

冯安蒙

24岁 | 男 | <https://mycroftcooper.github.io/>
15502031453 | fenganmeng0326@163.com



教育背景

2018-09 ~ 2022-07	黑龙江大学	计算机科学与技术（本科）
专业课程和成绩：前10%		
程序设计基础 (C语言)	- 95分	JAVA程序设计 - 90分
操作系统课程设计	- 95分	C#程序设计 - 99分
面对对象程序设计 (C++)	- 95分	软件工程概论 - 90分
可视化高级程序设计	- 98分	数据结构与算法 - 83分

专业技能

编程语言：C#, Lua, C/C++, Python

相关软件：Unity, Spine, Blender, PhotoShop, Premiere, AfterEffects, Audition, DaVinciResolve

英语能力：CET-4

个人优势

- 对技术与代码质量有追求，坚持良好代码风格，持续学习，在CSDN，B站上发布30余篇学习笔记，总共近700人关注。
- 有丰富的Unity开发经验，能熟练使用Unity的各个组件，会UGUI，FGUI等UI框架，会帧动画，骨骼动画以及相关配套插件软件，会XLua，InjectFix等热更方案，了解URP，Shader与相关渲染知识。使用过Mirror等网络框架，具备一定的性能优化能力。
- 掌握OOP思想与常用设计模式，了解UGF等游戏框架，负责过游戏核心系统架构的设计，实现，优化与重写。
- 有较强的游戏设计能力，独立设计过项目中关卡，怪物，武器，角色，UI等内容，也能很好的配合策划高效保质的实现内容。
- 对计算机图形学，3D建模与次时代开发流程有一定了解，可以转虚幻和3D项目开发。

工作经历

2022-03 ~ 至今	凉屋游戏	核心游戏开发工程师
--------------	------	-----------

项目介绍：《元气骑士》是一款Roguelike弹幕射击手游，目前7周年依然拥有2000w+MAU和3000w+月流水

主要负责：核心玩法 和 核心系统 的设计与开发，并搭建项目工作流与文档库

系统架构设计与实现：（完全独立开发）

- 技能系统：(重写)用于快速实现怪物，boss，角色，武器的技能，是怪物系统的基础系统。兼容旧代码与联机同步。
- 怪物系统：(重写)实现怪物状态机，AI策略，寻路，并结合技能系统，将怪物数据表格化，可支持策划配表，支持大体型，多节的怪物，支持Spine动画，并配套相关调试工具。兼容旧代码与联机同步。
- 地图系统：(重构)支持更加复杂的美术表现，更复杂的关卡结构。并将地图数据网格化，配套调试工具与模板房间编辑器。
- 伪随机系统：(重写)兼容旧随机规则。游戏中所有的随机项都基于此系统。包含天赋，道具，buff等掉落物的随机池。可根据难度，玩家使用不同的随机规则。可策划配表，可热更，配套调试工具。
- 统计系统：(重构)用于追踪，存储，上传游戏内各个统计项。是成就，任务，埋点等其他系统的基础系统。配套调试工具。
- 进度系统：(新系统)用于持续跟踪某目标的执行进度，是任务，成就，埋点等系统的基础系统。
- 任务系统：(重写)能支持日常，生涯，活动三种不同的任务，策划可配表批量新增任务，可热更任务内容。配套调试工具。

内容设计与制作：（主导开发）

- 新角色制作："陷阱大师"，"皮套王子"。(每个角色包含多个技能与初始武器)
其中"皮套王子"成为玩家使用率第二高的角色(仅次于默认角色)
- 新关制作："奇械城"，"巨石山脉遗迹"(每个关卡包含地图，场景元素，boss,小怪，属武器等内容)
关卡同时兼容关卡模式与试炼之地模式。
关卡模式是最核心游戏模式，80%的活跃玩家都会游玩关卡模式。试炼之地是给高级玩家的Boss挑战模式。
新关卡成功提升了50%老玩家回流与3%的玩家游戏时长。
- 日常任务与生涯任务：日常任务："悬赏任务"，生涯任务："骑士之路"(包含UI设计与实现，任务设计，架构设计实现)
有效提升了3%日活跃用户和5%新手留存
- 隐藏事件房：在关卡地图中的隐藏房间，有多种不同玩法的房间事件。
提升了关卡玩法深度与游戏随机性

workflows 优化与文档库：

- 为所有经手的系统模块编写了模块开发流程文档
- 建立了想法池，系统开发文档，内容设计文档等文档库，并制定了相关文档模板与流程规范
- 重点优化了关卡开发工作流(包含地图，场景元素，怪物，boss等众多关卡内容从设计到美术导入到代码实现的工作流程)

