

李锦达



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

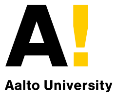
<https://neil_jnda.gitee.io/>

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



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。

打发士大夫参与“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。

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。



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

**个人评价**

游戏涉猎广泛，包括开放世界、RPG、MMO、AVG等，尤其对ACT类型（忍龙，鬼泣等）有较深的理解，移动端深入体验过头部产品（原神，光遇，阴阳师，战双等）。并对各类独立游戏有独特喜爱（时空幻境、邪恶冥刻等），能够解构游戏系统和机制，分析游戏亮点与不足。

具备设计战斗及关卡体验，构建游戏系统的能力，并愿意探索游戏玩法可能性。在学生项目中探索视角谜题与2D射击的关卡玩法，在个人项目中设计音乐动作结合的独特战斗体验。

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基础能力。

熟悉游戏开发的沟通流程，能够撰写清晰的设计文档，同时具备中英文沟通能力。

**技能**



雅思7分

口语单项7分

Adobe

PR/PS/AU

Blender

Python

C++/C#

Unity

