|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 强辰 男·31 岁·本科·10 年以上工作经验 | | | |
| 西山居多盈（北京）科技有限公司 游戏制作人 | | | |
| 手机: | 18618367610 | 国籍: | 中国 |
| 邮箱: | jellaorg@foxmail.com | 户籍: | 北京 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | |
| **职业概况** | | | | |
| **目前** | | | **期望** | |
| 目前行业： | 网络游戏 |  | 期望年薪： | 面议 |
| 目前地点： | 北京 |  | 期望行业： | 网络游戏;计算机软件 |
| 目前职位： | 游戏制作人 |  | 期望地点： | 北京 |
| 目前状态： | 已离职 |  | 期望职位： | 游戏制作人 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | | |
| **工作经历** | | | |
| **西山居多盈(北京)科技有限公司** | | 2014.03-至今 | |
| 制作人 | | | |
| 薪酬状况： | 30000 元/月 | 工作地点： | 北京 |
| 所在部门： | 研发部 | 汇报对象： | CEO |
| 下属人数： | 25 人 | | |
| 职责业绩： | 14年3月以技术合伙人身份创业，担任公司技术主管及项目制作人。  【团队】  最高管理25人。  【项目】  页游3D MMORPG《剑侠情缘兵器谱》、《莽荒纪之三界传说》、《王者天下》，移动端H5《手指画线》及《一杆进洞》  【工作内容】   1. 确立游戏架构，游戏发展方向，世界观及定位。 2. 规划项目进度和计划，确保开发进度，在有限时间内完成可上线版本。 3. 建立制作流程，分组沟通，制定各个部门的提交及发布流程，提高各项工作效率。 4. 参与具体的系统设计及美术定位，并搭建项目技术框架及核心系统的开发。 5. 针对游戏内的相关细节，交互性，引导及UI反馈进行调整及品质提升。 6. 把控项目整体进度，找出问题点并制定解决方案及时处理问题点，稳定项目的开发进度 7. 负责与相关运营平台的沟通及制定运营活动方案。 8. 根据内测结果（DAU,ARPU等重要数据），与运营方根据用户习惯及兴趣点对项目进行2次优化和品质提升。 9. 公测之后，根据游戏后台数据及搜集用户反馈对项目进行3次优化和品质提升。   【工作成果】   1. 《剑侠情缘兵器谱》首上腾讯平台（TGP,大厅及空间），共开放460组服务器。360全平台运营，共开放150组服务器，月流水过两千万。 2. 《莽荒纪之三界传说》360独代定制产品。7月13号正式线上运营。目前已开放60组服务器，单平台月流水300万。 3. 《手指画线》在腾讯手Q平台（原厘米秀）上线。导入用户量为365万，总注册量为360万，DAU最高25万，同时在线峰值最高18万。 4. 《一杆进洞》在区块链3AM平台上线。单日最高充值20万。 | | |
|  | | | |
| **趣游科技集团有限公司** | | 2011.12-2014.02 | |
| 技术主程 | | | |
| 薪酬状况： | 15000 元/月 | 工作地点： | 北京-石景山区 |
| 所在部门： | 研发7部 | 汇报对象： | 项目经理 |
| 下属人数： | 20 人 | | |
| 职责业绩： | 【团队】  最高管理20人。  【项目】  页游2D MMORPG《武胜》/ 页游3D MMORPG《横扫天下》、《佛本是道》/ APP《找错字》小游戏。  【工作内容】   1. 负责《武胜》项目客户端(使用语言AS3.0及C#)的游戏逻辑框架搭建，客户端引擎及引擎工具的编写。引擎包含网络、渲染、UI、场景等核心内容，编辑器包括地编，模型、特效编辑器，UI编辑器，序列帧编辑器等。服务端（使用语言Java）搭建并优化服务端的框架，根据客户端网络模块编写服务端的网络消息协议及网络消息对象及消息反射功能。数据库操作逻辑框架及数据映射功能。配合美术、策划部门编写相关的开发工具及相关插件内容。分配相关技术任务到各个技术人员，协助并帮助其他技术人员完善自己的功能系统，提高代码质量。 2. 负责《横扫天下》功能逻辑开发及UI组件库的优化和部分组件的重写。 3. 负责《佛本是道》UI模块的重构，UI逻辑框架的编写。场景及战斗的核心模块编写及优化。 4. 独立制作APP端《找错字》小游戏。独立设计游戏玩法、美术效果及程序的编写。   【工作成果】  1.《武胜》项目在国内百度、腾讯，海外韩国上线。在当时国内月流水过千万，海外月流水过百万的成绩。  2.《横扫天下》是13年上线的首款3DMMORPG游戏，月流水过5000万。《佛本是道》月流水3000万。两款3DMMORPG游戏均为千万级产品。  3.《找错字》项目研发完毕后，内部测试反响很好，与多家安卓渠道上线测试。项目定位为吸量及休闲游戏，并未开放收费系统。DAU最高为10万。 | | |
