간단한 자기소개 부탁합니다

안녕하십니까? 저는 도전을 통해서 경험을 쌓아온 지원자 서민석이라고 합니다. 저는 지금까지 게임 기획자가 되기 위해서 다양한 경험을 쌓았습니다. 저는 15년 이상 조아라, 문피아, 노벨피아 같은 인터넷 웹 소설 사이트에서 다양한 장르의 소설을 읽으며 캐릭터나 스토리에 대한 이해와 경험을 많이 쌓아왔습니다.

그리고 장르를 가리지 않고 게임을 플레이 하며 게임이 유저 에게 제공하는 재미에 대해 많은 경험을 해왔습니다. 5년 전 부터는 알파 테스트나 베타 테스트 같은 공개, 비공개 테스트에 참여하면서 유저경험을 토대로 게임에 있는 문제점이나 의도에서 벗어나는 콘텐츠 또는 전투 밸런스에 관한 점을 건의하는 등의 경험을 즐겨하고 있습니다.

동시에 호서대학교 게임학과로 편입해 여러 프로젝트에 참여하며 직접 게임을 개발하는 경험을 통해 게임 개발자가 되기 위한 도전을 계속하고 있습니다.

저는 이런 경험과 도전을 통해 이 2XTF 프로젝트의 도전에 함께하여 더욱 게임을 재미있게 만들고 싶습니다. 감사합니다.

네 그 게임 밸런스를 건의할 때에는 어떤 소통 창구를 통해서 건의를 하세요?

알파 테스트나 베타테스트 같은 경우에는 보통 게임의 종료된 게임 테스트가 종료 시점에 설문조사를 진행을 합니다. 그때 이 게임에서 캐릭터 또는 뭐 밸런스적인 문제가 있는 경우에 그 사 그에 대한 내역을 좀 세부 사항으로 분석을 하여서 제출을 꺼냈습니다.

그럼 그런 그 밸런스 때 건의를 했을 때 혹시 그쵸 건의한 대상 쪽에서 좋은 피드백이 오거나 그런 경우가 있나요?

네 어 과거 슈퍼피플이라는 게임이 있었는데요 그 게임에서 그 슬레포트라는 게 캐릭터가 있었습니다. 3인칭 TPS 배틀로얄 게임에서 텔레포터라는 능력이 굉장히 강력한 기능을 전략적 장소를 사용할 수 있게 만들었는데요. 이 텔레포터라는 캐릭터에 스키를 사용할 때 소리가 나지 매우 적게 나는 문제가 있었습니다.

발화자 2 (01:48)

저는 이게 좀 만약에 이런 강력한 능력을 사용한다면 상대방이 검토를 하고 있는 상대방에게 이 정보 최소한의 정보라도 알려줘야 된다고 생각했기 때문에 이런 반응을 최소한다 범위가 한 30 m 정도는 되게 소리가 나게 생 거늘을 뭐 소리가 나게 해야 한다고 건의를 했고 베타테스 알파 테스트 이후 설문조사정 건의를 했고 메타 테스트에 그렇게 적용되어 나와 있던 적용 적용됐던 경험이 있습니다.

발화자 1 (02:12)

네 그렇게 해서 적용을 해서 좀 직접 플레이 본 유저들이 실제로 거의 나셨다고 하는 피드백들은 어떻잖아요?

발화자 2 (02:19)

그래서 해리포터에 대한 문제점이 좀 많이 줄어들었습니다. 데미지적인 밸런스는 어쩔 수 없었지만 어 최소한 이 게임에서 부당하다라는 느낌이 많이 줄었다는 평가가 있었습니다.

발화자 1 (02:31)

그래서 저희 그 투XTF 프로젝트에 지원한 이유가 뭡니까?

발화자 2 (02:41)

텍스트F 프로젝트를 지원 이유는 제가 각 도서대학교 졸업작품 프로젝트로 조선품 판타지 액션 알피지 게임을 제작한 경 본 적이 있습니다. 그 당시 조선 이제 게임을 제작하면서 많은 조선에 대한 매력을 느끼게 되었고 이런 게임으로 액션 아이피지 게임을 정말 크게 트리플레이급으로 만드는 게임이 있다면 꼭 한번 참여해 보고 싶다는 생각을 가지게 되었습니다. 그리고 제가 그 졸업 작품을 진행하면서 얻었던 경험이나 자료들을 바탕으로 이 프로젝트에 많은 도움이 될 수 있다고 판단했기에 어 2 프로젝트에 지원하게 되었습니다.

발화자 1 (03:19)

조선에 대한 매력들을 그 본인 게임에 여기고 싶다고 했는데 혹시 그런 조선에 대한 매력이라고 하는 게 더 구체적으로 있다면은 예를 들어서.

발화자 2 (03:30)

들릴 수 있을까요? 일단 기본적으로 조선시대에 대해서는 건축물의 문항이나 의학도 무기 2세 가지로 잡을 수 있고요. 자연 환경 또한 그에 대한 뭐 구조적인 미소로 돌아갈 수 있다고 생각합니다.

발화자 2 (03:42)

몬스터적인 몬스터 쪽으로는 우리나라의 민화나 민방이나 설화 등에서 다양한 몬스터의 특징을 잡을 수 있고 그 몬스터에 판타지적 요소를 추가하여서 만들어진다면 익숙함 속에 익숙함 속에 있는 새로움을 느낄 수 있는 유저 익숙함 속에 있는 새로운 뮤지션들이 느낄 수 있을 것이라 생각합니다.

발화자 1 (04:03)

그 매력에 대한 그런 요소들은 알겠는데 혹시 이 매력을 한마디로 정의한다면 뭐라고 할 수 있을까요? 조사에 대한 내용을.

발화자 2 (04:10)

한국인들에게는 이게 아까 방금 말씀드렸던 익숙함 속에서 느끼는 새로움을 느낄 수 있고 외국인들에게는 완전 새로운 먼저 새로운 아예 자신들에게 처음 느껴보는 것과 또 한국만의 고유적인 고풍스러운 멋을 이게 느낄 수 있게 할 수 있다고 생각합니다.

발화자 1 (04:31)

그렇다고는 조선에 대한 매력은 전통 오래 전통에서 함축된 그런 역사 그런 것들을 생각하는 거예요.

발화자 2 (04:40)

네 일반 기성적으로는 그렇게 생각하거든요.

발화자 1 (04:42)

뭐 있어야 되고 복사 전국사와 소통이다. 네.

발화자 2 (04:44)

네 이유는 조선시대만큼 전 세계적으로 저희 나라의 기록물이 완벽하게 남아있는 나라가 없습니다. 그렇기 때문에 해외인 사람들이 이 게임을 보고 우리나라에 더욱더 찾아보이면서 그런 그 과정에서 더 재미를 느낄 수 있는 방향을 추구하고 싶습니다 네 맞습니다.

발화자 1 (05:03)

그래서 이런 매력들 잘 활용해서 우리 게임 기획자로서 활동할 때 그 매력을 또 게임에 적용시키는 것도 중요하잖아요. 그런 요소들을 정의를 잘해서 적용시켜주면 좋을 것 같습니다.

발화자 2 (05:15)

네 감사합니다.

발화자 1 (05:18)

그렇죠? 오늘 저희 콘텐츠 기획자 지문은 선택한 이유를 좀 얘기해 줄 수 있나요?

