

# MYPAGE



## 開発職(プログラマー/エンジニア)アンケート

◎ 彭 穎星さん

ログイン回数 3回  
 Number of logins 3 times  
 前回ログイン日時 2026/03/12(木)  
 Previous login 11:00:12

🔗 ログアウト / Log Out

トップ

レターボックス 1

開発職(プログラマー/エンジニア)アンケート

CAPCOM 採用情報

職種紹介(サウンドプログラマー)

サウンドプログラマー(ツール)について

登録情報修正

お問い合わせ

設問 1  
Q. 1

希望するプログラム開発の分野について優先度の高い順に最大3つ選んでください。  
また希望度合いを選択してください。

第1希望 開発分野：  
ゲームアプリケーション開発

第1希望 希望度合い：  
この分野のみを希望する

興味のある分野・職種にチェックを入れてください。(最大5つまで)  
5つ以下 / Pick 5 choices or less

プレイヤー/操作 エネミー・NPC/AI ギミック/ステージ・仕掛け

第2希望 開発分野：  
ゲームエンジン開発

第2希望 希望度合い：  
強く希望する

興味のある分野・職種にチェックを入れてください。(最大5つまで)  
5つ以下 / Pick 5 choices or less

レンダリングエンジニア AI(ゲームAI)エンジニア 物理エンジニア

第3希望 開発分野：  
(回答されていません)  
(Not yet answered)

第3希望 希望度合い：  
(回答されていません)  
(Not yet answered)

設問 2  
Q. 2

前述の希望や興味のある分野、職種を踏まえ、具体的にカプコンでどんな仕事に携わってみたいか、理由も含めご記入ください。  
400文字以下 / 400 or less characters

第一希望の【ゲームアプリケーション開発】では、プレイヤーの操作に対する「最高の手応え」を実装する技術を深く学びたいです。以前、チーム制作で2Dアクションゲームを開発した際、キャラクターの「形態切り替え」や「多段アクション」に加え、プレイヤーと駆け引きを生む「敵AI」の設計・実装を担当しました。その際、モーションの遷移や判定の連携、そして敵の挙動次第で、ゲームの手触りや戦闘の奥深さが劇的に変わる面白さに魅了されました。アクションの最高峰である貴社で、プレイヤーの努力が報われる極上のインタラク션을創り出すプログラマーになりたいです。第二希望

の【ゲームエンジン開発】では、アクション開発を下支えするパイプライン環境等に携わり、ゲームの面白さと開発効率の両輪を支える技術を追求したいです。

## 設問 3

Q. 3

コンピュータ言語の経験または専門技術について、習熟度や利用歴についてお答えください。

※例：C#、C++、Python、DirectX、SQL、人工知能、物理シミュレーション 等（言語や技術はあくまで一例です）

※得意順に記載してください。 例) C#, 3年 SQL、2年

## 【1番得意とするもの】

得意とするコンピュータ言語、または専門技術名

30文字以下 / 30 or less characters

C #

## 【1番得意とするもの】

利用年数

30文字以下 / 30 or less characters

2

## 【1番得意とするもの】

熟練度

レベル3：参考書やインターネットで調べながら、自身で実装を進められるレベル

## 【2番目に得意とするもの】

得意とするコンピュータ言語、または専門技術名

30文字以下 / 30 or less characters

C ++

## 【2番目に得意とするもの】

利用年数

30文字以下 / 30 or less characters

2

## 【2番目に得意とするもの】

熟練度

レベル3：参考書やインターネットで調べながら、自身で実装を進められるレベル

## 【3番目に得意とするもの】

得意とするコンピュータ言語、または専門技術名

30文字以下 / 30 or less characters

Python

## 【3番目に得意とするもの】

利用年数

30文字以下 / 30 or less characters

1

## 【3番目に得意とするもの】

熟練度

レベル2：詳しい人に聞きながら併走してもらえれば、ある程度実装を進めていけるレベル

上記3つ以外にも経験のあるコンピュータ言語や専門技術がございましたら、言語または技術名と利用年数を得意順に記載してください。

例：C# 3年、SQL 2年等

100文字以下 / 100 or less characters

Unity 2年、Git 2年

上記記載のコンピュータ言語や専門技術を用いた【自信のある制作物】について、制作物の内容を最大2つまでご記入ください。

※動画化が可能な作品の場合、動画形式を推奨します。（ログイン不要なコンテンツ推奨。実行環境をお送りされてもセキュリティの都合上、こちらでは実行できませんことご了承ください）

