

王俊策

游戏设计师

我是一名技术战斗策划,对游戏战斗设计有深入理解。具有丰富的虚幻引擎经验,尤其是蓝图。计算机背景,硕士毕业于犹他大学技术美术专业,具有动画经验。对游戏行业的新技术富有热情。

✉ wjunce@outlook.com

🌐 www.juncewang.com

🌐 linkedin.com/in/junce-wang-829037112

工作经历

战斗设计师

米哈游

12/2024 - 至今

战斗设计师

Sword & Wand, Inc. [🔗](#)

02/2024 - 08/2024

远程工作, 美国

我在 Sword & Wand, Inc. 参与一个未公开的游戏项目。

Achievements/Tasks

- 基于 Gameplay Ability System (GAS) 的虚幻蓝图编写
- 角色/能力设计与原型制作
- 战斗系统设计
- 数值平衡与游戏感和细节打磨
- 虚幻和 Maya 技术动画支持 (IK、Control Rig、绑定工作流程化、Maya 脚本)

战斗策划 (PC/主机, 动作角色扮演游戏)

网易, 樱花工作室 / 链接: [🔗](#)

10/2020 - 07/2021

广州, 广东

职责

- 参与《圣剑传说 Visions of Mana》和两个未公开项目的开发 [🔗](#)
- PVP / PVE 的战斗系统设计
- 3C / 角色功能设计
- 武器 / 技能设计与实现
- UE4 蓝图编写
- 指导动作捕捉

主策划 (移动端小游戏)

网易, 游戏学院 GM11 / 链接: [🔗](#)

07/2020 - 09/2020

广州, 广东

该项目为新人培训项目

职责

- 弹珠竞速游戏《画旅物语》 [🔗](#)
- 游戏玩法与系统设计
- 实现 Shader

游戏策划 (实习, 移动端卡牌游戏)

网易, 阴阳师百闻牌 / 链接: [🔗](#)

06/2019 - 08/2019

广州, 广东

职责

- 系统与功能设计
- 游戏脚本编写 (Python)
- 负责适配平板相关功能

技能

Unreal Engine

Unity

Maya

Python

C#

C++

Phaser 3

JavaScripts

Git

Monogame

Visor

战斗设计

编辑器工具

Microsoft Office

SVN

关卡设计

技术文档写作

Perforce

项目经历

个人项目: 动作游戏《未堕天》 (10/2022 - 05/2023) [🔗](#)

- 《未堕天》是一款由我个人主导开发的动作游戏, 作为在犹他大学的学生毕业项目。目前已在 Steam 上获得 8 万以上下载 (点击上方箭头查看链接)
- 战斗系统、能力、AI 制作
- 虚幻编辑器工具
- 世界观、角色设计
- 动画制作 (指导动捕与第三方资产调整)
- Maya 编辑器脚本
- 美术资产配置
- 布料物理制作
- 项目进度管理

技术演示: 基于 IK 的命中即停 (卡肉感) Tech demo: IK based Hit Stop Animation Technic in Unreal (09/2021 - 10/2021) [🔗](#)

- 受战神启发, 个人独立在虚幻引擎中实现该功能。 (点击上方箭头查看链接)

论文: Exploring Word-gesture Text Entry Techniques in Virtual Reality (08/2018 - 05/2019) [🔗](#)

- 该论文发表于 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. 该项目与 UC, Berkeley 的研究生合作。团队共 5 人。 (点击上方箭头查看链接)

教育经历

娱乐艺术与工程硕士 (技术美术方向), **Master of Entertainment Arts and Engineering (Technical Artists)**

犹他大学, Univeristy of Utah

08/2021 - 05/2023

盐湖城, 犹他州, 美国

课程与学习内容

- Maya
- 动画制作
- 关卡设计

工学学士, 计算机科学与工程
香港中文大学, 深圳

09/2015 - 12/2019

深圳, 广东