

### 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。

#### [] in

- Tainan · Taiwan
- ☑ r40051019@gmail.com
- **2** 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。



 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。



### **Education**

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**

#### 儺姬幻想 - 武風傳

2015 放視大賞 **⑤** - PC遊戲創作組 - 金獎

鈊象電子 - 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 🔗

# **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(儺姬幻想-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

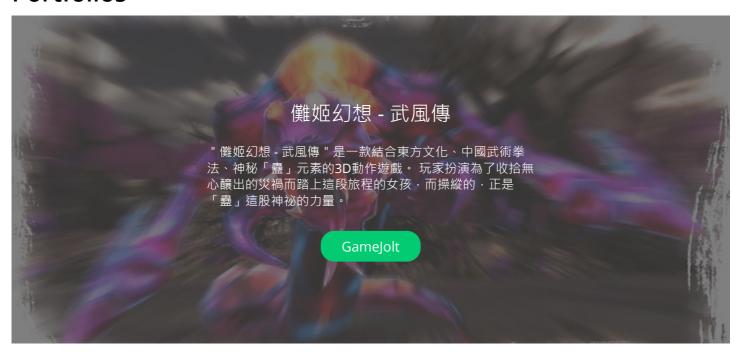
開發技術日新月異·每年都有非常令人驚豔的作品誕生·期望自己某日不再只是在一讚驚嘆他人的成功·而是成為在那個大師之作背後貢獻自己能力的開發者之一。

#### 電擊男爵 Thunder Baron

2013 巴哈姆特ACG創作大賽 - 佳作賞 🔗



## **Portfolios**







# **Participation**



Powered by CakeResume