

ゲーム業界内定者に聞く！

4年 編集 ぽん

本サークルの今年の卒業生は例年にくらべ、ゲーム業界に進路が決まった者が多くいます。そこで現在のサークル1, 2年から、質問を集め、卒業生にぶつけてみました。なお、この座談会は06/10/13の部会後に行われており、録音後編集されております。ちなみに就職先の会社名はイニシャルトークになっています。

～まずは自己紹介～

ぽん(以下編)：なぜかこの企画の編集者に収まった謎の人。

ちよこ太(以下ち)：大学院2年ちよこ太です。来年からN株式会社に理工系として就職します。

ゆーけ(以下ゆ)：ゆーけです。今は他大学生ですがもともと電通生です。来年からB社にソフトウェアエンジニアとして就職します。ですが、なぜかパチスロを作ることになっています。

ブライアン(以下ブ)：ブライアンです。学部生です。P株式会社にプログラマーとして入社します。

ryouke(以下り)：学部生です。S社にプログラマーとして入社0年目です。

30-50-80(以下3)：来年度からS株式会社にとりあえずプログラマーとして就職することになりました。ちなみにまだどの部署に行くかは入社してからしかわからないです。

ゆ：ひっぱりだこですか？

3：そんな状況です。

ち：俺も部署はわからないよ。

ゆ：内定してすぐに会社見学に行ったときに某部署に連れて行かれたんですが！

一同：(笑)

ここで今回の座談会の趣旨を説明する。

ゆ：どんな初々しい質問が出てくるか楽しみですね。

3：希望に満ち溢れてますね。

編：…。

ゆ：なに？そんなにまぶしいの？

編：まあ、じゃあとりあえず最初の話題に移りましょうか。

～ゲーム好きになったきっかけのゲーム～

ゆ：ゲームが好きになったきっかけのゲーム？

編：そうですね。

ゆ：物心ついたころからゲームやってたんでわからないんですけど。

ブ：右に同じかな。

ゆ：3歳ぐらいのときに親がファミコンとディスクシステムを買ってきていて、気づいたらやっていたんですよ。だからなにがきっかけっていうのはないですね。覚えてないもん。

編：なんかヘビーユーザーが2人いますね

り：最初にはまったっていうと…RPGツクール。あれだなあ。

ち：わりと最近というか新しい物になってくるね。

編：初期のものは古いよね？

り：小学校6年ぐらいのときだね。

ち：ファミコンは小学校1年ぐらいのときのクリスマスにももらいました。最初のソフトはマリオだけでその状態が1年間ぐらい続きましたね。SFCに小学校3年のときに移行して…。ものすごい田舎で近くに遊べる友達がなかった。

一同：(笑)

ち :学校から家に帰ってゲームしているだけだったというさびしい過去が。
編 :30-50-80氏は?
3 :地味に特殊な条件な自分がきましたよっと。
ゆ :別にベタな展開は期待してないんで。
一同:(笑)
3 :まずファミコンは物心ついたときからやってたんだけど、やってた場所が自分の家業の従業員の人の家でした。
一同: おかしいなあ。
3 :そのころやってたゲームはおとしこパズルとんじやん(※1)っていつて。
一同: しらねー。
3 :自分が初めて買ってもらったゲームはクオース(※2)。
ゆ :30-50-80が足を踏み外した原因がわかったよ
3 :あ、あとね、自分の母親の田舎にFCがあって、それがやりたいがために田舎に帰ろうと叫んでた記憶がある。
ち :俺も従兄弟がいてその人がけっこうゲームソフト持ってたから結構借りてた。あ、あと昔はゲームはちゃんと1日1時間だった。
ゆ :火曜日やっちゃいけないとかあった気がする。週の何曜日とかはやっちゃだめとか。やりすぎてたから。
り :実家にタイマーがあって時間が来るとかってにブチって切れるのがあった。なんでもブチって。当時は素直にそれに従ってたw
ブ :タイマー延長とかできないの?
り :当時は素直にそれに従ってた気がする。
3 :昔はやっぱり時間との戦いだったね。
ち :一分単位でずるしてた気がする。

