넥슨코리아

1. 크레이지아케이드 (1대 2)

질문목적 : 유저수가 빠지고 있는 게임에 대해서 너가 살릴 수 있느냐?

(새로운 아이디어)(새로운 시스템) (새로운 기획)

1. 유저수가 빠지고 있다. 해결방법?

답 : 다양한 모드(mod) 옵션, 물풍선 건드리는 것 없다. 새로운 모드 개발

2. 아이디어를 생각할 수 있는가? (10초가량 고민)

답 : 8명에서 게임하는데, 5스테이지, 체력존재, 스테이지 넘어갈때마다 랜덤한 옵션을 3가지 정도 결정 (로그라이트, 뱀서)

3. 크아에서 젤 고쳤으면 하는 것? 개선점?

답 : UI를 전체적으로 변경, 꽉 차있는 느낌, 모드개발시 응용방안이 없다, 공간이 없다. 고정되어있다,

4. 좀 더 자세하게 설명해달라

답 : 스테이지 끝나면 (패배시 사운드시) UI출력시 깔끔하게 비웠으면 좋겠다. 그리고 체력창 혹은 선택창 물풍선 덱 조합이 보일 수 있도록

5. 지금 인스타쇼츠 (스냅) 틴더 - 초 단기적으로 플레이 하기 위해서 (모바일) 어떤 방식을 쓰는게 좋을까?

답 : 일정시간 지날때마다 타일을 하나씩 빼자 (쉐이크처럼)

답 : 물풍선의 길이를 조절해서 빨리 탈락시키도록

6. 왜 이 방법이 좋다고 생각하느냐?

답 : 크레이지 아케이드의 본연의 시스템은 그대로 두고, 플레이 타임을 좀 더 줄이는 방향을 가져감.

7. 맨 마지막 질문 : 크아에서 중간에 들어오는 경우는 커플이다. 커플들이 단발성플레이. 잠깐 유희용으로 할 때 해결방안

답 : 지금 당장 생각나는것은 메이플 결혼 시스템이다. 하얀색 물풍선(결혼의 느낌) 물풍선 꽃들이 커져 화려한 연출 기획, 그리고 현금 판매

8. 물어볼것 없느냐 ?

답 : 크아 모바일M이 종료되었는데, 다른방식으로 계획이 있느냐 --> 팀과 회사간에 의사소통중, 가능성 있음

답 : 모든 게임 모드를 확인했는데, 물풍선 자체를 건드리지 못하는 이유?? --> 크레이지 아케이드의 본래기획 (바꾸지 말자)

Q : 본인 mbti가 뭐에요?

intp

Q : mbti의 어떤 단어가 제일 자신을 표현하는거같나요

친구들이 저보고 intp의 표본이라고 함

Q : 유저들은 실력차가 있는 사람이 잡히는 등 매칭시스템이 공정하지 못하다고 느낄때가 있는데 기존의 매칭 시스템을 어떻게 고치고 싶나?(이거 그 물풍선 옵션주는 게임 방식 소개하고나서 받은 질문입니다 그때 유저 랜덤 매칭으로 하자고 했거든요)

실력적인 차이의 불편함에 대한 매칭은 당장 기존 시스템보다 좋은 생각을 내기 어렵. 대신 플레이 이후 좋아요 나빠요로 서로를 평가하여 나빠요가 많은 경우 나빠요를 많이 받은 사람끼리 가급적 매칭하는게 어떤가. 게임을 이기고 져도 재밌게 플레이하는것 그 자체가 중요하다

Q : 좋아요 나빠요 누르는 시스템을 악용하여 조금만 플레이가 맘에 안들어도 나빠요를 남발하는 유저가 있을거다. 그런 유저를 어찌 하겠는가?

그런 유저가 분명 존재하겠지만 비율은 낮을거다. 그런 유저가 존재한다는 가정하에 플레이 당 나빠요 비율을 얼마정도 받아야 트롤촌으로 보낼지 결정하는 것은 통계 기반으로 결정해야할 기획자의 자질이라고 판단한다

넥슨코리아

1. 메이플스토리 (3대 5) 빡셈

질문목적 : (추측) 니가 와서 뭐 할 수 있는가? 인사이트가 있는가? 얼마나 의사소통을 잘 하는가?

1. 최근 어떤 게임을 자주하는가?

답 : 제 2의 나라를 자주 플레이합니다. 서버 1등 의 운영진. 특정 콘텐츠가 흥미로웠습니다

2. 제2의 나라 [킹덤] 이야기를 많이했다. 킹덤 콘텐츠의 어떤 부분이 재미있었는가?

