

구현이 어렵던 상황이었습니다. 특히, 그래픽 방향성과 캐릭터 설계에서 의견 차이가 있어 여러 번의 수정과 재작업이 필요했습니다.

이 문제를 해결하기 위해 저는 팀원들에게 '다크 소울'과 '엘든 링'을 직접 플레이하고 분석하도록 제안했습니다. 이후 분석한 내용을 바탕으로 장르의 핵심 요소를 정리하고, 목표와 방향성을 재설정하였습니다. 또한, 팀원들과 단합 시간을 가지며 언리얼 엔진과 장르에 대한 이해를 높였습니다. 저는 전투 시스템 기획, 몬스터 AI, 스토리 시나리오 제작을 총괄하며 팀원들과 협업해 조선시대 세계관을 반영한 적 AI와 전투 난이도를 조율했습니다. 작업 분배를 위해 애자일 방법론을 도입해 스프린트를 짧게 나누어 진행하며 효율성을 높였습니다.

그 결과, '잔월'은 호서대학교 졸업작품 전시회에서 장려상을 받았고, 충청권 인디유 공모전에서 대학부 우수상을 받았습니다. 이 경험을 통해 다양한 배경의 팀원들이 같은 목표를 공유하는 것이 중요하다는 것을 깨달았으며, 팀워크와 문제 해결 능력을 더욱 발전시킬 수 있었습니다.

### 3. 본인이 가장 재미있게 플레이한 게임을 3개 선택하여 어떤 점이 재미있었는지, 게임내 어떤 성과를 이루었는지 설명해주세요.(게임플레이 성과 기준은 자유롭게 정하시면 됩니다)

#### 3.1. 오버워치

오버워치는 다양한 능력과 역할군을 가진 영웅을 통해 전략적 협력으로 승리라는 공통 목표를 달성하는 재미가 있었습니다. 저는 베타 테스트부터 참여해 시즌 5~7 동안 그랜드 마스터와 랭킹 500위에 도달했습니다. 특히 다양한 역할을 수행하며 팀원들과의 긴밀한 소통과 상황 대처 능력을 키울 수 있었고, 상대 팀의 전략을 분석해 그에 맞춰 팀의 전술을 조정하는 과정에서 게임의 깊이를 느꼈습니다. 이를 통해 협동의 중요성과 역할 수행 능력의 가치를 깨달았습니다.

#### 3.2. 배틀그라운드

배틀그라운드는 무한 경쟁을 통해 승리하는 쾌감이 매력적이었으며, 저는 2017년 얼리 액세스 시점부터 참여했습니다. 오버워치를 통해 익힌 빠른 상황 판단과 전략적 전술을 배틀그라운드에서도 활용하여 듀오 랭킹 1위와 스쿼드 랭킹 500위 성과를 달성했습니다. 특히 배틀로얄이라는 한정된 자원과 긴장감 속에서 생존하며 승리하는 과정이 큰 재미를 주었으며, 팀원과의 전술적 협력과 긴밀한 의사소통이 성과에 큰 영향을 미쳤습니다.

#### 3.3 Delta Force: Hawk Ops

델타 포스 시리즈의 최신작으로, 7월 프리 알파 테스트에 참여하여 최근 가장 재미있게 즐긴 게임입니다. 이 게임은 다양한 역할 수행 능력을 가진 오퍼레이터들을 활용하여 하나의 게임에서 세 가지 모드를 즐길 수 있습니다.

위험 작전: 타르코프와 같은 익스트렉션 슈터 모드로, 무장을 착용하고 맵에 투입되어 파밍과 퀘스트 수행 등을 통해 성장에 대한 성취감을 느낄 수 있습니다.

전면전: 배틀필드 시리즈와 유사한 대규모 전투를 즐길 수 있으며, 전차나 헬리콥터 등 다양한 장비를 탑승하는 재미도 있습니다.

블랙 호크 다운: 이 게임의 캠페인 모드로, 영화 블랙 호크 다운으로 유명한 모가디슈 전투를 배경으로 합니다.

저는 프리 알파 테스트에서 900등의 성적으로 마무리했으며 현재 2024년 12월 5일 정식 출시를 기다리고 있습니다.

### 4. 게임 기획자가 되기 위해 어떤 노력을 했는지, 그리고 각각의 성과에 대해 설명해 주세요.

저는 게임 기획자가 되기 위해 다양한 도전과 경험을 쌓아왔습니다. 어릴 때부터 SF, 판타지, 게임판타지 장르의 인터넷, 문학 소설을 즐겨 읽었고, 15년이 넘는기간동안 약 1만5000권 이상의 소설을 읽으며 캐릭터와 스토리 전개, 세계관 구축에 대한 깊은 이해를 쌓았습니다. 이러한 독서 경험은 게임 내러티브와 세계관 설계에 큰 도움을 주었으며, 이를 바탕으로 몰입감 높은 게임 기획을 할 수 있는 자신감을 얻었습니다. 다음은 게임 분석에 대한 노력입니다. 각종 공개, 비공개 테스트에 참여했습니다. 슈퍼퍼플 알파 테스트에서 랭킹 19등을 기록하며 본격적으로 게임사에 게임의 구조적 문제에 대한 설문을 제공했고 우수 설문 선정에 당첨 경험도 있습니다. 성과로는 이후 다양한 장르의 게임 테스트에서 문제점과 개선 방향을 제시하며 유저의 시선으로 게임을 분석하는 능력을 키웠습니다. 이를 통해 콘텐츠와 시스템의 문제점을 파악하고 기획자로서 개선안을 제시하는 역량을 강화할 수 있었습니다

### 5. 2024년에 출시된 게임 중 ①작품성 ②상업성 ③기술성 측면에서 뛰어나다고 생각하는 게임을 각각 1개씩 선정하고(총 3개) 그 이유를 설명해 주세요.

#### 작품성: 검은신화 오공

세계관을 명확하게 보여주는 뛰어난 그래픽과 아트 디자인은 유저를 게임에 몰입시킵니다. 더욱이 개성 있는 전투 시스템을 통한 보스전과 인터랙티브 무비와 같은 연출은 자신이 직접 세계를 경험하는 것과 같은 느낌을 제공했고 서유기 신화를 재해석한 스토리는 큰 흥미를 끌어냈습니다.

#### 상업성: 젠레스 존 재로 (ZZZ)

호요버스의 최신 출시작이자 출시 6주 1억달러 돌파의 '젠레스 존 재로'입니다.

스타일리쉬한 액션과 매력적인 캐릭터를 기반으로 재미있는 스토리를 제공하는 게임으로 모바일 시스템에 맞춰 시각적 액션이 돋보인 작품입니다. '잘 만든 예쁜 캐릭터는 돈이 된다' 라는 것을 매우 잘 보여준 사례입니다.

#### 기술성: Warhammer 40,000: Space Marine 2