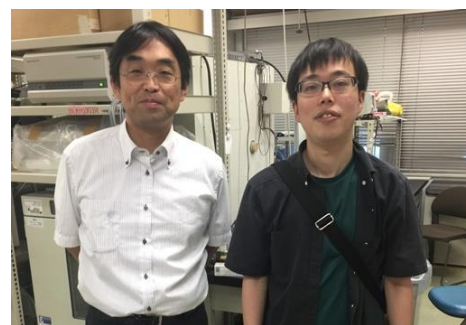


某ゲーム制作会社

河野 智洋

【自己紹介】

松本研究室では2期生で配属となり、
自立移動体に関する研究の初期過程に携わっていました。
松本先生には、卒業制作のご指導、ご指摘だけでなく、
進路の選択面などにおいても大変お世話になりました。



研究室訪問時の様子

【近況】

卒業後は、元々やりたと思っていた、ゲームプログラマーとして働きたいと思い、
ゲーム制作の専門学校に入りなおし、4年間ゲーム制作に関する技術を学ぶという
茨の道を選択しました。しかし、今思えば、間違った選択ではなかったと思っています。
4年後、ゲームプログラマーとして内定し、現在もその会社で勤務をしています。
かかわっているプロジェクト等の詳細はここでは話せませんので、
どのようなことをしているかだけお伝えします。
基本的にはゲームのプログラムを制作します、しかし、それだけではなく、
ゲームをつくるためのツールの制作や、社内で使うシステムの整備、
ゲームの根幹となるコアシステムの改修など、多岐にわたります。ただ、プログラムだけを
作っているわけではなく、会議なども頻繁に行われ、常にゲームの仕様やゲームデザインなどを
踏まえ、チームで協調して作業することが求められます。
求められる水準が非常に高く、常にプロ意識を求められる環境であるため、
常に厳しい戦場ではありますが、自分の作ったものが世の中に初めて出た時の感動は
とても大きかったです。

【在学生の方へ】

皆さんの中にはもしかしたら、本当は真に望んでないけど、
やむなく化学の道を進まれてここまで来たという方が
いるかもしれません。私もその1人だったと思います。
しかし、もしそうだったとしても、
ここで学んだことが無駄になるわけではありません、
私は卒業研究を通じて物事について研究をするという姿勢、
わからない、未知のものをどうやって理解していくかという手法や、↑卒業研究当時、卒業研究
英語の資料を読む抵抗がだいぶなくなりました。
実際のそういった要素は現在の仕事でも役に立っています。
ですので、この道に進まれた以上は是非、卒業までがんばって欲しいと思います。



↑卒業研究当時、卒業研究
の参考とした外部資料