**Life Jumper** (基于Unity的文字平台跳跃，Ludum Dare41 比赛作品)

**个人作品** 开发者 2018.4

* 负责各类载具和部分武器道具的设计和实现，主要基于物理和动力学实现各异的操控手感，并根据车辆运动模式和武器道具特点进行网络同步的优化。
* 使用FMOD，reaper和FLStudio，负责音频资源的制作和各类音频游戏内的实现。
* 负责git版本控制和合并，每周主持code review，使用jira进行敏捷开发管理，每天主持会议跟进进度。

**Forze Break** (基于Unity的第三人称多人载具对抗游戏，上架steam)

<https://store.steampowered.com/app/927970/ForzeBreak/>

**五人团队学生作品** 设计师兼开发 2017.12-2018.6

项目经历

**Project MLM** (基于Unity的第三人称在线多人魔法对抗游戏，尚未公开)

**Lava Games. Inc 游戏研发工程师(Gamplay Programmer) 洛杉矶 2018.12-至今**

* 负责设计实现角色控制系统，包括用户输入系统的实现，强联机输入本地反馈，可预测回溯的物理计算，动画系统与整合，与动作捕捉工作室协调完成角色动画。
* 设计和实现游戏逻辑的强联机功能，主要完成模块有数据序列化，状态同步框架，客户端预测与回溯，服务器实例确认判定的游戏逻辑。
* 实现了基于模型替换的换装系统，涉及骨骼重定向，材质和贴图的合并。
* 于音频工作室协调，基于wwise，完成游戏的音频集成，包括游戏内音频逻辑，soundbank的热更新和声音事件的重定向和管理。
* 开发中后期负责网络和角色控制的优化部分，分别使用protobuf和多线程优化了数据序列化300%以上。优化角色物理计算和回溯算法，使得物理计算控制在1ms每帧。

工作经历

**加州大学圣克鲁兹分校** 游戏设计与互动媒体 硕士 2017.08-2018.10

**中南大学** 信息安全 本科 2013.09-2017.06

教育经历

Email: robinbyzhou@gmail.com



微信: SSheng2367570158



Tel: (+86) 152 1113 5370



博客: www.ssylva.me

GitHub: [github.com/z2367570158](https://github.com/z2367570158)



周博洋(Robin)

GamePlay Programmer

三年unity使用，一年工作经验，熟悉**编辑器开发**，能够针对**profiler**对游戏进行优化，了解**unity shader**，英语能力可支持**全英文工作环境**。技术栈偏向于**Gameplay**和**联机开发**，了解游戏开发的工具链，对接过美术动画音频团队，有较强的知识搜索学习能力和团队沟通分享能力。