設問 1

**ゲーム業界の企画職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**

**私は小学生の時からずっとゲームをしていたので、将来自分でもゲームを作ることを決めました。そのため、私は高校からゲーム関連の情報を広く受け入れ、大学でゲーム開発を専攻して日本に留学してきました。最後に私はプログラミングを補佐して企画できるプランナーに就職することを確立しました。**

設問 2

**ゲーム会社の企画職になって、どんなゲームを作りたいですか？具体的にどんな遊びを提供するかと合わせてご記入ください。  
200文字以下 / 200 or less characters**

**すごく物語持ちして複雑な世界で十分に探索できるステージを作って、プレーヤーが狭い部屋/ダンジョンなどの場所で繰り返して探索し、そして物語の真実を解明するゲーム性を提供できるゲームです。**

設問 3

**今までにプレイしたことがある、もしくは開発に関わってみたいカプコンのゲームタイトルを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。  
  
タイトル名  
50文字以下 / 50 or less characters**

**バイオハザード ヴィレッジ**

**理由  
100文字以下 / 100 or less characters**

**バイオハザードのような素晴らしくステージを設計する方を勉強する気があります。。**

設問 4

**直近3か月間で最もプレイしているゲームタイトル名とプラットフォーム、プレイ時間をご記入ください。  
  
（1）タイトル名  
20文字以下 / 20 or less characters**

**DOTA2**

**（2）プラットフォーム  
20文字以下 / 20 or less characters**

**PC**

**（3）総プレイ時間（1日何時間など）  
20文字以下 / 20 or less characters**

**ほぼ日3時間**

**上記のゲームをプレイしていた理由を教えてください。  
100文字以下 / 100 or less characters**

**人々との競争することがすきです。**

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。  
50文字以下 / 50 or less characters**

**PlayStation 4**

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）  
50文字以下 / 50 or less characters**

**DOTA2 Counter-Strike: Global Offensive**

設問 7

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

**無**

設問 8

**ゲームで好きなジャンルをご記入ください。  
30文字以下 / 30 or less characters**

**アクションRPGゲーム**

**そのジャンルが好きな理由を、ご記入ください。  
200文字以下 / 200 or less characters**

**謎を探って解明する好奇心がもって、好きな遊び方で世界を自由に探索して興奮になることに楽しめます。**

設問 9

**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、どんなところが面白かったかをご記入ください。  
  
※他社タイトルでも結構です  
  
  
（１）好きなゲーム（1つ目）  
50文字以下 / 50 or less characters**

**Dark Souls 3**

**上記についてどんなところが面白かったかをご記入ください。  
200文字以下 / 200 or less characters**

**膨大な世界観、ダークファンタジーな雰囲気に熱中しています。  
罠、隠れた敵、妙なステージなどで、失敗や死亡を繰り返しつつ動きのクセやスキを覚えて急がずによく観察しなければならないゲーム体験がすきです。  
背景に合っていて演出の効果が高いボス戦を楽しめます。**

