

이력 및 자기소개

Q) 1분 자기소개 (준비한 자기소개 말고, 편안하게 자기가 어떤 기획자 인지 소개해 보세요.)

안녕하세요. 캐릭터 전투 기획에 지원한 홍진선입니다.

저는 재미있는 게임을 만들고 싶다는 생각으로 게임 공학과에서 프로그래밍 경험을 쌓았지만, 점차 기획 업무에 흥미를 느꼈고 졸업 이후 전투 기획자로 도전하게 되었습니다.

신규 캐릭터의 전투를 기획해 보거나 캐릭터의 역기획을 하는 등 전투 기획자의 역량을 키워왔습니다.

최근에는, 저의 장점을 활용할 수 있는 방법을 찾아 기획 방식에 변화를 주었습니다. 그 결과, 시간이 오래 걸리던 전투 스타일의 설계 시간을 단축하고, 디테일을 살릴 수 있었습니다.

앞으로도, 스스로 잘 할 수 있는 방식을 찾아가며 맑은 역할을 해 내는 전투 기획자가 되고자 합니다.

(캐릭터의 컨셉에 맞는 전투를 설계할 줄 아는)

Q) [직무 지원 동기] 기획 업무에 흥미를 느낀 이유는?

누군가가 바라는 재미를 대신 구현해주는 일 보다 제가 바라는 재미를 설계하고 싶었습니다.

(상황에 따라) 재미있는 게임을 만들고 싶다는 꿈에 기획자가 더 적합하다는 생각이 들었습니다.

Q) [직무 지원 동기] 전투 기획을 선택한 이유는?

제가 다양한 캐릭터, 무기를 사용하면서 재미를 느끼는 유저이기 때문입니다. 누군가에게 재미있는 경험을 주기 위해서는 그 재미에 대해 이해하고 있어야 합니다. 이런 관점에서, 제가 재미를 느끼는 파트의 기획 업무를 할 때 가장 역량을 잘 발휘할 수 있을 거라는 판단을 했습니다.

Q) [회사 지원 동기] 우리 회사에 지원한 이유는?

크로노텍트, 코즈믹 호러 컨셉 등 크로노 오디세이의 세계관에 흥미를 느꼈습니다. 특히, 이런 세계에서 끝까지 싸우는 캐릭터를 만들어 보고 싶다는 생각을 하게 되었다. (캐릭터는 유저가 게임과 연결되는 중요한 매개체이며, 유저는 게임 캐릭터에 자기 자신, 이상향 등을 투영한다.)

최근에는 유저의 피드백을 수용하며 과감하게 변화하려는 모습을 보며, 크로노스튜디오는 더 재미있는 게임을 만들기 위해 도전하고 성장하는 회사라는 인상을 받았습니다.

인재상에서 '디테일을 놓치지 않고 완벽을 추구하는 사람'을 강조한 부분도 제가 성장을 위해 노력한 방식과 결이 잘 맞았습니다.

이런 점에서, 크로노 스튜디오의 일원이 된다면 저의 강점을 잘 발휘하여 회사의 성장에 기여할 수 있다는 생각에 지원했습니다.

Q) 기획 방식에 변화를 줬다고 했는데, 처음에는 어땠고 바꾼 이후는 어땠는지 설명해 봐.

처음에는 아이디어를 떠오르는 대로 만들려고 했습니다. 하지만, 저의 장점인 논리적 사고, 체계적 분석을 키워드로 기획방식을 변경했고 일주일 이상 걸리던 전투 스타일의 설계가 평균 2~3일로 단축하게 되었습니다. 또한, 컨셉에 더 어울리는 전투가 되었고 디테일을 더욱 살릴 수 있었습니다. '세계관 → 캐릭터의 컨셉 → 성격 → 사용 무기 → 무기 구조 → 작동 원리' 등 큰 부분부터 작은 부분으로 좁혀가며 분석을 하였습니다. 예를 들어, '가람'이라는 캐릭터는 부채로 번개를 다루는 캐릭터입니다. 부채의 구조 중 얇고 뾰족한 형태의 부챗살에서 피뢰침을 떠올렸고, 번개를 피뢰침에 유도하여 한 곳에 피해를 집중하는 전투 스타일을 설계하였습니다. 이후, 피뢰침의 작동 원리를 분석하여 적의 몸 내부에 직접 번개를 가한다는 컨셉으로 방어 무시 효과를 추가하였습니다.

