

درباره من

سلام! من علیرضا معجری هستم توسعه دهنده یونیتی با بیش از ۶ سال سابقه کار تخصصی در زمینه برنامه نویسی بازی‌های موبایل و فارغ التحصیل رشته مهندسی نرم افزار از دانشگاه خوارزمی. از سال ۱۳۹۶ و همزمان با شروع تحصیلات کارشناسی، فعالیت خودم را در زمینه توسعه بازی‌های موبایل آغاز کردم. آخرین تجربه کاری من در استودیو بازی سازی کینگ کد می‌باشد که در طول این مدت بر روی بازی جی تی کلپ سرعت و چندین بازی دیگر مشغول به کار بودم.



علیرضا معجری

توسعه دهنده یونیتی

ایمیل
alimajari۱۳۷۹@gmail.com



تلفن همراه
۰۹۳۹۷۶۲۹۶۲۰



تاریخ تولد
۳۰ فروردین ۱۳۷۹



موقعیت مکانی
ایران ، کرج



چه کاری انجام می دهم

برنامه نویسی ربات تلگرام



/ توسعه و برنامه نویسی ربات‌های تلگرام به عنوان Side Hustle. /

توسعه بازی با Unity



سابقه برنامه نویسی یونیتی و توسعه بازی‌های موبایل به مدت ۶ سال.

تحصیلات



دانشگاه سراسری خوارزمی - مهندسی نرم افزار

۱۳۹۶ - ۱۴۰۰

فارغ التحصیل رشته مهندسی نرم افزار از دانشگاه خوارزمی با سابقه عضویت در انجمن بازی سازان دانشگاه خوارزمی، انتشار نشریه بازی سازی GameGeeks و همچنین برگزاری وبینارهای بازی سازی در این دانشگاه.

تجربیات



استودیو کینگ کد - توسعه دهنده یونیتی

۱۴۰۰ — اکنون

از سال ۱۴۰۰ فعالیت خودم را در داخل استودیو کینگ کد شروع کردم و بلافاصله مشغول به کار بر روی پروژه جی تی کلپ سرعت یا GT Speed Club شدم. این بازی دارای ۱۰ میلیون دانلود در مارکت GooglePlay و شمار زیادی کاربر فعال از سراسر دنیا می‌باشد. علاوه بر پروژه جی تی، بر روی نسخه اولیه بازی King Ludo که یک بازی منج آنلاین است کار کردم. و همچنین بازی Tank Strike که جدیدترین محصول استودیو کینگ کد می‌باشد را توسعه دادم.

خود اشتغالی پاره وقت - توسعه دهنده یونیتی

۱۴۰۱ — اکنون

در طول مدتی که در استودیو کینگ کد مشغول به کار بودم، در زمان آزادم به توسعه بازی‌های هایپر کژوال و اخیرا هیبرید کژوال نیز مشغول بودم. در این مدت بازی‌های زیر را توسعه دادم که به کمک ناشران خارجی به تست آن‌ها پرداختیم:

- بازی Pick Em Up

- بازی Defense ۲۲۴۸

- بازی Drone Car : Attack on Giants

فریلنسر - توسعه دهنده یونیتی

۱۳۹۶ — ۱۴۰۰

به مدت ۴ سال به صورت فریلنسری در زمینه توسعه بازی‌های موبایل فعالیت کردم و پروژه‌های متعددی را سفارش گرفته و به سرانجام رساندم. از جمله پروژه‌هایی که در این مدت انجام دادم می‌توان به این موارد اشاره کرد:

- اپلیکیشن دندان کاو یک اطلس سه بعدی آفلاین آناتومی و مورفولوژی دندان.

- بازی Lord of Quiz: یک بازی کوئیز محور که کاربران با پاسخ به سوالات، به رقابت با یکدیگر می‌پرداختند.

- بازی جدال: یک بازی کژوال آنلاین که مکانیک اصلی آن از بازی Paper.io الهام گرفته شده بود.

