

吴天泽

关卡策划



www.tianzetimwu.com/zh (作品集网站)



19157668819 (微信同号)



tianzetimwu@gmail.com

教育背景

南卫理公会大学 Guildhall

游戏开发专业 (关卡方向)

硕士学位

2021 - 2023

- 普林斯顿评论 (The Princeton Review) 全美研究生游戏专业排名常年前三
- 在校期间GPA为3.77, 专业成绩**年级第一**
- 在毕业届所有学生项目中, 三个项目获得专业 (关卡设计) **荣誉奖提名** (共五个提名), 其中“为善最乐”获**荣誉奖**
- 在2023年**游戏开发者大会 (GDC)** 叙事分析竞赛 (Game Narrative Review Competition) 中, 以如龙7的叙事分析获得**金奖**, 并在游戏开发者大会 (GDC) 进行了以该游戏的叙事分析为主题的**演讲**

威斯康辛大学麦迪逊分校

计算机科学 (主修), 哲学 (主修)

学士学位

2017 - 2021

- U.S. News美国大学现排名第35, 计算机专业排名第12 (2023)
- 在校期间GPA为3.78, 连续七个学期荣获**院长嘉许名单 (Dean's List)**, 其中最后三年成绩均在3.85以上
- 除双专业之外, 选修了游戏设计, 美术建模等课程, 并在毕业时获得了学校的游戏设计证书

核心能力

- **游戏专业研究生:** 专业成绩优异, 项目以关卡设计为核心, 也同样学习了游戏理论, 系统设计, 美术建模和编程; 在校期间内游戏项目以工业化的公司模式进行管理, 对于游戏开发中的团队合作, 里程碑, 迭代设计和敏捷开发模式有透彻的认识; 能够熟练编写设计文档
- **两年以上游戏项目经验:** 参与多个团队项目的设计工作, 例如上架Steam的赛车游戏“速爆魔女”和射击游戏“奥术狂袭, 并对大型游戏的团队开发模式有足够的理解; 熟练使用Unity和虚幻4/5等引擎
- **熟练制作关卡mod:** 为市面上的大型3A游戏制作过mod (如辐射4, 半衰期2, 传送门2, 消逝的光芒等), 能够按照游戏本身的风格搭建白盒并迭代成完整的关卡; 并对诸多关卡编辑器 (如Creation Kit, Hammer, 消逝的光芒开发工具) 进行熟练的运用并编写相应的脚本; 制作mod项目时间**超过1000小时**
- **资深玩家:** 通过过340+款单机游戏 (全平台/各类型), 星穹铁道 (开服全勤), 英雄联盟 (翡翠), 炉石/昆特牌/符文之地传奇 (最高段位); 会在游玩时主动对机制进行分析, 记录了过万字的分析笔记, 会对有独特关卡设计的游戏有额外研究 (如魂系列, 生化危机, 塞尔达, 密特罗德, 杀手等)
- **广泛涉猎:** 除教育背景相关的设计和编程能力外, 也学习过建模与动画, 通过桌游设计对系统/数值设计有一定的了解, 并在叙事分析中获奖, 以此能够与各组更有效地交流合作

团队项目

奥术狂袭 - 虚幻引擎4

关卡策划 | 系统策划

06/2022 - 12/2022

- **项目背景:** 27人团队, 在工业化的开发模式下, 花费6个月开发出的一款第一人称射击游戏; 现已上架Steam和Epic
- **个人职责:**
 - 在项目初期, 负责竞品分析, 并利用Excel分析各式射击游戏的游玩节奏以及其利弊, 使团队对游戏有更清晰的目标
 - 设计了城市关卡的原型, 并搭建了白盒, 并与与美术和程序组合作迭代关卡
 - 设计了多场遭遇战, 利用空间创造出垂直战斗, 鼓励玩家利用二段跳/冲刺等能力, 以控制游戏节奏
 - 参与设计了玩家角色法术, 用Excel对数十个法术进行数值和机制平衡
- **产出:** 完成了多个关卡区域白盒, 以及一个高完成的关卡; 7个独特的法术能力; 游戏在Steam上目前为**特别好评 (92%)**

速爆魔女 - 虚幻引擎4

关卡策划

02/2022 - 05/2022

- **项目背景:** 60人团队, 在工业化的开发模式下, 花费4个月开发出的一款女巫主题的街机赛车游戏; 现已上架Steam
- **个人职责:**
 - 设计并搭建了两条赛道, 并迭代, 与美术组合作编辑并装饰地形以美化关卡
 - 利用放置道具与坡道位置做出捷径增加游戏深度, 并让玩家保持心流体验
 - 在优化出现隐患时, 与程序组交流并找出解决方案, 并实施了相应的措施
- **产出:** 为成多条赛道完成了白盒, 并完成两条高打磨度的赛道; 游戏在Steam上目前为**特别好评 (85%)**

