

# 이력 및 경력 상세

## 임화용 : 게임 서버 개발자

Birthday	1974. 04. 23
Email	<a href="mailto:duragonz@naver.com">duragonz@naver.com</a>
Mobile	010-6825-0077
Address	경기도 성남시 분당구 분당로 201번길 17 105동 301호
portfolio	<a href="https://github.com/duragonz/portfolio">https://github.com/duragonz/portfolio</a>

## 자기소개 / About Me

동국대학교 대학교 재학중 과내 스터디그룹을 통해 Unix환경과 네트워크 프로그래밍에 대한 기초를 다졌습니다.

2000년도 게임회사에 입사하여 약 22년간 게임 개발자로 개발하였으며, 보드게임, 2D RPG, 3D MMORPG, 스토리 게임등 다양한 장르에서 클라이언트 개발자, 관리자, PD, 서버개발자 등의 다양한 역할을 수행하며 서버 프로그래밍 과 게임시스템 에 대한 이해와 경험을 쌓았습니다.

MMORPG 및 보드게임의 설계, 구현, 라이브 서비스를 모두 경험해 보았으며, 차분하며 꼼꼼한 성격으로 주어진 업무를 파악하여 구현 및 문서 정리, 리팩토링을 통해 마감 및 유지보수를 하는데 강점을 가지고 있습니다. 팀에서 서로 협력하며 작업하는 환경에 대해서 잘 이해하고 있으며, 게임 제작은 많은 사람들의 협력해서 함께 할 때 더 좋은 가치를 만들어 낼 수 있다고 생각합니다. 내가 만들고 싶은 게임 보다는 PD, 기획자가 만들고자 하는 게임을, 플레이 하는 사람이 즐거울 수 있는, 비즈니스 적으로 가치가 있는 제품을 만들려고 노력하고 있습니다.

게임을 통해 사람과 사람을 연결하고, 누군가의 인생게임을 만드는 곳에 함께 하고 싶습니다.

감사합니다.

## 이력 / Experience

경력 : 2000.02 - 2023.01 : 22년 10개월

재직 기간	회사명	부서 및 R&R	비고
2023.04 ~ 2024.02	(주)네오위즈	원테이크스튜디오 프로그램 팀	서브컬처 모바일 (c# Server)

재직 기간	회사명	부서 및 R&R	비고
2020.10 ~ 2023.01	(주) 비비드스튜디오	게임개발본부 게임개발실 (주) 엔시엘오 사명변경	서브컬처 모바일 (c# Server)
2019.12 ~ 2020.09	(주) 웹젠	프로젝트C TFT	MMO 모바일 (c# Server)
2017.09 ~ 2019.11	(주) 웹젠온네트	프로그램실 (주) 웹젠 자회사	스포츠, PVP, 모바일 (c# Server)
2016.01 ~ 2017.08	(주) 아이덴티티	모바일본부 WOD팀	MMO 모바일 (c++ Server)
2006.09 ~ 2016.01	(주) 액토즈소프트	아비오스튜디오	MMO PC (c++, DirectX Client)
2000.02 ~ 2006.03	(주) 팜팜인터테크		보드 게임 PC (VB, c++, DirectX Client)

## 보유기술 / Skill

구분	Skill
Programing Languages	C++, C#, JavaScript
Framework / Library	C++ TCP server C# TCP server Asp.Net(운영툴), Node.js(학습), javascript webui (운영툴) Blazor(Asp.Net Core)
DB	MySQL(라이브), MSSQL(라이브), mongoDB(학습) Redis(StackExchange)
DevOps	CI(Jenkins), SCM(Git, SVN), Docker EKS, AWS Lambda
Environment	Windows, Unix (레드햇계열:Cent/Rocky), AWS, Elasticsearch/kibana
프로토콜 스택	인덱스기반 프로토콜 : thrift (like protobuf ) messagePack

# 강점

---

## 다양한 개발 경험

다양한 개발 환경, 다양한 역할의 경험을 통해서 프로젝트에서 필요로 하는 기능을 제작할 수 있습니다.

