

윤병문 프로젝트 이력

Game Server Developer · Live Service · Backend · Cloud Infrastructure

2021.08 - 재직중

그라비티 네오싸이언

글로벌 라이브 게임 서비스의 서버 콘텐츠, 결제 검증, 데이터 이전, 클라우드 인프라 구축과 운영을 담당했습니다.

신규 프로젝트

개발중

AWS ECS 기반 신규 게임 서버 프로젝트 개발

기간: 2026 - 포지션: 게임서버 Cloud: AWS (ECS)

주요 업무

- 신규 게임 서버 개발
- AWS ECS 기반 서비스 환경 구성
- 라이브 서비스 운영을 고려한 서버 구조 설계
- 서버 코어, 콘텐츠 단독 개발중

기술 스택

AWS ECS AWS S3 Redis MySQL Docker

냥농장 타이쿤

서비스 종료

주요 콘텐츠 개발 및 GKE/Spanner 기반 라이브 서비스 서버 구축

기간: 2024 - 2026 포지션: Game Server Cloud: Google Cloud

주요 업무

- 글로벌 Live 서비스 및 주요 콘텐츠 개발
- 랭킹, 커뮤니티, 농작물 자동 생산, 뽑기 BM 확률 시뮬레이션 개발
- Live/Review 분기 서버, 다국어 처리, 소셜 로그인 연동 개발
- JMeter, K6 기반 서버 스트레스 테스트 시나리오 작성

기술 스택

PHP Laravel Redis MySQL Spanner BigQuery Docker Kubernetes GCP AWS S3

Survivor Girls

서비스 중

Live 서비스 운영 및 핵심 콘텐츠, 결제, 유저 데이터 시스템 개발

기간: 2023 - 2024

포지션: Game Server

Cloud: AWS

주요 업무

- 무기, 캐릭터, 펫, 파츠 강화 및 재화 처리 시스템 개발
- IAP 처리 로직 및 인게임 스테이지 진행 정보 저장 기능 개발
- 소셜 로그인 연동 시스템 개발
- Unit Test 기반 Live 서비스 안정화 및 코드 개선

기술 스택

PHP

Laravel

Redis

MySQL

AWS EC2

AWS S3

라그나로크 : 로스트 메모리즈

서비스 종료

글로벌 Live 서비스 및 콘텐츠 개발, 라이브 서버 구축 및 운영

기간: 2021 - 2024

포지션: Game Server

Cloud: AWS, Huawei Cloud

주요 업무

- 태국, 싱가포르, 북미, 한국, 대만 유저 데이터 이전 기능 개발
- 아이템 획득 전체 채팅, 쿠폰 시스템 등 국가별 콘텐츠 개발
- 동남아 제3자 스토어 연동 영수증 검증 프로세스 개발
- 라이브 서버 인스턴스 구축, 운영 툴 개발, 장애 대응

기술 스택

PHP

Laravel

Lumen

Node.js

NestJS

FlatBuffers

Redis

MySQL

Docker

AWS

GCP

Tencent Cloud

2020.10 - 2021.07

무브 인터랙티브

실시간 PvP 로직, 운영 API, 서버 장애 모니터링 도구와 게임 서버 콘텐츠를 개발했습니다.

럼블 체스

서비스 종료

PvP 전투 로직, 실시간 동기화, 서버 장애 대응 및 운영 도구 개발

기간: 2021

포지션: Game Server

Cloud: AWS

주요 업무

- 유닛별 전투 로직 개발 및 유지 보수
- 서버 장애 모니터링 툴 개발과 실시간 장애 대응
- 운영 API 및 콘텐츠 개발
- C++, C#, PHP 기반 멀티 언어 서버 개발 경험

기술 스택

C++

C#

PHP

MySQL Stored Procedure

Redis

MO 게임 프로젝트

개발중

PvP 전투 로직과 실시간 유저 위치 동기화 서버 개발

기간: 2021

포지션: Game Server

Cloud: AWS

주요 업무

- 로비 서버 개발
- 유저 간 위치 동기화 기능 개발
- 운영 API 및 콘텐츠 개발
- MongoDB 기반 로그 기록 처리

기술 스택

C++

C#

PHP

MySQL Stored Procedure

Redis

MongoDB