

Game Client Engineer

# PORTFOLIO

꼼꼼함과 책임감을 무기로, 문제 해결과 협업에 강한 개발자입니다.

JUNWOO LEE

STRENGTH

문제 해결 능력

복잡한 상황을 분석하고  
해결책을 도출하여 효과적으로  
문제를 해결하는 개발자

의사소통 능력

다양한 배경의 사람들과  
원활하게 소통하며, 협력을  
이끌어내는 개발자

목표 달성 능력

도전적인 목표를 설정하고 끈기  
있게 추진하며, 맡은 바 책임을  
성실히 완수하는 개발자

# INTRODUCE



이 준 우  
JUNWOO LEE

010-2216-3485  
jw9693@naver.com

## TRAINING

2024.12 ~ 2025.06 언리얼 엔진과 생성형 AI를 활용한  
게임 개발자 양성 과정

2021.04 - 2021.10 빅데이터 기반 AI 응용 솔루션 개발자  
전문가 과정

## EXPERIENCE

25.06.18 - 25.06.20 메타버스 엑스포 체험 부스 운영  
2025.05.23 Play X4 참관

## EDUCATION

2012.03 - 2015.02 계양 고등학교 졸업

2015.03 - 2021.08 인하대학교 전자공학과 졸업

## CERTIFICATIONS

TOEIC SPEAKING

-Score : IH(150)

-Date : 2023.08.26

TOEIC

-Score : 825

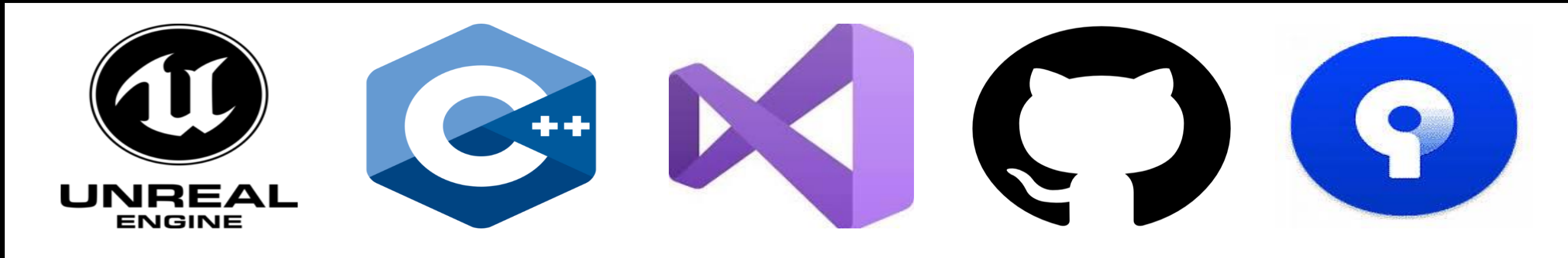
-Date : 2023.08.27

## PROFESSIONAL EXPERIENCE

2023.07 - 2023.10 (주) 스마일게이트 엔터테인먼트 (계약직)

2020.12 - 2021.02 한국과학기술정보연구원 (계약직)

## SKILL SET



- Unreal Engine

- 안드로이드 모바일 빌드 경험 및 Slate UI 활용 UI 제작
- 데이터 에셋 및 컴포넌트 기반 구조화를 통한 확장성 및 유지보수성 강화
- Replicates 및 RPC 활용 서버-클라이언트 기반 멀티플레이 네트워크 동기화 구현
- Control Rig과 Sequencer 활용 캐릭터 동작 애니메이션 제작
- Map 자료구조 기반 스폰 포인트 거리 계산 및 오브젝트 스폰 처리
- 벡터 내적을 활용한 자동 타겟팅 포탑 공격 로직 구현
- Easing 함수를 활용한 오브젝트 생성 및 UI 애니메이션 적용
- FSM 기반 Enemy AI 및 AI Perception 활용 플레이어 추적 시스템 개발
- Sequence를 활용한 엔딩 컷신 연출 구현
- 충돌체 기반 보스 상태(State) 전환 로직 및 정밀한 공격 판정 구현
- 전투 현황 및 결과 UI 구성

