**[게임기획,프로그래밍]에 지원한 이유, [게임기획,프로그래밍] 직무를 수행하기 위해 어떠한 노력이나 경험을 하였는지 작성해 주세요. (1000자 내외)**

**결국에는 유저에게 현실에서는 경험할 수 없는 특별한 체험을 시켜주는 것. 게임을 하는 동안 그 세상의 인물이 될 수 있는 경험을 제공하는 거**

**플레이 해본 게임 중 [최고라고 생각하는 게임] 3개를 정하고, 해당 게임을 정한 이유를 각각 구체적으로 기술해 주세요**

Cytus II를 플레이하면서 감탄한점은 리듬 게임이라고 생각되지 않는 높은 몰입도가 한몫을 할것이고, 그 바탕에는SNS를 이용한 게임 내 스토리 전개가 있다. 게임 내 캐릭터들의 이야기는 게임 플레이와 함께 SNS를 통해 전개됩니다.

이 과정에서 캐릭터들의 이야기를 직접 체험하며 게임에 더욱 몰입할 수 있습니다. 게임 내에서 전개되는 스토리는 상황에 맞는 음악과 그래픽, 그리고 대사가 함께 어우러져 흥미진진한 분위기를 조성합니다.

또한, SNS를 통해 캐릭터들의 생각이나 감정을 공유하는 과정에서 게임 내 스토리에 대한 흥미와 호기심이 더욱 증대됩니다. 이러한 스토리 전개 방식은 게임 플레이를 더욱 흥미진진하게 만들어 주어 높은 몰입도를 느끼게 합니다.

총론적으로, Cytus II는 SNS를 통해 게임 내 스토리를 흥미진진하게 전개하고, 게임 플레이와 함께 스토리에 직접 참여함으로써 높은 몰입도를 제공합니다. 이러한 게임의 장점은 게임을 즐기는 데 있어서 매우 중요한 요소 중 하나이며, 이를 통해 게임 플레이의 즐거움을 한층 높일 수 있습니다.

Outer Wilds는 우주 탐험 게임으로, 무한반복되는 우주 시스템 내에서 여러 퍼즐을 풀며 다양한 이야기를 발견해 나가는 형태를 가지고 있습니다.

이 게임은 저에게 뛰어난 경험을 선사해 주었습니다. 먼저, 게임의 자유로운 구성과 높은 자율성은 저에게 매우 매력적으로 다가왔습니다. 또한, 게임의 그래픽과 사운드 디자인은 매우 깔끔하고 고품질이었습니다. 게임의 이야기와 세계관은 매우 독창적이었으며, 여러 가지 방면에서 놀랄만한 내용을 담고 있었습니다.

게임을 플레이 하는 동안, 저는 이 게임이 제가 이전까지 플레이 해 본 다른 어떤 게임과도 차별화된, 전적으로 독창적인 경험을 제공해 준다는 것을 느꼈습니다. 이러한 색다른 경험과 게임이 가지고 있는 인상적인 내용은 저의 창의력과 상상력을 자극하였고, 더 나은 게임 개발자로서의 가능성을 발견할 수 있게 해 주었습니다.

**하프라이프 알릭스**

플레이어가 사용하는 VR 컨트롤러가 그 자체로 다양한 도구로 활용됩니다. 이를 통해 게임의 물리엔진을 이용하여 다양한 상호작용을 구현하였으며, 플레이어가 더욱 게임에 몰입할 수 있게 해줍니다.

**본인 성격의 장/단점을 작성해 주세요**

**편견이 없고 탐구하는 것을 좋아해 높은 집중력을 가지고 있음**

**이상주의자라 현실과의 갭과 괴로워함. 생각이 많아 결정하는데 시간이 소요되고 자신감, 패기가 부족함**

저는 편견이 없고 새로운 것을 탐구하는 것을 좋아하는 성격을 가지고 있습니다. 이러한 성격으로 인해 새로운 아이디어와 관점을 발견하며, 혁신적인 아이디어와 비즈니스 모델을 창출하는 데 큰 역할을 할 수 있습니다. 또한, 탐구하는 것을 좋아하므로 새로운 기술과 도전적인 프로젝트에 높은 관심을 가지며, 지식을 확장하고 성장하는 데 중점을 둡니다.

하지만, 생각이 많고 결정하는 데 오랜 시간이 걸리는 경향이 있어, 실행에 이르기까지 시간이 걸릴 수 있습니다. 이것은 새로운 아이디어와 프로젝트에 대해 더 깊이 생각하고 그에 따른 장단점을 고려하는 것이라고 생각합니다. 부정적인 성격 또한 가지고 있지만, 이것은 적극적인 피드백과 지원을 통해 극복할 수 있는 문제라고 생각합니다.

따라서, 제 장점과 단점을 고려하여 제 자신을 계속 발전시켜 나가겠습니다. 새로운 아이디어와 도전적인 프로젝트에 열려 있으며, 일에 대한 열정과 적극성으로 성과를 내어 회사의 성장과 발전에 기여할 수 있는 인재가 되도록 노력하겠습니다.

**열정적으로 일을 추진했던 경험들을 기술해 주십시오 (2가지)**

**엄마와의 여행**

**이번프로그램 수료동안 만든 프로젝트**

**입사한 후 본인이 지원한 직무에서 이루어내고 싶은 목표에 대하여 구체적으로 서술하시오**

**이세상에 삶의 이유에 대해 고민해보지 않은 사람이 있을까**

**나는 누구나 다 기억할 수 있는 작품을 이세상에 남기고싶다**

**가장 기억에 남는 [성공/실패 경험]과 경험을 통해 얻은 교훈은 무엇인지 기재하여 주십시오.**