|  | | | |
| **北京中视网元娱乐科技有限公司** | | 2010.12-2011.12 | |
| 客户端组长 | | | |
| 薪酬状况： | 8000 元/月 | 工作地点： | 北京-海淀区 |
| 所在部门： | SG技术部 | 汇报对象： | 技术主程 |
| 下属人数： | 5 人 | | |
| 职责业绩： | 【团队】  最高管理5人。  【项目】  页游2D SLG项目《将帅三国》  【工作内容】   1. 负责搭建客户端UI模块框架及核心场景、战斗模块的编写。 2. 参与服务端的结构设计及核心模块（网络，场景及战斗）的编写。 3. 负责分配客户端及服务端相关逻辑功能开发任务并监督及审核代码。协助及帮助其他开发人员的技术提升及功能开发。 | | |
|  | | | |
| **大学生艺术网** | | 2009.05-2010.12 | |
| WEB前端开发工程师 | | | |
| 薪酬状况： | 6000 元/月 | 工作地点： | 北京-朝阳区 |
| 所在部门： | 技术部 | 汇报对象： | 技术部总监 |
| 下属人数： | 0 人 | | |
| 职责业绩： | 【项目】  用户自定义模块页的开发。  【工作内容】   1. 负责搭建门户网站用户独立网页的设计与开发。 2. 为公司合作商（直向建筑、MOSTO等）开发官方Flash全站。 3. 参与盘古搜索引擎及门户网站内的开发。   【工作成果】   1. 在期间，为公司网站下开发10余款不同样式及主题的用户独立网站模板。每款主题的使用数平均高达10万。 2. 为直向建筑及MOSTO公司开发的官方Flash全站正式上线并运营。   为盘古引擎搜索引擎及门户网站内开发了音视频播放器及图片查看器等用户常规操作模块功能。 | | |
|  | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
| **教育经历** | | |
| **首都师范大学** | 电子信息工程/本科 | 2006.09-2010.06 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | |  |
| **项目经验** | |  |
| **莽荒纪之三界传说** | | 2017.04-至今 |
| 制作人 | | |
| 所在公司： | 西山居多盈(北京)科技有限公司 | |
| 项目描述： | 根据莽荒记小说改编，由360平台定制的基于fancy3d的大型mmorpg游戏。 | |
| 项目职责： | 1.与莽荒纪电视剧剧组进行项目上的沟通并确立游戏方向，世界观及定位。  2.规划项目进度和计划，确保开发进度，在有限时间内完成可上线版本。  3.建立制作流程，分组沟通，制定各个部门的提交及发布流程，提高各项工作效率。  4.参与具体的系统设计及美术定位，并搭建项目技术框架及核心系统的开发及UI设计。  5.针对游戏内的相关细节，交互性，引导及UI反馈进行调整及品质提升。  6.把控项目整体进度，找出问题点并制定解决方案及时处理问题点，稳定项目的开发进度  7.与360运营平台沟通及制定运营活动方案。  8.根据测试结果，制定并优化游戏内容及线上运营活动方案并实行。 | |
| 项目业绩： | 360独代定制产品。19年7月13号正式线上运营。目前已开放60组服务器，单平台月流水300万。 | |
| **Jella2D游戏引擎** | | 2008.03-至今 |
| 独立制作人 | | |
| 所在公司： | 个人 | |
| 项目描述： | Jella2D应用于页游及客户端游戏的2D游戏引擎 | |
| 项目职责： | Jella2D游戏引擎由个人独立设计并开发的页游（微端）游戏引擎。   1. 客户端AS3.0，服务端语言Java。 2. 引擎包含客户端、服务端及开发工具（编辑器及脚本工具）。引擎编辑器工具包括UI编辑器、场景编辑器、模型，特效编辑器及动画序列编辑器。 3. 服务端主要提供与客户端的TCP/IP网络通讯及字节缓冲服务、MYSQL数据库封装、地图解析及寻路等功能。 | |
| 项目业绩： | 曾提供CCNEC公司的SG项目及趣酷科技（原趣游科技集团）旗下的武胜项目使用 | |
|  | | |
