Starfall RPG

2024.03 – 2024.08 · 클라이언트 리드 (4인 팀)



턴제 RPG의 전투·UI 클라이언트를 담당했다. 에셋 로딩 구조를 Addressables로 바꿔 초기 로딩 시간을 줄이고, 전투 연출 파이프라인을 데이터 기반으로 재설계했다.

- **Addressables 도입으로 초기 로딩 시간 단축** (12.4초 → 3.1초)
- **전투 연출을 ScriptableObject 기반 타임라인으로 재설계**
- **UI 드로우콜 최적화** (180 draw calls → 45 draw calls)

Unity · C# · Addressables · UI Toolkit

상세: seungbin.pages.dev/projects/starfall-rpg
영상: www.youtube.com/watch?v=dQw4w9WgXcQ
GitHub: github.com/example/starfall-rpg

- 2024 인디게임 공모전 우수상

Netcode Shooter

2023.09 – 2024.02 · 네트워크 클라이언트 (2인 팀)



UE5 기반 4:4 멀티플레이 슈터의 클라이언트 예측과 서버 보정을 구현했다. 지연 환경에서도 사격 판정이 어긋나지 않도록 랙 보정 구조를 설계했다.

- **클라이언트 예측 + 서버 보정으로 체감 입력 지연 감소** (150ms → 40ms)
- **히트스캔 랙 보정(Server Rewind) 구현**
- **리플리케이션 대역폭 절감** (48 KB/s → 19 KB/s)

Unreal Engine 5 | C++ | Replication | GAS

- 교내 캡스톤 디자인 대상
- 게임잼 2023 인기상

상세: seungbin.pages.dev/projects/netcode-shooter
영상: www.youtube.com/watch?v=jNQXAC9IVRw
GitHub: github.com/example/netcode-shooter

Puzzle Mobile

2023.01 – 2023.06 · 1인 개발



매치3 퍼즐 게임을 혼자 기획부터 출시까지 진행했다. 저사양 안드로이드 기기에서 60fps를 유지하도록 GC 할당과 파티클을 최적화했다.

- **오브젝트 풀링으로 프레임당 GC 할당 제거** (2.3 KB/frame → 0 KB/frame)
- **저사양 기기 평균 프레임 개선** (38fps → 60fps)
- **출시 후 리텐션 분석으로 튜토리얼 개편**

Unity C# Mobile Profiling

상세: seungbin.pages.dev/projects/puzzle-mobile
영상: www.youtube.com/watch?v=aqz-KE-bpKQ
GitHub: github.com/example/puzzle-mobile

- 구글 플레이 인디 페스티벌 Top 20