



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%）	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

Genies（派对游戏） 技术策划 & 元宇宙架构师 <ul style="list-style-type: none">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派对游戏使用 Genies 提供的 Dev Kit 以及 MEGASTYLIZER Shader，结合 Lua 在 Unity 中进行开发	2023 年 9 月 至今
Concord Education（Unity 讲师） Unity 讲师 <ul style="list-style-type: none">在教育发展主任的监督下，设计 Unity 游戏开发相关课程通过线下、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	2023 年 7 月 至今
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 <ul style="list-style-type: none">使用 R 语言对地震数据进行数据分析使用 Unity 进行地震数据可视化项目开发	2020 年 5 月 - 2020 年 9 月
北京爱依养老服务有限公司（纸牌游戏） 技术策划 & 技术顾问 <ul style="list-style-type: none">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设计了基于 行为树 的对手 AI，设计了游戏 UI	2018 年 5 月 - 2018 年 9 月
盖娅互娱（自由之战） 社区运营 & 官方内容创作者 <ul style="list-style-type: none">从论坛收集玩家反馈，分析角色和物品胜率等数据，创建改进文档，成功促进了 4 项关键游戏更新在官方微信公众号和百度贴吧上创建并发布了游戏教程视频和游戏分析文章，获得了 3 万多的浏览量	2015 年 5 月 - 2016 年 5 月

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 <ul style="list-style-type: none">编写了游戏设计文档，设定了太空逃生的基本世界观、以及将倒计时与重置关卡为核心的游戏机制，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	2023 年 5 月 至今
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 <ul style="list-style-type: none">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使用 Shader Graph 和后期处理技术进一步提升了游戏的质量。	2023 年 1 月 - 2023 年 4 月
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 <ul style="list-style-type: none">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	2022 年 11 月 - 2022 年 12 月
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 <ul style="list-style-type: none">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 等使用 Unity 和 C# 开发游戏，包括元素交互机制、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	2022 年 8 月 - 2022 年 12 月
雷霆赛车（3D 竞速游戏） 独立游戏 <ul style="list-style-type: none">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 & 后处理基的速度感系统、动态难度系统控制的对手 AI 等	2022 年 6 月 至今
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 <ul style="list-style-type: none">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、游戏任务等设计了基于 Scriptable Object 的对话系统，并在游戏中用 C# 实现	2022 年 1 月 - 2022 年 2 月

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; **视图剪辑** - Coral Video Studio, Premiere Pro, After Effect, Photoshop

杂项

个人主页：<https://tiansuupup.github.io>

语言技能：中文、英文

游戏经历：碧蓝幻想：Relink, 幻兽帕鲁, 马里奥派对系列；穿越火线, CSGO, 无畏契约, PUBG, 和平精英；英雄联盟（美服钻石二），王者荣耀（钻石），自由之战（最强王者）；炉石传说，云顶之弈；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，逆转裁判等

其他经历：哔哩哔哩视频创作者（3000 粉丝）；罗格斯大学-中国学生会电竞部门主管；北京市第八中学-爱心电竞社社长