

답변방법!

각 질문에 한 줄로 먼저 답변을 하고 이유를 말하자! 만약 생각이 안 난다면, “음~”, “아~~” 보다는 잠시 침묵을 하고 말을 이어서 하는 것이 좋다! 잘 모르는 것에 대해서는 솔직하게 모른다고 말하는 것이 어설픈게 말하는 것 보다 좋다! 포장은 되지만 거짓말은 안 된다!

자주 나오는 질문 유형!

“자기 소개 해주세요. 게임은 무엇이라고 생각하는가?”

게임은 이용자에게 상호작용을 통해 즐거움과 경험을 제공하는 종합 콘텐츠라고 생각합니다. 현재 다양한 문화 콘텐츠가 존재하지만 쌍방간 즉각적인 상호작용이 되는 것은 게임뿐이라고 생각합니다. 이러한 상호작용을 통해 유저는 더욱 몰입감을 가지는 것이 게임이라고 생각합니다.

“기획자란 어떤 일을 하는 직업이라고 생각하는가?”

“재미있는 게임이란 어떤 게임이라고 생각하는가?”

게임마다 다른 규칙이 존재하고 규칙과 유저의 상호작용을 통해 유저에게 다양한 자극을 제공해주는 게임을 재미있는 게임이라고 생각합니다. 게임에서는 실제 생활에서 쉽게 경험하지 못하는 자극을 게임만의 규칙을 통해 제공하고 이러한 자극이 재미가 된다고 생각합니다.

" 본인의 포트폴리오에 대해서 소개 해주세요. " " 포트폴리오를 이 방향으로 기획한 이유는 무엇입니까? "

" 당신은 어떤 게임을 만들고 싶습니까? "

유저가 플레이 할 때 많은 생각이 필요한 게임인 전략게임을 만들고 싶다. 전략게임은 다양한 규칙을 통해 제한된 요소를 최대한 활용하여 게임을 플레이하기에 다양한 자극을 제공할 수 있다고 생각합니다.

" 최근에 했던 게임은 무엇이며, 그 게임의 장점 혹은 단점은 무엇입니까? "

라스트오리진

“주 5일근무라고는 하지만 사실상 지켜지기 힘들다. 개인 시간을 가질 수 없을 만큼 회사에서 보내는 시간이 절대적이다. 괜찮은가? ”

문제없다고 생각된다. 군대에 있을 때에도 개인 시간이 없었지만 불편함을 느끼지 않았다. 오히려 일이 많다는 말은 일의 진행이 되는 중이라는 것이기에 문제가 없다고 생각한다.

" 한 해 가장 인기 있던 게임은 무엇이고 이유는 무엇입니까? "

향후 게임 산업에서 주류가 될 플랫폼은 무엇이겠는가?

모바일 플랫폼이 주류가 될 것이다. 이러한 이유는 현대인에게 스마트폰은 인공장기라 불리우며 거의 모든 사람들이 소유하고 있다. 그리고 결제 방식도 편리하게 되며 매출도 증가하고 있기 때문이다. 물론 크로스 플랫폼이 활성화되는 중이지만 다른 플랫폼과 결합된 형태를 기본으로 가지고 있기에 결제가 편리하고 개인용 장비를 가진 모바일이 주 플랫폼이 될것이라 생각된다.

" 최근 게임 업계의 핫이슈를 말해 보세요. "

" 상사가 잘못된 방식으로 업무를 지시했을 때 어떻게 대처 하겠습니까? "

상사가 지시한 일을 하면서 동시에 제가 좋다고 생각되는 업무를 해서 두개를 동시에 진행하여 상사에게 지시한 업무와 제가 한 업무를 동시에 보여주겠다. 상사가 보는 시각과 제가 보는 시각이 차이가 있을 수 있기에 이러한 방식을 통해 제가 보고있는 시각과 상사가 보는 시각의 차이점을 줄이고 더 좋은 방향으로 진행 할 수 있을 것이라 생각한다.

" 자신의 직군의 사항 중 (디자인, 프로그래밍, 모델링, UI디자인) 실패한 게임 사례는 무엇이 있습니까? "

밸런스의 실패 게임 사례를 찾기가 매우 힘들었습니다. 그 이유는 유저들

지원한 회사에서 개발한 게임은 질문으로 나올 확률이 굉장히 높음! (넷마블 같은 팀 단위의 회사의 경우는 지원팀 기준, 베스트 게임과 워스트 게임을 묻는 경우도 있다.)

디펜스 게임에서 밸런스는 매우 중요하다고 생각된다.

자신에 포트폴리오에 대한 질문은 자주 나온다. 왜? 이렇게 기획 했는지, 문제점이 될 수 있는 부분을 지적하기도 한다. (학생들의 피드백을 잘 메모해 두고 그것을 기반으로 답변을 정리하는 방식으로 준비)

캐릭터와 스킬을 분리시켜 유저가 원하는 캐릭터에 원하는 스킬을 장착하여 다양한 캐릭터의 구성을 통해 다양한 전략을 사용하도록해서 다양한 자극을 제공하려고 했습니다.

어떤 종류의 게임을 좋아하는가? (해당회사에서 개발하려고 하는 게임장르로 말하는 것이 베스트!, 만약 서비스 중이라면 서비스 중인 게임 장르로)

방치형 게임 동시에 많은 게임을 진행하는 것을 좋아하는 데 방치형은 조작이 많이 필요하지 않기에 여러 기기를 가지고 있는 사람으로

자기 소개 해주세요. (게임 개발자로서의 경험과 성장과정을 시간 별로 나열하거나, 자신이 게임 개발에 도움이 되는 능력 중 잘 할 수 있는 부분을 기준으로 자신을 소개!)

게임 밸런스기획을 지원하는 박성현 입니다. 저는 엑셀을 잘 활용하여 데이터 정리 정돈을 잘 할 수 있습니다.

엔씨, 넥슨, 네오플, 넷마블 같은 회사들은 인재상에 대한 질문을 할 수 있다. (각 회사들의 사이트에 있는 인재상을 읽고 거기에 맞는 스토리 텔링을 준비해야 한다!)

유머러스한 책임감있는

" 기획이 실패한 게임 사례는 무엇이 있습니까? "

(이 질문은 개선점파악 및 문제해결능력에 대한 질문이다. 기획자가 되려면 인기 있는 게임뿐만 아니라 망한 게임들도 접해보고 재미없는 게임은 왜 재미가 없는지 분석을 해보는 것도 자신에게 공부가 된다.)

"한 해 가장 인기 있던 게임은 무엇이고 이유는 무엇입니까?", 또는 "자신의 인생게임은 무엇인가요?"

인생게임 창세기전

" 최근 게임 업계의 핫이슈를 말해 보세요. "

“우리 회사에 지원했는데, 입사하기 위해 어떤 노력을 했는가?”

기획수업을 들음

“아이템 현 거래에 대해서 어떻게 생각하는가?” (현 거래가 중요한 R2, DK, 리니지류 게임)

지원동기