

포트폴리오 | 송기태

E-mail : ego0112@gmail.com

Phone : 010-6490-6079

GitHub : <https://github.com/ktsong-dev/portfolio>

▣ 프로필

게임 개발 경력 11년차로, 이 중 9년은 Unity 엔진을 기반으로 클라이언트 개발을 진행해 왔습니다. 2개의 프로젝트를 상용 출시했으며, 1개의 프로젝트는 CBT 단계까지 참여하였습니다. 또한 기출시된 ios 프로젝트 2종을 안드로이드로 포팅하여 출시한 경험이 있습니다.

▣ 기술 스택

C#, Unity3d, SVN, Git, Jenkins, Spine2D, Firebase

▣ 주요 프로젝트

요정의 숲



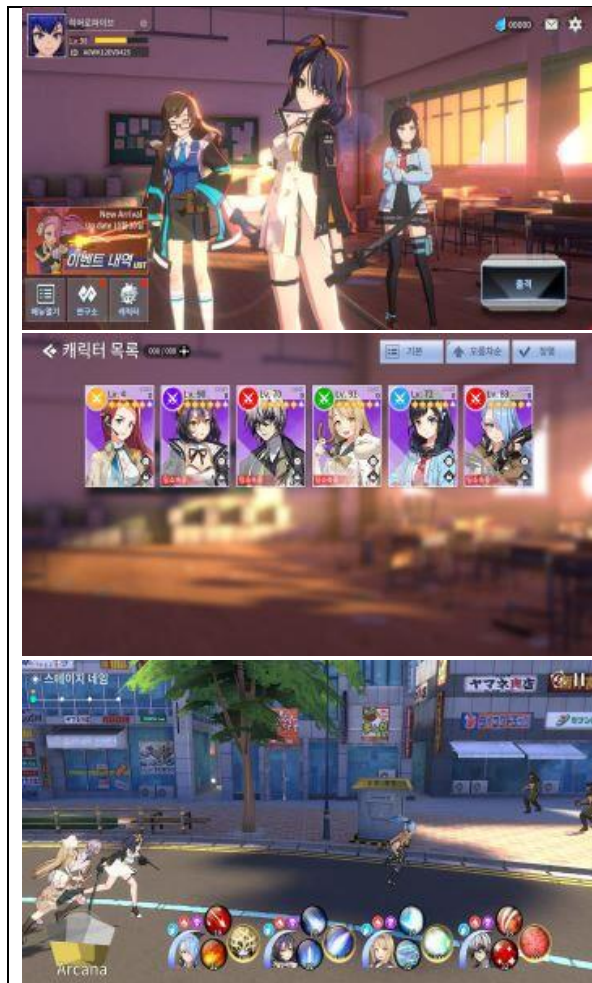
- FSM을 통한 캐릭터 AI 및 인터렉션 등의 전반적인 인게임 로직 설계
- Spine2D 애니메이션 제어
- UI 시스템 설계
- 에셋번들 패치 시스템 설계
- uGUI, FancyUI 사용하여 점원 배치, 요리 제작 등의 콘텐츠 구현
- Firebase 통한 구글 로그인
- 횡스크롤 런 미니게임 구현

어비스리움 월드



- 튜토리얼 시스템 설계
- 퀘스트 시스템 설계
- uGUI, FancyUI 사용하여 도감, 우편함, 출석체크 등의 콘텐츠 구현
- 메인 UI 구성 및 연출 구현

