컴투스 제출한거

**기획 직무를 지원한 이유와 해당 직무를 수행하기 위해 어떠한 노력이나 경험을 하였는지 작성해주세요.**

대학교 4학년, 처음으로 기획을 한 때입니다. 캡스톤 디자인 수업을 통해 창업 경진대회에 참가했습니다. 모르는 사람들과 팀을 이루어 친환경 용기 어플리케이션 ‘식제로’를 제안하고 기획하여 백여 명 앞에서 발표했고, 팀장으로서 상을 받으며 새로운 무언가를 만들어내는 기획의 즐거움을 처음 알게 되었습니다.

2024년, 게임 개발을 하면서 다시 제 기획이 시작되었습니다. 게임 개발을 배우는 과정에서 제안서 작성 과제를 통해 다양한 게임 아이디어를 구상하게 되었고 제안서가 쌓여 갈수록, 개발자보다 기획자의 길을 가야겠다는 결심하게 되었습니다.

첫 팀 프로젝트에서는 메인 기획자가 있었지만 성실히 참여하지 않아, 에셋 찾기, 사운드 등을 맡던 제가 자연스레 기획을 전담하게 되었습니다. 특히 플레이어의 동선을 고려한 맵 설계 등 레벨 디자인을 배울 수 있었고 다른 팀원들에게서 기획을 이끌어 달라는 요청을 받아 결국 전체 기획의 90% 이상을 담당하였습니다.

그렇게 첫 프로젝트가 끝난 뒤, RPG를 좋아하는 사람들이 모여 출시를 목적으로 한 'Destined Savior'라는 게임을 개발하게 되었습니다.

가장 나이가 많은 분이 PM을 맡고, 전 기획자를 맡게 되었습니다. 스토리를 시작으로 아이템, UI, 전투 등 모든 요소에 손길이 닿지 않은 곳이 없을 만큼 개발에 참여하였습니다. 매일 팀원들의 진행 상황을 확인하고, 회의를 주도하며 프로젝트를 끌고 가는 과정이 너무 즐거웠습니다. 처음으로 1인 메인 기획을 맡아 게임을 제작하고, 전체를 이끄는 경험이 너무 좋았습니다.

개발 막바지, 팀원의 이탈과 팀원 중 대다수가 팀장의 회사에 취직을 제안받으며 큰 위기가 닥치게 되었습니다. 제가 퀘스트에 빠지게 된 계기였습니다.

모든 팀원들이 집중하지 못하고, 기존 목표이던 출시는 물론 개발까지 중단될 위기에서 '기획이라도 살려보자'는 마음으로 미처 완료되지 못한 퀘스트 부분을 처음부터 건드리기 시작하였습니다. 플레이어 레벨, 난이도, 보상, 동선 등 모든 걸 고려하며 설계하기에 굉장히 바쁜 시기였습니다. 내일이 두려웠지만, 내일이 기대되었습니다. 쉽기만 했던 레벨 디자인보다 수정의 연속이던 시나리오/퀘스트 기획이 점차 즐거워지기 시작했습니다.

최종 발표일, 현직 기획자분이 참관하였고 많은 질문이 쏟아졌지만, 모든 질문에 대한 답은 다 제 머릿속에 있었습니다. 그때부터는 최선을 다해 이 게임을 알리고자 했습니다.

"왜 출시하지 않나요? 출시하지 않기엔 아쉬운 게임이네요"라는 평가를 받았을 때의 감정은 정말 말로 형용할 수 없을 정도로 벅차올랐습니다.

온전히 제 힘으로 모든 걸 기획한 제 첫 게임은 제 인생 최고의 기억으로 남았습니다.

이젠 게임을 플레이하는 것보다, 게임을 '만드는 것'이 훨씬 즐거워지기 시작했습니다. 처음에는 게임이 좋아서 시작했지만, 지금은 기획과 개발이 저에게 더 큰 재미를 느끼게 한다는 것을 알게 되었습니다.

**타인과의 협업 과정에서 나타나는 본인의 장점 및 단점, 단점을 극복하기 위한 노력 등을 사례를 통해 구체적으로 작성해주세요.**

장점 - 협업이 중요한 게임 개발에서의 소통과 조율에 대한 강점

저는 기획자로서 조율과 소통을 중심으로 팀을 이끄는 역할을 맡아왔습니다.

