

ふりがな

氏名

むこうやま りくと

向山 陸登

1. アピール資料（あればURLを記入する）

履歴書	<a href="https://bit.ly/3ubQVMD">https://bit.ly/3ubQVMD</a>
ポートフォリオやアピール資料	<a href="https://bit.ly/3HJQzin">https://bit.ly/3HJQzin</a>
ソースコード	<a href="https://bit.ly/4biQYe">https://bit.ly/4biQYe</a>

2. 開発に関わりたい、または興味を持てる作品（該当するものに全てチェックをつける）

<ハード>

☒ コンシューマータイトル

☒ スマホタイトル

☒ PCタイトル

☒ アーケード

☐ その他（                      ）

<ジャンル>

☒ 2Dアクション

☒ 3Dアクション

☒ シミュレーション

☒ レーシング

☒ アドベンチャー

☒ シューティング

☒ ロールプレイング

☒ パズル

☒ 音楽

☒ カード

☒ ボード

☒ VR

☒ 格闘

☐ ブロックチェーン関連

☐ その他（                      ）

3. 将来やりたいこと、叶えたいこと

将来的にはディレクターを目指しています。ディレクターを目指そうと思ったのはチーム制作でリーダーを務めた際のことでした。チームメンバーへの連絡や意見の取りまとめ、資料作成やスケジュール管理などを担当しました。リーダーを務めていた期間は、絶対に失敗できないという責任感から、全力で取り組みました。最終日にゲームを提出したときは、今まで味わったことのない達成感がありました。ディレクターを目指すために、まずはプログラマーとしてのスキルを磨くため、応用情報技術者試験の学習を行い、入社1年目までに取得を目指します。その後も自主的に技術を学んで経験を積み、ディレクターを任せてもらえるようになるまで精進していきたいと思っています。

4. ゲーム開発における自分の強み、アピールポイント、セールスポイント

ゲーム開発における私の強みは粘り強さです。ゲームで使用するフリーBGMを探すため、いろいろなサイトを調べ5,000以上のBGMを視聴し自分のゲームに1番マッチしているものを見つけられました。また、画像生成AIを使用したときには、イメージ通りのイラストが出力されるまでプロンプトの変更や再生成を繰り返し、最終的にイメージ通りの画像を出力できました。途中で妥協することも考えましたが、諦めずに挑戦し続けたことでより良い作品を生み出すことが出来ました。入社後はプログラミングでエラーやバグが発生した際に粘り強く原因を模索し、ユーザーが快適に遊べるゲームの開発に貢献したいです。

5. ゲーム開発以外における自分の強み、アピールポイント、セールスポイント

ゲーム開発以外における私の強みは好奇心旺盛なことです。ある日、自宅から見えるスカイツリーまで歩けるかが気になり、すぐに実行しました。スマートフォンのマップだけを頼りに道をひたすら歩き、1時間30分ほどかけてたどり着くことが出来ました。他にもネットなどで流行っているものは常にチェックし、自分の目でも確かめるようにしています。最近では、sunoという歌詞を入力すると自動で曲を生成してくれるAIを見つけたため早速試すことにしました。即興で入力した適当な歌詞でもいい感じのボーカルのついた曲が出力され、今はゲームで活用できないかを考えています。

6. 学外での活動や個人でスキルアップのために取り組んでいること（書籍名やサイト名、URLなどもあれば記入。インターンやハッカソン、アルバイトも可）

2023年10月より1ヶ月間、Unreal Engineを使用したチーム制作を行いました。最終日には完成したゲームを社員の方にプレゼンする機会もあり、現場の方にフィードバックをいただける貴重な体験をさせていただきました。この経験を通して、プランナーから言われたことをただ実装するだけでなく、後々の利用のしやすさを考えてブループリントを組むといった自ら考えて積極的に行動する力を身に付けることが出来ました。