Unity ۱۰۰%

C# ۱۰۰%

۳DS Max ۷۰%

Photoshop ۸۰%

Database (SQL, MongoDB, Redis) ۱۰۰%

Java, ASP.NET, PHP, Node.js, Python ۳۰%

Version Control (git, Plastic SCM) ۱۰۰%

Agile ۱۰۰%



GT Nitro: Drag Racing

استودیو کینگ کد • ۱۴۰۰

یکی از مسئولیت‌های من در استودیو بازی سازی کینگ کد، کار بر روی محصول جی تی کلپ سرعت و آماده سازی فیچرهای جدید و یا انجام باگ فیکس‌ها و بیلد و انتشار نسخه‌های اندروید و IOS و همچنین گاهی انجام تغییرات در بخش بک اند (ASP.Net) بود. این بازی دارای ۱۰ میلیون دانلود در مارکت GooglePlay و شمار زیادی کاربر فعال از سراسر دنیا می‌باشد. اخیرا بازی جی تی کلپ سرعت به دلیل مشکلاتی از مارکت گوگل برداشته شده و هم اکنون با نام جدید GT Nitro در دسترس می‌باشد.

[نمایش در GooglePlay](#)

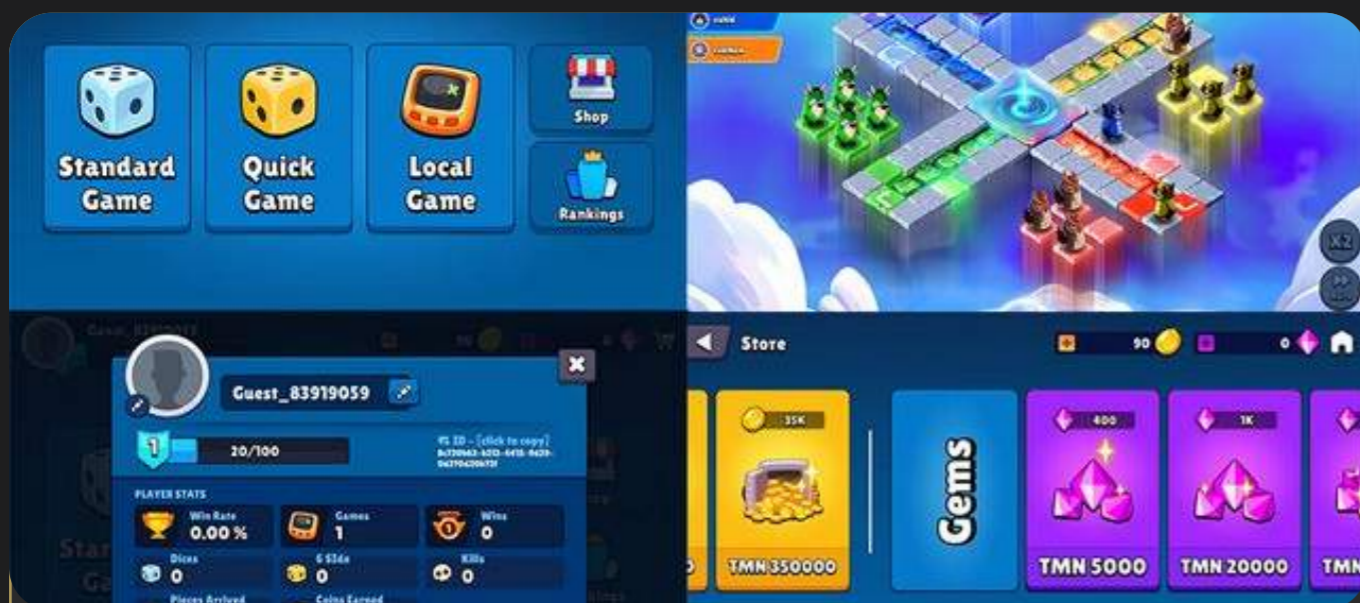


Tank Strike: Armored Warfare

استودیو کینگ کد • ۱۴۰۲