우선, 유연한 조율 능력을 통해 문제 상황에 대처했왔습니다. 일정 부족이나 기능 구현의 어려움이 있을 때, 개발자들과 논의하여 현실적인 방향으로 수정하고 대안을 함께 마련해 나갔습니다.

예를 들어 팀 프로젝트 중 메인 개발자 한 명의 이탈로 컷씬 제작 시간이 부족해졌습니다. 이 때, 중요한 드래곤과의 첫 조우 과정에서 오브젝트를 숨겨두었다가 플레이어가 알을 주웠을 때 등장하도록 설정해, 컷씬 없이도 효과적인 연출을 구현하였습니다. 보스 몬스터의 등장은 서브 퀘스트 전투로 대체하고, 부족한 플레이 타임은 새로운 보스 몬스터를 추가해 자연스럽게 스토리를 이어갔습니다. 이런 과정에서 팀원들에게 신뢰가 쌓였고, 프로젝트가 보다 안정적으로 흘러갈 수 있었습니다.

팀원 한 명 한 명의 상황을 세심하게 살피는 것도 중요하게 여깁니다. 틈틈히 팀원들에게 현재 무엇을 하고 있는지, 어떤 작업이 완료가 되었고 어려운 점은 없는지 물어보았습니다. 특히 조용한 성격의 팀원이 어려움을 표현하지 못해 일정이 지연될 수 있기에 먼저 다가가 문제를 미리 파악하고 해결을 도왔습니다.

UI/UX 개발자가 작업에 어려움을 느껴 작업에 진척이 없었습니다. 저는 이 팀원에게 특정 게임들의 UI를 레퍼런스로 삼아 참고하도록 제안하였고, 이후 메인 개발자에게 UI와 게임 매니저의 연동 위치를 확인한 뒤 두 사람을 연결시켜 모든 바인딩을 기한 내에 완료 할 수 있었습니다.

마지막으로 효율적인 프로젝트 진행을 위해 역할 분배를 최대한 공정하게 진행하였습니다.

부팀장이 팀장이 떠난 뒤 과도한 업무에 시달리는 상황이 있었습니다. 저는 다른 메인 개발자와 상의하여 역할을 재분배했고, 세부 계산 로직은 직접 공부해 제가 처리하고 퀘스트 보상 부분들을 직접 기입하여 부담을 나누었습니다. 프로젝트 초반, 작업 의욕이 낮아 보였던 팀원과 면담을 진행하여 참여 의사를 확인하였습니다. 이는 다른 팀원들에게도 영향을 끼칠 수 있기에 논의 후 그 팀원의 역량에 맞는 애니메이션 작업과 세부 작업들을 분배해, 전원이 비슷한 수준의 역할을 맡도록 공정하게 운영하였습니다.

단점 - 완벽주의와 자책

저에게는 완벽주의적 성향이 있습니다. 항상 완벽해야 한다는 집착은 게임의 완성도를 높이는 원동력이기도 했지만, 작은 실수에도 깊이 자책하거나, 아무것도 하지 못하여 비효율을 초래하는 단점이 되기도 했습니다. 특히 협업 과정에서는 이 성향이 더 크게 드러났습니다. 프로젝트를 하며 구두로 결정된 기획을 문서화하지 않아 개발자 간 혼선이 생겨 전체 수정을 피할 수 없게 되었습니다. 제 실수로 다른 사람에게 피해를 주었다는 생각에 크게 당황하여 판단을 제대로 내리지 못했습니다. 반면교사로 삼던 기획자의 모습은 재현하고 말았던 것입니다. 하지만 자책보다는 해결이 우선이라는 것을 깨달았습니다. 이후, 빠르게 실수를 인정하고 회의를 열어 수정 및 모든 기획 사항을 정리하였습니다.

이제는 자책보다는 문제가 생겼을 경우 빠르게 바로잡는게 가장 중요하다는 것을 깨닫고 이후로는 자책에 머무르기보다, 문제를 빠르게 해결하는데 집중하고 있습니다.

**주어진 일이나 과제 수행 시 새로운 것을 접목하거나 남다른 아이디어를 통해 문제를 개선했던 경험에 대해 작성해주세요.**

개발 막바지에 접어들면서, 팀장이 이탈하는 상황이 발생했습니다. 그로 인해 퀘스트 시스템과 연출 시스템에 공백이 생기게 되었습니다. 컷씬은 플레이어에게 스토리를 전달하는 핵심 수단이었기에, 게임의 몰입도에 큰 영향을 줄 수 있었습니다. 남은 개발자들과 논의 끝에, 컷씬에서 퀘스트 중심으로 전환하기로 하였습니다. 모든 개발자들의 핵심 시스템을 전달하기 위해 기존 퀘스트를 대대적으로 수정하여, 핵심 이야기만을 간결하게 전달하도록 구성을 바꾸었습니다.

