

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 | 世界 QS 前 100

· 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 | 211 工程

· 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

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

上海

- 负责游戏内 UGC 编辑器首版系统设计，围绕玩家创作、内容编辑、玩法发布与社区分享，搭建用户生成内容的核心流程
- 参与后续 UGC 编辑器迭代版本的方案设计，重点负责触发器编辑器与 UI 编辑器两部分，探索玩家通过可视化配置完成玩法逻辑、交互界面与反馈规则编辑的创作路径
- 基于 UGC 编辑器能力设计并上线全新玩法模式，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%
- 结合玩家反馈与游戏数据，对玩法难度、资源投放和参与路径进行迭代，使玩法参与率提升至 18%
- 与程序、美术、测试、数据等团队协作完成系统从方案设计、原型验证、内容配置到版本上线的完整流程，提升玩法体验与版本交付效率

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 游戏策划 | 原型开发 | 项目链接：<https://github.com/jensenbao/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，探索 AI 如何从内容生成工具转化为玩法系统的一部分
- 将 LLM 输出结构化为 8 维情绪模型，通过情绪权重、Top3 情绪、置信度和后处理规则，将不确定的自然语言输出转译为可计算、可调参、可反馈的玩法变量
- 参与 Storyworld 角色库接入与 MCP-style 接口设计，实现角色检索、角色池配置、顾客画像生成和情绪分析流程，支持 AI NPC 从静态设定进入动态互动体验
- 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

Dreamland —— 基于 UE 的数字场景设计与制作

2023 年 1 月 - 2023 年 5 月

本科毕业设计 (个人项目)

- 分析风格化渲染案例，提炼场景氛围、材质表现与玩家视觉引导方式，并应用于场景设计
- 基于上述分析，完成数字场景的原型设计，围绕风格化视觉体验梳理场景制作流程与体验目标
- 使用多种 DCC 工具完成美术资产制作，并在 UE 中进行整合，确保资产在 UE 与 DCC 工具中表现的一致性
- 使用材质蓝图制作场景材质与交互式环境材质，实现草地等元素对玩家接触行为的反馈，提升场景实时交互性与沉浸感

专业技能

- AI/AIGC/Agent**: ChatGPT、Claude Code、Midjourney、ComfyUI、UE MCP；熟悉 AI 辅助创意发散、互动叙事设计、NPC 人设与对白生成、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、Unreal Engine、C#、Python、Blueprint、HLSL，具备基础玩法原型与工具脚本开发能力
- 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、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