李君贤



求职志愿：游戏策划开发相关岗位
生日：2002.2 | 电话：13802740252
邮箱：lijunxian02@163.com

教育背景

硕士 | 英国利兹大学 Distinction | 高性能图形与游戏工程 | 2025.09-2026.12

本科 | 广州工商学院 GPA: 3.79 | 数字媒体技术 | 2023.09-2025.06

实习经历

Zero point AI | AI 系统方案与技术验证 | 2026.08-09

- **系统方案设计：** 面向企业本地化 AI 部署场景，分析数据权限、系统集成、部署环境及运维约束，梳理 AI 模块接入现有系统时的关键技术需求与风险。
- **原型验证与测试设计：** 参与设计 AI Pilot 验证流程，围绕模型输出准确性、数据访问、集成成本及交付风险制定测试与审核机制，支持方案从技术验证向实际部署推进。

项目经历

《隐匿行动》 | UE5 第一/三人称射击游戏开发 | 2025.02-2025.05

- **游戏系统设计：**围绕第三人称射击核心体验完成游戏流程及功能拆解，规划角色、机动、武器、敌人 AI、地图、UI 六大模块，并设计高机动跑酷系统、低死亡惩罚及击杀反馈等核心玩法。
- **核心玩法开发：** 基于 Blueprint 独立实现角色移动、翻滚、攀爬、翻越等场景自适应动作，以及模块化武器、全自动/半自动/三连发、切枪、投掷物与拾取交互等战斗系统。
- **战斗与 AI：** 基于行为树设计狙击手、守卫、自由人等敌人 AI，完成巡逻/攻击等行为逻辑；完成移动、跑酷、射击、AI、UI 及场景切换等核心功能测试。

《变迁》 | UE5 交互开发 | 2025.05-2025.06

- **程序化场景：**使用 PCG 随机生成高密度楼房、其他场景、道路、植被等。
- **Web 与 UI 交互实现：** 基于 Pixel Streaming，实现 Web 滑条驱动场景演变，并联动更新 UMG 人口、空间利用及低空交通等指标。
- **关卡场景管理：** 结合关卡流送与动态关卡实例，按滑条数值管理不同阶段场景的加载、卸载及显示和隐藏，支持室内外切换与不同时期房间浏览。
- **视觉与演示：** 通过滑条连续调节材质透明度，结合全息粒子实现旧城、工地、现代及未来住宅的渐变过渡；整合媒体播放与界面动画，实现待机演示及交互唤醒。

《森渊》 | UE5 肉鸽生存游戏开发 | 2025.07-2025.12

- **玩法系统：**基于 C++ / 蓝图实现多人生存肉鸽游戏，实现技能抽卡与升级、伤害叠加、局外强化、成就解锁及存档系统，串联多关卡挑战与战斗结算，形成完整的战斗成长循环等内容。
- **战斗与 AI：**基于 GAS 构建属性、冷却与增益体系，实现自动寻敌、冲刺及追踪 / 范围 / 环绕等攻击；结合行为树实现精英与 Boss AI、分阶段刷怪及攻击预警等。
- **数据驱动与工具：**基于 Excel / DataTable 管理角色、技能及关卡等配置，使用 C++ 封装加权不重复抽取、随机采样与资源加载接口。
- **渲染与调试：**采用实例化网格集中渲染经验拾取物，配置敌人顶点动画资源；搭建性能测试场景、伤害统计与升级调试工具，支持数值验证和性能排查。

- **界面与交付：**搭建战斗 HUD、角色与关卡选择、成长及结算界面，完善存档与中英文本地化，完成 Windows / Android 双平台打包。

《VR Typing》 | Unity VR 滑动输入系统开发 | 2026.06—2026.07

- **滑动输入：** 基于 Unity、OpenXR 为 Quest 3 开发控制器滑动输入系统，实现轨迹采集、处理及候选词排序。
- **识别算法：** 结合 DTW、按键顺序、路径方向、端点距离及词频进行候选词评分与排序，实现单词预测。
- **对照系统：** 集成点击、悬停及手部追踪等 5 种输入方式，搭建统一的虚拟键盘、实验流程与数据记录框架。
- **用户评估：** 开展 10 人实验；滑动输入平均达到 11.28 WPM、96.58% 准确率，用户舒适度与偏好排名第二。