Q) 어떤 디테일을 챙길 수 있었는데? (유저 입장에서 보면, 피뢰침이 아니라 그냥 뭔가가 발사되는 구나? 정도 지 않을까?)

단순히 번개를 다루는 것이 아니라, 무기의 구조에서 피뢰침의 역할을 하는 요소를 도입하였습니다.

번개를 유도하고 방어 무시 피해를 주는 전투의 근거를 마련하여 컨셉에 맞는 전투를 설계하고, 설득력을 높일 수 있다고 생각합니다.

Q) 디테일이 왜 필요하다고 생각하는데?

디테일이 유저의 몰입감을 더 높여준다고 생각합니다. 저 역시 평소에는 잘 몰랐던 디테일을 알게 되었을 때 더욱 몰입하게 되었던 경험이 있습니다. 예를 들어, 역기획을 하며 자세하게 알게 되었는데, 창술사의 모션에는 항상 저마다의 준비 동작이 있었습니다. 같은 찌르기 형태의 공격이라도 무기를 어떻게 쥐고, 어떤 준비 동작으로 공격을 하는지 그 고민의 흔적을 느낄 수 있었던 것 같습니다. – 적룡포/굉열파 예시

Q) 본인의 강점과 약점은?

[강점] 첫째, 논리적인 사고로 상황을 분석한 후 결론을 도출합니다. 둘째, 제가 생각한 이상적인 결과를 위해 끝까지 파고듭니다.

[약점] 반면, 의견 충돌을 피하는 것이 협업에 도움이 된다고 생각해 제 의견을 드러내지 않기도 했습니다.

하지만 팀 프로젝트를 몇 번 더 경험하면서 오히려 의견이 충돌하고, 서로를 설득하며 많은 대화를 나눌 때 프로젝트가 원활하게 진행된다는 것을 깨달았습니다. 이후로는 팀원의 의견을 수용하면서도, 논리적인 근거를 바탕으로 저의 의견을 제시하며 팀원들과 최대한 많은 이야기를 해보려고 노력하게 되었습니다. 그 과정에서 더 큰 성취감과 소속감을 느끼게 되었고, '의견을 뒷받침하기 위한 능력을 키우자'라는 가치관을 갖게 되는 계기가 되었습니다.

결단력이 부족합니다. 이후에 발생하는 상황들을 미리 걱정하고 대책을 생각하려 하다 보니 결정을 내리는 것을 어렵게 느끼는 성격입니다. 특히 자신감이 부족하거나 스스로 역량이 부족하다고 느끼는 상황에서는 결정을 번복하며 시간을 낭비하기도 합니다. 그래서, 결단을 내려주는 동료와 함께하거나, 제가 잘 할 수 있는 방법을 찾아 역량을 키우는 등의 방식으로 약점을 보완하려고 합니다.

Q) 동료와 의견이 충돌한 경험, 해결 방법 or 갈등 경험 or 의견 조율 경험

근거를 통해 의견을 제시하며, 동료를 설득하려고 노력했습니다. 저는 설득을 위해 타당한 근거가 필요하다고 생각하며, 동료의 의견도 타당한 근거라고 느껴지면 설득이 되는 편입니다.

NoA 예시 설명. 서로 근거를 통해 의견을 제시하며 설득하였다.

- 논점 : 캐릭터의 태생 등급에 따라 성장 한계를 뛰어 하나?
- 팀원 : Yes. 구매욕구 자극을 위해 필요.
- 나 : No. 애정 캐릭터들을 직접 조작하며 교감하고 몰입하는 수집형 RPG를 만드는 것이 우리 게임의 기획 의도다. 그래서, 코어 전투 시스템으로 '태그 시스템'을 만들지 않았나? 대신, 캐릭터 소환 시 일정 범위의 등급에서 확률적으로 소환이 되고, 태생 등급에 따라 이 범위에 차등을 두는 건 어떠냐? 는 의견을 제시하였다

Q) 피드백을 받을 때 어떤 스타일인가요?