- C++

- 객체 지향 프로그래밍 및 자료구조, 알고리즘에 대한 이해
- 언리얼 엔진 프로젝트에서 게임 로직 및 시스템 개발

- Visual Studio

- 효율적인 코드 작성 및 디버깅 도구를 활용한 문제 해결 능력

- GitHub

- 협업 프로젝트에서의 소스 코드 관리 및 버전 관리 경험

- SourceTree

- Git GUI를 활용한 효율적인 브랜치 관리 및 커밋 이력 관리 경험
- Git GUI를 활용한 협업 및 코드 병합 작업 수행

INDEX

01  
PROJECT

02  
PROJECT

03  
PROJECT

04  
PROJECT

05  
PROJECT

Escape From Human  
프로젝트

OverCooked2  
모작 프로젝트

Yet Another  
Zombie Defense  
모작 프로젝트

Last Of Us  
모작 프로젝트

LostArk  
모작 프로젝트

# 01 . PROJECT

Escape From Human  
2025.05 ~ 2025.06

## 프로젝트 개요

제작 인원 : 3명  
사용 언어 : Unreal Engine 5 (C++)  
역할 : 게임 기획, 레벨 디자인, 플레이어 (동물 3종), 네트워크 동기화  
목표 : 창의적인 경쟁형 멀티플레이 게임 기획 및 구현, 동물 캐릭터의 개성과 전략을 살린 PvP 시스템 개발  
시연 영상 : [Escape From Human](#)



Milestone	2025년 5월				6월			
	1주차	2주차	3주차	4주차	5주차	6주차	7주차	8주차
기획	게임 기획	기획 수정						
프로토타입		로직 / 네트워크						
알파				네트워크 적용				
베타						최종 점검	엑스포 참여	이슈 수정

# 01 . PROJECT

Escape From Human

2025.05 ~ 2025.06

## 적용 기술 및 구현 상세

데이터 에셋 기반 캐릭터 특성 설정으로 확장성과 유지 보수성 확보

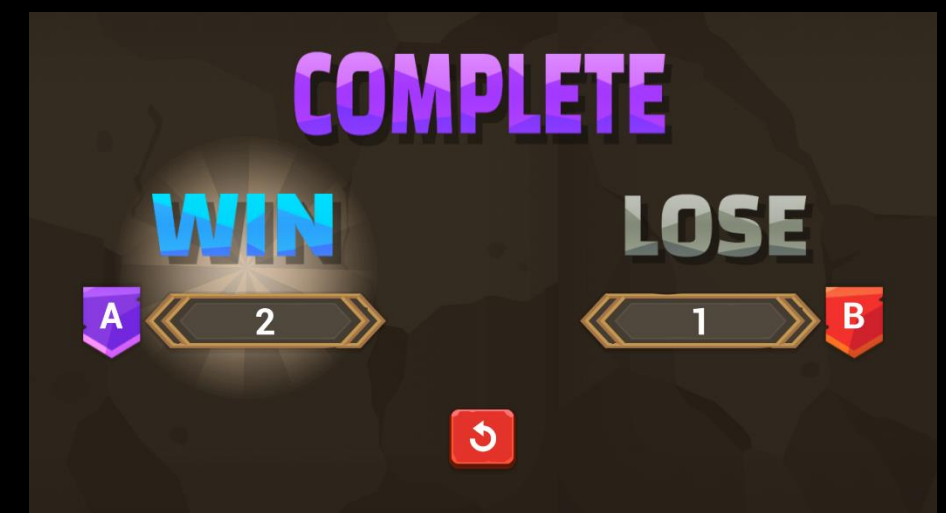
Unreal Engine의 데이터 에셋 기능 사용을 통해 각 캐릭터별 고유 특성을 적용, 이를 통해 밸런스 조정 및 캐릭터 추가와 같은 상황에 대비하여 확장성과 유지 보수성 확보

입력, 상태, 고유 스킬 컴포넌트 기반 구조를 통한 모듈화로 유지 보수성 및 확장성 강화

캐릭터 키 입력, 다양한 플레이어 상태, 캐릭터가 가지고 있는 고유 스킬 등을 컴포넌트 기반 구조를 통해 모듈화 하여 관리하기 용이하도록 설계, 유지 보수성 및 확장성 강화

전체 기획 및 레벨 디자인

게임의 핵심 흐름 (자원 경쟁 및 PvP 상호작용)을 직접 기획하고, 이를 반영한 레벨 배치 및 관련 클라이언트 로직(고유 스킬, 피격 판정, 사망 판정, 시야 관련 부분 등)을 직접 구현



