

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
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
		C#程序设计 - 99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

内容设计与制作:

- 两个新角色: "陷阱大师", "皮套王子"。(每个角色包含三个技能与初始武器)
其中“皮套王子”成为玩家使用率第二高的角色(仅次于默认角色骑士)
- 两个新关卡: "奇械城", "巨石山脉遗迹"(每个关卡包换关卡地图, 场景元素, 多个boss, 多个boss专属武器, 数十个小怪)
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。
新关卡成功提升了老玩家回流与玩家游戏时长。
- 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)
有效提升了游戏的日活月用户和新手留存
- 隐藏事件房: 在关卡地图中的隐藏房间, 有5种不同的房间事件, 每种事件是一种独特的小玩法
提升了关卡玩法深度与游戏随机性

系统架构设计与实现:

- 伪随机系统: 重写伪随机系统, 兼容旧的随机规则, 包含天赋, 道具, buff等掉落物的随机池, 可根据难度, 玩家使用不同的掉落规则。可策划配表, 可热更, 配套调试工具。
- 统计系统: 优化重构旧统计系统, 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: 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: 重写旧任务系统。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。
- 技能系统: 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: 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, 支持更大体型的怪物, 支持Spine动画, 并配套相关调试工具。
- 地图系统: 重构旧地图系统, 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。

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 workflow(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

3D Low Poly 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。