

객관식은 보기가 5개인데 다 기억이 안남ㅠㅠ

1. 3인칭 전략 게임으로 유저가 여러 캐릭터를 플레이하는 장르는?

Rpg
Rtg
Moba
Tps

2. 주간 게임 접속자 수를 나타내는 단어는?

Wau

3. 넷마블 자체 ip가 아닌것은?

제2의나라
몬스터 길들이기
쿵야
페이드오더?
세븐 나이트

4. 넷마블은 2022 환경 뭐 상탔다. 그 정보가 아닌것은?

좋은 유리를 씌
자전거 도로를 만들
자전거 보관대?랑 친환경 자동차 주차장 만들
무슨 물 저장 방식 씌
20프로를 친환경 에너지를 만들

5. 게임과 국내 출시년도 틀린것은?

세나
몬스터 길들이기
마블 퓨처 레볼루션
머지 쿵야 아일랜드 -2021
제2의나라 - 2021

6. 제 5회 ntp 내용이 아닌것은?

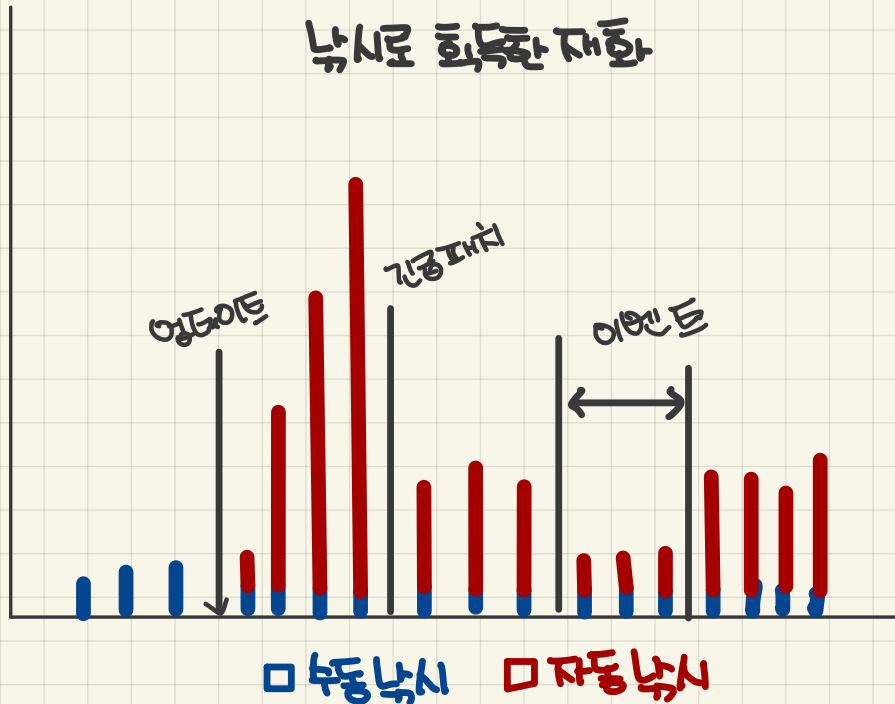
구로발 게임즈가 아스날 연대기 개발중

7. 로그라이크의 ‘영구적인 죽음’의 설명으로 틀린것은?

저장, 이어하기가 불가능
체력 회복, 부활의 가치가 낮아지는 기능이다
게임의 긴장감을 높이는 유일한 요소이다
사망 시 모든 획득 아이템이 사라진다

8.넷마블의 스튜디오가 아닌것은?

9. 낚시에 대한 데이터다 본 데이터로 틀린걸 모두 골라라



업데이트 후 자동 낚시가 생겼다
자동 낚시가 생긴 후 낚시 플레이 타임이 증가했다
긴급 패치로 자동 낚시의 과도한 재화 지급을 패치했다
이벤트 기간동안 낚시하는 유저가 줄어들었다
자동 낚시가 생긴 후 더 많은 유저가 낚시를 한다

10.플레이 타임이 다른 유저간의 간극을 줄이기 위한 방법이 아닌것은?

하루 30분 플레이동안 경험치 10배
캐릭 렵과 몬스터 렵 차이가 날수록 적은 경험치 지급
겜 종료 시에도 자동사냥

11. 선택상자 예시다 선택상자의 설명으로 틀린것은?
선택상자 : hp 물약, mp 물약... 중 선택 획득

기준을 잘 정하면 확장성이 있다
유저의 다양한 니즈를 만족한다
사업팀의 사후관리를 쉽게 가능하게한다

12. 공속 0.5초, 데미지 100, 크확 20퍼, 크확 데미지 100퍼 증가(2배라는 뜻)
체력 1000짜리 몬스터를 가장 빨리 잡는 수정법은?

공속을 0.3
데미지를 150
크확을 50퍼로
크확 데미지를 300퍼 증가
크확을 30퍼로, 크뎀을 200퍼 증가

13. 인플레이션의 원인이 아닌것은

- 1. 재화 필요량을 점차 증가
- 2. 재화 소모처 콘텐츠 종류를 점차 증가
- 3. 재화 보유량이 점차 증가
- 4. 재화 수급량을 점차 증가
- 5. 재화 bm과 수율을 점차 증가

14. 크리스토퍼의 영웅의 여정 12단계중 1막 주인공의 무관심) 문제발생) 소명 거부) (?) 괄호 부분이 있다 밑의 스토리에 괄호 부분에 알맞은 스토리는?

스토리 : 평범한 회사원 여자임. 갑자기 지빠고 눈이 멀. 나만 눈이 멀어서 다행이지만 당황스러움. 근데 내가 어찌 할 수 있는게 없음. 눈먼 사람들 속에서 톱니바퀴처럼 살아감.(?).난 눈을 뜨고 톱니바퀴에서 벗어나 새로운 한걸음을 내딛음.

