

박병찬 (Rex)

이메일: tmdfi370@gmail.com | 포트폴리오: <https://kseoffed.github.io/portfolio/>

전화: +1 (425) 521-9819 | LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/byungchan-park-2b8243290/>

보유 기술

- 언어: C#, C++, C, JavaScript
- 엔진: Unity
- 툴/프레임워크: Unity Editor, Visual Studio, Git, OpenGL, p5.js
- 시스템: 적 AI, 상태 머신, 히트/허트박스, UI/UX, 싱글톤 패턴, 게임플레이 시스템

프로젝트 경험

- BeatSlash** – 2D 리듬 게임 및 커스텀 에디터
3인 팀 | C++ / Doodle Engine (OpenGL 기반)
노트 생성과 박자 동기화를 포함한 리듬 시스템을 설계하고 구현하였습니다. 리듬 맵의 테스트와 디버깅을 위한 커스텀 레벨 에디터를 개발하였습니다. 실시간 오디오-타이밍 로직이 포함된 학교 제공 엔진을 기반으로 제작하였습니다.
- Blinded** – 2D 플랫폼어 / 보스러쉬
Team of 5 | C++ / OpenGL
동적 행동 단계와 시각적 예고를 포함한 적과 보스의 공격 패턴을 구현하였습니다. 이동, 점프 물리, 히트/허트박스 판정, 반응형 충돌 처리를 포함한 플레이어 조작 시스템을 구축하였습니다. 고난도 반응형 전투와 순간적인 몰입감을 중시한 게임플레이에 집중하였습니다.
- Megalocephalo** – 3D Unity 플랫폼어 게임
Team of 8 | Unity / C#
모듈형 상태 기반 로직을 활용하여 적 AI 동작을 프로그래밍하고 체력 표시 및 피드백 신호를 포함한 주요 UI/UX 시스템을 구축하였습니다. 여러 스테이지에서 시각적 명확성과 리듬을 유지하기 위해 레벨 디자이너와 협업하였습니다. 3D 플랫폼 메커닉 전반의 디자인 일관성과 플레이어빌리티에 기여하였습니다.
- Breath of the Sky** – 3D VR 게임
5인 팀 | Unity VR / C#
플레이어의 속도와 움직임 패턴에 따라 추적 및 공격하는 예측형 포탑 메커니즘을 개발하였습니다. 현실적인 움직임을 위한 이중 축 포탑 애니메이션(수평 축: 가드, 수직 축: 포신)을 설계하였습니다. 플레이어 위치에 따라 동적으로 행동을 변화시키는 비행 오브젝트 상태 머신을 구현하여 몰입감 있고 반응적인 적과의 전투를 가능하게 하였습니다. 헤드셋 상호작용과 사용자 편의성을 고려한 VR 최적화 UI/UX를 제작하였습니다.

EDUCATION

- DigiPen Institute of Technology, 레드몬드, 워싱턴, 미국
Bachelor of Science in Computer Science in Real-Time Interactive Simulation
2023년 9월 – 2025년 4월
- 계명대학교, 대구, 대한민국
디지털 게임공학과 (DigiPen Institute of Technology 공동 프로그램)
2021년 3월 – 2025년 8월