

넥슨인
될 사람
여기여기
붙어라!

자, 게임을 시작하지...

COUNTER  STRIKE 2
ONLINE

런칭 경험담

NEXON COMPANY
2013 RECRUIT
CAREER CLUB

CSO2클라이언트팀 구태훈





넌
근
사람
여기
어
어라!



발표자 소개

정보공학 전공

1999년 첫 직장은 뉴욕 (창업)

2002년 금융권 회사 입사 (인터넷 बैं킹 구현)

2003년 포털 서비스 (금융, 증권, 부동산, SNS 등)

2005년 넥슨 입사 ~ 2013년 9월 현재까지

- 비공개 MMORPG (devCAT) 프로그래머
- 마비노기(devCAT) 프로그래머
- 비공개 액션 게임 프로그래머
- **현) 카운터 스트라이크 온라인2 클라이언트팀 팀장**

발표자 소개

2008년 넥슨 캠퍼스 리쿠르팅 연세대학교 강연

2011년 넥슨 잡월드 취업 카페 강연

NDC 10 증강현실의 원리를 통해 바라보는 증강 가상의 세계

NDC 11 대량 콘텐츠 개발을 위한 설계 MCS

NDC 13 카운터스트라이크 온라인2 기술적 도전 포스트모템



COUNTER STRIKE 2TM
ONLINE
VALVE

카운터스트라이크

FPS의 원조

글로벌 히트작

강력한 IP



CAREER CLUB
2013 NEXON COMPANY RECRUIT

개발 과정

프리프로덕션
(프로토타입)



프로덕션
(실제 개발)



라이브
(서비스 시작)

프리프로덕션

Pre-production (Free-production 아님)

일체 비공개 상태로 시작

소규모 팀

밝은 미래 넘치는 의욕

활발한 채용

중간 보고

Expectation



Reality



중간 보고

허들 시스템

임원분들 앞에서 PT 발표

재미 검증

개발 방향성에 대한 검증

첫 오프라인 행사

2012년 7월 15일 청담동

최초로 외부에 공개하는 자리
개발팀도 자리에 섞여서 앉았었음
행사를 보는 내내 조마조마
다행히 문제 없이 깔끔하게 진행

첫 오프라인 행사

2012년 7월 15일 청담동



첫 오프라인 행사

2012년 7월 15일 청담동



첫 CBT

2012년 8월 2~5일

제한적이지만 첫 배포
기간이 짧았기에 매일 매일 패치
기간 중에는 철야가 불가피
보람과 사명감

첫 CBT

2012년 8월 2~5일





2012년 11월 9~11일 부산 BEXCO

게이머들의 축제
직접적인 소통의 자리
주목 받는 행사 개최 경험
개발자들의 로망

G★STAR

2012년 11월 9~11일 부산 BEXCO



G★STAR

2012년 11월 9~11일 부산 BEXCO



Count-down Beta

2013년 8월7일 ~ 현재 <http://csonline2.nexon.com>

소중한 의견들 (글, 댓글 모두 다 읽어봄)

출시 경험은 소수의 개발자들만 누릴 수 있는 특권

끝으로



역시 같이 일하는 사람들이 가장 소중하더라
게임을 출시하는 경험은 개발자라면 꼭 누려보길

감사합니다

