

李锦达



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

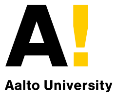
个人网站：<https://neil_jnda.gitee.io/>

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。

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（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**



C++/C#

英文熟练

雅思口语单项7分

Adobe

PR/PS/AU

Blender

Python

Unity

