

Q) 1분 자기소개

안녕하세요. 캐주얼 기획자로 지원한 홍진선입니다.

게임 공학과에서 프로그래밍을 배웠지만 누군가가 바라는 재미를 대신 구현하는 일 보다, 제가 바라는 재미를 설계하는 일에 더 매력을 느끼게 되어 기획자에 도전하게 되었습니다.

전투 기획을 위주로 기획서를 작성하며 역량을 키워왔습니다. 처음에는 전투 스타일을 구체화하는 것이 일주일 이상 걸렸습니다.

하지만 논리적인 사고와 체계적인 분석이라는 키워드를 바탕으로 기획 방식에 변화를 준 결과, 일주일 이상 소요되었던 전투 스타일 설계 시간을 평균 2~3일로 단축할 수 있었습니다.

이렇게 제가 잘 할 수 있는 방식을 끊임없이 고민하고, 발전하여 재미있는 게임을 만드는 기획자가 되겠습니다.

Q) 전투 기획을 하고 싶은 이유는 뭔가요?

저는 누군가에게 재미를 주기 위해서는 반드시 그 재미를 이해할 수 있어야 한다고 생각합니다. 제가 가장 재미를 느끼는 부분이 전투였고, 재미 있는 경험을 주는 데 전투가 가장 자신있다고 생각했기 때문입니다.

Q) 기획 방식에 변화를 줬다고 했는데 어떻게?

큰 부분부터 작은 요소까지 차근차근 분석하는 단계를 거쳤습니다. 세계관 → 캐릭터 컨셉 → 사용 무기 → 무기의 구조 → 작동 원리 순으로 분석을 진행하며 전투 스타일을 구체화하였습니다. 예를 들어 부채를 사용하여 번개를 다루는 '가람'이라는 캐릭터를 기획할 당시, 부채의 구조 중 얇고 뾰족한 부챗살에서 피뢰침을 떠올렸고, 피뢰침의 작동 원리를 파악하여 적의 신체 내부에 직접 번개를 방전시킨다는 전투 스타일을 구체화할 수 있었습니다.

1. 쿡업스에 지원하게 된 계기는 무엇인가요?

재미있는 게임을 만들기 위해 끊임없이 시도하는 회사라고 느꼈기 때문입니다. 특히 쿡업스는 '재미있는 게임을 선보일 수 있는 일하는 방식을 계속해서 찾아간다'는 내용이 저와 일치하는 부분이 있는 것 같았습니다. 저는 역시 어떤 일을 하든지 저에게 최적인 방식을 찾으며 일을 해 나갑니다. 그래서 쿡업스의 일원으로 함께 일하면 역량을 잘 발휘하여 재미있는 게임을 만들 수 있을 것 같은 기대감에 지원하였습니다.

2. 과제로 진행한 게임의 핵심 재미 요소는 무엇이라고 생각하나요?

던.클.아의 핵심 재미는 랜덤성과 그 확률을 통제할 수 있다는 느낌을 통해 심리적 만족과 몰입감을 얻는 것입니다. 심리학에는 '통제감의 착각'이라는 용어가 있습니다. 우연에 의한 결과를 통제할 수 있다고 믿는 것을 의미합니다. 예를 들어, 가위바위보에서 이기기 위해 팔을 꼬아 손바닥 사이를 바라보는 행위 등. 이런 느낌을 게임으로 제공해 보고 싶었습니다.

3. 업무 중 가장 크게 실수했던 경험과 해결 방법은?