## 02. PROJECT

OverCooked2

2025.04 ~ 2025.04

### 프로젝트 개요

제작 인원 : 3명

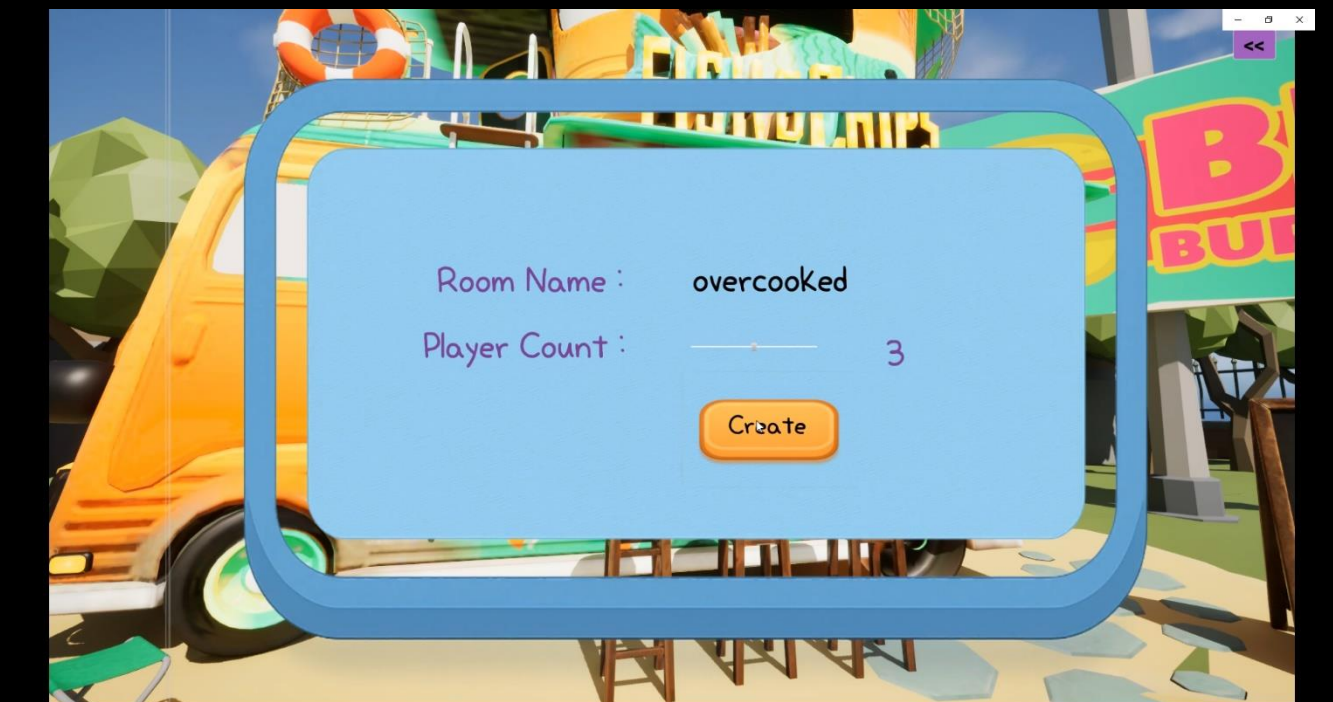
사용 언어 : Unreal Engine 5 (C++)

역할 : 주방, 요리 시스템 개발, 네트워크 연동

목표 : Overcooked 2의 핵심 플레이를 재현, 주방 시스템 및 멀티플레이어 동기화를 통한 협력형 게임 메커니즘 구현 역량 강화

시연 영상 : [OverCooked2](#)

Milestone	2025년 4월			
	1주차	2주차	3주차	4주차
기획	기획			
프로토타입		주방 시스템 설계 및 배치		
알파			네트워크 적용	
베타				VFX/SFX 적용



## 02. PROJECT

OverCooked2

2025.04 ~ 2025.04

### 적용 기술 및 구현 상세

서버-클라이언트 구조 기반의 네트워크 연동 구현

Unreal Engine의 서버-클라이언트 구조를 활용해 멀티 플레이 환경 구축

리슨 서버를 기반으로 Replicates, ServerRPC, MultiCastRPC를 사용해 물체 상태 (위치, 회전)와 충돌 물리 속성을 동기화 하여 다수의 플레이어가 실시간으로 상호작용 할 수 있는

안정적인 네트워크 환경 구축

주방 시스템의 상호작용 로직 구현

OverCooked2 스타일의 직관적인 주방 상호작용 시스템을 구현. 조리대, 도마, 냄비 등의 오브젝트 상태를 Boolean 기반의 간단한 State Machine으로 관리하여 플레이어의 조작을 명확히 처리