- 카드게임, 보드게임, 스토리게임, MMORPG 등 다양한 게임 제작을 경험
- Item, Skill, Ai, PVP, Mission 등등의 콘텐츠 들과 Excel AddinTool, ScriptTool, MapTool, Web AdminTool 등 다양한 기능 제작
- C++, C#, JavaScript, DirectX, Unity 등의 다양한 언어 경험
- 여러팀에서 팀의 코딩컨벤션에 맞는 개발

## 모바일 게임 개발 및 런칭, 서비스 경험

모바일 게임의 특징에 맞는 시스템 개발

- socket session과 user session 분리 및 재접속 처리
- packet requester를 통한 연결

라이브 서비스에 필요한 다양한 플랫폼 연동을 경험하였습니다.

- 파이어베이스연동, 라인 채널링, 구글, 애플, 원스토어 결제 연동
- 개발 / 패치 브랜치 및 테스트 환경 설정
- AWS 장비 설정 및 라이브 서비스 진행

## IDL (Interface Definition Language) 사용 경험

Apache thrift를 이용해서 기획데이터 및 각종 클래스 정의, 프로토콜, DB 통신 정의에 사용

- meta data flatform (thrift를 통해 json schema 생성 및 Excel make > binary)
- querybuilder를 통한 DB통신 자동화

## 지속적인 통합의 경험 (빌드 자동화 및 개선)

- jenkins를 이용한 빌드 및 배포 자동화
- MsSql to MySql 마이그레이션
- Windows to Linux 서비스 환경 마이그레이션
  - docker 설정 및 관리

## 글로벌 서비스 경험

- 언어 테이블 분리
- 언어 데이터 테이블 분리 및 통합 로직 작업

## 시스템 관리 경험

- AWS 서비스 장비 관리
- SVN, Redmine, jenkins 설정 및 관리
  - LDAP 인증 시스템 연동
- SSL인증서 발급 및 적용, 도메인 서버 관리

## 개발 흐름 전체의 이해

프로젝트의 시작 셋팅부터 라이브서비스까지 진행에 대한 이해

- 하우스, 스테이지, 라이브 서비스 환경 설정 및 패치 시스템
- 라이브 점검 및 패치, 테스트 시스템 (PrivateRouting, WhitelP)
- Web AdminTool 개발 및 유지보수, 각종 운영 통계 산출

## 프로그래머 리더 개발자로서의 경험

- 인력 관리 및 스케줄 관리
  - 직원들의 업무 능력을 파악하고 그에 맞는 일감을 배분
  - 해당 업무의 일정이 늦어지는 원인 파악 후 재분배
- 타 부서와의 일정 조율
- 마일스톤 개발 일정 관리

## 하고 싶은 것

---

### 대용량 서버 구축

- 많은 사용자의 이용 및 동시 접속을 허용할 수 있는 서버시스템 구축

### 재미있는 게임

- 디렉터가 바라보는 게임을 구성하기 위해 함께 노력
- 사용자가 재미있게 즐길 수 있는 게임 구성

### 게임 개발 자동화

- 게임 개발에서 반복되는 작업에 대한 단순화를 통해 게임 구현에 집중
- QueryBuilder : 서버에서 DB에 접근하는 StoredProcedure의 Loader Code를 자동 생성
- GenTool
  - 기획 데이터 테이블의 Schema를 확인하여 운영툴 관리 페이지, Data Loader를 자동 생성
  - DB user 테이블을 읽어서 운영툴 사용자 정보 관리 페이지를 자동 생성