발화자 2 (05:25)

콘텐츠 기획자를 선택한 이유는 뭐 제가 지금까지 쌓아왔던 경험이 이 분야 이 콘텐츠 기획자라는 분야에서 가장 강점이 될 수 있다고 생각했기 때문입니다. 또한 저는 가게 소개해서 자기소개할 때 말씀드렸다시피 지금까지 많은 장르의 문학책 문학 소설이나 또 웹소설 같은 책들을 많이 읽어왔습니다. 현재 유저 커뮤니티 어 웹소설 같은 경우에는 현재 트렌드를 가장 잘 반영한다고 하면 말일 수도 있고 그리고 많은 게임 경험은 이 유저 경험을 콘텐츠 콘텐츠 게이션은 게임 즐거움 재미를 계획 설계하는 사람이라고 생각합니다 그렇기 때문에 많은 게임 경험이 이 유적 경험이 이 콘텐츠 기획자라는 직무에 가장 잘 맞\*\*고 생각해서 지원하게 되었습니다.

발화자 1 (06:08)

유저병원 그 본인이 만든 그 조선풍 알피지. 게임이 또 어떤 유저 경험을 추가하고 있는지 알려주실 수 있어요.

발화자 2 (06:31)

저희 게임 같은 경우에는 스타일리쉬한 액션을 통하여 어 패링이나 이런 패링이나 방어 모든 전투 행동을 통해서 스킬 게이지를 쌓고 그 스킬을 사용할 때 이제 쾌감이 느끼는 카타르시스 독가 제일 기본 어 중점인 게임입니다. 두 번째로는 익숙한 일반인들이나 한국인들에게 한국 사람들에게 매우 익숙한 임진왜란을 배경으로 하여서 어 이 임진이라는 스토리를 이렇게 변경할 수 있었구나 새롭게 제공할 수 있는 약간 숨겨진 이야기를 제공하고자 했습니다.

발화자 1 (07:07)

그분은 스타일이라는 액션을 통한 카타르시스 전투행동을 스타일리쉬하게 그러니까 스킬 게이지를 활용하고 네 그런 게이지 자원을 활용하는 게 또 카타르스를 준다는 건 아니?

발화자 2 (07:21)

그렇죠 네 맞습니다. 그 모든 행동이 이동률을 제외한 모든 행동이 뭐 모든 전투 행동이 이 스케일 게이지에 영향을 끼치게 되고 피격시 스케게이지가 떨어지고 또 내 공격이 성공하거나 방어의 성공 또 패링했을 때 이 스케이 게이지가 올라가게끔 설계를 하여서 그리고 설계를 했고 그리고 스킬을 사용할 때는 스킬이 총 3 가지를 제작을 하였는데요. 스케일 연꽃에 1개 연꽃에 3개 연꽃 총 5개 최대로 모았을 때는 또 이제 활용하고 있는 이펙트를 가진 강력한 기술을 사용할 수 있게끔 설명 설계를 했습니다.

발화자 1 (07:54)

잠깐만요 돌발 질문 여기서 한번 말하지 작품 얘기해 그 알았지 포인트 소개를 지금 아 우리는 내 질문지가 함축이 없어.

발화자 2 (08:10)

그렇게 됐습니다.

발화자 1 (08:15)

저희 혹시 그 학생 자기소개서에 독서량이 많다고 적어줬는데 그중 가장 기억에 남는 책과 장소는 어떻게 됩니까?

발화자 2 (08:25)

문구는 정확히 지금은 기억이 나지 않게 말씀드리기 좀 애매하지만 책 같은 경우에는 뭐 두 가지 정도 기억이 나는 것 같습니다. 어 로맨스 판타지의 시초에 들어갔던 아도니스라는 로맨스 판타지 도서와 그리고 프롤로그 스토리라는 유누나 작가의 그 어반 어반 판타지 작품입니다. 어 알로이스 같은 경우에는 그 당시에 그 로맨스 판타지라는 장르가 좀 물 위로 올라오기 전 초기 시절에 초기 시절에 데이트를 신 작품인데요 음 판타지나 뭐 일반적인 판타지나 남성형 소설을 읽던 저에게는 이제 여성형이지만 남성형도 함께 챙기고 로맨스가 함축된 로맨스가 중점으로 된 이 소설이 좀 새롭게 다가왔던 것 같습니다.

발화자 2 (09:22)

그리고 두 번째 프로그 스토리 같은 경우에는 엄한 판타지인데 현대 이 인간의 역사에 마법이 추가되었다는 배경을 가지고 갑니다. 마블이 추가된 인류가 어떻게 발전하고 성장했을지 그리고 이 세계의 판타지 종족이 살짝 가미가 되어 가지고 완전 새로운 어 새로운 경험을 제공하였는데 또 다른 것보다 캐릭터가 그 스토리에 나오는 주인공이 말 그대로 0살 아이 때부터 성장 과정을 거쳐서 성인이 될 때까지 내용을 한 1000편에 가깝게 이야기를 하고 하다 보니까 이 주인공의 내가 마냥할 말이 마치 몰입을 하든 몰입을 할 수 있는 듯한 느낌을 많이 받았습니다.

발화자 1 (10:10)

저는 책을 볼 때 가장 기원한 건 새로운 경험이고.

발화자 2 (10:12)

그러네요 예 맞습니다.

발화자 1 (10:15)

그럼 혹시 책을 보고 나서 이 책이 그 나의 그 뭔가 인생의 지침서가 됐다고 하는 그런 책들이 한 권 정도 있습니까?

발화자 2 (10:23)

인생의 지침서가 되었다는 투자를.

발화자 1 (10:25)

네 그 이거는 진짜 최근 마음의 양식이라고 하잖아요.

발화자 2 (10:31)

만약에 이거를 고르라고 하신다면 저는 프로를 방금 말씀드렸던 프롤로그 스토리를 절대 그 선택할 것 같습니다.

발화자 1 (10:37)

맞습니다. 판타지 소설이 인생의 지천서가 됐어요.

발화자 2 (10:42)

판타지 소설의 인생이 진도가 됐다라는 게 어 누군가 보기에는 좋지 않게라고 생각할 수 있지만 저는 그 사람의 이 저는 판타지 도서 역시 그 사람의 생각과 양식을 그 책을 통해 표현했다고 생각합니다. 그렇게 저는 그 소설이 그 소설책이 말 그대로 영살부터 성장 과정을 초등학생 중학생 유치원 초등학생 중학생 고등학생 성인 될 때까지 모든 성장 과정을 함께하는 입장에서 네 제 인생 방향성 그 주인공이 끊임없이 포기하지 않고 나아가는 모습이 인생 방향성에서 변하는 영향을 받았던 것 같습니다.

발화자 1 (11:17)

주인공이 그런 어떤 문화가 입장에도 꺾이지 않고 아주 어릴 때부터 끝까지 다 자신의 목적을 관찰해서 결국 밀어내는 게 은닉인가 봐요.

발화자 2 (11:26)

네중간에 주인공의 주인공 일행의 절반이 사망에 이르는 듯 많은 고난과 역경이 있고 챕터가 지날 때마다 음 계속 지속해서 거대한 역경이 부여됩니다. 제가 이 소설을 벌써 읽게 된 지 한 15년 가까이 되었고 왕제의 완결은 재작년쯤에 나왔는데요. 말 그대로 12년 제 유년 시절부터 성인 어 군대 성인이 지금 현재 최근까지 영향을 끼쳤다고 생각하기 때문에 이 도 책이 이제 뭐 영향을 많이 끼친 책이라고 선정을 했습니다.

발화자 1 (12:01)

반발적인 걸로 끝나는 게 아니라 오랫동안 계속 영향을 줬다라는.

