



周张林

电话: 13550389434 邮件: 173556135@qq.com

概况

学历	大学本科	毕业院校	四川农业大学
专业	教育技术学(多媒体教育方向)	英语	CET-4
年龄	32	工作经验	9年
期望薪资	税前18k左右	期望职位	游戏前端主程或高级开发

个人介绍

1. 熟悉MMORPG 2D完整开发过程，包括地图编辑器制作。
2. 熟悉多种类型游戏开发（策略、农场、小游戏等），熟悉2d、3d、h5游戏开发。
3. 使用过flash、cocos2dx、egret、layabox、unity等游戏框架或引擎。
4. 熟悉Unity，有四年使用经验。了解一些3d图形学相关知识，熟悉unity shader。熟悉使用cstolua进行代码和资源热更新。
5. 熟悉图形图像处理，图像压缩，熟悉2d,3d动画、骨骼动画制作。
6. 熟悉苹果和谷歌平台，了解他们的规则和要求，了解谷歌广告规则，熟悉firebase。
7. 熟悉海外市场，特别是小游戏、女性、儿童市场，了解游戏开发和数据组的工作衔接，以及怎么以数据为指导下开发游戏，优化游戏，以及选择什么样的游戏更容易在海外成功。了解如何让游戏广告收入最大化。
8. 博客: <https://blog.csdn.net/bingheliefeng>
9. git: <https://github.com/zhoushanglin>
10. git2: <https://gitee.com/bingheliefeng>

经历

四川摩奇科技/四川摩奇智创 – 2010.10–现在 移动前端资深开发/主程

前两三年参与多款facebook网页游戏开发，如农场建造类，策略对战类。

现负责公司游戏技术研究，游戏框架搭建与游戏制作，维护公共库，培养、招聘和指导新人。解决游戏中遇到的难点和问题，负责公司技术的选型，以及和数据组、SDK组合作。

四川中大网络有限公司 – 2010.5-2010.9 **FLASH开发工程师**

主要制作一款类梦幻西游的网页游戏，使用Flash开发游戏，使用Flex开发地图等编辑器。

成都仁和春天计算机部 – 2010.1-2010.5 **JAVA开发工程师**

制作仁和春天对帐系统，使用j2ee (SSH框架)，包含前端和后端制作，前端使用了YUI和Jquery。

项目经验

1. **UNICORN CHEF FUN COOKING GAMES** 四川摩奇科技/四川摩奇智创

此游戏是一款制作食物的合集游戏，由unity制作，使用了cstolua框架，我主要负责此游戏主框架搭建，主应用制作，分配子游戏工作给其他程序员，最后对游戏进行发布，维护。此游戏当前月活跃用户80万，在美国区有几分类中排行前几十名。

下载地址：（可能需要翻墙）

<https://itunes.apple.com/app/id1397274369>

[https://play.google.com/store/apps/details?](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kidsfoodinc.unicorn.cooking.game)

[id=com.kidsfoodinc.unicorn.cooking.game](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kidsfoodinc.unicorn.cooking.game)

2. **DRESS UP HAIR SALON GIRL GAMES** 四川摩奇科技/四川摩奇智创

此游戏是一款化妆、换装、爱情故事的合集游戏，由unity制作，使用了cstolua框架，我主要负责此游戏主框架搭建，主应用制作，分配子游戏工作给其他程序员，最后对游戏进行发布，维护。此游戏当前月活跃用户30万。

下载地址：（可能需要翻墙）

<https://itunes.apple.com/app/id1387746573>

[https://play.google.com/store/apps/details?](https://play.google.com/store/apps/details?id=net.beautysalongames.dress.up.hair.salon.girl.games.for.free)

[id=net.beautysalongames.dress.up.hair.salon.girl.games.for.free](https://play.google.com/store/apps/details?id=net.beautysalongames.dress.up.hair.salon.girl.games.for.free)

3. **UNICORN 3D ART: PUZZLE GAMES** 四川摩奇科技/四川摩奇智创

此游戏是一款多边形拼图游戏，我负责这款游戏的完整制作。

下载地址：（可能需要翻墙）

<https://itunes.apple.com/app/id1445794286>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kidsfoodinc.unicorn.puzzle.low.poly.girl.games.for.free>