LineTrace와 Collision Channel을 활용해 정확한 오브젝트 감지를 구현, 태그 기반 스냅 포인트 시스템으로 자연스러운 아이템 배치 및 상호작용 지원을 통해 플레이어가 직관적이고 몰입감 있는 경험을 느낄 수 있도록 설계

Control Rig 활용 애니메이션 제작

Control Rig 을 통해 Skeletal Mesh 의 특정 Bone 에 Control 추가, Sequencer 를 이용하여 설거지 동작, 썰기 동작과 같은 간단한 애니메이션 제작



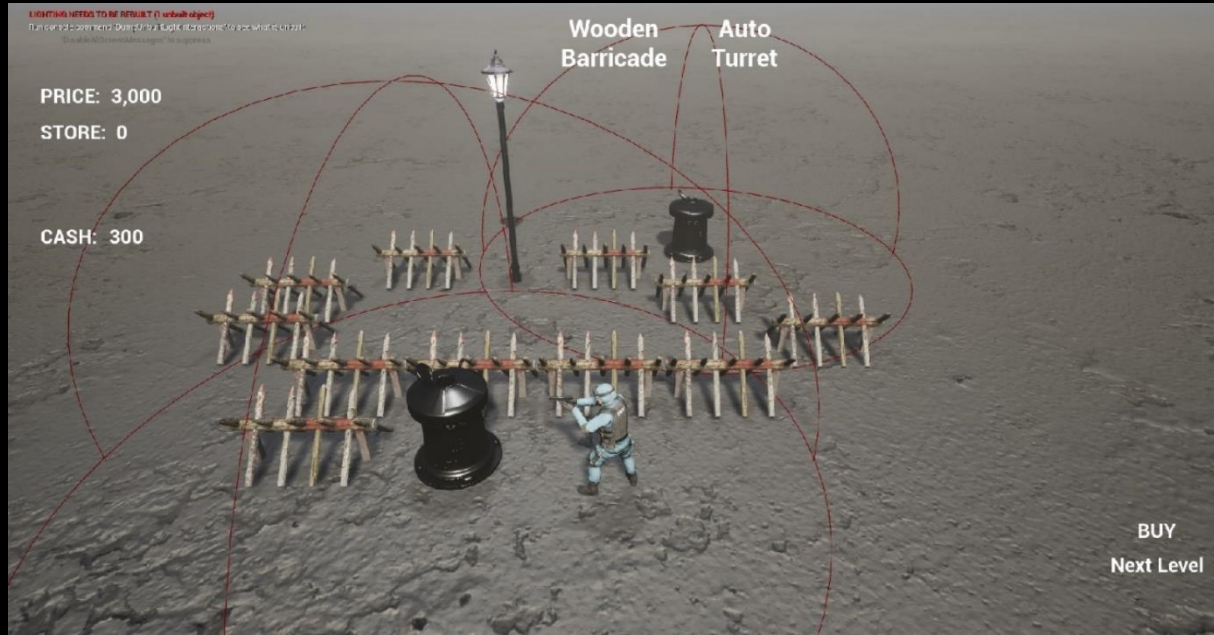
# 03 . PROJECT

Yet Another Zombie Defense  
2025.03 ~ 2025.03

## 프로젝트 개요

제작 인원 : 2명  
사용 언어 : Unreal Engine 5 (C++)  
역할 : Player, UI 제작  
목표 : Yet Another Zombie Defense의 핵심 게임플레이를 모작,  
완성도를 높인 디테일 구현과 부드러운 사용자 경험 제공

Milestone	2025년 3월			
	1주차		2주차	3주차
기획	기획			
프로토타입		플레이어 이동, 공격 바리게이트 설치		
알파 + 베타			포탑, UI(easing function 적용) VFX, SFX 적용	



# 03 . PROJECT

Yet Another Zombie Defense

2025.03 ~ 2025.03

## 적용 기술 및 구현 상세

Map 자료구조 활용, 오브젝트 스폰

Map 자료구조에 현재 overlap 된 spawn point 의 인덱스와 플레이어와 이루는 거리를 저장  
end overlap 시 Map에서 제거, 가장 작은 거리를 이루는 spawn point 에  
spawn 할 투명 actor를 visible 처리 후, spawn 될 위치를 보여주도록 구현

