

张启萌

应聘方向: Code Agent 数据工程师 (游戏开发方向)

邮箱 zzhang.qimeng@gmail.com 电话 18600194741 教育背景 大连理工大学 · 软件工程

个人简介

8 年以上 Unity 游戏开发经验, 覆盖独立游戏与大型商业项目全流程。具备从技术架构、团队管理到运营买量、数据调优的多维视角, 注重代码可维护性与自动化工具链建设。能针对小团队敏捷开发、大型商业项目稳定性、独立游戏等不同场景, 差异化选择技术方案与设计策略。

深度使用 AI 编程工具 (Claude Code、Codex 等), 掌握 AI Agent 及大模型基础知识。对 AI 技术充满热情, 期待参与 AI Agent 产品的建设与落地。

职业经历

创新工场 · 心游工作室 | 高级游戏开发工程师

2013 — 2014

- 《棒棒糖》(Cocos, iOS/Android), 方块合并类多人实时对战游戏。

腾讯游戏 | 客户端工程师

2014 — 2016

- 参与《欢乐西游》《全民斗战神》两款上线产品的客户端开发。

香港大学 · 王卓立教授实验室 | 科研助理

2016 — 2017

- 负责将团队基于 Caffe/OpenCL 的深度学习加速方案适配至 ARM 服务器平台, 主导工程落地与问题定位。

默游网络科技有限公司 (MoMoGame Studio) | CEO & CTO

2017 — 2022

- 负责公司整体技术方向, 主导《归途》(Journey of Return)《达猫小分队》《掘地英雄》的研发与运营, 并搭建多团队共用的游戏开发框架与工具链。
- 《奇境飞跃》(Cocos, 个人项目, iOS, 上线 App Store)。

区块链研究员

2023 — 2024

- 跟踪链上项目动态, 筛选并参与交互体验, 完成多账户的日常操作与成本管理。

OPC

2025 — 2026

- thinkpay.ai: 基于 x402 协议, 开发 ChatGPT 对话内的 USDC 稳定币支付系统 (MCP)。
- synctx.ai: 基于以太坊智能合约, 构建人与 AI Agent 之间的可信服务交易平台。
- sessionmart.ai: 完整 Agent Harness 双边平台开发。

核心项目

《欢乐西游》 | 腾讯游戏

- Cocos + Lua, 卡牌类, 团队 80 人, 上线 App Store、微信游戏、应用宝。
- 开发 Cocos + Lua 客户端自动更新系统, 参与更新链路问题定位及游戏功能、UI 开发。
- 在类似背包与技能等列表、grid 中采用对象池的方案, 并兼顾 DrawCall 合批。
- 游戏分为 C++ (引擎层) 和 Lua (逻辑层) 双版本号, C++ 负责 Lua 引擎载入、自动更新及 SDK 接入, Lua 脚本通过版本号和哈希对比进行增量更新。

《全民斗战神》 | 腾讯游戏

- Unity3D, 3D ARPG, 团队 200 人, 上线 App Store、微信游戏、应用宝。
- 基于 Unity MVC 架构, 设计 UI 与模块间的消息通知机制, 确保参数传递稳定。
- 实现 UI 窗口的覆盖遮挡与优先级管理, 处理顶层导航栏及特殊特效层级问题, 支持任意界面跳转。
- 基于反射设计在线动态更新活动系统, 降低发版与苹果审核频率。

《归途》(Journey of Return) | 默游游

- Cocos, 益智解谜游戏, 2 人团队, iOS, 上线 App Store。
- 获 App Store 苹果全球编辑推荐。

《达猫小分队》(Cat Alchemist) | 默游游

- Unity, Roguelike RPG, 2 人团队, iOS/Android, 上线 App Store、TapTap、Google Play。
- 游戏介绍: 玩家选择不同的角色猫打怪升级; 每次进入副本都从初始状态开始, 可选择不同的升级路径与技能体验。
- 获 App Store 推荐及 TapTap 当日主屏编辑推荐, 累计玩家 200 万。
- 除美术与部分设定外, 独立完成游戏整体开发与运营。
- 建立资源命名、目录组织、文字样式、版本管理、任务跟踪及缺陷管理规范, 减少跨工种沟通成本与低级资源错误。
- 设计从 Excel 到 Unity 的完整数值工作流, 使非程序成员能独立配置内容并即时预览。在“一名程序、一名美术、约一年预算”的约束下, 从零完成 RPG 整体实现。
- 设计动态配表驱动的战斗技能框架, 支持子弹形式、效果、衔接方式、碰撞类型等维度的自由组合, 以几何级数提升技能多样性, 弥补小团队内容产能不足。

《掘地英雄》(Idle Squad) | 默游游

- Unity, 像素风格数值闯关, 4 人团队, iOS/Android, 上线 App Store、Google Play。
- 游戏介绍: 矿机挖穿地心获得金币, 越深的地层每分钟产出金币越多, 但怪物也越厉害; 金币可用于抽卡英雄、升级技能和装备, 提升战斗力。
- 主导 Unity 项目框架、战斗系统与核心数据加密, 根据工作量估算拆分并分配研发任务。
- 为缩短审核周期引入 ILRuntime 热更新, 后面在真机测试中发现三个硬伤: 大战斗场景帧率骤降、GC 内存激增, 同时由于当时技术仅支持普通成员函数热更, 无法覆盖协程状态机/Lambda/泛型类内部逻辑, 严重制约业务灵活性与开发效率。判定引入风险大于收益, 果断回退。
- 设计游戏功能埋点, 结合数据挖掘验证策划意图; 打通买量广告位标记 → 用户行为 → 留存/内购/广告收入的完整闭环, 精准评估各渠道广告的全周期 ROI。

默游游游戏开发框架 | 默游游

- 基于 Unity 的多团队共用游戏开发框架与工具链, 作为 CTO 设计并落地, 实现经验复用, 显著提升团队协作效率。
- 将《达猫小分队》的工作流与资源管理经验抽象为共享框架, 供多个团队项目复用。
- 实现多家广告商、质量管理、账号支付系统的 SDK 抽象层, 支持在不同商业合同中灵活切换供应商。

岗位匹配优势

- **多类型项目经验:** 涵盖商业游戏、独立游戏及小/中/大型团队, 具备从零到上线的完整生命周期经历。参与多个项目从启动到上线的完整流程, 熟悉各阶段开发重点与风险控制。
- **不同视角下的游戏评价能力:** 长期以主程、策划、运营买量、数据挖掘等多角色工作, 具备多重视角下评价游戏质量的能力。
- **AI 工具深度实践:** 早期使用 Cursor, 2025 年底开始重度使用 Claude Code, 近两个月逐步使用 Codex、Kimi CLI、Grok Build 等 Agent 工具, 深刻理解 AI 辅助开发的能力边界与常见缺陷模式。
- **工程决策能力:** 在技术选型、性能优化、平台政策风险及功能回退等方面具备丰富判断经验 (如 ILRuntime 方案的评估与回退)。能从游戏品类、团队规模、商业模型出发推导代码方案优劣, 将“手感”“打击感”“留存”“适配”“完成度”“设计感”等非功能需求拆解为可量化验收标准。具备技术方案的多维度评估与取舍能力, 并形成可复用的决策方法论。
- **Unity 技术纵深:** 精通游戏架构、战斗与技能系统、数据驱动编辑器、跨平台 SDK 抽象, 具备为多团队提供完整游戏框架及工具链的研发能力。

作品集



达猫小分队



掘地英雄



归途



奇境飞跃