※完成度の高かったものや技術的難易度の高かったものについて、どういった内容の物であるか、**自分が担当した部分**でどういった点に尽力したのかを具体的にアピールしてください。

【1つ目】

使用したコンピュータ言語、または専門技術名

C#、Unity、Git

【1つ目】

制作物の内容を簡単にご記入ください。

300文字以下 / 300 or less characters

チーム制作で開発した2Dアクションゲーム『ColorfulQuest』です。プレイヤーがスライムを操作し、状況に応じて異なる形態に切り替えながらステージを攻略していくシステムが特徴です。多様なアクションを駆使して敵を倒し、ギミックを解き明かす探索と戦闘の面白さを追求しました。

【1つ目】

ご自身が担当された部分で、尽力した点について具体的にアピールしてください。

300文字以下 / 300 or less characters

メインプログラマーとして、スライムの「形態切り替え」と「多段アクション」のシステム実装に尽力しました。複数の形態間でステートが破綻なく、かつ滑らかに切り替わるよう状態遷移を綿密に設計しました。また、各アクションの発生フレームや硬直時間を調整し、プレイヤーの入力に対して気持ち良いレスポンスを返せるよう、アクションゲームとしての「動かす楽しさ」のブラッシュアップに最も時間をかけました。

【1つ目】

（公開している場合）制作物のURLをご記入ください。

<https://www.harukad2333.com/posts/cq/colorfulquest/>

【2つ目】

使用したコンピュータ言語、または専門技術名

(回答されていません)

(Not yet answered)

【2つ目】

制作物の内容を簡単にご記入ください。

300文字以下 / 300 or less characters

(回答されていません)

(Not yet answered)

【2つ目】

ご自身が担当された部分で、尽力した点について具体的にアピールしてください。

300文字以下 / 300 or less characters

(回答されていません)

(Not yet answered)

【2つ目】

（公開している場合）制作物のURLをご記入ください。

(回答されていません)

(Not yet answered)

上記以外にもご自身の制作物の内容が分かる情報がwebに公開されていれば、その内容とURLを最大3つまでご記入ください。

ログイン不要のWEBで確認できる形式推奨です。(動画形式、ポートフォリオページ等)

【1つ目】

制作物の内容を簡単にご記入ください。

個人ブログの開発

【1つ目】

URLをご記入ください。

<https://www.harukad2333.com/>

【2つ目】

制作物の内容を簡単にご記入ください。

(回答されていません)

(Not yet answered)

【2つ目】

URLをご記入ください。

(回答されていません)

(Not yet answered)

【3つ目】

制作物の内容を簡単にご記入ください。

(回答されていません)

(Not yet answered)

【3つ目】

URLをご記入ください。

(回答されていません)

(Not yet answered)

設問 4

Q. 4

ここ一年間で体験したゲーム、映画、動画などのエンターテインメントコンテンツを【すべて】ご記入ください。

記入例：モンスターハンター（ゲーム）、バイオハザード（映画）〜〜

※プラットフォーム、ジャンル、メーカーは問いません。

※タイトル名、コンテンツ名の列記してください。テキストは改行せず、続けて記入してください。

400文字以下 / 400 or less characters

モンスターハンターワイルズ（ゲーム）、エルデンリング ナイトレイン（ゲーム）、HadesII（ゲーム）、slay the spire II（ゲーム）、アサシンクリード シャドウズ（ゲーム）、仁王2（ゲーム）、horizon forbidden west（ゲーム）、Dying Light: The Beast（ゲーム）、Battlefield 6（ゲーム）、Battlefield 2042（ゲーム）、kingdom come deliverance 2（ゲーム）