～在学中にはまったゲーム～

ゆ :もうこれはわっしょい(※3)しかないなw
一同:(笑)
り :これはテトリスしかないわ。
ゆ :まあFPSゲームだね。だってさ、狭い部室で4人とか5人とかノートPC展開してわっしょいやってんの。
3 :当時の部室は今の部室の2/3の大きさしかないんですよ。
ゆ :まあその狭い空間にみんなでノートPCを展開してわっしょいやるわけですよ。
3 :LANケーブルをがんばって引っ張ってきて椅子の上にノート広げてみんなでがしゃがしゃやってたね。
ち :何年の時?
ゆ :2,3年(4年前ぐらい)かな。今となっちはいい思い出ですよ。
ブ :俺は…東方(※4)だね。今まで同人ゲームとかやってなくて、こんなゲームとかもあるんだと思って。STGもそんなにやったことなかったから。友人から、「やってみろよ。難しいから」みたいに挑戦的に言われて。ついカッとなって。
編 :東方は何年の時?
ブ :1年だね。1年の夏ぐらいぐらいかな。
ち :そんなもんかな。俺は当時はやってなかったけど現在進行形ではまってる人なんだけど。スタートは4年の中間発表の前日ぐらいです。
ゆ :つまり現実逃避ですか?
ち :めっちゃ現実逃避してました。最初はあっさり死ぬんで15分で終わってちょうどいい暇つぶしになるんですが。慣れてくると1回クリアするまで30分ぐらいやってるんで。長くて仕方が無い。
ブ :あのゲーム体力使うじゃないですか。体力使うから力尽きてゲームお腹一杯になって。一日の別のノルマができるんですよ。
ゆ :あれ…体力使い切ったらその後の論文は…?
ち :まあ…残ってたから卒業できてるんですよ。

編 :ryouke は？

り :高校のころから STG とテトリスばっかやってたから。大学に入ってからそれは変わってなくて。あと某氏のつくった某ゲームとかにもはまってました。

編 :30-50-80 氏は？

3 :絶対に否定されるかもしれないけど、大学に入ってからゲームは均等にやるようにしています。高校のころにはビートマニア(※5)とスパイクアウト(※6)というゲームにはまっていて。高3のころまで朝10時から夜10時までずっとゲーセンにいたりして。

ゆ :あれ、おかしくない？

ち :ダウトとか言っておけばいいのかな

ゆ :カウンター食らうよ。

3 :まあ大学は行ってからは・・・1年目のときにゲーセンにいていろいろゲームをやってみて・・・。格ゲーは昇竜拳でねえなとか。いろんなゲームに触れとこうと思っていろいろ遊んでたね。

ゆ :そんなかで一番面白かったのは？スパイクアウトはなしで。

3 :パソコンの Break Down 2 っていうブロック崩し系のゲームかなあ。そのステージエディタを使って、たくさんステージ作って遊んでたってのがあって。

～就職活動を始めた時期～

一同:(笑)

ち :12月にリクナビに登録。お知らせとかは放置してて、1月末ぐらいからエントリー開始。それぐらいになると第一次募集とかが締め切られて2次募集に申し込んだ。一番最初に受けたのは2月末かな。3月になったらエントリーシートとかだしまくってた。3月後半からじよじよに面接とかが始まって、落ちていった。5月に某社から内定をもらって、5月末にN社から内定もらった。

ゆ :10月にリクナビに登録。せっかくだから合同説明会とかにだらだらと見に行きました。少しずつエントリーもだした。説明会とかは1月とか2月にあった。2月の中旬ぐらいから面接とか筆記とか始まって、最初の引越しのサカイは受かった。

一同:爆笑(笑)