این پروژه، جدیدترین بازی استودیو کینگ کد در سبک هیبرید کژوال و با آرت استایل واقع گرایانه می‌باشد که توسعه تمامی قسمت‌های پروژه، به جز بخش لول دیزاین از ابتدا بر عهده من بوده است. در این بازی کاربر با تانک خود به دشمنان شلیک می‌کند و در هر مرحله راه خود را تا انتهای مسیر طی می‌کند و دشمنان را از بین می‌برد. این بازی توسط ناشر بین المللی Vodoo تست شد و توانست CPI برابر با \$۰.۳۶ و ریتنشن ۳۲ درصد را به دست آورد.

[نمایش در GooglePlay](#)

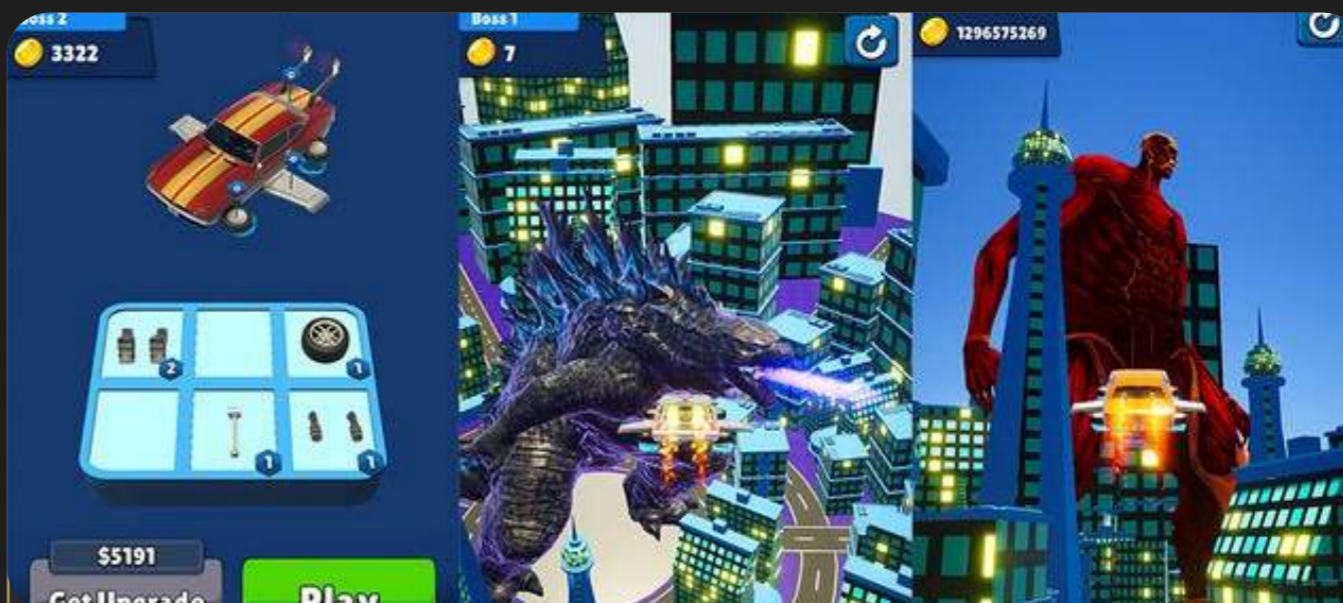


King Ludo: Online Board Game

استودیو کینگ کد • ۱۴۰۲

بازی کینگ لودو یکی دیگر از پروژه های استودیو کینگ کد می باشد که وظیفه آماده سازی نسخه اولیه آن را بر عهده داشتیم. این پروژه یک بازی منچ آنلاین می باشد که برای تمامی بخش های آنلاین، ذخیره اطلاعات کاربران و همچنین لیدربرد از سرویس Nakama استفاده شده است.

