1. **상황 대처 능력**

“최선과 최적을 아는 사람”

9인이 2달간 진행했던 AR 미연시 게임 만들기에서 저는 기획 팀장을 담당했습니다. 연애 시뮬레이션 장르인 만큼 메인 컨텐츠로 AR 환경을 이용해 플레이어가 현실의 데이트 코스를 직접 설계해 캐릭터의 스토리를 보면서 함께 데이트한다는 컨셉으로 아이디어를 구상했습니다. 플레이어의 자율성에 초점을 둔 “리얼 연애”를 취지로 만든 기획이였습니다. 하지만 플레이어가 직접 경로를 설계함에 있어서 기반이 되는 Google map Api의 정보가 낙후되어 사용할 수 없게 되자 경로를 강제적으로 정해주는 스테이지 형식으로 기획 방향을 전환했습니다. 대신 플레이어의 자율성은 계속 캐릭터와 언제든지 함께 걸을 수 있는 모드를 서브 컨텐츠로 준비하여 원래 기획의도가 너무 퇴색되지 않도록 최적의 선택을 하였습니다.

이 과정에서 게임 개발 팀 프로젝트를 진행하면서 뼈저리게 느낀 건 “게임 개발은 1%의 영감과 99%의 노력으로 만들어지는 과정”이라는 것입니다.

**성격의 장단점**

장점1 – 경청하고 리액션 잘함: 기획자에게 있어서 중요한 커뮤니케이션 능력

장점2 – 늘 긍정적임

단점1 – 지나친 공감능력

**입사 후 포부**

시스템이든 뭐든 기획을 배워서 기획의 근간을 알고 싶다

그런 기반이 다져지고 나면 직접 컨텐츠를 짜보고 싶다

수집형 RPG에서 기존과 다른 새로운 성장방식이나 성장 목표를 제공하는 컨텐츠를 직접 설계하는 것이 10년의 목표

**게임회사 및 기획 직무의 지원 동기** (공백 포함 808)

“재미를 설계하고 싶은 사람”

저는 모바일 게임을 싫어했던 사람입니다. 메이플스토리 같은 PC MMORPG나 건즈, 오버워치 같은 하이퍼캐주얼FPS를 선호했는데, 2020년 초 심심풀이로 그냥 해볼까 시작했던 <쿠키런: 킹덤>에 푹 빠지게 되면서 신기한 궁금증이 생겼습니다. 이 게임의 재미요소는 무엇이기에 모바일 게임을 싫어하던 날 이렇게 만든걸까? 대체 누가 이런 걸 만들어낸걸까?... 게임을 소비자로써 평면적으로 바라본게 아닌, 개발 비하인드가 궁금해진 첫번째 발걸음이였습니다.

그리고 궁긍함에 머물지 않고 해답을 찾으려고 노력했습니다. 평소에 게임을 즐겨했지만 게임 산업에 대한 지식은 아예 없었기에, 국비로 게임 학원에 등록하며 게임이란 무엇인가부터 배웠습니다. 총 3번의 게임 개발 팀 프로젝트를 통해 “게임의 재미를 설계하는 건 기획자고, 그건 단지 한 사람에게서 나오는 것이 아니다.” 라는 걸 깨달았습니다. 학부 시절, 대학교 과대표를 맡고 과내 유학생 학생회에서 임원직을 맡았던 저는 부끄럽지만 공부에 집중하기보단 늘 다음 행사 땐 어떤 이벤트를 준비하면 좋을까? 고민하던 사람이였기에 게임 기획에 관련된 모든 과정들과 의문들은 저에게 즐거운 질문으로 다가왔습니다.

12년동안 중국에서 살면서 중국이라는 곳만 바라보며 살았습니다. 하지만 그 시간이 전혀 아깝지 않을만큼 프로젝트에서 경험한 게임을 설계하고 재미를 기획한다는 건 너무나도 뜻깊고 뿌듯한 일이였습니다. 저는 귀사의 일원이 되어 재미를 설계하고 기획하며 많은 사람들에게 긍정적인 감정을 심어주고 싶습니다.