발화자 2 (12:06)

네 맞습니다.

발화자 1 (12:07)

그리고 그래서 지금.

발화자 3 (12:16)

음 일단 저는 제가 질문할 거에서 질문하겠구요. 5번이라고 네.

발화자 1 (12:22)

지원한 직무 중 가장 중요한 역량은 무엇이라고 생각하십니까?

발화자 2 (12:26)

콘텐츠 기획자의 지 역량 중에 가장 중요한 것은 재미를 설계할 수 있어야 된다는 것입니다. 그게 의도에 맞는 유저에게 그 길을 유저에게 주는 재미를 기획의도에 맞게 설계할 수 있어야 된다고 생각합니다. 이유는 기본적으로 저희가 설계한 저희가 게임을 만드는 것은 우리가 자기만족을 하기 위한 것이 아니라 유저에게 이 재미를 우리가 만든 이 재미를 뭐 느끼게 하고 싶다.

발화자 2 (12:53)

약간 이런 유저 경험이 가장 핵심이 돼야 한다고 생각하기 때문에 유전 경험을 통한 재미 설계가 가장 핵심이라고 생각하겠습니다.

발화자 1 (13:03)

뭐 재밌는 게임을 만들고 싶다고 하셨는데 그 재미있는 게임이란 무엇이라고 생각하십니까?

발화자 2 (13:09)

어 재미있는 게임이라는 것은 나 혼자 재미있는 게임도 있지만, 제가 생각하는 재미있는 게임은 누군가의 소통하고 대화하고 함께 할 때 가장 즐거운 경험을 주는 게임이라고 생각합니다. 그렇기 때문에 저희는 이 게임에서 어 유저들이 소통할 수 있는 요소가 한 뭐 스토리적이라든지 캐릭터적 요소라든지. 그래서 서사 최소한의 서사를 통해서 유저들이 커뮤니티를 형성하고 게임 쪽이나 스토리도 세계관들이 정해요.

발화자 2 (13:38)

그런 게 이야기를 할 수 있는 요소가 만들었으면 좋겠습니다.

발화자 1 (13:43)

음 그러면은 그런 이단결 요소다. 서사가 없는 간단한 패턴들만을 이용한 퍼즐 게임류 같은 경우는 재미없는 게임이라고 생각하시나요?

발화자 2 (13:51)

퍼즐 게임만 껴 퍼즐 게임들은 퍼즐 게임만의 재미가 존재하고 그것들 역시 내가 혼자 즐기지만 커뮤니티가 형성이 되지 않지는 않습니다. 그것 역시 자신들이 푼 퍼즐을 자랑한 부자 커뮤니티에 형성되고 커뮤니티가 형성되고 그 커뮤니티에 올리고 누군가의 공감을 받고 또 도전 요소를 체험하는 등 다양한 활동이 이루어지고 있는 것으로 알고 있습니다.

발화자 1 (14:13)

그러면은 전 세계 마지막 한 사람이 남은 사람은 어떠한 그런 게임 패드들을 데이터베이스에 쌓아놓고 있더라도 게임의 진정한 재미를 좀 느낄 수 없는 그런 상황에 서는 걸까요?

발화자 2 (14:24)

그것도 완벽하지는 않다고 생각합니다. 이게 좀 이상한 말로 들릴 수 있을지 모르겠습니다만 게임에 대해서 커뮤니티 소통 대상이 누군가 사람을 피폭 사람일 필요는 없다고 생각합니다. 나 자신이 될 수도 있다고 생각하기에 또는 게임 캐릭터와 뭐 캐릭터 게임 게임도 캐릭터에 좀 몰입을 하여서 캐릭터와 대화하는 등의 형태를 가진 뭐 커뮤니티도 있다고 생각을 합니다.

발화자 2 (14:49)

네. 알겠습니다.

발화자 3 (14:51)

네 그럴까? 아 그러면 저는 이제 요거 질문하기 전에 그러면 지금 즉 가장 본인이 잘 만들었다고 생각하는 게임 그리고 지금 본인이 즐겨보는 게임은 뭐뭐가 있을까요?

발화자 2 (15:04)

제가 가장 잘 만들었다고 생각하는 게임은 일단 네 졸업 프로젝트 저널인데요. 이유는 어 3개월 동안 팀원들과 함께 협업을 통 협업을 하고 뭐 다산하는 뭐 사건 사고도 많았고 했지만 그 모든 역량을 극복해서 결과적으로 좋은 결과를 내었던 게임이었기 때문입니다. 이 좋은 결과는 충남 인디오 게임점에서 어 대학 법원 우수상을 수상한 경험이 있고 심사원들 심사위원님들에게는 이제 게임 쪽으로 스토리적으로 매우 인상 깊었다라는 평가를 받았습니다.

발화자 3 (15:40)

음 그거는 이제 학생분께서 제작한 프로젝트잖아요. 그냥 다른 게임 기획사에서 이제 만드는 게임 중에 잘 만들었다고 생각하는 게임은 이제 본인은 유저 중심의 기회 능력이 중요하다라고 했잖아요. 그런 게 잘 반영돼 있는 게임은 혹시 어떤 걸 자신이 있으신가요?

발화자 3 (15:58)

아니면 본인이 즐기고 있으신 거 있으신가요?

발화자 2 (16:00)

제가 생각하는 그런 게 유저 경험이 잘 반영된 게임으로는 가장 최근에 나왔던 델타포스 호크옵스라고 하는 게임입니다. 최근 트렌드를 가장 잘 따라간 게임인데요 최근에 배틀필드나 크로BT 같은 거대한 전장을 바탕으로 하는 게임들이 많이 약화가 됐습니다. 이유는 게임사 측에서 유저 경험을 많이 받아들이지 않았기 때문에 생긴 문제였는데요.

발화자 2 (16:25)

이 문제들을 해결하는 신작 게임이 나왔고 블랙 바닥 어 그 신작 게임이 나왔고 그 신작 게임에서는 그 유저 경험으로는 끝내지 않고 뭐 다른 트렌드의 가장 혁신 최신 트렌드에 알맞는 모드를 추가하여서 제공을 유저에게 주에 제공을 했습니다. 한마디로 한 한 게임 안에 좀 세 개의 게임이 있는 것인데요 뭐 3개의 게임이라고 말씀드리자면 하나하나의 익스익스트레이션 출타 모드고 두 번째는 대규모 전작 모드 그리고 세 번째는 캠페인 모드입니다. 최 어 익스트랙션 스타 같은 경우엔 최신 트렌드를 따라가는 게임이여기에 현재 유저들에게 많은 호평을 받고 있고요.

발화자 2 (17:01)

대규모 전당 같은 경우에도 어 현대 전에 알맞게 현대전에 알맞게 최근 트렌드를 잘 따라왔다. 그리고 책 보증을 잘 시켰다는 평가를 받고 있고 캠페인은 아직 게임이 정식 출시가 되지 않았기 때문에 경험해보\* 못했습니다.

발화자 3 (17:15)

네 알겠습니다. 그러면 본인도 얘기했던 유료 정신의 기회 능력을 키우기 위해서 혹시 어떠한 노력을 하셨나요?

발화자 2 (17:23)

제가 헌터스 언이라는 게임을 혹시 아실지 모르겠는데요 그 2019년쯤에 나왔던 잠시 알파 테스트를 하고 사라진 게임입니다. 아 알파 테스트를 하고 정식 출시까지 이어진 게임입니다. 그 당시 그 게임에 어 비공개 테스트를 참여를 시작으로 계속해서 이어지는 알파 테스트나 공표 어 알바 테스트나 베타 테스트 또는 테크니컬 테스트 같은 기술 테스트 같은 곳에 많이 참여를 하였습니다.

