张子墨

游戏策划 · 系统 / 数值

扫码试玩与看文档

portfolio-1ry.pages.dev

联系方式

158 5557 5512

微信：z1916489807

1916489807@qq.com

github.com/zm-zi

教育背景

2023.09 – 2027.06

合肥城市学院

数据科学与大数据技术 · 本科

系统学习概率统计与数据分析，在校自学《游戏设计艺术》，持续输出可玩原型与产品拆解笔记。

核心优势

- **文档与原型双落地：**写过 20 篇规模的商业手游 GDD 与 UI 线框，也能独立用代码把玩法做成可试玩版本。
- **统计思维做数值与建模：**习惯用公式和概率分布验证设计，覆盖成长曲线、克制矩阵、权重池及行为节奏统计建模。
- **2D / 3D 跨方向实作：**从 Canvas 弹幕肉鸽、Three.js 3D 泊车到 Unity 搜打撤，均独立完成核心玩法与体验调优。
- **工程与自动化测试意识：**项目普遍配有内置调试面板或自动化回归脚本，靠实测数据和用例打磨手感。

技术工具

引擎与图形

Unity / C# · Three.js · Canvas 2D · Godot

语言与 Web

JavaScript · Python · C# · Lua · Next.js

自动化与 AI

OpenCV · WASAPI FFT · DeepSeek / RAG · Puppeteer

设计与协作

GDD / UI 线框 · PS / AI · Git · Claude Code

深度游戏经历

《泰拉瑞亚》2000h · 《三角洲行动》1000h · 《星露谷》1000h · 《城市天际线》1000h · 《杀戮尖塔》 · 《俄罗斯钓鱼 4》

> 大数据本科在读，有商业军事策略手游策划实习经历。擅长把系统规则和数值框架做成可运行原型与工具，用实测和统计思路验证体验，兼顾文档规范与 Unity / Web / Python 落地。

实习与项目经历

重返安博莱 • 现代军事策略竖屏对战手游

实习 • 北京红蓝火线

2026.05 – 2026.08 · 系统策划 / 数值策划 / 关卡框架 / UI 交互线框

- **战斗循环与兵种数值：**负责「军令增长（100/秒）→ 满条四选一部署」循环；搭建 5 类 32 子类型 × 15+ 维数值框架与 5 目标克制矩阵，完成 21 个具体兵种及 5 学派将军配置。
- **局外经济与 PVE 关卡：**规划金币、钻石、体力消耗与产出及 0–60 级功能解锁顺序；梳理 6 章约 100 关 PVE 推进结构，靠 6 种路线形态与敌方编组拉开单章战术差异。
- **GDD 体系与 UI 规范：**将 6 篇大文档重整为 5 个功能域、约 20 篇专项文档并补齐术语表；绘制 27 张界面交互线框图，编写 5 篇模块状态文档协助程序对接。

超时空激战 • Roguelike 弹幕射击（航空版画重构）

个人独立 • 在线试玩

JavaScript / HTML5 Canvas / 36 零依赖模块 / Python 冒烟测试

- **构筑与模式：**四套注册表解耦 4 架差异化战机（朱隼 / 雨燕 / 信天翁 / 日冕）、24 种词条（含冰霜、雷霆、火力与僚机树状前置）及 4 个 Boss；支持无尽分岔航线、7 关战役与自由探索。
- **数值与实测迭代：**采用二次函数升级阈值（25l²+75l+50）与 4 档稀有度权重；经 7 人试玩发现超频选取偏低，补强击杀充能粒子汇聚提示后选取率显著提升。
- **视觉重构与优化：**推倒旧版霓虹风改做「航迹飞行局」版画美术，预烘焙离屏剪影与闪白层稳住移动端帧率，资源体积由 50 MB 压至 18 MB，内置调试面板提效验证。

泊车小镇 • 3D 低模粘土风泊车模拟

个人独立 • 在线试玩

Three.js / WebGL 2 / GLB 程序化建模 / Puppeteer 自动驾驶验收

- **程序化场景与车队：**自建 ClayKit，用 14 种共享倒角模具以 InstancedMesh 合批搭建海湾医院街区；写脚本生成 4 款原创 GLB 车辆，并经 onBeforeCompile 局部注入车窗斜纹反光 Shader。
- **驾驶手感与判定：**采用阿克曼转向并随速动态限舵（0.62→0.20 rad）；综合中心偏移、朝向余弦（±12.8°）及 0.65s 稳停条件支持顺/倒向精准入位。
- **镜头与工具链：**实现横竖屏自适应街区/跟车/俯视三视角、离屏底图实时 GPS 小地图及触屏适配，配套 Puppeteer 自动驾驶脚本做渲染与交互回归。

俄罗斯钓鱼 4 自动化助手 • 视觉与音频工具

个人独立 • 109 项单测

Python 3.11 / OpenCV / WASAPI FFT / Tkinter GUI / 约 9,800 行代码

- **多模式状态机：**无内存读取，靠截屏模板匹配与 HUD 解析跑通路亚（含 ≤15m 双确认快收）、浮子盯漂与水底三竿轮巡（支持鱼口自适应 ±25% 间隔及人工左键瞬时抢占暂停）。
- **进程音频频谱检测：**基于 Windows WASAPI 按游戏 PID 采集音频，100ms 汉宁窗 FFT 对比 2.78 kHz 报警峰与两侧邻带能量比（≥5 倍触发），实现抗环境音干扰的听声抢检。
- **统计学拟人化模型：**摒弃固定均匀随机，叠加对数正态分布、OU 均值回复漂移、连续在线疲劳与低概率走神长尾；配 Tkinter 控制台、渔获 CSV 导出及邮件/Webhook 告警。

猎魂传奇 • 2D Roguelike 搜打撤原型

个人独立开发

Unity 2D / C# / ScriptableObject / 31 脚本 / 程序化节点地图

- **数据驱动与地图生成：**ScriptableObject 承载 9 维属性 × 5 品质 × 6 类物品及随机词条掉落；每局按权重生成 10–18 层节点地图（6 区域 × 4 难度），Manager 层通过事件总线与 UI 解耦。

AnimeChatWeb（AI 角色互动）：Next.js + DeepSeek / MiniMax + LanceDB 向量记忆，实现亲密度 [-100, +100]、四维情绪系数与防刷屏衰减。

产品拆解：结合 1000 小时游玩记录编写《三角洲行动》搜打撤经济、航天基地向心动线与通胀方案拆解案（详见在线作品集）。