

张文韬

18523868820 | 81258014@qq.com
https://www.theo99.me

教育经历

清华大学	2025年08月 - 至今
互动媒体设计与技术 硕士 深圳国际研究生院	
北京大学	2018年09月 - 2022年06月
市场营销 本科 光华管理学院	

工作经历

元绎娱乐：AI策划	2023年10月 - 2024年05月
项目简介：由UE5+LLM驱动的AI NPC模拟世界，游戏对象基于大模型自主感知、决策、行动。	
1. 负责3种游戏对象（NPC、物品、区域）的数据结构设计。设计属性、标签管理架构，实现对象高度自定义化并维护配置表。	
2. 设计NPC的TALK、MOVE、DOING这3种游戏行为。撰写AI提示词，规定大语言模型、游戏服务器与客户端之间的通信参数；制作相应客户端表现。	
3. 设计NPC基于7个身体部位+3级优先级的动画融合方案，提高动作资源复用率；构建并维护动作库中2700+动作资源，提升NPC动作表现验证效率；维护相关配置表。	
4. 基于物理建模设计了NPC的听觉、嗅觉2大感知模型，为LLM提供标准化的NPC感知输入。；设计感知事件对游戏对象行为事件的触发规则。	
5. 负责维护3种游戏对象的Lua脚本，在脚本中调用接口进行多个游戏对象之间的通信；以及进行客户端、游戏服务器、大语言模型三者之间的通信。	
6. 设计由大语言模型驱动游戏对象行为的多分支任务流程设计，打通"玩家交互→大语言模型决策→NPC/物品行为触发"的完整闭环；制作4支技术DEMO视频，展示AI动态叙事能力，助力公司获得二轮千万美元级别融资。	
祖龙娱乐：战斗策划	2022年01月 - 2023年09月
项目简介：三人小队，英雄技能+动作射击类FPS/TPS大逃杀。	
1. 独立完成5个跑酷动作的策划设计，设计触发规则及动作表现，提升了跑酷体验的流畅性与连贯性；持续跟进动作表现，包括优化动作融合效果，完善触发参数配置，改进动作镜头表现，维护动作、音效、特效资源配置等。	
2. 设计统一的运动规则，修改行走与奔跑状态、起跳与落地状态、受击状态下的移动速度变化规则，优化了移动体验。	
3. 负责2种局内可互动元素的设计：门、墙壁滑道，设计互动规则、美术表现、网络同步规则等，丰富局内玩法。	
4. 主导2名英雄的战斗定位、技能机制、美术风格参数的设计，技能设计涵盖数值、动作表现、特效音效等。	

项目经历

《Monster Reaper》：2025腾讯游戏星跃实战营	2026年01月 - 2026年04月
项目简介：横板2D ACT+Rouge游戏，探索动作游戏与肉鸽元素的结合方式。	
• 负责怪物制作、镜头死区等参数调整、移动手感调整。	
《裂隙奇兵》：2025年秋季《互动媒体制作工作坊（基础）》课程银奖	2025年10月 - 2025年12月
项目简介：轻RTS+类背包管理的PVE自走棋游戏，合理配置每一行的领主单位来召唤特性各异的兵种，对抗多波次敌人。	
• 参与玩法及系统设计；负责数值设计。	
Project tEXt：2021年腾讯游戏策划公开课金奖	2021年09月 - 2021年12月
项目简介：以中文文字为平台的2D平台跳跃解谜游戏，以手动输入文字为解谜的主要手段。	
• 担任关卡策划/测试。反复测试迭代关卡设计，调整关卡难度到合理范围，完善边界情况设计，优化关卡体验。	

荣誉奖项

元绎娱乐2023年“优秀员工”	2024年2月
祖龙娱乐2022年“最佳新人”	2023年1月
北京大学2018年新生奖学金（2018年重庆市理科高考第6名）	2018年9月

游戏经历

- 主要对ARPG、射击类游戏有深入的体验。
- 《怪物猎人：世界》、《怪物猎人：崛起》（共1500+h）；《对马岛之魂》、《血源》、《只狼》、《仁王》系列、《战神》系列，全成就；
 - 《无畏契约》（900+h）、《APEX》（900+h）、《守望先锋》（500+h）、《三角洲行动》（100+h）；《全境封锁2》（500+h）8人Raid副本指挥；《GTA V》（600+h）完成线上模式全部抢劫任务精英挑战与末日抢劫首脑挑战；
 - 《原神》、《崩坏：星穹铁道》、《绝区零》满级；《和平精英》第一赛季超级王牌。

技能/语言

- 技能：** Unity（基础），Unreal（基础），Office（熟练），Lua脚本（基础），Python（基础），剪辑（基础）
- 语言：** 英语（CET-4分数609/710）