답 : 필드보스가 특정시간 등장, 보상방식이 1등부터 5등까지 좋은보상. 하지만 보상체계의 규칙으로 인해 전략을 수립하는게 재밌다

3. 1분동안 자기 장점을 5가지 말하세요

답 : 다양한 대안을 제시할 수 있다. 직접 플레이한 경험이 있다. 다양한 장르를 좋아한다. 그걸 메이플에 녹여낼 수 있따.

4. 다른 사람이 말한 다른사람의 장점을 기억나는대로 이야기해보세요

답 : 1명당 1개씩 이야기함 (문서작업을 잘한다. 이하 기억나지 않음)

5. 예상 질문과 답변

답 : 문제점과 개선점, 지금 당장 개선할 수 있는 사소한 것들. 유니온을 키우는 부분에서 40레벨까지 힘듬

어렵다고 해서 성장을 쉽게하거나 레벨업 가속을 취하는 것 보다 유니온 성장을 조금 더 도와줬으면 좋겠음

그래서 게임 캐릭터 생성 시 달팽이팻을 포함한 상자를 지급, 월드 채널 워프 아이템을 원래는 캐시템인데,

그것을 쿨타임을 5분을 생성해서 주는것이 어떻겠느냐? (스트레스를 줄이는)

6. 좋아하는 캐릭터와 이유, 싫어하는 캐릭터와 이유

답 : 엔젤릭버스터를 좋아함. 본캐, 공격을 할 때 렌덤으로 사출기가 매력적. 처음 시작 시 엔젤릭버스터가

오타쿠스러운 bgm을 따라불렀다.

모험가, 전사직업군을 싫어한다(아쉽다) 다른 캐릭터와 다른 점프방식, 다른스킬에 의해, 불편하고 익숙하지 않다.

7. 가장 힘들었던 경험과 어떻게 극복했는지?

답 : 동아리 회장때, 좋은나라 통기타 동아리였다. 커뮤니티에 정치적인 색깔로 오해를 받음.

온라인 설문조사를 통해 모든 선배들에게 커뮤니케이션. 동아리명 변경에 관해 개선하고 싶다고.. 하지만 반려됨

다른 방식으로 오해를 풀 수 있는 방법을 연구했다. 이름은 그대로 두고 로고를 악기로 변경. 통기타 동아리로 어쿠스틱 동아리로 변경

홍보도 좀 했다. 그래서 120명 신입생 모집 가능했다. 선배들과의 설득과정에서 마찰이 있었다. 힘들었다.

모든선배들의 니즈를 맞추기 힘들었지만 만장일치 시켰다.

8. 마지막질문 : 게임학원을 다니는 것 이외에 게임 기획에 대한 개인적인 공부가 있느냐?

게임 개발 프로젝트 2번 진행, 학원자체가 존재하는 줄 몰랐다, 동아리 내 스터디 운영,

넥슨코리아

1. 마비노기 (1대 3)

질문목적 : 당신의 자소서와 포폴이 니가 정확히 이해하고 쓴게 맞는가? + 1분 자기소개

1. 1분 자기소개?

답 : 안녕하세요. 직무를 지원한. 그 다음 다양한 경험. 개발. 스터디, 동아리, 문제점, 파악, 작사작곡,

경험을 토대로 게임기획에 기여할 수 있도록 노력하겠당

2. 동아리 문제점 흥미롭다. 자세하게 설명해라?

답 : 동아리 회장 때, 좋은나라 통기타 동아리였다. 커뮤니티에 정치적인 색깔로 오해를 받음.

온라인 설문조사를 통해 모든 선배들에게 커뮤니케이션. 동아리명 변경에 관해 개선하고 싶다고.. 하지만 반려됨

다른 방식으로 오해를 풀 수 있는 방법을 연구했다. 이름은 그대로 두고 로고를 악기로 변경. 통기타 동아리로 어쿠스틱 동아리로 변경

홍보도 좀 했다. 그래서 120명 신입생 모집 가능했다. 선배들과의 설득과정에서 마찰이 있었다. 힘들었다.

모든선배들의 니즈를 맞추기 힘들었지만 만장일치 시켰다.

3. 개발 2번 했었는데, 어떤 프로젝트이고 어떻게 진행했고, 결과가 어떻게 되었느냐?

답 : 둘 다 완결은 되지 못했다.

첫번째는 게임기획에 지식이 없었던 것 같다. 2가지가 문젠데

게임 개발 역량에 비해 볼륨이 컷던것 같다. 코로나가 터지고 나서 동아리가 해체됬다.

