ポリフォニーデジタル得意なスキル分野、アピールポイント、所有資格

私の強みは継続力です。

私は高校生の頃に「コードコンバット」という、ゲーム感覚でプログラミングを学べるサ  
イトを使用してプログラム的思考について学んでおりました。最初のうちはどのように書いたらどのように動くのかよく分からず、簡単なのに悩むことも多かったですが、毎日コツコツプログラムを書いていくことで段々何を書いているのか分かっていき、「こうやって動かしたいからこのように書く」という風な考え方になっていきました。最初は「主人公をスタート地点から特定のポイントに動かす」ものから始まりましたが、最後の方の「0と1の数値の羅列でマップ上のコインの場所が分かるため、それを利用して全て手に入れる」という問題も解けるようになりました。

その甲斐もあって、今いる専門学校に入りプログラムを書いていくときも、周りよりプログラムへの馴染み方は早く、意味を理解しながら取り組むことが出来ました。残念ながら、そのサイトでは動作チェックのような、「こうやって動かしたいからこのように書く」部分しか行えないため、描画処理や当たり判定などはサイトでは経験しておらず多少の苦労はありました。ですが、過去の「継続していくと分からないものも分かるようになる」経験が自信となり、持ち前の粘り強さをもって無事に実装させることが出来ました。

特に当たり判定はいまや私の得意分野になっております。最初こそ上記のサイトで当たり判定をやったわけでもないので拙い、2Dの四角形同士の当たり判定しかできませんでした。ですがゲームを作っていくうちに、3Dの円柱や球の当たり判定、2Dの回転した四角形、3Dの回転した直方体・・・と、特にこだわって作っていたこともあり、これまでに様々な当たり判定を実装してまいりました。その当たり判定のこだわりは、チーム制作の時にも役に立ちました。坂道を実装する際にチームの仲間からは「無理はしないで」とも言われていました。ですが、長いこと様々なことを試していくうちに坂道の実装が完了し、仲間からは「よく作れたな！？」などの驚きの声が上がりました。実際、私自身も当時にしては会心の出来だと思っており、その後のゲーム制作にも壁との当たり判定などに役に立っていることから、実装してよかったなと思っております。

また私は

・普通自動車第一種免許

・Excel簿記試験3級

・iButシルバー

を持っています。

Excelの資格を有しているのでExcelの基本操作にも慣れています。そして、自動車免許も取得しており、度々車の運転をしているため、グランツーリスモにおいて重要な「車の動き」に関しても、ある程度の知識はあります。

現状、私は正直に言うとレースゲームを作ったことはありません。しかしながら、当たり判定やどこか別の画面に移行する際の処理、クラシックカーのみなどの出場条件の追加などは、今までの経験でも実装可能です。ですが他の処理、タイヤと路面との摩擦などのレースの根幹にかかわる部分やエンジン音のサウンドエフェクトなど、今までやってない分野にも興味はあるため、どこに配属されようとしっかりと仕事をさせていただきます。仮に今までやったことのないプログラムを組むことになっても、誰かに聞くなどしながら何日かかろうと必ず実装してみせます。

以上のことから、私はもし慣れていないことをすることになっても、持ち前の継続力で誰かに聞いてでも必ずやり遂げてみせます。