

王奕博

求职意向：游戏策划

电话号码： +44 7425465478 (英国)
+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，游视网，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 (beta阶段)

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。
 - 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，给出预测模型并安装、测试、迭代。
- 个人收获：** 建立了休闲游戏和其商业模式的基本认知。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：**
- 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。
 - 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。
 - 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。
 - 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。
- 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。

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。
 - 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。

项目经历

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

熟练: Unity, Github, Photoshop, Xmind, Visio

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

了解: Maya, C语言, Java, C++

游戏经历

- 游戏经历:** 主玩steam和pc游戏, 并涉猎了很多各式各样的游戏, 体验主要玩法和设计思路。steam游戏时长: 14000小时+
账号价值: 16460元
- 开放世界:** GTA5, 赛博朋克2077, 荒野大镖客2, 刺客信条: 奥德赛, 极限巅峰, 极限竞速地平线4, 极限竞速地平线5, 艾尔登法环, 中土世界: 暗影魔多。
- 射击游戏:** CSGO世界前0.01%玩家, 战争雷霆, 绝地求生, 守望先锋, 战术小队, 彩虹六号: 围攻, 人间地狱, 战地系列。
- 战略战棋游戏:** 钢铁雄心4, 文明6, 文明5, 群星, 全面战争: 三国, 欧陆风云4, 维多利亚2, DotA2 创意工坊战棋类。
- 模拟经营:** 城市: 天际线, 戴森球计划, 异星工厂, 狂热运输1、2, 环世界, 监狱建造师, 火星求生。
- 即时战略:** 帝国时代3, 帝国时代4, 星际争霸, 魔兽争霸3+重置版。
- MOBA:** DOTA1, DOTA2

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](#)