**設問 (1)**

**★　/　\*あなたが開発に携わりたい業務内容について、お教えください。**

業務内容は以下4種類の中からお選び頂きます。

■家庭用ゲーム機向けゲーム開発 ■パチンコ・パチスロの映像/システム開発   
■オンラインゲームの開発 ■スマホアプリ／ソーシャルゲームの開発   
※上記4つの業務内容それぞれについて「興味がある/どちらともいえない/興味がない」をお選びください  
※複数分野に「興味がある」を選択頂いた場合、「興味がある」を選択した希望分野について、希望順位をつけてください  
（「興味がない」の職種については順位をお選び頂かなくて結構です）  
※順位をつける際には「1～4」までのいずれかの数字を選択頂きますが、複数分野に「1」や「2」など同じ数字を選ばないようご注意ください  
（万が一複数分野を同希望順位で選択された場合、上記分野順にて優先度が自動設定されますので必ずご自身の希望順位を設定するようお気を付けください）

**（１）家庭用ゲーム機向けゲーム開発** ◎興味がある どちらともいえない 興味がない  
**上記の希望順位を選択してください。**1 2 3 4

**★　/　\*（２）パチンコ・パチスロの映像/システム開発** 興味がある どちらともいえない ◎興味がない  
**上記の希望順位を選択してください。**1 2 3 4

**★　/　\*（３）オンラインゲームの開発** 興味がある ◎どちらともいえない 興味がない  
**上記の希望順位を選択してください。**1 2 3 4

**★　/　\*（４）スマホアプリ／ソーシャルゲームの開発** 興味がある どちらともいえない ◎興味がない  
**上記の希望順位を選択してください。**1 2 3 4

**設問 (2)**

**開発に関わってみたいカプコンのゲームタイトル（パチンコ・パチスロ機を含む）を1つご記入ください。また、その理由も合わせてご記入ください。 100文字以下　/　100 or less characters**

逆転裁判シリーズ：ストーリーやキャラクターの関係性、そしてロジックを練ることでプレイヤーに驚きを提供する開発の現場を、直接経験してみたいと思います。

**設問 (3)**

**今までに遊んだことがある、カプコンのゲームタイトルをご記入ください。 200文字以下　/　200 or less characters**

ゴーストトリック、逆転裁判/逆転検事シリーズ、ガチャフォース、バイオハザードリベレーションズ、バイオハザードザ・マーセナリーズ3D、ロックマンエグゼシリーズ、ダンジョン＆ドラゴンズコレクション、パワーストーン、ガイストクラッシャー、私立ジャスティス学園シリーズ、エクストルーパーズ、ラストランカー、スーパーストリートファイターIV3DEdition、モンスターハンター4、超鋼戦紀キカイオー等

**設問 (4)**

**直近二年以内の平均ゲームプレイ時間（1日）をご記入ください。**

**（１）家庭用ゲーム機（携帯ハード込み） 10文字以下　/　10 or less characters** 1.5時間  
**（２）PC・オンラインゲーム 10文字以下　/　10 or less characters** なし  
**（３）携帯電話＆スマートフォン 10文字以下　/　10 or less characters** なし

