tiempo/espacio utilizando una cámara de mano.

### Acid Rain, Second Brain SpA, Talca, Chile

2025 (Publicado)

Game Designer & Programmer

- Proyecto en solitario lanzado para Windows y Android.
- Gestión del desarrollo completo: Game Design, Programación y Arte.
- Balanceo de la economía, aparición de objetos y progresión de dificultad.

### Lluvia de Verano, Lafcadio Producciones SpA, San Fernando, Chile

2024 - Present (Pre-producción)

Game Director

- Adaptación de guion de cine a una estructura de diseño narrativo ramificado.
- Diseño de sistemas de interacción únicos para tres protagonistas utilizando principios de Teoría de la Mente para diferenciar sus perspectivas psicológicas.
- Creación de GDDs, Level BeatCharts e implementación de cinemáticas y puntos de interacción directamente en UE5.

### Fading Memories, IP Arcos, Santiago, Chile

2023 (Proyecto de Tesis)

Game Director

- Liderazgo del ciclo completo de desarrollo en Unity, desde prototipado de mecánicas hasta el Build final.
- Diseño de Environmental Storytelling para simular la experiencia del Alzheimer basada en investigación clínica.
- Balanceo entre Gameplay y narrativa para asegurar una representación respetuosa, no romantizada y científicamente comprobada del Alzheimer .

### Gliding Stork, VR Game Jam

2023 (Publicado)

Level Designer & Set Dresser

- Diseño de Level Layout y Set Dressing bajo restricciones de VR.
- Balanceo de distancia entre corrientes de viento, obstáculos y recompensas para asegurar una navegación fluida.

## Formación

### Game Designer Certification, Epic Games, Coursera.

2025 - Present

### Diseñador de Videojuegos, IP Arcos, Santiago, Chile.

2020 - 2023

### Licenciado en Psicología, Universidad de Talca, Talca, Chile.

2014 - 2019

## Contacto

+56 9 64148646

angelocruz.vgd@gmail.com

<https://cruzvan.github.io/portfolio>

<https://www.linkedin.com/in/cruzvan>

Talca, Chile.

## Habilidades Técnicas

Diseño de Gameplay y Sistemas

Prototipado Rápido (UE5/Unity)

Balanceo de Juego y Economía

Documentación (GDD)

Psicología Aplicada y UX

Level Design

Gestión de Proyectos

## Habilidades Blandas

Colaboración Interdisciplinaria

Pensamiento Crítico y Lateral

Innovación Creativa

Planificación Estratégica

Comunicación Asertiva

Levantamiento de Requerimientos

Mentalidad Centrada en el Usuario

## Herramientas & Software

Unreal Engine

Unity

Obsidian/Notion/Confluence

Figma

Affinity/Photoshop

Visual Studio Code

Git

Excel/Spreadsheets

Word/Docs

Premiere

Gemini/ComfyUI

## Idiomas

Español (Nativo)

Inglés (avanzado)

Portugués (basico)