벡터 내적을 통한 정교한 포탑 공격 로직 구현

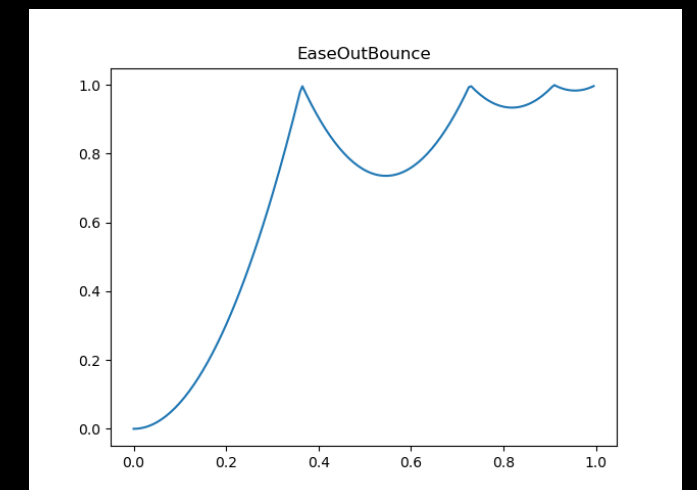
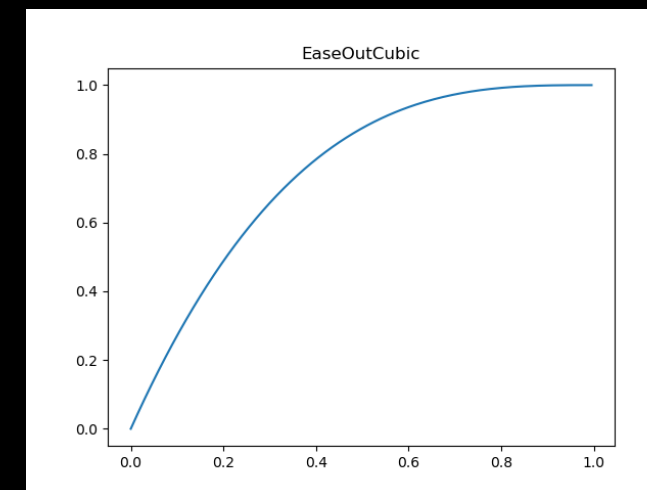
공격 범위 안에 들어온 적을 배열을 활용하여 관리하고, 벡터 내적( $\theta = \cos^{-1} [(A \cdot B)/(AB)]$ )을 이용,  
포탑과 범위 내에 들어온 적이 이루는 각도를 산출하여,  
가장 작은 각을 이루는 적부터 순차적으로 공격하도록 구현

Easing function을 활용하여 오브젝트 생성과 UI 움직임 애니메이션 제작

easeOutBounce 함수를 통해 오브젝트가 생성될 때 떨어지는 애니메이션 구현,  
easeOutQuint 함수를 통해 위젯 텍스트의 움직임을 부드럽게 제어



<Map 자료구조를 이용한 스폰 위치 제어>



# 04 . PROJECT

Last Of Us  
2025.01 ~ 2025.03

## 프로젝트 개요

제작 인원 : 2명  
사용 언어 : Unreal Engine 5 (C++)  
역할 : Enemy AI, 인게임 컷신 제작  
목표 : Last Of Us 의 스토리텔링과 게임 플레이 메커니즘을 분석,  
Enemy AI와 인게임 컷신 제작을 통해 고급 시스템 설계 및 연출 기술 습득

Milestone	2025년 1월	2025년 2월				2025년 3월
	1주차	2주차	3주차	4주차	5주차	6주차
기획	기획					
프로토타입		적 AI(FSM, AI Perception)				
알파				원거리 타입 적 추가 레벨 디자인		
베타					컷신 제작 VFX,SFX 적용	



