[직무 지원 동기]

제가 생각하는 전투 기획의 핵심은 \*\*“캐릭터의 컨셉에 어울리는 전투를 설계하는 것”\*\*입니다. 저는 게임을 플레이할 때 캐릭터마다 다른 전투를 경험하며 큰 즐거움을 느꼈습니다. 그 과정에서 ‘캐릭터별 전투 스타일이 얼마나 컨셉과 어울리는지’, ‘내가 원하는 전투는 어떤 모습일지’를 고민하는 것 자체가 흥미로운 경험이 되었습니다.

특히 전투 스타일과 모션, 이펙트 등 스킬 연출이 캐릭터의 컨셉과 완벽하게 맞아떨어질 때 깊은 몰입을 느낄 수 있었습니다. 반대로, 컨셉과 전투 스타일의 연관성이 부족하다고 여겨질 때는 몰입감이 떨어지기도 했습니다. 이러한 경험을 통해 캐릭터의 컨셉에 잘 맞는 전투를 설계하는 것이 전투 기획의 핵심이라는 확신을 가지게 되었습니다.

대학교에서는 게임공학을 전공하며 프로그래머로서 개발 경험을 쌓았지만, 누군가의 상상을 대신 구현하는 것보다 제 상상을 현실로 만들어 누군가에게 몰입감을 선사하는 일이 더욱 매력적으로 다가왔습니다. 또한 평소 웹툰, 애니메이션 등 다양한 콘텐츠 속 전투를 접하며 저만의 전투 스타일을 구상해보던 일상은 전투 기획자가 되고자 하는 목표를 더욱 확고하게 만들었습니다.

이러한 경험과 생각을 바탕으로, 캐릭터의 특색 있는 전투를 설계하여 유저들에게 몰입감과 즐거움을 선사하는 기획자가 되겠습니다.