**\* 본인의 인생관을 실제 경험에 맞추어 서술해 주세요**

아직 인생관이라는 거창한 제목을 붙일 만큼 경험해 온것은 아니지만 저의 좌우명은 '하려고 하는 일을 즐겁게 하자' 입니다. 남이 시켜서가 아닌 자신이 하고 싶은 일을 하고 있는 만큼 제 자신에 책임감을 가지고 더욱 노력하자는 생각으로 일을 하면서 짜증을 내기보다 즐겁게 해 나가자는 의미입니다.

고등학교 진학에 저는 선생님, 부모님, 친척 어른들의 반대에도 제 결정대로 실업계에 진학하였습니다. 공부를 싫어했다는 것보다는 제가 좋아하는 것을 배우고 싶었기 때문입니다. 결국 부모님을 설득해 실업계에 진학하여 저는 원하는 공부를 하고, 새로운 것들을 배우며 저의 길을 찾을 수 있었습니다. 고2때 배운 비주얼 베이직이라는 과목으로 프로그래밍에 흥미를 갖게 되었고, 좀더 구체적으로 제 꿈을 키울 수 있게 되었습니다.

**\* 본인의 취미와 특기를 적어주세요**

취미는 책읽기와 게임입니다. 책 말고도 스토리가 있는 것들을 보거나 듣거나 읽는것을 좋아하기 때문에 영화를 보거나 책을 읽는것을 좋아 합니다. 게임 역시 같은 맥락에서 RPG를 좋아 했고, 지금도 역시 MMORPG들을 즐겨 하는 편입니다.

특기 까진 아니지만 조립을 하거나 만드는 것을 잘 합니다. 기계에 호기심이 강해서 어릴때부터 간단한 것들을 분해하거나 만드는 것을 좋아했습니다.

**\* 그동안 본인의 삶에 있어서 가장 기억에 남는 일들을 가급적 상세하게 적어주세요 (예: 어떤 사건이 있었는데 그 원인은 무엇이고 어떻게 진행되었으며 결과와 자신에게 어떤 변화가 있었는지)**

대학3학년 때 팀을 짜서 마지막 과제를 했던 적이 있습니다. 휴학 후에 돌아온 학교가 어색하기도 했고 수업을 열심히 듣는데도 중간중간 보는 쪽지시험에서 좋은 점수를 받지 못함에 점점 흥미를 잃어가고 있었습니다.

중간고사를 적당히 넘기고 여전히 힘들게 수업을 따라가고 있었고 어느세 기말 과제를 하게 되었습니다. 혼자서는 힘들었던 작업들이 팀원과 함께 좋은 결과물로 나올때마다 신기했습니다. 항상 작업을 하면서 혼자 힘들어했던 작업들이 즐거워지기 시작했고, 작업을 위해 수면시간이 줄고 집에 들어가지 못하는 날이 생기는데도 전보다 수업이 좋아지고 작업이 재밌었습니다. 그동안 힘들었던 수업들이 작업에 도움이 되었고 만들어지는 완성품 역시 만족할 수 있었습니다.

혼자서 고민하고 배워가는것도 중요하지만 사람과 대화하고 공유하는 것 역시 중요하다는 것을 다시한번 느낄 수 있었습니다. 또 한 누군가와 고민을 공유하면 새로운 것을 찾을 수 있다는것과 질문 한 사람 뿐 아니라 질문을 받은 사람 역시 다시한번 생각하게 되는 기회를 주게 된다는 것도 알 수 있었습니다. 물론 스스로 고민하고 해결하는 노력 역시 필요하지만 풀리지 않는 문제를 혼자 힘들어하기 보다는 주위에 도움을 요청하는 것도 큰 능력이라는 것을 알게 되었습니다.

**\* 자신의 성격 중 가장 자랑하고 싶은 점과 바꾸고 싶은 점들을 그 이유와 함께 적어주세요**

저의 장점은 하나에 집중하여 끝까지 해내는 점입니다. 또한 그 과정에서 화를 내기보다는 긍정적으로 생각하려고 노력하기 때문에 짜증을 내거나 좌절하는 경우가 적습니다. 안 된다고 짜증을 내거나 화를 내면 주위사람들에게 피해만 줄 뿐 문제가 해결되지 않는다고 생각하며 그렇게 불평을 하기 보다는 잠시 기분 전환을 하거나 사람들과 대화, 혹은 인터넷 등을 이용하는 것이 문제해결에 도움이 된다고 믿기 때문입니다. 실제로 학원에서 처음으로 네트워크가 적용된 프로젝트(위의 MFC프로젝트)에서 짧은 시간과 적은 인원에도 client 담당과 계속적으로 대화를 나누면서 게임을 만들었습니다. 처음배우는 네트워크를 게임에 붙이고 생각도 못한 문제들이 나왔지만 짜증을 내기 보다는 팀원들과 문제를 하나하나 해결해 나갔고 결국 그 프로젝트는 학원 내부 공모전에서 1등을 하였습니다.

단점은 한가지에 몰입하면 다른 것을 보지 못하는 점입니다. 한번 한가지에 흥미를 가지면 어느 정도 그 일에 대해 만족할 만큼 알게 될 때까지 반복적으로 하게 되는데 이는 하나에 빠져 다른 것을 보지 않는 점에서 단점이 되기도 합니다. 하지만 다르게 말하면 한가지 일을 시작하면 만족할 결과가 나올 때까지 더 나은 방법을 찾고 더 좋은 결과를 보게 된다는 점에서 자신에게 긍정적인 의미로도 작용됩니다.

