|  |  |
| --- | --- |
| 当社記入欄 | |
|  |  |

**株式会社スクエアエニックス　2022年度新卒応募　エントリーシート**

|  |  |
| --- | --- |
| （フリガナ）ミカミ　コウセイ  ❏氏名　三上　航世 | |
| ❏学校・学部・学科　吉田学園情報ビジネス専門学校　ゲームスペシャリスト学科2年 | |
| ❏マイページID | |
| ❏なぜエンターテイメント業界に興味を持ち、〇〇〇〇〇を志望されたのですか。 | |
| 貴社のゲームのKHやFFをプレイし、非常に楽しくて、私もこんな楽しいゲームを作りたいと思ったので、貴社を志望しました。 | |
| ❏〇〇〇〇〇をどんな会社だと認識していますか。また、その理由を教えてください。 | |
| チャレンジ精神にあふれた会社だと思ってます。KHもFFも型にはまらない、独特な工夫をされたゲームだとプレイしながら感じたからです。 | |
| ❏エンターテイメント業界の抱える問題、または将来性についてどう思いますか。 | |
| 発売当時にはなかった機能をアップデートで追加することに対する文句は問題だと思います。ただし、プレイヤーが思った機能を後から追加できる、というのはとてもいいことだと思います。 | |
| ❏ご自身の長所と短所を教えて下さい。 | |
| （長所）  ・広い視野で考えられる  ・根気強い | （短所）  ・周りに合わせられない  ・人としゃべるのが苦手 |
| ❏今まで最も印象に残ったエンターテイメント作品をひとつ挙げて、その具体的な理由を教えてください。 | |
| KHCoMです。カードを使ったアクションゲームなのですが、ハードがGBAということもありメモリに余裕がない中、  KHらしい派手なバトルがここまでできるのかと思い、強く印象に残りました。 | |
| ❏【高校生以降】集団でなにかに取り組んだ経験の具体的内容と、あなたが果たした役割を教えてください。 | |
| 専門学校で、5人1組で約一か月で3Dのプラットフォームゲームを作りました。そこで僕は、メインプログラマーとして様々な機能の実装をしました。 | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ❏【高校生以降】最も印象に残っている瞬間について教えてください。 | | | | |
| 新すばらしきこのせかいでショウカが仲間に入った瞬間です。元々敵対してた割に手助けしてくれたりしたので、とても印象に残ってます。 | | | | |
| ❏「これだけは誰にも負けない！」というものを、具体的エピソードや受賞経験などと共に教えてください。 | | | | |
| KH3で裏ボスのヨゾラと合計5時間近く戦った末に、最高難易度で初めて勝ったことです。その敵は、多種多様な攻撃のさばき方を1つずつ覚えていく必要があるぐらいに強かったです。かなり長く粘った末に勝てたので、本当にうれしかったです。 | | | | |
| ❏〇〇〇〇〇に入社をして3年後に、目指している人物像を教えてください。 | | | | |
| 大作ゲームのプログラムをやりたい。1スタッフとしてスタッフロールに名前を残したい。 | | | | |
| ❏プログラム（言語（C++/PHP/Javaなど）経験 ※プログラムについての使用経験がある場合、以下の設問にお答えください。 | | | | |
| 使用環境 | 使用目的 | | 使用期間 | |
| C言語 | ゲーム制作 | | 2020年4月頃 ～ 2021年8月頃 | |
| C++ | ゲーム制作 | | 2021年4月頃 ～ 2021年11月頃 | |
| Javascript | プログラミング学習 | | 2017年6月頃 ～ 2019年11月頃 | |
|  |  | | 年 　　月頃 ～ 　　年 　　月頃 | |
|  |  | | 年 　　月頃 ～ 　　年 　　月頃 | |
| ❏語学力 ※日本語以外の語学力（英語、中国語など）について、以下の設問にお答え下さい。 | | | | |
| 言語 | 語学レベル（該当箇所に○をつけてください。） | | | |
| 英語 | 会話 （初級/中級/上級） | 読解 （初級/中級/上級） | | 作文 （初級/中級/上級） |
|  | 会話 （初級/中級/上級） | 読解 （初級/中級/上級） | | 作文 （初級/中級/上級） |
|  | 会話 （初級/中級/上級） | 読解 （初級/中級/上級） | | 作文 （初級/中級/上級） |
| ❏自己ＰＲ | | | | |
| 私は家に様々なゲームがある影響で、小学生の頃からアクションやRPG、フライトシューティングなど様々な種類のゲ  ームをやってきました。また、同じゲームを期間を空けて何周も遊んだりもしました。そして1周遊ぶごとにできる限りやり込みもしていたため、忍耐力はあります。中学生になってからは、ネットで見たメモリ破壊などの起きない安全なバグなどを実際にやって、見て、確かめて、何故こうなるのかと思うなど、探求心があります。高校生からは、攻略  サイトを極力見ないでやり込みまでやったり、何度負けても諦めずに挑戦するなど、根気力があります。今では、ゲームを通じて培ってきた忍耐力、探求心、根気力で、何かゲームを作る際に様々な機能を追加したり、バグを修正するなど、ゲーム制作の時にも役に立っています。上記のことから、私が貴社に入社出来たら、様々な仕様の実装をしたり、バグを直したりするでしょう。そして、キングダムハーツのスタッフロールに名前を残したいです。  （ご自身でサイト運営・ホームページ等お持ちの場合はURL をご記入ください。） | | | | |

**以上**