**設問 (5)**

**現在、所有している家庭用ゲーム機の中で最も使用頻度の高いものをご記入ください。 20文字以下　/　20 or less characters**

Newニンテンドー3DS

**設問 (6)**

**今までにプレイしたことがある、オンラインゲームの名称を挙げてください。（複数可） 200文字以下　/　200 or less characters**

風の王国、FORTRESS 2 BLUE、マビノギ、ヨーグルティング、ドラゴンクエストXオンライン

**設問 (7)**

**今までにプレイしたことがある、アプリのゲーム名を挙げてください。（複数可） 50文字以下　/　50 or less characters**

すばらしいこのせかいSoloRemix、ファイナルファンタジーATB、jubeat plus

**設問 (8)**

**今までにプレイしたことがある、パチンコ・パチスロ機を挙げてください。（複数可） 50文字以下　/　50 or less characters**

パチスロ交響詩篇エウレカセブン

**設問 (9)**

**ゲームで好きなジャンルをご記入ください。 50文字以下　/　50 or less characters**

RPG

**そのジャンルが好きな理由を、ご自身なりに考察してご記入ください。 200文字以下　/　200 or less characters　152**

　RPGが好きなのは、仮想の世界を自分の意志で動き、その中のドラマを感じられ、何よりも小説や映画よりも自分がその世界にいる感覚を味わいながら楽しめるからです。

　最近はオープンワールドの考え方を取り入れたものも多く、よりその世界の人になりきって冒険をして行くように感じられるジャンルになっていると思います。

**設問 (10)**

**今まで実際にプレイした中で、好きなゲーム（最大３つ）について、タイトル名とその理由をご記入ください。**

※他社タイトルでも結構です。  
※パチンコ・パチスロ開発を第一志望とされた方は、以下の項目については「パチンコ・パチスロ」の台についての好みについてご記入ください。

**（１）好きなゲーム（1つ目） 50文字以下　/　50 or less characters**

ブレイブリーデフォルト（3DS）

**上記について好きな理由をご記入ください。 200文字以下　/　200 or less characters**

魔法や剣、神秘さなどのファンタジーな要素と科学技術、豊かな自然が共存する世界観、そしてその世界観のイメージが直感的に伝わる音楽、スーパーファミコン時代の日本RPGを連想させる雰囲気のグラフィックやキャラクター、一見王道に見えるが新しい試みがあるストーリー、システムまで物語に取り込む演出。その全てを魅力的だと感じました。

**（２）好きなゲーム（2つ目） 50文字以下　/　50 or less characters**

英雄伝説III 白き魔女（PC）

**上記について好きな理由をご記入ください。 200文字以下　/　200 or less characters**

小学校の頃、初めて「日本のゲームはすごい」と感じたゲームです。温かみのある世界、時には笑えて時には涙するストーリー、未だに口ずさむ事が出来る音楽などが印象に残りました。また、NPCにも一人ひとり名前がついていることが印象的でした。同じセリフを話すという自体は同じですが、それでもこの世界の中で生きている住民と話している様な感覚を味わうことが出来ました。

**（３）好きなゲーム（3つ目） 50文字以下　/　50 or less characters**

イナズマイレブンシリーズ（DS・３DS）

**上記について好きな理由をご記入ください。 200文字以下　/　200 or less characters**

タッチスクリーンを使ってプレイするサッカー試合に緊張感があり、現実離れした必殺技が気持ちいいと思ったゲームです。サッカーゲームでありながらRPGの要素を持っている事も特徴的に感じました。また、1000を超える選手の中で自分の好みに合わせたメンバーを集めてマイチームを作れる事、歯ごたえのある対戦ルートをやり込む事なども面白いと思いました。

**設問 (11)**

**今まで実際にプレイした中で、肌に合わなかったゲーム（最大３つ）について、タイトル名とその理由をご記入ください。**

※他社タイトルでも結構です。  
※パチンコ・パチスロ開発を第一志望とされた方は、以下の項目については「パチンコ・パチスロ」の台についての好みについてご記入ください。

**（１）肌に合わなかったゲーム（1つ目） 50文字以下　/　50 or less characters**

モンスターハンター4（3DS）

**上記について肌に合わなかった理由をご記入ください。 200文字以下　/　200 or less characters**

今までシリーズ作品に何度もチャレンジしていましたが、初心者の段階で終わっていました。モンスターの体力が分かりづらいと感じた所や、体力が減ったモンスターが他のマップに行くと少し回復されるなどで一人プレイで敷居が高いと感じられたからです。

