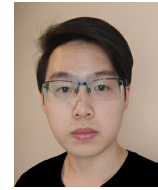




谢竞宇

18011399167 | jingyux@andrew.cmu.edu | 成都
作品集 : <https://www.jingyu-xie.com/>



教育经历

卡耐基梅隆大学 (Carnegie Mellon University)	2022年09月 - 2024年05月
娱乐科技 (Entertainment Technology) 硕士	匹兹堡, 宾夕法尼亚州
伍斯特理工(Worcester Polytechnic Institute)	2018年09月 - 2022年05月
交互媒体与游戏开发 (IMGD), 计算机科学 (CS) 双专业 本科	伍斯特, 马塞诸塞州

项目履历

PicoLock	2023年09月 - 至今
玩法设计, 程序, 关卡设计	匹兹堡
<ul style="list-style-type: none">5人跨学科小组, 在Unity上合作开发和密码学相关的2.5D TopDown游戏PicoLock个人负责: 设计 - 设计游戏玩法, Level 1的游戏流程和解谜, 开发 - Level1 解谜相关, 对话系统, 教程系统	
Neon Noir 夜色霓虹	2023年02月 - 2023年05月
玩法设计, 程序, 制作人	卡内基梅隆大学, 匹兹堡
<ul style="list-style-type: none">学校项目, 参与度: 每周30小时6人跨学科小组, 在Unity上合作开发多人在线 (1电脑+6手机), 赛博朋克世界观下的剧本杀类游戏个人负责: 设计 - 设计游戏流程, 各类系统, 开发 - 部分游戏流程及多人同步逻辑, 探索系统, 背包系统等	
独立游戏 - 武侠战棋	2022年12月 - 至今
玩法设计, 程序	匹兹堡
<ul style="list-style-type: none">参与度: 每周时间不定, 业余开发2人合作, 在Unity上设计开发含有肉鸽元素的武侠战棋游戏, 参考游戏为“陷阵之志 (In to The Breach)”个人负责: 关卡相关功能 (如肉鸽结点) 的开发与设计	
建设虚拟世界 (Building Virtual Worlds)	2022年09月 - 2022年12月
玩法设计, 程序, 制作人	卡内基梅隆大学, 匹兹堡
<ul style="list-style-type: none">学校课程, 2周一个项目, 共5个5人跨学科小组, 于多种平台上合作设计开发各类游戏 (VR, AR, 眼动仪, 震动椅)个人负责: 制作开发计划, 分配任务, 确保游戏在可完成范围内。管理测试, 根据反馈更新游戏	

专业技能

- 编程语言**: Java, JS, C#, C++, Python, SQL, GML
- 游戏引擎**: Unity, Unreal 5, Game Maker Studio2

其他技能

- 技能**: 设计: Xmind, Figma。音频处理: Reaper, Adobe Audition。美术: Adobe Photoshop, After Effects。
- 语言**: 英语 (流利)

游戏经历

- 手游: 星穹铁道, 明日方舟, 皇帝成长计划2
- PS4: 女神异闻录5, 180小时, 白金杯。看门狗2, 87小时。十三机兵防卫圈, 34小时, 白金杯。数码宝贝骇客追忆, 100小时。
- NS: 任天堂明星大乱斗, 85小时。异度之刃2&3, 100小时+。火焰纹章风花雪月, 45小时。宝可梦·剑, 40小时。塞尔达·王国之泪, 25小时。
- 电脑: 侠客风云传, 69.9小时。了不起的修仙模拟器, 62.7小时。文明6, 62小时。三国志11PK, 61小时。三国志14PK, 53.1小时。女神异闻录5皇家版, 20小时。