

백무송

(게임 프로그래머)



| | |
|----------|---|
| Birthday | 1999.06.11 |
| Email | musong0611@naver.com |
| Git Hub | https://github.com/sleptired |
| Mobile | 010-9957-3155 |
| Address | 부산광역시 부산진구 새싹로 183, 102 동 1301 호 |
| 병역사항 | 육군 병장 만기전역 |

소개 / About Me

- Unity3D 기반 클라이언트 개발 경험을 바탕으로 캐릭터, 스킬, 전투 콘텐츠 구현
- 실시간 멀티플레이 환경에서 서버·클라이언트 동기화, 전투 판정 오류 등 문제 해결 경험 보유
- 상태 머신 및 이벤트 기반 구조를 활용해 캐릭터와 보스의 행동 로직을 확장성 있게 설계 가능
- 성능·메모리를 고려한 구조 설계 및 최적화를 통해 장기 라이브 서비스에 적합한 코드 작성 가능
- 리뷰와 피드백에 열린 태도로 팀과 함께 퀄리티를 끌어올리는 협업 지향적 개발자
- 플레이어 경험을 최우선으로 두고, 버그·불편 요소를 원인 분석부터 개선까지 연결하는 문제 해결 역량

기술 스택 / Skill Set

기능 구현 등의 사용 경험이 있는 Skill Set

| 구분 | Skill |
|-----------------------|-------------------------------------|
| Programming Languages | C, C++, C# |
| Framework/ Library | OpenGL, ImGui, Unity, Unreal Engine |
| Tooling/ DevOps | Git, GitHub, Diversion |
| Environment | Ms Word, Ms Excel, Visual Studio |
| ETC | Notion, Discord |

과제 프로젝트 경험

3D_MOBA_NETWORK_GAME

| | |
|--------------|--|
| 작업 기간 | 2026.01.20 ~ |
| 인력 구성 | 개인프로젝트 |
| 프로젝트 목적 | Unity Netcode 기반의 실시간 멀티플레이어 동기화 로직 연구 및 대규모 오브젝트 최적화 시스템 구현 |
| 주요 업무 및 상세역할 | <ul style="list-style-type: none">• NGO 기반 멀티플레이어 아키텍처 설계, 네트워크 지연 보정, 멀티플레이어 시야 동기화• 정교한 전투 시스템 구현 (공격 투사체, 피격 판정, 상태 이상 관리)• 확장 가능한 스킬 데이터 설계• 시야 시스템 최적화, 공간 분할기반 부숴 시스템 |
| 사용언어 및 개발환경 | Unity, Git, NGO, HLSL, C# |

| | |
|------------|--|
| 개발 이슈 및 해결 | <ul style="list-style-type: none"> 개발 이슈: 멀티플레이 환경에서 이동 중인 적에게 유도 투사체를 발사할 때, 투사체가 대상에 닿기도 전에 허공에서 사라지거나 이펙트 없이 증발하는 현상 발생. 해결: 판정과 연출의 분리로 해결 |
| 참고자료 | Eternal Return, League of Legends |

EdgeDrive

| | |
|--------------|--|
| 작업 기간 | 2024.12 ~ 2025.02 (Beta) / 2025.08 ~ |
| 인력 구성 | 팀 프로젝트 (4 인) / 2025.08 ~ (개인) |
| 프로젝트 목적 | 3D 액션 보스 게임과 2D QTE 플레이 할 수 있는 게임, 2D 와 3D 를 오가는 전투 시스템 |
| 주요 업무 및 상세역할 | <ul style="list-style-type: none"> 팀장으로서 개발 일정 관리 및 협업 주도 Behavior Tree 및 EQS 를 활용한 보스 FSM 설계 이벤트 기반의 컴포넌트형 데미지 시스템 구축 IK Rig 을 활용한 애니메이션 리타겟팅 및 에셋 통합 |
| 사용언어 및 개발환경 | Unreal Engine5.4, C++, Google Drive, Git, Diversion |
| 개발 이슈 및 해결 | <ul style="list-style-type: none"> 개발 이슈: 보스 시간 가속 스킬 사용 시 AI 패턴 정지 및 타이밍 불일치 현상 해결: Time Dilation 수치에 반비례하는 시간 보정 공식을 적용하여 로직 동기화 |
| 참고자료 | Sekiro, Bayonetta, Super Paper Mario |

WoThingThing

| | |
|--------------|---|
| 작업 기간 | 2024.09 ~ 2024.10 |
| 인력 구성 | 팀 프로젝트 (3 인) |
| 프로젝트 목적 | 커스텀 엔진을 이용하여 Katana ZERO 와 Thing Thing 이라는 플래쉬 게임의 장르를 합친 2D 플랫폼 액션 게임 제작 |
| 주요 업무 및 상세역할 | <ul style="list-style-type: none"> FSM 기반의 적 AI 설계(추적, 공격, 대기, 피격) 및 구현 AABB 충돌 처리 시스템 구현 스프라이트 애니메이션 시스템 개발 |
| 사용언어 및 개발환경 | C++, 커스텀 엔진, Git |
| 개발 이슈 및 해결 | <ul style="list-style-type: none"> 개발 이슈: 상태 객체 생성 시 데이터를 값(Call by Value)으로 전달하여, 런타임 변수 변경 사항이 AI 로직에 반영되지 않는 오류 발생 해결: AiComponent 의 포인터를 상태 객체에 주입하여, 매 프레임 최신 원본 데이터에 직접 접근하도록 구조 개선 |
| 참고자료 | Katana ZERO, Thing Thing |

