2시간 3:3면접

넷마블사옥32층

1. 자기소개
2. 그래서 게임기획 지원동기
3. 좋아하는 디렉터
4. 디렉터가 되기 위해선 어떤 노력이 필요한가?
5. 어떤 게임을 만들고 싶은가?
6. 넷마블 CEO라면 / 클라우드게임/VR게임/ 신규IP개발/ 콘솔/PC 게임 중 뭘 개발할까?
7. 개발의 리스크/대책/무엇부터 해야 하는지
8. 타겟층을 노릴 수 있게 어떤 ,IP를 만들어야 하는가
9. VR게임에서 링피트를 따라잡을 수 있는 방법은 무엇이라고 생각하는가?
10. 회사 들어오면 기획파트 중 UX, 밸런스, 시나리오, 전투, 콘텐츠, 시스템 중 어떤거 하고싶은가?
11. 특정 게임을 플레이 하였을 때 어떤 파트를 해보고 싶다는 계기가 있었느냐?
12. 좋아하는 장르, 어떤 게임을 많이 했는가? 과금은 얼만큼 했고, 플레이 타임은 얼마나했는가?
13. PD가 되려면 어떤 능력치가 필요한가, 그 능력치를 위해서 본인은 뭘 했는가?
14. 토론면접 30분 : 리니지 라이크 게임에서 [컬렉션 시스템]의 의미, 부정적인 이미지에 대한 개선점
15. 넷마블에 관해 질문할 것이 있는가?
16. 마지막으로 어필하고 싶은 부분이 있는가?
17. 어떻게 전문가랑 대화할 것인가?