**- 개인작 "돈부리 퀘스트"의 스토리모드의 프로토타입이 작동하는 것을 확인한 후 직접 짠 스토리를 처음 넣어서 감상했을 때였습니다.**

**저는 본사의 "블루아카이브", 사이게임즈의 "섀도우버스", 등의 게임들을 즐겨 하고 있습니다.**

**그리고 게임 이외에는 요리하는 것과 맛있는 음식을 먹는 것, 모 캠핑 만화의 캐릭터들이 요리하는 장면을 보는 것도 좋아합니다.**

**지금도 수많은 게임들이 나오지만 제가 좋아하는 장르, 제가 좋아하는 요소들이 전부 들어간 게임은 아직 보지 못했습니다.**

**저의 취향이 전부 들어간, 소위 말하는 '인생 게임'을 만들거나 발견해 개발하고, 플레이하며 그 게임과 함께 늙어가는 것이 삶의 목표입니다.**

**맹목적으로 게임을 좋아한다는 이유 하나로 언어를 배우며 떠돌던 시기와 비교해 목표가 생긴 것은 큰 발전이라고 생각합니다.**

**목표를 정한 후 예전부터 자신이 생각하는 이상적인 게임을 생각해 왔습니다.**

**'인생 게임'에 있어 "블루아카이브" 방식의, 귀여운 스탠딩 일러스트를 사용한 스토리모드는 필요하다고 느끼고 있습니다.**

**그리고 어릴 때 했던 "포켓몬스터" 게임의 향수를 떠올리며 타일맵 방식의 스토리모드를 더하기로 결정했습니다.**

**이렇게 개인 프레임워크의 "스토리블록 시스템"과 "타일맵/오브젝트 상호작용 시스템"의 구축을 시작했습니다.**

**유튜브를 통해 배우며 남의 것을 인용, 변형, '인생 게임'의 특징을 반영한 저만의 부분을 추가했습니다.**

**여러 개인, 팀 프로젝트를 거치면서 시스템을 발전시켜왔습니다.**

**그러다가 게임의 소재와 장르에 대해서도 나름의 구체적인 결론을 내고 기획한 것이 개인작인 "돈부리 퀘스트"입니다.**

**'귀여운 아이들이 캠핑을 가서 요리를 하는, 스탠딩 일러스트와 타일맵으로 진행되는 스토리 모드를 가진, 조리의 실제 과정을 담은 카드게임'**

**너무 많은 것을 넣었을 수도 있지만 '인생 게임'의 형태가 확정된 것입니다.**

**이를 위해 필요한 것들을 추가로 만들기 시작했습니다.**

**시스템을 손보고 스토리를 짜고 그래픽과 사운드를 준비했습니다.**

**어느 정도 작업이 일단락 되었을 때 게임에 시나리오를 넣고 테스트 해 보았습니다.**

**게임은 문제 없이 돌아갔고 이 때가 저의 프로그래머, 그리고 기획자로서의 최고의 순간이었다고 생각합니다.**

**- 입사지원한 이유**

**본사의 "블루아카이브"를 정말 재미있게 하고 있습니다.**

**일상과는 거리가 먼 총과 탱크가 등장하지만 어색하지 않고 무엇보다 귀여운 캐릭터들이 만들어내는 이야기를 볼 수 있어 좋아합니다.**

**즐겨하는 게임의 좋은 특징들을 저의 개인작 "돈부리 퀘스트"에 녹여 내고 싶습니다.**

**그러기 위해서는 직접 "블루아카이브"의 개발 팀에 들어가 겪어보는 것이 필요합니다.**

**지금까지 "돈부리 퀘스트" 스토리모드의 효율적인 시나리오 작성을 위해 "스토리블록 시스템"을 만들어 왔습니다.**

**"블루아카이브"의 스토리모드처럼 스탠딩 일러스트를 활용한 방식을 사용하고 있습니다.**

**"블루아카이브"의 연출 구현 방식 등 프로그래밍 부분에서 많은 것을 느낄 수 있을 것이라고 생각합니다.**

**이 외에도 시나리오라이터, 그래픽 분들과의 효율적인 의사소통 방법, 어떻게 하면 이 분들의 표현력을 최대한 덜 제한할 수 있는지(기술적으로 구현 불가능한 경우의 수를 줄일 수 있는지)에 대해서도 고민해보는 기회가 될 것 같습니다.**

**- 면접관님이 꼭 알아주었으면 하는 점**