



王峻驊 Mahua

從學生時期至今超過5年的Unity遊戲開發經驗，熱愛開發遊戲與研究新技術，具備溝通與協作開發能力。
重視整體程式架構與程式的可讀性、可維護性與可擴充性，時常重新檢視自己曾經寫過的程式並思考是否有更好的寫法並重構程式以提高執行效能。



📍 Tainan · Taiwan

✉ r40051019@gmail.com

☎ 0955405720

Experience

1

Sep. 2019 ~ Oct. 2019, 星鋒娛樂科技, 軟體工程師

製作回合制戰鬥遊戲，基於WebSocket協定與Server(ASP.NET Core)介接製作PVP即時連線對戰功能。

2

Feb. 2017 ~ Jun. 2019, 日商艾鳴網路遊戲, 軟體工程師

負責開發回合制戰鬥遊戲功能和企劃編輯器功能。

3

Aug. 2018 ~ Mar. 2019, Side Project

負責遊戲功能與系統開發，遊戲已上架至雙平台。



STORIA

Education

1

2011 ~ 2015, 南台科技大學, 多媒體與電腦娛樂科學系



Skills

Unity 3D

UGUI
Unity API

Version Control

SourceTree

C#

Visual Studio
.NET framework
Design Pattern
OOP

Office Software

Excel
Word
PowerPoint

Others

Rendering Pipeline
Bugzilla

Awards

儼姬幻想 - 武風傳

2015 放視大賞 [🔗](#) -
PC遊戲創作組 - 金獎
鈞象電子 - 金獎
樂陞科技 遊戲創意獎 - 優勝

" 緯來綜合台 - 新電玩快打 " 節目錄影 [🔗](#) (8:42~13:36)

2015 IGF China - 入圍 [🔗](#)

2015 4C數位創作競賽 遊戲類 - 優選 [🔗](#)

電擊男爵 Thunder Baron

2013 巴哈姆特ACG創作大賽 - 佳作賞 [🔗](#)

Autobiography

關於我

我是王峻驊，畢業於南台科技大學的多媒體與電腦娛樂科學系，在學期間以畢身所學與同學合作開發了一款3D動作角色扮演遊戲（儼姬幻想 - 武風傳），由於我們的團隊合作無間，獲得了不錯的成果。

初入職場

役期結束後，於日商艾鳴網路遊戲擔任軟體工程師一職，開發一款3D回合制闖關遊戲，主要負責遊戲邏輯系統開發、Unity編輯器功能擴充與PVP強連線對戰功能的Server串接，雖然沒有在任內將遊戲完成，但對我來說這是一個收穫滿滿的經驗。

工作之餘

除了工作以外，在平時我也喜歡針對我好奇的技術或功能進行練習，也因此有了一次開發額外專案的機會，目前該專案已經上架至雙平台，在Google Play已有10,000以上的安裝次數，總數將近1000則的4.7顆心高評價；在App Store有總數200多則4.8顆心的評分。

團隊理念

由於從小愛玩遊戲，給自己增加了很多的遊戲體驗，且在學時期的課程也並非只有教導技術的課程，所以自認自己對於遊戲設計的敏感度不亞於企劃人員。開發時我總喜歡站在玩家的角度看，雖然是按照企劃人員的決策進行，但我依然會思考是否有更好的設計，並適時向企劃人員提出建議。我認為，遊戲開發並非一般工程產業，遊戲本身好不好玩並不完全是企劃人員的責任，而是團隊內的所有人都應該思考這件事。

未來展望

開發技術日新月異，每年都有非常令人驚豔的作品誕生，期望自己某日不再只是在一讚驚嘆他人的成功，而是成為在那個大師之作背後貢獻自己能力的開發者之一。



Portfolios

儼姬幻想 - 武風傳

" 儼姬幻想 - 武風傳 " 是一款結合東方文化、中國武術拳法、神秘「靈」元素的3D動作遊戲。 玩家扮演為了收拾無心釀出的災禍而踏上這段旅程的女孩，而操縱的，正是「靈」這股神祕的力量。

GameJolt

貓咪咖啡廳2

奧客觀察日記

正式上架雙平台！

透過放置與點擊獲取金幣，解鎖不同佈景與客人，還能聘雇不同服務生。尋找兼職的學生、自稱宿敵的女孩..... 每個服務生都有自己的故事，提高好感度便看到專屬劇情，解鎖精美的角色插圖。

App Store

Google Play

Download on the
App Store

GET IT ON
Google Play



Participation



Powered by **CakeResume**