발화자 2 (17:52)

대표적으로는 현재 넥슨 게임즈에 존재하는 어 버스 디센던트 알파 테스트 베스트 테스트 그리고 테크니스털 테스트 모두 참여하고 설문조사를 건의를 드렸고요 어 정식 오픈한 뒤에는 40시간 정도 플레이 하서 총 플레 이 시간 100시간이 조금 넘었던 걸로 기억합니다.

발화자 3 (18:13)

그러면 지금 팀 프로젝트를 진행하셨고 그걸로 수상도 하셨잖아요. 그건 팀플에서 본인은 주로 어떤 역할을 담당을 하셨어요?

발화자 2 (18:21)

저는 팀 프로젝트에서 서브 기획으로 처음에 들어가게 되었는데요. 어쩌다 보니 전투 기획 메인과 스토리 시나리오 세계관을 작성하고 캐릭터 설정 그리고 퀘스트 디자인까지 레벨 디자인을 제외한 거의 모든 요소를 맡았던 것 같습니다.

발화자 3 (18:39)

어 팀 프로젝트 몇 명 정도 같이.

발화자 2 (18:42)

하셨어요? 저희 팀 같은 경우에는 총 7명으로 7명 정도 기획 두 명 프로그래머 2명 그리고 디저 그래픽 3명이로 구성되어 있었습니다 음 일단 그렇게 민원이 많았기 때문에 디자인적으로 좀 모든 요소를 에스 사용을 최소화하고 저희가 직접 만들어보자는 목표를 달성해서 아까. 말씀드렸던 공모전에서 심사위원들에게 좋은 평가를 받았던 적이 있습니다.

발화자 1 (19:08)

그럼 재학 중에 진행했던 과제 중에 그 7명이나 함께 부딪쳐서 프로젝트를 진행했다면 여러 가지 일이 많이 있었을 것 같은데요. 그중에 인상 깊었던 일을 좀 하나 있으면 알려주세요.

발화자 2 (19:20)

저희 집 같은 경우에는 초 그 프로젝트 초반에 굉장히 좀 다사다간 했습니다. 기본적으로 게임학과여서 게임을 모두 열심히 한다는 인식이 있었기에 서로에 대한 레퍼런스만 공유하고 어 문서를 통해서 그냥 바로 진행을 했는데요. 첫 번째에서 두 번째 주차까지 최 이 소통이 잘 되지 않아 가지고 어 진행이 거의 되지 않았던 경험이 있습니다.

발화자 1 (19:49)

시간마다 이모네요.

발화자 2 (19:50)

네 맞습니다. 그럴 때 저는 제가 그 당시에 한 번 회의를 할 때 이야기를 했습니다. 우리 아무래도 회의를 자주 하지 않고 또 레퍼런스를 아직 직접 플레이해 보지 않아서 생기는 문제인 것 같다 우리가 7명이 모였지만 7명이 모였지만 각각 다 다른 경험 이 게임을 레퍼런스 게임을 안 해본 사람도 있기 때문에 직접 한 일주일 정도 시간을 내가지고 직접 게임을 하루하루 돌아가면서 플레이를 해보고 이 느낀 경험을 좀 소통을 이 느낀 경우를 소통해서 우리가 가져가야 될 점 우리가 좀 도와줘야 될 점 이런 걸 정하고 개발을 개발에 집중하는 게 좋을 것 같다라고 제안을 했습니다.

발화자 1 (20:31)

네 그렇게 해서 그 소통 경험이 좀 더 많이 보게 된다. 그냥 한 일이 주 시간 아닌 거랑 다르게 좀 진도가 잘 나갔다든지.

발화자 2 (20:39)

네 일 주일 정 이 주 정도 시간이 날리고 일주일을 또 게임 플레이하는 데만 집중을 했지만 이후 4주차부터는 지속 뭐 업무상 문제가 없고 최소한의 트러블은 이제 작업 결과물이 살짝 원하는 방과 달랐다. 이 정도와 그리고 작업 결과물이 나오지 않았다 정도밖에 그런 일상적인 프로그램을 제외하고는 모두 수상을 했던 것 같습니다.

발화자 3 (21:05)

이렇게 끝났습니다.

발화자 1 (21:06)

네 어머.

발화자 3 (21:08)

아, 저는 그.

발화자 1 (21:09)

그것도 아 빨리 부탁해라고 생각해서.

발화자 3 (21:11)

어 그리고 네.

발화자 1 (21:13)

그럼 지원 직무와 관련해서 알고 있는 트렌드한 이슈를 있으면 좀 말해 주세요.

발화자 2 (21:19)

어 트렌드 콘텐츠 기획자의 트렌드한 직무라고 되어 있는데요. 사실 솔직히 어 너무 많은 트렌드 중에서 어떤 기술적인 트렌드인지 아니면은 뭐 게임적 그런 트렌드인지 한번 정해주실 수 있을까요?

발화자 1 (21:42)

피오께서는 이제 문화적 독창성을 가진 코네시가 이제 글로벌 시장에서 큰 주목을 받고 있잖아요. 그래서 이런 문화적 독창성을 가진 콘텐츠 측면에서 좀 트렌드한 이슈를 좀 옮겨줬으면 좋겠습니다.

발화자 2 (21:53)

첫 번째 문화적 독창성을 가진 트렌드라고 하시면은 이제 일본 같은 경우에는 보스트 오브 스시마 그리고 그래서 어 세 키로나 이런 일본풍 일본에 일본의 전통적인 멋을 살린 게임들이 나오고 있고 미국과 같은 경우에는 레드 데드 이데이션 투나 디티에 이 같은 미국만의 멋에까지 독창적인 멋을 가진 게임들이 주식 주기적으로 출시되고 있습니다. 한국 역시 이런 한국만의 멋을 가진 한국말의 독창적인 멋을 가진 게임으로 현재 ETV 스TF 프로젝트가 진행되는 것으로 알고 있고 저는 이 프로젝트에 참여하여서 저희 트렌드를 이끌어가는 사람 이끌어가는 이 도전에 함께 하고 싶기 때문에 여기 지원을 하게 되었습니다.

발화자 1 (22:36)

그래서 이거를 하고 있습니다. 자신의 그 본인의 장단점에 대해서 이야기를 좀 해줄 수 있나요?

발화자 2 (22:53)

제가 장점 제 장단점은 두 가지가 좀 통일이 됩니다. 장점과 단점 모두 생각이 많다에서 연결이 되는데요. 장점은 생각이 많기 때문에 이 공 이 생각을 통하여 오랫동안 하는 생각을 통하여 좋은 결과물을 이끌어낼 수 있다는 것이었고요.

발화자 2 (23:11)

단점은 이 생각이 결과로 이끌어지지 않을 때 업무가 계속 늘어지고 있다는 게 큰 문제였습니다. 저는 이 문제를 좀 해결하기 위해서 현재는 제가 생각한 것을 결과가 갑자기 도출되지 않을 때 제가 생각한 것에 모두 메모장에 나열하고, 이것을 줄이는 순차적으로 논리적으로 좀 줄이는 연습을 하고 있고요. 그렇게 해서도 잘 노출이 되지 않을 때는 ChatGPT를 사용하는 등 좀 AI의 도움을 받고 있습니다.

발화자 1 (23:42)

그 외 그 외에 또 장점이 있다면은 한 두 가지만 말해 주세요.

