# 应聘游戏公司的经验小谈

## 应聘的流程

应聘游戏公司的流程和应聘其他的一些互联网企业的流程没有太大差别，大型公司（腾讯、网易、字节等等）一般会经过一次笔试，2~3次技术面试，一次HR面试，中小公司一般为一次笔试，一次技术面试，一次HR面试。

## 笔试面试会问哪些问题

## 2.1笔试

大公司的笔试题,如腾讯、网易、字节、米哈游等一般为3~5道编程算法题，难度较高，能够做出2道及以上基本可以进入面试环节。部分的公司是混合题型，例如完美世界，笔试题包括选择题、填空题以及编程题。

中小公司以及一些独立工作室的笔试题一般会单独出题，一般会问关于向量数学、数据结构、算法、编程语言、开源的游戏引擎（UE4,Unity）的使用和特性等问题。还有一些公司会直接给你一个工程任务来当作笔试题，例如利用UE4或者Unity在两天内完成一个射击小游戏的开发、或者编写一个插件让物体可以绕另一个物体以任意的角度、速度、半径进行旋转。

**总的来说大公司的笔试题注重编程算法，小公司的笔试题注重你利用游戏引擎完成实际项目的能力，但在应聘的过程中两边的能力都要抓！**

## 2.2技术面试

大公司和小公司的技术面试一般都大同小异，所以这里就不区分来讲，有一个通用的流程如下：

* 自我介绍
* 根据你的简历，来谈一谈你做的一些游戏项目
* 基础技术提问

1. 编程语言的一些基本知识，一般为C++或者C#
2. 常用的数据结构和算法
3. 三维空间的向量数学（这个被问到的概率很高，因为毕竟做游戏你要对向量理解透彻）

* 进阶技术提问

1. 常用的游戏引擎的特点和使用，一般为UE4或者Unity
2. 有没有看过部分引擎源码
3. 会不会写一些简单的着色器Shader
4. 有没有了解或开发过游戏服务器
5. 有没有了解过游戏内的网络编程
6. 对图形学了解多少

* 业务场景提问

业务场景有很多，这里举两个例子：

1. 射击游戏中如何判断子弹的飞行轨迹以及是否在其飞行过程击中物体，以及如何判断这个物体是敌人还是一般的障碍物。
2. RPG游戏中的背包系统大概要怎样设计？

* 编程算法题

一般面试在提问环节结束后会再出一道编程题，难度一般为简单或中等。

* 反问环节

你自己对面试官有什么问题都可以提问。（注意：如果感觉自己在面试过程中表现不好可以使用一个反杀小技巧，问面试官该怎样学习和准备才能达到公司的应聘要求）

## HR面试

HR面试一般不会再去问技术问题，基本上属于聊天，一般会问到以下一些问题：

1. 自我介绍
2. 在学校排名多少？
3. 在学校里有没有担任过什么职位？
4. 平常喜欢玩什么样的游戏？ （注意：如果HR问到此问题先把你喜欢的游戏说出来，然后要事先调查你应聘的公司或部门是开发什么类型游戏的，然后往这方面类型的游戏说）
5. 你为啥喜欢玩这些游戏，它们的优点是什么？
6. 你对游戏开发的理解是什么？
7. 了不了解一些游戏开发的流程？
8. 平日里除了游戏开发还关注过哪些其他方面的内容？
9. 你期待的薪资是多少？
10. 你对工作时间有什么要求？ （注意：有些HR可能不会问你对工作时间的要求，但你自己一定要事先调查清楚或者在提问环节自己问HR，如果没有了解的话万一是996还不给加班费那就惨了）
11. 提问环节

## 应聘游戏公司该如何准备？

目前我应聘的游戏公司也有很多了，个人的经历感受其实也都囊括在了以上的笔试面试介绍中，那么接下来我就按照个人理解来谈一谈如何去准备应聘游戏公司，以及一些其他方面的经验和建议。

## 3.1准备充分

1.思想准备：你要去应聘游戏公司，那么你自己一定是热爱游戏，并且对热情去投身游戏行业的，能够为国内的游戏行业发展做出一点点微小的贡献。一般来说除了大厂，大部分游戏公司的应届生薪资水平是比互联网前后端技术开发稍低一点的，如果你只是为了毕业高薪资而不是对游戏开发感兴趣那大可不必应聘游戏公司。

