

직무 지원 동기

제가 생각하는 전투 기획의 핵심은 “캐릭터의 컨셉에 어울리는 전투를 설계하는 것”입니다. 저는 게임을 플레이할 때 캐릭터 별로 다양한 전투를 체험하며 즐거움을 느낍니다. 그 과정에서 ‘캐릭터의 컨셉과 전투 스타일이 어울리는지’, ‘내가 이 캐릭터에게 기대하는 전투는 어떤 전투인지’를 고민하는 것 자체도 재미있게 느껴졌습니다. 특히 전투 스타일과 모션, 이펙트 등 스킬의 연출이 캐릭터 컨셉과 맞아떨어질 때 더욱 깊게 몰입할 수 있었습니다. 반대로, 캐릭터의 컨셉과 전투 스타일의 관련이 적다고 여겨지면 몰입감이 떨어졌습니다. 따라서 캐릭터의 컨셉에 잘 맞는 전투를 설계하는 것이 전투 기획의 핵심이라고 판단하게 되었습니다.

대학교에서는 게임 공학을 전공하며 프로그래머로서 개발 경험을 쌓았지만, 누군가의 아이디어를 기술적으로 구현해 주는 것보다 제 상상을 현실로 만들어 누군가에게 몰입감을 선사하는 전투 기획 업무가 더 매력적으로 다가왔습니다. 또한 평소 웹툰, 애니메이션 등 다양한 콘텐츠 속 전투를 보며 저만의 스타일을 구상해 보던 일상으로 인해 전투 기획자라는 목표가 더욱 확고해졌습니다.

이런 경험과 생각들을 바탕으로, 캐릭터의 특색 있는 전투를 설계하여 유저들에게 몰입감과 즐거움을 선사하는 기획자가 되겠습니다.

직무 경험

저는 전투 기획자로서 경쟁력을 높이기 위해 다음과 같은 경험을 쌓았습니다.

첫째, 다양한 게임에서 여러 캐릭터의 전투 스타일을 체험해 보았습니다.

제가 가장 좋아하는 게임 장르는 RPG입니다. 다양한 캐릭터의 전투를 느껴 볼 수 있다는 점이 매력적으로 느껴지기 때문입니다. RPG 외에도 다양한 전투를 체험할 수 있는 게임에 흥미가 생깁니다. 예를 들어, 리그 오브 레전드에서도 라인에 관련 없이 재밌어 보이는 챔피언을 다 플레이해 보았습니다. 무기에 따라 전투 스타일이 바뀌는 소울 라이크 게임에서도 획득한 무기는 꼭 한 번씩 써보고 결정하기도 합니다. 이런 경험들로 제가 선호하는 전투에 대해 이해하고, 전투 기획에서 저만의 방향을 세울 수 있습니다.

둘째, 다양한 개발 도구를 폭넓게 사용해 보았습니다.

대학교에서 프로그래머로 여러 프로젝트를 진행하면서 Unreal Engine 4, Unity, MySQL 등 다양한 개발 도구를 접해 보았습니다. 이 과정에서 대부분의 개발 도구는 유사한 기능을 가지고 있다는 점을 깨달았습니다. 덕분에 개발 도구를 새롭게 접하더라도 두려움 없이 빠르게 적응할 수 있었습니다. 이런 경험으로 리소스 조립, 프로토타이핑 등의 기획 업무를 더욱 수월하게 할 수 있습니다.

셋째, 기획서 작성을 통해 실무 역량을 키웠습니다.

혼자서 캐릭터 기획을 해보고 데이터 테이블을 작성해 보았습니다. 국비 교육(NCS 게임 콘텐츠 기획자 양성 과정)에서는 팀원들과 서로의 기획서를 공유하고 피드백을 주고받으며 실무 감각을 익혔습니다. 특히, 캐릭터의 스킬을 기획하기 위해 모션과 이펙트뿐만 아니라 카메라 구도, 선/후 딜레이, 효과 발동 타이밍 등 여러 요소들을 생각하며 기획서를 작성해 보기도 했습니다. 그 결과 많은 내용을 한 번에 담는 것보다 명확한 기획 의도를 설정하고 적절한 수준으로 구성하는 것이 더 중요한 일이라는 것을 체감했습니다.

넷째, 실제 협업 경험을 쌓았습니다.

