林坤坤 Unity3D Developer

5+年 Unity3D 商业研发 · 玩法逻辑与关卡工具链深度拓展 · 重度 AI 协同实践者

190 9245 8841
kkjusdoit@gmail.com
github.com/kkjusdoit

PROFILE / CORE CAPABILITIES

核心研发能力 具备扎实的 C# 编程功底与 Unity3D 研发经验，擅长游戏玩法拆解与高还原度复刻，具备代码性能调优、Shader 常规特效开发及线上包发热/卡顿排查能力。

工具链与安全 擅长 Editor 工具链扩展（实量视频轨迹录制/回放、可视化关卡生成、竞品关卡拆包解析）与 iOS 马甲包工程化（Metadata 加密过审）。

AI 协同高效落地 重度 AI 编程实践者（116 亿+ Tokens 上下文调优经验），善于需求拆解达成 2x 极速落地。

合作与口碑 做事靠谱有始有终，在团队中沟通顺畅，曾收到前主程与创业同事的再次共事邀请。

116 亿+	2x	60%+	1 亿+
Tokens 上下文处理量	新项目 AI 协同开发效率	Color Duck Blast 次日留存	核心参与项目流水

01 重点作品演示

PROJECTS & DEMOS

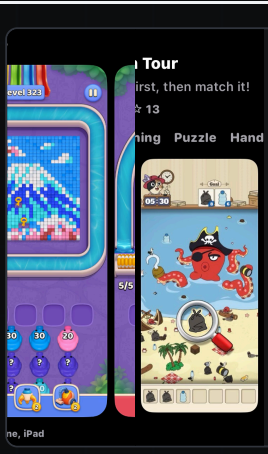


商业项目 · 2026.07 (刚上线)

Pixel Pack!

核心玩法 · 2倍速研发落地

- 独立负责核心玩法与游戏逻辑构建，实现高效流畅的基础架构
- 拆包竞品关卡数据，编写关卡格式自动化解析与导入转换工具
- 全程重度使用 Cursor / Claude Code 等 AI 编程工具，以 2 倍速快速推进需求落地

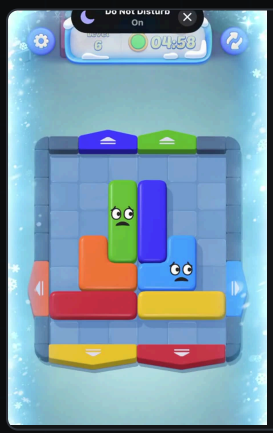


商业项目 · 2025.08 - 2026.07

Color Duck Blast & Match Tour

次日留存 60%+

- 独立/配合完成 Color Duck Blast 与 Match Tour 核心玩法及 UI 外围功能模块实现
- 物理系统碰撞检测优化为 AABB 包围盒判断，大幅提升算法效率
- 排查 Shader 渲染黑屏问题及线上包发热/性能瓶颈
- 开发图片导入识别生成关卡编辑工具，策划配置效率提升 70%



商业项目 · 2025.05 - 2025.08

Jelly Escape 3D

核心玩法 · 3D 物理解谜

- 独立研发核心解谜机制与果冻弹性物理碰撞算法，保障丰富关卡交互
- 针对 3D 物理与碰撞性能进行专项优化，保证中低端设备稳定 60 FPS 帧率
- 配合关卡设计快速迭代 100+ 关卡玩法逻辑



独立全栈开发与运营 · 2025 - 至今

微信小程序/小游戏矩阵 (fzd-fans.com)

多款小程序/小游戏已上线及备案

- 【已上线】微信小程序《樊星宇宙》：独立全栈架构、前端/后端开发与日常维护
- 【已过审】微信小游戏《童年棋趣》：北方乡土棋类游戏全流程自研开发
- 【备案中】微信小游戏《一触百玩》：上百种像素小游戏合集
- 【备案中】微信小游戏《七彩流沙俄罗斯方块》：流沙物理消除小游戏
- fzd-fans.com 网站累计访问量 10万+，全网话题曝光 100万+

02 专业技能 TECHNICAL SKILLS

01	AI 协同开发与 Agent 工具应用	重度 AI 协同编程实践者，累积拥有 116 亿+ Tokens 上下文调优实战。熟练掌握 Claude Code、Codex、Antigravity 等 Agent 工具与框架，善于拆解复杂业务需求，通过合理的上下文管理与 Prompt 调优提升辅助编码与故障排错效率。
02	编程语言 & 热更新架构	熟练使用 C# / Lua 语言，精通常用数据结构、算法与设计模式，具备扎实的业务逻辑架构能力与成熟的热更新实战经验。
03	Unity 引擎与渲染特效	熟练掌握 Unity UGUI、Animation、Particle、DOTween、Spine、Addressables 等核心系统，具备 Shader 特效开发与线上发热/黑屏等渲染问题定位排错能力。
04	iOS 马甲包与工程化安全	熟悉 Android / iOS 构建流程，执行过 iOS 马甲包过审方案，编写自动化脚本混淆工具与 Metadata 加密流程 ↗，有效规避苹果机审重。
05	编辑器工具链深度开发	擅长 Unity Editor 编辑器扩展，开发过资源检查、可视化关卡模式识别生成、买量视频操作轨迹录制与自动化回放工具（含手势引导）、Buff 编辑器，以及竞品关卡拆包解析与格式自动化导入转换工具，显著提升策划与买量团队协作效率。

03 工作经历 WORK EXPERIENCE

2024.11 – 至今

Unity3D 开发工程师 北京 SecretLisa 公司

Match Tour, Color Block, Color Duck Blast, Pixel Pack!（海外休闲游戏）

- 负责核心玩法逻辑以及 UI 等外围功能实现（Color Duck Blast 次留达 60%+；Pixel Pack! 实现 2 倍速高效落地与关卡拆包导入）。
- 优化代码性能，将物理系统的碰撞检测改写为高效率 AABB 包围盒判断。
- 使用 Shader 实现常规特效，排查渲染导致的黑屏问题及线上包发热/性能瓶颈。
- 开发可视化关卡编辑器，实现图片导入识别自动生成关卡模式，策划编辑效率提升约 70%。

2021.07 – 2024.11

Unity3D 开发工程师 北京攸乐科技有限公司

《乱世逐鹿》（三国卡牌，流水过亿）、《军事大时代》（微信小游戏）

- 执行 iOS 马甲包过审方案，编写代码及资源自动混淆工具，实现 Metadata 加密流程 ↗，有效规避苹果机审重，保障产品矩阵上线。
- 参与《乱世逐鹿》核心 GVG 玩法（诸侯争霸、联盟竞赛）及多种深度养成功能的逻辑实现。

2020.10 – 2021.07

Unity3D 开发工程师 北京乐动派软件有限公司

《魔龙少女》（融合卡牌 RPG 与 RTS 玩法）

- 基于已有框架快速上手并承担核心功能与 UI 逻辑开发。

2017.07 – 2020.09

施工管理 中交海洋建设开发有限公司

马来西亚填海造地项目（一带一路）

- 在职期间工作表现优异，曾获评年度优秀员工。

04 EDUCATION

武汉理工大学（211）· 本科

轮机工程专业 · 绩点 Top 10% · 英语六级（CET-6）· 计算机三级 · 2013 - 2017

具备扎实的理工科逻辑推理与数学基础，流畅阅读英文原版文档及技术前沿资讯。

ONLINE PORTFOLIO
https://linkunkun-gamedev-resume.pages.dev

GITHUB
github.com/kkjusdoit

EMAIL
kkjusdoit@gmail.com

SCAN TO VIEW
扫码打开在线简历