

个人简介

- 姓名：周忠良
- 生日：1987-04-01
- 性别：男
- 联系电话：17810308732
- 电子邮箱：kyochow@outlook.com
- 现居地：北京

个人技能

- 引擎：Unity3d
- 语言：C# Lua C++ CMake Shell Go Python Java
- 架构：底层架构，资源管理，配置管理，版本管理，热更系统架构，基于Xlua的UI架构
- 玩法：全热更可验证的战斗系统架构设计，关卡系统设计等等
- 管理：计划管理，范围管理，团队管理，部门间协调
- 安全：基于c++的native库的加密解密(包括lua和assetbundle)
- 工作流：Jenkins/Teamcity打包自动化 策划工具自动化(导表，拆分，合并)，Editor工具编写
- 渲染：基本的渲染，卡通渲染(基础)，配合TA编写Shader
- 优化：内存优化，查找疑难杂症崩溃
- SDK接入，异形屏幕适配等
- 其他：git svn版本管理工具 及hook书写等等

工作经历

2016-1 – 现在 北京巴别时代科技有限公司

盗墓笔记-终极(2016/01 -- 2018/11) 客户端主程序

- 项目介绍：南派三叔正版授权，RPG冒险类型游戏，内核是卡牌游戏，上线前

ip挂了

- 项目职责：项目底层架构，资源管理、UI架构，配置管理、战斗架构设计、基础渲染、关卡设计

苍蓝誓约(2018/11 – 2020/1) Unity3d高级，0.5主程

- 项目介绍：二次元海战项目，内核是卡牌，使用卡通渲染技法，战斗系统使用类帧同步设计，国服畅销榜最高15，日服畅销榜最高6
- 项目职责：被赵老板抓去的，负责战斗系统设计，战斗验证服设计，对抗作弊，拿苹果推荐以及提审的工作,解决疑难杂症

X回合制卡牌挂机(2020/01 – 现在) 客户端主程序

- 项目介绍：回合制挂机手游，内核是卡牌，项目进入铺量期
- 项目职责：除了上述两个项目的相关职责外，本项目更加全面的掌控客户端，还负责进度管理，工作流优化，外部协调等

2015-09 - 2016-01 北京蓝港互动

乱弹三国志 2015-09 - 2016-01 unity3d高级工程师

- 项目介绍：仿照怪物弹珠的一款弹射类游戏，上线后数据不好，大部门解散
- 项目职责：进行了资源管理及热更系统的开发，性能优化等

2013-07 - 2015-09 北京顽石互动

二战风云2 (2013-07 - 2015-09) unity3d高级工程师

- 项目介绍：二战风云的续作，慢节奏RTS类型战斗，欧美及中国大陆上线，西方人比较喜欢二战题材，拿过谷歌推荐，国内名次不高，还活着
- 项目职责：关卡设计与开发 主要负责在游戏中负责核心战斗系统的开发 资

- 项目职责：关卡设计与开发，主要参与过游戏中关卡核心战斗系统的开发，资源管理，战场局势系统，buff系统，军官政策系统，另任职场景编辑器子项目主程，负责地图数据设计，地编模块设计，npc，摄像机动画，脚本及ai挂载，地图数据生成，检验，加载和优化；负责Jenkins多平台持续构建系统设计与研发，实现定时代码和资源的检查，一键自动打程序包、资源包、及各个包的部署，并分发到测试人员手中，减少打包人力成本消耗，降低出错的可能并提高工作效率；其他内容过多，不再赘述，已在北美地区正式上线

2010-03 - 2013-06 北京翰纳维科技有限公司

逆向谷歌地球 2012-06 – 2012-08 unity3d工程师

- 项目介绍：实现了地球的动态绘制，使用四叉树算法实现从0层到22层的准确切换，并实现了地图数据的正确贴取，实现经纬度与Unity内置坐标的一一对应
- 项目职责：负责整个项目的设计和开发，对谷歌地球的所用到的算法进行逆向工程，然后使用了墨卡托经纬坐标与unity坐标的转换算法，

基于Netty的多人联网互动小游戏若干 有塔防类和无限场景类，太久远不做赘述

个人博客

<https://kyochow.github.io/>

教育经历

2006-09 - 2010-07 哈尔滨工业大学华德学院 本科 信息管理与信息系统