

王奕博

电话号码: +86 16630819711(中国)

电子邮箱: yibowang.matt@qq.com

教育经历

(美国) 加州大学圣克鲁兹分校	计算机科学: 游戏设计	理学学士	2016.09 - 2020.06
(英国) 阿伯泰大学	游戏开发	专业硕士	2021.09 - 2022.09
奖学金:	Dean's UGRD award (本科)	Scotland's Saltire Scholarships (硕士)	

个人概述

- 游戏20年老玩家, 作为玩家能达到一专多精, 印证个人游戏天赋和对游戏的热情。
- 对于游戏社群与游戏玩家身份有高度认同。喜爱观察玩家行为并最终理解玩家行为逻辑。乐于探究在复杂条件下的游戏情境。
- 好奇并热爱学习游戏设计知识, 高度关注游戏开发相关内容, 自学多种游戏设计手法、框架体系。善于从各大平台(比如知乎, b站, YouTube, 游资网, GDC) 汲取所需信息和资源。
- **拥有多年学习开发游戏的经验**, 项目经验、团队合作经验丰富, 经历过各式项目, 对游戏开发流程及运作有深入理解, 在项目中积极配合团队, 并对自己的工作积极负责。
- **熟练使用Unity、UE4等游戏引擎搭建游戏场景与实验白盒**, 掌握各类资源的基础编辑方式, 并在项目中熟练应用。
(FPS地图关卡设计灰盒demo链接)
- 保持客观理性地分析开发问题, 运用理论积累, 并综合地、创造性地解决问题。追求利用现有资源达成最优费效比, 曾多次主动地根据队伍能力调控组内不同岗位产出比例, 合理化工作安排。
- 双语工作能力, 熟悉中外开发工作的特点和异同, 熟练利用双语渠道获取信息。

项目经历 (点击作品标题查看作品)

Z世代修仙

2022.06 - 2022.09

项目描述: 异步社交元素顶视角roguelike像素风休闲竞技手游, Unity2D, Android。项目与英国手游公司Outplay对接。

工作职责: 技术型策划, 负责战斗系统设计、部分战斗和系统实现。

工作内容:

- 调研休闲游戏市场, 描绘用户画像, 构建基础盈利点案例, 完成面向客户的商业逻辑梳理。
- 瞄准社交元素给出3种与社交强相关的游戏成长线, 如社交宠物养成系统, 形成玩家社交体验模型。
- 针对不同游戏系统撰写TDD及部分GDD, 完成部分程序工作并对接程序需求。帮助组内同学完成程序相关工作。
- 导入游戏美术资源, 在测试版本中摆放游戏要素, 搭建测试环境。与美术和程序同学密切配合。
- 独立设计并实现: 地图系统、Tilemap和宠物系统, 及相关制作工具。组装并调整游戏可玩原型。
- 设置游戏难度曲线, 利用理性关卡规划游戏主要体验流程, 计算战斗流程参数。
- 根据难度曲线和关卡通关时间规划怪物投放的时间、比例、速度, 测试优化玩家核心战斗体验。

个人收获:

建立了休闲游戏和其商业模型的基本认知。深度参与了程序开发, 学习了多种开发技术。

构建了战斗和地图框架, 学习并尝试了计算战斗参数的整体流程。

Monster Mash

2021.09 - 2022.01

项目描述: 顶视角派对模拟游戏, Unity2D, PC。玩家扮演派对主持, 完成幽默诙谐的任务。类似胡闹厨房。

工作职责: 关卡策划, 动画师, 部分功能实现

工作内容:

- 搭建和配置游戏地图、场景、角色的美术资源, 设置并实现大部分场景、角色逻辑功能。
- 负责设计关卡平面图, 利用Tilemap实现5次关卡快速迭代, 独立实现并实验各种细分玩法。
- 根据游戏进程需要, 协同程序制作流程管理脚本, 实现不同时间点的难度梯度划分。
- 接手突发工作, 配置90%游戏变量及参数。制作并维护游戏测试表格, 并根据测试结果调整难度。
- 学习、设计并实现玩家路径热力图, 在游戏测试中收集30+试玩热力图, 找到游戏缺陷及调优方向。
- 快速迭代找出游戏不足, 制作游戏动画效果, 如10个独立人物动画, 20+场景动画, 游戏灯光效果。
- 对接美术及程序资源, 协同美术和程序同学制作并维护资源列表。

