

张桥雨

玩法策划 | 策略系统与战斗设计 | Unity 玩法原型开发

+86 15732660173 | contact@kuang314.com | linkedin.com/in/kuangpi

教育

纽约大学 Tisch 艺术学院 | Tisch Game Center 游戏设计 BFA | 2022.08–2027.05 (预计)

项目经历

SurvivalTown | 个人独立项目 | Unity | 开发中

2026.05–至今

- 我把《吸血鬼幸存者》的升级三选一放进小镇经营里：小镇持续自动运转，玩家一边升级，一边处理突发事件带来的危机。
- 第一次完整试玩时，我发现大多数升级只是在增加资源产量，整个游戏很像一块数值面板。后来我把科技和魔法做成需要先发现的路线；路线开启后，后续选项和地图地标会一起变化，部分升级也会改动危机规则。

Fightory | 个人项目 | Unity

2026.03–2026.05

- Fightory 是一个把工厂建造和肉鸽结合在一起的游戏：玩家扫描随机分布的矿点，在敌人压力下搭建产线，再把产物转化为战斗资源。
- 我负责玩法与系统设计和 Unity 玩法实现，项目改用 QFramework 时由朋友协助完成架构迁移。
- 我想让同一种资源能有更多用法，于是放宽了产线出口的资源限制：治疗资源也能给敌人回血，普通矿也能让玩家受伤。

logophile | 五人团队 | Unity | GDC 2026 NYU 展示

2026.02–至今

- logophile 是一款双人英语词汇对战游戏：每轮会给出“输入一个以 A 开头的单词”或“输入一个含有 ER 的单词”这样的要求，双方还要避开本轮禁用的字母；单词较长的一方会对对手造成伤害。
- 项目已经有可玩 Demo 时，我作为第四名成员加入，把 UI 设计师的静态稿做进 Unity，并补上提示文字、页面转场、加载和结算的动态表现。
- 我推动把重复词判定改为只检查玩家自己的已用词，允许提交对手用过的词，希望玩家也能从对手的用词中学习。

游戏经历

竞技策略 | 《星际争霸 II》1v1 美服宗师（神族）；Riftbound：SCG CON Atlanta \$5K 八强、北京全国公开赛 110/2048（晋级 Day 2）；《万智牌》多次 RC Day 2

FPS / MOBA | 《守望先锋》《Counter-Strike》《英雄联盟》《王者荣耀》合计约 4,000 小时；《守望先锋》最高大师

策略 / 构筑 / 自动化 | 《文明 VI》《Slay the Spire 2》《Satisfactory》《Balatro》《Baba Is You》《Inscription》合计约 250 小时；《明日方舟》开服入坑、现已回归

动作 / 探索 / 叙事 | 《Terraria》及 tModLoader、《Persona 5 Royal》《FEZ》《只狼》《Outer Wilds》合计 900+ 小时

社交推理 | 《血染钟楼》一星说书人认证

技能

引擎与开发 | Unity / C#、Unreal Engine 5 / Blueprint、Git、Python

制作工具 | Figma、FMOD

语言 | 中文（母语）、英文（熟练）、日语（初级）