(에세이 Q1) 본인이 참여했던 프로젝트나 업무(또는 학습)에서, AI 기술을 활용해 새로운 시도를 하거나 문제를 해결했던 경험을 작성해주세요.(600자 ~ 1000자)

레전드오브곡괭이 모작 프로젝트에서 보스 몬스터 AI를 구현하던 중, 처음으로 FSM을 접했습니다. FSM의 구조와 장점을 공부하면서, 플레이어 캐릭터에도 이를 적용하면 기존 문제를 해결할 수 있겠다는 생각이 들었습니다. 당시 플레이어는 단순히 Bool 값으로 상태를 관리했는데, 여러 상태가 동시에 겹치면 의도와 다른 동작을 하며 조작이 불안정해지는 문제가 있었습니다. 이 부분을 FSM으로 리팩토링한 결과 상태 충돌이 사라졌고, 캐릭터 연출과 조작감이 한층 자연스러워졌습니다.

그리고 유니티 3D FPS 프로젝트에서 벽 파괴 시스템을 구현하는 과정에서 AI 기술을 적극적으로 활용한 경험이 있습니다. 벽 파괴 기능 구현 중 파괴 부분 검출 로직을 고민하고 있었습니다. 파괴되는 부분을 어떻게 검출할지 고민하던 중, 처음에는 미리 잘라둔 오브젝트를 연결했다가 끊는 방식을 생각했지만 경우 별도의 3D 모델링 툴이 필요했습니다. 그래서 Unity 안에서 해결할 수 있는 방법을 AI에게 물었고, 메쉬를 직접 잘라 필요한 부분만 제거하는 방식을 알게 되었습니다. 이를 검토한 결과 Unity의 ProBuilder 패키지를 활용하면 외부 툴 없이도 메쉬를 자를 수 있다는 점을 확인했고, 실제로 벽면을 ProBuilder로 제작해 적용했습니다. 이후 AI가 알려준 Ear Clipping 알고리즘을 이용해 원에 접하는 선의 점을 검출하고, 해당 영역의 메쉬와 콜라이더를 삭제하는 로직을 구현했습니다. 그 결과 불규칙하게 잘리는 형태의 파괴를 구현할 수 있었습니다.

(에세이 Q2) AI 기술이 본인의 일하는 방식이나 문제 해결 방식에 어떤 영향을 줄 수 있다고 생각하는지, 그리고 이를 앞으로 지원한 직무나 슈퍼센트의 게임·서비스에 어떻게 적용할 수 있을지 작성해주세요.(600자 ~ 1000자)

AI 기술은 게임 프로그래머의 일하는 방식을 크게 바꿀 수 있다고 생각합니다. 개인 프로젝트를 하면서 AI가 코드 구조를 잡아 주거나 버그가 날 수 있는 부분을 짚어 준 덕분에, 시행착오를 줄이고 훨씬 빠르게 프로토타입을 만들 수 있었습니다. 단순히 답을 대신 내주는 게 아니라 반복적인 고민을 줄여 주고 제가 중요한 부분에 집중할 수 있게 해주는 비서와 같은 역할을 한다는 점을 직접 느꼈습니다.

이러한 경험은 특히 슈퍼센트처럼 빠른 프로토타입 제작과 실험이 중요한 환경에서 더욱 빛을 발할 수 있다고 생각합니다. 현재 인터넷에 이미 검증된 코드와 알고리즘이 많이 공유되어 있고 중요한 건 무조건 처음부터 새로 만드는 게 아닌 상황에 맞게 찾아서 고치고 적용하는 능력이라고 생각합니다. AI는 이 과정을 훨씬 효율적으로 도와주며 이를 통해 절약한 시간은 핵심 시스템 구현이나 게임성 개선에 집중할 수 있는 여유로 이어집니다. 그리고 아이디어를 빠르게 플레이할 수 있는 형태로 바꾸고, 반복 테스트도 짧은 주기로 돌릴 수 있기 때문에 더 많은 시도와 실험이 가능해집니다. 결국 개발자는 단순 작업에서 벗어나 본질적인 게임성 검토와 완성도 향상에 집중할 수 있고, 이런 방식은 슈퍼센트의 실험적 개발 문화와도 잘 이어진다고 생각합니다.

(에세이 Q3) 아래 항목을 포함한 에세이를 작성해 주세요.)

- 간단한 자기소개

- 게임 개발자를 목표로 하는 이유

- 게임 관련 지식을 학습한 방법

- 앞으로 만들고 싶은 게임의 구체적인 내용과 그 게임을 만들기 위한 기술과 지식을 어떻게 준비하고 있는지에 대한 내용

(2,000자 ~ 3,000자)필수

저는 어릴 때부터 게임을 즐기는 것에서 직접 만들어 보는 경험을 이어왔습니다. 초등학교 시절에는 공책에 RPG 형식의 내용을 적어 친구들과 역할을 나누어 놀았고 플래시 게임과 쯔꾸르 게임을 접하며 스스로 만드는 것에 흥미를 느꼈습니다. RPG MAKER XP를 통해 “아오오니” 팬 게임과 자작 게임을 제작해 커뮤니티에 올려 본 경험은 저에게 흥미를 주었고 이후 마인크래프트 서버를 직접 기획하고 운영하면서 맵, 플러그인 적용과 콘텐츠 제작을 통해 친구들과 함께 즐길 수 있는 환경을 만들었고 피드백을 주고받으며 게임 제작의 즐거움과 보람을 느꼈습니다.

