

김일환

클라이언트 개발자

4년차 유니티 클라이언트 개발자로

UniTask 기반 비동기 시스템 및 Packet, Table, User Data 를

기반으로 한 대규모 콘텐츠 추가 및 유지 보수

(코드 개선 및 메모리 최적화 등)

타 부서 와 협업을 위한 Tool 개발 과 Document 작성

프로젝트 중반부터 상용화 까지 전 과정 경험을 보유하고 있습니다.

E-Mail

dodjungvv@naver.com

Phone

010-4142-1442

학력

학교: 동의대학교

전공: 소프트웨어 공학과

기간: 2015.03 ~ 2021.04 (졸업)

최근 즐겨 하는 게임 Top3

- 마비노기 모바일
- 스타레일
- 젠렌스 존 제로(젠존제)



경력 (게임: 3년 9개월, SI: 1년 6개월)

마코빌 (게임 클라이언트)

Spine 을 메인으로 한

“블루 아카이브” 풍 2D 서브컬쳐 게임 “OZ Rewrite” 개발

근무 기간: 2024년 2월~2025년 11월(1년 11개월)

퇴사 사유: 회사 경영 악화

업무 내용 요약:

- 프로젝트 중반부터 상용화 후 라이브 서비스
- 정해진 코드 규칙에 따라 신규 콘텐츠 15개 이상 추가
- Addressable 및 AssetManager(ResourceManager), Memory Profiler 를 활용한 콘텐츠 개발 및 Memory 최적화
- Design Pattern 을 이용한 코드 설계 및 구조 개선
- 타 팀과 협업을 위해 Custom Editor (Tool) 개발 및 관련 Document 작성
- UI 팀과 협업 하여 UGUI 를 활용한 UI/UX 구조 개선 및 설계
- Packet 및 Table Data 를 통한 User Local Data 관리
- 서버 및 기획자 와 협업 하여 테이블 구조 설계 및 개선
- UniTask 비동기를 활용한 게임 내에 연출 및 Packet 통신 관리
- NavMesh 를 통한 콘텐츠 개발 및 수정
- CinemachineCamera 를 활용한 연출 추가 및 개선
- Timeline 및 Spine Animation을 활용한 연출 추가 및 개선

관련 기술

C#, Unity, Jenkins, Hotfix, Jira, Slack, Sourcetree



경력 (게임: 3년 9개월, SI: 1년 6개월)

엔퓨전 (게임 클라이언트)

Spine 을 메인으로 한
“던제 RPG” 2D 서브컬쳐 게임 프로젝트 “아티팩트 L” 개발

근무 기간: 2022년 03월~2023년 11월(1년 10개월)
퇴사 사유: 회사 경영 악화

업무 내용 요약:

- EditorWindow 를 통한 Camera 연출 및 Spine Animation 테스트 용 Tool 개발
- 기획서를 기반으로 한 코드 리뷰 및 리팩토링
- 신규 콘텐츠 개발 및 기존 콘텐츠 개선
- UGUI 및 NGUI 를 활용한 UI/UX 구조 개선
- Spine 을 활용한 미니 게임 개발

관련 기술

C#, Unity

예스피치 (SI 개발)

SI 개발 경력으로 참고만 해주시면 감사하겠습니다.

근무 기간: 2021년 08월 ~ 2022년 01월(6개월)
퇴사 사유: 게임 회사 이직을 위한 퇴사

업무 내용 요약:

- Linux 환경에 Redis 를 활용한 은행 내부 망 서버 구축
- 해당 로컬 서버에 Git 및 Spring Boot 연동
- 조회 용 쿼리 작성

관련 기술

Java, Spring Boot,
Redis, Linux, MariaDB

지에스티 (SI 개발)

SI 개발 경력으로 참고만 해주시면 감사하겠습니다.