발화자 2 (23:46)

장점이 있다면은 어 저는 계획적인 뭐 업무나 이런 걸 뭐 진행할 때 모두 계획적으로 진행합니다. 물론 계획대로 되지 않는 경우가 대다수이지만은 그 대선 계획대로 되지 않는 것조차 생각을 하고 계획을 짜서 최종적으로 업무에 업무를 끝마치는 게 제 장점이라고 생각합니다.

발화자 1 (24:13)

떨리시고요.

발화자 3 (24:16)

네 그러면은 장점 대비해서 혹시 지 본인이 생각하는 단점은 뭐가 있을까요? 이제 제일 앞에 좋은 것만 얘기하셨으니까 이제 본인의 조금 마음에 안 드는 부분이라든가 그런 거는 뭐가 있을까요?

발화자 2 (24:30)

제가 본래 마음에 들지 않았던 점이 하나 크게 큰 점이 하나 있었습니다. 좀 소심하다는 점이었었는데요? 저는 이 소심함을 좀 고치기 위해서 사람을 상대할 때 그저 있는 그대로 보는 연습을 많이 했습니다.

발화자 2 (24:45)

어 어 약간 뭐라고 예시를 말씀드리자면은 교수는 학교에 있는 교수님조차도 밖에서 동네에서 뵙게 되면 그냥 동네 아저씨가 되는 그런 현상이 있지만 학교 교수님 그 학교 안에서는 조금 더 어려워하더라도 밖에서는 편하게 대하면서 또 뭔가 좀 친분을 쌓았고 어 학교생활 중에는 교수님의 개인적인 개인 교수님께서 저에게 개인적으로 부탁을 하실 정도로 많이 교수님 어 대화를 많이 했던 것 같습니다.

발화자 3 (25:14)

그런 그런 소심함을 하기 이제 극복하게 있는 그대로 좀 받아들이려고 노력을 많이 하시는 편인가요?

발화자 2 (25:22)

네와 네 그 그런 방향으로 최대한 노력을 많이 하고 있습니다. 현재 현재도 지금 현재까지도 이 쫌 더 이 소심한 거를 쫌 고칠려고 근데 나 혼자 끙끙 앓는 것보다는 누군가의 도움을 많이 받아보는 형식으로 네 질문을 많이 하는 형태로 좀 고쳐나가고 있습니다 알겠습니다.

발화자 3 (25:44)

그러면은 이제 이제 팀 프로젝트를 하시다 보면은 이제 직급도 나눠지게 될 거고 이제 상사랑 같이 많은 업무를 하게 될 텐데 상사랑 만약에 의견이 다르면 어떻게 대처를 하실까? 예를 들어서 책임 전가를 상사가 할 수도 있고요 아니면은 이제 의견이 다른 예를 들어서 학생부는 이게 답인 걸 알고 있는데 상상 다른 답을 가지고 있어요. 근데 이런 상사가 이 본인의 답으로 진행을 했는데 결과가 안 좋게 나왔어요.

발화자 3 (26:14)

근데 어떤 상사는 그거를 학생분한테 전가를 할 수도 있거든요. 그래서 그런 상황이 발생했을 때 본인은 어떻게 대처할 생각이신가요?

발화자 2 (26:26)

상사와 상사님과 그냥 단순하게 의견이 다른 경우에서는 일단 상사 역시 상사님만의 그 지금까지 겪어오신 노하우와 경험이 있기 때문에 상사 그 안에 상사님 아 상사만의 그 생각이 있을 것이라고 생각을 합니다. 일단 공적인 회의 자리에서는 그거에 대해 직접적으로 물어보는 거는 거의 도전에 가까운 형태라고 생각하기 때문에 뭐 간단하게 커피 한 잔 하러 나갔다거나 아니면 흡연장에 잠깐 따라가서 혹시 이런저런 문제점이 있는 거 같은데 이렇게 뭐 이런저런 혹시 뭐 약간 조심스럽게 여쭤볼 것 같습니다. 책임전과 같은 경우에는 솔직히 어쩔 수 없을 것 같습니다.

발화자 2 (27:10)

어 이제 막 회사에 들어온 신입이 어 회사에서 모든 걸 이루고 있는 상사께서 책임 전가를 한다면은 그냥 마음의 양심의 가책이라도 느끼라고 잠깐 커피 한 잔 사 들고 들어가서 왜 그러셨습니까라고 말 한마디 드릴 것 같습니다.

발화자 1 (27:28)

음 보통 우리 기획자라고 하면은 그 프로젝트를 또 책임자는 작은 책임자이기도 하거든요. 그런데 그거에 대해서 상사가 지시를 했는데 나는 그 상사가 강력강할 때 지시한 사항을 그대로 따라서 계획서를 만들었을 뿐인데 결과가 안 좋았어. 이제 그래서 그러면은 이제 어 그거 서면서 기획자가 기획 잘못돼서 그렇게 된 겁니다.

발화자 1 (27:48)

이러면서 이제 위에선의 보고를 할 수도 있거든요. 이제 그런 경우에 억울하지만 그냥 울분은 참고 커피 한 잔으로 가야겠다. 이런 경우죠.

발화자 2 (27:57)

네 어쩔 수 없다고 생각합니다. 그 부분에 대해서 상사 잘 잘 만나는 것도 운이기 때문에.

발화자 1 (28:03)

네 네 상담 알겠습니다 받아들입니다라고 찾아주셨네요.

발화자 3 (28:09)

어 네 일단은 이거 끝나고 싶은데 그다음에 이제 우선 몇 번으로 할까요. 그럼 만약에 저희 여기에 입사하게 된다면은 후보가 어떤 게 있을까요?

발화자 2 (28:22)

입사후 폭우로는 현재 이 프로젝트가 한국의 멋을 독창적인 멋을 전 세계에 알리는 매우 중요한 프로젝트라고 생각합니다. 저는 만약 입사를 하게 된다면은 제 경험을 살리고자 선배님 이제 회사에 최대한 잘 적응하도록 노력을 할 것 같고요 선배님들의 개인 문서나 이미 작성된 그런 프로젝트 내용들을 잘 분석하고 공부하여서 최대한 프로젝트에 누가 되지 않도록 노력을 열심히 할 생각입니다.

발화자 3 (28:55)

어 근데 사실 위에서 보면은 뭐 이런 유저를 안 글로벌 유저들 알리는 데 기여를 하고 싶다라고 하지만 사실 위에서는 돈을 많이 벌 수 있냐가 중요한 거잖아요. 이 프로젝트로 이제 그런 부분에 있어서는 혹시 뭐 계획 같은 게 있으십니까 그러니까요? 왜냐하면 트렌드를 따라가는 것도 이제 돈을 많이 벌 수 있는 방법이고 그런 건 위에서 계속 지지를 할 거예요.

발화자 3 (29:19)

이런 쪽으로 하면 안 되겠냐 뭐 요런 걸 하면 안 되겠냐, 왜냐, 이게 돈이 잘 되니까 이제 이제 그런 그런 후보가 음 이제 학생분이 생각하신 포부랑 위에서 원하는 거랑 다를 수도 있는데 이런 부분을 잘 조율을 하실 수 있을 것 같은지 의견을 여쭙고 싶어요.

발화자 2 (29:37)

당연하지만 기업의 기본 기업의 기본 목표는 수익성입니다. 그렇기 때문에 만약 어 윗선에서 원하는 만큼의 비엠 요소나 프로젝트 판매 요소를 원하신다면 충분히 그에 맞춰서 게임에 저는 비엠을 노리고 게임을 만든다기보다는 게임에 맞춰서 비행 요소를 만들고 그에 대해서 유저들에게 거부감 없이 다가갈 수 있는 비행요소를 제작할 것 같습니다. 이 과정에서 뭐 수익이 음 많이 나오면 굉장히 좋은.