경험이 부족할 때에는 피드백을 온전히 수용하려고, 점차 경험과 역량이 쌓이면 저의 생각을 정리해서 표현합니다. 받은 피드백이 어떤 이유에서인지 잘 곱씹어보며 개선할 부분에 대해 생각하게 됩니다. 그렇게 역량이 어느 정도 높아졌다는 생각이 들면, 피드백을 받기 전에 저의 생각을 정리합니다. 이런 생각을 바탕으로 이런 결론을 내렸다는 것을 표현하고, 피드백을 받습니다.

Q) 사전 과제 '현자'가 미완성된 건?

주어진 시간내에 생각을 문서로 표현하는 역량이 부족하다고 느꼈습니다. 제가 만들고자 했던 내용의 70~80% 정도밖에 완성하지 못했습니다.

Q) 본인은 리더형?(주도적으로) 팔로워형?(지시를 잘 따르는)

저는 역량이 부족한 초반에는 팔로워형으로 시작합니다. 역량을 키우며 협업 과정에서 적극적으로 아이디어를 제시하며 의견을 조율할 때 더욱 큰 책임감과 소속감을 느끼며, 주도적으로 참여하게 됩니다. 그래서 시간이 지난 후에는 리더형으로 변화하게 됩니다.

Q) 실패 경험?

작년에 여러 회사의 면접에서 연속으로 탈락하며 자신감이 흔들린 적이 있었습니다. 그때는 말을 잘 못해서 그런가 생각했는데, 돌아보니 '말'이 문제가 아니라, 저 스스로도 자신이 어떤 기획자인지 명확히 정리하지 못했기 때문이었습니다. 그래서 제가 가진 장점과 저에게 맞는 기획 방식을 고민하게 되었습니다. 그렇게, 논리적 사고와 체계적 분석을 통한 기획이 저와 가장 잘 맞는다는 것을 찾을 수 있었고, 완성도와 속도 모두 개선할 수 있었습니다.

Q) 실수 경험?

저 자신이 어떤 기획자인지 스스로 명확히 정리하지 않은 상태로 취업 준비를 하고, 면접을 봤던 것이 큰 실수였습니다.

Q) 성공 경험?

기획 방식의 변화로 해 그냥.

Q) 같이 일하고 싶은 상사(동료) 유형? 일하기 싫은 상사(동료) 유형?

[같이 일하고 싶은 유형] 배울점이 있는

[같이 일하기 싫은 유형] 불평만 하며 노력하지 않는 사람.

Q) 왜 우리가 당신을 뽑아야 하나요?

논리적 → 회사에서 원하는 인재상에 부합한다고 생각합니다.

Q) 사전 질문에 대한 답으로 회사 선택 시 조직 문화를 중요하게 생각한다고 했는데, 그런 경험을 한 적이 있나요?

"저는 직원의 의견과 유저의 목소리를 열린 방식으로 검토할 수 있는 조직 문화를 중요하게 생각합니다.

기획 의도가 큰 방향을 제시한다면, 다양한 관점의 아이디어가 디테일을 완성하여 더 큰 재미를 만들 수 있다고 생각하기 때문입니다."

회사에서는 아니지만, 팀 프로젝트를 하면서 적극적으로 서로의 의견을 주고받았을 때 높은 성취감과 소속감을 느꼈고, 결과물도 만족스러웠던 경험이 있습니다. 반면, 의견을 내지 않고 소극적으로 참여한 프로젝트에서는 성취감을 얻지 못했고, 결과물도 좋지 않았습니다.

Q) 사전 질문에 대한 답으로 타당한 근거를 ~~시너지를 낸다고, 그런 경험을 한 적이 있나요?

"저는 타당한 근거를 바탕으로 의견을 주고받으며 결론을 도출하는 사람과 일할 때 가장 큰 시너지를 납니다.

근거 있는 논의는 명확한 판단 기준과 방향성을 제시하며 더 나은 결론에 도달할 수 있다고 생각합니다"

노아 설명 / '캐릭터 태생 등급에 따라 성장의 한계치를 뛰어야하는가?'라는 논쟁이 있었다. 일부 팀원은 과금을 유도를 위해 필요하다고 했습니다. 저는 우리 게임의 핵심이 애정있는 캐릭터를 자유롭게 키우며 유대감을 느끼는 것이라는 점을 근거로 반대했습니다. 태그 시스템으로 애정 있는 여러 캐릭터를 직접 조작하는 것에 재미를 추구하기도 했습니다. 대신, 캐릭터 소환 시 태생 등급을 정해진 범위 내에서 랜덤으로 설정하고, 캐릭터마다 그 범위를 다르게 설정하는 방안을 제시했고 이 방향으로 합의했다. 이 과정에서 의견을 뒷받침할 수 있는 능력을 키우자라는 가치관을 형성하기도 했다.

