

馬郁涵

admngmtt@gmail.com | (+886) 912-937-372 | [in](#) [Linkedin](#) [Website](#) [Github](#) | 新竹, 台灣

簡介

擁有遊戲設計師背景的遊戲程式設計師。擅長建構數據驅動和模組化的資源管理系統。大部分專案使用虛幻引擎 4 和 5 製作, 並運用 C++ 和藍圖。熟悉程式優化、遊戲玩法、數據管理和網路等工作。

技能

- **C++, C#:** OOP, Data Structures, Data Serialization, UnitTest
- **Unreal Engine:** Blueprints, Datatable, Replication, Networking, LevelStreaming, Optimization
- **Other:** Unity, Construct2, GitHub, GitLab, ImGui, MySQL, Blender, Lua

工作經驗

Unreal Engine 遊戲工程師 at [Happy Tomato](#) | 台灣, July 2023 – Aug 2024

[Utopia8](#) - 建置和維護伺服器程式碼以與後端伺服器協同工作。

- 伺服器和客戶端及動態地圖串流 (Dynamic instance level streaming)
- 數據驅動資源生成/採集系統
- 數據驅動布置/放置家具系統
- 遊戲元素及UI
- 記憶體、網路及素材資源優化 (Unreal Engine tools)

專案經驗

[The Treasure Below](#) - Unreal Engine 5 - 獨立 | Nov 2024 - Oct 2025

一款第三人稱動作遊戲, 具流暢的近戰戰鬥和不斷增加的挑戰。

- 獨特風格的武器、消耗品和強化物品
- 可透過Steam多人遊戲(listen server)
- Adventure Mode (探險模式)
 - 解鎖區域及串流地圖(Level streaming)
 - 可破壞物件(Chaos destruction)
 - 地圖及Boss遭遇設計
- Arena Mode (競技場模式)
 - NPC 功能 (商店 & 競技管理員)
 - 競技場遊戲循環 (進入, 戰鬥, 輸/贏, 離開)
 - 敵人的攻擊波數會隨著難度選擇而變化
- 獨立發行於 Steam 並使用 SteamSDK 功能於專案

[Ape Inventory](#) - Unreal Engine 5 - 獨立 | June 2024

以 C++/Blueprint 撰寫的道具/物品欄系統

- 容器和物品生成
- 數據驅動的容器和物品數值
- 物品欄模組(component)可使用於玩家或物件上
- 分類/分割/轉移 功能及UI

Shaman - Unreal Engine 4 - 團隊 - 藍圖程式員 Blueprint Programmer | 加拿大, Nov 2020 – June 2021

玩家需要解決謎題並與敵人戰鬥的動作遊戲

- 製作了 3 種具有各自 AI 和行為的敵人
 - AI 具有視覺檢測和對玩家打擊的反應
 - 行為(Behavior Tree)將決定並改變敵人的狀態
- 藍圖使用Datatable實現數據驅動
- 玩家及敵人UI

遊戲開發實習 - Construct 2 - 團隊 | EverMore 台灣, Sep 2018 - Mar 2019

使用 Construct 2 開發了 10 多款適合兒童和老年人在電視平台上暢玩的遊戲

- 負責遊戲設計與程式設計
- 配合 EverMore 雛型裝置應用在遊戲

學歷

Bachelor of Science in Game Programming & Diploma in Game Programming
LaSalle College Vancouver

2019 - 2023

- 3D Graphic Programing
- Animation for Games
- Artificial Intelligence
- C++11 and 14
- C# .NET
- Concurrency & Parallel Programming
- Database
- Game Design
- Game Engines (Unity & Unreal)
- Gameplay Programming
- Network Programming
- Project Management
- Real Time GPU Programming
- Software Development

Bachelor of Art - 多媒體與遊戲設計 - 育達科大(肄業)

2016 - 2019