ゆ :B社は4月1日に結果がでましたね。エイプリルフルに結果を出すB社。電話が来たのはバイト先の飲み会の時で、周りにエイプリルフルだよって煽られた。一番忙しかったのは2月3月でしたね。

ブ :11月にリクナビに登録。1月から2月にエントリーシートを書き出す。そのころは一般企業を考えていて、練習として変なところの面接を受けに入った。そのときにやっぱりゲーム業界のほうで就職したいと思ってプランナーとしてコーエー受けたら最終までいっちゃって。これで調子に乗って他の会社もプランナーで出したら落ちまくって。結局プログラマで数撃ったらあたりました。決まったのは6月ぐらいですね。

り :某お察ください(※7)が終わるまでまったくやってませんでした。終わったのが3月上旬。それで最初にN社受けて。最初はおもちゃ会社を受けようと思ってたけど全部終わって。それでS社受けて。その面接の時にチャック開けっ放してで受けて。しきりにトイレを勧められて。なんか1次面接で合格が決まったらしいwそれが5月の下旬ぐらいですね。それで今入社0年目です。

3 :一番最初に始めたのは一昨年(一同爆笑)10月ごろ。本格的に始めたのが一昨年の12月ごろ。テクモの最終締め切りの日に書いて出して。ナムコ受けて、コナミ受けて、セガも受けて。全部最終面談までいったんですが！

一同:が！

3 :ちょっと強くてコンテニューしたい気持ちに・・・。

一同:(爆笑)

3 :まあ5社ぐらい受けて5社とも最終面接までいって全部自分からキャンセルするっていう類を見ない就職活動をしました。そのころはちゃんと就職活動しましたよ。

ゆ :そりゃそうだろう

3 :今年の就職活動は始めたのは2月中旬です。今年は2社しか受けてません。去年の感触から俺どこでも受かるんじゃないやねえという感じがありまして。それでS社は滑り止めの感じで受けたんですが

もう1方が落ちたため本命に。S社の筆記試験の日に履歴書を提出することを忘れてて。電車の中で履歴書を書いて30分遅れで試験を受けたんですが試験をあけてびっくり。試験が去年と同じだった！ちなみにスーツ着てこなくて良いよと書いてあるんで私服でいってきました。

ゆ : んでまわりは？

3 : もちろんスーツです。一番最初に入ったときに社員に間違えられたしね。面接の時に面接官が履歴書を見るじゃないですか。自分履歴書の趣味の欄に麻雀って書いてあったんですよ。面接官が吹いて。なかなかお勧めですよ、趣味欄に麻雀。

り : まあ趣味欄に麻雀と書いてチャックをあけてとくとなお良いよ。

一同 : (笑)

ゆ : それはね、狙いすぎでしょ。

3 : 就職活動は早めにやっつくことに越したことはないですよ。

～そもそも進路を決めたのはいつ？～

り : タカラトミーが終わってたから。

編 : それまではおもちゃの方にいこうと思ってたの？

り : まあそうだね。

ゆ : まあお察しくださいの影響が大きいですかね。

ち : 普通の企業の説明会とかを受けて、なんか普通に仕事するよりかはゲーム業界のほうが面白そうだと思う。受けるだけ受けてだめだったら切り替えようぐらいのつもりで受けてた。まあ大学を選んだ時点かな。

