



教育背景

波士顿东北大学（北美 TOP 50） 游戏科学与设计 硕士 （专业成绩排名前 5%）（导师：GDC 演讲游戏设计师 Bob De Schutter）	2021 年 9 月 - 2023 年 5 月
罗格斯大学（北美 TOP 50） 信息技术与信息学 - 游戏制作与创新专精 学士（专业成绩排名前 10%）	2016 年 9 月 - 2021 年 5 月

工作经历

上海月之底网络科技有限公司（平台 RPG） 主程序 & 技术策划	2024 年 7 月 至今
<ul style="list-style-type: none"><li>使用网易 Y3 编辑器 + Lua 完成游戏开发；进行底层系统、游戏逻辑、UI 模块 等实际制作</li><li>负责部分玩法、战斗、系统、技能等策划设计方案。持续调优、提升玩法品质</li><li>帮助团队部署 AI 工作流，开发导表工具、游戏逻辑配置插件等。搭建了针对 Y3 编辑器的工作管线，帮助团队配置了数十张配置表，大幅提升效率</li><li>指导、带领其它程序扩展了 UI 系统 和 存档系统</li></ul>	
Genies （休闲游戏） 技术策划 & 元宇宙架构师	2023 年 9 月 - 2024 年 6 月
<ul style="list-style-type: none"><li>编写游戏设计文档，为 Gen Z 玩家在 Genies 元宇宙生态系统中设计了多款游戏，包含 休闲、放置、模拟经营、跑酷 等品类</li><li>使用 Genies 提供的 Dev Kit 以及 MEGASTYLIZER Shader，结合 Lua 在 Unity 中进行开发</li><li>使用 C# 开发了 导表工具、关卡配置插件，供策划团队使用</li></ul>	
Concord Education （Unity 讲师） Unity 讲师	2023 年 7 月 - 2024 年 6 月
<ul style="list-style-type: none"><li>在教育发展主任的监督下，设计 Unity 游戏开发相关课程</li><li>通过线下、线上的授课方式，指导学生使用 Unity 进行游戏开发，并收集和分析反馈以规划未来的教学</li></ul>	
昆明理工大学（Unity3D 数据可视化） U3D 数据可视化工程师 & 研究助理	2020 年 5 月 - 2020 年 9 月
<ul style="list-style-type: none"><li>使用 R 语言对地震数据进行数据分析</li><li>使用 Unity 进行地震数据可视化项目开发</li></ul>	
北京爱依养老服务股份有限公司（纸牌游戏） 游戏制作人	2018 年 5 月 - 2018 年 9 月
<ul style="list-style-type: none"><li>使用 Unity 和 C# 为养老院的老人们开发纸牌游戏，实现了多种卡牌类型及其比较逻辑，使用 Knuth-Durstenfeld 算法实现了卡牌洗牌系统</li><li>设计了基于行为树的对手 AI，设计了游戏 UI</li></ul>	