- **项目背景:** 6人团队, 在敏捷开发下, 花费3个月制作出的一款基于安卓的, 以时空切换为主题的2D解密平台跳跃游戏
- **个人职责:**
 - 主导了以时间切换为核心机制的设计, 编写设计文档, 并开发了游戏中半数的关卡
 - 在成员发生变动后, 通过交流提出多方参与的关卡测试方案, 使关卡之间的基础计量与设计理念保持一致性
- **产出:** 完成了一份详细的游戏文档, 以及游戏中的4个关卡; 多次被学校项目课程作为优秀案例以展示给学生

📁 个人项目

不请自来 - Creation Kit (辐射4)

关卡策划 | 任务策划 | 系统策划

01/2023 - 05/2023

- **项目背景:** 设计且实现了一个以探索为核心的, 约40分钟, 有6个完整分支的, 500+行对话的, 非线性盗窃任务
- **个人职责:** 实现了任务, 及其中所有的关卡结构, 自定义脚本, 战斗, 故事, 对话/任务流程和分支; 从白盒迭代到成品
- **设计亮点:**
 - 通过类杀手(Hitman)的关卡/任务设计, 利用非线性鼓励玩家的自由表达, 并大幅增加任务可重复游玩的价值
 - 设计并编写了伪装系统和大量脚本事件, 用锁钥设计让使关卡结构变得动态, 赋予玩家更多的探索感
 - 以中央大厅为枢纽, 搭建了多个区域, 并利用构图, 地标, 预告等设计引导玩家路径
- **产出:** 完成了一份详细的关卡文档, 以及一个多次以优秀案例展示给学生的关卡mod

午夜黎明 - 消逝的光芒开发工具

关卡策划

08/2022 - 12/2022

- **项目背景:** 设计且实现了一个基于消逝的光芒的, 约10分钟的梦境关卡,
- **个人职责:** 实现了任务, 及其中所有的关卡结构, 自定义脚本, 战斗, 故事, 对话/任务流程和分支; 从白盒迭代到成品
- **设计亮点:**
 - 通过梦境, 登山和光暗等意象, 并通过空间和时间等抽象感官体验, 以唤起玩家情绪共鸣
 - 融合开放世界设计与引导和游戏本身的跑酷元素, 以平衡玩家的自由度
- **产出:** 完成了一份详细的关卡文档, 一个完整关卡; 获毕业**荣誉奖提名**

为善最乐 - Creation Kit (辐射4)

关卡策划 | 任务策划 | 文案策划

02/2022 - 05/2022

- **项目背景:** 设计并编写了一个约40分钟, 拥有一个独特同伴, 50多个阶段, 600+行对话的多结局任务
- **个人职责:** 实现了任务, 及其中所有的关卡结构, 自定义脚本, 战斗, 故事, 对话/任务流程和分支; 从白盒迭代到成品
- **设计亮点:**
 - 设计并编写了一个全新机制的武器, 并用垂直设计丰富游戏玩法, 让玩家有更多风险与回报的抉择
 - 设计了一名同伴角色, 通过对话, 环境叙述等方式, 让玩家产生共情, 以加深最终抉择的力度
- **产出:** 完成了一份详细的关卡文档, 一个完整关卡; 获毕业**荣誉奖提名并获奖**

📢 项目数量较多, 更多项目及其详细解析请见个人作品集网站: www.tianzetimwu.com/zh

📁 工作经历

南卫理公会大学 Guildhall

教学助理 | 全职

08/2023 - 05/2024

- 为在读研究生提供引擎与编辑器方面的技术支持和游戏设计方面的指引
- 为近20名学生批改作业并为项目和设计文档提出修改意见
- 为学校的相关Wiki整合了近两年的教学内容, 包括近700条常见问题回答, 并优化了网页结构

趋势科技 (奥斯汀分部)

软件工程师 | 实习

05/2019 - 08/2019

- 与跨区域团队合作并参与制作创新方案以解决开发中的挑战
- 整合开发资料并编写相应的Wiki

🎮 设计

- 关卡白盒
- 玩法设计
- 任务设计
- 叙事设计
- 迭代设计
- 编写设计文档

💻 编程语言

- 蓝图
- C#
- Lua
- Papyrus
- Java
- C

🚗 引擎

- 虚幻引擎4
- 虚幻引擎5
- Unity
- Creation Engine
- Chrome Engine
- 起源引擎

🎨 美术软件

- Adobe Ps
- Adobe Ai
- Adobe Pr
- Adobe An
- 3ds Max
- Rhino 3D

🛠️ 其它工具

- Perforce
- Git
- Confluence
- Jira
- Powerpoint
- Excel

🗣️ 语言

- 中文 (母语), 英语 (美本, 美研, GRE首考326)