**\* 재학 중 경험했던 일들 중 가장 인상깊은 일이나 남다른 성취 혹은 그 밖의 특징적인 사항들을 적어주세요**

대학교 재학 중 교수님 랩에 들어가 3년 동안 여러 가지 경험을 했습니다. 작게는 교수님의 일을 도와드리는 서류작업부터 공연에 필요한 영상소스를 만들거나 플레시를 이용한 간단한 게임을 만드는 등 프로그래밍 뿐만 아닌 다양한 경험을 할 수 있었습니다. 일반적으로 학교를 다니는 것보다 더 많은 시간을 학교에서 생활하였고 교수님의 지도하에 방학 동안에는 주제를 가지고 소모임을 갖기도 하였습니다.

**\* 주요경력에 대한 상세기술**

경력은 없지만 KGCA를 다니면서 학교에선 경험할 수 없었던 경험을 했습니다. 지금 학원 졸업을 준비하며 3D게임을 만들고 있는데 저는 서버를 작업을 담당하고 있습니다. 현재까지 기본적인 게임의 구현이 어느정도 완료된 상태로 이 게임에 서버는 login, lobby, game, DB, log로 총 5개의 서버로 구성되어 있습니다. 로그를 남기기 위해 모든 서버는 기본적으로 로그서버와 연결되어 있고, 클라와 직접적으로 연결되는 login, lobby, game서버는 DB서버에 연결되어 있습니다. login 서버는 클라의 요청을 받아 계정생성, 로그인을 담당하며 DB서버와 클라의 중개서버의 역할을 합니다. 로비서버는 로그인된 유저들이 게임에 들어가기 전까지의 행동을 담당하며 로비영역과 방 영역으로 나뉘어져 있습니다. 게임의 로직을 담당하는 게임서버와 로비서버는 서로 통신을 하며 게임시작에 관련된 정보를 주고 받습니다. 기본적으로 클라에서 받는 정보는 한정적이며 유저관련 data는 서버간의 통신으로 전달됩니다. 캐릭터의 움직임은 UDP를 적용하며 동기화를 했고, 동적인 캐릭터 공간등 data공간의 관리를 정적인 메모리풀 방법을 사용하여 index로 관리 하였습니다. 동기화 되는 클라 패킷은 서버에서도 받아 캐릭터 위치를 갱신하고 지뢰사용에 있어 충돌체크를 간단한 반구와 구체크를 이용하여 구현하였습니다.

**\* 당사 입사지원하신 이유와 함께 지원하신 분야를 희망하는 이유, 그리고 면접관이 꼭 알아주었으면 하는 점을 적어주세요**

제 인생의 목표는 제 이름이 있다는 이유만으로 사람들이 게임을 play하는데 있어 서버 안정성에 대한 걱정을 하지 않는 것입니다.

게임 서버는 언제나 많은 게임 유저들의 타킷이 되지만 그것은 그만큼 게임 서버가 중요하다는 말이 됩니다. 제가 만든 게임 서버가 사람들에게 인정을 받기 위해서는 그 만큼의 경험과 노력이 필요할 것입니다. 함께 노력하고 많은 것을 공유하며 같이 성장 할 수 있는 팀을 만나고 싶다는 생각에 이미 서버의 안정성을 인정받고 있는 게임하이에 지원하게 되었습니다. 더 많은 것을 보고 노력하며, 항상 그 자리에 만족하지 않고 계속 발전해 나가는 모습을 보여드리겠습니다.

**\* 지원하신 분야에 합격하신 후 어떤 일들에 도전해보고 싶으신가요? 장래 포부와 함께 적어주세요**

지원 이유에서 언급했듯이 저는 제 이름이 있다는 이유만으로 사람들이 안정성에 대한 걱정을 하지 않을 만한 게임 서버를 만들고 싶습니다. 많이 경험하고 함께 노력하며 성정하고 싶습니다. 단순히 게임 서버를 만드는 것이 아닌 언제나 더 나은, 더 빠른 서버를 만들도록 노력하겠습니다.

**\* 자신의 인생에 있어서 가장 인상 깊었던 게임은? 그리고 그 게임을 선택한 이유는 무엇인지 상세하게 적어주세요 (게임프로그래밍 / 게임아트 / 게임기획직군 필수) (500자 제한)**

제 인생의 게임은 이스2이터널과 마비노기입니다. 이스는 제가 게임에 흥미를 갖게된 가장 큰 원인이라고 할 수 있는 게임입니다. 물론 그 전에도 테트리스, 마리오 등 게임 자체에 흥미를 갖고 즐겨하기도 했지만 ' 나도 이런 게임을 만들고 싶다! '는 생각을 하게 만든 게임은 이스2이터널입니다.

저는 play를 못하는 편에 속해서 파랜드 택틱스등 오빠가 하는것을 옆에서 구경하는 것을 좋아 했습니다. 친구가 빌려준 이스2를 play하기 전까지. 게임 조작법 자체도 어렵지 않고 게임 성향도 맞아 제가 처음으로 혼자서 엔딩을 본 게임으로 이스를 play하고 이런 게임을 만들고 싶다는 생각을 했습니다.

마비또한 이스와 비슷합니다. 여자애들이 즐길 수 있는 게임이 적었던 2005년 즈음에 친구들과 마비노기를 시작했고, 씨디게임과는 다른 커뮤니티 요소가 게임에 다른 재미를 주었고 시간이 지나 지금 제가 서버 프로그래밍에 흥미를 가지고 공부를 하게 된계기가 되었습니다.