ゆ : 大学に入って、このサークルに入ってしまったのが運の尽きみたいな感じですかね。

ち : あとは物を作ってコミケに出したっていう経験があったからかな。

編 : ブライアンは？

ブ : 俺はまあさっきも言ったとおり、説明会とか聞いてた時期だから12月ぐらい？このサークルに入ってゲーム作って楽しかったっていうのもあったと思う。

編 : じゃあ30-50-80氏は？

3 : 子供のころにゲーム作る人になりたいと思ったからかなあ。それがそのままきた感じ。小学校高学年かなあ。

り : 僕は最初は漫画家だった。

ゆ : 中学校のころにネタでゲーム会社ってかいたら本当になっちゃったよ。

ち : 俺は中学校の文集にエンジニアになりたいって書いたな。大学選ぶ時点でゲームとかっていうのは考えた。

り : そう、大学選ぶときにゲーム作るサークルがあって俺でも入れそうな大学を選んだ。

ゆ : やっぱ電通大を選んだ時点でもう・・・。

ち : まあ今入部している人もそういうのはあるでしょ？

ゆ : 多少の動機にはなっているよね。

～尊敬するゲーム関係者～

一同 : えー・・・。

り : じゃあ・・・、鳥山明。クロノトリガーで。

ゆ : そこであえてT氏。平社員ですけど。簡単に言うと3みたいな人ですよ。

ち : ZUNさん。

3 : 自分は横井軍平。あの人の枯れた技術の水平思考っていう言葉はすごく偉いですよ。あの人がゲームボーイを作ったって事もすごいことですよ。

ブ : 俺は伊藤賢治さん。ロマサガの曲を聴いてこのサークルで音楽を作るきっかけになった人だからね。あとは石渡大輔さん。ゲームも作れて音楽も作れるから。あとはZUNさんかな。世界観を作れる人がすごい好き。

～皆さんにとってゲームとは？～

- 3 :実は会誌に書いてあります、今年の。まあ簡単に言うとゲームっていうのはルールのは1つです。そういうことについて書いてます。
- 編 :ryouke は？
- り :話の種かなあ。ゲーム自身が話しになるんじゃないかとゲームしてる時に話すみたいな。
- 編 :ゆーけ氏は？
- ゆ :今のところ自分の中にいくつかある娯楽の中のひとつかな。一番大きい娯楽のひとつだね。面白いものといったらゲームだけじゃないし。
- り :なんだろう。ゲームからコントローラーが無くなったら面白くないですよ…。
- 3 :はっはっは。そんなことはもう俺の会誌に書いてある！
- ブ :んじゃあ俺…。俺にとっては家というか空気というか。自分は昔、運動とか全くだめで、ゲームだけが取り柄だったんだ。だからといってゲームをやるために引きこもってたわけじゃなくて、そこからいろいろ学んだからこそ苦手な運動もしてきたし、挑戦もしてきた。また、ゲームによってたくさんの友達もできた。ゲームがなければ、今の自分は無いなあ。親みたいな存在かもしれない。
- 3 :場所みたいな感覚か。
- ブ :そうですね、場所ですね。まあそれでいっぱい感動をもらったし。人格形成に多大な影響をあたえたというか。
- 編 :じゃあ最後にちよこ太さん。
- ち :俺はゲームを包括する空想とか夢とかファンタジーみたいなのが好き。昔っからゲームの世界に自分がいたら、みたいな事を空想して遊んでた。そういう世界に浸れるジャンルが好き。そういう存在かな。

～最後に後輩にむけて一言、ゲームづくりに重要なこと～

- ち :自分が楽しむ事！
- ゆ :チームワークとそのチームでゲームを面白くしていこうという努力！
- ブ :自分が面白いと思うものを見つけてください。
- り :頭をフル回転できること！
- 3 :プレイヤーの想像の斜め上に行くことかな。
- 編 :それではお疲れ様でした！

注1 :ジャレコ発売のパズルゲーム。倉庫番のようなものらしい。

注2 :コナミ発売のシューティングのようなパズルゲーム。

注3 :68造語。アンリアルトーナメントなどに代表されるFPSゲームの総称。

注4 :上海アリス幻楽団という同人サークルが発売している人気ゲームシリーズ。

注5 :コナミが1997年に出したDJシミュレーションゲーム。

注6 :セガが出した3Dのアクション格闘ゲーム

注7 :某社が行っているゲームセミナー。部内ではこの呼称で呼ばれている。