내용

[1. 간단한 자기소개 2](#_Toc181925391)

[2. 2XTF 프로젝트에 지원한 이유 2](#_Toc181925392)

[3. 2XTF 콘텐츠 기획자 직무를 선택한 이유 설명 2](#_Toc181925393)

[4. 지원한 직무 중 가장 중요한 역량은 무엇인가? 3](#_Toc181925394)

[5. 이 역량을 갖추기 위해 노력한 경험이 있는가? 3](#_Toc181925395)

[6. 지원 직무와 관련해 알고 있는 트렌드한 이슈를 말해보라. 3](#_Toc181925396)

[7. 자신의 장점 3가지를 어필한다면? 3](#_Toc181925397)

[8. 상사와 의견이 다르다면 어떻게 할 것인가? 4](#_Toc181925398)

[9. 입사 후 포부 4](#_Toc181925399)

[포트폴리오 관련 대답 4](#_Toc181925400)

[조선 시대와 판타지 요소를 결합하는 2XTF 프로젝트에서 조선 시대 문화나 역사적 배경을 게임에 녹여내기 위해 어떤 요소를 중점적으로 구현할 계획인지 설명해 주실 수 있을까요? 4](#_Toc181925401)

# 1. 간단한 자기소개

안녕하세요, 게임 기획자를 꿈꾸며 다양한 도전과 경험을 쌓아온 지원자 서민석입니다. 어릴 때부터 SF, 판타지, 게임 판타지 장르의 소설을 즐겨 읽으며 캐릭터와 스토리, 세계관에 대한 깊은 이해를 쌓았습니다. 그 관심을 바탕으로 장르를 가리지 않고 다양한 게임을 플레이하며, 유저가 느낄 수 있는 몰입과 재미가 게임의 핵심 요소임을 깨달았고, 이를 통해 자연스럽게 게임 기획에 대한 꿈을 키워왔습니다. 그 열정을 바탕으로 게임소프트웨어 학과로 편입하여 학문적 기반을 다졌고, 여러 게임 개발 프로젝트에 참여하며 기획 역량을 키워왔습니다. 이제, 제가 준비해온 역량을 활용해 2XTF 프로젝트에 참여하여 조선 판타지의 매력을 전 세계에 알리고자 합니다.

키워드 -도전과 경험, 다양한 소설 경험, 유저 경험, 학문적 기반, 기획 역량,

# 2. 2XTF 프로젝트에 지원한 이유

2XTF 프로젝트가 조선 판타지라는 독특한 IP를 기반으로 한 콘솔/PC 멀티플랫폼 액션 RPG로, 한국의 문화적 매력을 전 세계 유저들에게 전달할 수 있는 특별한 기회라고 생각합니다. 어릴 적부터 사극 드라마와 영화를 즐겨 보며 조선 시대에 대한 깊은 관심을 가지고 있었기에 이 프로젝트에 더욱 매력을 느꼈습니다. 이전에 임진왜란을 배경으로 한 조선풍 액션 RPG를 개발하여 게임 공모전에서 우수상을 수상한 경험이 있어, 이러한 경험을 바탕으로 2XTF 프로젝트에 기여하고자 지원하게 되었습니다.

키워드 – 문화를 글로벌 어필, 관심 영역, 관련 성과

# 3. 2XTF 콘텐츠 기획자 직무를 선택한 이유 설명

콘텐츠 기획자는 게임의 핵심 경험을 설계하고 유저들에게 즐거움을 선사하는 중요한 역할을 맡고 있습니다. 저는 다양한 게임의 알파 및 베타 테스트에 참여하여 유저의 시선에서 게임을 분석하고 개선안을 제시하는 능력을 키워왔습니다. 또한, 역사와 판타지를 결합한 세계관을 기획하는 데에 흥미와 역량이 있어, 조선 판타지의 매력을 담은 콘텐츠를 만들고 싶어 2XTF 콘텐츠 기획자 직무를 선택했습니다.

키워드 – 핵심 설계, 유저 경험을 통한 개선안 제시

# 4. 지원한 직무 중 가장 중요한 역량은 무엇인가?

제가 생각하는 콘텐츠 기획자 직무에서 가장 중요한 역량은 기획 의도를 따른 **유저 중심의 기획 능력**입니다. 게임의 재미를 결정하는 것은 유저의 관점에서 재미와 몰입감을 느낄 수 있는 콘텐츠를 설계하는 것이 핵심이라고 생각합니다. 또한, **창의적인 아이디어를 논리적으로 설명하는 능력**과 **팀원들과의 원활한 소통과 협업 능력**도 매우 중요하다고 생각합니다.

