



손태민

언리얼/유니티 프로그래머

 sontaemin80@nate.com

 010-9031-0976

 경기 광주시 신현동

경력

22+

년 경력

12+

언리얼 엔진

5+

유니티 엔진

6+

주요 프로젝트

주요 참여 게임 프로젝트



바이오하자드 서바이벌 유닛

Unity6 캡콤 IP 활용 모바일 전략게임
영지 시스템, 건물, 스킨, 영웅



건쉽 배틀: 토탈 워페어

Unity2021 모바일 전략게임
영지 건물, 연합 컨텐츠, 이벤트



✂ Bless 모바일 MMORPG

언리얼엔진4 MMORPG
캐릭터 시스템, 네트워크 동기화, 던전



✂ 루디엘 (액션 RPG)

Unity 모바일 액션 RPG
실시간 PVP, 길드전, 타운 시스템



🇰🇷 아바 (A.V.A)

언리얼엔진 3 온라인 FPS
UI 시스템, 게임 모드, AI



🇰🇷 워록(WarRock)

진도엔진 온라인 FPS
게임모드, UI 시스템, 해외서비스

👛 경력사항

조이시티 로제타본부 / 엔드림게임즈(불릿게임즈)

STRAT실 프로그램팀

2021.09 ~ 재직중 (4년 2개월)

담당업무: Unity 클라이언트 프로그래머

- 엔드림게임즈 - 바이오하자드 서바이벌 유닛 클라이언트 콘텐츠 개발
- 영지 스테이지/건물 설정/건물 정보/건물 업그레이드 시스템 구현
- 스킨(프로필, 건물, 네임) / 헤드업 상태 표시, 오브젝트 선택 링 메뉴 개발
- 영웅 시스템 (상세 정보/스토리 호감도 시스템/영지 출현) 구현
- 연합 마커, 개인 및 연합 콘텐츠, 이벤트 상점/페이지 개발
- 조이시티 - 건쉽 배틀 토탈 워페어 서버 및 클라이언트 콘텐츠 개발

싱크편

프로그램팀 차장

2017.04 ~ 2021.08 (4년 5개월)

담당업무: 언리얼엔진4 클라이언트 프로그래머

- Bless 모바일 MMORPG
- 플레이어/NPC 캐릭터 시스템, 위상 변이 시스템 구현
- iFun Engine, Replication 네트워크 동기화 개발
- 소프트 레퍼런스 로딩 최적화, 캐릭터 풀/프리로드/비동기 로드 최적화
- 던전 매니저, 대규모 PVP 던전, 레이드, 심연의 던전 개발
- 인트로 튜토리얼, 전투, AI, UMG, Blueprint, Native 코드 등 MMORPG 전체 개발

레이드몹

프로그램팀 과장

2016.04 ~ 2017.03 (1년)

담당업무: Unity 클라이언트 프로그래머

- 액션 RPG 게임 루디엘(모바일) 개발
- 콘텐츠 타운전, 길드전 시스템 구현
- 실시간 TCP PVP 콘텐츠 1vs1, 3vs3 PvE 개발
- Unity5 Network를 이용한 DedicatedServer 실시간 PVP 개발

JWNest

프로그래팀 팀장

2015.11 ~ 2016.04 (6개월)

담당업무: 언리얼4 서버 겸 VR 게임 클라이언트 프로그래머

- 웹서버 C# ASP.Net/TCP C++ 서버 개발 (Unreal4)
- AccessToken 중복 로그인 처리, 회원가입, 캐릭터 생성 등
- 구글/페이스북 로그인, 웹서버 TCP 서버 패킷 암호화
- 서버/클라이언트 통합 개발

가니타니

프로그래팀 과장

2014.11 ~ 2015.10 (1년)

담당업무: 언리얼4 클라이언트 프로그래머

- 가니타니 벨라티아 - 언리얼 데브 그랜트 수상 게임
- 모바일 액션 RPG 개발 클라이언트 담당
- 로그인~캐릭터 생성, 메인 UI, 인벤토리, 퀘스트, 던전 UI
- 동료 AI, 몬스터 AI, 서버 클라이언트 연동 작업

레드덕

클라이언트팀 과장

2009.08 ~ 2014.07 (5년)