マルチプレイで一緒に遊ぶ人は既にシリーズ作品をプレイして上手になっていて、パーティで役に立たない場合が多く、自然にマルチプレイからも離れることとなりました。

**（２）肌に合わなかったゲーム（2つ目） 50文字以下　/　50 or less characters**

超次元ゲイム ネプテューヌシリーズ（PS3・PSVita）

**上記について肌に合わなかった理由をご記入ください。 200文字以下　/　200 or less characters**

このゲームは各ゲーム機を美少女に擬人化し、ゲーム業界のネタを素材にしたゲームです。ですが、その中のパロディ要素は美少女キャラクターを目立たせるための手段に過ぎないと思います。ゲーム業界の様々な物をテーマにしている割には、そのゲームの中身をより充実にしようとする意志がなく、ゲーム業界に対するリスペクトも見当たらないと思いました。

**（３）肌に合わなかったゲーム（3つ目） 50文字以下　/　50 or less characters**

グランド・セフト・オートシリーズ（PC・PS3等）

**上記について肌に合わなかった理由をご記入ください。 200文字以下　/　200 or less characters**

「犯罪を体験して楽しさを得る」こと自体に拒否感を感じたゲームです。成人向けのゲームで仮想の世界での事だとは言え、詳細に描かれた世界の中で広がる、犯罪イベントのリアルさに眉間にシワを寄せました。

犯罪を戯画化する側面もあり、実際の犯罪との関係が無いとしても、社会でゲームの認識を悪くする側面を持っているのでは無いかと思いました。

**設問 (12)**

**ゲーム業界を目指すことになったきっかけについてご記入ください。 200文字以下　/　200 or less characters**

小・中学生の頃、日本のテレビゲームに出会い、その中にある感動や、現実離れした冒険の物語に魅了されました。それを遊んでいる中で、夢のような経験をさせてくれた日本のテレビゲームを自分の手で作りたいと思うこととなり、韓国から日本に留学することになりました。

**設問 (13)**

**ゲーム以外の趣味（最大３つ）について、一番面白いと感じる部分と、どれくらい興味があるかが伝わるエピソードや知識についてご記入ください。 200文字以下　/　200 or less characters**

・カラオケに行く事：声を上げて歌い、気分をスッキリさせる事ができるを面白いと感じています。高校3年生の時には受験勉強中にも関わらず友達と週2～3回もカラオケに行くほどに好きで、一人で3時間を歌ったり、次の日に声が全く出ないほどに歌った事もありました。

・筋トレ/ジョギング：元々は体を動かす事が好きではありませんでしたが、この運動をはじめて以来、自分の体が少しずつ変わって行く事が面白いと感じています。

**設問 (14)**

**過去に制作したもの（クリエイティブな活動でも構いません）や、やりとげたことについてご記入ください。 200文字以下　/　200 or less characters**

高校１・2年生の学園祭の時、所属したアニメーション同好会でコスプレをする事となり、先輩と共にコスプレ衣装の制作に関わったことがありました。キャラクターを再現するために資料を参考にしながら必要な布の質感、色、アクセサリーの質感などを調べ、繊維街で素材を買う等、制作のサポートをする事となりました。　物を作るために、知らなければならない事、勉強する事が多い事を感じた経験となりました。

**設問 (15)**

**ゲームを構成する要素の中で、あなたが一番必要だと思う要素について、ご記入ください。 200文字以下　/　200 or less characters**

キービジュアルが一番必要になると思います。キービジュアルは企画が視覚的に形になったものであり、世界観の雰囲気やキャラクターの性格等を表し、制作するメンバーが共通で持つイメージの基になると思うからです。また、このキービジュアルはユーザーの皆さんにとってはゲームの第一印象となり、ゲームに関する期待を持たせるものにもなると思います。

**設問 (16)**

**ゲームの制作経験の有無についてご記入ください。また、制作経験がある場合には、どこで（orどんな方々と）何を制作したか、　内容の説明、担当箇所をご記入ください。 200文字以下　/　200 or less characters**

現在、東京ゲームショウへの出展に向かってゲームを制作しています。Unreal Engine 4を使い、学校の授業・授業外の時間を費やして、「戦車で新宿の建物を撤去する対戦ゲーム」を制作しています。私はプログラマー陣の一人として、Blueprintで戦車の挙動を作成したり、デザイナーから作られたアニメーションを実装して新宿の建物を壊すなど、場合によって様々な処理を担当して仕事をこなしています。

