

- 履歷使用公司：寰宇旅邦有限公司 • 使用人員：黃淳維 • 使用時間：2021/04/14 10:10
- 履歷僅提供徵才目的使用，請勿違法蒐集、公開或轉其他用途；若招募作業完成請立即銷毀或刪除，以避免觸犯個資法。



**邱鈺庭** 33歲 男 代碼：1843644620783

最高學歷 四技畢業 私立南台科技大學 多媒體與遊戲發展學系

希望職稱 遊戲程式設計

總年資 8~9年工作經驗

最近工作 掌中乾坤網路科技股份有限公司 中級Unity3D 客戶端程式設計師

居住地 236 新北市土城區立仁街\*\*\*

E-mail marecomg@gmail.com

聯絡電話 0953-859-393

聯絡方式 (電話聯絡，09:00~21:00)

更新日：2021/03/30 17:00

## 工作經歷

總年資 8~9年工作經驗

電玩程式設計師 (9~10年)、產品維修人員 (1年(含)以下)、電腦組裝／測試 (1~2年)

### 掌中乾坤網路科技股份有限公司 中級Unity3D 客戶端程式設計師 2020/03~仍在職

產業類別 多媒體相關業

職務類別 電玩程式設計師

公司規模 100~500人

工作內容 時空勇者

- 客戶端SDK串接、維護
- 客戶端網路相關問題處理，使用Socket、protobuf與服務端溝通、斷線重連時的處理
- 客戶端遊戲業務邏輯撰寫
- Android,iOS 使用Jenkins打包，熱更新問題處理

### 奕虎科技股份有限公司 資深程式設計師 2016/08~2020/02 (3年7個月)

產業類別 多媒體相關業

職務類別 電玩程式設計師

公司規模 1~30人

工作內容 博奕遊戲

- ☐ 使用JAVA、Egret開發HTML5消除、拉霸類博奕遊戲
- ☐ 負責遊戲邏輯(client, server)
- ☐ 機台水庫、會員資料串接
- ☐ 目前已經有兩款遊戲在線上維護中

與日商BANDAI NAMCO Entertainment Taiwan 合作開發Galaga 35週年慶 大蜜蜂-復仇之戰

- ☐ 成就系統，玩家完成挑戰時可獲得額外獎勵，發送至玩家的信箱中領取
- ☐ 排行榜系統，玩家依照戰力與伺服器所有玩家、好友依序排名，每周結算各個不同區間發送獎勵至信箱
- ☐ 組隊系統，提供玩家編輯上場的主戰機、駕駛員、衛機，並更新到排行榜做戰力排序
- ☐ 掛機系統，可將持有的戰機派出探索，並在選定的時間可收取獎勵
- ☐ 劇情、新手引導系統，讓企劃人員透過表格、BehaviorTree在特定時間能跳出指定的劇情對話、頭像、引導與解鎖特定系統
- ☐ 母艦系統，玩家可自訂母艦與砲台組合後發出探索取得資源，其他玩家可以透過數值媒介方式掠奪探索中的母艦資源，掠奪與被掠奪都會產生戰報通知玩家，玩家可以透過戰報追擊或者復仇該名玩家，母艦有戰力、積分排行榜，每周結算時會發送各區間獎勵給玩家

Galaga 大蜜蜂-復仇之戰

<https://gnn.gamer.com.tw/2/146352.html>

## 磁力線上股份有限公司 程式設計師 2013/11~2016/08 (2年10個月)

產業類別 數位內容產業

職務類別 電玩程式設計師

公司規模 100~500人

工作內容 使用unity 3D 負責client game play，開發unity 3D 的工具供企劃美術使用，額外plugin串接。

期間因專案特效美術沒有方便製作特效的流程，便製作特效編輯的輔助工具讓特效美術容易預覽自己的特效在遊戲中配合的結果，也方便程式使用同一流程來製作遊戲。

在關卡配置部分因企劃人員在佈怪並不夠直覺，所以製作了關卡配置工具來幫忙企劃能夠便於種怪、預覽。

- ☑ 特效工具，讓特效美術製作、預覽，加速製作流程，並讓製作與實際執行的效果能夠一致
- ☑ 音效工具，提供給音效製作人員能快速的設定效果並與遊戲中的音效系統連接
- ☑ 地圖工具，種怪工具讓關卡企劃能夠直覺的編輯關卡的流程(波次、位置、種類...)，輸出成XML已便利系統使用
- ☑ Behavior Tree 圖形化介面，讓企劃人員能調整AI的流程，快速的設計角色AI
- ☑ 小小使命的農場系統，3D Grid base的家園系統，能編輯，展示，與好友連線
- ☑ 負責製作宇宙寶貝的戰鬥系統，回合制戰鬥、技能、BUFF計算、角色的大招Cut in效果

遊戲的戰鬥系統製作

小小使命

<https://gnn.gamer.com.tw/1/100931.html>

宇宙寶貝

<https://gnn.gamer.com.tw/0/135320.html>

童話勇者

<https://gnn.gamer.com.tw/1/127241.htm>

## 渲染科技 程式設計師 2012/02~2013/10 (1年9個月)

產業類別 多媒體相關業

職務類別 電玩程式設計師

公司規模 1~30人

工作待遇 月薪28,000元/年薪336,000元

工作內容 與大學同學合作開了工作室Redbit Studio 在指導老師的幫助下也與StudioA 合作開發了小貓巴克里的手機遊戲。期間也有與消防局合作開發火災模擬系統，配合運算出來的火焰效果來協助訓練消防員