个人收获:

深入操作了Unity各组件功能, 深刻理解与他人磨合合作的过程。尝试迭代了多种关卡布局, 测试其与玩法之间的联系。

项目经历

Warehouse Supervisor

2022.02 – 2022.05

项目描述: 第一人称严肃模拟经营游戏, Unity3D, PC。玩家扮演仓库管理员, 决定员工命运并收获严肃内涵。

工作职责: 关卡策划

工作内容:

- 负责关卡预制作, 设计关卡平面图, 制作关卡灰盒, 基于游戏核心玩法和项目目的迭代。
- 针对要求的“激进分子元素”设计游戏机制并产出流程图, 逻辑图, 及相应数值表格, 细化游戏流程, 形成核心玩法。
- 导入和配置美术资源, 协同美术和程序团队维护资源列表, 并估算开发时间, 规划美术资源产出优先级。

个人收获: 项目中与环境美术紧密配合, 形成关卡灰盒阶段的快速搭建。学习并独立设计完整的关卡平面图。

The Atlas

2020.01 – 2020.06

项目描述: 中国风解谜游戏, Unity3D, PC。玩家通过元素系统和场景故事解谜, 穿越不同的场景, 最终解开故事谜题。

工作职责: 游戏策划, 部分程序开发

工作内容:

- 深度参与游戏立项研发的过程, 设计游戏核心解谜系统和关卡流程, 设计20+游戏玩点, 设计并实现5个单独关卡。
- 根据游戏玩点机制协同程序团队实现主要游戏玩法, 根据导师及试玩反馈对游戏玩法进行4次迭代。
- 主动负责每周对游戏进行玩法及QA测试, 形成并维护测试报告, 跟进改进结果。

个人收获: 形成对团队合作项目的流程理解, 初步学习并使用了商业引擎及主流的同步工作模式, 了解了如何与他人进行合作开发。

Defense of the Barbarian

2019.03 – 2019.06

项目描述: 卡通风格塔防游戏, Phaser引擎, PC。类似植物大战僵尸的塔防放置类游戏。

工作职责: 游戏策划

工作内容:

- 与团队成员一起设计游戏的核心玩法、游戏机制及题材, 与美术协作设计游戏角色及艺术风格。
- 与程序合作实现游戏, 单独设计实现游戏的教学部分。
- 根据游戏变化多样性的需求, 设计游戏的难度曲线及额外挑战, 主导游戏测试并根据测试结果改进游戏。

个人收获: 初步接触团队合作开发的且相对完整的项目, 初步的职能划分及设计思路。

技能: 优秀的英语沟通、阅读能力

熟悉: Unreal, C#, office办公软件, Illustrator

熟练: Unity, Github, Photoshop, Xmind, Visio

了解: Maya, C语言, Java, C++

游戏经历

游戏经历: 主玩steam和pc游戏, 并涉猎了各式各样的游戏, 切身体验了主要玩法和设计思路。steam游戏时长: 14000小时+
账号价值: 16460元

动作冒险: GTA5, 荒野大镖客2, 刺客信条系列, 如龙系列。

ARPG: 赛博朋克2077, 艾尔登法环, 中土世界: 暗影魔多。

赛车游戏: 极限竞速地平线系列, 极品飞车系列, 神力科莎系列。

射击游戏: CSGO达到半职业水平, 战争雷霆, 守望先锋, Valorant, 人间地狱, 战地系列。

战略游戏: 文明系列, P社5款战略游戏, 深入游玩的有钢铁雄心和维多利亚系列。

模拟经营: 城市: 天际线, 狂热运输系列。

即时战略: 帝国时代系列, 星际争霸系列, 魔兽争霸系列, 纪元系列。

MOBA: DOTA系列

个人作品链接

[个人作品集网站](#)

[近期作品展示文档](#)

[完整游戏时长表格](#)