个人技能

- 雅思 6.5，CET-4，全媒体运营、数字媒体交互设计职业技能、计算机二级 Photoshop 图像处理与制作
- 熟悉 Unity 和 Unreal Engine 等游戏引擎，能够开发 2D/3D 游戏和交互式媒体应用，熟练使用 ChatGPT、Claude、Gemini 等 AI 辅助工作流。
- 掌握 C 语言、C++、C#等编程语言，数据结构，了解 OpenGL、Vulkan 等 3D 图形库。
- 熟练使用包括 Photoshop、Illustrator、Premiere Pro 和 After Effects，建模动画软件：熟练使用 Maya、3dsmax、cinema4D、ZBrush。

游戏经历

我是一名长期关注游戏行业的深度玩家，游戏经历覆盖 PC、PlayStation、Switch、移动端及 VR 等多个平台，涉猎 FPS、RTS、MOBA、动作冒险、多人合作、竞速及体感交互等品类。同时，我有较丰富的游戏付费与虚拟饰品交易经历，并具备 UE5、Unity 游戏开发及 VR 交互项目实践经验。

一、FPS 竞技类游戏

•《CS2》：累计 700 小时以上，完美世界竞技平台 B+。熟悉射击机制、地图策略及团队配合。曾通过 Steam 社区市场、网易 BUFF 等平台购买和交易枪械皮肤、刀具、手套等饰品，对虚拟商品稀有度、市场供需、价格变化及玩家消费心理有直接认识。

•《彩虹六号：围攻》：累计 700 小时以上，白金段位。熟悉干员技能、战术规划和环境破坏机制。曾多次购买 R6 点数，用于购买干员、枪械皮肤、精英套装及通行证，对角色个性化与游戏内购体系有实际体验。

•《PUBG》：累计 400 小时以上，熟悉大逃杀玩法中的资源管理、生存策略、随机性及团队协作。

•《使命召唤》系列：体验过快节奏射击、多人竞技及电影化战役内容。

二、即时战略与策略类游戏

•《帝国时代 4》累计约 200 小时，熟悉资源管理、文明差异、战略部署及实时对抗，能够感受到 RTS 与 FPS 在决策方式和玩家需求上的差异。

三、多人合作与动作冒险类游戏

•体验过《双人成行》《双影奇境》《人类一败涂地》《黑神话：悟空》《007：初露锋芒》等作品。尤其喜欢双人合作游戏的创新关卡与互动机制，以及《黑神话：悟空》的战斗设计和东方文化表达，关注玩法创新、情感共鸣与社交传播对玩家体验的影响。

四、Switch 主机游戏

•体验过《塞尔达传说》《超级马力欧》系列，以及《健身环大冒险》《有氧拳击》等体感游戏。欣赏任天堂通过开放探索、创新关卡和体感交互拓展游戏体验及受众群体的方式。

五、PlayStation 及竞速游戏

•体验过《漫威蜘蛛侠》《神秘海域》等作品，关注电影化叙事、角色塑造、战斗反馈和沉浸式体验。此外，也玩过《极限竞速：地平线》系列，对驾驶手感及开放世界设计有所了解。

六、VR 游戏

•拥有 Meta Quest 3，并有 PICO 等 VR 设备使用经验，体验过《Half-Life: Alyx》《Beat Saber》等游戏，对空间交互、动作追踪及沉浸式体验有直接认识。同时曾使用 Unity 开展 VR 交互项目开发，对相关技术实现与用户体验设计有进一步理解。

七、移动端游戏

•体验过《王者荣耀》《金铲铲之战》《蛋仔派对》等游戏，并在《王者荣耀》《金铲铲之战》中有实际付费经历，对 MOBA、自走棋、休闲竞技及皮肤、个性化道具、赛季运营等商业化机制有所了解。