20200119모의면접김광현

1. 간단한자기소개
   1. 재호씨: 얼쓰 때부터. 스펀지밥. 일 열심히 한다. 캐릭터 때문에??? 엥??? 꿈을 찾는 과정이 너무 안 구체적인 거 같음.
   2. 성현씨: 어렸을 때부터 게임 좋아 했음. 엑셀로? 게볼루션. 종합 순위 종합 하는거.
      1. 밸런스 잡을 때 중요한 거: 콘텐츠 소모 속도. 제품? 제작에 들어가는 시간이.
      2. PVP: 는 어떻게 생각하세요. 어떻게? DPS 기준 값으로.
2. 기획자라는 직업을 가지게 된 계기
   1. 재호씨: 스펀지밥. 요리사. 고등학교 알바. 군대 입대. 새로운 꿈을 찾고자 했다. 군대가게 됨. 취미로 프로그래밍 시작. 개발자의 꿈을 키움. 선임의 도움으로 게임코스터 면담 기획자와 개발자가 다르다. 업계에 도전해보고 싶다. 군대에서 계속 노력 했다.
   2. 인지를 못했는가. 대부분의 사람들은 GM이나 개발자나 프로그래머나 같은 직업이라고 생각한다.
   3. 이야기를 통해서 어떤 것을 배웠는가. 기획자는 왜? 그분도 프로그래밍이었는데, 라온에 기획으로 입사함. 프로그래밍 지식이 있었기 떄문에 기획에 기여 했다. 프로그래밍이 기획에 중요한 부분이다. 기획을 통해서 내가 무엇을 구현 할 것인지 명확하게 하는 과정이 있었다. 기획자가 되고 싶다. 두 능력을 모두 겸비한 사람이 되고 싶다.
   4. 두 직군이 어떻게 다른가? 그림으로 따지면 밑그림이 기획인 것 같다. 기획이 모든 파트의 의견을 종합하고 아울,는 것ㅇ;디. 사교성 유머 감각. 기획에서 잘 활용 될 것.
3. 재밌다고 생각 하는 게임
   1. 성현씨: 전략적인 게임. 생각을 많이 할 수 록 재미있는 게임일 것이다. (전략=생각?)
   2. 재호씨: 삼감을 활용 하는 것이 좋은 게임 아닌가 싶다. 공포게임. 유저 몰입. 긴장감. 해결에 따른 성취감. 카타르시스.
      1. 잘 적용된 게임, 던그리드: 제일 재밌었다. 나와 게임 속의 캐릭터는 다른 존재지만, 이 캐릭터에 이입하여 캐릭터가 죽거나, 성공 했을 떄의 감정을 같이 따라 가는 것이 좋았다. 개인적으로 2D 도트 그래픽이 마음에 들었다.
      2. 숙련이 필요한 과정을 즐겼다.
   3. 성현씨
      1. 제일 재밌었던 잘 적용 된 게임. 센츄리1~3. 규칙인 거래가 있는데 서로 살짝 다른 룰을 사용한다.
      2. 공통 룰: 거래. 자원을 활용 해서 획득한 자원을 획득? 1은 덱빌딩. 2는 보드판 안의 말을 . 3은 일꾼 놓기.
      3. 1~3이 호환이 됩니다.
      4. 판택알: SRPG 장르, 캐릭터 5개. 캐릭터마다 다른 점이 있다.
      5. 비주얼에 약한 것 같다.
      6. 인터넷 서칭을 활용 할 것이다.
4. 포트폴리오에서 어떤 게임을 구상했고, 가장 특징이 무엇이고.
   1. 재호씨: 던그리드. 콘솔이나 제한된 플랫폼에서 해야 하는 것. 유사한 게임이 필요 했음. 시간이 없어서. 사족이 좀 기네. 본인의 경험을 바탕으로 방향성을 설정하고 기획하게 되었다.
   2. 로그라이크스러움? 4가지 유형. 죽음에 패널티가 크다. 랜덤 생성. 식별. 자원. 이하 핵심기능. 이러한 요소와 다른 장르의 핵심이 섞여 게임이 된다. 앞으로 일어날 일이 예측 불가하다. 가장 큰 특징.
   3. 성현씨: 전략적인 게임. 전략성을 극대화 하는 것. 스킬과 캐릭터를 분리 했다. 고정 되어 있다. 캐릭터를 획득 해야 한다. 하지만 내 게임은 스킬을 획득한다.
   4. 이 두가지가 다른 니즈인가?
   5. 원하는 캐릭터가 내가 원하는 스킬을 사용 한다.
   6. RPG 장르에서는 역할군이 있다. 내 게임 내에서는 체력이 높은데 마법을 쓴다던지. 다양한 캐릭터가 생성된다. 전략적인 수가 생길 것이다. 분리시킨 만큼 다양한 캐릭터가 생길 것이다.
   7. 스킬과 캐릭터를 나눠서 밸런싱 하면 가능 할 것이다.
   8. 말도 안되는 시너지가 나오는 경우는 어떻게 할 것인가. 실제 제작을 해봐야 알 것 같다. 배제하는 것이 낫다고 생각한다. 이 캐릭터와 너무 많이 파워 밸런스.
5. 회사에 지원하게 된 이유
   1. 재호씨: 이블 히어로즈. 데모판을 해봤다. 재밌었다. 부족한 부분이 있겠다. 내 아이디어가 전달이 되면 좋겠구나.
      1. 정식 출시된 캐치캐치 등 의도가 매우 명확했다. 시스템. 매직 레인지 병맛. B급. 탐사.
      2. 이블 히어로즈: 흥미로운 스토리. 어떤 방식으로 플레이 해야 되는지가 없었다. UI 화면에서도 팝업.
   2. 성현씨: 최근에 나온 이블 히어로즈 방치형 디펜스 겜이었는데 유닛간 밸런스가 중요 할 것이라고 생각한다.
      1. 본인이 가진 밸런스 능력이 도움이 될 것이라고 생각 했다면, 어떤 부분에서 중요 할 것 같은가. 재화 획득. 몬스터 쓰러뜨림. 경제 밸런스. 시간과 공격력이 비례 하지 않는다.
6. 중간 피드백
   1. 두분 다
      1. 본인이 적은 내용대로 대답이 안 나옴.
      2. 질문 핀트가 살짝 어긋남.
      3. 인생게임 얘기하는거. 센추리. 자세하지 않았다.
      4. 재호씨 닥쳐봐요.