

# 최범근

게임 클라이언트 프로그래머



010-6417-7725



[o77151@gmail.com](mailto:o77151@gmail.com)



<https://choibeomgeun.github.io/portfolio>

## 간단한 소개

어릴때 부터 게임을 좋아하고 관심이 많았던 저는 게임 프로그래머의 길로 들어섰습니다. SDL과 OpenGL을 이용한 직접 제작한 게임 엔진을 통한 개발 및 유니티, 언리얼과 같은 상업 엔진을 통한 개발을 모두 경험해봤으며 산업기능요원으로서 2년동안의 모바일 게임 개발 경력 및 VR 게임 개발 경험을 가지고 있는 저는 어떤 환경에서도 적응할 자신이 있는 개발자입니다.

## 개발 타임 라인 최신순 정렬

개인프로젝트



### 매드오카

모바일 3D 수집형 RPG 게임 개발  
OculusVR 시뮬레이션 게임 개발  
모바일 3D 슈팅 게임 개발

### Birdy Savior

유니티 엔진을 이용한  
3D 아케이드 게임 제작

### ROTATE!

유니티 엔진을 이용한  
2D 플랫폼머 게임 제작

### BattleRoyale Project

언리얼 엔진을 이용한  
3D TPS 배틀로얄 게임 제작

### RoteRote

자체 엔진을 이용한 게임 제작

### ThumbUp Engine

SDL, OpenGL 기반 게임엔진 제작

### Out & In

2D 플랫폼머 슈팅 게임 제작

### Help Me! , Swell or Shrink

2가지 프로토타입 게임 제작

팀프로젝트



**ThumbUp**  
2D GAME ENGINE



# 보유 기술

## -프로그래밍 언어

- C#,C,C++,Python

## -프레임워크

- Visual Studio
- Unity Engine
- Unreal Engine
- Jenkins
- Git
- TortoiseSVN

# 경력

매드오카  
2019.01 ~ 2021.12

## -Project Mikonote (2019.01 – 2021.12) [↗](#)

-3D 모바일 수집형 RPG 게임

## - 개발언어 및 라이브러리

C# , UnityEngine, Python

## - 상세업무

NGUI를 이용한 게임 UI 개발  
게임내 사운드 이펙트 시스템 관리  
프로젝트에 Spine2D 라이브러리 통합  
스파인 데이터 관리 툴 제작  
Facebook, Google , Twitter 계정연동

## -Project UF (2021.04 – 2021.10)

3D 모바일 슈팅게임

## - 개발언어 및 라이브러리

C# , UnityEngine

## - 상세업무

UGUI를 이용한 게임 UI 개발  
네트워크 디버깅용 툴 개발  
안드로이드,iOS 결제 연동 상점 구현  
테이블 데이터 정합성 확인 툴 구현

## -Project Vtuber (2021.01 – 2021.04)

-3D VR 시뮬레이션

## - 개발언어 및 라이브러리

C# , UnityEngine , Jenkins ,OculusVR

## - 상세업무

UGUI를 이용한 VR UI 개발  
VR컨트롤러를 이용한3D 캐릭터 모델 움직임 캡처  
및 재생 기능 구현  
VRM 파일을 이용한 캐릭터 커스텀마이징 기능구현  
Jenkins를 통한 빌드 배포 및 관리 환경 구축

# 게임 프로젝트

자세한 프로젝트 정보는  
개인 홈페이지에 있습니다



2021.10 ~ 2021.12



2018.10 ~ 2018.12



2018.8 ~ 2018.10



2018.1 ~ 2018.06



2017.9 ~ 2017.12

## -Project Tech

- 블루아카이브 모티브
- 5인 팀 개발 작품
- 유니티 엔진 사용작품
- 타일 맵 에디터 제작
- 인게임 타일 맵 로딩 시스템 구현

## -Birdy Savior [↗](#)

- 3D 아케이드 게임
- 1인 개발 작품
- 유니티 엔진 사용작품
- 사이드 뷰 러닝 게임 구현
- 탑 뷰 게임 구현
- 1인칭 게임 구현
- 레벨 업 시스템
- Google IAP를 이용한 상점 구현
- Google Play 랭킹 및 업적 시스템

## -ROTATE! [↗](#)

- 2D 플랫폼 퍼즐 게임
- 1인 개발 작품
- 유니티 엔진 사용 작품
- 구글 플레이 출시
- [인디터 인디 게임 어워즈 입상](#) [↗](#)
- 게임 로직
- 레벨 진척도 체크
- Json 기반 언어 설정

## -RoteRote [↗](#)

- 2D 플랫폼 퍼즐 게임
- 3인 팀 개발 작품
- Json File System
- State Manager
- Object Factory
- Logging System
- Game Tools(C#)
  - Map Editor
  - Archetype Editor
  - Game Launcher

## -ThumbUp 2D Game Engine

- 3인 팀 개발 작품
- Singleton Pattern
- SDL 윈도우 관리
- 디버깅을 위한 ImGui 사용