設問 5

Q. 5

遊んだゲームの中で面白かったゲームのタイトル名と、なぜ面白いと思ったのか理由を分析してご記入ください。

ゲームタイトル名をご記入ください。

30文字以下 / 30 or less characters

モンスターハンター ワールド

総プレイ時間

300時間以上

なぜ面白いと思ったのか、**理由を分析**してその理由をご記入ください  
400文字以下 / 400 or less characters

プレイヤー自身の「学習と上達」をダイレクトに反映するアクション設計と、生態系を構築する技術力の高さに惹かれるからです。多様な武器種ごとに異なる派生アクションが存在しますが、プレイを重ねるほど操作が手に馴染む没入感は圧巻です。これは内部での緻密なステート管理やアニメーションの滑らかなブレンド、そしてヒットストップ等の「打撃感」を創出する精巧なプログラムにより、プレイヤーの入力意図が正確に画面へ反映されているからだと分析します。また、広大な仮想世界に生息するモンスター達が、単なる「敵」ではなく「生き物」として振る舞う点も魅力です。これは疲労や怒り状態を管理する高度なAIと、それを破綻なく処理する最適化技術の賜物だと考えます。このように、企画の面白さをプログラマが高度な技術で具現化し、プレイヤーの努力を最高のカタルシスへ昇華させている点に強く感銘を受けています。

設問 6  
Q. 6

これまでプレイしたゲームの中で面白くなかったゲームのタイトル名と、なぜ面白くないと思ったのか理由を分析してご記入ください。また面白くできると思う案があれば併せて記載ください。

ゲームタイトル名をご記入ください。

Genshin Impact

総プレイ時間

30時間以上100時間未満

なぜ面白くないと思ったのか、**理由を分析**してその理由をご記入ください。  
面白くできると思う案があれば合わせてご記入ください。  
400文字以下 / 400 or less characters

スキル発動とQTEが主体となり、敵との「攻撃のインタラクション（攻防の駆け引き）」が欠如している点が不満です。現状は元素反応による数値の押し付けであり、アクション本来の能動的な手応えが薄れています。

改善案として、スキルやQTEはあくまで「基本攻撃を補助するバフ」と位置づけ、戦闘の主軸を武器の攻防へ回帰させます。第一に、全体のダメージ数値を下方調整し、元素反応を単なる火力倍率から、より戦略的な「強力なデバフ」へと改修します。

第二に、敵の攻撃に対するリスクとリターンを設計を根本から見直します。ジャスト回避成功時のFSMに「専用の派生攻撃ステート」を追加し、敵の大技に対してリスクを負って介入（パリィや相殺等）できるアクション機構を実装します。これにより、コードレベルでプレイヤーの操作精度が報われる真のアクション体験へと昇華させます。

設問 7  
Q. 7

最も直近、遊んだゲームについてお聞きします。そのゲームの良かった点と悪かった点についてお答えください。

※設問5と設問6と同じタイトルの場合は、ご記入不要です。

ゲームタイトル名をご記入ください。

slay the spire II

総プレイ時間をご記入ください。

30時間以上100時間未満

そのゲームの**良かった点**と**悪かった点**について、それぞれご記入ください。  
400文字以下 / 400 or less characters

【良かった点と悪かった点】

【良かった点】

ランダムなルート選択と、多様なコアカードを軸とした構築の奥深さです。特に新要素「カードへのエンチャント」により、ランダムイベントで得た特

殊効果が手持ちのカードと完璧なシナジーを生んだ際の快感は格別です。乱数と変数を巧みに組み合わせ、プレイヤーに「自力で最適解を発見した」という達成感を与える見事なシステム設計だと感じます。

#### 【悪かった点】

強力なビルドが完成する終盤、数値のインフレにより思考停止でカードを切る「作業」になりがちな点です。ただ、これは単なる調整不足ではなく、序中盤のシビアなリソース管理と運のブレを乗り越えたことへの「圧倒的な爽快感」として機能しています。あえて終盤のバランスを崩すことで最大のカタルシスを生む、高度に計算されたレベルデザインだと分析します。

