기본 정보 : 늘 갈망하고 바보처럼 도전하라

2021년 베트남에서의 주재원 생활을 중단하고 귀국하여 건축 BIM업계에서 약 1년간 3D모델링 설계 근무를 하였습니다. 도면대로 건물을 모델링하고 각 객체에 정보값 입력, 도면의 문제와 개선 방안, AR 등 보고서 작성 및 교육을 진행하였습니다. 저는 BIM 모델링을 통해 작성된 데이터로 한발짝 더 나아가고 싶었고, 제가 찾은 열쇠는 언리얼 엔진이었습니다. 언리얼 엔진을 통해 모델링된 건축물 안에 게임처럼 사람이나 자동차, 중장비 등을 직접 시뮬레이션 해보면 경쟁력을 가질 수 있을거라 생각했습니다. 실장님을 설득하여 국내, 해외 강의들을 찾아 다니며 독학을 했고, 언리얼 엔진 블루프린트를 통해 많이 미흡하지만 결과물이 나왔습니다. 블루프린트를 통해 코딩할 때 저는 성장과 몰입의 즐거움을 강하게 느꼈고, 고민 끝에 인하대학교 미래인재개발원 교육을 통해 게임업계로 업종변경을 결심하여 퇴사하였습니다.

인하대학교 미래인재개발원은 저의 게임 개발 커리어를 시작하는데 있어 최선의 교육을 받을 수 있었습니다. C언어부터 시작하여 머드게임을 만들고, C++를 배워 WinAPI게임을 만들었습니다. 인하대학교 미래인재개발원의 기획반과 협력하여 약 2개월 동안 기획반에서 기획한 내용을 개발하였습니다. 또한 개인적으로 DirectX를 공부하여 게임 엔진에 기초적인 부분을 공부하였습니다. 게임 개발을 배우는데 있어 어려웠지만 많은 교휸을 주었습니다.

많이 힘든 부분이 있었지만 저는 업종 변경이 불확실함에서 확신으로 변했고, 개발자로서 기초를 다질 수 있는 시간이었습니다.

- 삼호 경력, 무엇을 했는지

- 더부 경력, 무엇을 했는지

-> 2문장으로 마무리

2. 어떻게 게임 업계로 가게 되었는지

- 더부에서 언리얼 접해서 프로젝트 만들어서 가져간거 -> 2-3 문장

- 퇴사는 교육을 듣기 위해 한 것으로

3. 게임 업계를 가기 위해서 어떤 준비를 했는지

- 교육 커리큘럼에 어느어느게 있었고 어느것을 만들었는지 (문제해결x, 말 그대로 뭘 배웠는지) ->2-3문장

//게임 개발 : 준비와 연습은 두려움을 이기는 기술

C언어를 통해 언어의 기초적인 내용을 배웠고 이를 통해 경마 머드게임을 만들었습니다. 경마 게임은 초기 자본으로 원하는 마에 베팅하고 경마 경주를 시청 후 배당금을 받아 목표한 금액에 도달하는 게임이었습니다. 또한 C++을 통해 WinAPI로 포켓몬스터 땅따먹기 게임을 만들었습니다. 플레이어가 보유한 포켓몬의 스킬을 사용하면서 포획해야 하는 포켓몬을 피해 땅따먹기 하는 게임으로, 플레이어의 포켓몬으로 스킬을 사용하여 적 포켓몬의 스킬을 무력화 하던가 적에게 디버프를 주어 땅따먹기를 진행하는 게임이었습니다.

세 번째로는 Unity로 기획팀과 협업한 프로젝트가 있습니다. 기획팀에서 기획한 내용을 토대로 게임을 개발하는 2개월 프로젝트였습니다. 해당 프로젝트를 진행하면서 기획팀과, 그리고 개발팀 내부에서 어려움이 2개 있었습니다. 첫 번째로 기획팀과의 어려움은 기획팀도 처음이었기에 초기 기획서는 개발을 하기에 많은 부분이 누락되었었습니다. 예를 들면 적 몬스터 기획 내용은 몬스터에 대한 간단한 배경과 스킬 설명 밖에 없었고 개발을 하기에는 부족한 내용이었습니다. 기획팀에 개발을 위해 필요한 내용들을 리스트화하여 전달하였고 일일 스크럼 회의를 통해서 보완해 나갔지만 기획서가 완성되지 못했습니다. 지금생각해보면 기획팀에 ‘제가’필요한 내용만 전달했지 기획팀이 ‘왜’ 기획서를 완성하지 못하는지 경청하지 않았다고 생각이 들었습니다. 그래서 저는 기획팀에서 의도한 내용을 프로토타입을 최대한 빨리 작업하여 유니티 Inspecter창에 해당 몬스터가 필요한 수치들을 쉽게 조정할 수 있도록 변경하여 주었고 이를 통해 기획팀에서도 훨씬 수월하고 명확한 수치와 기획서를 전달받을 수 있었습니다. 이를 통해 저는 기획팀과 협업을 할 때 기획팀에서 필요한 부분을 경청하고 기획서를 같이 채워나갈 수 있는 개발자로 성장하자는 다짐을 했습니다.

두 번째로는 개발팀 내부에서의 어려움이 있었습니다. 저희는 프로젝트에서 파트 분배를 하고 각자 분배된 작업을 하고 GIT을 통해 머지 하는 작업을 하였습니다. 다만 문제는 각자 작업한 파트들을 머지하고 상호작용하는데 문제가 발생했습니다. 예를 들어 저는 적 몬스터 개발을 담당하였고 다른 팀원은 플레이어 개발을 하였을 때 서로의 코드를 정확히 모르니 충돌하는 부분이나 의도한 대로 실행이 안되는 부분이 많았습니다. 전프로젝트들은 모두 개인 작업이었기 때문에 이에 대한 부분은 많이 당황스러웠고, 다른 팀원이 작업한 수많은 코드를 이해하고 같이 협력하는데 어려움이 있었습니다. 그 이후부터는 다른 사람은 코드를 어떻게 작성했는지 많이 공부하고 얘기를 했습니다. 또한 제 코드를 어떻게 하면 다른 사람이 쉽게 이해할 수 있도록 설명할지, 가독성이 좋게 작성할 수있는지 고민이 되었습니다. 그리고 필요한 부분들을 리스트화 하여 팀원들과 어떻게 하면 이 부분들을 할 수 있을지 고민하였습니다. 이를 통해 초반에는 서로 익숙하지 않은 부분 때문에 뼈대를 잡기 어려웠지만, 뼈대를 잡은 후 서로 살을 붙치는거는 수월하게 되었습니다.

- 게임 만든것들(간단한 소개) ->2문장 C, WinAPI, Unity(작은게임들), UnrealEngine, DirectX

- Unity 프로젝트 -> 기획팀, 개발 내부에 어떤 문제들이 있었는지, 어떻게 해결하고 극복했는지, 무엇을 배웠는지

-> 5문장 정도

- DirectX 설명

//경력 정보 : 맡겨진 책임에 충실하면 기회는 스스로 만들어진다