



최범근



010-6417-7725



o77151@gmail.com



<http://beomgeunchoi.com>

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 어떤 환경에서도 적응
할 자신이 있는 개발자입니다.

개발 타임 라인

팀프로젝트



Help Me! , Swell or Shrink

2가지 프로토타입 게임 제작

Out & In

2D 플랫폼머 슈팅 게임 제작

ThumbUp Engine

SDL,OpenGL기반 게임엔진 제작

RoteRote

자체 엔진을 이용한 게임 제작

BattleRoyale Project

언리얼 엔진을 이용한
3D TPS 배틀로얄 게임 제작

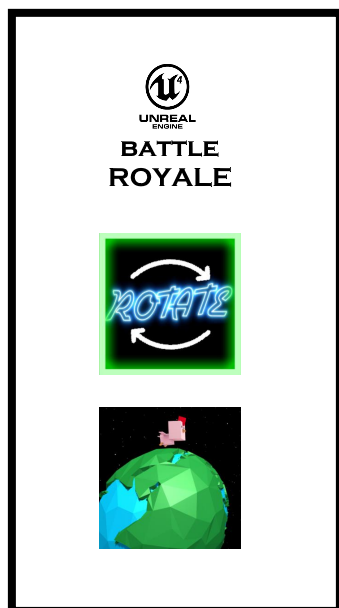
ROTATE!

유니티 엔진을 이용한
2D 플랫폼머 게임 제작

Birdy Savior

유니티 엔진을 이용한
3D 아케이드 게임 제작

개인프로젝트



보유 기술

-프로그래밍 언어

- C,C++,C#

-사용 툴

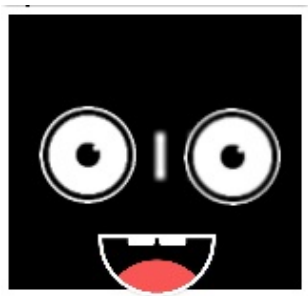
- Visual Studio
- Unity Engine
- Unreal Engine
- Git
- TortoiseSVN

게임 프로젝트

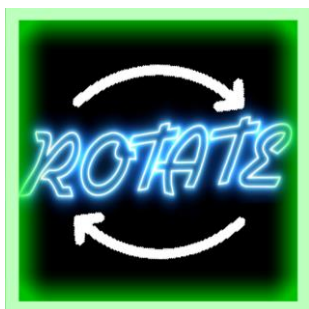
자세한 프로젝트 정보는
개인 홈페이지에 있습니다



2017.9 ~ 2017.12



2018.1 ~ 2018.6



2018.8 ~ 2018.10



2018.10 ~ 2018.12

-ThumbUp 2D Game Engine

- 3인 팀 개발 작품
- Singleton Pattern
- SDL 윈도우 관리
- OpenGL Graphic Engine
- GLM
- 2D Custom Physics
- FMOD

-RoteRote

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

-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

-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
- 상점 구현
- 랭킹 및 업적 시스템

학력

계명대학교 디지펜게임공학과 2년 휴학