

李易航

游戏设计 · 游戏开发

+86 18016486341 | +1 (765) 337-8163 | jerry20040907@126.com

作品集: yihang-design.com | LinkedIn: linkedin.com/in/yli-dev



教育背景

普渡大学(美国西拉法叶) | 游戏开发本科, 辅修计算机科学 | 预计 2027 年 5 月毕业 | GPA 3.84/4.00

相关课程: 游戏开发实践(CGT 36500)、游戏设计与心理学(CGT 25500)、游戏脚本(CGT 33500)、游戏人工智能(CGT 39000)、严肃游戏开发与研究(CGT 39000)、电子游戏关卡设计(CGT 26505)

实习与活动

《和平精英》| 关卡与玩法策划 | 2026.05—2026.08

参与 BR、超体及主题玩法的场景与关卡设计, 搭建白盒并迭代城区布局; 负责部分场景玩法机制策划, 在控制玩家参与成本与操作负担的同时, 考虑资源成本、性能限制和边界情况。

Mr. Inmes | Global Game Jam 2026

制作游戏流程工具, 支持增设关卡(Stage)、判断各阶段通关条件并触发正负反馈; 实现全局音效管理、随机音效及动画联动。

研究与论文

Emergency 应急准备严肃游戏 | 普渡大学 | EDULEARN 2026

参与应急意识与准备研究、资料整理、论文撰写及信息图制作; 团队使用 Unity WebGL 开发火灾与地震情境模拟。

论文: Adaptive Scenario Simulation for Emergency Preparedness Education: A Serious Game-Based Training Approach (共同作者)。

项目经历

Between Steps | 个人项目 · Unity | 2026.10

基于 Nintendo Switch Joy-Con 陀螺仪输入, 将步行与身体动作转化为角色移动; 开发编辑器内剧情“编剧”工具, 配置对话、屏幕效果、QTE、阶段通关条件及正负反馈。

Thought Trace | 个人项目 · 叙事探索 | 2025.05

设计循环空间与“希望碎片”收集机制, 以探索与修复的过程表达焦虑、抑郁及疗愈主题。

FPS 2v2 关卡设计 | 个人项目 | 2025.10

基于《使命召唤》的移动与射击模型设计 2v2 竞技地图; 依据 3C 指标规划三线动线、掩体间距、交战距离及视线, 提升公平性与对局可读性。

能源港区 | 个人关卡设计 | 制作中

基于《三角洲行动》搜打撤玩法设计中小型地图; 围绕展厅与实验区规划核心 POI、多层地下结构、次级 POI 和玩家动线, 并通过复活点、关键通路与信息获取范围控制交火节奏和风险收益。

S.O.A.P. | 团队项目 · Unreal Engine 5 | 2025.08—2026.05

在 UE5 中搭建清洁/染色玩法, 实现玩家 Trail、落地 Splash 与可缩放 Canvas; 完成计分、关卡最高分存档、菜单流程、设置和音效集成。

技能与荣誉

引擎: Unity、Unreal Engine 5 | 编程与网页: C#、Java、JavaScript、Python、HTML、CSS

设计与音频: Photoshop、Illustrator、Premiere Pro、Lightroom、Logic Pro、Ableton Live (基础音频编辑与音效设计)

登山: 国家二级运动员(登山), 国家体育总局登山运动管理中心, 2025 年