|  |
| --- |
| **[게임회사 블루홀] 프로그램 전 부문  (PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS)** |

|  |
| --- |
| STEAM 오픈 3일만에 40만장 판매, 평일 동시접속자 6만명, 트위치시청자 15만명, 현재 STEAM인기게임 1위를 기록하고 있는 PLAYERUNKNOWN’s BATTELGROUNDS 의 정식버전을 함께 만들어갈 분들을 찾습니다.  - 엔진프로그램: 언리얼4 엔진으로대형 FPS 개발하다보니 엔진의 효율적인 사용방법을 끊임없이 배우고 연구하고 있습니다. 이후 콘솔 개발까지 염두에 두고 엔진 최적화를 위해 헌신해주실 분을 기다립니다.  - 컨텐츠프로그램: 언리얼4, FPS, STEAM… 이 모든 것을 경험해볼 수 있는 프로젝트는  흔치 않습니다. 문제가 발생했을 때 치열하게 고민하고 끝까지 탐구하는 과정에서 글로벌 게임  프로그래머로서의 성장을 경험하실 수 있습니다.  국내에서 그 누구도 시도하지 않았던 도전을 했고, 그결과 세계 시장에서 먼저 인정 받은 PUBG는 아직 가야 할 길이 많습니다. 우리가 가는 길이 한국 게임의 새로운 역사가 되리라 기대하며 그 길을 함께 걸어갈 분들을 기다립니다. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | ※ **프로그램** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 모집부문 | 담당업무 | 자격요건 및 우대사항 |
| UE4 엔진프로그래머 | - Unreal 4에 대한 효율적인 사용방법 - 연구 및 적용 - Unreal 4 엔진 성능 최적화 - 콘솔(Xbox/PS4) 개발 지원 | **[자격요건]** - Unreal 엔진 사용경험이 있는 분 - (Unreal 4 유경험자 우대)  **[우대사항]** - Physics 를 통한 시뮬레이션 및 Physics를 - 활용한animation 제어 경험이 있으신 분 - Animation blending 및IK 에 대한 - 개발/활용 경험이 있으신 분 |
| UE4 컨텐츠프로그래머 | - UE4를 활용한 다양한 게임 플레이 - 및 게임 시스템 개발 - NPC/Bot AI 개발 - 게임 플레이 튜닝 - 게임 UI 개발 | **[자격요건]** - C++ 프로그래밍이 가능해야 함 - 게임 플레이에 대한 이해도가 높아야 함 - 기획자 및 다른 동료들과 적극적인 - 의사소통이 필요함 - Unreal 엔진 사용경험이 있는 분 - (Unreal 4 유경험자 우대)  **[우대사항]** - 다양한 게임 플레이 경험 |
| UE4 사운드프로그래머 | - 게임엔진 및 미들웨어를 통한  사운드 구현 | **[자격요건]** - C/C++ 프로그래밍 가능한 분 - 게임 사운드 및 전반적인 음향에 관심있는 분 - 사운드 프로그래밍(엔지니어링) 경험  **[우대사항]** - 언리얼 엔진을 활용한 게임 사운드 프로그래밍 경험 - C Sound 관련 지식 보유자 - Audio & DSP의 이해가 깊고, DirectX기반 & 멀티미디어 프로그래밍 경험이 풍부한 자 - 영어 의사소통 가능 (해외 사운드 프로그래머와 협업 필요) |

* **지원안내**
* 전형절차: 서류검토 → Pre-Test → 1차면접 → 2차면접 → 최종합격  
  (Pre-Test는 모집분야에 따라 진행하게 됩니다)
* 제출서류: 입사지원서(이력서, 자기소개서), 성적증명서(필수/선택), 포트폴리오(필수/선택)  
  (성적증명서 및 포트폴리오는 모집분야에 따라 필수로 제출해야 합니다)
* 지원방법: 홈페이지 접수(<http://bluehole.jobagent.co.kr/jobinfo>)