7. 開発経験とスキルレベル

1：学校または独学で触れたことがある / 2：書籍やWeb上のリファレンスがあれば使用できる / 3：特にリファレンスがなくても使用できる

	言語、システム、OS	スキルレベル（選択）	経験年数、経験内容、できること（記述）
開発言語	C	2：書籍やWeb上のリファレンスがあれば使用できる	3年、経験内容、コンソールアプリの作成で使用
	C#	1：学校または独学で触れたことがある	3年、unityでのプログラミングで使用
	C++	1：学校または独学で触れたことがある	3年、ゲームの開発で使用
	Java		
	PHP		
	Ruby		
	Python		
	R		
	HTML、CSS	1：学校または独学で触れたことがある	半年、授業で初歩的な書き方を学びました
	JavaScript		
ゲーム開発エンジン	その他		
	DirectX	1：学校または独学で触れたことがある	2年、デスクトップアプリケーションの開発で使用
	OpenGL/Vulkan	1：学校または独学で触れたことがある	半年、ゲーム開発で使用
	Unity	2：書籍やWeb上のリファレンスがあれば使用できる	3年、ゲーム開発で使用
	Unreal Engine	2：書籍やWeb上のリファレンスがあれば使用できる	半年、ゲーム開発で使用
データベース	その他		
	RDBMS 系		
	NoSQL 系		
サーバークラウド	その他		
	UNIX（Linux）系サーバー		
	Windows 系サーバー		
	Amazon Web Services		
	Google Cloud Platform		
	Microsoft Azure		
	その他		

8. 趣味や特技、その他

趣味はウォーキングです。長時間の作業後の気分転換や健康のため、ほぼ毎日行っています。  
同じ道でも時間帯や曜日、季節によって風景が異なるので楽しく、普段と違う道を通るのも様々な発見があり面白いです。  
また、体を動かすのが好きで、4年前から腕立て伏せや腹筋を鍛えています。最初はほとんどこなせなかったことが毎日の継続で習慣化し、こなせるようになりました。  
トレーニング中はつらいですが、自分自身の成長や達成感があり、合わせて継続力もつきました。

9. ゲーム業界を志望する理由

中学一年生の時、プログラマーという職業を知って大変興味を持ちました。すぐに半年間プログラミングスクールに通い、自分でコードを書いてアプリを動かす達成感を覚え、プログラマーになるという意思が固まりました。ゲームの専門学校に進み、実際にゲーム製作をしてみてゲームを作ることの面白さと奥深さを実感しました。HAL東京に進学後はより本格的なゲーム制作に携わり、チームで1つの作品を作る充実感を経験し、ゲーム業界で働きたいという思いがゆるぎないものとなりました。

10. 制作した作品のアピール（作品数の制限はありません。枠が足らなければ追加してください）

タイトル	ジャンル	制作期間	開発環境（言語やエンジンなど）
回せ！ぺん忍道畳	パズル	2023年2月～2023年5月	Unity
職種別人数と自分の役割・担当箇所（個人制作の場合は「個人制作」と記入）			
10名チーム（プランナー2名、エンジニア2名、デザイナー4名、サウンド2名） 担当箇所：チュートリアルの実装、ステージマネージャーの実装、進捗管理			
作品説明			
回せ！ぺん忍道畳はパズルゲームなのでじっくり考えながらプレイできるのはもちろん、パズルが苦手な人でも続けられるよう、畳を回転するだけで楽しいゲームを目指しました。没入感が高まるようシームレスなシーン遷移を実現や、プレイヤーが躓かないようテストプレイを重ね何回も作り直したステージ、見栄えと見やすさを両立したライティングの調整などにもこだわっています。URL - <a href="https://gameparade.creators-guild.com/works/1311">https://gameparade.creators-guild.com/works/1311</a>			
自分の担当箇所におけるエピソード（工夫したこと、大変だったことなど）			
私はこのゲームにおいて、プロジェクトリーダー及びタイトルシーンなどのプログラミングを担当しました。 プロジェクトリーダーとしては、メンバーと良好な関係を築くことが得意であることを活かし、一人ひとりと密に連絡を取り各々の事情を考慮して役割分担を決めたりスケジュール調整なを行いました。メンバーからの連絡はこまめにチェックしてすぐに返信しメンバーの作業が止まらないよう気を配りました。その結果メンバーからの信頼を得ることができ、皆が積極的に意見を言い合える環境で制作を進めることが出来ました。 プログラマーとしては、フェードやクリア判定など使い回すシステムを中心に担当しました。特に見本と同じ配置にしたらクリアできるようにする処理は、初期のころは正解の配置を手作業で入力していましたが、あまりにも大変だったので自動的に判定する処理に変更しました。			

タイトル	ジャンル	制作期間	開発環境（言語やエンジンなど）
職種別人数と自分の役割・担当箇所（個人制作の場合は「個人制作」と記入）			
作品説明			
自分の担当箇所におけるエピソード（工夫したこと、大変だったことなど）			

タイトル	ジャンル	制作期間	開発環境（言語やエンジンなど）
		〇年〇月～〇年〇月	
職種別人数と自分の役割・担当箇所（個人制作の場合は「個人制作」と記入）			
作品説明			
自分の担当箇所におけるエピソード（工夫したこと、大変だったことなど）			