이후 마인크래프트 서버의 콘텐츠를 기획하는데 배포된 맵이나 모드, 플러그인들에 기획이 제한되어 원하는 콘텐츠 제작에 한계를 느끼고 원하는 아이디어를 자유롭게 구현하기 위해서는 결국 직접 시스템을 설계하고 제작할 수 있어야 한다는 생각이 들었습니다. 이 경험을 계기로 단순히 기존 자료를 활용하는 것을 넘어, 게임 자체를 개발하는 역량을 갖추고 싶다는 목표가 생겼습니다. 이후 실제로 마인크래프트 용 콘텐츠를 따로 제작하지는 않았지만, 이때의 문제의식이 제게 프로그래밍 학습과 게임 개발 공부로 이어지는 출발점이 되었습니다.

게임 개발에 필요한 지식은 독학과 학원 강의를 통해 학습했습니다. 고등학교 시절 C 언어로 프로그래밍의 기초를 배우고, 학원에서는 유니티 엔진과 C#을 학습하며 게임 개발의 기본기를 익혔습니다. 이후 개인 프로젝트를 진행하면서 부족한 점을 깨닫고, 이를 보완하기 위해 자료구조와 알고리즘을 학습했습니다.

특히 유니티 3D FPS 프로젝트에서는 FPS Framework를 활용해 벽 파괴 시스템을 구현했습니다. 이 과정에서 BFS 알고리즘을 적용해 고립된 벽 조각을 판별 및 제거하는 로직을 만들었고, 파괴 시 발생하는 다량의 파편은 객체 풀링 기법을 통해 최적화했습니다. 또한 기존에 작성된 프레임워크 코드를 분석하고 수정하며 다른 개발자의 로직을 이해하는 능력을 키울 수 있었습니다. 이러한 경험들은 단순한 기능 구현을 넘어 최적화, 구조 설계, 협업 역량까지 함께 발전시키는 계기가 되었고, 실전 감각을 기르는데 큰 도움이 되었습니다.

앞으로는 제가 구상한 아이디어를 제한 없이 구현할 수 있는 멀티플레이 기반 액션 게임을 만들고 싶습니다. 어린 시절부터 공책 RPG, 쯔꾸르 게임, 마인크래프트 서버 운영을 통해 느낀 가장 큰 즐거움은 친구들과 함께 같은 경험을 공유하는 순간이었습니다. 그러나 당시에는 배포된 맵이나 플러그인에 의존하다 보니 원하는 콘텐츠를 온전히 구현하기 어려웠고, 이 한계를 극복하기 위해서는 직접 시스템을 설계하고 제작할 수 있는 역량이 필요하다고 느꼈습니다. 이러한 문제의식은 지금 제가 만들고 싶은 게임의 방향과도 연결됩니다.

현재는 FPS 게임을 제작하고 있습니다. 이후에는 이를 확장해 멀티플레이 기능을 구현하는 것을 목표로 하고 있으며, 이를 위해 앞으로 네트워크 동기화, 서버 구조 이해, 멀티플레이 최적화 기법 등을 단계적으로 학습할 계획입니다. 비록 아직 경험은 부족하지만, 명확한 목표를 세우고 차근차근 준비해 나가고 있습니다.

이를 실현하기 위해 세 가지 준비 방향을 설정했습니다. 먼저 프로그래밍 기초 강화입니다. C++과 C#을 중심으로 자료구조, 알고리즘, 디자인 패턴 학습을 이어가며 안정적이고 효율적인 코드 작성 능력을 기르고 있습니다. 다음으로 게임 엔진 실습입니다. 유니티를 활용한 개인 프로젝트를 통해 FSM, SRP, 오브젝트 풀링 등 설계 원칙을 실제 프로젝트에 적용하고 있습니다. 마지막으로 협업 역량 강화입니다. 과거 프로젝트에서 일정 관리와 소통 부족의 어려움을 겪은 경험을 교훈 삼아 깃허브와 작업 문서를 작성하는 노력을 하고 있습니다.

저는 아직 완성형 개발자는 아니지만 꾸준한 학습과 프로젝트를 통한 경험을 쌓으며 성장하고 있습니다. 앞으로도 새로운 기술을 배우고 문제를 해결하는 과정에서 끈기를 발휘하며 제가 만든 게임이 플레이어들에게 즐거움과 공감을 줄 수 있도록 노력하겠습니다. 또한 회사의 프로젝트에 기여하며 동료 개발자들과 함께 발전하는 인재로 성장하고 싶습니다.