

# 李锦达

✉ 邮箱: [felix\\_link@163.com](mailto:felix_link@163.com)

🌐 个人网站: [https://neil\\_jinda.gitee.io/](https://neil_jinda.gitee.io/)

☎ 联系方式: 15651991790 (微信同)



## 教育经历



芬兰 Aalto University

2021年09月 - 2023年06月 (预计)

Game Design and Production 硕士 (程序方向)

荣誉/奖项: A类奖学金录取 (学费100%减免), Bit1学生游戏竞赛第二名



东南大学

2016年09月 - 2020年06月

电气工程及其自动化 本科

GPA: 3.56 / 4.0

荣誉/奖项: “王燕清” 奖学金, 2018-2019校三好学生, “创青春” 全国大学生创业大赛金奖



## 项目及实习经历



游戏设计, 程序

2022年02月 - 至今

独立团队Babylocraft, 克苏鲁风格潜行动作游戏《They Are You》(开发中)

- 基于“击杀则变身”的核心概念, 设计各角色技能机制, 并负责部分关卡流程设计, 传达潜行解谜与动作反应相结合的独特游戏体验。
- 负责Unity核心程序框架搭建和开发, 包括角色控制、变身逻辑、战斗逻辑、动画系统等内容。



战斗/关卡策划实习

2021年05月 - 2021年07月

网易雷火 24 Entertainment, 《永劫无间》

- 参与武器“匕首”设计, 整理动画需求文档, 协助优化动画资产管线, 加速产品上线后资源产出。
- 负责优化一部分区域内复杂场景下角色运动性表现, 更新和维护清晰的关卡设计标准文档。
- 参与“火罗国”地图早期玩法设计, 注重符合区域特色的可交互性场景玩法, 增添战斗随机性。



## 个人评价

- 游戏涉猎广泛, 包括开放世界 (荒野大镖客2, 旷野之息等)、RPG、MMO、AVG等, 尤其对ACT类型 (忍龙, 鬼泣, 战神等) 有较深的理解, 移动端深入体验过头部产品 (原神, 阴阳师, 战双等), 并对各类独立游戏有独特喜爱, 能够解构游戏系统和机制, 分析游戏亮点与不足, 并作为设计依据。
- 具备设计战斗及关卡体验的能力, 能够快速构建原型Demo, 并探索游戏玩法。在多个项目和Game Jam中设计了新颖有趣的玩法并构建原型, 如2D设计下的视角谜题、密室惊悚融合卡牌战旗等。
- 掌握Unity独立开发能力, 熟练各类插件, 熟悉面向对象的编程语言和主流设计模式, 具备图形学和Shader知识, 能够扩展编辑器优化工作流程, 设计能力之外也具备技术策划能力。
- 熟悉游戏开发的沟通流程, 在团队中能够撰写清晰的设计文档, 英文至熟练水平, 可与海外部门沟通。



## 技能



Unity



Adobe  
PR/PS/AU



C++/C#



Python



Blender



英文熟练  
雅思口语单项7分