

Sukhyeon Park PORTFOLIO


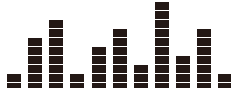


안녕하세요!

게임 클라이언트 개발자 박수현입니다.

훌륭한 게임을 만들기 위한 도전과 협업 속에서 성장합니다.

Game Client Programmer. 박수현

목차

- 01. Introduction
- 02. 3D 캐주얼 멀티플레이 RPG, <Eat Or Die> 
- 03. 2D 리듬게임, <Project: 잔상> 
- 04. 3D 핵앤슬래시, <EL Devoto> 
- 05. Activities & Awards 

**박수현**

Game Client Programmer



@ssunpark



dduks0312@gmail.com

<https://hether-ssu.tistory.com/><https://velog.io/@halsey/posts>

C#

Unity

Photon

Firebase

Github

ComfyUI

Streamlit

"사용자에게 즐거운 경험을 선사하는 게임 개발자 박수현입니다.
Unity와 C# 기반의 게임 로직과 멀티플레이 연동에 자신 있으며,
안정적인 코드로 창의적인 아이디어를 실현하는 것을 목표로 합니다.
나아가 생성형 AI 기술을 접목해 새로운 게임 경험을 만드는 데 도전하고 싶습니다."

01

요리 시스템



멀티

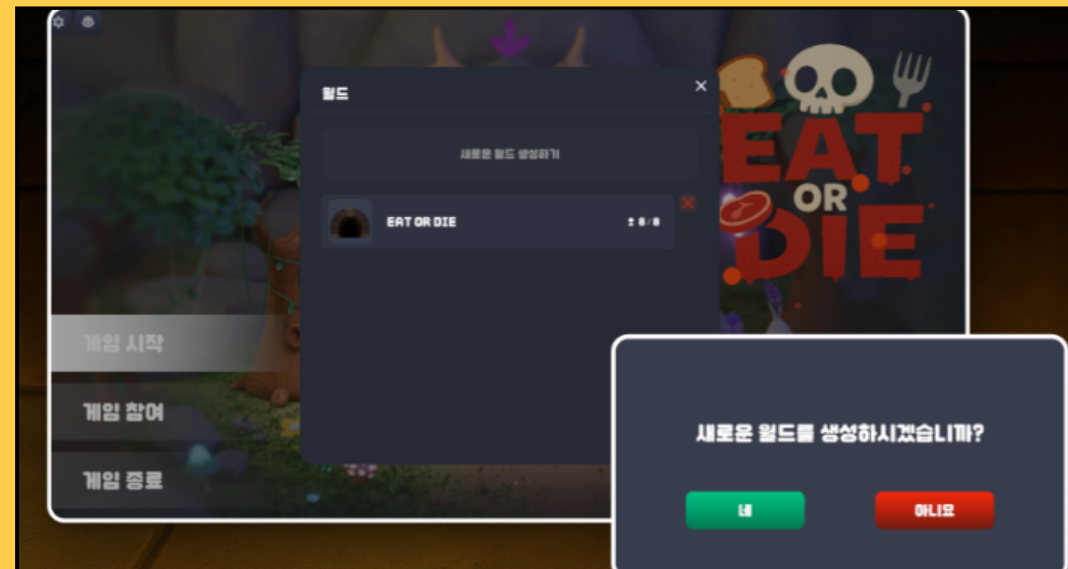
핵심

Firebase

플레이어가 재료를 조합하여 새로운 요리 아이템을 제작하는 시스템을 구현했습니다. CSV 기반의 데이터 테이블과 Firebase DB를 연동하여 제작 결과에 따른 레시피 해금 시스템을 효율적으로 처리했습니다.

02

파티 시스템



멀티

Async

Firebase

멀티플레이의 기본 시스템, 월드 시스템을 구현했습니다. 비동기(Async) 처리로 실시간 파티 매칭 구현했습니다. Firebase를 활용해 파티 정보 저장 및 로드 기능을 구현했습니다.

03

상인 NPC



UI/UX

재화 시스템

상호작용 가능한 NPC UI/UX를 설계했습니다. 재화 시스템과 연동된 아이템 구매/판매 기능을 제공합니다. 플레이어 진행 상황에 맞춘 동적 아이템 목록 제공합니다.

Thank you
**LET'S WORK
TOGETHER**

MOBILE 010-6773-7071

MAIL dduks0312@gmail.com

GITHUB @ssunpark

INSTAGRAM @hesther.ssu