Q) 커리어의 궁극적 목표를 생각한 이유는?

"저는 유저와 동료 개발자 모두에게 '당연히 재미있는 전투를 설계하는 기획자'라는 신뢰를 주는 전투 기획자가 되고 싶습니다.

이를 통해 회사에서 전투 기획하면 바로 떠오르는 전투 기획자가 되는 것이 최종적인 목표입니다."

신뢰를 주기 위해서는 그만한 과정과 결과가 동반되어야 합니다. 제 역할을 제대로 해내고, 믿고 일을 맡길 수 있는 부하 직원부터 시작하여 점차 능력을 키우고 추후 따를만한 상사가 되는 것을 신뢰를 주는 전투 기획자라는 말로 표현했습니다.

Q) 가장 재미있었던 게임은 뭈까요?

로스트아크, 클래스의 특색을 직관적으로 보여주는 아이덴티티, 아크 패시브/아크 그리드를 활용한 다양한 전투 경험, 등

Q) 만들어보려다가 포기한 경험이 있나요?

거대한 방패를 사용하면서 색다른 전투 경험을 제공하는 캐릭터를 만들어 보고 싶었습니다. 그런데 막상 떠오르는 아이디어가 없다 보니 완성을 하지 못한 적이 있습니다. 지금 생각해 보면 방패가 공격을 막거나 무기가 방패에 꽂히는 식으로 적의 공격을 방어한다는 것을 기반으로, 인력/척력을 다루는 방패 캐릭터로 만들면 어떨까? 하는 아이디어가 생각이 났습니다.

Q) 본인이 생각하기에 전투 스타일이 컨셉에 어울리는 캐릭터와 어울리지 않는 캐릭터에 대해 얘기해 보세요.

로아 데빌헌터. 삿건의 구조로는 근접에서 더욱 집단율이 높은 특성이 있는데 이를 전투 스타일로 활용한 부분이 좋았습니다. 저는 무기의 구조에 기반한 전투 스타일에 더 매력을 느낍니다..

어울리지 않게 느껴진 캐릭터는 버서커였습니다. 이름은 광전사인데 이러한 컨셉이 잘 반영되지 않았던 것 같습니다. 하지만 최근 패치로 예전보다 더 컨셉에 어울려졌습니다.

Q) 컨셉에 어울린다고 생각했던 캐릭터가 시간이 지나며 점차 특색을 잃어버렸다고 느낀 사례가 있나요?

던전앤파이터에서 제가 제일 좋아하던 캐릭터인 버서커입니다. 예전에는 체력이 감소하면 강해지고 일정 체력 이하일 때 사용할 수 있는 자체 회복 스킬을 가진 광전사 느낌이 물씬 나는 캐릭터였습니다. 하지만 던전앤파이터 20주년을 맞아 다시 버서커를 플레이 해 보았는데, 체력이 감소하지 않아도 온전한 성능을 내는 캐릭터로 바뀌었습니다.

Q) 유저에게 불편함을 주지만 컨셉에 어울리는 전투 스타일이 있다면, 유저의 불편함을 감수하면서 유지할 건가요?

불편함이 유저의 재미를 해치는 방향으로 작용한다면 변화를 줘야 한다고 생각합니다. 컨셉에 어울리는 전투 스타일을 만들려고 한 이유는 유저에게 더욱 높은 몰입감과 즐거움을 제공하기 위해 선택한 방법이기 때문입니다. **결국 목표는 재미를 주는 것**이니까.

Q) 당신은 어떤 스타일의 동료인가요?

묵묵히 자기 할 것 해내는 유형입니다.

Q) 본인을 한 마디로 표현한다면?

꾸준히 속도를 높이는 마라토너입니다. 출발이 빠르지는 않았지만, 계속해서 시도하고 막혔을 때에는 방법을 찾아 발전하며 완주를 해 내는 사람입니다.

Q) 스트레스 관리 방법

바람을 쐬러 가거나, 물을 마시는 등 우선 스트레스 상황에서 벗어나려고 합니다. 그 후 그 상황이 왜 스트레스로 다가왔는지, 원인을 파악하고 해결하기 위한 방법은 무엇인지를 찾아보려고 합니다.

