|  |  |
| --- | --- |
| 基本信息 |  |

简历 Unity3D主程

|  |  |
| --- | --- |
| ● | 从事Unity开发3年多，对Unity架构设计有很深的感悟。 |
| ● | 精通C#、java、lua语言。 |
| ● | 熟练shell、python。经常用来做批处理。 |
| ● | 对游戏核心战斗架构设计感悟挺深，相信下个项目可以设计出让人很满意的架构。 |
| ● | 精通socket及通信框架。 |
| ● | 对服务器架构有过一定的思考和研究。 |
| ● | 熟练html技术。 |
| ● | 动漫专业出身，对美术方面的工作比较了解。曾经做过平面设计和游戏角色动作相关一段时间的工作。 |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 职业技能 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Unity、AS3程序 | 心动网络 | 2011-2015 |

**《横扫千军》***一款全新风格的卡牌回合手游，由唐国强代言。*

负责武将系统开发。

**《开天辟地》***一款角色扮演回合制页游。*

负责游戏世界开发（地图、单位元素）。以及很多的模块开发，估计超过20个（聊天、签到、好友、副本、国战、家族战、跨服战、秘境寻宝等）

**《天地英雄》***2010年RPG网页游戏巨作,以角色扮演为主,回合制战斗的游戏。成就心动的第一款游戏，为后面代理《神仙道》和购买《盛世三国》团队 打下基础。*

负责战斗维护、成就开发以及海外版本换皮。

再之前做SNS网站，不详说了

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Unity3D主程 | 上海萌豹 《小小空城计》 | 2015.03-至今 |

**项目介绍：**

一款全球所有玩家同一服务器的策略手游，动动手指即可指挥千军万马同屏作战。实时对战竞技，指挥部队攻城掠地，安排将士释放技能出奇制胜！

* 负责游戏客户端架构、核心战斗、编辑工具以及其他模块；
* 负责游戏服务器战斗系统；
* 负责渠道sdk、分享sdk对接；
* 负责对策划案进行系统设计以及工作量分析，安排日常开发工作；
* 负责带领新人熟悉项目；
* 协同策划和美术优化改善游戏；

|  |  |
| --- | --- |
| 项目经验 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 姓 名： | 曾峰 |
| 年 龄： | 29周岁 |
| 户 籍： | 江西 |
| 求职意向： | Unity3D主程 |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 手机: | 15216627821 |
| 邮箱: | Zengfeng75@qq.com |
| 微信: | Zengfeng756 |
| Q Q: | 593705098 |
| 博客: | <http://blog.ihaiu.com/> |