Hex_Ris

| | |
|---------|---|
| 작업 기간 | 2024.06.17 ~ 2024.06.25 |
| 인력 구성 | 팀 프로젝트 (2 인) |
| 프로젝트 목적 | Tetris 의 게임 규칙과 Super Hexagon 의 게임 메커니즘을 합쳐서 만든 게임 제작 |
| 주요 업무 및 | <ul style="list-style-type: none"> 점(Point) 대 점(Point) 충돌 방식을 구현 플레이 시간 기록 저장/로드 시스템과 최고 점수 업데이트 시스템 설계 |

| | |
|-------------|--|
| 상세역할 | <ul style="list-style-type: none"> 메인 메뉴 UI 구현 배경 음악 시스템 통합 |
| 사용언어 및 개발환경 | DigiPen C-Processing, C, Git |
| 개발 이슈 및 해결 | <ul style="list-style-type: none"> 개발 이슈: 설치 파일로 게임을 배포했을 때, 시스템 폴더에 설치되면 쓰기 권한 문제로 인해 상대 경로에 저장이 불가능하고, 실행 위치에 따라 파일 경로를 찾지 못하는 현상 발생. 해결: 환경 변수를 활용한 절대 경로 생성 및 디렉토리 자동화를 구현 |
| 참고자료 | Tetris, Super Hexagon |

2D 블러맨 게임

| | |
|--------------|---|
| 작업 기간 | 2024.10 ~2024.11 |
| 인력 구성 | 개인 프로젝트 |
| 프로젝트 목적 | OpenGL, ImGui, JSON 을 이용해 커스텀 엔진 제작 목표 |
| 주요 업무 및 상세역할 | <ul style="list-style-type: none"> DearImGui 을 사용하여 커스텀 엔진 에디터 구현 게임 오브젝트의 저장, 로드, 삭제 기능을 JSON 파일을 통해 관리 OpenGL을 사용하여 그래픽 구현 플레이어 및 폭탄 등 AABB 충돌처리 구현 2P를 구현하여 한 컴퓨터에 동시에 게임 플레이 가능하게 구현 |
| 사용언어 및 개발환경 | C++, OpenGL, Git, JSON, ImGui |
| 개발 이슈 및 해결 | <ul style="list-style-type: none"> 개발 이슈: 오브젝트 스프라이트 크기와 실제 충돌 박스의 크기 불일치로 인해, 시각적으로 피하지 못한 것처럼 보임에도 사망 처리되는 판정 발생 해결: 피격 판정 로직에 별도의 충돌 마진 및 비율 계산을 도입 |
| 참고자료 | Bomberman |

2D 핵 앤 슬래시 게임

| | |
|--------------|--|
| 작업 기간 | 2024.11 ~ 2024.12 |
| 인력 구성 | 개인프로젝트 |
| 프로젝트 목적 | Unity 입문 후 독학을 통해 핵앤슬래시 게임을 개인 프로젝트로 구현하며, 게임 메커니즘 및 유니티 활용을 중점으로 프로젝트 진행 |
| 주요 업무 및 상세역할 | <ul style="list-style-type: none"> 개별적으로 핵앤슬래시 게임을 설계 및 구현 Unity Animator 를 사용해 캐릭터와 몬스터 움직임을 제작하고, 충돌 감지 구현 및 메모리 풀을 활용 랜덤 몬스터 추적 및 버튼 입력을 통한 무기 전환 기능을 포함한 메커니즘으로 구성된 게임 완성 |
| 사용언어 및 개발환경 | Unity, C# |
| 개발 이슈 및 해결 | <ul style="list-style-type: none"> 개발 이슈: 단일 리스트로 오브젝트 풀을 관리하여, 서로 다른 종류의 몬스터 생성 요청 시 타입 불일치 및 데이터 오류 발생 해결: Dictionary 를 도입하여 몬스터 종류별로 풀을 분리 관리를 함 |
| 참고자료 | Vampire Survivors |

부산 테마의 2D 플랫폼 게임

| | |
|--------------------|--|
| 작업 기간 | 2024.03 ~ 2024.06 |
| 인력 구성 | 팀 프로젝트 (4 인) |
| 프로젝트 목적 | 부산이 인구 유출이 심하여 부산이 아직 살만하고 좋다는 이미지를 주기 위해 부산 명소를 알려주는 게임 제작 |
| 주요 업무 및 상세역할 | <ul style="list-style-type: none">미니맵 점프게임 구현NPC 와 대화 시스템(텍스트) 및 대화창 UI 구현레이캐스트를 이용한 오브젝트 식별 |
| 사용언어 및 개발환경 | Unity, Google Drive, C# |
| 개발 이슈 및 해결 | <ul style="list-style-type: none">개발 이슈: NPC 와의 대화 활성화 상태에서도 플레이어의 이동 입력이 처리되어, 대화창이 열린 채로 캐릭터가 맵을 이탈하거나 중복 상호작용이 발생해결: 매니저를 통해 전역 상태 플래그를 관리하고, 대화 상태 때 입력 차단하도록 구조 개선 |
| 참고자료 | https://www.youtube.com/@goldmetal (골드메탈) |

학력

- 2018.03 ~ 2025.02 동의대학교 응용소프트웨어 학과 졸업 (학사)
- 2015.03 ~ 2018.02 부산동고등학교 졸업

자격증

- ITQ – MS 워드 A 등급 (2025. 09 취득)
- ITQ – 한글엑셀 A 등급 (2025. 11 취득)
- 자동차운전면허증 2 종보통 (2023.07 취득)

교육 내용

- 2024.05 ~ 2025.02 DigiPen Academy in Busan (게임프로그래밍) /부산콘텐츠 아카데미, DigiPen

전시 이력

- 2025.06.27 ~ 2025.06.28 부산 빌드 051 전시 (Edge Drive)