## 경력 기술 상세

---

던만추 : 2023.05 ~2024.02, 개발 중단



- 팀구성 : 실장, PD, 시스템기획, 콘텐츠 기획, 연출 기획, 아트실, 클라이언트, 서버
- 담당업무
  - 퀘스트, 미션, 가이드 미션, 튜토리얼, 쿠폰
  - 스트레스 테스트
  - 시스템 개선 : GenTool(Excel To DB & Code Generator), DocTool(문서 자동생성툴)
- 개발 도구
  - VS, Mysql, StackExchange.Redis, jenkins, performce, docker, AWS (EC2, S3, EKS, RDB, Lambda), ASP.NetCore, Blazor, SignalR
- 특징
  - GenTool : Excel To DB & Code Generator 로 개발 효율 향상
  - Blazor 사용으로 c# 개발환경 통일
  - EKS 환경의 서버 및 StressTest
  - Custom Tool : DBmergeTool, ExcelDiffTool
  - SignalR 을 통한 WebSocket 통신 및 마을 동기화

황제의 외동딸 : 2021.07 ~2022.10, 2022.11월 런칭, 라이브

- 라이브 서비스중 : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vivid.aos.dote>



- 팀 구성 : PD, TD, AD, TA, 기획(2), 서버(3), 클라(3), 아트팀(6)
  - PD, TD, TA, 기획(2), 클라(3), 서버(1), 아트팀 구성으로 라이브 런칭
- 담당업무
  - 아이템, 인벤토리, 보상 및 저장 시스템, 이벤트 스케줄
  - 퀘스트, 스테이지 진행, 미션, 업적
    - 스토리 생성 및 변환 시스템 보조
  - 이벤트 : 출석, 플레이어이벤트, 기간 출석이벤트, 누적보상 이벤트
  - 운영툴 작업 : 프론트엔드(Webix, javascript), 백엔드(ASP.Net) 기반 운영툴 작업
    - DB 정보 기반 기초 통계 작업
  - Linux build 환경 설정, Docker 실행 설정
  - Mssql > mysql 마이그레이션
  - 라이브 런칭 및 점검
    - 원스토어 런칭, 구글스토어 런칭
    - 글로벌 서비스
      - 언어지원 : 한국어, 일본어, 영어, 태국어
- 개발 도구 : VS, VSCode, Mssql, Mysql, dbforge, liquibase, jenkins, svn, git, docker registry, AWS (EC2, S3, RDB, ECR), Node, ASP.NetCore
- 개발 환경 : Window, Ubuntu(wsl), Rocky linux, SVN, GIT, Jenkins, C#, Thrift meta system, Unity
- 특징
  - 썸머코드와 동일한 플랫폼 환경에서 개발 진행, 개발하면서 개선된 사항은 썸머코드 라이브에도 반영
    - Windows 환경에서 Linux 환경으로 변경
    - MsSql > MySql 마이그레이션

- docker 실행 환경 구성

## 썸머코드 : 2020.10 런칭, 라이브

- 라이브 서비스 중 : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.skyent.summercode.gp>

