 **조선 판타지 IP에 대한 깊이 있는 이해**

* "조선 시대와 판타지 요소를 결합하는 2XTF 프로젝트에서 조선 시대 문화나 역사적 배경을 게임에 녹여내기 위해 어떤 요소를 중점적으로 구현할 계획인지 설명해 주실 수 있을까요?"
  + 먼저 프로젝트의 세계관과 스토리를 보고 이후 세계관에 적절한 요괴와 같은 몬스터들을 생각하고
* "충남 인디유 공모전에서 조선풍 액션 RPG로 수상하셨는데, 그 경험을 통해 배운 교훈이나 2XTF 프로젝트에 바로 적용할 수 있는 아이디어가 있나요?"

 **게임 기획자로서의 구체적인 도전과 성장 과정**

* "알파와 베타 테스트에 여러 번 참여하셨다고 했는데, 이 경험에서 얻은 구체적인 피드백 반영 사례나, 게임 개선에 크게 기여했던 경험이 있다면 말씀해 주실 수 있을까요?"
* "다양한 장르의 게임 테스트 경험이 있다고 하셨는데, 이러한 경험이 게임 기획에 어떤 영향을 미쳤고, 특히 액션 RPG의 시스템 디자인에 어떤 방식으로 적용될 수 있다고 생각하시나요?"

 **내러티브 설계와 몰입감 극대화에 대한 전략**

* "내러티브 설계를 통해 몰입감을 극대화하겠다고 하셨는데, 몰입감을 유도하는 스토리텔링 기법 중 가장 중요하다고 생각하는 요소가 무엇인지, 예시와 함께 설명해 주실 수 있을까요?"
  + **서사를 통한 감정적 유대 형성이**라고 생각합니다. 플레이어로 하여금 캐릭터의 이야기를 통해 감정적 유대를 형성해 이야기에 몰입하게 만듭니다. 이 서사는 플레이어가 게임의 세계관을 더욱 넓게 알고자 하게 만드는 가장 큰 요소라고 생각합니다.
* "캐릭터와 세계관을 깊이 있게 이해하고 반영하기 위해서는 어떤 구체적인 접근 방식을 사용할 계획이신가요?"

 **성장 목표와 도전 정신**

* "입사 후에 스스로 발전시키고자 하는 '유저 시선을 반영한 시스템 디자인'에 대해 구체적으로 어떤 접근 방식을 구상하고 계신가요?"
* "넥슨게임즈 비전을 실현하는 과정에서 어떤 어려움이 있더라도 도전을 포기하지 않겠다고 하셨는데, 그동안 도전하면서 어려움을 극복한 경험이 있다면 공유해 주실 수 있을까요?"

 **조선 시대를 소재로 한 콘텐츠의 글로벌 시장 가능성에 대한 견해**

* "조선 판타지를 세계 유저들이 이해하고 즐길 수 있는 콘텐츠로 발전시키는 데 있어 가장 큰 도전 요소는 무엇이라고 생각하시나요?"
* "조선 판타지라는 주제를 글로벌 유저들이 이해할 수 있도록 풀어나가는 구체적인 전략이나 아이디어가 있다면 설명해 주시겠습니까?"

 **향후 포부와 넥슨게임즈에서의 성장 목표**

* "입사 후 포부로, 기획 능력 발전을 말씀하셨는데 이를 위한 구체적인 자기계발 계획이나 학습 전략이 있을까요?"
* "2XTF 프로젝트 성공을 위해 스스로 어떤 역할을 하고 싶으신지, 프로젝트 성공에 어떤 방식으로 기여하고자 하는지 구체적으로 설명해 주실 수 있을까요?"

포트폴리오 제작 과정

**1. 조선 시대와 판타지 요소를 결합하는 2XTF 프로젝트에서 조선 시대 문화나 역사적 배경을 게임에 녹여내기 위해 어떤 요소를 중점적으로 구현할 계획인지 설명해 주실 수 있을까요?**

네, 조선 시대의 문화와 역사적 배경을 게임에 깊이 있게 녹여내기 위해 몇 가지 요소를 중점적으로 고려하고 있습니다. 먼저, 조선 시대의 고유한 건축물과 의상, 무기 등을 시각적으로 재현하여 유저들이 실제 그 시대에 있는 듯한 몰입감을 느낄 수 있도록 하겠습니다. 또한, 당시의 사회 구조나 철학, 예를 들어 유교 사상이나 계층 구조 등을 스토리와 캐릭터 설정에 반영하여 세계관의 깊이를 더하고자 합니다. 마지막으로, 전통 설화나 민담에서 영감을 받은 몬스터나 판타지 요소를 추가하여 독창적인 게임 플레이 경험을 제공하고 싶습니다.

