

# 전재연

## Client Programmer

Birthday	2001.05.26
Email	nidhaku31@gmail.com
Mobile	010-7374-3359
Address	인천광역시 부평구
병역사항	육군 병장 만기전역

### 소개 / About Me

유니티 C#을 기반으로 클라이언트 프로그래밍에 집중하고 있는 신입 게임 개발자입니다.  
기획자와의 소통을 통해 기능을 구현하고,  
더 나은 방향을 제안하며 게임의 완성도를 높이는 데 기여해왔습니다.  
앞으로도 개발 역량을 지속적으로 성장시키고,  
팀과 함께 완성도 높은 결과물을 만들어내는 개발자가 되고자 합니다.

### 기술 스택 / Skill Set

#### 기능 구현 등의 사용 경험이 있는 Skill Set

구분	Skill
Programing Languages	C++, C#
Framework/ Library	Unity
Server	MySQL
Tooling/ DevOps	GitHub
Environment	Window
ETC	Notion

#### 사용경험은 없으나, 이론적 지식이 있는 Skill Set

구분	Skill
Programing Languages	JAVA, Python
Framework/ Library	Unreal Engine
Server	
Tooling/ DevOps	
Environment	AWS
ETC	

## 2.5D 턴제전략 배틀 리벨로 레코드 - 스킬을 선택하고 서로 전투하는 3 대 X 턴제전략 배틀

작업 기간	2025.01~진행중
인력 구성	기획 2 명, 프로그래머 1 명, 그래픽 4 명
프로젝트 목적	첫 인디게임 개발 및 판매를 목표로 한 상업용 게임 제작
주요업무 및 상세역할	-턴제 배틀시스템 설계 및 구현 -시나리오 연출 시스템 구현 (컷씬/대화 스크립트 시스템) -세이브/로드 기능 제작 및 JSON 을 활용한 저장 관리
사용언어 및 개발환경	Unity, C#
느낀 점	이번 프로젝트는 학교 과제가 아닌, 스스로 팀을 꾸려 개발을 진행하고 있다는 점에서 큰 의미가 있습니다. 이전 프로젝트들과는 달리, 외부의 도움 없이 팀원들끼리 정보를 공유하고 협업하며 개발 전반을 주도적으로 운영하고 있습니다. 그동안의 두 프로젝트를 통해 쌓아온 경험을 바탕으로, 이번 작업에는 기술뿐만 아니라 팀워크와 문제 해결 방식까지도 적극적으로 적용하며 배운 것들을 아낌없이 쏟아부었다고 생각합니다.
참고자료	Git <a href="https://github.com/Hannozero/Game_Developers_Portfolio/tree/main/2025%20Libello%20Record">https://github.com/Hannozero/Game_Developers_Portfolio/tree/main/2025%20Libello%20Record</a>

## 세미오픈월드 3D 어드벤처 루카 인 더 애저필드- 맵을 자유롭게 돌아다니는 바다와 섬이 가득한 어드벤처

작업 기간	2024.02~2024.12
인력 구성	기획 2 명, 프로그래머 3 명, 그래픽 7 명
프로젝트 목적	청강대 게임과 졸업작품 / BIC 전시 / 청강크로니클 2024 전시
주요업무 및 상세역할	- 맵 곳곳에 다양한 기믹 제작 및 구현 (제단 순서 활성화, 물 엘리베이터, 종 울리기 등) - 빠른 속도로 이동 시 충돌 판정을 이용한 기절 시스템 - 스포라인을 활용한 플레이어 이동제한 시스템
사용언어 및 개발환경	Unity, C#
느낀 점	- 졸업작품인 만큼 기획자와 긴밀히 소통하며 개발을 진행했고, 맵의 기믹 구조를 기준으로 콘텐츠를 배치하는 방식의 중요성을 실감했습니다. - 기능 구현뿐 아니라 맵 구조 설계와 플레이 동선 조율까지 고려한 작업을 경험하며, 게임 기획과 개발의 유기적인 연계가 얼마나 중요한지를 깨달았습니다.
참고자료	플레이영상 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xrUYuE2P2vc">https://www.youtube.com/watch?v=xrUYuE2P2vc</a> Git <a href="https://github.com/Hannozero/Game_Developers_Portfolio/tree/main/2024RUKA">https://github.com/Hannozero/Game_Developers_Portfolio/tree/main/2024RUKA</a>

## 탐뷰 슈팅게임 오피스 퓨리 - 탐뷰시점에서 플레이어가 화염방사기를 사용해 서류 괴물을 처치하는 슈팅게임

작업 기간	2023.07~2023.11
인력 구성	기획 4 명, 프로그래머 2 명, 그래픽 12 명
프로젝트 목적	청강대 게임과 학기 프로젝트 / 청강크로니클 2023 전시
주요업무 및 상세역할	- 플레이어의 이동 및 애니메이션의 자연스러운 연출 - 화염방사기 시스템 구현 - 몬스터 종류별로 개별 FSM 구성 및 구현 - GitHub 를 활용한 팀 내 업업 및 버전 관리
사용언어	Unity, C#

및 개발환경	
느낀 점	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학기 중 처음으로 진행한 팀 프로젝트였던 만큼 협업과 역할 분담에 중요성을 배우는 계기가 되었습니다.</li> <li>- GitHub 관련 지식이 부족하던 때였기에 충돌 및 이슈가 발생했으며, 이를 계기로 Git 사용법 및 지식을 학습하게 되었습니다.</li> </ul>
참고자료	<p>플레이영상 <a href="https://youtu.be/4fctmbRANDU">https://youtu.be/4fctmbRANDU</a></p> <p>Git <a href="https://github.com/Hannozero/Game_Developers_Portfolio/tree/main/2023Office%20Fury">https://github.com/Hannozero/Game_Developers_Portfolio/tree/main/2023Office%20Fury</a></p>

## 학력

---

- 2020.03 ~ 2025.02 청강문화산업 대학교 게임 학과 졸업 / 학점 3.5
- 2017.03 ~ 2020.02 고등학교 졸업

## 자격증

---

- 정보처리기능사 (2019. 07 취득)
- 컴퓨터활용능력 2 급 (2020. 01 취득)