프로젝트 히어로5



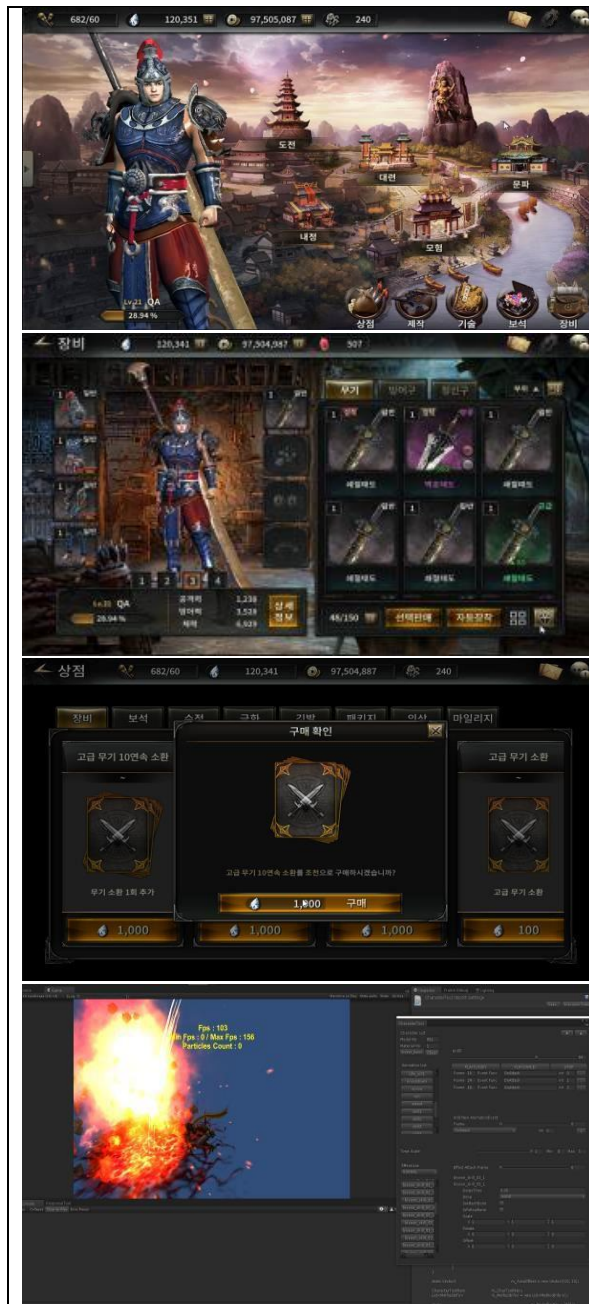
- uGUI 사용하여 메인 로비, 캐릭터 인벤토리, 인게임 UI 구현
- 텍셀을 사용한 텍스처 픽셀 제어를 통해 도트 이미지 그리기 기능 및 저장 구현

쿠키워즈



- NGUI 사용하여 메인 로비, 내 기차, 월드맵, 스테이지 맵, 각 모드 별 상세 페이지, 도감, 뽑기, 캐릭터 인벤토리 등의 콘텐츠 구현
- 튜토리얼 시스템 설계
- Spine2D 애니메이션 제어

프로젝트 천하무쌍



- UI 시스템 설계
- NGUI 사용하여 메인 로비, 캐릭터 상세 정보창, 장비 인벤토리, 상점 등의 콘텐츠 구현
- 캐릭터 툴을 비롯한 다양한 툴 구현

프로젝트 Last Gladiator



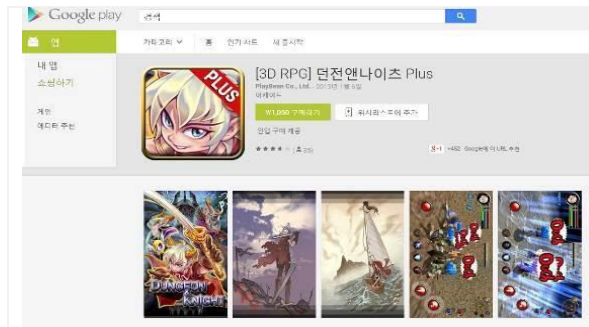
- NGUI 사용하여 플레이어 정보창, 장비 인벤토리, 스테이지 선택 화면 등의 콘텐츠 구현
- 카카오 SDK 적용
- 위메이드 weme SDK 적용
- IAP SDK 적용

프로젝트 실버스툼



- NGUI 사용하여 스킬 창 구현
- 에셋번들 패치 시스템 구현

프로젝트 던전앤나이트



- C기반 자체 엔진 사용
- 기 출시된 ios 게임 안드로이드 포팅하면서 조작 방식을 맵터치에서 조이스틱으로 변경
- 3사 통신사 SDK 적용
- 퍼블리셔 SDK 적용