



Tommaso Bovio

GAME DESIGNER

Contacts

- Milano, Italia (aperto a lavoro da remoto, ibrido e con rilocalizzazione)
- tommybo99@gmail.com
- LinkedIn
- [Sito portfolio](#)

About me

- Interested in Combat and Character Design
- Passionate for co-op and multiplayer games
- My objective is to create games that friends can have fun playing together

Languages

- Italiano - lingua madre
- Inglese - C1 IELTS
- Tedesco - conoscenza elementare

Technical Skills

- Unreal Engine
- Unity 3D
- Adobe Suite
- Figma
- GitHub
- Google Workspace

Education

- **Event Horizon School** - Milano 2019/22
Corso di Game Design
- **Liceo Artistico Umberto Boccioni** - Milano 2013/18
Discipline multimediali

Work Experience

Combat/Physics Designer | Nacon Studio Milan

Terminator: Survivors | Ott 2023 - Presente | Team ~ 70

- **Enemy Design & AI:** Documentazione tecnica scritta; implementazione e messa a punto dei comportamenti dei nemici, dei loro movimenti e delle loro modalità di attacco.
- **Encounters & Fight Director:** Analizzato e integrato un sistema di gestione dei combattimenti (Fight Director) per assegnare ruoli dinamici all'IA, definire le zone di combattimento e regolare il ritmo degli scontri tattici.
- **FPS Weapon Mechanics:** Progettazione, messa a punto e bilanciamento dei sistemi di armi FPS (rinculo, tremolio della telecamera, danni, calcoli del TTK) utilizzando curve e dati dei fogli di calcolo.
- **Destructible Items:** Ho implementato la fisica e gli oggetti distruttibili utilizzando il plug-in Chaos e le Geometry Collections di UE5.
- **Combat Feedback & Animation:** Ricerca e integrazione di miglioramenti alle animazioni dei personaggi e dei nemici, ponendo l'accento su chiari segnali visivi (VFX) e sonori (SFX) per gli attacchi dei nemici.

Game Designer | Develop Players

Eye Riders | Mar 2023 - Ott 2023 | Team ~ 5

- Progettazione del gioco adattandolo in funzione dell'allenamento delle diverse funzioni mentali dell'utente;
- Studio, prototipazione, test e implementazione dei livelli.

Other Projects

Level Designer, Game Designer | Rolling Koala

Rebel Robot Project | Gen 2022 - Lug 2022 | Team ~ 15

- Studio e realizzazione dei layout in 2D e 3D.
- Progettazione, documentazione e implementazione delle meccaniche delle abilità e del combattimento.

Game Designer | Coyote & Co

NYX: Nine Lives | Global Game Jam 2022 | Team 8

- Progettare le meccaniche principali e collaborare alla scrittura del codice.