키워드 – 유저 중심 관점 기획, 논리적 설명, 소통과협업

# 5. 이 역량을 갖추기 위해 노력한 경험이 있는가?

저는 이 역량을 키우기 위해 다양한 게임 테스트에 참여하고 커뮤니티를 살펴보며 유저 피드백을 수집하고, 이를 바탕으로 게임의 문제점과 개선 방향을 제시하는 연습을 해왔습니다. 학술 동아리에서 팀 프로젝트를 진행하며 디팬스, 공포, 탈출, 액션 RPG 등 여러 장르의 게임을 기획하고 개발하면서 유저 경험을 최우선으로 고려하였고, 팀원들과의 협업을 통해 창의적인 아이디어를 구현해냈습니다. 특히, 충남 인디유 공모전에서 임진왜란을 배경으로한 조선풍 액션 RPG 프로젝트 잔월로 우수상을 수상한 경험은 이러한 역량을 키우는 데 큰 도움이 되었습니다.

키워드 – 테스트 경험, 유저 피드백 제공,

# 6. 지원 직무와 관련해 알고 있는 트렌드한 이슈를 말해보라.

현재 게임 업계에서는 **문화적 독창성을 가진 콘텐츠**가 글로벌 시장에서 큰 주목을 받고 있습니다. 한국의 역사와 문화를 기반으로 한 매체들이 해외 유저들에게도 큰 관심을 끌고 있으며, 이는 조선 판타지역시 흥행의 가능성을 보여줍니다. 또한, **멀티플랫폼 개발**과 **액션 RPG 장르에서의 깊이 있는 스토리텔링**이 중요해지고 있어, 이러한 트렌드를 반영한 콘텐츠 기획이 필요하다고 생각합니다.

키워드 – 여기 좀 문제인데 어떻게 고칠가요..

# 7. 자신의 장점 3가지를 어필한다면?

* **창의적인 기획 역량**: 풍부한 독서 경험을 통해 얻은 상상력과 스토리텔링 능력으로 독창적인 콘텐츠를 기획할 수 있습니다.
* **유저 중심의 분석 능력**: 다양한 게임 테스트 참여로 유저의 관점에서 게임을 분석하고 개선안을 제시하는 능력을 갖추고 있습니다.
* **팀워크와 소통 능력**: 팀 프로젝트 경험을 통해 협업의 중요성을 깨달았고, 원활한 소통을 통해 팀의 목표를 달성하는 데 기여할 수 있습니다.

# 8. 상사와 의견이 다르다면 어떻게 할 것인가?

상사와 의견이 다를 경우, 우선 상사의 의견을 존중하고 따른 뒤 그 배경과 이유를 질문하고 경청하겠습니다. 이후 제 의견을 논리적으로 정리하여 근거와 함께 조심스럽게 전달하겠습니다. 중요한 것은 프로젝트의 성공과 팀의 목표 달성이라고 생각하기 때문에, 의견을 조율하여 최선의 해결책을 찾기 위해 노력할 것입니다. 만약 최종 결정이 상사의 의견으로 정해진다면, 정해진 결과에서 최선의 방향으로 업무를 수행하겠습니다.

# 9. 입사 후 포부

입사 후에는 **2XTF 프로젝트의 콘텐츠 기획자로서 조선 판타지의 매력을 글로벌 유저들에게 알리는 데 기여하고 싶습니다**. 이를 위해 **기획 능력**, **유저의 시선에서의 분석력**, **내러티브한 경험 설계**를 더욱 발전시킬 것입니다. 또한, 끊임없는 학습과 도전을 통해 개인적으로도 성장하며, 넥슨게임즈의 비전인 "더 좋은 게임"을 실현하는 데 일조하고 싶습니다.

# 포트폴리오 관련 대답

### 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, 조선 시대의 자연 환경이나 고유한 건축물과 의상, 무기 등을 시각적으로 재현하여 유저들이 실제 그 시대에 있는 듯한 몰입감을 중점으로 둘 것입니다. 또한, 당시의 전통 설화나 민담에서 영감을 받은 몬스터나 판타지 요소를 추가하여 유저에게 익숙한 새로움 제공하고 싶습니다. 저는 이 점을 살리기 위해 일본의 카라스 텐구가 한국의 어둑서니로 변장해 활동하는 이야기를 만들었습니다.

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

제가 이 프로젝트르 통해 배운 교훈은 팀 모두 동일한 방향성을 가지고 개발에 참여해야 한다는 것입니다. 이 동일한 방향성의 기준은 개발 문서 또는 회의록입니다. 제가 이건 아닌데…라고 생각 하더라도 팀이 회의를 통해 이 방향으로 정했다면 나 역시 그 방향으로 따라가 돕는다면 보통 좋은 결과로 이어진다고 생각합니다.

