

자기소개서

[공책에 만든 보드게임 게임 기획자의 길을 제시하다.]

누군가 어린 시절 가장 즐겁고 소중한 추억이 무엇이냐고 물어본다면 주저하지 않고 공책에 게임을 만들어 친구들과 함께했던 추억이라고 답할 것입니다.

어린 시절 게임에 대한 사회적인 인식은 부정적이었습니다. 그렇기에 게임을 접할 요소는 많았지만, 게임을 할 수 있는 기회는 매우 적었습니다. 그 당시 학교에서는 '메이플스토리', '바람의 나라' 같은 온라인 RPG가 유행하고 있었지만, ID를 만드는 방법도 모르고 집에서 컴퓨터를 할 수 있는 시간도 30분으로 제한되어 있었습니다.

게임을 하고 싶은 마음은 너무나도 커 고민 끝에 직접 게임을 만들자는 결론을 내리고 공책에 유행하던 게임들의 요소들을 합친 '버섯 키우기'라는 게임을 그리게 되었습니다. 처음에는 '네이버 동물 농장' 같은 단순한 육성 게임이었지만, 같이 하는 친구들이 늘어나며 새로운 요소를 추가하다 보니 최종적으로 턴제 RPG가 되었습니다.

[자신만의 색을 가지는 게임 플레이 방식]

많은 사람들이 선택하는 방식이나 다른 사람이 제시한 방향을 가는 것 보다 플레이하는 유저만이 즉, 나만의 개성을 가질 수 있는 길을 개척하는 플레이를 선호합니다. 이러한 이유로 게임을 할 때 주로 마이너한 직업이나 캐릭터를 선택하고 나만의 스킬 트리나 빌드를 만들고 연구하는 플레이를 좋아하며, 다른 게임들과 차별화되는 시스템과 플레이어가 자신만의 길을 찾을 수 있는 게임을 만드는 것을 목표합니다.

[다양한 방향에서 보는 독특한 시각]

게임에서 마이너한 선택지를 주로 선택하다 보니 사람들이 선택하지 않는 이유를 찾고 그것을 개선할 방법을 고민하는 것이 취미이자 습관이 되었습니다. 선택되지 않는 이유에는 보통 어렵고 복잡한 난이도와 떨어지는 효율 등의 단점이 이유로 있습니다. 이러한 단점들을 개선 방법을 고민하는 것을 반복하다 보니 어느 순간 '왜 이런 방식으로 기획하였을까?' 라는 의문을 가지게 되었습니다. 의문에 해답을 찾는 고민을 하던 중 너무 한정된 범위에서 고민한다는 생각이 들었고 좀 더 넓고 다양한 방향에서 분석하여 어느 정도 만족스러운 답을 찾게 되었습니다. 이런 과정을 반복하다 보니 게임을 분석할 때 다양한 방향에서 볼 수 있는 독특한 시각을 가지게 되었습니다.

[오랜 고민 끝에 찾은 꿈]

진로에 대한 고민을 할 때마다 언제나 마음 한편에는 게임을 만드는 일을 하고 싶다는 꿈이 있었습니다. 하지만 그 꿈을 선택했을 때 받게 될 사회적 시선들이 걱정되어 누구에게도 말하지 못했습니다. 그렇기에 항공 정비사라는 다른 진로를 선택하여 준비하고 있던 차에 헌병이 되어 군에 입대를 하게 되었습니다. 영창 야간 근무에서는 생각을 정리할 시간 많았습니다. 그렇게 긴 고민 중 부모님이 하셨던 말씀(정말 하고 싶은 일을 찾아서 해라...)이 생각났습니다. 오랜 시간 생각을 정리하고, 용기를 내어 부모님께 게임을 만드는 일이 하고 싶다는 말씀을 드렸고, 승낙을 받아 게임 기획자에 도전하게 되었습니다.

[지원 동기 및 입사 포부]

소설이나 애니메이션, 영화를 보거나 게임을 하다 보면 게임 기획에 대한 아이디어들이 단편적으로 떠오를 때가 있습니다. 이렇게 떠오른 아이디어들을 게임에 다양한 요소로 만들어, 다른 게임에서는 볼 수 없는 특별한 콘텐츠와 시스템을 개발하여 플레이어들이 색다른 재미와 경험을 주고 싶습니다.

가장 선호하고 희망하는 게임 장르는 RPG, TCG 그리고 서브컬처 장르입니다. 하지만 다른 장르의 개발에도 많은 관심을 가지고 있기에 적극적으로 참여하여 좀더 높은 완성도의 게임을 만들겠습니다. 그리고, 언젠가 충분한 경험과 노하우가 쌓이면, 개발 총괄이 되어 직접 기획한 나만의 게임을 완성해 엔딩 크래딧에 이름 3자를 새기고 싶습니다.

게임 플레이 리스트

PC

[RPG] 메이플스토리(17년 플레이, 최고 레벨 265), 던전 앤 파이터(5년 플레이), 던전 스트라이커, 클로저스(3년 플레이, 직업 결투장 랭킹 15위까지 도달), 검은 사막(6년 플레이), Path of Exile, 원신(모험 등급 60(만렙)), 붕괴:스타레일(개척 레벨 70(만렙))
[실시간 전략] 스타크래프트1&2, 에이지 오브 엠파이어 3
[TCG] 하스스톤(성기사 1000승 이상), yu-gi-oh Master Duel(다이아 티어, 4000판 이상 플레이)
[슈팅 FPS] 데드스페이스 3, 오버워치(골드 티어), PUBG: 배틀그라운드
[로그라이크] 스컬 더 히어로 슬레이어(검은 거울(하드 모드) 6단계), The Binding of Isaac
[MOBA] 이터널 리턴(플래티넘 티어), 리그 오브 레전드, 히어로즈 오브 더 스톰(300판 이상 플레이)
[기타] 히어로즈 오브 마이트 앤 매직 5, 마인크래프트(서버 부어드민 경험 있음), Teamfight Tactics(골드 티어)

콘솔

[RPG] 메이플스토리 DS, ASH: Archaic Sealed Heat, 포켓몬스터 시리즈(다이아, 플래티넘, 화이트 1&2)
[어드벤처] 엘레비츠: 카이와 제로의 신비한 여행, 별의 커비 도팡 일단의 습격, 별의 커비 트리플 디럭스, 슈퍼 마리오 시리즈(64, 파티, 카트, 올림픽), 터치! 봄버맨 랜드, 록맨 ZX 어드벤처
[기타] 닌텐독스, 놀러오세요 동물의 숲

Mobile

[RPG] 블루 아카이브, 팔라독(전체 클리어), 퍼즐 앤 드래곤(11년 플레이, 랭크 858), Fate/Grand Order, 소녀전선, 세븐나이츠(5년 플레이, 크리스탈 티어), 별이되어라!, 드래곤빌리지, 제노니아 4(스토리 클리어), 나이트 오브 클랜, 트릭컬 리바이브, 림버스 컴퍼니
[디펜스] 명일방주
[TCG] 새도우 버스(8년 플레이, 드래곤 클래스 900승 이상)
[리듬] TAPSONIC
[아케이드] 앵그리 버드, 삼켜라! 드래곤!, 쿠키런 오븐브레이크, 쿠키런: 킹덤(결투장-다이아 티어), 모두의마블, 우마무스메 프리티 더비, Plague Inc, 스피릿 캐처, 드래곤 플라이트
[수집] 살아남아라! 개복치