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

**Monster Hunter World**

**上記についてどんなところが面白かったかをご記入ください。  
200文字以下 / 200 or less characters**

**友たちと一緒に共闘してモンスターを討伐する爽快感をかんじられ、色んな武器を自由に選択したレベル高い自由度もあります。  
モンスターが多いので疲れなくて続けて興奮しています。**

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

**ポケットモンスター　エメラルド**

**上記についてどんなところが面白かったかをご記入ください。  
200文字以下 / 200 or less characters**

**ポケモンについての捕獲、対戦、交換などのことをすきです。  
不思議な世界を探索して、未知の場所を発見して嬉しくなる気持ちがあります。**

設問 10

**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、どうすれば肌に合うか（面白くなりそうか）について、ご記入ください。  
  
※他社タイトルでも結構です  
  
（1）肌に合わなかったゲーム（1つ目）  
50文字以下 / 50 or less characters**

**Monster Hunter World: Iceborne**

**上記について肌に合わなかった理由、どうすれば肌に合うか（面白くなりそうか）をご記入ください。  
200文字以下 / 200 or less characters**

**導きの地で素材収集やレベルアップなどは大変疲れました。  
アイスボーンで登場したモンスターはワールドよりよくむやみに動かしていました。  
クラッチ、壁ドンなどの業務化なってた動きまくる狩猟に困っています。**

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

**Cyberpunk 2077**

**上記について肌に合わなかった理由、どうすれば肌に合うか（面白くなりそうか）をご記入ください。  
200文字以下 / 200 or less characters**

**Bugやシステムに影響を与えるエラーが多すぎました。  
町の人々とのインタラクティブが少ないでした。  
最適化が悪いでした。  
ストーリーのシナリオ、演出などが大幅に減らされていました。**

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

**Marvel's Spider-Man**

**上記について肌に合わなかった理由、どうすれば肌に合うか（面白くなりそうか）をご記入ください。  
200文字以下 / 200 or less characters**

**メインストーリー以外の部分にはあまり特徴ありません。  
仕事しているようにまくっているくだらないサブイベントしかありません。**

設問 11

**好きなゲームの面白さを、そのゲームのことを知らない人にわかるように説明してください。  
※ゲームタイトルもご記入ください  
500文字以下 / 500 or less characters**

**Monster Hunter Worldは友たちと一緒に好きな武器でモンスターと戦うゲームです。  
膨大なステージでモンスターとのバトル：攻撃を避けてダメージを与え、環境や武器を利用してモンスターを倒して、更にモンスターや環境の素材でもっと強くてかっこいい武器を制作して綺麗にモンスターを倒して繰り返すゲームプレーの爽快感と達成感がもらえます。**

設問 12

**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についてご記入ください。  
200文字以下 / 200 or less characters**

**古琴に熱中しています。  
古琴は中国の楽器であります。弦を弾いて音が出ていて、自然の音声が聞こえることが古琴の面白さです。  
野球が趣味あります。  
バットで球を打って走る刺激な競争感を楽しめます。**

設問 13

**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。  
100文字以下 / 100 or less characters**

**ステージは一番大切なことだと思います。  
面白いステージこそがプレーヤーに吸い込まれて止まらなくて探索できます。**

設問 14

**ゲームの制作経験があれば、どんなゲームを制作したか、内容の詳細についてご記入ください。  
ゲーム制作経験がなければ過去に制作したもの（それに代わるクリエイティブな活動でも構いません）や、やり遂げたことについてご記入ください。  
200文字以下 / 200 or less characters**

**ファーストパーソンパルクールゲームを開発してみました。  
壁や地形を活かして飛び移る・飛び降りる・回転して受け身をとるといった ダイナミックな動作も繰り返し行い（走る・跳ぶ・登る）、場所に移動するというゲーム内容です。  
３Dアクションゲームを開発してみました。  
敵の動作を観察して避けて攻撃するゲームです。  
FPSゲーム開発してみました。  
銃のリコイルを調整して、真実のシューティング体験を実装しました。**

設問 15

**企画職の仕事には、プレイヤー（操作周りやアクション）、敵、レベルデザイン、シナリオ、システム、マネタイズ、運営などがありますが、どういう仕事に興味があるかご記入ください。  
また、その理由も併せてご記入ください  
100文字以下 / 100 or less characters**

**マネタイズ、運営以外の全般が興味があります。  
ゲーム内容の創造、実装などのことが強くやりたい気持ちがもっています。**

設問 16

**最近のニュースで気になったものをご記入ください。  
50文字以下 / 50 or less characters**

**Unreal Engine5の登場いうニュースが気になりました。**

設問 17

**自慢できる経験・体験談（アルバイトや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。  
100文字以下 / 100 or less characters**

**大学で文化祭で古琴部の出演活動を企画しました。企画や組織などと  
いうチームワーク経験をたくさん積んでいました**

設問 18

**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併せてご記入ください。  
  
100文字以下 / 100 or less characters**

**ゲームプレーやゲーム開発などのことが情熱を入っていました。  
小さい頃からポケットモンスターやったきっかけで、ずっとゲームを作りたい気持ちがもっていました。**

設問 19

**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。  
50文字以下 / 50 or less characters**

**目標がなくでも大丈夫という後生楽な人をうらやみます。**

設問 20

**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併せてご記入ください。  
  
100文字以下 / 100 or less characters**

**ゲーム会社に入れるために一体何をすればいいですかと迷っていました。  
色んなことを試して、最後に企画職を決めて二度と迷わなくなりました。**