2021-10 ~ 2022-03

良风网络

游戏系统开发工程师

项目介绍：《灰烬城堡》是公司核心在研的一款回合制二次元手游，项目处在原型验证成功后，大规模开发的阶段

主要负责：核心系统架构、游戏战斗机制策划 与 公司技术库维护

机制设计：完成了战斗系统机制的相关设计

系统架构设计与实现：

- 进度系统：基于统计系统，用于为任务系统，成就系统，红点系统等其他系统判断各种条件是否完成与完成的进度。
- 成就系统：基于进度系统与红点系统，策划可直接配表增加新成就，配置可热更。
- 战斗系统：表现与逻辑分离的回合制战斗，可自动战斗，可快放或跳过，支持联网同步。配套debug工具。
- 角色系统：己方英雄与敌人怪物的数值，buff，技能，战斗逻辑等相关内容。易于扩展，方便维护。配套角色编辑器，buff编辑器，技能编辑器等。

2021-08 ~ 2021-09

多益网络

游戏研发实习生

主要负责：游戏项目组中 前端UI 的实现

- 完成了小组项目中游戏商城，角色面板，技能介绍的相关前端制作
- 同小组实习生中 综合评价第一

个人项目

绿洲计划

3DLowPoly风格 模拟生存经营类

<https://www.bilibili.com/video/BV1R14y1L7BE>

一款关于防风治沙，描述发展与环境辩证关系的游戏Demo。

通过资源管理与建造建筑来影响大地图地块的转化(沙漠化)过程，当地块全部转化为绿洲地块时游戏胜利。

虎虎枪手

2D像素风格 横版设计闯关类

<https://www.bilibili.com/video/BV1Ht4y1P7PQ>

一款关于小老虎逃离偷猎城堡的游戏Demo。

通过捡取道具与武器，在关卡中击杀敌人，解决机关，守卫据点来通过关卡，获取胜利。

萤火

2D像素风格 平台跳跃解密类

<https://www.bilibili.com/video/BV1ud4y1g7FM>

一款关于森林防火的游戏Demo。

通过用相机拍摄地图的地形，进行旋转缩放与移动，来解密通关。

小游戏合集

- 新版2048 实现了2048的经典模式与球球合成模式。
- DinoParkour 实现了仿 Dino 与 FlappyBird 的小游戏。
- 人机井字棋 人机采用了决策树剪枝算法，使计算机能稳定的赢棋或和棋。
- 人机扫雷 人机采用了模板算子算法，可保证win7中等难度下35%的胜率。(理论极限47%)

游戏喜好

对游戏十分热爱，参与过多次GameJam，Steam游戏库存200+，有14年大量各类游戏经验。

- 模拟经营战略类(1000小时+)：《冰汽时代》，《放逐之城》，《城市天际线》，《群星》，《维多利亚3》等。
- 建造生存类(1000小时+)：《Minecraft》，《泰拉瑞亚》，《环世界》，《幻兽帕鲁》，《雾锁王国》，《Core Keeper》等。
- FPS类(800小时+)：《CSGO》，《彩虹六号》，《战地系列》，《使命召唤系列》等。
- 赛车类(300小时+)：《极品飞车》系列，《地平线》系列，《模拟卡车》系列等。
- 手游(200小时+)：《原神》，《元气骑士》，《明日方舟》，《月圆之夜》，《少女前线》等。
- 动作类(200小时+)：《黑暗之魂》系列，《艾尔登法环》，《罪恶装备》等。