* 왜 게임 개발자가 되고 싶었는가?
* 게임 개발자로 전향하게 된 계기는 무엇인가?
* 왜 넷마블 네오를 지원했는가?
* 게임 개발을 위해 어떤 작업을 해보았는가?
* 수학을 공부했다는데 어떻게 했는가?
* 가장 기억에 남거나 후배 개발자가 있다면 추전해 주고 싶은 책은 무엇인가?
* 당신의 강점/약점은 무엇이라고 생각하는가?
* 실패했던 경험은 무엇인가 어떻게 극복했는가?
* 극복하지 못했거나 결국 실패한 경험은 없는가?
* 게임 개발자에게 가장 필요한 역량은 무엇이라고 생각하는가?
* 자소서에서 CEO가 된다면 메타버스 게임을 만든다고 했는데, 메타버스의 정의가 무엇이라고 생각하는가?
* 입사하게 된다면 가장 하고 싶은 일은 무엇인가?
* 입사하게 된다면 가장 기피하는 일은 무엇인가?
* 입사 후 가장 기피하는 일을 맡게 된다면 어떻게 할것인가?
* 배열과 링크트 리스트는 무엇이고 차이는 무엇인가?
* 퀵 정렬은 무엇인가?
* 이분 탐색은 무엇인가?
* 이분 탐색의 문제점은 무엇이라고 생각하는가?
* 이진 트리는 무엇인가?
* 힙 구조는 무엇인가?
* 해시 테이블은 무엇인가?
* 프로세스와 스레드 차이는 무엇인가?
* 프로세스와 스레드의 구조적 차이에 대해 아는가?
* 데드락은 무엇인가? 해결 방법은 무엇인가?
* 포워드 렌더링과 디퍼드 렌더링의 차이는 무엇인가?
* 무한 평면과 구체의 충돌 검사를 수학적으로 설명해보라
* 벡터의 내적과 외적 연산이 게임 내에서 어떻게 사용되는가
* 그래픽스에서 외곽선을 도출하는 방식은 무엇이 있는가? (넷마블 네오에서 제2의나라 게임을 출시했는데 툰 렌더링에서 필요로하는 테크닉이 여쭤보셨던거 같습니다.)
* 셀프 쉐도잉은 구현하는 방식은 무엇이 있는가?
* 할줄 아는 언어와, 가장 자신 있는 언어, 그렇게 생각하는 이유는 무엇인가?
* 마지막으로 나를 어필하고 싶은것이 있다면 얘기해봐도 된다.

이외에도 더 질문이 주어졌던걸로 기억하는데 최대한 적어보았습니다.