项目经历

STEAM 上架好评独立游戏：2 分 16 秒（2D 肉鸽 STG） 独立游戏	2023 年 5 月 至今
<ul style="list-style-type: none"><li>编写了游戏设计文档，设定了太空逃生的基本世界观、以及将倒计时与关卡重置为核心的游戏机制，围绕此机制设计了武器、敌人、物品、奖励、升级和数值系统等</li><li>使用 Unity2D 构建了游戏场景。使用了新输入系统、基于 FSM 的动画器。在 C# 中创建了 2D 角色控制器、基于泛型的对象池系统、基于 Scriptable Object 的升级系统、基于 Json 的保存系统等</li></ul>	
异客之影（3D 眼动追踪第一人称恐怖解密游戏） 团队项目：主策划、主程序、主美术	2023 年 1 月 - 2023 年 4 月
<ul style="list-style-type: none"><li>编写了游戏设计文档，设定了智械伪人入侵的基本世界观、以及将眼动数据输入为核心的游戏机制，围绕此机制设计了开放世界关卡、受眼动输入影响的敌人、战斗系统、玩家控制器、背包系统、游戏音效和游戏 UI 等</li><li>通过将 Gazepoint 眼动分析软件与 Unity 结合，进行了人机交互体验的适配</li><li>使用 Shader Graph 和后期处理技术进一步提升了游戏的质量。</li></ul>	
永不落幕（3D 第一人称潜行射击游戏） 团队项目：主策划、主程序	2022 年 11 月 - 2022 年 12 月
<ul style="list-style-type: none"><li>编写了游戏设计文档，设定了未来人类与 AI 抗衡的基本世界观、以及将第一人称射击与潜行结合为核心的游戏机制，设计了箱庭式关卡、适配不同战斗方式的武器、基于玩家战斗方式执行指定逻辑的敌人系统、根据关卡进程改变的数值系统等</li><li>使用 Maya、Unity 地形和 Pro Builder 构建地图，使用后期处理、混合光照、粒子和 Shader Graph 提高质量。使用 Final IK 修改动画。在 C# 中，创建了自定义武器系统、角色控制器、基于继承的敌人、基于单例的游戏管理器、基于泛型的对象池系统等。使用 Nav-Mesh 控制敌人 AI</li></ul>	
腾讯 Minigame 银奖作品：无常夜岚（2D 平台动作游戏） 团队项目：主程序、技术策划	2022 年 8 月 - 2022 年 12 月
<ul style="list-style-type: none"><li>编写了游戏设计文档，设定了中国古代神话背景的基本世界观、以及将元素反应与战斗解谜结合的游戏机制，围绕此机制设计了线性关卡、元素反应系统、战斗系统、游戏 UI 等</li><li>使用 Unity 和 C# 开发游戏，3C、敌人 AI；使用 Plastic SCM 进行版本控制。使用 Trello 作为项目管理工具，帮助简化开发流程，提高团队成员间的协作效率</li></ul>	
雷霆赛车（3D 竞速游戏） 独立游戏	2022 年 6 月 至今
<ul style="list-style-type: none"><li>编写了游戏设计文档，设定了未来赛车竞速的基本世界观、以及将卡牌构筑与竞速道具结合的游戏机制，包括闭环关卡设计、系统设计、战斗设计等</li><li>使用 Unity HDRP 管线构建游戏场景。使用 Blender 建模赛道。在 C# 中，开发了汽车控制器、基于单例的游戏管理器、基于协程的异步加载系统、Cinemachine FOV &amp; 后处理基的速度感系统、动态难度系统控制的对手 AI 等</li></ul>	
Global Game Jam 波士顿站作品：所见之外（2D 抑郁症主题严肃游戏） 团队项目：技术策划	2022 年 1 月 - 2022 年 2 月
<ul style="list-style-type: none"><li>参与编写游戏设计文档，设定了主角拥有洞悉他人内心超能力的故事背景、以及将对话选择为核心的游戏机制，设计了对话内容、游戏任务等</li><li>设计了基于 Scriptable Object 的对话系统，并在游戏中用 C# 实现</li></ul>	

相关技能

游戏开发技能：Unity, Unreal 5, RPG Maker, Y3 编辑器, Blender, Maya, Aseprite, AR, VR。  
其他相关技能：编程 - C#, C++, Lua, Java, Python, HTML, VB；项目管理 - Jira, Miro, Trello, Notion；版本控制 - Git, Plastic SCM；数据处理 - R, SQL；

杂项

个人主页：<https://tiansuupup.github.io>  
语言技能：中文、英文  
游戏经历：黑神话悟空，星际拓荒，杀戮尖塔，幻兽帕鲁，Undertale，吸血鬼幸存者，星际拓荒，土豆兄弟，双人成行，底特律：变人，黑帝斯，逆转裁判，马里奥派对系列；CSGO，无畏契约，PUBG，和平精英；英雄联盟，王者荣耀；炉石传说，云顶之弈 等