**2. 충남 인디유 공모전에서 조선풍 액션 RPG로 수상하셨는데, 그 경험을 통해 배운 교훈이나 2XTF 프로젝트에 바로 적용할 수 있는 아이디어가 있나요?**

네, 그 프로젝트를 통해 역사적 사실과 판타지 요소를 균형 있게 조화시키는 것이 중요하다는 것을 배웠습니다. 역사에 대한 깊은 이해와 존중을 바탕으로 창의적인 판타지 요소를 더하면 유저들의 몰입감을 높일 수 있었습니다. 이 경험을 바탕으로 2XTF 프로젝트에서도 조선 시대의 현실적인 부분과 판타지적인 상상력을 균형 있게 결합하여 더욱 풍부한 세계관을 구축하고자 합니다.

**3. 알파와 베타 테스트에 여러 번 참여하셨다고 했는데, 이 경험에서 얻은 구체적인 피드백 반영 사례나, 게임 개선에 크게 기여했던 경험이 있다면 말씀해 주실 수 있을까요?**

네, 슈퍼피플 알파 테스트에 참여했을 때 특정 캐릭터의 밸런스 문제가 게임 플레이 경험을 저해한다는 것을 발견했습니다. 상세한 분석과 함께 개선 방안을 제시하여 개발팀에 피드백을 전달했고, 이후 업데이트에서 해당 사항이 반영되어 게임 밸런스가 개선되었습니다. 이러한 경험을 통해 유저의 시선에서 문제점을 발견하고 이를 개발 측에 효과적으로 전달하는 능력을 키울 수 있었습니다.

**4. 다양한 장르의 게임 테스트 경험이 있다고 하셨는데, 이러한 경험이 게임 기획에 어떤 영향을 미쳤고, 특히 액션 RPG의 시스템 디자인에 어떤 방식으로 적용될 수 있다고 생각하시나요?**

다양한 장르의 게임을 경험하면서 각 장르의 핵심 재미 요소와 유저들이 기대하는 바를 이해하게 되었습니다. 이러한 이해는 액션 RPG의 시스템 디자인에서 새로운 아이디어를 도출하는 데 도움이 됩니다. 예를 들어, 전략 게임의 자원 관리 시스템을 액션 RPG에 접목하여 캐릭터 성장에 전략적인 요소를 추가하거나, 퍼즐 게임의 문제 해결 방식을 퀘스트 디자인에 적용하여 게임 플레이의 다양성을 높일 수 있다고 생각합니다.

**5. 내러티브 설계를 통해 몰입감을 극대화하겠다고 하셨는데, 몰입감을 유도하는 스토리텔링 기법 중 가장 중요하다고 생각하는 요소가 무엇인지, 예시와 함께 설명해 주실 수 있을까요?**

몰입감을 유도하는 데 가장 중요한 요소는 캐릭터와 스토리에 대한 유저의 감정 이입이라고 생각합니다. 이를 위해 캐릭터의 성장과 변화, 선택의 결과 등이 유저의 행동에 따라 유의미하게 반영되는 스토리텔링이 필요합니다. 예를 들어, 주요 선택 지점에서 유저의 결정이 스토리 전개나 엔딩에 직접적인 영향을 미치도록 설계하면 유저는 자신이 게임 세계에 실질적인 영향을 미치고 있다고 느끼게 됩니다.

**6. 캐릭터와 세계관을 깊이 있게 이해하고 반영하기 위해서는 어떤 구체적인 접근 방식을 사용할 계획이신가요?**

먼저, 역사적 자료와 문헌, 그리고 관련 논문 등을 철저히 연구하여 조선 시대의 문화와 사회적 배경을 깊이 이해하려고 합니다. 이를 통해 캐릭터의 배경 이야기나 세계관 설정에 현실성을 부여할 수 있습니다. 또한, 팀 내 다른 분야의 전문가들과 적극적으로 소통하여 아트, 사운드, 스토리 등 모든 요소에서 일관성 있고 깊이 있는 세계를 구축하고자 합니다.