대학교에서는 프로그래머로 팀 프로젝트들에 참여했고 졸업 작품을 할 때에는 팀장으로서 팀원들을 독려하고 많은 대화를 이끌어 내어 팀워크를 발휘한 경험이 있습니다. 국비 교육에서는 전투 기획 업무를 위주로 팀 프로젝트에 참여했습니다. 교육 기간 동안 세 번의 팀 프로젝트를 진행하였습니다. 팀 프로젝트는 2주간의 짧은 일정으로 인해, 일정에 맞추기 위해서는 팀원들과 원활한 의사소통이 필수적이었고 맡은 역할에 책임감을 가지고 업무를 진행해야 했습니다. 이런 다양한 협업 경험을 통해, 책임감이 단순히 맡은 역할을 수행하는 것을 넘어 ‘의견을 뒷받침할 능력을 키우자’는 가치관으로 발전하기도 했습니다.

성격의 장단점

저는 다음과 같은 두 가지 장점이 있습니다.

첫째는 타인과의 협업 과정에서 의사소통에 힘쓴다는 점입니다. 그 과정에서 제가 제시하는 의견의 신뢰도를 높이기 위해 많은 역할에도 책임을 다하고 규칙을 지키려고 노력합니다. 이러한 성향으로 인해 워크넷의 직업 선호도 검사(L형)에서 사회형(S), 관습형(C)에 해당하는 결과를 받기도 했습니다. 이는 제가 팀원들과의 원활한 협업을 위해 노력하는 기획자로서의 강점을 뒷받침하는 결과라고 생각합니다.

둘째는 대충 하지 않고 완벽하게 하려고 노력합니다. 대학교를 다닐 때, 프로그래밍 과제를 하면서 오류가 발생한 코드를 우연히 해결한 적이 있습니다. 이때 왜 오류가 사라졌는지 완벽하게 이해하기 위해 교재를 찾고 인터넷 검색을 하며 많은 시간을 쓴 적이 있습니다. 게임을 할 때에도 어려운 패턴의 보스에 끝까지 도전하여 결국 클리어하기 위해 계속 도전합니다. 이런 과정이 힘들기는 하지만, 이렇게 끝까지 파고들어 해냈을 때 더 큰 성취감과 짜릿함을 얻게 됩니다.

반면에, 업무를 완벽해내려고 하다 보니 많은 시간을 사용한다는 단점을 가지고 있습니다. 이것을 해결하기 위해 해당 업무에서 제가 할 수 있는 최대치가 무엇인지 먼저 확인하는 습관을 기르고 있습니다. 또한, 업무에 우선순위를 정하고 계획을 세워 우선순위가 높은 업무부터 진행하는 방법을 사용하고 있습니다.

입사 후 포부

제가 꿈꾸는 이상적인 기획자는 유저들이 인정하는 기획자입니다. '이 사람이 기획한 게임이면 재미있겠네', '이 사람의 이런 점이 내가 선호하는 스타일이야.'처럼 유저들에게 신뢰를 바탕으로 재미를 선사하는 기획자가 되겠습니다. 이를 위해 다음과 같은 목표를 가지고 노력하겠습니다.

첫째, 이유를 설명할 줄 아는 기획자가 되겠습니다. 기획서를 작성하고 기획에 대해 공부하면서 저의 생각을 명확하게 전달하려면 기획 의도를 설정하는 것이 중요하다는 점을 알게 되었습니다. 아직은 그 역량을 더 키워나가야 한다고 생각하며, '왜 이렇게 기획했을까?'라는 질문을 통해 다른 사람의 기획 의도를 파악해 보는 역량을 기르고 있습니다. 이러한 사고가 자연스럽게 이루어질 때 설득력 있는 기획이 이루어지고 프로젝트의 성공에 기여할 수 있다고 생각합니다.

둘째, 가장 먼저 동료들에게 신뢰를 주는 기획자가 되겠습니다. 신뢰받는 기획자는 게임 개발의 중심에서 개발의 방향을 잡아주어 동료들의 업무 효율을 높일 수 있습니다. 또한 기획에 대한 신뢰도도 올라갈 것입니다. 저는 개발의 중심에서 동료분들과 함께 기획한 내용이 현실화되고 더 나은 결과물로 이어질 때 높은 성취감과 소속감을 얻습니다. 그래서 먼저 동료들에게 신뢰를 주는 기획자가 되어 프로젝트를 성공적으로 이끌고 유저들에게도 신뢰를 줄 수 있는 기획자가 되도록 노력하겠습니다.