근무 기간: 2020년 08월 ~ 2021년 08월(1년)
퇴사 사유: 교수님 권유로 서울 회사로 이직 하기 위해 퇴사

업무 내용 요약:

- 업체 별 요구사항 명세서(기획서) 확인 및 미팅 후 .NET 프레임 워크를 활용한 사용자 인터페이스 개발 및 수정
- 데이터 조회 및 삭제, 업데이트를 위한 쿼리 작성
- 데이터 조회 속도 최적화

관련 기술

C#, Visual Studio, .NET,
MS-SQL

게임 개발 상세 업무 내용

주요 프로젝트

- OZ Re:write
- 아티팩트 L

OZ Re:write

[이벤트]

1. 이벤트 메인 콘텐츠 상세 작업

- 특화 영웅 팝업
- 미션 팝업
- 상점 팝업
- 스토리 패널
- 도전 및 전투 스테이지 리스트 패널
- 미니 게임 패널

2. 미니 게임

- 영웅 투표: 원하는 영웅 1명을 선택해 보상을 받는 간단한 미니 게임
- 타일 깨기(블루 아카이브 유사): 타일 선택 또는 폭탄 아이템을 사용해 타일을 깨고, 아래에 숨겨진 아이템을 찾아 보상 획득
- 술래 찾기: 라운드 시작 시 일반 SD 영웅들 사이에서 다른 행동·이상한 대사·변형된 형태를 가진 술래를 찾는 게임

[왕국]

1. 운세보기 팝업

- 젠렌스 존 제로 복권 콘텐츠와 유사
- 3개의 오브젝트 중 하나 선택 → 서버에서 받은 정보 기반으로 운세 및 보상 제공

2. 자판기 팝업

- Gold 사용하여 서버에서 받은 상점 아이템 구매
- 구매 완료 연출 존재
- UniTask 및 시퀀스 Animation 활용

3. 만찬 패널

- 도우미 영웅 및 조리할 음식 선택 (특정 영웅은 특수 효과 보유)
- 제작 단계에서 타이밍 맞추기 미니 게임 진행
- 결과에 따라 요리 생성
- 요리 제작 후 초대할 영웅 선택 → 초대 연출 재생
- 연출 종료 후 결과 및 버프·호감도 등 효과 적용

4. 왕국 초대 연출 추가

- 초대 영웅 등장 및 카메라 연출 추가

주요 작업 내용

- 이벤트 메인 및 미니 게임
- 왕국 개선
- 왕국 관련 콘텐츠 추가

OZ Re:write

[스테이지]

1. 스테이지 개발 및 아트 협업을 위한 Window Editor 기반 커스텀 툴 개발
2. 스테이지 맵 구조를 2D에서 3D 환경으로 개선
3. 스테이지 보물 찾기 기능 추가
4. 스테이지 이동 편의를 위한 간편이동 팝업 개발
5. 스테이지 로드 최적화
 - 맵 이동 시 이전 맵 및 불필요 리소스 메모리 관리
6. 기타 기능 개선 (예: 경호/대표 영웅 변경 시 등장 영웅 변경 등)

[영웅 정보]

1. 장비 착용·확인·강화 기능 개발
 - 해당 기능을 위해 기존 영웅 상세 정보 UI 구조 개선
2. 영웅 상세 정보를 위한 팝업 개발
 - 영웅 소속, 정보, 소개 등 확인 가능
3. 스킬 태그 및 정보 팝업 개발
 - 스턴, 흡혈, 소환 등 스킬 효과 표시

[소환]

1. 소환 전조 및 반전 연출 작업
2. 특정 영웅 등장 연출 개발
 - 연출 작업을 위한 전용 툴 추가
3. 소환 연출용 영상 및 캐릭터 소개 영상 로딩 최적화
 - 기존: 전체 선 로드 방식
 - 수정: 필요 시 로드
 - 로딩 지연 보완을 위해 Fade 및 전환 연출 추가(UI 팀 협업)
4. 소환 재화 부족 시, 캐시 상점 이동 없이 재화 구매 기능 추가

[기타 콘텐츠 개발 및 개선]

1. 상점 패널
 - 다양한 재화로 아이템 구매 가능한 상점 기능 개발
2. 친구 패널
 - 친구 추가, 추천, 검색 등 친구 관리 기능 개발
3. 메일 패널
 - 일반적인 우편 기능 개발
4. 창고(인벤토리) 패널
 - 장비 제외 소모품·재화 확인용 인벤토리
 - 장비 관련 아이템 표시 패널 개발
5. 미션 패널
 - 전체/주간/일간/업적 미션 조회 및 완료 기능
 - 기타 코드 개선 및 구조 수정
6. 기타 코드 개선 및 구조 수정

