ポリフォニーデジタル　志望理由

私は「グランツーリスモ」シリーズを遊んだことがあり、後の作品になるにつれて見た目や車の跳ね具合などといったところがリアルになっている、レースを走っている時に路面におすすめのコース取りが描かれていて走りやすくなっているなど、私もこんな常にグレードアップしているゲームを作りたいと思ったので、貴社を志望いたしました。

私がプログラミングを学びたいと思ったきっかけは、子供のころから「キングダムハーツ」や「エースコンバット」などの様々なゲームを遊んできました。それらゲームで遊んでいて思ったのが、プレイヤーに快適だととても爽快で楽しいということです。そして遊んでいくうちに、私も快適で楽しいゲームを作って皆を喜ばせたいと思い、プログラマーになりたいと思いました。

習ったばかりの頃は分からないことも多く、実装したくても実力的に断念せざるを得ない物も多々ありました。悔しい思いをしたことも多かったですが、面白いゲームを作るためにプログラムを学んで、様々な知識・ゲーム制作の経験を身に着けました。その技術力を使って私は、様々な快適なゲームを作ってきました。例えば3Dアクションゲームを作ったときは、ロックオンを実装して距離や位置関係に応じて攻撃を変えました。他にも2Dシューティングゲームを作ったときは自分の弾で相手の弾を打ち消す仕様を実装しました。快適にすることで遊んでくれた人々が楽しくなってくれるからです。他に実装するのにこだわったところは、敵のAIです。上記の3Dアクションゲームを作った際に実装したのですが、ただ自分に突っ込んできて攻撃するだけでなく、ランダムな方向に走らせる、攻撃する敵を一定数以下にするなど、ゲームとして楽しくなる仕様を実装しました。

私が貴社に入社させていただいた暁には、プランナーの方が考えたとおりの仕様を実装していき、ゲームを快適にしていきたいです。