담당업무: 언리얼3 클라이언트 프로그래머

- PC 온라인 FPS 아바 클라이언트 개발
- 스케일폼 UI 미들웨어 언리얼엔진 적용
- HUD, 결과창, 맵 선택, 랭킹 등 UI 작업
- 게임 모드 개발, 모드별 NPC AI 작업, 튜토리얼
- 서버 클라이언트 연동, 해외 서비스, 빌드 작업

에인스소프트

클라이언트팀 팀장

2007.08 ~ 2009.07 (2년)

담당업무: 언리얼2.5 클라이언트 프로그래머

- PC 레이싱 액션 게임 개발
- 로그인, 로비, 캐릭터 생성/선택, 게임 HUD 등 모든 UI
- 게임 모드 개발, 액션/주행 시스템
- 서버 클라이언트 연동, 툴 개발

드림익스큐션

클라이언트팀 대리

2006.09 ~ 2007.08 (1년)

담당업무: 진도 엔진 PC 온라인 FPS 워록 클라이언트 프로그래머

- 모든 UI, 게임 모드 개발
- 해외 서비스 대응

아라곤네트웍스

클라이언트팀 대리

2005.07 ~ 2006.09 (1년 3개월)

담당업무: 게임 브리오 클라이언트 프로그래머

- PC MMORPG 피에스타 온라인/샤인 온라인 클라이언트
- 모든 UI, 인게임 콘텐츠
- 해외 서비스 대응

앗엔터테인먼트

프로그래머

2002.06 ~ 2004.06 (2년 1개월)

담당업무: AuranJet 3D 클라이언트 프로그래머

- MMF 2D 게임 개발, ASP 웹서버 개발
- MMORPG 클라이언트 개발
- 2D 게임 부루마블 개발

자기소개서

언리얼/유니티 게임 엔진을 사용하여 실무에서 완성도 높은 대규모 온라인 게임(PC/모바일) 개발에 참여하였습니다.

장르별로는 MMORPG, FPS, 전쟁 게임, 액션 RPG, 레이싱, 퍼즐 게임 등 다양한 개발 경험이 풍부합니다.

실무에서 언리얼 엔진 12년, 유니티 엔진 5년 이상 프로젝트 진행에 중요한 프레임워크/최적화/네트워크/멀티플랫폼 게임 개발 경험을 보유하고 있습니다.

콘텐츠개발및 문제 해결을 위한자료 수집및 시행착오 경험이 풍부하여 팀 프로젝트에 큰 도움이 되고 있습니다.

콘텐츠 개발에 C++/C# 외에도 블루프린트/비주얼 스크립트도 적극 활용하고 있습니다. 이는 비프로그래머 개발자의 역량을 끌어올릴 수 있는 좋은 도구이며, 실무에 적용하면 기획자/레벨 디자이너도 더 좋은 성과를 낼 수 있었습니다.

AI를 잘 활용 할줄아는 인재로 성장하고있습니다.

활용능력에 따라 비전문가도 준전문가 수준의 콘텐츠와 코드 작성할 수 있도록 도와줍니다.

VS Code와 Copilot Agnet 활용하여 코딩 생산성을 높이고 있습니다.

Node.js로 웹/앱 풀스택개발 MCP활용(Supabase 회원인증관리/피그마 UI디자인)

Vercel배포 개발속도면에서 정말 빠르고 편리합니다.

구글AI스튜디오로 콘텐츠 그래픽/동영상/TTS, 향상된 프롬프트로 고품질 콘텐츠 제작하려고 노력하고있습니다.

AI모델선택에 따라 결과물에 차이를 알고사용해야 원하는 결과물을 쉽게 얻을수있습니다.

클라이언트 초기 개발부터 상용화, 해외 서비스 문제 해결까지 전 과정의 경험을 보유한 프로그래머입니다.

보유 역량 및 기술

프로그래밍 언어

C++, C#, ASP.Net Core, ASP, ASPX, JavaScript, PHP, TypeScript

게임 엔진

Unreal, Unity

네트워크

ProtoBuf, FlatBuffer, TCP, UDP,
REST API, iFunEngine

툴

Visual Studio, VS Code, MSSQL,
Jenkins, Perforce, SVN, SSMS,
pgAdmin4, Supabase, Postman,
Node.js, Next.js, React