



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

新泽西州立罗格斯大学（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（Roblox 动作游戏项目）

2025 年 1 月 至今

主策划 & 技术策划

- 主导并落地多项核心玩法与系统设计，包括各种新玩法、新系统。快速验证玩法方向并持续迭代，显著提升活跃与参与度（日峰值 CCU 2.5K → 15K，近 **500%**；DAU 38K → 420K，近 **1100%**）
- 设计并优化新手与留存体系：分阶段新手教程、次日留存奖励（核心武器领取）、成长路径引导，有效降低新手流失，次日留存率提升约 **60%**（10% → 16%）
- 参与商业化与付费系统策划：新手礼包、限时礼包、概率 UP 活动、外观系统与保底机制设计，兼顾体验与长期收益，付费转化率提升约 **170%**（0.48% → 1.3%）
- 搭建数据驱动的策划决策体系，基于平台埋点 API 构建玩家行为路径分析，结合社区反馈持续优化玩法与留存策略，项目日活跃用户提升近 **200%**
- 通过系统性挖掘海外玩家偏好与市场热点：提供丰富的封面图 Thumbnail 创意，与海外创作者协作，并引入 AI 工具辅助研发，提升 QPTR 合格游戏会话率提升近 **200%**（0.5% → 1.45%）
- 承担技术策划角色，直接参与系统与玩法实现：使用 Roblox Studio + Lua 开发系统、战斗与 UI。根据团队成员配置情况，主导技能系统模块化重构，通过行为树实现技能逻辑可视化与高复用配置
- 积极聚焦前沿技术：参与国外开发者论坛讨论，阅读最新技术文档，为团队引入最先进的技术方案。帮助彻底解决数据丢失问题 **100%**，降低网络同步压力 **30%**
- 注重研发效率：优化工作管线，搭建 AI 工作流。开发导表工具、调试工具、AI 社区反馈分析工具、AI 运营数据分析工具。显著提升团队开发、社区运营效率近 **50%**
- 关注性能优化：使用 Micro Profiler / Packet Profiler 定位瓶颈并提出优化方案，平均帧率提升约 **15%**，服务器帧计算耗时降低约 **30%**

上海月之底网络科技有限公司（Y3 RPG 项目）

2024 年 6 月 - 2025 年 1 月

主程序 & 技术策划

- 使用网易 Y3 编辑器 + Lua 独立搭建 RPG 项目完整系统，负责底层架构设计、核心游戏系统实现及界面交互逻辑，完成从原型到可运行版本的全部程序开发
- 深度参与玩法设计与数值平衡调优，持续优化战斗机制与技能系统表现，提升整体战斗体验与系统稳定性
- 构建玩家行为分析与验证机制，通过埋点数据辅助判断玩法与系统效果
- 结合数据反馈优化新手与核心玩法体验，次日留存率提升约 **8%**

Genies（Unity 休闲游戏）

2023 年 7 月 - 2024 年 6 月

技术策划

- 负责 Genies 元宇宙平台多款示例模板游戏的设计与开发（C#, Lua, UVS），涵盖 Roguelike、放置、跑酷等类型，独立完成玩法方案设计并撰写完整设计文档，为平台开发者提供可复用参考范例
- 设计并实现多种 AI 行为系统，基于 FSM、行为树、贪婪搜索、A*、NavMesh、Steering Behavior 与 Boids，构建 AI，支撑不同类型玩法需求与效果展示
- 编写示例项目技术说明与设计文档，沉淀玩法设计思路与实现方式，降低开发者上手与学习成本
- 使用 C# 与 Python 自研策划工具链，包括导表、关卡配置与技能配置插件，显著提升策划内容生产效率与版本迭代速度

Concord Education（Unity 讲师 - 兼职）

2023 年 7 月 - 2024 年 6 月

Unity 讲师

- 根据教育发展主任的规划，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。收集和分析反馈以规划未来的教学

实习经历

昆明理工大学（Unity 数据可视化）

2020 年 5 月 - 2020 年 9 月

U3D 数据可视化工程师 & 研究助理

- 使用 R 语言 对地震监测数据进行分析与可视化准备，提取震级、经纬度、深度等核心信息
- 负责使用 Unity + C# 搭建三维可视化平台，直观展示地震波传播、震中分布和历史记录
- 实现基于时间轴的动态回放功能，辅助科研人员进行数据回溯与决策支持

北京爱依养老服务股份有限公司（Unity 纸牌游戏）

2018 年 5 月 - 2018 年 9 月

游戏制作人

- 主导为养老院老年用户设计开发纸牌游戏，使用 Unity + C# 实现多种卡牌类型、规则判断与互动逻辑
- 利用 Knuth-Durstenfeld 洗牌算法 构建公平、高效的卡牌洗牌系统
- 负责整体 UI 设计与搭建，使用 UGUI 提供简洁易操作的交互界面，适配老年用户视觉与操作习惯

个人项目

STEAM 好评独立游戏：2 分 16 秒（2D 肉鸽 STG）

2023 年 5 月 至今

独立游戏

- 编写了游戏设计文档，设定了太空逃生的基本世界观、以及将倒计时与无限重玩为核心的游戏机制，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

腾讯 Minigame 银奖作品：无常夜岚（2D 平台动作游戏）

2022 年 8 月 - 2022 年 12 月

团队项目：主程序、技术策划

- 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，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

* 更多个人项目（大部分为独立设计开发完成）详见个人主页：<https://tiansuupup.github.io>

相关技能

游戏开发技能：Unity, Unreal 5, Roblox Studio, 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, SVN, 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