발화자 3 (30:08)

아 알겠습니다 네.

발화자 1 (30:11)

맞지 그러면은 이제 포트폴리오 질문으로 넣으면 될 것 같아요. 하 음성으로 여기 모던 보수 장비 쿠폰 제시했어.

발화자 2 (30:36)

어DF 즉 스티커.

발화자 1 (30:38)

그리고요 아 네 여기에 대해서 줄어봤죠 네 네 그리고 몬스터 헌터 고수 장비를 포트폴리오로 제출하셨는데 이제 그거에 대한 좀 선정 이유 왜 학부모는 그 수많은 요소들 중에 이 보조 장비를 초점 기록을 어떻게 채택하게 되는지 구체적으로 얘기해 줄 수 있나요?

발화자 2 (30:55)

일단 기업 그 모집 공고를 보았을 때 필수 과제 필수 과제 포트폴리오가 트리플에이급 콘텐츠 역기획서였고요. 그리고 두 번째로 모집 공고에 있는 제가 마칠 수 있는 제가 직접 이 포트폴리오를 통해서 제출할 수 있는 유일한 콘텐츠 기획이라고 생각했습니다. 왜냐하면 저는 졸업 프로젝트에서 그렇고 전투 기획을 주로 전투 콘텐츠에 대한 계획을 주로 해왔기 때문에 전투에 직접적으로 연관이 되지만 그래도 직접적인 연관이 연결이 되지만 약간 주가 되지 않지만 편해 아 죄송합니다.

발화자 2 (31:37)

이거는 좀 더 준비하겠습니다.

발화자 1 (31:38)

네 그죠 본인이 포트폴리오를 냈는데 그 선정을 명확히 알고 있어야 돼요? 제가 물어보는 사람이 있습니다.

발화자 2 (31:43)

있을 거라고 생각한 게 있는데 기억이 안 나요. 알겠어요?

발화자 1 (31:47)

혹시 몬스터 헌법 보수 장비를 참고해서 프로젝트 우리 프로젝트에서 세계관에 맞게 새로운 걸 만들어 낸다면은 어떻게 좀 컨셉을 풀어내면 좋을까요?

발화자 2 (31:57)

우선 터 클로치 클로와 같이 몬스터에 직접적으로 달라붙게 되는 이런 직접적인 전투와 연계되는 요구로는 어 조선시대 무기 중에 송곳 같은 것을 돌이 직접 돌리다가 날려서 어 막 줄을 끌어당기듯이 하거나 아니면 자기가 다가가는 무기가 있습니다. 그런 거 형태로 몬스터에 직접적인 상호 작용을 통해 항원 무기나 아니면 보조 장비로 뭐 별자리가 들어간 특수한 메뉴에 들어있는 별자리가 들어가는 마켓 또는 부적을 주로 사용할 주술적인 효과를 가지고 있는 부적을 주로 사용할 것 같습니다.

발화자 1 (32:32)

어 그러니까 부적 같은 경우에는 지금 클러시 클로에 도주장비처럼 그런 사슬 연결고리 같은 게 없는데 그냥 추천 오기 전에 먹는 그런 연결고리를 다른 그런 후속 대응 연결고리를 따라가서 저한테 뭐 몬스터 딱 달라붙는다든가 하는 그런 액션을 구성으로는 좀 어렵지. 않을까요?

발화자 2 (32:51)

부적으로 몬스터에게 비버프나 몬스터에게 특정 이상 행동을 부여하게 된다면 플레이어가 직접 다가가서 공격을 하거나 뭐 원거리 무게 같은 경우는 원거의 공격을 지속해서 할 수 있는 등 직접적인 면투에 영향을 끼칠 수 있다고 생각합니다.

발화자 1 (33:04)

그러면은 몬스터의 클러식으로 풀어든 그 손끝이라고 하는 걸로 역동성 있는 변화를 가져왔는데 이거 지금 비석 학생이 제안해 주신 거는 또 다 다른 3 가지 타입에 따로따로 따로 보기를 제공해서 크러시 콜로의 그런 역할을 갈라서 제공하겠다는 말인가요? 그러면 리소스가 세 배가 되지 않을까요?

발화자 2 (33:25)

저희는 이 저는 이 접점에서 3 가지 중의 하나를 명확하게 선택을 해야 된다고 생각합니다. 만약에 클러치 클로와 같이 직접적인 전투 방식을 사용하지 않는다면 그 방향성이 주문기나 아니면 아예 따로 따라져 있는 보조 장비로 들어가야 된다고 생각을 하고요. 만일 뭐 도움이 주는 요소가 된다고 하면은 부적이나 이런 마패 같은 요소와 연결이 될 수 있다고 생각합니다.

발화자 1 (33:59)

조선시대와 판타지 요소를 기록하는 우리 프로젝트에서 조선 시대나 문화적 역사적 배경을 게임에 녹여내기 위해 어떤 요소를 중점적으로 구현할 계획인지 좀 설명해 줄 수 있을까요?

발화자 2 (34:11)

어 어 죄송하지만 질문을 한번 다시 드릴 수 있을까요?

발화자 1 (34:15)

이거 본인이.

발화자 2 (34:17)

5번 가는가 이 번 아 4 응급 포토존 쪽은 제대로.

발화자 1 (34:21)

다 됐어요. 알겠습니다. 조선시대랑 판타지 요소를 결합하는 우리 프로젝트 맞죠 네 맞습니다.

발화자 1 (34:28)

그래서 조선 공판타시잖아요. 그래서 조선시대 문화나 역사적 배경을 게임에 녹여내기 위해서 어떤 요소를 중심적으로 구현할 수 그 다음에 지금 집.

발화자 2 (34:38)

그래, 어 저 제 생각으로는 조선 시대의 문화적 의상 그리고 무기 그런 값주나 이제 장비 같은 요소가 가장 잘 표현할 수 있다고 생각하고 실질적인 요괴를 채취하는 등의 행위는 어 전투 지역에서 이어질 거라고 생각합니다. 그 전투 지역이 조선 조선만의 멋있는 뭐 부산에 있는 해인사 용궁사 같은 멋진 절경을 배경으로 하는 전투 요소나 아니면 산 속에 있는 불국사나 석굴암같이 산속에서 이루어지는 사찰 또는 궁궐에 갑자기 나타난 요괴같이 이런 조선의 멋을 보여줄 수 있는 장소에서 이루어져야 한다고 생각합니다.

발화자 1 (35:19)

알겠습니다. 배경이나 랜드마크를 이용했다는 얘기죠 네.

발화자 2 (35:22)

맞습니다, 오늘.

발화자 1 (36:02)

우리가 쓰던 것 같은데 포트폴리오 관련 질문은 요 정도가 다 핵심 내용이다. 하나 정도만 더 얘기하면 될 것 같아요.

발화자 2 (36:20)

네 알겠습니다 여러분.

발화자 1 (36:37)

혹시 니 뭐 들어보고 싶은 거 있으면? 그 충남 인디유 공모선에서 조선 프로 액션 알피지로 수정하셨는데 그 개념을 통해 배운 기록이나 뭐 프로젝트에 바로 적용할 수 있는 아이디어가 있을까요?