| **王者天下** | | 2018.07-2018.12 |
| 技术主管 | | |
| 所在公司： | 西山居多盈（北京）科技有限公司 | |
| 项目描述： | 王者天下是基于剑侠情缘兵器谱技术框架搭建的一款大型。3DMMORPG类型游戏。已在腾讯QQ游戏大厅上线。 | |
| 项目职责： | 1.负责搭建游戏客户端框架、修改和优化服务器代码结构  2.搭建并部署WEB服务，调试及对接  3.微端的制作与发布。 | |
|  | | |
| **一杆进洞（H5）** | | 2018.05-2018.07 |
| 制作人 | | |
| 所在公司： | 西山居多盈北京科技有限公司 | |
| 项目描述： | 一杆进洞是一款H5台球类型游戏。已在电视红包平台、3AM区块链平台上线。 | |
| 项目职责： | 1. 根据运营平台的特殊性制定游戏方向和玩法。 2. 与运营方讨论平台用户习惯及用户对那种游戏类型较感兴趣，并愿意投入精力去玩。 3. 根据以上两点设定项目计划和开发内容，确保在有限时间内完成游戏内容达可上线版本要求。 4. 建立制作流程，分组沟通，制定部门间的提交及发布流程，提高各项工作效率。 5. 参与具体的系统设计及美术定位，并搭建项目技术框架及核心系统的开发及UI设计。并解决全机型适配问题（iphonex的完美适配），SDK及安全系统的接入。 6. 针对游戏内的相关细节，交互性，引导及UI反馈进行调整及品质提升。 7. 把控项目整体进度，找出问题点并制定解决方案及时处理问题点，稳定项目的开发进度 8. 与平台方制定并优化游戏表现及线上运营活动方案并实行。 | |
| 项目业绩： | 《一杆进洞》在区块链3AM平台上线。单日最高充值20万。 | |
|  | | |
| **手指画线（H5）** | | 2018.01-2018.06 |
| 制作人 | | |
| 所在公司： | 西山居多盈北京科技有限公司 | |
| 项目描述： | 手指画线是一款H5全端发售的策略、益智类型的游戏产品。利用手指在屏幕上画出的线条路径，线条会根据绘制的路线将屏幕上所有的球体一次性消除。多关卡设置，不同关卡有不同的机关等设置，增加游戏的趣味性。游戏同时发售关卡编辑器提供给玩家，玩家可自行编辑关卡上传进行玩家挑战. 首发qq玩一玩（现手Q）平台，注册量达300多万. | |
| 项目职责： | 1. 制定游戏主要玩法及世界观，游戏发展方向及周边相关内容。 2. 与腾讯手Q平台人员专门成立《手指画线》项目组联合开发。 3. 前往深圳腾讯总部手Q部门与运营人员进行深度沟通，并得到平台用户的年龄分布及游戏习惯和偏向类型。根据以上情况优化项目计划和玩法内容，并制定具体开发内容和时间规划。 4. 建立制作流程，分组沟通，制定部门间的提交及发布流程，提高各项工作效率。 5. 参与具体的系统设计及美术定位，并搭建项目技术框架及核心系统的开发及UI设计。并解决全机型适配问题（iphonex的完美适配），SDK及安全系统的接入。 6. 针对游戏内的相关细节，交互性，引导及UI反馈进行调整及品质提升。 7. 把控项目整体进度，找出问题点并制定解决方案及时处理问题点，稳定项目的开发进度   与平台方制定并优化游戏表现及线上运营活动方案并实行。   1. 与运营方确定游戏周边玩法（例如用户关卡自定义编辑器上传自己的关卡设计，并写入游戏关卡，供其他玩家进行挑战）及周边相关引导。 | |
| 项目业绩： | 在腾讯手Q平台（原厘米秀）上线。导入用户量为365万，总注册量为360万，DAU最高25万，同时在线峰值最高18万。手Q《手指画线》粉丝群人数达8万人。 | |
|  | | |
| **剑侠情缘兵器谱** | | 2014.03-2017.03 |
| 技术主管兼客户端主程 | | |
| 所在公司： | 西山居多盈(北京)科技有限公司 | |
| 项目描述： | 西山居正版授权的剑侠情缘ID。极具特色的玩法兵器谱系统，多武器搭配，无双战斗模式，爽快的PK操作及体验。多线养成及其他特色玩法融为一体的大型MMORPG武侠3D游戏。 | |
| 项目职责： | 1. 负责把控项目技术框架设计、开发语言，引擎的选取及技术协调工作。 2. 负责项目技术框架搭建、核心系统开发及SDK接入。 3. 配合其他部门协调相关工作的日常开发。 | |
| 项目业绩： | 首上腾讯平台（TGP,大厅及空间），共开放460组服务器。360全平台运营，共开放150组服务器，月流水过千万。 | |
|  | | |
| **横扫天下、佛本是道** | | 2013.06-2014.02 |
|  | | |
| 所在公司： | 趣游科技集团有限公司 | |