設問 8  
Q. 8

これまでの共同作業の中で一番頑張った活動について、目的、期間、人数、自身の役回り、尽力した部分などのアピールポイントをご記入ください。また共同作業で一番大事にしていることもご記入ください。

※共同作業経験がない場合は空欄で構いません。

活動内容、目的をご記入ください。

50文字以下 / 50 or less characters

4人チームでの2Dアクションゲーム『ColorfulQuest』の開発と完成です。

その活動の規模（期間・人数）をご記入ください。

50文字以下 / 50 or less characters

開発期間は約2ヶ月間。プログラマーや美術を含む計4名のチームです。

その活動のご自身の役回りやアピールポイントをご記入ください。

400文字以下 / 400 or less characters

メインプログラマーとして、プレイヤーの挙動や敵AI等の基幹システムの実装を担当しました。最も尽力したのは「職種間の認識のズレの解消」です。開発中、私が実装したプログラムと美術担当が意図したモーションの間に、アクションの「手触り」に対する感覚のズレが生じました。これを解決するため、私は言葉や仕様書だけで議論するのではなく、素早くプロトタイプを構築し、美術担当に実際にプレイしてもらって開発サイクルを回しました。視覚的・体感的なフィードバックを直接受け取り、発生フレームなどを細かく修正し続けることで、チーム全員が納得するクオリティまでアクションを磨き上げました。

共同作業で一番大切にしていることをご記入ください。

400文字以下 / 400 or less characters

「『動く成果物』を共通言語として、チーム全員で完成イメージをすり合わせること」です。ゲーム開発において、プログラマーと美術担当では、同じアクションでも「数値」と「ビジュアル」で見ている視点が異なります。このズレを放置すると、最終的なゲームの面白さが損なわれます。そのため、私は仕様書だけで満足せず、こまめにビルドを作成して実際に他職種のメンバーに触ってもらうことを徹底しています。「手触り」という共通の感覚を通してフィードバックを出し合うことで、職種の壁を越えてチームが一丸となり、最高のゲーム体験を創り出せると考えています。

設問 9  
Q. 9

これまでの学校生活や社会生活の中で、リーダーやそれに準ずる担当をした経験があれば、グループの人数や活動実績、そのときのエピソードと、どういった点に尽力したのか、経験から学んだ点をアピールしてください。

※1か月以上継続している（継続する見込みがある）グループ

プロジェクト概要

50文字以下 / 50 or less characters

4人チームでの2Dアクションゲーム開発における、メインプログラマーとしての進行主導。

活動実績やそのときのエピソード、どういった点に尽力したのか、そしてその経験から学んだことをアピールしてください。

400文字以下 / 400 or less characters

約2ヶ月間のチーム開発で、私はメインプログラマー兼、実質的な進行役を担いました。開発初期、各メンバーが個別に作業を進めた結果、仕様の認識ズレや全体の進捗が不透明になる課題が生じました。そこで私は、全員の作業を統合し、チームの足並みを揃えることに尽力しました。具体的には「毎週必ずプレイ可能なプロトタイプを出力する」という開発サイクルを提案・実行しました。これにより、美術担当は自身の素材の動きを即座に確認でき、チーム全体で「手触り」を議論しながら改善を回す環境が整いました。この経験から、リーダーシップとは単に指示を出すことではなく、自ら「動く成果物」を示してチームの進むべき方向を可視化し、職種間のコミュニケーションの橋渡しをすることだと学びました。

設問 10

Q. 10

ゲーム制作と全く無関係でも構わないので、他の人に負けない何か自慢できる知識やスキル、または情熱を傾けているモノがあればご記入ください。またそれについて詳細をわかりやすく説明ください。

例：取り組んできた（取り組む予定の）研究や、特定の文化・芸能について極めて深い知識がある、マイナースポーツや競技にて活躍が出来る 等  
400文字以下 / 400 or less characters