기존 메인 퀘스트 20개, 서브 퀘스트 16개를 각각 4개와 10개로 축약하였고, 다음 세가지 핵심 요소를 전달하고자 하였습니다.

1. 시안과 드래곤의 만남, 힘의 각성

2. 서브 퀘스트를 통한 스킬 해금 및 맵 탐험

3. 보스 몬스터를 통한 전략적 전투

드래곤과의 만남은 드래곤의 알을 먼저 비춘 뒤, 집으로 가지고 와서 부화를 시키는 연출이 컷씬으로 진행 될 예정이었습니다. 이를 드래곤의 알을 주운 뒤, 기존 비활성화된 드래곤을 활성화 시켜 대사만 출력한 뒤 플레이어의 곁에 드래곤이 날아다니도록 변경하였습니다.

'음~ 쉽게 말하면, 너랑 나는 영혼이 연결된 운명 공동체 같은거야!'라는 대사를 통해 시안과 드래곤의 우정을 전달하였고, '자! 이제 어서 내 힘을 받아!'를 통해 힘의 각성을 연출하였습니다.

또한, '내 그림책을 찾아줘'라는 서브 퀘스트를 통해 도둑곰에게 그림책을 되찾는 과정을 기초적인 전투 훈련으로 유도하였습니다. 그림책을 되찾아 NPC에게 돌려주면 플레이어의 스킬이 해금되도록 하여 서브 퀘스트를 통해 플레이어의 모든 스킬들을 해금하도록 하였습니다.

'협곡의 보물' 퀘스트에서는 기존 바위 오브젝트의 크기 및 각도 변형을 통해 좁은 길과 넓은 공간이 연결되는 협곡을 만들었습니다. 내부에는 다양한 몬스터들을 추가하여 플레이어가 이들을 피하거나 전투하며 보물 상자를 찾도록 긴장감을 추가하였습니다. 최종 보물 상자는 찾기 힘든 동굴에 배치하여 맵 탐험을 유도하였습니다.

마지막으로, 기존 메인 보스 전투는 '괴물을 물리쳐줘'라는 퀘스트로 대체하였습니다. 이를 통해 보스 몬스터 '모파안'과의 전투에서 속성 상성, 기믹 해법 등 전략적 요소를 경험하도록 의도하였습니다.

시간과 인력이 부족함에도 불구하고 컷씬을 퀘스트와 맵, 대사 등의 요소들로 보완하여 핵심 스토리 전달을 할 수 있었습니다.

기획자의 역할은 단순히 아이디어를 내는게 아닌, 주어진 상황 속에서 최적의 방법을 찾고 팀원들과 논의하여 유연하게 해결해나가는 것이라고 느꼈습니다.

**컴투스에 입사하게 되었을 경우 게임기획 업무 중 가장 하고 싶은 업무와 가장 잘 할 것 같은 업무, 가장 하기 싫은 업무와 이유들을 작성해주세요.**

가장 하고 싶은 업무: 시나리오/퀘스트 기획

시나리오와 퀘스트 기획은 제가 게임 기획에서 가장 큰 즐거움을 느꼈던 분야입니다. 팀 프로젝트를 진행하며 세계관을 구성하고, 플레이어의 동선과 성장을 고려해 퀘스트를 설계하는 과정이 너무 즐거웠습니다. 특히 엑셀을 활용해 보상 구조와 경험치, 골드를 분배하며 밸런스를 맞추는 작업도 즐겁게 임했습니다. 사진 촬영이 취미인지라 공간 구도에 익숙한 점을 살려, 퀘스트를 맵 구조와 연결해 자연스럽게 전달하는 방식에 큰 성취감을 느꼈습니다.

잘 할 것 같은 업무: 레벨 디자인

6개월간 3개의 맵을 직접 설계하면서 레벨 디자인에 강점을 느꼈습니다. 우주선과 마을 등 다양한 컨셉의 맵을 제작했으며, 퍼즐 공간, 세계관을 알릴 수 있는 공간, 넓은 전투 공간, 탐험요소가 포함된 숲과 협곡 등을 구성하였습니다. 숨겨진 길이나 새로운 길을 좋아하는 성향 덕분에, 플레이어의 재미를 고려한 맵 설계가 쉽게 이루어졌습니다. 에셋의 재구성이나 연출 공간을 구현하는 것 또한 자신이 있습니다.

