



李弈然

📍 山东青岛（可根据岗位要求迁移）

☎ +86 18653207387

✉ vliyr@outlook.com

🌐 <https://valentina-li.io/>

技能

- Unity引擎、C#：熟练使用UI系统（UGUI），能够独立开发复杂界面逻辑与数据绑定；熟练使用动画系统（Animator/Animation）控制角色状态切换与融合；有物理系统（Rigidbody/Collider）的实际应用经验；曾使用ScriptableObject进行游戏数据配置与管理。
- 版本控制与协作：熟练使用Git进行版本控制、分支管理和代码合并，遵守团队代码规范。
- 性能与调试：熟悉Profiler进行性能瓶颈分析，具备内存泄漏排查与优化经验。
- 英语：CET-4 (596)，IELTS 6.5 (L7.5 / R7.5 / W6.5 / S5.5)。

教育信息

美国东北大学

数字通信与媒体（游戏设计方向）

2023年9月 - 2025年12月

专业研究硕士学位

- 核心课程：数字媒体中级编程，游戏引擎基础，游戏设计基础，游戏开发，数字叙事基础，人机交互，声音设计。

澳门科技大学

软件工程

2019年9月 - 2023年7月

理学学士学位

- 核心课程：软件项目管理，软件设计，计算机程序设计，算法设计与分析，面向对象程序设计，数据结构。

游戏经历

- 《王者荣耀》：累计1500+小时，最高王者段位。长期关注MOBA技能机制、数值平衡迭代与版本更新策略，对技能前后摇、触发判定、位移机制有系统化理解。
- 《金铲铲之战》：累计300+小时，最高段位宗师。从阵容构筑角度研究数值波动与随机性带来的策略深度。
- 《超级马力欧奥德赛》：累计30+小时，收集300+能量月亮。体验并学习其在关卡引导与游戏节奏控制方面的优秀设计。
- 《生化危机4重制版》《生化危机5》：均完成主线流程。关注学习其在动作与恐怖氛围结合，以及合作战斗、关卡解谜与资源管理上的设计思路。
- 《三位一体5》《双影奇境》《双人成行》：多款合作解谜类作品，积累了对多人协作机制与关卡解谜节奏的了解。
- 《剑侠情缘网络版叁》：自2013年80级版本时期开始长期游玩，持续至“世外蓬莱”资料片上线后。有四个门派的账号，长期参与PVE团队副本、门派活动与阵营对抗，关注MMO的技能循环、团队协作机制与副本策略。

项目经历

《Party! Paidui! Fiesta!》

2D平台跳跃动作派对游戏

2025年1月 - 2025年3月

<https://valentali.itch.io/party-paidui-fiesta>

- 基于Unity Animator State Machine设计了敌人AI的完整行为流程，包括【巡逻、追击、攻击、死亡】四类状态。状态切换逻辑由C#控制（玩家距离检测、攻击冷却、生命值判定），保证不同敌人行为差异化与可扩展性。
- 使用Animation Events和StateMachineBehaviour精确控制攻击命中帧、受伤反馈、死亡过渡，解决了动画延迟导致的判定不同步问题。提升角色动作响应的准确性，使攻击判定偏差减少约50%。
- 基于观察者模式（事件系统）实现生命值、能量、得分UI的自动刷新，不依赖Update轮询。数据与界面解耦，使得UI模块更易修改与复用。
- 完成了一个包含3个大关卡、30个小关卡、2种敌人类型的可玩Demo，在课程展示中获得高评价，系统运行稳定。

《Robot's Last Wish》

横版冒险游戏

2024年10月 - 2024年12月

<https://valentinali.itch.io/robots-last-wish>

- 独立完成开发，实现了角色移动、交互与物理碰撞逻辑，同时设计并编写了解谜关卡机制，并通过简单剧情推动玩家的探索体验。最终作品在课程中展示，提高了个人的独立开发与系统实现能力。

实习经历

海尔集团

项目经理助理

2022年7月 - 2022年8月

山东青岛

- 参与内部系统开发流程，实践了敏捷开发与跨部门协作，了解了软件工程全生命周期。

谷歌

数据分析师

2021年11月 - 2021年12月

北京

- 使用 Python (Pandas/Matplotlib) 完成小型数据清洗与可视化任务，了解真实项目中的数据处理流程。

个人总结

美国东北大学游戏设计硕士，具备扎实的软件工程基础。能够在Unity环境下独立完成Gameplay模块、UI系统、动画状态机与场景交互的开发工作。具备良好的代码规范、调试能力和团队协作意识，渴望在实战项目中持续提升技术深度。