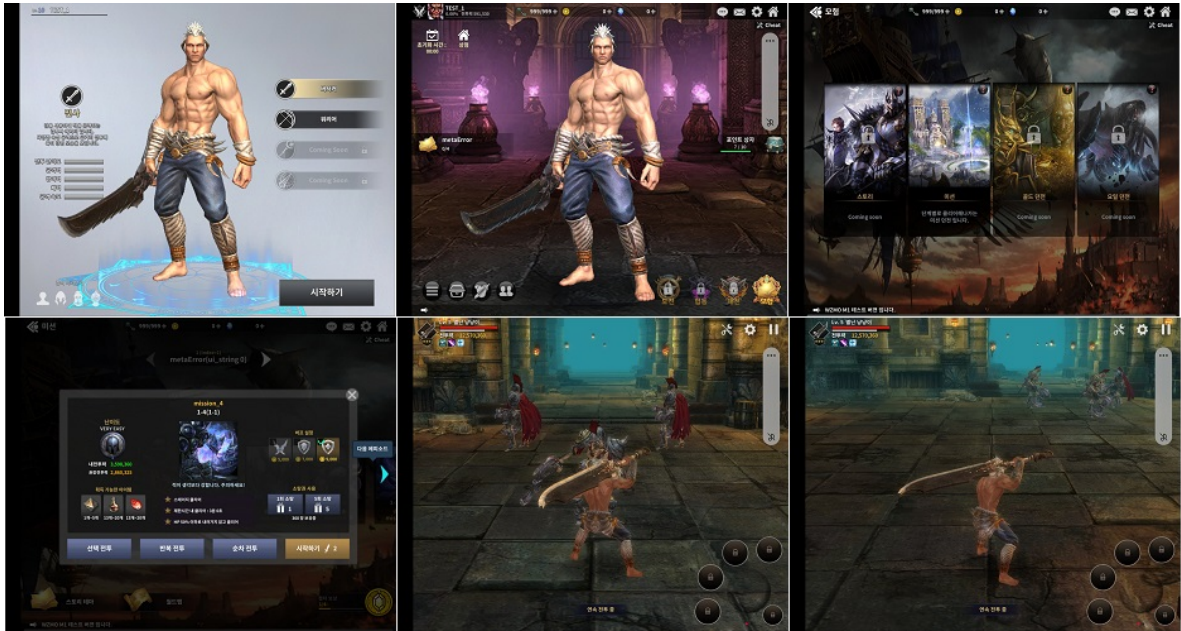


- 팀 구성 : PD, TD, AD, TA, 기획(3), 스토리(3), 서버(3), 클라(3), 아트팀(8)
- 담당업무
  - 라이브 서비스 중인 게임의 개선
  - 아이템, 인벤토리, 보상 및 저장 시스템, 이벤트 스케줄
  - 스테이지 진행, 미션, 업적
  - 이벤트 : 출석, 플레이이벤트, 기간 출석이벤트, 누적보상 이벤트
  - 운영툴 작업 : 프론트엔드(Webix, javascript), 백엔드(ASP.Net) 기반 운영툴 작업
  - 라이브 패치 시스템 및 점검 진행
  - 라인 채널링
  - 글로벌 런칭
    - 언어지원 : 한국어, 일본어, 영어, 중국어
    - 글로벌 런칭 시점이 달라서 국가별 콘텐츠 오픈 구성 분리
- 사용 기술
  - 개발 도구 : VS, Mssql, liquibase, jenkins, svn, git, AWS (EC2, S3, RDB), Node, ASP.Net
  - 개발 환경 : Window, SVN, GIT, Jenkins, C#, Thrift meta system, Unity

## 프로젝트C TFT(웹젠) : 2019.12 ~ 2020.09



- 프로젝트C TFT, RPG 제작 참여



- 담당업무 : MetaData, 개발환경 작업, MetaTool (Excel addon), 매칭, PVP 개발
  - thrift 개발환경 관리
    - 개발 환경에 사용되는 TrayTool의 구성 및 관리
  - meta data excel tool 제작
    - 기획 데이터에 사용되는 Excel에서 Addon을 통해서 데이터의 Schema가 연동되도록 구성
    - Enum 연동
    - TableID로 연결된 다른 파일의 데이터 연결 오픈
    - 신규 Meta 파일 생성
    - Meta Pack : Binary 변환 및 압축
  - pvp 매칭 시스템, pvp 월드이동 및 진행
    - PVP 등급, 등급별 매칭, 시즌 랭킹에 따른 승급/강등
    - PVP 게임서버로 이동 및 룰에 따른 결과 처리
- 개발 도구 및 환경 : VS, VSCode, Mssql, jenkins, svn, ExcelAddon, C#, Thrift, Thrift meta system, ExcelAddon, Mssql, Unity

## Shot Mobile 2 (웹젠온네트) : 2018.10 ~ 2019.10

- Shot Mobile 2 시스템 설계 및 기획 설계
  - 팀 구성 : PD, AD, 클라(3), 서버(2), 기획(3), 아트팀 지원
  - 담당업무
    - PD 역할 담당
      - 게임의 전체적인 방향, 컨셉 설정, 콘텐츠 구성
      - 마일스톤별 개발 계획
      - 재화 순환, 콘텐츠 순환, 사업팀과의 조율