발화자 2 (36:52)

교훈 같은 경우에는 팀원 모두 한 가지 마음을 가지고 진행을 해야지. 프로젝트가 좀 원활하고 좋은 결과를 읽거나일 수 있다는 것을 배웠습니다. 저희는 모두 다른 삶을 살아왔고 다른 경험을 하며 자라왔기 때문에 한 가지 요소를 보더라도 결국 모두 다른 생각을 하고 다른 결과를 도출해낼 수 있습니다.

발화자 2 (37:13)

그렇기 때문에 프로젝트가 어 기준점이 되는 요소를 확실하게 정하고 프로젝트 모두 조 동일한 기준점을 가지고 진행하는 것이 좋다고 생각합니다. 그 기준점이란 보통 문서나 레퍼런스 요소라고 생각을 합니다 그리고 제가 진행했던 것 중에 이제 제 프로젝트에는 청각 추가가 되지 못했지만 계획적 기획으로만 남은 요소가 하나 있는데요. 조선 시대의 별자리를 별자리를 많이 나누어 놨던 요소가 있습니다.

발화자 2 (37:43)

무기 사인청사범을 구현하다가 나왔던 아이디어였는데요. 총 28개의 별자리가 별자리로 나누어져 있고 그리고 또 동서남부 하늘의 동서남북으로 나눠서 사방신과 엮여 있는 아 별자리 지도가 있습니다. 천상 천 어 어 일단 뭐 그런 조선시대 지도가 있는데요 동서남북의 이제 사방신 그리고 어 동방청룡 서방 메코 남방 주자 국방 현무라고 이제 청룡 같은 경우는 유틸리티 주작 같은 경우는 공격력 어 백호 같은 경우는 공격 속도나 공격 이동 속도 같은 직접적인 속도와 연결된 것 그리고 현모는 방울방인건데 캐릭터 특성이나 캐릭터가 이제 나아갈 수 있는 특성으로 활용할 수 있다고 생각해서 생각합니다.

발화자 1 (38:31)

그래서 서방신을 한번 콘텐츠로 활용해 보겠다는 얘기죠.

발화자 2 (38:35)

네 맞습니다.

발화자 1 (38:37)

그럼 마지막으로 저희 회사에 대해서 좀 궁금한 점이 있으신가요? 그런 게 있다면 좀 알려주세요.

발화자 2 (38:42)

어 좀 개인적인 질문이긴 한데 이 프로젝트가 이름이 푸 XTF인데 어 대체 무슨 의미인지 좀 궁금합니다.

발화자 1 (38:52)

이건 나한테 궁금해요.

발화자 2 (38:53)

아니 근데 이거 아 근데 이게 그 대답을 뭐로 생각할지를 저는 감이 안 잡습니다.

발화자 3 (38:58)

또 궁금한가요? 회사에 네.

발화자 2 (39:00)

그래서 그래도 뭐 분위기 물어봐 실제로 공개된 게 없는 게임이다 보니까 게임 내적인 걸 여쭤볼 수 없고 또.

발화자 1 (39:07)

그렇기 때문에 그 업무적인 그런 성장을 가져올 수 있는 핵심 질문을 원하는 거거든요. 그니까 내가 적어서 그니까 이 일을 하기 위해서는 뭐 잘하려면은 어떤 일이 필요한지 좀 실무자적 입장에서 음 네 오토바이스를 주신다면은 제가 교수하겠습니다. 뭐 이런 식으로 실무자들이 가져 있을 거니까 선생님 선배님한테 배운다는 마음으로 듣겠습니다.

발화자 1 (39:28)

그런 식으로 해서 그렇게 바로 내가 업무에 투입을 해서 또 배울 수 배우 바로 배우고 핵심적인 부분들 여기서 알고 가면은 그래도 그런 게 하나 넘어가니까 그러니까 여학생이 얼마나 그러죠. 포괄적으로 미래를 좀 생각할 수 있느냐 이런 질문이거든요.

발화자 2 (39:43)

그렇다면 그 업무 그 상황 지원 공고에 레벨 디자인 레벨 배치 요소 정도를 이제 지원할 수 있다고 써져 있었는데 제가 그렇다면 이 프로젝트가 얼리어 엔진을 사용하는 것으로 알고 있습니다. 그럼 혹시 제가 실무에 투입되었을 때 어느 정도의 엔진 숙련도를 요구하는지 혹시 알고 싶습니다.

발화자 1 (40:04)

아 정도면 괜찮을 거예요 고 정도면은 이제 그 신문인이 본인은 어 저희 엘에 대해진 뭐 몇 몇 버전 못 쓰고 요런 요거 우리 실무진들은 이런 것들을 필독서로 하고 있다라고 이제 뭐 독서하는 책을 알려준다거나 하는 그런 것들은.

발화자 2 (40:19)

아직도요 뭐 괜찮고?

발화자 1 (40:20)

잠깐만 네 좀 두루뭉술하게 대답해 주면은 그러면은 혹시 참고할 만한 서식이 있다면은 추천 부탁드립니다 하면은 어 괜찮게 생각하고 있네. 이러면서 좋게 봐줄걸요. 그래서 이 정도로 마무리하면 되고 다음 주는 그럼 다 일단 7월 37.

발화자 4 (40:34)

혹시 괜찮으면 저 두 가지만 여쭤봐도 될까요?

발화자 1 (40:38)

죄송합니다. 보니까.

발화자 2 (40:40)

이렇게 어.

발화자 4 (40:41)

그 이제 상사 관련돼서 만약에 불화가 일어나면은 어 어떻게 하시겠다라고 말씀드렸는데 어? 사실 팀에서 이제 일하게 되면은 또 팀원들이랑 이제 문제가 다시 시작이 되잖아요. 네 그 민석 군도 아무리 뛰어나도 분명히 이제 불화가 일어났을 테고 그런 불화가 일어났던 경우에서 어떻게 대처를 했는지 어.

발화자 4 (41:03)

그리고 그 불화를 통해서 또 어떤 무엇을 배웠는지 혹시 나눌 수 있을까요?

발화자 2 (41:07)

저는 불화가 생겼을 때는 일단 그 불화에 좋지 않은 감정을 가진 상태에서 상대방을 보지 않으려고 합니다. 왜냐하면 감정이 따라가면은 사람이 결국 더 큰 불화를 일으킬 수밖에 없다고 생각하기 때문에 불화가 일어난 과정과 그리고 현상을 좀 생각을 해서 만약 내가 잘못했다면 그런 사과를 드리겠다 드리고 아니면 내가 잘못한 게 없고 뭐 내가 부당하게 당했을 때 이런 불화가 생긴 것이라면 조용히 따로 말씀을 드릴 것 같습니다 이런 점에서 제가 약간 과민하게 반응한 것 같지만 어 상담님께서도 이런 부분에서 저에게 뭐 이렇게 된 것에 대해서 한번 다시 한번 생각해 주시면 감사하겠습니다라고 카톡이나 개인적인 메시지 드릴 것 같습니다.

발화자 4 (41:54)

어 혹시 본인이 10년 뒤에 어떤 모습을 가지고 있을지 어 나눠 주실 수 있을까요?

발화자 2 (42:02)

저는 10년 뒤에 계속해서 게임 게임 기획자로 성장하고 어 이 어깨에 우리 담아서 만약 기회가 된다면 저만의 게임을 한번 만들어보고 싶습니다. 저는 어렸을 때부터 제가 생각했던 목표가 제가 좀 힘들었을 때 저에게 함께했던 게 게임이었기 때문에 누군가에게 도움이 되고 힘이 되어주는 게임을 만들고 싶다라는 생각을 많이 했습니다. 뭐 그게 10년 후반에 있을 때 안 된다면 한 20년 후에라도 한 번쯤 시도해 보고 싶은 꿈이 하나 있습니다.

