보유기술



-> 요건 현수씨가 이력서 적듯이 적어주시면 되고

**자기소개서\***

지원자님의 삶과 인생에 대해서 이야기해 주세요

**펄어비스 및 해당 직무를 지원한 이유와 회사에서 이루고 싶은 일을 작성해 주세요. / 700자 이내**

어릴 때부터 재미있는 게임이 보이면 만들고 싶었습니다. 그래서 초등학교 시절에는 공책RPG를 만들어 친구들에게 플레이 하게 했고, 마인크래프트 서버를 개설해 커뮤니티 사람들과 함께 하거나, RPG MAKER XP툴을 이용해 게임을 만들어 커뮤니티에 게시하고 피드백을 받는 것이 즐거웠습니다. 좋은 반응은 다음 게임을 만들고 싶다는 힘을 주었고, 나쁜 반응은 목표를 제시해 주며 게임 제작의 꿈을 키웠습니다.

학창시절 저는 공부에 흥미를 느끼지 못하고 게임을 좋아하는 아이였습니다. 하지만 게임의 데미지 계산 공식등을 보며 수학공부를 했고 게임중 어떤 기능은 컴퓨터의 이런 기능 때문에 이렇게 되었구나 같이 알아갈 때마다 큰 흥미를 느껴 코딩이나 컴퓨터 과학 같은 관심 분야에 연결된 것이라면 재미있게 공부했습니다.

펄어비스에서 멀티플레이 관련 직무에 대한 경험과 실력을 늘리고싶습니다.

**본인의 성장과정을 작성해 주세요. (현재의 자신에게 영향을 끼친 사건, 인물 등을 포함하여 기술) / 1500자 이내**

어릴 때부터 친구와 공감대를 형성하며 이야기를 하는 것이 즐거웠습니다. 제가 추천한 게임을 친구가 해본후 소감 듣는 것이 즐거웠고 특히 2인용이나 협동 게임을 같이 할 때 서로 느낀 감정을 공유하며 이야기 하는 것이 제일 즐거웠습니다.

주어진 환경에서 최선을 다하다

그래서 초등학교 시절에는 공책에 RPG게임을 만들어 친구들에게 제공했고, 중학생 때는 RPG MAKER XP를 이용해 당시 인기있던 “아오오니”의 팬게임을 만들어 쯔꾸르 게임 커뮤니티에 올렸습니다. 그리고 지금까지도 꾸준히 마인크래프트 서버를 개설해 친구들에게 제공하며 주어진 환경에서 최선을 다해 게임을 만들었고 플레이 해본 사람들의 피드백이 오는 것이 굉장히 좋았습니다.

여기서 그치지않고 더 재미있는 게임을 제공해 좋은 반응을 얻고싶어 노력했습니다. 마인크래프트 서버 개설 당시 배포 자료로 만들 수 있는 컨텐츠를 추가하는데 한계가 있음을 깨달았습니다.

책을 통해 C언어를 공부했고 더 알고싶어서 ㄴ

**본인의 삶에서 다른 사람에게 꼭 이야기 해주고 싶은 경험이 있다면 기술해 주세요. / 1000자 이내**