



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

技术栈

游戏引擎

- Unity / C#
- UGUI
- Canvas 2D
- 自研轻量引擎
- Godot
- Cocos Creator

语言 / 前端

- JavaScript
- Python
- Lua
- Next.js / React
- SSE 流式通信

AI / 数据

- DeepSeek API
- Function Calling
- MCP 协议
- Prompt Engineering
- RAG / LanceDB
- AIGC

游戏系统设计

- 状态机 / Boss AI
- Roguelike 词条系统
- 碰撞检测
- 数值策划
- 模块化架构

设计 / 工具链

- Claude Code
- Cursor
- Git
- PS / AI
- AIGC 2D/3D

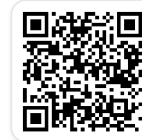
个人优势

- 系统与数值策划:** 擅长 Roguelike 词条系统 (权重池、稀有度层级、前置条件链)、职业天赋树、装备词缀生成等系统设计, 以公式与常量表驱动, 杜绝硬编码。
- 关卡与战斗设计:** 擅长设计 Boss 多技能 AI 状态机、差异化敌人行为模式、难度曲线与掉落节奏, 注重「积攒→爆发」等战斗韵律。
- 「懂技术」的策划:** 兼顾底层逻辑与玩家体验, 使用 Claude Code + Web 技术快速验证设计原型, 能直接与程序员协作, 将设计意图落地为具体数值与机制。

张子墨

游戏策划

扫码或链接查看个人&作品集网站



portfolio-1ry.pages.dev

擅长系统设计、数值策划与关卡设计, 同时具备技术实现能力, 能以 AI 辅助工具高效验证设计原型。

核心项目经历

AnimeChatWeb · AI 驱动的情感陪伴与养成游戏

个人独立开发

</> Unity(C#) / Next.js / DeepSeek API / DashScope / MCP / RAG / LanceDB / Prompt Engineering

项目描述: 将 LLM 深度融入养成循环的 AI 陪伴游戏。4 位个性迥异的 AI 角色 (傲娇/治愈/学霸/黑客), AI 回复驱动亲密度与情绪系统, 完成 Unity 原型与 Next.js Web 版双端实现。

- 「AI 文本→数值」玩法闭环:** 自研结构化 Prompt 引导 LLM 输出情感标签, 解析器将自然语言精准转化为亲密度 (-100~+100, 10 级关系阶段) 与情绪状态 (4 种×倍率系数), 驱动核心养成循环
- 多模型协同架构:** DeepSeek API 驱动聊天 (SSE 流式 ~1s 延迟), DashScope 1024 维 Embedding 入库 LanceDB, Function Calling 自动触发记忆检索
- RAG 长期记忆系统:** 基于向量库实现跨会话关键事件记忆; 配套「重复话术衰减算法」以 Levenshtein 距离检测高频输入, 保障养成平衡
- 动态场景与演出:** 11 层粒子背景引擎, 打字机效果 (40ms/字), 角色选择与可视化管理后台

超时空激战 · Roguelike 弹幕射击游戏

个人独立开发

</> JavaScript / Canvas 2D / 模块化架构 / 33+ JS 模块 / 零外部依赖

项目描述: 纯原生 JS 竖版 Roguelike 弹幕射击游戏, 4 架可选战机, 无限+7 关战役双模式, 17 种词条×4 稀有度, 含完整 Boss 战与超频机制。

- 模块化架构:** entities / systems / core 三层设计, 四大注册表模式 (ENEMY/BOSS/BUFF/CRAFT), 数据驱动声明式扩展
- Roguelike 词条系统:** 17 种词条×4 级稀有度 (白/蓝/紫/金), 权重随机+前置条件链, 按分数间隔触发三选一
- Boss 多技能 AI + 关卡:** 4 种 Boss 循环出战, 多技能状态机, 5 种差异化敌人; 7 关 S 形蛇道关卡系统, localStorage 持久化
- 超频 + 宝石经济:** 击杀积攒能量激活 3 秒超频 (射速×2+无敌), 三档宝石+三阶段物理 (爆裂/掉落/磁吸), 800 粒子上限 6 通道批量渲染

其他经历

合肥晶驿科技公司 · 游戏策划

斗罗大陆 · Roguelike RPG

Unity / C#

- 基于 Unity + UGUI 搭建多层级 UI 框架 (主菜单/大厅/战局面板), 通过 UIManager 统一管理面板生命周期与子视图切换
- 使用 C# 实现随机地图生成、属性驱动的战斗结算、背包/仓库/装备 (魂环魂骨) 等完整 RPG 数据系统