발화자 4 (42:34)

제가 옛날에 받은 그 질문에 가지고.

발화자 2 (42:40)

10년 뒤로 10년이 안되면 20년 하면 되고 20년 안 되지. 응.

발화자 1 (42:46)

이게 사회 뼈를 붙겠습니다. 근데.

발화자 4 (42:48)

그럼 이게 궁금해 대기업은 이걸 어떻게?

발화자 2 (42:50)

그렇게 받아들일 수밖에 없.

발화자 1 (42:51)

적기 신입사원으로 시작해서 뭐 입지적인 그런 전설을 십 장에 거쳐서 씨이오까지 올라가면 육면시 대표 같은 사람이 되겠다. 뭐 이런 식으로 롤모델을 얘기하면 좋아요. 그럴 때도 그러니까 회사원으로서 시작해서 평상화로 시작해서 성공한 인물들.

발화자 4 (43:05)

그러면 방금처럼 이렇게 막 본인 게임 받으시다.

발화자 1 (43:09)

그러면 이제 그럼 나한테 가겠다.

발화자 2 (43:12)

아 진짜 그러니까.

발화자 1 (43:13)

그래서 생각을 하기는 했는데.

발화자 2 (43:14)

그래서 밑밥으로 한 20년까지 얘기했습니다.

발화자 1 (43:16)

그러니까 친구 또 일 좀 하겠다 싶으면 또 지 프로젝트 하겠다고 나가는 게 아니고.

발화자 2 (43:23)

아 예 아 네 아 그냥 거기서 이제 말 한마디 붙여야겠다. 그 전까진 여기에 비해 먹고 살고.

발화자 1 (43:32)

하하하 나오는 게임이고 삐고 그래서 롤모델이 누군가 내봐가지 궁금해서 물어보는 거예요. 그 십 년 모델 모의고사 이 사람이 얼마나 그 외부 자기 위해 외부의 요인을 얼마나 그 깊이 있게 생각하고 있느냐 그니까 인물이라든가 책도 마찬가지고 책에 대한 질문도 그거예요 이 사람이 얼마나 그 자기 직무에 있어서 그 역량을 책으로써 좀 배우고 있느냐 그래서 이제 뭐 소설책도 좋지만, 자기 직무 관련해서 기획자에 대한 그 그 역량을 올릴 수 있는 책을 보고 거기서 굉장히 감명 깊었다. 그래서 게임이란 무엇인지 생각하게 되는 계기가 됐다 뭐 이런 식으로 자기 직무 기획자랑 연결해서 얘기하는 게 베스트고요?

발화자 2 (44:15)

사실 그거를 이제 재미로 라코스터 재미로 말씀드리려 했는데 이거 공격받으면 대응 아예 못하겠다 싶어가지고 들었어요.

발화자 1 (44:22)

그래서 패턴도 마찬가지죠, 그 게임이 사실 그리고 커뮤니티를 얘기할 수 있는 것도 머릿속에 이제 패턴들이 막 이렇게 학습하는 과정에서 재미를 느껴서 이제 그거에 대해서 또 얘기를 해 본 거거든요. 야 이거 그래서 다음 단계 나올 때 그게 재미있어, 이거 깨면은 뭐 보스 개천하고 나와 막 이러면서 얘기하잖아요. 그래서 결국 핵심이 패턴인데 고 부분은 조금 핵심적인 부분은 좀 부탁하고 있는.

발화자 2 (44:47)

그래서 백신 넘어가서 그냥 결과만 말했거든요.

발화자 1 (44:50)

그래서 그래서 고런 것들이 좀 아쉬웠어요.

발화자 2 (44:52)

어 그 부분이 좀 버벅이긴 했습니다. 그래요

발화자 1 (44:56)

뭐 직무 관련해서 좀 핵심적인 내용들이 약간 빗나가고 있는 거 이제 그런 게 조금 약점인 것 같습니다. 어 그 외에는 어 저것저것 잘 얘기해 줬어요. 감사합니다.

발화자 1 (45:08)

아무튼 네 핵심 직무 관련 핵심 질문이 힌트가 빗나가는 거는 큰 마이너스 이뤄질 거예요. 아마 이거를 잘 얘기를 하고 다른 거는 조금 못해도 그 종합적으로 따졌을 때 다른 거 다 잘하고 이거 못한 사람보다는 뒤에 사람이 전자 전자가 더 뽑힐 확률이 높아요. 네.

발화자 2 (45:28)

그럼 그 다대다 하면은 그 시간이 좀 많지 않을까?

발화자 1 (45:34)

네 맞아서, 그 다음 1분 1분 좋은.

발화자 2 (45:37)

답변을 짧게 짧게 끊어요.

발화자 1 (45:39)

지금 우리가 한.

발화자 2 (45:42)

아 10 지금 보통 40분 45분 45분.

발화자 1 (45:45)

어느 정도 예 뭐 글로스 뭐 한 일이 분씩 생각해도 지금 한 질문당 2분 정도 쓴 것 같은데 그죠? 한 20개 정도 물어봤 15개 정도로?

발화자 3 (45:56)

그런 거 같아도 되죠 예.

발화자 1 (45:57)

오 진짜.

발화자 2 (45:58)

더 줄여야겠네요.

발화자 1 (46:00)

여기서 선생님, 심지어 분들 그리고 어 지문이 처음부터 끝까지 그 논지가 하나로 곱게 연결돼 있어야 되거든요. 여기서는 이 얘기하고 저기서는 저 얘기하면 안 되죠 그런 점에서는 어 논지가 어느 정도 잘 맞는데 핵심 설계부터 한 다음에 핵심 설계에 맞춰서 논지를 아주 펼치는 게 제일 좋아요.

발화자 2 (46:21)

맞아요. 그거를 쫌 작성하다가 게임 진짜 나오잖아.

발화자 1 (46:24)

맞습니다. 나오시면 뭐 괜찮은 거 같애요?

발화자 2 (46:30)

핵심 설계라고 하셨는데 그 정확히 어떤 부분일까요? 도대체?

발화자 1 (46:34)

게임 했고 기본식 기본 메커니즘 블록버스터 재미 개발성 얘기하는 패턴적 재미입니다.

발화자 2 (46:40)

아 그런 공원이었거든요.

발화자 1 (46:44)

어 그거 락 포스터 제가 마사고사 기억 안 나면은 다시 시간 날 때 정독해서 가보세요.

발화자 2 (46:51)

아 그것도 읽기 힘든데요.

발화자 1 (46:54)

나 포토 재미로는 그 넥슨 밴디지 컨퍼런스에서도 몇 번이나 올라온 주자라서 기획자들이 다 갖고 있는 어떤 요소들 방송 요소들을 갖고 있을 거예요. 그래서 그림도 저 중원 부모님 다른 얘기하지 막 이러면서 좀.

발화자 2 (47:09)

제가 더 그럴 수도 있어요. 네 그거의 그게 문제여서 그 부분에 좀 피했거든요. 원래.

발화자 1 (47:15)

혹시 뭐 주인공간이 없습니다. 네 살펴주십시오.

발화자 2 (47:18)

아 감사합니다.

발화자 3 (47:19)

그 제가 답변을 해주신 것 같은데요. 네.

발화자 1 (47:24)

그래서 고 부분은 이제 번화면은 해볼 만할 것 같아.

발화자 2 (47:28)

아 제발 내가.