## 04. PROJECT

Last Of Us

2025.01 ~ 2025.03

### 적용 기술 및 구현 상세

FSM 기반 Enemy AI의 기본 상태 로직 구현

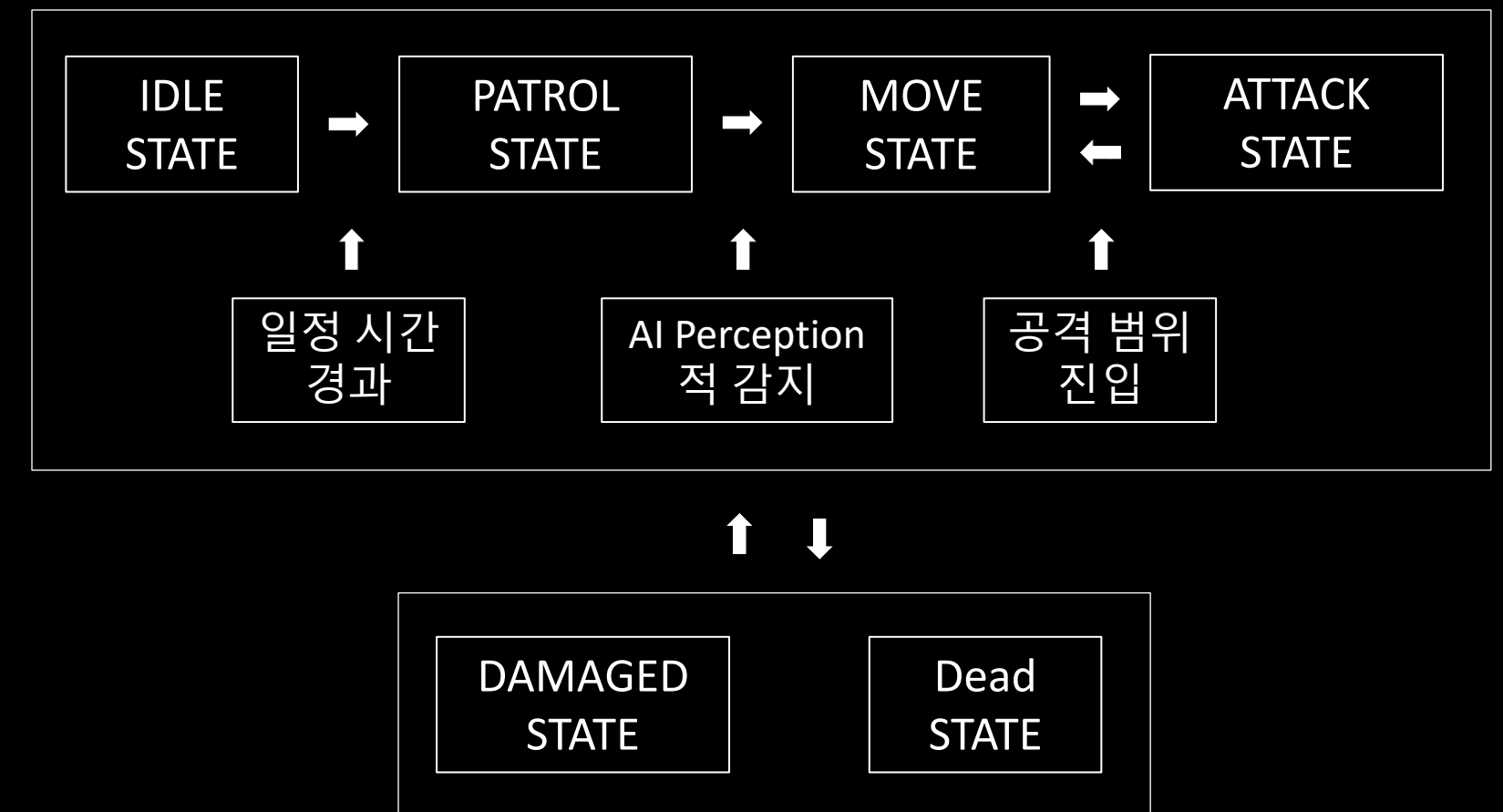
상태 분기 조건에 따라 Idle State, Patrol State, Move State, Attack State 전환  
모든 상태에서 피격 시 Damage State, 체력 소진 시 Dead State 로 전환

AI Perception 기능을 활용, 시야 및 소리기반 player 추적 AI 구현

AI Controller의 AI Perception 기능을 활용하여 시야 감지 범위 및 시야 각,  
소리 감지 범위 및 소리 크기에 따른 player 감지를 통해 정교한 Enemy AI 설계

