

周俊辰的简历

联系方式

邮箱: weathfold@li-dev.cn
QQ: 619756567
TEL: (+86) 15927327279

应聘岗位

游戏研发工程师
游戏策划/游戏设计师

我热爱游戏，更享受制作游戏的过程。在高中，我以 Minecraft Mod 开发为契机接触游戏编程，并踏上了成为游戏程序员的道路。

我目前的技术栈偏向 Gameplay + Rendering，但对各种技术都有广泛的兴趣。熟悉游戏团队合作的流程，能够熟练的与美术、策划等协作。

最大的目标是能通过自己的技术和想法制作出自己也觉得好玩的游戏！

基本信息

个人信息: 周俊辰 / 男

常用ID: WeAthFold

博客: weathfold.github.io

GitHub: www.github.com/weathfold [Follow @weathfold](#)

学校: 华中科技大学 计算机科学与技术 (本科) 2014 - 2018

英语: CET4 635, CET6 583

项目与工作经验

Pixpil Studio (2017.7 - 至今) 实习

Eastward twitter.com/pixpilgames

负责 2D 像素风格 Zelda-Like RPG 游戏 [Eastward](#) 的游戏玩法设计和关卡设计。

基于工作室的自研引擎 gii，使用 lua 进行游戏逻辑开发。接触包括AI编程、玩法设计和实现、关卡设计、引擎工具链维护等工作。

冰岩作坊 (2014.10 - 至今) 学生活动 游戏组/程序组

PurEgo github.com/weathfold/PurEgo

2017 年 Global Gam Jam 的提交作品。负责 Unity 开发，使用 Post Processing 实现了多种特效。

报告菌 report.hustonline.net

负责后端开发工作，使用 Scala 和 Play Framework 实现课设报告数据的存储和展示。

Lambda Innovation (2013.5 - 至今) 线上社团

AcademyCraft ac.li-dev.cn

以超能力为主题的 Minecraft (我的世界) 模组。我提出了项目并且担任项目主管和主程序。

该 Mod 在 Minecraft 内提供了一个完整的超能力升级游玩体系。国内外总下载量超过100万。

项目制作过程中实现包括 C/S 技能状态同步框架、各种技能特效的渲染、可视化 GUI 编辑器等内容。尝试 Java 和 Scala 混编项目，总代码量 50k 左右。

LambdaCraft github.com/LambdaInnovation/LambdaCraft-Legacy

在 Minecraft 中还原游戏 Half-Life 的各项元素的 Mod。我提出了项目并且担任项目主管和主程序。

本 Mod 在 Minecraft 中加入了一些半条命世界观内的武器、怪物、装备等内容。国内外总下载超过50万。

项目制作过程中涉及武器系统，HUD效果，怪物AI，程序化世界生成等内容。

个人项目

MetaSprite github.com/weathfold/MetaSprite

从动画编辑软件 Aseprite 导入动画到 Unity 的生产力工具。自动生成图集、Animation Clip。

支持通过特殊的层和像素数据来执行特殊行为，如绘制碰撞箱、更改子对象位置、发送消息等。

ModernGLEXP github.com/weathfold/ModernGLEXP

在 Minecraft 的固定渲染管线内使用使用 ModernGL 的实验。

利用 Minecraft 的亮度场信息，实现支持法线贴图和平滑光照的模型渲染。

技能清单

程序语言

C#: Unity 游戏开发，熟练的进行 game scripting，使用面向对象思想进行设计

C++: 熟悉C++11和14规范，理解STL和常用的编程范式

Scala: Minecraft Modding 和服务端后端开发，理解函数式编程思想

其他: Kotlin、Python、Rust、C、Lua、Java

Unity

3年使用经验。熟悉引擎架构，能够快速构建游戏原型

对自定义编辑器有较多了解，能够构建各种引擎内工具和插件

能够熟练的编写 Shader 来实现特定的图像效果

杂项

熟练使用 Git 进行项目协作和版本管理

系统的学习过 OpenGL，了解图形学、光照模型、渲染管线等知识。能够使用 OpenGL 编写实时渲染程序

能熟练使用 Photoshop 和美术进行合作

可以使用 Scala、Java 或 Python 进行服务器后端逻辑开发。使用过的框架有 Play、Sparkjava、Flask

游戏设计

阅读过《全景探秘游戏设计艺术》《通关！游戏设计之道》《Chris Crawford谈互动叙事》《心流》等书

在参与的项目中除了开发，也负责过相当一部分的设计工作

认为游戏设计和开发密不可分，一切都应该为游戏的核心体验服务

其他属性

喜欢极限运动。练习跑酷7年，也有接触过Breaking和滑板

喜欢的音乐类型: Rap、Nu Metal、Punk

隐藏的重度ACG爱好者