2.技术准备：技术准备是最重要的一个环节，能不能拿到Offer，百分之九十看你的技术水平，可按照以下阶段来进行重点准备。

* 第一阶段：基础知识准备。首先要掌握至少1门编程语言，一般来说搞游戏开发用的是**C++,或C#**。其次要熟悉常用的**数据结构和一些经典的算法**，然后再通过**刷题**来强化你的编程能力。最后要了解其他方面的基础知识，如**向量**数学，**计算机网络**等。
* 第二阶段：**学习一种的游戏引擎**。大部分情况下都会从UE4(虚幻4)或者Unity中选择一个进行学习。一般来说UE4的上手难度大一些，对电脑的配置要求高一些，但如果你比较熟悉C++或者想要挑战一下自己可以去学习UE4,如果你想要快速上手且对C#有一定了解可以去学习Unity。（关于如何学习上手游戏引擎我会在最后面给出建议，这里就不多说了）
* 第三阶段：利用你学习的游戏引擎自己根据网上的一些教程**制作一些单机小游戏**，任何类型的游戏都可以，或者也可以根据你自己的想法进行创作。多去动手制作游戏，不在乎好不好玩或者画面场景有多精美，而在于以此可以丰富你的实际游戏项目经历，以及加深对于引擎的理解和使用。
* 第四阶段：利用游戏引擎**制作一些联机或者网络游戏**Demo，了解游戏中的**网络编程**原理，就算不去动手做但是也要了解一些理论知识，因为在面试中网络编程也是高频问题。

----------------------------分割线------------------------------------

以上的4个阶段如果都准备了基本已经够用了，但要让面试官眼前一亮，学有余力的同学可以准备以下的进阶阶段，注意：如果前四阶段没去了解最好不要先去尝试学习下面的知识。

* 进阶阶段：这个阶段我不去细说，因为我本身也不是特别了解，但是在面试过程中有被问到，可以给个大概的方向供大家选择：**游戏服务器开发，OpenGL，编写着色器Shader，阅读并理解部分开源引擎的源码**。这几方面相对来说学起来比较枯燥和困难，不像开发游戏那样有肉眼可见的成就感，大家可以不用都去掌握，了解1~2个方面的内容即可让面试官眼前一亮，给你加分。

3.语言能力和心态准备

面试官在关注你技术的同时也会观察你在交流时的沟通表达能力以及临场应变能力。所以在面试的过程中要保持平常心，不要过度紧张，在沟通的时候可以适当配合肢体语言，对于自己实在不会的问题大胆说不知道。总之可以心态和表达能力没有过多的技巧可言，重点在于自身如何调整。

## 3.2其他方面的一些建议，杂谈

1.怎样选择公司？

能去冲一冲大厂就去冲一冲，能够进入大厂对你以后的技术积累和行业了解有很大的帮助，不用担心能不能成功，就算进不去大厂的笔试面试经历也是很宝贵的经验。其次选择中小公司的时候尽量对公司的游戏理念和发展方向做一些了解，有的公司是做氪金手游的，有的公司是做PC端游、网游的，还有的小团队是做独立游戏的，还有的公司（如游戏科学）是做3A单机的，所以看你个人的兴趣爱好进行选择（当然也要综合薪资待遇进行考虑）。PS:有的公司薪资可能开的比较高，但是业务方向是棋牌游戏或者页游，这样的公司最好不要去，对你技术的提升没有太大帮助。

2.怎样上手游戏引擎？

首先不要去买书或者看技术博客，这对上手帮助不大。直接去B站或者其他的学习网站或者淘宝买盗版的视频教程，看视频边学变上手。

当然看的视频教程类型也有顺序，零基础的同学先看基础教程，帮助你学习了解如何下载、安装、配置引擎，以及带你熟悉引擎编辑器的UI界面和模块，以及基础的操作和常用的快捷键。

之后再去看教学制作游戏的视频，边学边做，用以进一步熟悉引擎。先去学习做简单的小游戏，比如平衡球，之后再去学习更复杂的游戏。（对于学习UE4的同学要区别C++和蓝图，可以利用UE C++制作游戏也可以利用蓝图制作游戏）

在学习制作游戏的过程中注重编程和逻辑，不要过分在乎美术方面的内容，比如材质、场景、特效、UI等，这些东西在学习阶段作为了解就行，大部分时候直接拿来主义就可以了。

在学习过程中如果遇到Bug,或者技术难点再去阅读官方的文档和网上的技术博客，这样才能提高自己解决问题的能力。

我的经验和建议差不多就是这些，对于想要投身游戏行业的同学，希望你们能够将热情保持下去，也许你们其中有些人将来能够站在TGA的舞台上为国产游戏争取荣誉！最后分享一条神秘链接（虚幻5的技术演示）https://www.bilibili.com/video/BV1BK411W75W?from=search&seid=1786886717838803345