**また、そのゲームの面白いところを50文字程度でご記入ください。 50文字以下　/　50 or less characters**

新宿の建物を戦車で撤去し合う事で、非現実的で爽快な気分を味わえるように制作しています。

**設問 (17)**

**チーム制作をする上で、あなたが大事にしたいと思うことをご記入ください。チーム制作経験のある方は経験の中から、経験のない方はどういったことが大切に思うかをご記入ください。200文字以下　/　200 or less characters**

チーム員の信頼を得ることです。チームのみんなに意見を述べ、それを反映させながら制作を進めるには、そのチームにおいて信じられる存在になる必要があります。

私は、現在の制作チームで初めてUnreal Engine 4での開発を提案し、何も知らない状態から書籍やドキュメントで勉強を始め、基本操作や仕組み等をチーム員に伝えました。この行動が自分の信頼を高め、チームで積極的な提案できるようになったと思います。

**設問 (18)**

**あなたが将来の目標としている役割(プロデューサー/ディレクターなど)があれば、ご記入ください。またその理由も合わせてご記入ください。100文字以下　/　100 or less characters**

将来には、ディレクターになりたいと思っています。多くの優秀なメンバーと共に、お互いの信頼を基にその力量をフルで活用して「多くの人々が楽しめるゲーム」を作って発信したいと思っているからです。

**設問 (19)**

**あなたが考えるゲーム開発における理想のチーム像について、以下の職種の役割をご記入ください。**

**（１）プロデューサー　　　　 100文字以下　/　100 or less characters**

企画の意図に沿うゲームを作れる様にスタッフに関する理解を深め、現場で理想としているゲームの完成形を掴んだ上で、予算を確保したり、スケジュールを建てていく。

**（２）ディレクター　　　　 100文字以下　/　100 or less characters**

制作チームの各自がしている仕事を調律し、励み、的確な決断を下す事で面白いゲームを作るビジョンをチームに発信する。また、デザイナー、プログラマーの仕事に関しても理解する事で、より互いの理解を深める。

**（３）ゲームデザイナー（企画）　　　　 100文字以下　/　100 or less characters**

現在の環境で使える技法や技術を理解した上でアイデアを練り、デザイナーやプログラマーがその意図を理解できるように伝える工夫をして、アイデアの実現を目指す。

**（４）デザイナ―（グラフィック/サウンド）　　　　 100文字以下　/　100 or less characters**

企画側が持っている視・聴覚的イメージを話し合いの中で理解し、自分の個性を活かした上でそれに沿ったグラフィック・サウンドを提案する。

**（５）プログラマー　　　 100文字以下　/　100 or less characters**

企画で提案される様々な機能を、できる限り実現すること。ただし、性能の制限等により本当に実現が不可能だと考えられる際は、その代案になれるものを提案する。

**設問 (20)**

**最近のゲームに関するニュースで気になったものをご記入ください。 200文字以下　/　200 or less characters**

今年のE3で行われた、「シェンムーⅢ」の制作発表です。セガのハード事業撤退以降、実現されないと思ったものなので大きく驚きました。大作ゲームとしては初めて行われるキックスターターでのクラウドファンディングにも注目し、期待を込めてファンディングするユーザーとのやりとりで、どのようなゲームが出来上がっていくかを期待しています。

**設問 (21)**

**あなたが日常生活の中でこだわっていることをご記入ください。 200文字以下　/　200 or less characters**

綺麗な部屋を維持することです。自分がいる環境なので、これすら管理が出来なければ他の人に伝える物を作れるわけが無いと思っているからです。なので、毎朝登校する前には必ず掃除機で部屋を奇麗にし、帰った時にも気分が良く休めるようにすることにしています。週末には細かいところも整理する等、自己管理の一つとして捉えてこだわっています。

