

# 何彦辰



电话: +86 183-2141-0758 | 邮箱: yh5171@nyu.edu | 近况: 纽约大学, 游戏设计专业, 大二在读  
| 求职意向: 游戏策划、运营、音效设计

## 个人简介

纽约大学游戏设计专业本科在读, 兼具游戏开发、网页设计与音效制作能力, 致力于打造兼具创意性与技术深度的互动体验产品。熟练掌握主流游戏引擎及多语言编程技术, 具备独立开发游戏项目的综合实力, 并在多项团队项目中担任策划、程序与音效等关键角色。拥有广泛的游戏阅历, 对 FPS、MOBA、ACT、JRPG 等类型游戏有深入理解。具备非常流畅的英文沟通能力, 并掌握西班牙语与日语, 能够胜任国际团队合作环境。

## 专业技能

### 游戏开发能力

#### 游戏引擎

精通 Unity: 擅长 2D/3D 开发、场景管理、物理系统、动画状态机、UI 系统等模块

熟练 GameMaker Studio: 能独立完成像素风或叙事向游戏开发

初步掌握 Unreal Engine: 了解蓝图系统、场景布置与基础逻辑搭建

#### 编程能力

C#: 熟练掌握面向对象设计, 具备模块化逻辑开发经验

Java & Python: 应用于原型开发、算法实现与辅助工具编写

熟悉数据结构与游戏常用算法 (如状态机、寻路、碰撞检测)

#### 开发工具与流程

熟练使用 Git、GitHub 进行版本控制

使用 Visual Studio、VS Code、JetBrains 工具集进行高效开发

掌握敏捷开发流程, 可适应 Sprint / Standup 机制

### 网页与服务器开发

#### 前端开发

精通 HTML5 / CSS3 / JavaScript, 能构建响应式布局与互动式界面

熟悉 DOM 操作、表单管理、组件化开发, 掌握 Bootstrap / Canvas API 等工具

#### 后端与数据库

熟练使用 PHP 构建后台逻辑 (登录系统、留言系统、数据交互)

掌握 SQLite 数据库建模与管理, 能编写标准 CRUD 操作接口

## 部署与综合能力

可独立部署至 Apache/Nginx，具备基础服务器维护与调试能力  
曾开发个人作品展示平台与团队协作数据管理系统

## 游戏策划与系统设计

玩法机制：可独立设计核心循环、资源管理、玩家成长机制  
数值平衡：具备属性设计、技能冷却、装备系统等数值架构能力  
叙事与文本：擅长多分支对话、事件系统与世界观架构  
听觉设计：具备完备音效布局能力，有能力独立编曲制作游戏配乐与音效

## 团队协作与项目管理

精通 Notion / Trello 进行项目管理、原型设计与任务分配  
善于跨职能沟通，能与程序、美术、音效团队有效协作

## 视觉与媒体编辑

### 视频剪辑与特效处理

熟练掌握 **Premiere Pro** 与 **After Effects**，可高效完成各类视频剪辑、音画同步、字幕包装与动态特效制作；  
拥有大量项目实战经验，涵盖短视频、游戏预告片、活动剪辑等多种类型

### 图像编辑与视觉设计

精通 **Photoshop** 与 **Procreate**，能够进行高质量的图像合成、界面素材制作、手绘视觉元素创作等，具备完整的平面设计与视觉美术支持能力

## 语言能力

英语：熟练掌握，具备英文技术文档阅读与非常强的口头表达能力，托福成绩 114，SAT 成绩 1450  
西班牙语、日语：具备基础阅读与日常交流能力

## 项目经历

**Global Game Jam 2025 - 《Me and Your Bubbles》** 链接：<https://marc1ous.itch.io/me-and-your-bubbles>

合作撰写纯英语背景设定与故事对话  
参与设计互动机制、关卡节奏与叙事结构，增强游戏情感驱动  
独立完成游戏音效制作与布置  
独立完成游戏配乐编曲制作  
使用 Unity 实现游戏原型与对话系统逻辑

### 横板双人格斗游戏项目（类 Nidhogg）

团队合作开发横版双人格斗游戏，在原有“弹飞武器”机制基础上创新加入格挡系统  
主要负责游戏摄像机逻辑、人物非战斗动作（奔跑、倒地、胜利）逻辑编程  
负责全场景原画设计，构建视觉风格统一的关卡美术资源

## 教育背景

纽约大学（New York University）本科在读 | 游戏设计专业 | 大二 | GPA: 3.4 / 4.0  
上海世界外国语中学高中 International Baccalaureate (IB) 课程文凭