[نمایش در GooglePlay](#)



Drone Car : Attack on Giants

Self Employed • ۱۴۰۲

این پروژه یک بازی هیبرید کژوال می باشد که در آن کاربر با گرفتن آپگیدها و Merge و Assemble کردن آن ها بر روی ماشین خود، می تواند ماشین خود را ارتقا دهد و با آن به حمله به غولها در مراحل مختلف بپردازد. این بازی نیز توسط ناشر بین المللی در چند مرحله به تست رسید و توانست آمار قابل توجهی را به دست آورد.

[نمایش در GooglePlay](#)



Pick Em Up

Self Employed • ۱۴۰۱

این بازی در سبک هایپر کژوال توسعه داده شد و توسط ناشر به تست رسید. در این بازی کاربر باید در مراحل مختلف، یک مسیر برای اتوبوس رسم کند به صورتی که هر اتوبوس تمامی کاراکترهای یک رنگ را سوار کند و از مپ خارج شود.

[نمایش در GooglePlay](#)



Defense ۲۲۴۸

Self Employed • ۱۴۰۱

یک بازی هیبرید کژوال که ترکیبی از دو بازی ۲۲۴۸ و Mob Control می باشد. این بازی در یک ماه ساخته شد و توسط ناشر بین المللی به تست رسید. همچنین این بازی در مسابقه بازی سازی شریف گیم سال ۱۴۰۲ شرکت داده شد و مقام چهارم را به دست آورد.

[نمایش در GooglePlay](#)



Lord of Quiz

فریلنسر • ۱۳۹۷

این پروژه یک بازی کوئیز محور بود که کاربران با پاسخ به سوالات در دسته بندی های مختلف، به رقابت با یکدیگر در Leaderboard می پرداختند. در این پروژه علاوه بر توسعه خود بازی، وظیفه توسعه Back-End نیز به عهده من بوده که قسمت Back-End بازی به زبان php نوشته شده و برای دیتابیس از mysql استفاده شده است.

[نمایش در GooglePlay](#)



Jedal

فریلنسر • ۱۳۹۹

یک پروژه هایپر کژوال که از بازی محبوب Paper.io الهام گرفته شده است. این بازی شامل قسمت آنلاین، لیدربرد، بخش چت و دوستان بود که تمامی این قسمت ها با استفاده از سرویس Nakama پیاده سازی شده اند. همچنین مدل سازی LowPoly و تکسچرینگ ماشین ها هم توسط من انجام شده است.

[دانلود دمو](#)



Sunset Riders: New Journey

۱۳۹۸ • Self Employed

این بازی در واقع Remake یکی از مراحل بازی نوستالژی Sunset Riders بود که در یک گیم جم توسعه داده شد. نقش من در این پروژه برنامه نویسی قسمتهای مختلف بازی از جمله مکانیک و هوش مصنوعی دشمنان بود.

[نمایش دمو](#)



Offroad Prototype

۱۳۹۸ • Self Employed

این پروتوتایپ که در یک مرحله Vertical Slice آماده شده است، یک بازی آفرود عبور از موانع می‌باشد که برای پیاده سازی سیستم فیزیک ماشین از پکیج RCC استفاده شده است.

[دانلود دمو](#)



MP-۲۸ Gun Model

۱۳۹۷ • Self Employed

یک مدل HighPoly از اسلحه MP-۲۸ که مدل سازی این اسلحه با ۳DS Max انجام شده و تکسچرینگ و رندر آن در نرم افزار Substance Painter صورت گرفته است.

[نمایش در ArtStation](#)



Dandan Kav

فریلنسر • ۱۳۹۶

اپلیکیشن دندان کاو یک اطلس سه بعدی جامع در مورد آناتومی و مورفولوژی دندان‌هاست که ساده ترین راه برای یادگیری مورفولوژی دندان‌ها را برای دانشجویان دندان پزشکی فراهم کرده است.

[نمایش در کافه بازار](#)

دوره‌ها



Unity



گذراندن کورس Complete C# Unity Development از Udemy در سال ۱۳۹۶.



3DSMax



گذراندن کورس 3ds Max Fundamentals: 3D Modeling and Look Development از Udemy در سال ۱۳۹۷.