- 개발 도구 및 환경 : C#, Thift, Thrift meta system, mssql, nGrinder, windows, Unity

## 샷온라인 & SOGCWC 라이브 관리

- 샷 온라인 PC 게임 라이브 관리
- 샷온라인 월드 챔피언십 라이브/ 샷온라인 라이브 관리



## Shot Mobile 프로토타입(웹젠온네트) : 2017.10 ~ 2018.02

- 모바일 Shot Mobile 프로토타입 개발



- 팀 구성 : 클라(1), 서버(1), 기획(1), 원화(1), 아트팀 지원



- 담당 업무
  - 게임 컨셉설정
  - 게임 진행 흐름 설계 및 서버 구현
  - 인증, 로비 스테이지 구성, 인게임 플레이, 난이도 설정 및 보상 처리
- 특징
  - 캐주얼 컨셉 설정
  - CopyCat으로 게임 구성 및 프로토타입 제작

## WOD (아이덴티티) : 2016.01 ~ 2017.08

- World Of DragonNest 개발 (<https://www.youtube.com/watch?v=ge2qRHnbiRg>)



- 담당업무 : 스킬, 전투시스템, 버프-디버프, AI, 서버 분산처리 담당
  - 유닛 이동
    - C-S간 위치 동기화 (recast navi)
    - 느슨한 동기화를 통한 위치 보정
  - 스킬, 버프
    - 스킬 타입에 따른 타격 범위 계산 및 버프 적용
    - 전투 타겟 및 데미지 계산
  - AI : Player와 거리를 기반으로한 스크립트 타입의 몬스터 AI
    - 특수상태를 추가한 Boss AI
  - 서버 분산처리 : grid 기반 Woldmap 구역 설정 및 실시간 서버 이동 처리
    - WordMap Grid 분할 및 Grid간 서버 이동 처리
  - 콘텐츠 : 스킬, 스킬성장, 전투, 인던, 보스레이드
- 개발 도구 및 환경 : VC++, Thrift, Thrift meta system, Json, Mssql, nGrinder, Unity

## 라테일 온라인(엑토즈소프트) : 2006.09 ~ 2016.01, 2006년 10월 런칭, 라이브

- 라테일 온라인(<https://www.latale.com/Main/>) 클라이언트 개발



- 담당업무
  - 라테일 클라이언트 라이브 개발
  - 분기별 라이브 콘텐츠 제작
    - 담당자를 로테이션하며 개발 진행, 거의 전체 시스템에 개발 및 개선 진행
    - MMORPG 콘텐츠 개발
  - UITool 설계 및 개발
- 개발 도구 및 환경 : Windows, DirectX, VC++, 자체개발 DataPackTool, MapTool, UITool 사용

## 팜팜인터테크 : 2000.02 ~ 2006.03

- 온라인 포커 게임 개발
  - 담당업무
    - 클라이언트 개발
    - 개발 도구 및 환경 : Windows, VB6.0, VC++, Linux, PostgreSQL
- 온라인 포커 게임 확장

- 담당업무
  - 바둑이, 홀덤 클라이언트 프로그램 전체 개발
  - 개발 도구 및 환경 : Windows, VB6.0, VC++, Linux, PostgreSQL
- 보드 게임 확장
  - 담당업무
    - 고스톱, 사천성, 바둑 프로그램 개발 관리
    - 포커 게임 V2 개발 관리
      - VB에서 VC++, DirectX 기반으로 변환
    - 개발 도구 및 환경 : Windows, VC++, DirectX, Linux, PostgreSQL
- XBox 노래방 'zillernet'타이틀 개발
  - 담당업무
    - 태진과 노래방 음원 리소스 관리
    - XBox Dev Toolkit을 이용한 개발 관리
  - 개발 도구 및 환경 : XBox DeveloperKit 이용, VC++, XBox SDK