

# 郭雨琛-游戏开发

17865429236 | elwind297@outlook.com

Github: <https://github.com/fadedwind> 个人主页: <https://fadedwind.github.io>

应届生 | 游戏开发



## 个人总结

本人具备游戏开发者需要的特质: 乐观自信! 学习能力强, 勇于创新! 团队合作能力强, 容易相处, 有幽默感!

对游戏及游戏的开发和设计很有热情和心得, 详见个人网站: <https://fadedwind.github.io/basepage/Aboutme.html>

## 教育经历

### 澳门科技大学

2022.09 - 2026.06

计算机科学与技术 本科在读

澳门

GPA 3.25/4.0 (前25%) 相关主修课程: 算法与数据结构, 面向对象程序设计, 计算机图形学, 网络编程, 移动应用程序开发

## 专业技能

引擎与图形:

熟悉: Godot 4、Unity 2D

了解: Unity 3D、ShaderGraph、Compute Shader 基础、UE基础

语言与脚本:

熟悉: C#、GDScript、Python、C/C++、Java、Go、SQL、Lua、HTML5 & CSS3、JavaScript/TypeScript

工具链与工程化:

熟悉: Git、VS Code、MySQL、使用LLM辅助代码生成+单元测试

了解: Linux命令行、Docker 基础镜像构建、Apollo 配置中心、Markdown 文档自动化、简单游戏解包与逆向、Cheat Engine、

设计与美术:

熟悉: Photoshop 素材处理

了解: 游戏设计基本理论, 板绘 (作品上传到Pixiv 主页<https://www.pixiv.net/users/77899161>), Blender 初级建模、贴图烘焙、Pixel Studio 像素动画

## 实习经历

### 北京灵动次元网络科技有限公司

2025.06 - 2025.08

游戏开发-后端开发 开发组

北京

参与公司的ios端德州扑克游戏项目, 项目采用git进行版本控制, 前端部分使用Unity C#语言开发; 后端使用golang, 通过apollo进行配置管理, 使用docker容器统一配置技术栈: MySQL, Redis, etcd, RabbitMQ

我负责基本理解项目代码框架后, 熟悉了后端各技术栈, 重点熟悉了项目globalserver 和 gameserver的部分。

实现完善项目的一些小功能: 通过ip地址返回国家归属地; 修改更新签到数据及奖励; 屏蔽盲注; 操作修改数据库数据等...并完成单元测试, 测试覆盖90%以上。

## 项目经历

### Godot - 策略肉鸽卡组构筑游戏 (仿杀戮尖塔游戏项目)

2025.02 - 2025.06

主程序

仓库页面: [https://github.com/0qz0/25itpm\\_z](https://github.com/0qz0/25itpm_z) [https://github.com/fadedwind/Godot\\_DeckBuilderGame\\_Project](https://github.com/fadedwind/Godot_DeckBuilderGame_Project)

三人组成的项目小组, 仓库页面位于小组另一位同学主页通过github进行版本控制。部分游戏素材由负责美术的同学手工绘制。

我负责程序工作, 独立完成游戏基本架构设计与游戏逻辑实现以及简单UI, 基本完成了杀戮尖塔的复刻 (除了游戏其他完成度与细节上的不足), 模块化的代码方便排查Bug与游戏更新 (比如添加卡牌敌人遗物等)。

LOC: 约15000。仅参考部分教程与ai的部分辅助, 项目开会, 讨论, 开发每人历时200小时左右, 简单demo曾发布展示, 用户反馈良好

### Unity - 类银河战士与恶魔城游戏项目

2025.04 - 2025.05

[https://github.com/fadedwind/Unity\\_Metroidvania-like\\_Project](https://github.com/fadedwind/Unity_Metroidvania-like_Project)

2D项目。熟悉Unity的使用, 模仿既有游戏 (受空洞骑士启发) 的复刻项目, 实现了1个场景基本的平台跳跃以及敌人设计与战斗, 重点学习了动作游戏更侧重的Unity动画系统, 以及碰撞检测机制等。

### Slay the Spire 游戏MOD开发

2025.02 - 2025.03

[https://github.com/fadedwind/STS\\_Variant\\_card\\_mod](https://github.com/fadedwind/STS_Variant_card_mod)

学习既有游戏的模组开发。基于java, Maven项目, 使用解包工具解包。实现了20张卡牌设计并可在游戏内顺利实现并测试, 每张卡牌具有独特的技能和效果。因完成度不足, 故尚未发到创意工坊。

### Pygame简单音游

2024.11 - 2024.12

<https://github.com/fadedwind/Bade03-project>

可敲击键盘匹配下落的4k音符块, 有几首歌曲可供选择, 音乐结束可显示游玩评分。练习项目, 学习了使用pygame的简单开发。

### Python国际象棋程序

2024.03 - 2024.06

<https://github.com/fadedwind/ChessGame>

创建了棋盘和棋子, 并具有走子合法性的判断, 可实现玩家之间的对弈。设计了部分AI系统, 使用了Minimax算法及Alpha-Beta剪枝优

化。

## 社团和组织经历

IEEE澳门科技大学学生分会 (IEEE M.U.S.T Student Branch)

2022.10 - 至今

积极参与各种技术学习活动及比赛

澳门

2024年3月, 澳门科技大学“迎春杯”算法比赛获得银奖。

澳门科技大学创思社 (ACG社)

2023.09 - 至今

成员

澳门

协助社团举办多次展览活动

澳门科技大学优声优社

2023.09 - 2024.04

配音员

澳门

参加学校配音比赛并获得十强成绩, 负责校园电台的部分工作。

## 其他

- **语言:** 英语 (雅思6.5 熟练阅读英语文献, 基本理解国外游戏相关教程) 日语 (可进行简单对话)
- **兴趣爱好:** 游戏, ACG, 读书, 绘画, 写作, 听音乐, 国际象棋, 乐高, 简单配音, 哲学思考

## 游戏经历

### 丰富的游戏经历和高涨的游戏热情

RPG, ACT, ROUGELIKE, SLG, AVG, RTS, MUG, 沙盒游戏等等游戏类型均有涉猎

Rougelike狂热爱好者: 杀戮尖塔, 以撒的结合, 小丑牌, 哈迪斯, 死亡细胞, 怪物火车, 超时空方舟...

自走棋: 背包乱斗, 小动物自走棋...

类银河战士恶魔城: 空洞骑士, 奥日系列...

解谜游戏: 绣湖系列, 蓝途王子, Baba is you, 纪念碑谷, 动物井...

策略/管理游戏: SLG: 文明系列, 脑叶公司, 废墟图书馆, 缺氧, 红色警戒...

塔防: 王国保卫战全系列, 植物大战僵尸...

剧情游戏: 海市蜃楼之馆, 白色相簿2, 人狼村之谜, ever17, 魔法使之夜等galgame/视觉小说; 苏丹的游戏, 密教

模拟器; 去月球; 众多日式RPG...

沙盒/经营游戏: Minecraft; 星露谷物语; 泰拉瑞亚

手游: Arcaea, Clash Royale等