Q) 상사와 의견이 다를 경우

우선 상사의 의견을 따라 한다. 내가 생각하지 못한 부분이 분명히 있을 것이다.

Q) 신입 치고 나이가 있는 편인데? 이유가 뭐예요?

(실패 경험과 연결)

맞습니다. 졸업 이후 꾸준하게 전투 기획자로 도전을 했습니다. 다만, 제가 어떤 기획자인지 강점이 무엇인지 등 스스로를 명확하게 정리하지 못한 채로 준비해 왔었기 때문에, 보여줄 수 있는 것에 한계가 있어서 준비 기간이 길어졌습니다.

Our Values

게임을 향한 열정

게임에 대한 개발진의 깊은 열정이
새로운 영감을 이끌어, 글로벌 플레이어들에게
잊지 못할 게임 경험을 만들어 내기 위해
창의력과 혁신을 발휘하고 있습니다.

다양성을 존중하는 팀워크

개발사의 다양한 개발진은
다른 시각을 존중하며 게임 경험을 향상시키고,
팀워크를 촉진하며, 최신 기술을 활용하여
공동의 목표를 달성합니다.

플레이어 중심의 게임 개발

플레이어의 피드백과 플레이 경험을 기반으로
게임을 제작하고 있습니다.

1. "디테일을 놓치지 않는 완벽을 추구하는 사람"

- ▶ Triple A 수준 이상의 게임을 만들기 위해 작은 디테일 하나라도 놓치지 않습니다.
- ▶ "완벽한 게임"을 위해 적극적으로 고민하고 행동합니다.
- ▶ 최고의 기술적, 예술적 완성도를 달성하여 글로벌 기준에 도달합니다.

2. "게임에 대한 열정으로 최고의 경험을 창조하는 사람"

- ▶ 세계적인 게임을 만들겠다는 도전적인 목표에 대해 진정한 열정으로 맡은바 책임을 다합니다.
- ▶ 문제를 발견하면 스스로 해결책을 찾아 실행하며, 전체 프로젝트에 미치는 영향을 항상 고려합니다.
- ▶ 본인의 역할을 충실히 하며, 조직 전체의 목표를 위해 책임감 있게 행동합니다.

Q) 최근 업계 트렌드는 뭐라고 생각하나요?

'유저와의 소통' 'Easy To Learn, Hard To Master' 가 트렌드라 생각합니다.

로스트아크에서는 신규 유저 및 라이트 유저를 위한 싱글 모드를 지속적으로 업데이트 하고 있고, 던전앤파이터, 메이플 스토리 등 싱글 플레이
로도 즐길 수 있는 컨텐츠를 많이 만들고 있습니다. 크로노 스튜디오의 개발자 노트에서도 Easy To Play, Hard To Master 라는 문구를 본 기
억이 있습니다.

1차 면접 기억나는 질문 & 답변

Q) 스킬 조합을 설명해 봐.

[플레이 마인 – 운명의 빛] 연계 베이스 + [슈팅 스타 – 운명의 닷] 조합.

기본 공격 및 운명의 빛 사용으로 게이지 획득 → 플레이 마인 2개 설치 → 기본 공격, 슈팅 스타 등을 통해 짤 딜 + 게이지 획득 → 운명의 빛 쿨타임 대기 → 운명의 빛 사용하여 설치한 플레이 마인을 폭발 시키고 동시에 게이지를 얻음과 동시에 플레이 마인을 사용하여 순간적으로 폭발적인 피해를 줌.

Q) 폭발적인 피해를 주기 위해 1코스트 짜리 슈팅 스타를 사용하지 않고 게이지를 모아서 유저가 플레이 마인을 최대 스택인 3 스택을 한 번에 모아서 쓰지 않을까요?

처음 생각한 건, 플레이 마인과 운명의 빛의 쿨타임을 동일하게 설정하여, 최대 3 스택의 플레이 마인을 2개 설치하고, 남은 1개와 쿨타임이 돌아왔을 때 1개 추가하여 2개 설치 후 운명의 빛 사용 후 다시 2개 설치하여 총 4개의 플레이 마인을 한 번에 폭발시키는 스킬로 생각했다. 이후에는 플레이 마인의 스택을 기다리며 다른 스킬을 보조적인 용도로 사용하는 정도.

