「\*」は必須入力項目です。

あなたがゲーム業界で働きたいと思った動機は何ですか？またその中でもアトラスを志望した理由をご記入ください。\*

私が7歳の頃に兄が遊んでいたPSPをきっかけにゲームを遊び始めました。遊んでいる内にこうすればもっと面白くなりそうや、こんな面白いゲームが作りたいと思い、高校生3年生の頃に課題研究でゲーム班という所に入りました。そこで初めてUnityやスマイルゲームビルダーに触れゲームを制作しました。そこではレベルデザインやプログラミングの考え方などを独自に学びました。文化祭で様々な人にゲームを遊んでもらった際に「面白い」や「凄い！」などの声を直接いただき、もっとみんなが喜べて楽しめるゲームを作りたいと思い、ゲーム業界を志望しました。専門学校に入った際に初めて貴社のゲームをプレイした際に、貴社のゲームの特徴的なデザインと演出に感銘をうけ、こんな演出をプログラムで再現したいと思い、貴社を志望しました。

あなたが弊社でゲームを作るとしたら、どのようなゲームを作りたいですか？具体的にご記入ください。\*

私が貴社でゲームを作るとしたら、貴社の強みである独特な世界観やストーリー、戦闘システムを活かし、ペルソナシリーズや女神転生シリーズなどを超える新規IPを作っていきたいです。

あなたの長所、短所をご記入ください。\*

私の強みは「行動力」です。常に前向きな姿勢で物事に取り組み、迅速に計画を実行することが得意です。この行動力を発揮して、私はゲーム制作でチームメンバーの士気を高める役割を果たしてきました。

具体的にはチーム全体の進捗スピードが落ちてしまった際、私が率先して、ゲームの完成度が実際に目に見える部分の敵の挙動やアニメーション、クリア画面、ゲームオーバー画面などを実装することでチーム全体の士気を向上させることに成功しました。

私の弱みは行動力が強すぎて、時折計画を立てる段階で慎重さを欠いてしまう場合がある点です。迅速に物事を進めたいため、計画段階を飛ばして直ぐに実行に移してしまうことがあります。しかし、スケジュールに入れ込むことで計画を立てる時間も確保し、より効率的にかつより安全的に進められるように工夫しています。

使用できる言語をお選びください。(複数選択可)\*

C/C++

C#

Python

Ruby

Java

その他

C/C++、C#

上記設問で「その他」をチェックした方へお聞きします。使用できる言語をご記入ください。

普段使用しているエディター・統合環境をお選びください。(複数選択可)\*

Visual Studio

Visual Studio Code

Xcode

Unity

Unreal Engine4

Unreal Engine5

その他

Visual Studio、Visual Studio Code、Unity、Unreal Engine5

上記質問で「その他」をチェックした方へお聞きします。使用できるエディター・統合環境をご記入ください。

下記設問に対して、「はい」か「いいえ」をお選びください。\*

ゲームプログラミングの経験はありますか？ はい

3Dプログラミングの経験はありますか？ はい

ネットワークのプログラミングの経験はありますか？ いいえ

シェーダープログラミングの経験はありますか？ はい

ゲームエンジンやミドルウェアを使用した事はありますか？ はい

上記設問に関して、補足やアピールしたい点があれば、具体的にご記入ください。

ゲームプログラミングに関しましては個人での制作とチームでの制作を何度も経験しております。またただ実装をするのではなく、そのゲームのコンセプトや面白みにあっている動きや演出などという部分にこだわって実装しております。

現在お持ちのハードウェアをお選びください（複数選択可）\*

プレイステーション4

プレイステーション5

Xbox One

Xbox SeriesX

Xbox SeriesS

Nintendo Switch

パソコン(Windows)

パソコン(Mac)

Nintendo Switch、パソコン(Windows)

上記設問で「パソコン」にチェックをつけた方へお聞きします。使用用途、よく使うソフトをご記入ください。

Stream(ゲーム)、EpicGamesLauncher(ゲーム、エンジン)、Word(資料作成)、PowerPoint(発表資料作成)、illustrator(デザインを気にした資料作成)、GoogleChrome(ネット検索、資料管理)、GitHubDesktop(バージョン管理(自宅)Sourcetree(バージョン管理(学校))

今までにプレイしたことがあるアトラスのタイトルをご記入ください。（複数回答可）\*

ペルソナ5ロイヤル、メタファー：リファンタジオ、新女神転生

ゲーム制作を希望される前提として、今までプレイしたゲームの中から印象に残った作品（タイトル・機種）を２本以上上げてください。また、その理由、および、あなたが続編を作るとしたらどのようにしたいかご記入ください。\*

CHUNITHM・アーケード

このゲームは従来の音楽ゲームとは違い、空中にも当たり判定があり、手を空中で動かすところに印象が残りました。私が続編を作るなら空中で出来ることを増やします。例えば現在のCHUNITHMでは空中に当たり判定があるだけで左右の手どっちをあげても判定が取れてしまいます。なので、右と左でも空中で当たり判定を分けて作ります。そうすることにより譜面の幅を増やし面白い譜面や難しい譜面などを作りやすくします。

モンスターハンターワイルズ・Stream

世界観を変えずにアクション部分を変えます。ワイルズで初めて武器を切り替えられるようになりましたが、切り替えまでに手間がかかるのと切り替えるまでにアクション性がないので武器を切り替えるボタンを作り、切り替えることにより切り替え攻撃コンボをだせるようにします。

現在、ゲーム以外で興味のあることは何ですか？具体的にご記入ください。\*

月に2、3回ほど心霊スポットに行きます。心霊スポットでは日常では味わえない非日常があり、心霊スポットにいる時は一人の探索者になった気分になり、そこが楽しいので定期的に行きます。

面接時にお聞きになりたいことや、伝えておきたいことなどがあれば、ご記入ください。（任意）

面接の終わりに私の良かったところと悪かったところを教えていただきたいです。なければ構いません。