**設問 (22)**

**自慢できるアルバイト体験（インターンシップなどの経験でも構いません）をご記入ください。 200文字以下　/　200 or less characters**

約1年前、アルバイトをしているスーパーマーケットで、万引き犯を捕まえた事があります。万引き犯が入る時から挙動が不審だったためずっと注目し、万引きして店を出る時にキャッチしました。アルバイト先からすぐ近くの交番に犯人を届け、そこで聞いた所、他の店でも常習犯だったと聞かれました。その万引き犯が何をするか分からないリスクのある状況でしたが、それよりもただ見るだけでなく行動した事は自慢できると思います。

**設問 (23)**

**あなたは友人から、「どのような人」であると言われることが多いかご記入ください。 200文字以下　/　200 or less characters**

周りの友人から「頼れる」と言われる事が多くあります。韓国にいた時には大学の日本語サークルの部長を務める等の役割をしていた事、そして現在の学校では年齢の差があることも影響していると思われます。自分としては、クラス全体の行動が必要な時に主導して動き、授業でも知らない所に関して説明をしていた事などから、信頼を築き上げられたのではないかと思っております。

**設問 (24)**

**周囲の方とご自身を比べた際に、ご自身が持ち合わせていないと感じる、周囲の方の羨ましいところをご記入ください。 200文字以下　/　200 or less characters**

周囲の方の中で、気持ちの切り替えが早い方を見ると凄いと思います。自分には心配性なところがあり、確かにやったはずの事に対しても二度確認をしておかないと不安がる時があります。それによって時間のロスが生じ、チャンスを逃す事もありました。なので、気持ちを早く切り替え、次のシーケンスへ向かってすぐ行動ができる事は羨ましいと思いますし、実際に自分もそれを意識した行動を試していきたいと思っております。

**設問 (25)**

**これまでの人生において、あなたが最も情熱を傾けた対象について、ご記入ください。また、情熱を傾けるに至った理由とその過程で得たものについても合わせてご記入ください。　200文字以下　/　200 or less characters**

日本語の勉強に最も情熱を傾けて来たと思います。最初は日本のゲームやアニメの内容を理解したくて始めた日本語でしたが、現在の自分を作った一番の動力源だったと思います。そして、同じ興味を持つ、中学の時から今も連絡を通わせる友達と出会い、大学では日本語サークルの人々に出会いました。また、現在のクラスメイトや先生たちの事も欠かせません。日本語の勉強から、色んな人と出会う事が出来たのです。

**設問 (26)**

**これまでの人生において、あなたが経験した最も困難な局面について、ご記入ください。また、その局面をどのように打開したかも合わせてご記入ください。　200文字以下　/　200 or less characters**

大学3年生になる前、自分の進路を悩んだ時です。義務兵役を終えた直後で、入隊する前に粗末にしていた専攻の勉強を進めるべきか、他の道を探すべきかを大きく悩みました。

悩む中、友達や先輩との相談で、自分がゲームづくりを目指すきっかけとなった日本で留学する事を考える事になり、ました。その後、両親に対して初めてプレゼンテーションを行い、大学を卒業してから留学をする事になりました。

**設問 (27)**

**面接時に聞いて欲しい質問があればご記入ください（1分以内でご回答頂けるものに限らせて頂きます）。 200文字以下　/　200 or less characters**

敢えて韓国から日本に来てゲーム業界を目指した理由

　作っているゲームを楽しむお客様の反応を想像して、難しい局面を乗り越えて完成に導くことだと思います。

**ゲームへの想いを教えてください。 200文字以下　/　200 or less characters　199**

　小・中学生の頃、日本のゲームを接した事をきっかけに日本語を学び、アニメなど日本の様々な文化に触れることになりました。そのゲームは夢を持つきっかけにもなり、今はこのように日本に留学し、その業界を目指す事となりました。ゲームに会うことがなかったら、ここまで来ることは無かったと思います。私に取ってゲームは、私の人生を今まで支えているものであり、もう一つの人生を体験させてくれる魔法のような存在です。