4. SECRET HIGH SCHOOL 四川摩奇科技/四川摩奇智创

这是一个故事系列，主题是大学校园吸血鬼爱情故事，现在出到了12集，在苹果和谷歌平台总共有几千万下载，但是因为一些原因被苹果下架，所以只剩下谷歌平台。

我主要负责这类游戏技术开发，负责其中前几集开发，为其他人制作模板游戏和工具，以便其他程序员能方便开发之后的故事。

下载地址：（可能需要翻墙）

<https://play.google.com/store/apps/developer?id=Beauty+Salon+Games>

5. 其他系列和其他游戏 四川摩奇科技/四川摩奇智创

除了吸血鬼系列，还主导了Food系列、Doctor系列，3D沙龙游戏的Unity开发，都是女性和儿童类项目。每个系列下载量都是在几百上千万。

6. WALL PAPER 四川摩奇科技/四川摩奇智创

是一款ios上面的壁纸应用，使用swift开发，下载量有几百万，但因为公司开发了多款类似的，所以被苹果下架。我在里面负责整个前端开发。

7. PONY RUN 四川摩奇科技/四川摩奇智创

是一款3d跑酷游戏，使用Unity开发，我在里面负责整个前端，包括地图制作工具。

8. FAIRY VILLAGE / FASHION CITY 四川摩奇科技/四川摩奇智创

Fairy Village 是一款facebook 农场类游戏，是使用Flash开发的网页游戏，是在2011年左右上线，月活跃用户30万左右。我在里面主要负责功能扩展和维护工作。

Fairy Village和Fashion City手机游戏，使用Flash AIR制作，下载量有几百万，已经时间太久，已经被下架。我在这两个项目中完全负责整个前端开发。

9. MY NINJA 四川摩奇科技/四川摩奇智创

my ninja是一款facebook网页策略对战游戏，是回合制游戏，支持PVP，使用Flash开发，我参与其中部分数据，UI，战斗等功能制作，在2012年左右上线。此游戏在facebook也有30万月活跃用户。

10. 完美西游

四川中大网络有限公司

是一款类似梦幻西游的mmorpg游戏，使用Flash开发。我负责里面的前端网络部分，地图编辑器制作，游戏地图管理，资源管理，战斗，以及部分游戏UI制作。后因为公司倒闭，游戏只做到60%。

计算机语言技能(5分是太久没使用)

c#	8/10
javascript/lua/as3	8/10
Unity Shader Lab	5/10
c++/c	5/10
swift/typescript/java	5/10
object-c	3/10

游戏引擎技能(5分是太久没使用)

Unity	8/10
cocos2dx	5/10
egret/layabox	5/10
flash	7/10

其他软件技能

photoshop/fireworks	5/10
dragonbones/spine	7/10
Audition	4/10
3dsmax/maya	2/10

个人项目

Unity相关插件。我制作多款Unity插件在Unity商店。

- 1、Unity Particle2D，支持UGUI，支持将Cocos,Starling引擎的粒子转成Unity。<https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/unity-particle-2d-72216>
- 2、Bones 2D，支持将DragonBones和Spine转成Unity原生的动画。<https://github.com/zhoushanglin/Bones2D>
- 3、RenderTarget Painter，支持使用RenderTarget来制作涂抹和画板的功能。<https://assetstore.unity.com/packages/tools/painting/rendertexture-paint-73577>
- 4、Isometric Map，方便制作2d 30/45度类游戏地图的插件，包含寻路。<https://assetstore.unity.com/packages/tools/isometric-map-95148>
- 5、2d Filters，包括了2d，UGUI相关的一些滤镜shader，比如模糊，描边，发光，色相，人物美化等。<https://assetstore.unity.com/packages/vfx/shaders/2d-filters-75679>
- 6、还有一些小游戏，例如Yellow Planet，Baby Draw，Slot，Polygon Village
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/yellow-planet-70814>
<https://assetstore.unity.com/packages/templates/packs/polygon-village-102872>
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/slot-100818>
<https://assetstore.unity.com/packages/tools/painting/baby-draw-125688>
- 7、Dragbones数据转Spine数据工具，使用Flex制作。<https://gitee.com/bingheliefeng/DragonBoneToSpineData>
- 8、png和jpg压缩，预乘Alpha，缩放工具，使用Flex制作。<https://gitee.com/bingheliefeng/PngCompress>
- 9、九宫格缩小图片的工具，方便减小图片资源大小，使用Flex制作。<https://gitee.com/bingheliefeng/Gird9>
- 10、FlashJS，是自己使用javascript基于Canvas写的类flash结构的游戏框架。不过因为Canvas性能不行，只做过几个简单的小游戏就没再用。<https://gitee.com/bingheliefeng/FlashJs>
- 11、我的Flash的一些demo。<https://zhoushanglin.github.io/>
- 12、参与了DragonBones公共库Unity部分制作，是龙骨官方Unity部分的管理人员。下面是我自己改过的库存：<https://github.com/zhoushanglin/DragonBonesRuntime>