私には「自身の技術的成長や思考のプロセスを言語化し、ブログに記録し続ける」という強い情熱と習慣があります。自作の個人ブログ (<https://www.harukad2333.com/>) を運用し、プログラミングの備忘録、研究室での学び、そして1年間の詳細な振り返りなどを定期的に執筆しています。単なる日記ではなく、「なぜその技術で躰いたのか」「どう論理的に解決したのか」を客観的に分析し、言語化するよう努めています。この習慣により、課題解決能力や論理的思考力が鍛えられるだけでなく、過去の自分を振り返ることで常に自己研鑽のモチベーションを保ち続けています。この「言語化による継続的なインプットとアウトプットのサイクル」は、誰にも負けない私の自慢のスキルです。

設問 11

Q. 11

周囲の方とご自身を比べた際に、ご自身が持ち合わせていないと感じる、周囲の方の羨ましいところをご記入ください。

400文字以下 / 400 or less characters

私が周囲の方を見て羨ましいと感じるのは、「失敗を恐れず突き進む自信」と「現実世界でのフットワークの軽さ（旅行や新しい体験への探求力）」です。

私は物事を事前に深く分析し、自身に高い基準を課してしまうため、行動を起こす前に熟考しすぎる傾向があります。また、根がインドア派であるため、未知の環境や新しい出来事に躊躇なく飛び込み、豊かな見聞を広げている人を見ると純粋に憧れを抱きます。

しかし、この「徹底的に分析し、高い基準で質を追求する慎重さ」は、緻密なロジック構築やバグを許さない堅牢なプログラミングにおいては、私の最大の武器になると考えています。今後は自身の強みである分析力を活かしつつ、周囲の持つ多様な経験や新しい視点をゲーム開発のアイデアとして積極的に吸収し、自身の表現の幅を広げていきたいです。

設問 12

Q. 12

これまでの人生において、あなたが経験した最も困難な局面について、ご記入ください。また、その局面をどのように打開したかも併せてご記入ください。

400文字以下 / 400 or less characters

これまでで最も困難だったのは、学業や飲食店でのアルバイトと並行しながら、未経験の技術を学びつつアクションゲーム『ColorfulQuest』のメイン開発を完遂したことです。実装したい機能が山積みの中、圧倒的な時間不足と、美術素材の完成待ちによる進行の停滞が大きな壁でした。

この状況を打破するため、私は「時間の使い方」と「実装アプローチ」を根本から見直しました。まず、電車の移動時間等の隙間時間は技術のインプットに充て、バイトの休憩時間などまとまった時間はコーディングに集中するメリハリをつけました。

さらに、素材待ちの時間は他のシステム構築にタスクを柔軟にスライドさせました。技術面では、限られた時間で実装を量産できるよう、コードを「高度に再利用可能」な設計へと徹底的にリファクタリングしました。結果、厳しい制約の中でプロジェクトを完遂するタフさと設計力を身につけました。

設問 13

Q. 13

自己PRやこの場を使って伝えたいことを自由にご記入ください。

400文字以下 / 400 or less characters

私は「世界最高のアクション体験」を技術で創り出すプログラマーになりたいです。15年間で230本以上のゲームを遊び尽くし、特に貴社の『モンスターハンター』等の圧倒的な手応えに深く感銘を受けました。

私はただ遊ぶだけでなく、「なぜこの手触りが良いのか」をFSM等のコードレベルで分析し、自身のブログでの言語化や、チーム制作での実践を泥臭く続けてきました。私の最大の強みは、この「プレイヤーとしての異常な熱量」を、「エンジニアとしての論理的で堅牢な実装力」に変換できる点です。

入社後は、多彩なモーションとプレイヤーの意図を完璧にリンクさせるシステムや、開発効率を下支えする基盤構築に挑みたいです。貴社の妥協なき開発現場で、世界中のプレイヤーの心に刻まれる「極上のインタラクション」を実装し、次世代のアクション開発に貢献します。

< 前の画面に戻る / Back

上記の内容で登録する / Register >