



# 张子墨

## 游戏策划



### 联系方式

- 158 5557 5512
- 1916489807@qq.com
- github.com/zm-zi

### 教育背景

2023.09 - 2027.06

#### 合肥城市学院

大数据专业 · 全日制本科

统计学与数据分析训练 → 习惯用公式和分布思考数值设计。在校自学《游戏设计艺术》，独立完成3个游戏项目从构思到可玩原型。

### 核心能力

- 系统设计**: 注册表模式、事件驱动架构、数据与逻辑分离, 超时空激战 33 模块零耦合
- 数值设计**: 二次函数成长曲线、加权稀有度分配、伤害公式推导, 猎魂传奇 9 维属性 × 5 品质体系
- 关卡与节奏**: 三段式难度曲线、Boss 机制教学编排、超频系统的「积攒→爆发」战斗韵律
- 原型验证**: 每个项目 2 周内产出 MVP, 通过实测反馈迭代, 能用 AI 工具高效落地设计想法

### 技术工具

#### 游戏引擎

Unity / C# Canvas 2D Godot

Cocos Creator

#### 语言 / 前端

JavaScript C# Python Lua

Next.js / React

#### AI / 数据

DeepSeek API Function Calling

RAG / LanceDB

Prompt Engineering

#### 设计 / 工具箱

Claude Code Cursor Git

PS / AI AIGC 2D/3D

系统策划, 擅长 Roguelike 构筑与数值设计。3 个独立项目从 0 到可玩原型, 每个都有 GDD 与复盘。设计驱动: 先定义玩家体验, 再反推系统机制。

### 项目经历

#### 超时空激战 · Roguelike 弹幕射击

个人独立开发

</> JavaScript / Canvas 2D / 33 模块 / 零外部依赖

**核心设计问题**: 如何让玩家在 30 分钟短局里, 体验从"小心翼翼"到"火力全开"的 Build 成长曲线?

- 词条构筑系统**: 13 种词条 × 4 级稀有度 (权重 5:3:1:0.65), 三选一 + 可叠加 + 树状解锁 (穿透满级 → 闪电连锁), 每局产生不同构筑路径
- 超频系统**: 击杀蓄能 → 3 秒无敌 + 射速翻倍爆发窗口, 以"积攒 → 释放"循环制造战斗节奏, 鼓励进攻而非龟缩
- 战机体系**: 4 架战机覆盖全攻击谱系 (直射/散射/轰炸/激光), 各有独立风险回报曲线与目标玩家画像
- 关卡设计**: 7 关 S 形战役星图, 3 个 Boss 各有侧重 (固定弹幕/追踪弹幕/环境弹幕) → 机制教学而非纯难度递进
- 7 人测试反馈**: 射速/僚机/穿透选取率最高 (5/7、4/7、4/7), 超频词条仅 2/7 选取 → 增加击杀粒子汇聚动画后改善, 验证了"不是数值弱, 是反馈不清晰"

#### 猎魂传奇 · Roguelike 搜打撤

个人独立开发

</> Unity 2D / C# / ScriptableObject / 31 脚本 / 程序化地图生成

**核心设计问题**: 如何将《逃离塔科夫》的风险博弈——"带着战利品跑向撤离点比战斗更令人心跳加速"——转化为 2D Roguelike 体验?

- 搜打撤核心循环**: 进入地图 → 节点探索收集装备 → 成功撤离保留战利品, 死亡则全部丢失。高风险高回报驱动每一步决策
- 数据驱动装备体系**: ScriptableObject 驱动的全物品系统: 9 种属性维度 × 5 品质等级 (白/黄/紫/黑/红) × 6 类物品, 支持装备词条随机生成与 Build 构筑
- 程序化节点地图**: 每局随机生成 10-18 层节点, 战斗/容器/事件/休息/撤离五种类型按权重分布, 6 大区域 × 4 难度梯度
- 架构分层**: 数据层 (ScriptableObject 模板) → 运行时层 → 逻辑层 (Manager 系统) → 节点解析层 → UI 层, 事件驱动解耦, 策划可在 Inspector 直接调参无需改代码

#### AnimeChatWeb · AI 角色互动 — 系统设计视角

个人独立开发

</> Next.js / DeepSeek API / LanceDB / Function Calling / Prompt Engineering

**核心设计挑战**: 当对话由 AI 生成而非策划预设时, 如何确保角色不"出戏"、关系成长有可感知的深度?

- 亲密度系统**: -100 到 +100, 10 级关系阶段 (敌视 → 依恋), 不对称波动 [-2, +1] —— "破坏容易建设难"映射真实信任建立规律
- 情绪联动**: 4 维情绪 (开心/兴奋/平静/难过) × 亲密度系数 (1.0~1.4), 同一句"谢谢"在不同情绪下效果不同, 角色不再是线性反馈机器
- 三模式设计**: 陌生人 (初次相遇) / 成长 (完整关系培养) / 陪伴者 (跳过培养直接亲密), 覆盖不同玩家情感需求, 尊重"不想肝好感度"的用户
- 关键设计认知**: 约束比自由度更重要。过于详细的 Prompt 提高稳定性但限制自然感, 精简 Prompt + 动态行为指引是更好的平衡——与游戏设计中"规则 vs 自由度"同源