이 외에 팀원들과 논의 하며 진행한 시스템 기획, 전투 상황을 고려하여 책정한 밸런스 기획, 최종 결정권을 가졌던 UI/UX기획은 모두 경험 해보았기 때문에 무리 없이 빠르게 적응 할 수 있습니다.

가장 하기 싫은 업무: 유료화 기획

유료화 기획을 통해 게임의 수익을 받을 수 있기에 굉장히 책임감이 큰 기획이라고 생각합니다. 그러나 게임의 금전적인 구조나 시장 지식에 대해서는 이해도가 크게 부족하다고 느낍니다. 유저에게 좋은 쪽으로만 치우칠 수 있어 어려울 것 같다고 생각합니다.

**인상 깊게 플레이했던 게임들과 해당 게임을 플레이하며 느꼈던 점에 대해 자유롭게 작성해주세요. (플랫폼 무관, 단 모바일 게임 1종은 반드시 포함)**

중학생 시절 롤을 시작으로 다양한 장르의 게임을 접하며 게임에 빠지게 되었습니다. 특히 건축 요소가 포함된 게임에 큰 흥미를 느꼈습니다.

모바일 게임 중에서는 '아이러브커피'를 열심히 플레이 하였습니다. 카페 내부를 꾸미고 경영을 하는 플레이가 재미있었고, 이를 통해 공간 구성을 시작하게 되었습니다. '쥬라기 월드'와 모바일 게임 '듀랑고'와 같은 건축/경영에 대한 공룡 게임을 즐기기도 하였습니다. 특히 쥬라기 월드에서 공룡의 특성과 관람객 동선을 고려해 배치하는 것이 매우 흥미로웠습니다.

PC게임 중에서는 'Raft'를 100시간 이상 플레이하며 특히 건축과 탐험, 스토리를 따라가는 즐거움을 느꼈습니다. 처음 50시간은 뗏목 건축에만 몰입했고, 이후 스토리가 있음을 깨달으면서 게임 세계관에 대해 알아가는 과정이 너무 재미있었습니다.

전투 게임도 꾸준히 즐겼습니다. '리그오브레전드', '오버워치', '퍼스트 디센던트' 는 팀워크와 전투 컨트롤이 필요한 게임으로, 친구들과 함께하고 승부욕이 돋아 몰입할 수 있었습니다. 이기기 위해 전략을 설정하고, 실력이 향상되는 과정에서 성취감을 느꼈습니다.

'메이플 스토리'는 오랜 시간 제 일상 속에 함께한 게임으로, 캐릭터가 성장하면서 점점 강해지는 구조에 계속하여 게임에 다시 복귀하여 플레이 했습니다.

아포칼립스 장르도 좋아합니다. 'Raft', 'FrostPunk', 'They Are Billions', 'This War of Mine', 'SKYHILL', 'Plague Inc', '서울 2033'은 전쟁, 좀비, 질병 등의 위험한 상황에서 생존과 선택을 하는 구조로 인상 깊었습니다. 특히 모바일 게임인 '서울 2033'은 처음으로 구매한 게임으로, 선택에 따라 바뀌는 다양한 이야기가 신선했습니다. 현재까지도 꾸준히 업데이트 되기에 출시 이후로 계속하여 플레이하고 있습니다.

또한 '컴투스 프로야구'는 야구에 빠지게 만들어준 게임이었습니다. 피처폰 시절 접했던 '컴투스 프로야구'. 이후 스마트폰 세대가 된 뒤, 호기심에 다운을 받았습니다. 게임을 통해 야구 규칙을 익히고, 좋아하는 팀을 선택했으며, 이는 제가 야구의 진심인 팬이 되도록 이어졌습니다. 게임을 통해 현실의 야구에 빠질 수 있던 게 너무 신기했습니다.

성인이 된 이후로는 PC 게임 위주로 플레이하고 있지만, 모바일 게임 시장이 큰 부분을 차지하기에 꾸준히 관심을 갖고 있습니다. 다양한 모바일 게임들을 접하면서 기획 관점으로도 분석하기 위해 노력하고 있습니다.