

# 赵雷

13227042305 | bolicradar@outlook.com  
https://bolicrad.github.io/zh/Portfolio  
游戏程序开发 / 游戏技术策划

## 专业技能

游戏程序开发：Unity C# (熟练)；Unreal Engine 5 (掌握)。擅长实现游戏项目中的各类玩法系统。  
游戏技术策划：擅长针对实验玩法快速开发原型；擅长识别策划团队内容生产需求，并适配相应的工具管线。  
游戏引擎开发：熟悉游戏引擎的架构，接受过使用C++开发游戏引擎的训练。  
计算机图形学：熟悉GLFW、GLSL，掌握基本的图形开发知识。

## 工作经历

**Ayacat Games** 2023年03月 - 至今  
游戏主程序 远程协作  
自带CRPG游戏原型加入，负责该项目Demo阶段的全部程序工作：  
• 利用Spine动画制作玩家3C，并为美术师提供调度动画的工具；  
• 研究并解决Spine动画在Unity HDRP管线下的渲染问题；  
• 制作通用的玩家触发器系统，支撑游戏的若干玩法；  
• 接入对话系统插件，开发与之关联的数值系统，为文案团队提供配置工具；  
• 与UI设计师配合，实现游戏的主要UI功能。

**炭焱网络** 2020年12月 - 2021年04月  
游戏开发（实习） 杭州  
• 负责某互动漫画项目从Unity到Cocos Creator的移植研究工作，开发了将具有特定图层结构的PSD文件导入Cocos Creator并自动生成互动漫画的工具。  
• 负责某弹球卡牌手游的早期研发工作，实现了游戏的核心弹球玩法系统，并为美术团队确立角色龙骨动画的制作标准。

## 个人项目及作品

**Vacuum War（吸尘器大战）** 2022年01月 - 2022年05月  
游戏程序 盐湖城  
一款使用特殊控制器的VR射击游戏。负责开发与游戏配套的吸尘器型仿真控制器的相关功能，包括读取并处理RFID信息、蓝牙传输、游戏客户端解析硬件回传信息等，以实现更换物理枪头对应游戏内切换武器模式的玩法。

**Project Haiku** 2020年10月 - 2020年12月  
游戏主程序 北京  
与艺术家合作创作的实验性音乐交互作品。负责开发运行在观众手机上的H5“乐器”界面，并利用Agora RTM框架实现了VJ控制功能，使表演者能根据现场情况调节观众手机端发声模式和内容。

**Retrieve** 2019年07月 - 2019年11月  
游戏程序 杭州  
2D平台跳跃游戏。负责编写游戏中敌人和Boss的AI；确立瓦片地图拼接规则和相应的美术制作标准；开发关卡生成机制。

## 教育经历

**犹他大学** 2021年08月 - 2023年12月  
娱乐艺术与工程 硕士 盐湖城  
GPA: 3.66 / 4.00  
相关课程：实验玩法构建、C++游戏编程、游戏工程1(游戏引擎架构)、游戏工程3(游戏玩法编程)

**中国科学技术大学** 2016年08月 - 2020年06月  
传播学 本科 科技传播系 合肥  
GPA: 3.16 / 4.30（专业排名第2）