- ☑ 讀取火災延燒模擬器輸出binary檔案並對應到遊戲中
- ☑ 開發In Game Editor 方便編輯場景，可輸出binary檔案存讀場景資料
- ☑ 及時讀取火災模擬資料呈現到畫面上
- ☑ 優化小貓巴克里的效能，UI、程式碼，直到遊戲上架

小貓巴克里

<https://gnn.gamer.com.tw/8/62618.html>

## 東宜資訊 工讀生 2007/01~2007/08 (8個月)

產業類別 電腦及其週邊設備製造業

職務類別 產品維修人員

公司規模 100~500人

## 璟揚科技股份有限公司 內修工程師 2005/10~2006/03 (6個月)

產業類別 電腦軟體服務業

職務類別 電腦組裝／測試

公司規模 1~30人

工作待遇 月薪22,000元

工作內容 前兩個月在台南職業訓練中心駐點，合約到後在公司擔任內修人員。

## 群技電腦 工讀生 2004/08~2005/06 (11個月)

產業類別 電腦及其週邊設備製造業

職務類別 電腦組裝／測試

公司規模 1~30人

工作內容 協助老闆組裝電腦、測試、維修，以及門市看管。

## 教育背景

最高學歷 四技畢業  
最 高 私立南台科技大學 多媒體與遊戲發展學系 (2006/09~2010/06 畢業)

## 個人資料

就業狀態 仍在職  
英文姓名 Qiu Yu-Ting  
基本資料 76年次 未婚  
兵役狀況 役畢 (2012/01)  
身高體重 174公分 56公斤  
持有駕照 普通重型機車駕照、普通小型車駕照  
自備車輛 普通小型車

## 求職條件

工作性質 全職  
希望職稱 遊戲程式設計  
希望內容 遊戲程式設計  
希望職類 電玩程式設計師  
希望產業 多媒體相關業  
希望地點 台北市、新北市、台南市、高雄市  
希望待遇 依公司規定  
可上班日 錄取後一個月可上班  
上班時段 日班

## 語文能力

中文 聽/精通、說/精通、讀/精通、寫/中等  
英文 聽/略懂、說/略懂、讀/略懂、寫/略懂  
台語 精通

## 技能專長

專長 擅長工具  
C#、Java  
#C# #Java  
其他擅長工具  
Unity 3D  
工作技能  
電腦設備裝配  
#電腦設備裝配  
認證資格 職訓局：丙級電腦硬體裝修技術士  
電子類證照：丙級工業電子技術士

## 自傳

關於我：不像工程師的工程師  
相對於朋友間地描述應該能用可動可靜形容，可以很安靜地思考、做事，也可以與同事、朋友打成一片既安靜又瘋狂，喜歡與人溝通自己的想法，也喜歡學習新知識嘗試新的事物，下班後與朋友做做Indie game，有時看看技術文件自學補足自己缺少或者有興趣想學的技能，偶爾也會閱讀跟工作無關的書籍、文章。

核心經驗

- ☑ 熟悉Unity3D 引擎的製作遊戲流程，曾於2012.08.03於資策會擔任 Unity In-Game 編輯器開發講師。
- ☑ 擅長與企劃溝通製作符合需求的功能，及協調不合理的規格，在開發Unity3D工具時，喜歡以使用者的角度開發工具，以避免發生只有程式人員才會使用的工具。
- ☑ 2017年用下班時間自學PHP嘗試獨立開發網站，於7月與另一名朋友開始製作天堂M攻略網站，朋友負責撰寫新聞，我負責所有的程式，9月上線單月瀏覽量約為10萬左右，台灣天堂M於12月上線後，月瀏覽量約為120萬，與夜神模擬器、GASH合作，網站月收入約為9萬台幣(google analytics 數據)  
《Lineage MP電玩資訊站》 <https://lineagemp.tw> (因已另一朋友停止合作，網站已經失效)  
《Game Walker電玩資訊站》 <https://gamewalker.tw> (因已另一朋友停止合作，網站已經失效)
- ☑ 獨立遊戲的部分，自己嘗試製作了2D闖關、隨機地城的3D闖關遊戲、單指操作的動作遊戲、雙蘑菇頭的TPS射擊遊戲、2D的掛機遊戲，雖然還不到能夠上線的程度，但過程中學習了很多新東西與概念，也累積了自己的專案庫

參與過的專案有：小貓巴克里- Garden Defender、小小使命、童話勇者、宇宙寶貝、大蜜蜂-復仇之戰、穴王拳、時空勇者Valiant Tales: Puzzle RPG

## 附件

unity遊戲資料編輯工具    [下載檔案](#)

unity 特效工具    [下載檔案](#)

## 作品成就

### 專案成就

**下班時間獨立製作的遊戲** 2020/06~進行中

利用下班時間一個人獨立製作的遊戲，目前尚在製作中

[https://youtube.com/channel/UCBeVK76\\_3JI7BzxE-q0G7w](https://youtube.com/channel/UCBeVK76_3JI7BzxE-q0G7w)

