

지원 분야 : 게임 클라이언트 개발자

이름 : 김서준

저는 소프트웨어마이스터고등학교에서 컴퓨터 공학 기초와 프로그래밍 역량을 키워온 학생입니다. C 언어, 자료구조, 운영체제와 같은 CS 지식을 학습하며 논리적 사고력과 구조적 문제 해결 능력을 쌓았고, 이를 토대로 게임 개발에 적극적으로 도전해 왔습니다. 특히 Unity와 C#을 활용한 여러 프로젝트를 진행하며 기초적인 컴포넌트 활용부터 객체 지향적 구조 설계까지 체계적으로 경험했으며 작은 아이디어를 실제 구현물로 발전시키는 과정을 반복해 왔습니다. 예를 들어 3D 환경에서 적 캐릭터의 상태 기반 AI를 제작하거나 무한히 이어지는 맵 생성 시스템을 구현하는 과정에서 최적화와 구조적 설계의 중요성을 체감했습니다. 이러한 경험을 통해 저는 단순히 기능을 만드는 수준을 넘어, 게임의 몰입감과 완성도를 높이기 위한 문제 해결 능력을 키울 수 있었습니다.

제가 게임 개발자를 목표로 하는 이유는 게임이 단순한 오락을 넘어 플레이어에게 감정과 경험을 전달하는 특별한 매체라고 생각하기 때문입니다. 제가 만든 게임을 통해 누군가가 긴장감을 느끼거나 성취감을 얻는 순간 그 경험이 플레이어의 기억에 남을 수 있다는 점은 저에게 큰 매력으로 다가왔습니다. 또한 게임 개발은 기획, 그래픽, 시스템 설계, 최적화 등 여러 분야의 협업이 요구되며 그 과정에서 제 역량을 팀의 성과로 연결할 수 있다는 점에서 보람을 느낍니다.

게임 관련 지식을 학습하기 위해 저는 교과 과정에서 배운 CS 기초와 별도로 온라인 강의와 문서, 공식 API 문서를 활용해 Unity 엔진의 기능을 꾸준히 탐구했습니다. 단순히 따라 만드는 수준에 머물지 않고 기존 기능을 응용하거나 새로운 시스템을 추가하는 방식으로 학습했습니다. 예를 들어 아이템 랜덤 생성 로직을 구현하고 청크 생성을 구현하면서 게임 흐름에 자연스럽게 녹아들 수 있는 구조를 고민했습니다. 이러한 학습 방식은 단순한 지식 습득이 아니라 실제 문제 해결 능력을 높이는 데 도움이 되었습니다.

앞으로 만들고 싶은 게임은 짧은 시간 안에 직관적인 재미를 느낄 수 있으면서도 플레이할 때마다 새로운 경험을 제공하는 2D 로그라이크 액션 게임입니다. 예를 들어 매번 달라지는 던전 구조와 적 패턴, 무기 조합을 통해 한 판 한 판이 다른 흐름을 가지도록 설계하고 싶습니다. 이를 구현하기 위해서는 절차적 맵 생성 알고리즘, 적 AI 패턴 다양화, 전투 밸런싱 기술이 필요합니다. 저는 이를 준비하기 위해 그래프 이론과 랜덤 알고리즘을 학습하며 맵 생성 방식을 탐구하고 있으며, 상태 기계와 행동 트리

설계를 실습하면서 적 캐릭터의 반응성을 높이는 방법을 연습하고 있습니다. 또한 최적화와 메모리 관리에 대한 이해를 높여 실제 서비스 환경에서도 안정적인 성능을 유지할 수 있도록 준비하고 있습니다.

저는 게임 개발자를 단순한 코더가 아니라 플레이어의 경험을 설계하고 완성도 높은 시스템으로 구현하는 창작자라고 생각합니다. CS 지식으로 다져진 기초와 Unity 프로젝트 경험으로 쌓아온 실전 역량을 바탕으로 앞으로도 끊임없이 학습하며 성장해 나갈 것입니다. 그리고 언젠가는 제가 설계한 게임이 전 세계 플레이어들에게 즐거움과 특별한 경험을 줄 수 있도록 노력하고 싶습니다.