게임 제작 프로세스 => 서버쪽 부분, 게임 제작과정, 취업준비->면접 설명

리니지W는 개발을 빡씨게 했지만 독창성이 없지만 수익은 좋은 게임

게임 개발 프로세스 제작과정  
엔진->유니티, 언리얼 엔진(별도의 팀이 있음)  
서버->DB다루는 팀이 나뉘어져 있음(작은 회사는 아님)  
기획->시나리오, 컨텐츠->경제순환, 밸런스 팀

프로토타입 제작: 게임규모(필수인원 결정), 홍보 방법 생각, 컨텐츠 구성, 마일스톰(퀘스트 설정 및 추가), 서비스 준비(서버에서 준비), 운영에 필요한 것 준비, 허들과 재미 설정, 자료 수집

컨텐츠 개발: 전투 시스템 같은 세부 사항 문서, 게임 시스템(스킬) 구현 명세서 작성, ‘아트, 기획, 개발’ 모여서 회의시작, 퀵오브셋(수정) -> 최종문서 완성, “패킷->검증” -> 테스트(버그 확인, 원하는 모습이 나오는지 확인), 테스트는 모든 구성원이 보는 앞에서 함

기획, 개발, 아트, QA(품질검증팀(버그, 게임의 안정성)->리포트작성), PM(총괄 디렉터, 보조 조직), 사업(수익, 트랜드 조사 => 후반 사업팀이 커짐), 공통 개발 조직(지표를 뽑기 ex)채팅-> 대기업은 개발팀에 개발안하고 따른 팀 있음)

startup은 커리 많은 도움되지만 맨 땅에 헤딩해야 함(선호), 대기업은 일하는 것이 정량화되어 있지만 전문가가 많음, 보는 눈이 커짐

개발팀인원(10명 ~ 120명)

면접준비->기본에 충실(자료구조, 알고리즘, 운영체제, 멀티쓰래드, 락, 프로그램 언어), 겸손(’진지하게 임한다’라는 자세), 충분히 생각(‘고민해봤는 솔직이 모르겠습니다.’), 포트폴리오(‘있으면 좋다’ => 부담감 -> 거창할 필요는 없음, 내가 원하는 바 무엇인지를 보여주기, 코드 실력보기), 부지런하기(가고 싶은 회사 검색해보기), 조금해 하지말기(취업의 길은 수월하나 사람이 없다.)

리니지W->글로벌 출시->핑=>국내 idc, 유럽 aws(하이브리드)=>있는 데는 서버, 없는 데는 클라우드 / v4개발 => 서버를 클라우드에서 시작 요즘 트랜드는 클라우드 서버

자유형식 자소서: 장황하게 쓸 필요가 없다. 2000자 내외로 쓸 필요 없다. -> 최대한 줄여서 쓰기(요약하기), “어릴 때 게임 좋아했습니다.” 절대 쓰지 말기, 자신의 강점 작성하기, 그런 부분이 어필이 되어야 한다. (강점과 약점을 적어서 강점을 강조 => 축약)

공채 추세: 회사 사정마다 다름, 규모가 있는 회사 위주로 뽑음, 인턴쉽 잘 활용하기 => 공채 요즘 강한 편(초봉이 높음, 네트워크 생성, 경력 중요)

해외 경력은 좋은 것 같다. (보는 눈이 높아진다.)  
이직, 부서->가치관이 어디인지 중요하다. -> 한 곳에 머무는 것 보다는 주기적으로 옮겨라(너무 옮기면 안 된다.(1~2년)), “대기업은 20대 후반(3~4년) 막내다.”