| 项目描述： | 横扫天下是首创网页版暗黑系MMORPG 3D游戏项目，3职业配置不同的技能，爽快的战斗体验及个性化的养成线系统。 | |
| 项目职责： | 1.负责《横扫天下》功能逻辑开发及UI组件库的优化和部分组件的重写。  2.负责《佛本是道》UI模块的重构，UI逻辑框架的编写。场景及战斗的核心模块编写及优化。 | |
| 项目业绩： | 《横扫天下》是13年上线的首款3DMMORPG游戏，月流水过5000万。《佛本是道》月流水3000万。两款3DMMORPG游戏均为千万级产品。 | |
|  | | |
| **群英战** | | 2013.05-2013.12 |
| 独立制作人 | | |
| 所在公司： | 个人 | |
| 项目描述： | 移动端单机策略塔防游戏 | |
| 项目职责： | 负责设计游戏整体的玩法和世界观，并制定美术风格及程序开发。 | |
|  | | |
| **武胜** | | 2011.12-2013.05 |
| 客户端主程 | | |
| 所在公司： | 趣游科技集团有限公司 | |
| 项目描述： | 一款MMORPG 2D武侠游戏。首创多武器切换及操作系统，配备新式玩法染色系统，多元化一体的游戏。 | |
| 项目职责： | 负责客户端及服务端框架搭建，编辑器及游戏核心系统开发。 | |
| 项目业绩： | 《武胜》项目在国内百度、腾讯，海外韩国上线。在当时国内月流水过千万，海外月流水过百万的成绩。 | |
|  | | |
| **SG将帅三国** | | 2011.05-2011.12 |
| 客户端组长 | | |
| 所在公司： | 北京中视网元娱乐科技有限公司 | |
| 项目描述： | 《将帅三国》是一款以三国时期为背景的网页SLG类型游戏，融合了角色扮演和战棋策略的游戏元素，主要面向喜欢三国题材的网页游戏玩家，通过结合三国游戏中的角色扮演和策略元素，给予玩家独特的时代代入感和策略玩法。 | |
| 项目职责： | 1. UI模块基于Jella2D游戏引擎的子项目JellaUI进行制作。 2. 负责搭建客户端UI模块，编写UI模块结构及内容。 3. 服务端起初用Flash Media Server（FMS）服务进行开发，网络通讯基于RTMP协议进行操作。中后期改为Java作为服务端进行开发。服务端主要负责编写系统逻辑模块及性能优化。 | |
|  | | |
| **Flash全站设计与开发** | | 2009.11-2011.05 |
| Flash前端组长 | | |
| 所在公司： | 大学生艺术网 | |
| 项目描述： | 为站内用户定制个人独立页面，并可在线进行自定义编辑 | |
| 项目职责： | 1.负责搭建门户网站用户独立网页的设计与开发。  2.为公司合作商（直向建筑、MOSTO等）开发官方Flash全站。  3.参与盘古搜索引擎及门户网站内的开发。 | |
| 项目业绩： | 为直向建筑公司/MOSTO等公司设计并独立制作官方网站（Flash全站页） | |
|  | | |

|  |
| --- |
|  |
| **语言能力** |
| 英语、普通话 |

|  |
| --- |
|  |
| **自我评价** |
| 走出校园至今，致力于游戏行业的学习与研究。从不跟风，反而从市场，行业动向以及未来发展趋势为出发点，并结合团队及公司情况找出适合当下快速研发的思路及建议，选取正确的开发语言及开发模式。从小组开发到团队开发，再到个人独立编写游戏2D引擎，3D渲染相关内容，再回归到团队，最后到合伙创业至今。经历了很多，反而现在更希望将之前所有的经历结合起来，脚踏实地的去做好每一款游戏，每一款产品。我一直认为，只有好游戏（游戏体制内优秀还是营销优秀，或两者兼得）才能有资格谈到好产品，先游戏后产品，这也是个人认为好结果的前提。不切实际的思维方式，盲目的追求结果，是游戏行业大忌，也是当下游戏行业的大环境以及趋势。只有静下心来，心中有杆秤，不急于求成，踏踏实实的做好每一件事情，才会到达心中理想的终点。未来我想将我所经历的以及开发过程中的经验分享给每一位合作的伙伴，带领团队踏踏实实的去做事情。There is no end to learning. |

|  |
| --- |
|  |
| **附加信息** |
| 1. 全国计算机二级 2. 区级信号发生器的设计与制作三等奖 |
|  |
| **附件：部分项目截图**  微信图片_20190827021858 |
| 微信图片_20190827021853 |
| 微信图片_20190827021846 |
| 微信图片_20190827021833 |
| 微信图片_20190827021827 |
| 微信图片_20190827021821 |
| 微信图片_20190827021812 |