전투 시작 시, 이미 3스택을 보유한 상태에서 게이지 3칸까지 획득하기 위해 기다린다면, 2개의 플레이 마인을 사용하여 사이클을 돌리는 것보다 손해가 있다고 생각합니다. 또한 상황에 따라, 다른 스킬을 사용하지 않고 플레이 마인을 한 번에 모아서 순간적으로 높은 피해를 줘도 됩니다. 예를 들어, 보스 몬스터의 체력에 따라 페이즈가 전환되어 난이도가 더 높아진다고 할 때, 페이즈 전환 직전 플레이 마인을 한 번에 모아서 사용하여 대미지를 더 많이 축적하는 전략적 선택도 가능합니다.

Q) 운명의 닷은 On/Off인데 의도적으로 Off 하는 경우가 있을까요? On을 하면 게이지를 획득하는 것 같은데, 이미 On 상태에서 게이지를 얻기 위해 의도적으로 Off를 한 후 다시 On을 해야 하는 건가요?

저는 크게 3가지의 관점에서 딜 사이클을 생각해 보았습니다.

Q) 운명의 닷은 On/Off인데 주변의 적 모두에게 연결하는 건가요?

네. 대신 게이지 획득한 한명에게 적용하는 것과 동일해야 합니다.

Q) 운명의 고리가 보험용 스킬인 것 같은데 자동 패링인건가요?

네. 운명의 고리는 지속 시간 동안 1회 자동 패링 후 사라짐. 공격 받는 순간 고리들이 그 위치로 뭉쳐 1회 패링해 주는 스킬로 생각했다.

Q) 어려움이라는 게 게이지 관리와 거리 조절?

운명의 고리 : 지속 시간 동안 1회 자동 패링 후 사라짐.

Q) 부채하면 바람이 먼저 떠오르는데, 굳이 바람이 아닌 번개를 생각한 이유는?

최대한 특색을 살리고 싶었다. 저도 바람이 가장 먼저 떠올랐는데, 후순위로 두었다.

Q) 만약 상사가 번개 말고 바람으로 변경하라고 한다면?

우선, 이 캐릭터가 주는 재미는 어떤 건지 설명하며 설득해 보겠다. 하지만 그럼에도 바람으로 변경하라는 오더가 내려오면 바꿀 것이다. 제가 확인하지 못하는 요소가 있을 수 있고, 경험이 많은 상사의 관점이 더 정확하기 때문이다.

Q) 프로그래밍 전공 경험이 어떤 도움을 줄 수 있나요?

첫째, 논리력을 키웠습니다. 둘째, 기획 업무를 위한 개발 도구에 수월하게 적응할 수 있습니다.

사전 과제 '현자' 관련

▶ 구현 스킬 : 낮은 인과 획득량 / 인과 소모 O / 높은 피해량 / 성반 고리의 시전 보조 가능

	슈팅 스타 재사용 대기 시간 : 20초 인과 소모 : 1칸	<ul style="list-style-type: none">[해성] 컨셉가장 부담없이 사용할 수 있는 구현 스킬인과 소모 시 시전 속도 증가
	플레이 마인 재사용 대기 시간 : 16초 인과 소모 : 1~3칸	<ul style="list-style-type: none">[플레이] 컨셉범위는 좁지만, 적의 경로에 미리 깔아둘 수 있는 설치형 스킬소모한 인과에 따라 설치 개수 증가인과 소모 시 성반 고리가 대신 시전
	노바 포인트 재사용 대기 시간 : 24초 인과 소모 : 2칸	<ul style="list-style-type: none">[초신성 폭발] 컨셉범위가 가장 넓으며, 적을 기절 시키는 스킬인과 소모 시 시전 속도 증가
	시저지 재사용 대기 시간 : 28초 인과 소모 : 3칸	<ul style="list-style-type: none">[행성 정렬] 컨셉일정 시간 캐스팅 후 정면에 강력한 피해를 주는 스킬인과 소모 시 성반 고리가 대신 시전 (인과 소모에 대한 아침이 가장 큰 스킬)
	갤럭시 볼텍스 재사용 대기 시간 : 30초 인과 소모 : 4칸	<ul style="list-style-type: none">[은하수] 컨셉순간 피해량이 가장 높은 스킬인과를 모두 소모하기 때문에 신중하게 써야하는 스킬