과거, 카페에서 아르바이트를 할 때 재료가 없다며 특정 메뉴의 주문을 받지 않았던 경험이 있습니다. 망고를 일정한 크기로 잘라서 만드는 망고 빙수였습니다. 혼자 일하는 시간대여서 망고 빙수 제작 중 손님이 오면 난처해지는 상황을 두려워했습니다. 또한, 비싼 메뉴를 망칠까봐 두려움도 있었습니다. 그래서 한동안 재료가 없다는 거짓말로 메뉴의 주문 자체를 받지 않았습니. 먼저 손님에게 양해를 구하고 시간이 좀 걸리고 모 양이 이상하더라도 메뉴를 제작했습니다. 이후 손님에게 맛은 어떤지, 망고의 크기는 어떤지 등을 물어보며 피드백을 받았고 점차 개선해 나갔습니다. 그러다 보니 자신감도 생겼고 속도도 증가했습니다. 이전에 비해 매출이 증가하였고, 하루는 두 시간 동안 다른 음료와 함께 망고 빙수를 15개 이상 만들어서 평소에 비해 2배 이상의 매출을 달성하기도 했습니다. 이를 통해 두렵게 느껴지는 일도 하다보면 해낼 수 있다는 마음과, 저의 역할을 해 내야 하는 책임감을 더욱 갖게 된 경험이었습니.

4. 동료/상사와 의견 충돌 경험이 있다면 어떻게 해결했나요?

근거를 통해 서로의 의견을 제시하며 합의를 도출하였습니다. 국비 교육에서 팀 프로젝트를 진행하면서 의견 충돌이 있었습니다. 수집형 RPG 게임에서 '캐릭터의 태생 등급에 따라 성장 한계치를 뒤야 하나?'는 것이었습니다. 일부 팀원은 과금 유도, 캐릭터 마다 차별성이 필요하다는 의견을 주었습니다. 저는 '우리가 만들 게임에서 가장 중요하게 여긴게 여러 캐릭터를 직접 다루며 캐릭터에 대한 애정도를 높이고 유대감을 쌓는 것 아니냐? 그래서 태그시스템을 핵심 전투 시스템으로 만들지 않았냐?' 하며 게임의 방향성을 근거로 성장 한계치를 두지 말아야 한다고 했습니다. 대신, 캐릭터 소환 시 태생 등급을 정해진 범위 내에서 랜덤으로 설정하고, 캐릭터마다 그 범위를 다르게 설정하는 방안을 제안했습니다.

5. 최근 인상 깊게 플레이한 게임과 이유

저는 로스트아크를 인상 깊게 플레이했습니다. 로스트아크는 클래스의 특색이 살아있는 아이덴티티와 아크 패시브, 아크 그리드라는 성장 요소로 다양한 전투 경험을 제공하여 재미있게 느껴지는 게임입니다. 특히 지난 여름, 새로운 엔드 콘텐츠인 카제로스 레이드 4막과 종막을 출시 첫 주에 클리어했습니다. 출시와 동시에 플레이 한 건 이번이 처음이었기 때문에 더욱 설렘이 있었고, 이를 충족시켜주는 재미있는 보스 레이드였기 때문에 더 인상깊었습니다.

6. 그 게임만의 차별화된 재미 요소는 무엇이라고 생각하나요?

다양한 전투 경험을 제공하고 스킬 효과/파티구성 등으로 전투를 이끌어 가는 점이 재미있다고 생각합니다. 엔드 콘텐츠인 보스 레이드에서 다양한 패턴을 경험하고, 숙련도가 증가할수록 패턴의 전조를 빠르게 파악하고 능동적으로 대처할 수 있는 부분에서 몰입감을 느꼈습니다. 많은 유저들도 로스트아크의 재미는 어떤 것이냐는 물음에 보스 레이드의 재미만큼은 인정한다고 평가하기도 합니다.

7. 자신이 생각하는 '재미'란 어떤 의미인가요?

플레이어가 선택을 통해 변화를 체감하는 순간이 재미라고 생각합니다. 자신이 내린 선택으로 인해 게임의 흐름이 달라지며 이 변화가 즉각적으로 보이는 것이 게임이 주는 근본적인 재미라고 생각합니다.

8. 사람들은 왜 게임을 한다고 생각하나요?

게임은 새로운 세계를 체험할 수 있습니다. 현실에서 충족하기 어려운 **명확한 보상·몰입·도전·회복**을 게임에서 빠르게 경험할 수 있기 때문입니다. 특히 최근 모바일 시장이 꾸준히 증가하면서 "짧은 시간 안에 강한 감정적 보상"을 원하는 유저가 증가하고 있습니다.