두번째는 개발자가 만들고 있었는데 내가 아이디어를 제시해서 인볼브되었음 (캐주얼레이싱)

아이디어 1 오프로드 모드가 없어서 만들어보자 (타일에 따른 플레이 경험 요소는 개발되어있음)

특정 타일에서 사용할 수 있는 오프로드 차량 개조 bm을 만족시켜보자

아이디어 2 이어달리기 (콘텐츠), 스피드전 좋아하는사람, 아이템전 좋아하는 사람 성향이 다름

그래서 하나의 모드만 하는 경향이 있음. 그래서 혼합된 콘텐츠를 즐기도록 해보자

여러 모드를 통해 해보자! 시즌별 맵 조합을 통해 차량개조 BM을 생각해자

팀 터졌음. 팀장이 사운드가 중요하다고 강조함. 안 구해졌다는 이유로 팀을 폭파시킴

그래서 머뭇거리다가 내용이 부정적이라서 꺼려짐

하지만 이야기함. 레이싱 게임이 질려서 다른게임을 만들어보자고 갈등이 있었음

4. 학원을 다녔는데, 포트폴리오가 1개밖에 없음. 이유가 무엇인가?

sbs에서 1년, 서울게임에서 1달을 다녔다.

sbs에서 게임기획에 대한 진로고민을 많이했다. 수업내용이 별로 없었음. 고민많이 함. 어영부영다님

서울게임을 갔다. 그때 처음 데이터테이블을 깨달음. 급하게 포폴을 만듬

sbs는 게임동영상틀어주고 설명함. 의문이 들었음

5. 오토베틀러의 가장 큰 특징

전략성, 랜덤성,

6. 오토베틀러에서의 랜덤성은 전략성의 재미를 가미하기 위한 MSG같은 느낌 아니냐?

(조금 생각) 맞는 것 같습니다.

7. 훈야 컴퍼니에서 전략성을 보여줄 수 있는 가장 큰 특징(시스템)이 있느냐?

스킬입니다!~ TFT의 경우 유닛을 판매했을 때 코스트 감소

이 게임에서는 판매시 스킬 구슬을 준다. 유닛을 판매하는 것도 전략성이 있다.

8. 다른사람이 스킬을 직접 플레이 하면 오토베틀러 파괴아니니?

그렇게도 생각할 수 있을 것 같다.

하지만 오토베틀러 장르가 발전하지 못한 이유는 고정관념 때문이다.

그래서 장르를 좀 파괴해보고 싶었다.

9. 데이터테이블이 있다. 니 게임에서 데이터테이블이 어떤게 필요한가?

유닛의 능력치와 스킬의 테이블, 장비의 테이블,

10. 게임기획 직무가 다양한데, 어떤걸 해보고 싶은가?

시스템을 해보고 싶습니다

11. 마비노기에 뭐가 해보고 싶어?

깊이 플레이 경험이 없어서 경솔하게 이야기 하기 어려운 것 같습니다.

12. 면접이 처음인 것 같다.

사실 살면서 처음이다.

13. 면접을 해보니까 어떻냐?

면접을 처음 해보니까 긴장하고 준비가 부족해서 아쉬웠따.

하지만 배움의 욕망이 강해서

마비노기 들어가면 많은 것을 배워서 완성형 기획자가 되고 싶다.

14. 질문있냐?

없습니다. (감사합니다)

15. 윷놀이 기억나느냐?

기억납니다 윷이 없어지고 주사위가 대체됩니다

16. 과제의 접근방식은?

확률입니다.

17. 가족들이랑 하는 것이 기억이 나는가?

있었던 것 같습니다

18. 족보를 만들었는데 할머니 할아버지가 보고 판단할 수 있는가? 어렵지 않겠는가?

딱 보면 어렵게 보이지만 ….. 특정 숫자를 통해 잘 보였을 것 같다.

19. 그래도 어렵지 않을까?

제가 다 계산 할 겁니다. 할머니가 할 경우에는 조금 어려울 수도 있다.

20. 1번 과제 접근방식

유저의 존재와 엔딩이 있는가 없는가

21. 그래서 온라인 게임에서 해결 방안 2가지를 썼다. 다양한 유저의 조합으로 새로운 게임을 하게 하겠다고 썼네? 이와 같은 게임이 있는가?

롤이라고 생각함. 똑 같은 맵에 유저들이 다양하고 캐릭터도 다양해서 오브젝트도 다름 1000판을 해도 매번 새롭다.

22. 롤 말고 다른거 없는가?

최근에 재미있게 스냅카드게임. 카드게임 좋아하는데 항상 새로운 게임이 나오지 않을거라 생각했는데, 스냅은 맵에 3개가 있는데, 랜덤이다. 그래서 덱이 똑같다고 하더라도 맵을 전략적으로 사용할 수 있다.