프로젝트 적용 사항은 사방신에 의한 별자리를 사용한 캐릭터 강화 콘텐츠를 적용할 수 있다고 생각합니다. 동, 서, 남, 북은 각각 청룡, 백호, 주작, 현무를 상징하며 이 사방신은 자신을 상징하는 능력치를 가집니다. 청룡 유틸, 백호 속도, 주작, 공격, 현무 방어 등으로 각 특성 트리를 분리하고 캐릭터를 강화하는 방식을 적용할 수 있으며 이는 조선 시대의 대표적인 별자리 지도인 ‘천상열차분야지도’와 연결되어 유저에게 더 나은 내러티브를 제공할 수 있다고 생각합니다.

**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. 밸런스 문제가 심해 유저 경험에 큰 박탈감을 캐릭터들이 존재했습니다. 스킬과 능력치를 분석과 함께 개선 방안을 제시하여 개발팀에 피드백을 전달했고, 이후 업데이트에서 해당 사항이 반영되어 게임 밸런스가 개선되었습니다.

예를 들자면 텔레포터 라는 능력자 캐릭터가 있습니다. 이 캐릭터의 스킬은 일정 범위 내 자유로운 순간이동인데 스킬 사운드가 너무 작은 것이 문제였습니다. TPS 배틀로얄 게임에서 자유로운 이동 하나만 해도 압도적인 이점을 가져갈 수 있는데 적에게 정보를 주지 않고 이동합니다. 정보를 통해 전술 전략을 선택하는 게임에서 정보가 없다는건 너무 큰 이점으로 제가 가장 잘 사용하는 캐릭터였지만 이건 문제라고 생각해 스킬 사운드 증가, 총기 추가 데미지 하향 등 개선 방향을 제공했고 베타 테스트 때 적용됐던 기억이 있습니다.

**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 재미 요소와 유저들이 기대하는 바를 이해했습니다. 이러한 이해는 새로운 아이디어를 도출하는 데 도움이 됩니다. 최근 게임들은 장르를 가리지 않고 게임에 알맞다면 다른 장르의 시스템이라도 우리 게임에 적용합니다. 그렇기 때문에 저는 다양한 장르의 게임을 해보고 각 장르의 시스템이 우리 게임에 어떤 영향과 재미를 줄 수 있는지 파악할 수 있는 장르 융합 능력을 가지고 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?**

**서사를 통한 감정적 유대 형성이** 가장 중요하다고 생각합니다. 플레이어로 하여금 캐릭터의 이야기를 통해 감정적 유대를 형성하고 이야기에 몰입하게 만듭니다. 이 서사는 플레이어가 게임의 세계관을 더욱 넓게 알고자 하게 만드는 가장 큰 요소라고 생각합니다.

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

먼저, 역사적 자료와 문헌, 그리고 관련 논문 등을 배경으로 조선 시대의 문화중 구전, 설화를 깊이 이해하려고 합니다. 이를 통해 캐릭터나 몬스터의 배경 이야기나 세계관 설정에 괴리감을 줄여 플레이 몰입을 더욱 강화할 수 있습니다. 조선시대의 무사인 갑사에서 대 호랑이 전문 부대 착호갑사를 생각하고 이를 통해 대 요괴 전문 부대 착요갑사로 연결했듯 이런 세계관에 연결할 수 있는 요소를 계획할 것입니다.

**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 콘텐츠, 시스템 디자인에 반영할 계획입니다. 또한, 최신 게임 트렌드나 인디 게임들의 새로운 시도를 지속적으로 학습하여 유저에게 즐거운 경험을 선사하는 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 게임 개발에 대한 지식이 부족하여 처음에는 프로젝트 진행에 어려움이 많았습니다. 하지만 매일 꾸준히 공부하고 부딪히며 교수님, 선배님 또는 친구들의 도움을 받아 부족한 부분을 채워나갔습니다. 그 결과 어떤 경우에도 팀 프로젝트를 성공적으로 완수할 수 있었고, 이러한 경험을 통해 포기하지만 않는다면 좋은 결과로 이어지는 경험을 쌓았습니다.

**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. 저는 이 문제를 게임 플레이의 보편적 재미를 제공하며 이 세계관의 매력을 자연스럽게 느끼는 방식으로 접근할 것입니다. 이유는 설명은 필요하지만 과도한 설명은 스킵 버튼을 유발하기 때문입니다.**

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

**네, 입사 후에는 프로젝트 기획 문서를 보며 선배 기획자분들의 노하우를 적극적으로 배우고, 선배 기획자 분들의 업무 진행 방식을 참고하며 실무 경험을 쌓고자 합니다. 또한, 최신 게임 트렌드와 기술에 대한 지속적인 학습을 위해 Gstar와 같은 행사에 적극적으로 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 참여하고 싶습니다. 조선 판타지의 매력을 극대화할 수 있는 퀘스트 디자인이나 이벤트를 기획하여 유저들이 게임에 더욱 몰입할 수 있도록 하고자 합니다. 또한, 팀 내에서 적극적으로 소통해 의견을 공유하고 협업하여 게임의 완성도를 높이는 데 기여하고 싶습니다**.**