유재준 자소서

[일반]

문제는 ‘말’이었습니다.

전 회사에서 시스템 기획으로 근무하던 저는, 프로그래머가 탈것인 말을 구현하는 모습을 보고 의문을 가졌습니다. 왜 이렇게 구현을 어려워한 거지? 이상한 버그는 왜 나는 거지? 두루뭉술한 의문들이 꼬리를 물었습니다. 2년 뒤 우연히 NDC 강연 중 말 개발 관련 내용을 보았을 때, 그때의 제 의문들은 하나의 목표가 되었습니다. ‘프로그래머가 되어야겠다.’

어릴 적부터 게임을 만들 준비를 해왔습니다. 고등학교 때 처음 게임 기획을 하고 싶다고 생각했었습니다. 그래서 문화콘텐츠학과에 진학하여, 인문학 기반의 문화 기획을 전공했습니다. 대학생 때부턴 보다 구체적으로 꿈을 이어갔습니다. 대학생 때 ㈜스톤스프스튜디오라는 학생 스타트업에서 기획자로 팀원들과 3년간 <잭의 추리> 등 3개의 캐주얼 게임을 구글플레이스토어에 출시했습니다. 졸업 이후엔 ㈜멘티스코에서 2년 4개월 간 3D 배틀로얄 게임인 <헌터스 아레나> 개발에 참여했습니다. Steam, PlayStation 4/5 플랫폼에 게임을 출시했습니다.

목표는 10년 전과 같이, ‘팀원과 함께 게임을 개발’하는 것입니다. 다만 방법론적으로는 다르게 기술에 관심을 더 가지게 되었습니다. 어떻게 구현해야 하는지를 고민하는 모습 자체가 제 목표가 되었습니다. 제 행동의 원인은 목표가 최우선이어야 한다고 다짐했기 때문에, 이때부터 게임 클라이언트 프로그래머가 되기 위한 준비를 시작했습니다.

게임을 개발하며 배운 수학 지식을 어떻게 활용할지 고민했습니다. C와 C++을 기반으로 2D는 DirectX 2D, 3D는 Unreal을 공부했습니다. WinAPI와 DirectX 2D로 탄막 슈팅 게임을 제작했습니다. 이때 여러 탄막 패턴들을 만들며 행렬과 벡터를 적극 활용하고자 했습니다. 문자열을 입력하면 문자열 형태로 탄막을 발사하고, 문자의 개수와 상관없이 항상 플레이어를 중심으로 저격하는, 유도형 문자열 탄막과 같은 특수한 패턴을 고안해냈습니다.

배운 알고리즘을 게임에 적용하고자 노력했습니다. 맵 랜덤 생성 시스템을 만들 때 MST Prim으로 방 간 노드를 잇거나, 히스토그램 스택을 이용해 O(n^2)안에 방에 장애물들을 겹치지 않게 배치하고, A\*로 방의 복도가 방을 찾아 문을 설치하게 했습니다. 이처럼 단순히 알고리즘을 배우는 것에서 그치는 것이 아니라, 게임에서 알고리즘을 어떻게 활용할 수 있을지 고민했습니다.

Unreal을 이용하여 3D 액션 게임을 제작했습니다. 이때 제가 목표로 했던 라이딩 시스템을 개발했습니다. ……..

그리고 Component, Interface를 활용한 구조를 설계해 게임 구조를 개선하고자 했습니다. 모든 객체들이 소통할 때 이 디자인 패턴을 활용해 커플링을 최대한 배제하고자 했습니다.

[장, 단점]

제 장점은 꾸준함과 정리입니다. 저는 1년 반 동안 Github / Github Blog / Youtube에 꾸준히 공부했던 내용과 프로젝트를 올려왔습니다. 포스트 할 때도 제가 이해했던 내용이 맞는지 계속 검증하고자 정리하는 습관을 들여 영상에도 작업한 내용을 자막으로 달아 두었습니다. 블로그에는 현재 진행 중이거나 진행 예정인 작업을 정리하고, 공부한 내용을 정리하며 성장하고자 했습니다.

제 단점은 강박이 있다는 점입니다. 한 번 빠지면 일상생활에 지장이 갈 정도로 일에 강박이 있어 손을 떼지 못합니다. 이때 시야가 조금 좁아지기도 합니다. 다만 이 단점을 극복하기보다는 좋은 쪽으로 승화하여 일에 집중력을 높이는 원동력이 되고자 합니다.

[개발자로서의 목표]

첫 번째, 프로젝트 개발 구조를 신속, 정확하게 파악하는 눈을 갖고자 합니다.

두 번째, 파생될 버그를 생각하고, 버그 발생 시 디버깅 검증 실력을 월등하게 키우고자 합니다.

세 번째, C++20/23, Unreal 5의 기능 등 최신 기술을 공부하여 프로젝트에서 활용하고 싶습니다.

네 번째, 기획의도를 고려한 구조를 설계하는 개발자가 되겠습니다.

다섯 번째, 프로젝트의 핵심 기능들을 설계하는 개발자가 되고자 합니다.

[보유기술]

C++

DirectX 2D – 랜덤 맵 생성, 2D 시네마틱, 탄막 패턴

Unreal – 라이딩(탈것), 액션

[가장 기억에 남는(힘들었던) 일]

전 회사에서 Steam 버전을 출시한 이후, Playstation을 출시할 당시가 기억에 남습니다. 당시 Playstation 출시 경험자가 사내에 없었기 때문에 팀원들과 부딪혀 가며 일했습니다.

기존 상점과 결제 구조를 새 데이터 플랫폼에 맞게 어떻게 적용할지, 패드 입력은 어떤 경험이 최선이며, 이를 위해 구조는 어떻게 변경해야 하는지, 콘솔 환경에서 사용자가 UI/UX를 어떻게 느낄지, 소니 기술적 요구 사항에 맞게 스팀 버전의 어떤 기획을 변경해야 할지 등의 내용을 고민했습니다. 어려움이 있었지만, Playstation4/5 플랫폼에 출시하여 기획한 상점, 결제, 입력, UI, 컬렉션, 각종 인게임 시스템 등 제가 기획한 내용이 반영되어 뿌듯했던 경험이 있습니다.

위 경험은 기획적인 경험이지만, 핵심은 무언가 자신이 주도적으로 결정하는 과정에서 얻는 어려움입니다. 아무도 설명해주지 않고 무엇이 맞고 틀린지 확신할 수 없었습니다. 주어진 결정권, 업무 내에서 가장 최선의 선택이 무엇인지 스스로 생각해야 하는 경험은 굉장히 어려웠지만, 그만큼 가치가 있는 경험이었습니다.

[입사 후 포부]

팀에서 중요한 결정을 맡는 사람이 되고 싶습니다. 제 결정에 책임을 지는 사람이 되고 싶습니다. 기술적인 문제든, 다른 어떤 문제든 주도적으로 해결하는 자세를 일관성 있게 유지하려 합니다. 문제를 회피하지 않고 대안을 제시할 수 있는 사람이 되고 싶습니다. 어려움을 극복해가는 사람이 되고자 합니다.

또한, 이 어려움을 팀원들과 함께 이겨 나가는 사람이 되고 싶습니다. 팀원들과 상호 의지하여 신뢰감을 주는 관계를 가지고 싶습니다. 팀원의 작업을 통해 제가 배워가며, 저 또한 팀원의 기술적인 고민은 내 고민처럼 신중하게 생각하는 생산적인 관계를 바랍니다. 이것이 ‘팀원들과 함께 게임을 만들겠다’는, 10년 전부터 제가 꿈꿔왔던 모습입니다.