

余儒鹏

电话：15797858986 | 邮箱：abirdlikefish@qq.com
求职意向：游戏客户端开发

教育经历

华中科技大学	985	2022年09月 - 2026年06月
软件工程	本科	武汉

专业技能

编程与引擎：熟悉 C#、Unity、Lua、Unreal Engine，具备丰富的实战经验，能够独立完成游戏功能开发与系统搭建。
算法与数据结构：擅长算法设计与优化，熟练掌握 C++ 及 STL，有大量算法练习经验，具备扎实的逻辑与代码实现能力。
图形学：具备图形学基础，系统学习过 Games 系列课程，完成了 LearnOpenGL 网站的大部分章节实践，掌握相关渲染与图形编程知识。
软件设计：深入理解常用 设计模式，并能在实际项目中灵活应用，提升代码的可维护性与扩展性。

实习经历

腾讯科技（上海）有限公司	2025年07月 - 2025年09月
客户端开发 天美J1工作室SMG项目组程序组	上海

参与一款二游的开发，主要负责局外系统相关功能的实现，包括：

- 协助进行游戏测试，定位并处理运行过程中的 warning/error，保障项目稳定性；
- 实现新资源的 UI 显示逻辑，优化资源加载与呈现效果；
- 搭建装备强化场景，根据玩家输入动态调整装备的缩放、角度与材质；
- 开发角色镜头交互功能，实现角色随镜头旋转自动调整头部与眼睛朝向，增强沉浸感

武汉微派网络科技有限公司	2024年12月 - 2025年02月
游戏实验室	武汉

参与一款类《超级鸡马》游戏的开发，使用 Unity、C#、Lua、FGUI 等工具，主要负责：

- 角色状态机：设计分层状态机，控制玩家地面/墙面/空中三大主状态及其子状态，支持策划自由调整角色手感；
- 物理系统：实现角色移动及与场景道具的碰撞、挤压、摩擦等特殊交互逻辑，提升玩法表现；
- 角色换装系统：将角色拆分为四部分，动态生成装扮并可灵活调整遮挡关系，实现装扮的多组件组合；
- UI 开发：基于 FGUI 实现核心 UI 交互功能；
- 玩家输入控制：完成移动端触摸与拖拽的输入逻辑；
- 镜头系统：利用 Cinemachine 实现多镜头切换与参数配置，增强游戏表现力。

项目经历

六边形地图战棋游戏	2025年03月 - 2025年03月
-----------	---------------------

项目包含类似《文明》系列的移动、视野、地形等功能，本人主要负责：

- 地图编辑器：开发地图编辑器工具，提升策划设计与关卡制作效率；
- 单位逻辑：实现单位的寻路、视野判定与攻击系统，保证玩法完整性；
- 地形系统：设计多种地形格子及其对单位视野、移动、攻击范围与属性的影响，增强策略性；
- UI 实现：完成相关交互界面的功能开发，优化用户体验。

视错觉解密demo	2024年09月 - 2024年10月
-----------	---------------------

模仿《崩坏：星穹铁道》中的“梦境迷宫”玩法，玩家可在 3D 地图中利用视角错觉进行解谜。主要实现：

- 程序框架：基于状态机控制游戏流程，采用分层与单例进行解耦；通过命令模式实现类间消息传递，支持撤销操作。
- 视错觉逻辑：将 3D 地图投影至 2D，实现基于视角的错觉相邻判定。
- 玩家移动：使用 BFS 实现寻路，并通过动态调整玩家高度避免遮挡问题。
- 关卡编辑器：利用 IMGUI 构建关卡编辑器界面，支持 JSON 数据持久化存储

taptap聚光灯gamejam 光怪梦离	2024年10月 - 2024年10月
-----------------------	---------------------

以“Light”为主题，开发一款融合路径规划与塔防元素的类宝石 TD 游戏，本人主要负责：

- 游戏框架：基于状态机控制整体流程，采用模块化设计，并通过单例与接口实现模块间通信；
- 配置系统：使用 ScriptableObject 实现数据与逻辑分离，支持策划在 Inspector 中配置防御塔、敌人和关卡信息；
- 战斗模块：独立实现攻击/受击检测，支持单体、群体、溅射、反弹等多种攻击方式；
- 机制设计：基于位运算实现颜色与 Buff 的存储和组合，支持灵活的修改、判断与混合效果。

其他项目

- 2024腾讯game jam 以未完成为主题的视错觉泡泡堂，本人负责：基本程序框架，视错觉机制，染色机制。
- 2023吉比特gamejam 以吸收为主题的类吸血鬼幸存者游戏 本人负责：基本程序框架，3c，敌人逻辑，融合机制
- 2D横版动作demo mini-homura 模仿游戏griefsyndrome，实现了横版动作游戏的基本框架，包含状态机控制，二段跳，冲刺无敌帧，连招及取消系统。
- 3d动作demo mini-Z 模仿游戏绝区零的动作系统，通过状态机实现基本的连招，切人格挡，动画切换，通过行为树实现了敌人ai
- ciga gamejam 制作了一个2D平台跳跃解密游戏。本人负责基本游戏框架，3C，各个机关实现等

社团和组织经历

memo游戏工作室	2023年10月 - 至今
参与多个工作室内部项目，进行每周的经验分享，组织工作室openday活动	