

【ゲームとの出会い】

2歳の時、家にあった“ゲームギア”を触りゲームというものを知る。

小学1,2,3年生



低学年時代はポケモンを遊び
育成の楽しさを知る事になりました。

小学4年生

親にパソコンを買ってもらい **han@game** ハンゲームに出会う
プレイ期間



- チョコットランド 3カ月

- タイピング劇場 3カ月

- メイプルストーリー 総合2年

※たまに遊ぶと楽しさを感じられる為
現在(2017/2/1)でも、稀にプレイ

チョコットランド、メイプルストーリー、タイピング劇場に出会い
コミュニケーションの楽しさ、難しさ、便利さを学ぶ。

小学5年生

hanGame にて、たまたま※PvPという言葉を目にする。

プレイ期間：1年間



- 2009年サービス終了
- 2010年期間限定復活
- 2011年署名活動にて復活
- 2016年サービス終了

- ゴールドウィング(GW)に出会いPvPの楽しさを知る。
- 2か月ぐらいプレイしているとある人から声を掛けられる。「チームに興味ない？」チームに入る。
- 当時はクランというシステムがこのゲームにはなかった為ハンゲームのアカウント名で、統一。「愚連隊4番機」の名前を貰う。チームに入ることにより、チーム活動の楽しさを知る。
- 現在(2017/2/1)でも愚連隊メンバーと交流あり。

小学6年生から中学1年生前半

PvPという言葉ヒントにFPSに出会う。



- サドンアタック
- カウンターストライクオンライン
- オペレーション7
- クロスファイア

学校終え、走って帰りFPS三昧の1年間。チームには入らず、純粹にゲームを楽しんでいました。

プレイ期間：1年間と6ヵ月



中学1年生後半から中学2年生終わりまで

- **鉄鬼**と出会う。鉄鬼の楽しさ・難しさの魅力に虜となり、ゲームを本気でプレイする事へ。
- クランというものに興味を持ち、いろんな勧誘を受ける。
オフライン目指して頑張ります！という募集要項を見て、「ガチクラン」と呼ばれているクランに入団。
- 初めてボイスチャットというものを触れる。
最初は緊張して喋ることができなかったが、メンバーに1から10までアドバイスをしてもらい
入団1週間後にはコミュニケーションに支障がでないくらいにはなる。
「Skype」→「Mumble」→「TeamSpeak3」
- クラン戦で怒られたり、褒められたりする事により、精神的に強くなり、試合に勝つ喜びを覚える
- 念願のオフライン戦へ出場を果たすも、年齢が規定に達していないため、リザーブ選手として出場。
観客席から応援をすることになる。
- サービス開始から半年間、武装別ランキングTOP10を維持し、少し名前の売れたプレイヤーになる。

- 2009年12月Openβ
- 2010年1月サービス開始
- 2011年2月サービス終了

中学3年生



- Steamに出会い、OrangeBoxを購入。



- Team Fortress 2/CounterStrike:Sourceをプレイする。
ゲーム内にクランというシステムが正式になかった為
Wikiなど使用し調べ、IRCを導入してクランを探す。
が、しかし18歳以上クランがとて多く、クラン入団を断念。
コミュニティ内での紅白戦を楽しむ一年間となった。
- CS関係の記事を探していると、とある動画を見つける。
“CS:S - CKRAS at Electronic Sports World Cup”
英語でなんの事か、さっぱりわからなかったが、動画をみて一目で理解する。
多くの人の前でプレイし、勝利し、賞金を獲得する。
これがe-Sportsとの出会いだった。

高校1,2,3年生



- 知り合いにe-Sportsの事を聞いたら、Dota2というゲームをお勧めしてくれた。
だがしかし、英語！Wikiもまだできたばかり！
なにをしていいのかわからない！

プレイ時間：45分

- 同じジャンルでLoLというゲームに日本人がいるとの噂を聞きLoLを始める。Wikiもそこそこ充実していて、英語が分からないながらプレイすることに。
コミュニケーションに壁を感じながらも、そこそこ上達。
最大RankでアメリカサーバーでPlatinum2まで到達する。
プロ選手になりたい夢を持つが、日本ではまだチームがあまりなく断念することに。

プレイ期間：3年間

専門1年生



- e-Sportsをもっと流行らせたい、職にしたいと考えるようになり、注目されているタイトルやすでに流行っているタイトルを一通りプレイし、なぜ流行っているのか、なぜ世界で成功して日本で成功までいかないのだろうと考える。

持論だが、そもそもe-Sportsを知らない人やゲームは知っているけど、敷居を高く感じてプレイまで行きついていない人が多くみられた。

専門2年生

プレイ期間:2016年5月24日～現在(2017/2/1)



- 夢であるプロゲーマーを叶える為、オーバーウォッチを本気でプレイする。

3つのクランを渡り歩き知識を取り込む。
それなりに上達した時に、「名古屋OJA」と出会う。
チームリーダーとなり、4ヶ月間プロゲーマーとなり
夢を果たす。

就職活動のため、名古屋OJAの選手を脱退(2017/1/31)
お手伝いとして活動中