▶ 관측 스킬 : 높은 인과 획득량 / 인과 소모 X / 낮은 피해량 / 성반 고리의 시전 보조 불가능

	운명의 닷 재사용 대기 시간 : 4초 인과 획득 계수 : a	<ul style="list-style-type: none">[오로라] 컨셉ON/OFF 스킬 (적 대상이 시전 거리 내 존재할 때 사용 가능)적과의 거리가 멀어지면 자동으로 OFF운명의 끈에 연결된 대상에게 [슈팅 스타] 스킬 유도
	운명의 빛 재사용 대기 시간 : 16초 인과 획득 계수 : 1.5a	<ul style="list-style-type: none">[백야] 컨셉영역 생성 후 영역 내에 들어온 적에게 지속 피해를 주는 스킬생성 즉시 범위 내 [플레이 마인]이 한 번에 폭발
	운명의 고리 재사용 대기 시간 : 28초 인과 획득 계수 : 4a	<ul style="list-style-type: none">[흔천의] 컨셉자체 버프형 스킬 – 보호막 부여(6초 지속)보호막이 유지 되는 동안 매 초 인과를 획득할 수 있는 스킬

Q) 각 스킬 별 게임 플레이는?

슈팅 스타: 어떤 조합에도 부담없이 사용할 수 있는 스킬, 빠른 시전

플레이 마인: 적의 움직임을 예측하고 미리 깔아두는 설치형 스킬, 인과 소모 시 대신 시전 가능. 다른 스킬 사용하면서 동시에 사용 가능.

노바포인트: 가장 범위가 넓으며

시저지 : 가장 캐스팅 시간이 길지만, 인과 소모 시 스킬을 대신 시전해 준다. 시저지가 행성들이 일렬로 정렬하는 것을 의미하는데, 여기서는 행성 대신 마법진이 일렬로 정렬한다는 느낌. 그 마법진이 캐스팅 시간 동안 생성되는데, 그걸 성반 고리가 확장되어 마법진의 역할을 대신해준다는 의미에서

갤럭시 볼텍스: 가장 강력하지만, 인과를 모두 소모하고 재사용 대기 시간도 길고, 인과 소모 시 시전 속도 증가 라서 신중한 사용이 필요함.

Q) 조합한 스킬 간 딜사이클 게임 플레이는?

저는 크게 3가지의 관점에서 딜 사이클을 생각해 보았습니다.

운명의 닷 – 슈팅 스타 연계 : 비교적 낮은 운용 난이도, 무난한 선택지

운명의 닷을 던져 적에게 운명의 끈으로 연결합니다. (운명의 끈 디버프 부여) – ON 시 획득.

플레이 마인 – 운명의 빛 연계 : 짧은 시간에 육여넣기 용이한 조합.

인과 게이지를 미리 채운 상태에서, 플레이 마인을 설치하고, 운명의 빛을 사용하여 플레이 마인을 폭발시키며 얻는 게이지로 플레이 마인을 다시 한번 사용하여 순간적으로 가장 강력한 DPS를 뽑아낼 수 있는 연계

운명의 고리 – 갤럭시 볼텍스 연계 : 난이도가 가장 높음. 인과 게이지가 초과되어 버려지는 게 없도록 게이지 관리를 가장 잘 해야 하는 조합.

인과 3칸 이상 시 운명의 고리를 사용 → 인과 4칸 도달 시 갤럭시 볼텍스 사용 → 운명의 고리 지속시간으로 인해 게이지 버려지는 것 없이 0부터 다시 게이지 획득

이렇게 3가지 연계를 베이스로 다른 스킬들을 조합합니다. 예를 들어, 플레이 마인 – 운명의 빛 + 운명의 닷 - 슈팅 스타

Q) 추가로 생각해본 무기가 있어?

성반이 근/중거리 마법사로 거리를 유지해야 하기 때문에, 남은 무기를 근거리용 / 원거리용으로 컨셉을 나누었습니다.

원거리용 무기는 학자 컨셉으로, 돌보기/단안경 같은 무기로 공격의 사정 거리를 늘려주는 전투 스타일의 캐릭터는 어떨까? 하는 생각

근거리용 무기로 방어와 공격을 할 수 있는 인공 팔 연금술사? 라는 아이디어까지만