눈먼놈들이 쓰레기짓을해서 화가남. 내가 뭐 할수있을거같음
길에 학술지가 떨어져있었음. 다른 나라에서 타이레놀만 주기적으로 먹으면 치료된다고함. 근데 이 나라 사람들은 아무도 모름. 내가 약 갖다줄 수 있음
애초에 눈이 멀어있던 소녀를 만남.개가 말하길 내가 눈을 뜨면 이 세계를 더 잘 이끌거다. 세상에 빛을 내려주게할꺼다.모두를 도와줄꺼다라고 말하는걸 듣고 나도 그렇게 해야지 라고 생각함.

15.넷마블 비전 괄호 안 맞는거는?

() Game Culture Campany

- Good
- Perfect
- Nice
- Great
- Fantasy

16. 앱 마켓 비용이 1달러 1200원에서 ()원으로 올랐는가?

- 1300
- 1500
- 1700
- 1800
- 1900

17. 2021 엔터 산업 현황이 아닌것은?

엔터 부분 중 해외 매출 규모가 제일 큰건 영화다

18. 넷마블의 해외 매출 퍼센트는?

- 52
- 67
- 81
- 86
- 92

19. Ui 중 여러 목록을 적을 수 있는 것은?

드롭다운 리스트
모듈 뒤편
체크박스
토스트 팝업

20. 넷마블 장애인단체에서 2021전국장애인()대회에서 17관왕을 수상했다

조정
사격
게임
농구
탁구

21.게임의 진행 방식과 유저 행동을 정하는 것은?

게임 스토리
승리 방식
게임 메카닉
게임 엔딩

22.4대 놀이 요소 중 아닌것은?

일하고 남는 에너지를 놀이
남을 흉내내는 놀이
고도의 집중력을 발휘하는 놀이
확률 놀이
규칙 놀이

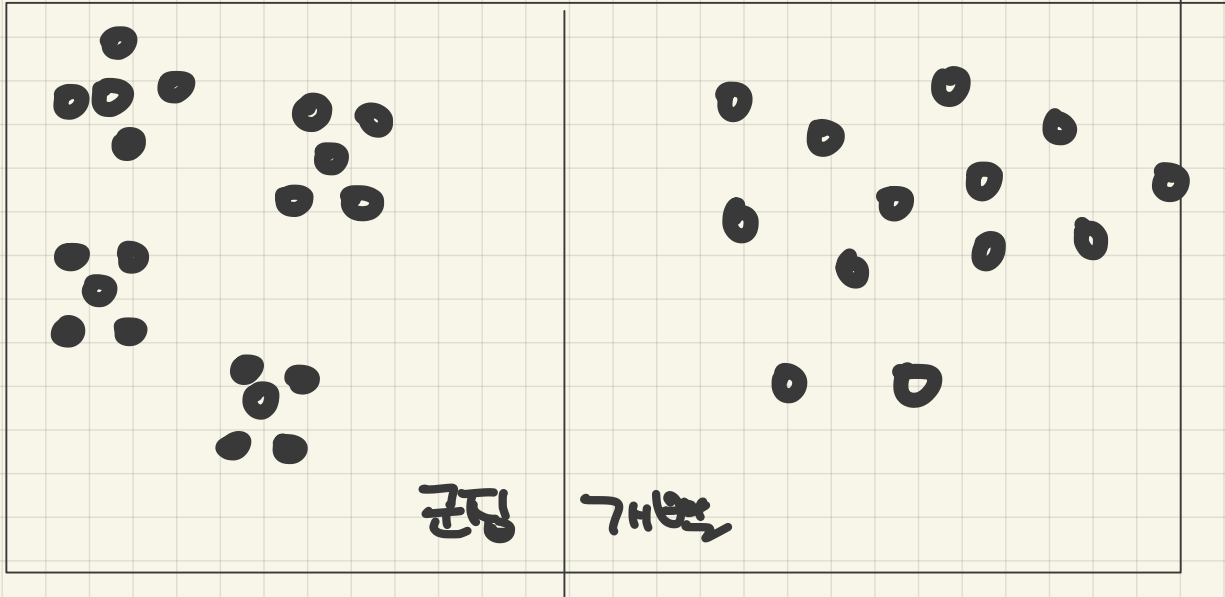
23. 비선형적 게임에서 진행 방식으로 적절하지 않은것은?

높은곳에서 넓은 맵을 확인시켜줌
각기 다른 npc가 어떤 무서운 보스에 대해 지속적으로 언급
똑같은 오브젝트가 어떤 목적을가지고 길마다 배치
다음 해야할 퀘스트를 알려줌

24. 어떤 게임의 설정창이다. 설정창만으로 게임을 설명한 말에 부적절한 것은?

서술형 5문제

1. 몬스터를 군집 배치, 개별 배치했을 때의 특징과 그에 따라 얻을 수 있는 상황을 아는대로 서술



2. 싱글 플레이 게임의 반복성 플레이에 대한 대안을 예시와 근거를 들어서 설명(넥토 과제 1번이랑 똑같)

3. 다음 단어를 모두 사용하여 시놉시스를 써라

비극 / 퇴역 기사단장 / 신입 경비병 / 중세 판타지 / 용 / 악마 / 설원 지역

4. XdY X: 주사위 굴리는 횟수, Y: 주사위 면 갯수

2d4의 합이 6 이상이면 명중, 1d6에서 나오는 만큼 데미지

2d4와 1d6으로 체력 5인 고블린을 즉사시키는 확률

5. UI의 개선안을 말하고 이유를 대라

MUSIC

ON