게임의 완결성을 높이기 위한 엔딩 컷신 제작

언리얼 엔진에서 제공하는 sequence 기능을 활용,  
캐릭터 애니메이션, 카메라 워크, 환경 연출 등을 조화롭게 구현



<FSM 구조도>

# 05. PROJECT

LostArk

2024.12 ~ 2025.01

## 프로젝트 개요

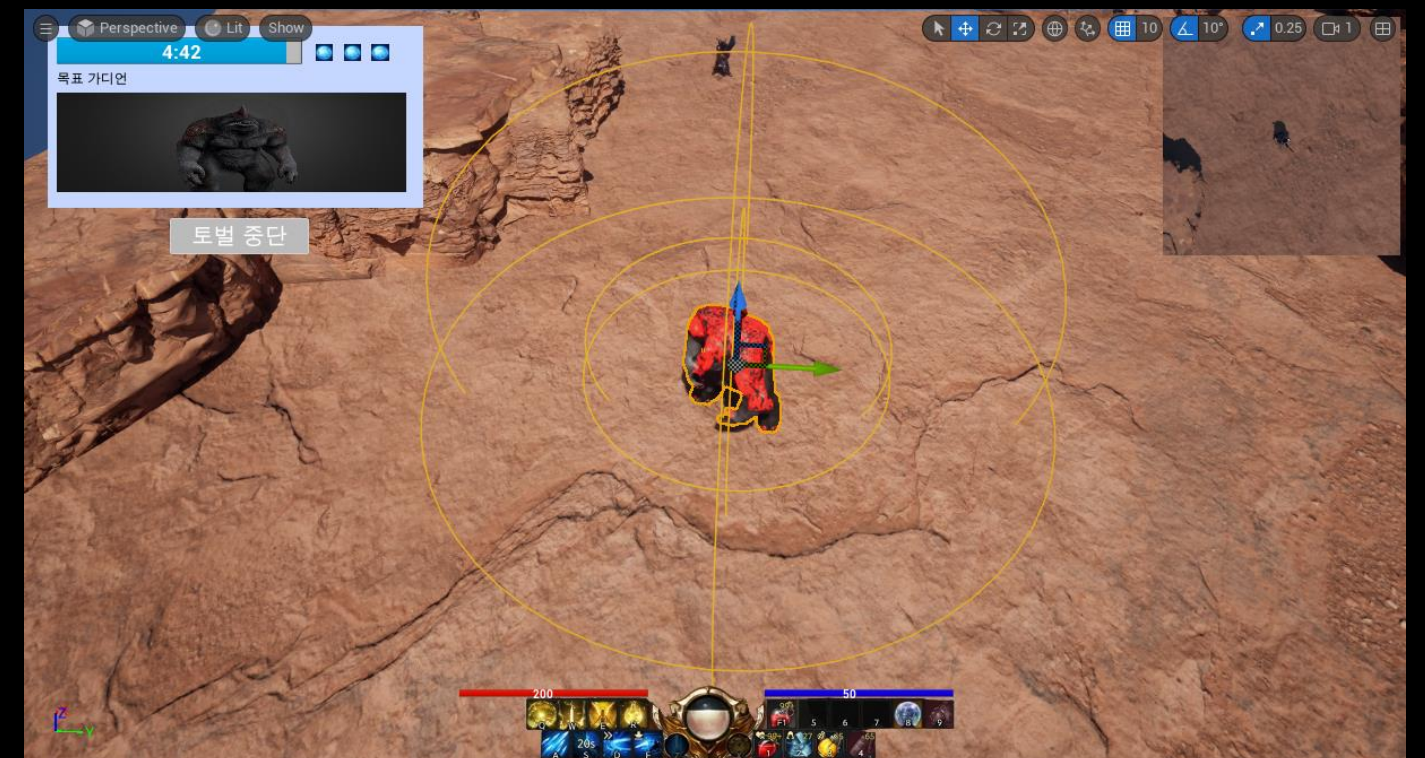
제작 인원 : 2명

사용 언어 : Unreal Engine 5 (BluePrint)

역할 : Enemy AI, UI

목적 : LostArk의 시스템과 게임 플레이를 분석, Enemy AI와 UI 시스템 구현을 통한 게임 개발 역량 강화

Milestone	2024년 12월		2025년 1월		
	1주차	2주차	3주차	4주차	5주차
기획	기획				
프로토타입		보스 AI(추격, 공격, 기믹 상태)			
알파				UI 및 레벨 제작	
베타					VFX/SFX 적용



# 05. PROJECT

LostArk

2024.12 ~ 2025.01

## 적용 기술 및 구현 상세

### 충돌체 감지를 통한 보스 State 구분

공격, 추격 범위 충돌체 생성 후 기본 Idle State에서 추격 범위에 들어올 경우 Trace State로 전환, 공격 범위에 들어올 경우 Attack State로 전환

