[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.

저는 전투 기획자로서의 경쟁력을 높이기 위해 다음과 같은 경험을 쌓았습니다.

첫째, 다양한 게임을 통해 여러 캐릭터의 전투 스타일을 직접 체험했습니다.

제가 가장 선호하는 게임 장르는 RPG입니다. 다양한 캐릭터의 전투를 경험할 수 있다는 점이 가장 매력적으로 다가왔기 때문입니다. RPG뿐만 아니라 다른 장르의 전투 시스템도 적극적으로 탐구하는 편입니다. 예를 들어, 리그 오브 레전드에서는 모든 라인의 챔피언을 골고루 플레이해 보았고, 소울 라이크 게임에서는 획득한 무기마다 전투 스타일을 꼼꼼히 테스트해 보았습니다. 이러한 경험들을 통해 제가 선호하는 전투의 본질을 이해하고, 전투 기획에서 나만의 독창적인 방향을 설정할 수 있게 되었습니다.

둘째, 다양한 개발 도구를 폭넓게 활용해 보았습니다.

대학교에서 프로그래머로 활동하면서 Unreal Engine 4, Unity, MySQL 등 다양한 개발 도구를 접해 보았습니다. 이 과정에서 대부분의 개발 도구들이 유사한 기능을 가지고 있다는 점을 깨달았습니다. 덕분에 새로운 개발 도구를 만나더라도 두려움 없이 빠르게 적응할 수 있었습니다. 이러한 경험은 리소스 조립, 프로토타이핑 등 기획 업무를 더욱 수월하게 수행하는 데 큰 도움이 되었습니다.

셋째, 기획서 작성을 통해 실무 역량을 키웠습니다.

혼자서 캐릭터 기획을 진행하고 데이터 테이블을 작성하는 등 다양한 실습을 해보았습니다. 국비 교육 과정에서는 팀원들과 기획서를 공유하고 피드백을 주고받으며 실무 감각을 익혔습니다. 특히 캐릭터 스킬을 기획할 때는 모션, 이펙트, 카메라 구도, 딜레이, 효과 발동 타이밍 등 다각도로 고려했습니다. 그 결과, 많은 내용을 담기보다는 명확한 기획 의도를 설정하고 적절한 수준으로 구성하는 것이 더 중요하다는 점을 깨달았습니다.

넷째, 실제 협업 경험을 다양하게 쌓았습니다.

대학교에서는 팀 프로젝트에 프로그래머로 참여했고, 졸업 작품 당시에는 팀장으로서 팀원들과 긴밀히 소통하며 협업 능력을 발휘했습니다. 2024년 NCS 게임 콘텐츠 기획자 과정에서는 전투 기획 중심의 팀 프로젝트에 세 차례 참여했습니다. 짧은 2주 일정 동안 원활한 의사소통과 개인의 책임감이 얼마나 중요한지 절감했습니다. 이러한 협업 경험을 통해 책임감의 의미를 재정의하게 되었고, 단순히 맡은 일을 수행하는 것을 넘어 자신의 의견을 뒷받침할 수 있는 능력을 키우는 것이 진정한 가치라는 신념을 갖게 되었습니다.