**7. 입사 후에 스스로 발전시키고자 하는 '유저 시선을 반영한 시스템 디자인'에 대해 구체적으로 어떤 접근 방식을 구상하고 계신가요?**

유저 피드백을 적극적으로 수집하고 분석하는 것이 핵심이라고 생각합니다. 커뮤니티 활동이나 설문 조사를 통해 유저들의 의견을 수렴하고, 데이터 분석을 통해 플레이 패턴을 이해하며, 이를 바탕으로 시스템 디자인에 반영할 계획입니다. 또한, 최신 UX/UI 트렌드나 게임 디자인 이론을 지속적으로 학습하여 유저 친화적인 인터페이스와 시스템을 구축하고자 합니다.

**8. 넥슨게임즈 비전을 실현하는 과정에서 어떤 어려움이 있더라도 도전을 포기하지 않겠다고 하셨는데, 그동안 도전하면서 어려움을 극복한 경험이 있다면 공유해 주실 수 있을까요?**

네, 게임소프트웨어 학과로 편입했을 때 프로그래밍 지식이 부족하여 처음에는 프로젝트 진행에 어려움이 많았습니다. 하지만 매일 꾸준히 공부하고 온라인 강의나 선배들의 도움을 받아 부족한 부분을 채워나갔습니다. 그 결과 팀 프로젝트를 성공적으로 완수할 수 있었고, 이러한 경험을 통해 끈기와 노력의 중요성을 깨달았습니다.

**9. 조선 판타지를 세계 유저들이 이해하고 즐길 수 있는 콘텐츠로 발전시키는 데 있어 가장 큰 도전 요소는 무엇이라고 생각하시나요?**

가장 큰 도전은 문화적 차이를 극복하고 보편적인 재미를 제공하는 것이라고 생각합니다. 조선 시대의 배경이나 문화가 해외 유저들에게는 생소할 수 있기 때문에, 이를 어떻게 쉽게 이해시키고 흥미를 유발할 수 있을지가 관건입니다.

**10. 조선 판타지라는 주제를 글로벌 유저들이 이해할 수 있도록 풀어나가는 구체적인 전략이나 아이디어가 있다면 설명해 주시겠습니까?**

네, 먼저 보편적인 감정이나 주제—예를 들면 가족, 우정, 모험—를 중심으로 스토리를 전개하고, 그 안에 조선 시대의 독특한 문화 요소를 자연스럽게 녹여내는 전략을 생각하고 있습니다. 또한, 시각적으로 매력적인 그래픽과 캐릭터 디자인을 통해 문화적 장벽을 낮출 수 있다고 봅니다. 게임 플레이 면에서는 직관적이고 재미있는 시스템을 도입하여 누구나 쉽게 즐길 수 있도록 기획하고자 합니다.

**11. 입사 후 포부로, 기획 능력 발전을 말씀하셨는데 이를 위한 구체적인 자기계발 계획이나 학습 전략이 있을까요?**

네, 입사 후에는 선배 기획자분들의 노하우를 적극적으로 배우고, 다양한 프로젝트에 참여하여 실무 경험을 쌓고자 합니다. 또한, 최신 게임 트렌드와 기술에 대한 지속적인 학습을 위해 관련 세미나나 워크숍에 참여하고, 전문 서적이나 논문을 통해 이론적인 지식도 함께 습득하려고 합니다.

**12. 2XTF 프로젝트 성공을 위해 스스로 어떤 역할을 하고 싶으신지, 프로젝트 성공에 어떤 방식으로 기여하고자 하는지 구체적으로 설명해 주실 수 있을까요?**

저는 유저 경험을 향상시키는 콘텐츠 기획에 집중하고 싶습니다. 조선 판타지의 매력을 극대화할 수 있는 퀘스트 디자인이나 이벤트를 기획하여 유저들이 게임에 더욱 몰입할 수 있도록 하고자 합니다. 또한, 팀 내에서 적극적으로 의견을 공유하고 협업하여 시너지 효과를 내고, 유저 피드백을 빠르게 반영하여 게임의 완성도를 높이는 데 기여하고 싶습니다.