### AnimNotifyState를 활용한 공격판정 구현

공격 모션 내에서 AnimNotifyState를 통해 정확한 타이밍에 충돌체를 활성화, 비활성화 하여 정교한 공격 판정 구현

### 기본 전투 현황 UI 및 플레이 결과에 따른 출력 UI 제작

타이머, 데스카운트, 미니맵, 사망 시 부활 버튼 등 기본 전투 현황 UI 및 토벌 성공, 실패, 중단과 같은 플레이 결과에 따른 출력 UI 제작



사망 UI



성공 UI



실패 UI



중단 UI

# UnrealEngine 모바일 빌드 & SlateUI 개인 실습

MobileProject

2025.07 ~ 2025.07

시연 영상: [MobileProject](#)

## 프로젝트 목표

Slate 구조 및 코딩 패턴, 입력 제어, 런타임 상태 동기화 등 UI 설계/개발 역량 습득  
Android 환경에서 Unreal Engine 프로젝트 빌드 및 배포 과정 경험을 통한  
모바일 개발 파이프라인 및 플랫폼별 환경 세팅 역량 강화

## 적용 기술 및 구현 상세

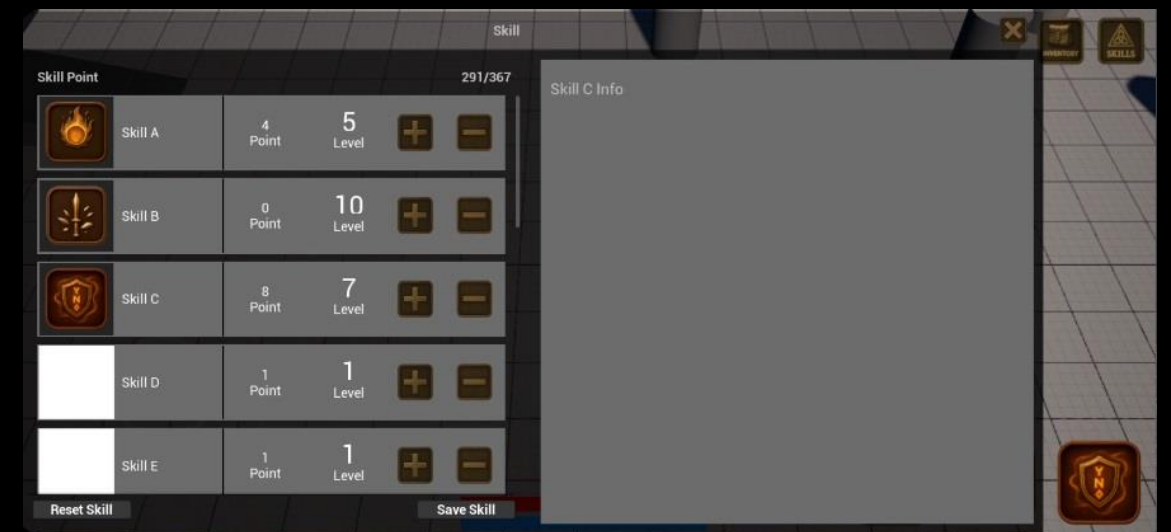
Unreal Engine C++ 와 SlateUI 프레임 워크 활용 스킬 관리/ 인벤토리 UI위젯 구현

- SlateUI로 스킬 강화를 지원하는 커스텀 위젯 (스킬 슬롯, 강화/초기화/저장 버튼, 스크롤 박스, 이미지 등) 일체 구현
- 게임 내 HUD/PlayerController와 직접 연동, 다양한 입력 및 사용자 이벤트(버튼, 레벨업, 포인트 환불 등)로 인한 데이터(스킬레벨/포인트) 변화 동적 처리 및 실시간 갱신 & 세이브/로드 기능 구현
- SlateBrush/Texturer 등의 리소스를 코드로 로딩 및 관리하여 UI 요소별 커스텀 스타일링

## Unreal Engine Android 빌드 환경 세팅 및 모바일 배포

안드로이드 빌드를 위한 AndroidStudio 설치 및 공식 가이드에 따른 SDK, JDK, NDK 버전 및  
환경변수 세팅 수행

언리얼 에디터 ProjectSetting에서 Android 관련 옵션 (패키지 이름, API 레벨, 빌드 툴 등) 설정 및  
Launch/Package 기능을 활용해 실제 APK 빌드 및 기기 설치 테스트



# 감사합니다

이 준 우

JUNWOO LEE

010-2216-3485

jw9693@naver.com