

简历 Unity3D 主程

基本信息

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/>

项目经验

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；

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

职业技能

- 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。