주요 작업 내용

- 스테이지 관련 콘텐츠
- 영웅 정보 관련 콘텐츠
- 소환 관련 연출 및 콘텐츠
- 기타 콘텐츠 개발 및 개선

아티팩트 L

[Contents 및 편의성 기능 개발]

1. 전투 : Deck 편성, Play 기능 테스트 및 수정

- 배치된 캐릭터 턴 순서(속도) 확인 및 변경 기능 개발
- 캐릭터 편성 시 스킬, 직업(가칭)에 따른 시너지 효과 정보 표기 기능 개발
- Tap 및 Press, Multi Input 에 따른 Touch 기능 관련 예외 처리
- 캐릭터 턴 순서 정보 Update 기능 테스트 및 수정

2. Guild : 길드 가입 전, 후 기능 개발

- 가입 가능한 길드 조회 및 가입 신청 또는 생성 기능 개발
- 길드 이름 통한 조회 및 특정 조건에 따른 정렬 기능 개발
- 길드 마스터 : 가입 신청 승인 및 길드 설명 수정, 해제 기능 개발
- 길드원 : 개인 소개 수정 및 길드 출석, 탈퇴 기능 개발
- 공통 : 길드 쿼스트 수락 기능 개발

3. 인벤토리

- Item Category 에 따른 GridList 조회 기능 개발
- Select 된 Item 에 따라 Info 관련 Label 및 Object, Sprite 등.. 정보 Update 기능 개발

4. 미니 게임(곡식) : Drag 범위 안에 곡식 수확 미니 게임 개발

- Packet Data 를 기반으로 지정된 Position 범위 안에 목제 Spine Component 랜덤 배치 기능 추가 (최초 1회 및 중복 자리 허용)
- Drag 시 범위 안에 있는 Spine Collider 의 첫 번째와 마지막 Position 기준으로 Effact 연출 추가

5. 미니 게임(목제) : 타이밍에 맞게 Tap 하여 목제 수확 미니 게임 개발

- Packet Data 를 기방으로 지정된 Position 범위 안에 목제 Spine Component 랜덤 배치 기능 추가 (마지막 수량까지 반복 생성 및 중복 자리 허용)
- 목제 Object 및 캐릭터 Spine Animation 연출 추가

6. 미니 게임(금속) : 각 Input Type 에 따른 금속 제련 미니 게임 개발

- 용광로 Spine Animation 연출 추가
- Tap 및 Press, Double Tap 에 따른 기능 구현 및 관련 연출 추가

7. 미니 게임(가칭) : 공통

- 각 미니게임 별 Combo 기능 및 연출 추가
- 미니 게임 종료 후 Packet Data 에 따른 점수 및 Item Reward 연출 추가

[Tool 개발]

1. EditorWindow 를 이용한 Camera 연출용 xml 문서 수정 Tool 개발

- 신규 Camera 연출 추가 및 삭제, 이름 변경 기능 추가
- Camera Position 및 Size Unity Curve 를 이용한 수정 기능 추가

2. Item 소모 및 획득, 전투 Skip 등.. 편의성 기능 관리용 Dlg 개발

3. Spine Animation 테스트 Dlg 개발

- Window File 을 이용한 Spine Data Import 기능 추가
- Spine Prefab 생성 및 삭제, Skeleton Animation 정보 List 추가 및 재생, 정지 기능 추가

주요 작업 내용

- 전투 관련 콘텐츠 개선
- 길드 및 인벤토리
- 기타 각종 미니 게임
- 편의성 Tool 개발

아티팩트 L

[코드 리뷰 후 리팩토링]

1. 코드 리뷰

- Contents 기능 추가 또는 수정 시 기획서 내용 확인 후 관련 Class 및 연관 코드 구조 확인 (필요에 따라 순서도 작성)
- 기존 기능 테스트 과정에서 문제가 있거나 수정이 필요한 경우 해당 케이스 정리 후 담당자(클라이언트 및 서버, 기획 등..)에게 전달

2. 리팩토링

- 불필요하거나 수정이 필요한 코드 정리 후 해당 코드 담장자에게 전달 또는 상황에 따라 수정 사항 직접 설계 후 적용

주요 작업 내용

- 코드 리뷰 및 리팩토링