

张鸣智

出生年月：2002 年 5 月 个人网站：StarsNeverCall.com

手机：+86 132 6295 0534 微信：Wit1250 邮箱：mingzhi.zhang.contact@gmail.com



教育背景

香港理工大学

2025 年 9 月 – 2027 年 3 月

MSc in Innovative Multimedia Entertainment (创新多媒体娱乐) | 在读理学硕士

• 主修课程：程序化内容生成与游戏中的人工智能、多媒体娱乐理论与实践、面向创意流程与跨媒体叙事的 AI 工具

上海大学

2019 年 9 月 – 2023 年 6 月

数字媒体技术 | 工学学士

• 主修课程：游戏开发技术、游戏美术设计、游戏设计概论、艺术设计基础、面向对象编程、数据结构、计算机图形学

工作经历

腾讯 IEG 光子工作室群

2026 年 6 月 – 2026 年 9 月

AI 游戏策划 | BST 创想中心 | 实习

深圳

- 负责以概率玩法为核心的垂钓游戏的玩法与数值养成设计，探索 AI 生成视频与交互的结合，按照玩法-分镜-制作拆解流程，明确视频表演、游戏判定与动态 UI 的职责，完成可玩的 Web 端游戏
- 总结 AI 辅助游戏制作流程，以策划文档和游戏配置提供任务上下文，规范化定义游戏系统，明确 Agent 上下文、产物与验收边界，支持玩法、素材和原型迭代

巨人网络

2023 年 6 月 – 2024 年 7 月

游戏系统策划 | 球球大作战项目组 | 正式

上海

- 参与游戏内 UGC 编辑器首版设计，围绕玩家创作、内容编辑、玩法发布与分享，设计 UGC 内容生产的核心流程
- 参与后续 UGC 编辑器迭代，参与设计触发器编辑器、状态编辑器与 UI 编辑器，使玩家能够通过可视化配置编辑玩法逻辑、交互界面与反馈规则，扩展编辑器能力，可产出更多类型的玩法
- 基于 UGC 编辑器能力设计并上线吸血鬼 like 玩法模式，验证编辑器作为“内容生产工具”的玩法扩展潜力；模式上线后首日参与率 15%，次日留存率 50%，30 日留存率 20%。结合玩家反馈与数据调整难度、资源投放和参与路径，使玩法参与率提升至 18%

项目经历

Resonant Sips —— AI 原生互动叙事调酒游戏

2026 年 2 月 – 2026 年 4 月

AI 玩法设计与原型开发 | Github Repo: RESONANT-SIPS

- 设计 AI 原生互动叙事玩法原型，构建“对话观察—情绪推断—调酒回应—信任变化—剧情推进”的核心循环，使 AI 推断结果参与玩法状态变化
- 将 LLM 输出整理为结构化的情绪模型，结合情绪权重、Top 3、置信度与后处理规则，转成可计算、调参、反馈的玩法变量
- 参与 Storyworld 角色库接入及角色检索、情绪分析等 HTTP 接口的设计与对接，将角色数据用于顾客生成、角色池配置和对话流程
- 使用 ComfyUI 工作流统一角色视觉风格，辅助完成角色像素形象生成与视觉一致性，提升 AI 叙事原型的展示完整度

Candy World —— 3D 平台解谜冒险游戏

2025 年 10 月 – 2025 年 11 月

关卡策划 | AI 辅助编程 | miHoYo 游戏策划大赛

- 设计以“世界回应玩家行为”为核心的 3D 平台解谜玩法，构建“观察环境—选择糖果技能—改变地形状态—完成通关目标”的交互循环
- 输出 GDD、关卡流程、技能规则、Boss 行为和程序逻辑文档，支持团队进行功能拆解、原型制作与版本排期
- 通过 Claude / ChatGPT 进行 AI 辅助编程，将策划规则拆解为可实现的 Unity 功能逻辑，实现玩家基础行为、技能切换、物体交互、区域状态判断与关卡机关等功能

专业技能

- AI/AIGC/Agent**: 熟悉 AI 辅助创意发散、AI 玩法原型、互动叙事设计、视觉概念探索和 Demo 表达；了解 Agent 工作流，可进行任务拆解、Prompt 设计、MCP 设计开发、Agent 架构梳理
- 游戏引擎与编程**: Unity、C#、Python，具备 Unreal Engine/Blueprint 基础，可将玩法规则制作成可交互原型
- 游戏策划能力**: 系统设计、玩法规则设计、核心循环分析、用户流程设计、快速原型与玩法验证、UGC 创作路径设计、反馈整理与数据驱动迭代
- DCC 与视觉工具**: Maya、Houdini、Substance Painter、Substance Designer、Photoshop、Figma