안지홍 / hong

GAME CLIENT DEVELOPER

부산대학교 정보컴퓨터공학부 | Unity · C# · 게임 클라이언트 개발

mm118524@gmail.com | https://github.com/anjihong

게임플레이 구현부터 출시, 라이브 운영 대응까지 경험했습니다. 사용자 피드백과 실기기 계측을 바탕으로 플레이 경험을 다듬고, 팀이 나눠 개발할 수 있는 구조를 고민합니다.

대표 프로젝트 | Drilling

2025.06 ~ 업데이트 중 · 6인 팀 · PD / 기획 / 클라이언트 개발

부담 없이 즐기는 2D 마이닝 어드벤처. 2026.11.03 Steam 정식 출시.

- 일정·업무 분배와 출시 준비를 맡고, 게임 기능·에디터 툴·상점 UI·미니맵·엔딩을 구현했습니다.
- 전체 타일맵 탐색을 원석 캐싱으로 전환하고, 청크 스트리밍·Sprite Atlas를 적용했습니다.
- 저장 버전과 구버전 보정으로 세이브 호환을 처리하고, 플레이어를 6개 모듈로 분리했습니다.
- 데모 다운로드 약 2,000명, 2025 게임핑 루키 콘테스트 2위. 축제 부스에서 300명 이상 플레이를 관찰하고 튜토리얼과 초반 난이도에 반영했습니다.

기술: Unity 6, C#, URP, ScriptableObject, Timeline, Cinemachine, GitHub Actions

게임 / 데모: https://store.steampowered.com/app/4304980/Drilling/

현장실습 | (주)에버스톤 · 젤리의 마을

2025.09.01 ~ 2026.01.01 · 18주 · 모바일 게임 클라이언트 개발

- 미니게임 8종을 개발하고 공통 팝업·타이머 등을 추상 클래스와 공통 매니저로 정리했습니다.
- Spine 코스튬의 파츠별 런타임 합성과 색상 변경을 아트 리소스 재작업 없이 구현했습니다.
- ReadPixels의 GPU Stall을 확인해 RenderTexture 직접 바인딩으로 변경했습니다. 같은 조건에서 Costume.CombineLayers 함수 점유율이 51.4%에서 1.1%로 감소했습니다.
- dev/test/live를 분리해 뒤끝 서버 이관을 진행하고, Firebase 지표·푸시·알림 설정을 구현했습니다. CBT 배포와 G-STAR BTB 시연 준비에도 참여했습니다.

기술: Unity, C#, Spine, Addressables, Sprite Atlas, 뒤끝, Firebase, Unity Profiler, SVN

기술과 관심 분야

개발: Unity / C#, UI·게임플레이, 데이터·세이브 호환, ScriptableObject
최적화·연출: Profiler, Addressables, Sprite Atlas, Shader Graph, VFX Graph, Spine
협업: Git / GitHub, SVN, Notion, 일정 관리, 기획 문서, 플레이 피드백
관심: 테크니컬 아트(TA), 렌더링, 리소스 관리와 성능 개선