|  |  |
| --- | --- |
| **자기 소개서** | |
| 작성자 | 이철희 |
| 이메일 | [princether@naver.com](mailto:princether@naver.com) |

|  |
| --- |
| **지원 동기 및 포부** |
| 이제까지 플레이하며 제일 재밌게 했던 게임이 모바일 게임 중에서는 세븐 나이츠였습니다.  군대에 있던 13년부터 현재까지 재미있게 즐기고 있는 게임이기도 했고 수집형 RPG 장르에서는 세븐 나이츠가 앞서 나가고 있는 게임이라는 생각을 가지고 있었습니다.  실제로 다른 수집형 RPG들이 보여주지 않았던 업데이트되는 컨텐츠, 캐릭터 설정, 스토리 라인 등이 흥미를 자극했고 더욱 빠져들게 되는 계기가 되었던 것 같습니다. 막연하게, 가능하면 한 번쯤 세븐 나이츠 팀이나 세븐 나이츠 세계관과 연결되는 게임을 만들어 보고싶었는데, 우연치 않게 세븐 나이츠 2 팀의 구인 글을 보고 기쁜 마음으로 지원하게 되었습니다.  세븐 나이츠 2 팀에서 일하게 된다면 제가 세븐 나이츠를 하며 느꼈던 장점을 활용하여 적극적으로 아이디어를 내고 개발에 참여하여 세븐 나이츠보다 더 재미있는 게임으로 만들어보고 싶습니다. 기존 세븐 나이츠 유저들로 하여금 세븐 나이츠 못지 않은, 혹은 그보다 더 많은 애정을 세븐 나이츠2에 쏟아부을 수 있도록 만들고 싶습니다. |
| **성격 및 강점** |
| **실패하는 것을 두려워하지 않는 사람입니다.**  하고 싶은 것, 해보고 싶은 것이 많은 저는 어렸을 때부터 제가 할 수 있는 선에서 하고 싶은 것을 모두  하고자 했습니다.  음반 작업을 하시는 삼촌들을 보며 가수의 꿈을 가졌던 때에는 기획사 오디션을 보고 연습생 생활을 해보기도 했고 게임 업계에 관심을 가질 수 있게 해주었던 작가의 꿈을 가졌던 때에는 인터넷 카페에 소설을 연재해보기도 했었습니다. 고등학생 때는 인디 게임 공모전, 게임 기획 공모전에 참여하기도 했었고 이 영향으로 게임 개발 동아리에 입부하게 되기도 했고 동아리 부장으로 선출되어 교내에서 플래시 게임, 모바일 어플리케이션 개발에도 참여했었습니다.  좋은 성과를 얻은 적도, 얻지 못한 적도 있지만 경험이라는 것을 통해 조금씩 저를 다져나갔고 학교의 추천을 받아 이미르 게임즈에 인턴으로 입사했을 때, 입대 전 모바일 메이플 스토리의 제논 시나리오 작업에 참여했을 때 모두, 함께 일했던 분들에게 좋은 평가를 받기도 했습니다.  최근에는 고등학교 때 친구들과 함께 모바일 게임을 만들어 마켓에 출시했을 때에는 게임 기획뿐 아니라 다양한 부분에서 제 자신이 아직 배울 것이 많다는 것을 알게 되어 너무나 기뻤습니다.  **책임감과 커뮤니케이션을 중요하게 생각하는 사람입니다.**  동아리 부장으로 부원들의 의견을 하나로 모으고 단합하여 공모전에 출작하고 게임을 개발했던 일, 고등학교 홍보 팀에서 팀장으로 활동할 때 팀원들과 함께 다양한 학생들을 만나며 학교를 홍보했던 일과 과 대표로서 한 학년을 이끌었던 일 모두 나라는 사람이 가져야 하는 책임감과 다양한 사람과 이야기를 나누고 의견을 제시하고 하나로 모으는 커뮤니케이션에 대해서 배울 수 있었던 좋은 기회였고 주어진 일을 기간내에 끝내기 위해 야근을 하고 밤을 새며 작업을 했던 일 또한 내 자신에게 주어진 일을 책임지고 끝내야만 한다는 책임감을 배울 수 있었던 기회였습니다  **열정적으로 배울 수 있는 사람입니다..**    항상 새로운 것을 제대로 배우고자 하는 마음가짐과 끝까지 해내겠다는 열정으로 제가 모든 일에 임하고 있습니다. 취미 생활로 즐기는 다트부터 이전에 다녔던 회사에서까지 항상 팀에 피해가 가지 않도록 제 자신을 돌이켜 보고 부족하진 않은지, 부족한 것은 어떻게 채울 수 있을까 고민하고 노력하며 생활하고 있습니다. |