

何知闲

游戏设计师

联系方式

邮箱: igaryhe@gmail.com

作品集: igaryhe.io

Github: igaryhe

领英: igaryhe

技能

游戏设计

快速原型设计 • 谜题设计

编程

C# • Rust • JavaScript • Kotlin

C/C++ • Lua • \LaTeX

游戏引擎

Unity • Godot • PICO-8 • Love2D

建模

Blender

语言

中文 • 英语

活动

DGN: 一个专注转发一手游戏新闻的 Telegram 频道。目前已持续 3 年, 发送消息超 4000 条, 受到近 350 位用户关注。

教育经历

纽约大学游戏中心

2020 年 9 月至今

游戏设计专业, 艺术创作硕士

- 获 2020-2021 学年度帝势艺术学院奖学金

北京邮电大学

2016 年 9 月至 2020 年 6 月

物联网工程专业, 工学学士

- 获 2017-2018 学年校级三等奖学金
- 获第四届全国“互联网+”创新创业挑战赛北京邮电大学赛区优秀奖

游戏作品

Swop

2020 年 10 月

解谜游戏

- Ludum Dare 47 Compo 组参赛作品
- 获得了创新评分 33 名, 综合评分 139 名的成绩

A White Room

2020 年 9 月

视觉小说

- 纽约大学游戏中心 Game Studio I 课程作业

SHIFT

2019 年 9 月

解谜游戏

- 机核网 BOOOM Game Jam 参赛作品
- 在团队中担任主设计师和主程序的职位

Vane

2019 年 7 月

解谜游戏

- NGC Game Jam 参赛作品
- 在团队中担任主设计师和程序的职位

开源项目

First Person Drifter

2020 年 10 月

Unity Package, C#

- 基于 Ben Esposito 的同名项目修改的 Unity 第一人称角色控制器

YABC

2019 年 6 月

Android 应用, Kotlin

- bgm.tv 的 Android 客户端

ROTP

2019 年 5 月

命令行程序, Rust

- 基于 RFC 4226, 6238 实现的一次性密码解析生成器

Android Password Store

2019 年 5 月

Android 应用, Kotlin

- 为该开源项目贡献计算 Steam 一次性密码的功能