

ゲームプレイリスト

氏名	亀山健志
記入日	2024.5.30

No	タイトル名	ハード	プレイ時間	感想・考察・思い出	
1	インベーダー	ゲームボーイ	10時間以上	兄が買ってもらったものをおさがりとして遊んでいました。ゲーム隆盛の発端として現在は記憶していますが、やはり幼少期に遊ぶゲームとして十二分に面白かったと記憶しています。少しの外出の時はこれかポケモンを持って出かけていました。	42
2	星のカービィ	ゲームボーイ	10時間以上	これも兄のおさがり。初めて遊んだカービィが64でコピー能力がない事に少しの不満足がありましたが、それでも楽しく遊んでいたのはカービィの可愛さとゲーム進行が確立されていたからだと思います。	42
3	ポケモン初代	ゲームボーイ	20時間以上	私はポケモンと同じ年に生まれていたようで、生まれた時からポケモンがありました。初代ではカブトブスが好きで、きりさくを使って頑張っていたと記憶しています。	42
4	遊戯王・カプセルモンスター	ゲームボーイカラー	10時間以上	近所のお祭りで購入したものです。漫画の該当回が好きで購入したのですが、このゲームも原作をある程度再現していてやっていて面白かった記憶があります。	43
5	ドンキーコング	ゲームボーイカラー	10時間以上	ドンキーコングシリーズが難しいものであることは64で知っていましたが、ここまでシビアだとは思いませんでした。残機が0になるとやりなおしを強いられるのは幼い私にとってはつらかった記憶があります。それでもプレイしたのはBGMの良さであると考えています。	43
6	ゼルダの伝説 夢をみる島DX	ゲームボーイカラー	10時間以上	携帯できるゼルダの伝説として買ってもらった記憶があります。道中で増える仲間を使うときの高揚感は今まで遊んでいたシリーズとは異なる楽しさがありました。	43
7	ドクターマリオ	ゲームボーイカラー	10時間以上	パズルゲームを初めて遊んだのがこれでした。ルールを理解しないまま遊んでいましたが、それなりに楽しめたのはマリオだったからなのかもしれません。	43
8	ポケモン銀、クリスタル	ゲームボーイカラー	100時間以上	幼いころの楽しい記憶の中心に近い位置にいるポケモンです。特に前作の舞台に戻ってこられたときの高揚感は忘れられません。	43
9	メダロットシリーズ	ゲームボーイカラー	10時間以上	ポケモンのようにリスボンする敵を倒してどうこうというゲームではなかったと記憶しており、幼い私は途中で投げ出してしまったような気がします。	43
10	ワリオランド3	ゲームボーイカラー	20時間以上	このゲームに関しては進捗が無くてもワリオがひどい目に合う姿が面白くて遊んでいた記憶があります。昼夜で雰囲気が変わるステージを見るためにリプレイを繰り返していました。	43
11	遊戯王2	ゲームボーイカラー	30時間以上	このゲームのオリジナルカード作成要素が好きでした。レベル4で2000のモンスターを作れた時は家族に報告していたと思います。	43
12	続・ボクらの太陽	GBA	100時間以上	ゲームを持って太陽の下で遊ぶシステムは小学生の私にはとても刺激的でした。キャラクターの魅力もありますが、これを作ろうと思った小島監督と、彼の思考プロセスに敬意を示しています。	44
13	ポケモンサファイア、エメラルド	GBA	50時間以上	小学校の記憶と強く結びついているポケモンです。友達と根拠のないうわさを試したり、対戦して旅を共にした仲間が活躍する姿で喜んだ記憶があります。自転車の乗り換えも好きでした。	44
14	回るメイドインワリオ	GBA	50時間以上	ハードそのものを使って遊べるという事は私にとって未来が手元にあるようなものでした。動かすギミックを表裏ともに生かしており、ミニゲーム数が豊富で兄と譲り合って遊び、幾度か壊してしまって泣いた記憶があります。	44
15	ロックマンエグゼ4	GBA	50時間以上	初めて購入したロックマンシリーズ。小学生はタイプチェンジが好きなのでロックマンが様々な姿に変わることに興奮したうえ、戦略幅が広がりがゲームとしての深みが増した印象。	44
16	ロックマンエグゼ5	GBA	100時間以上	シミュレーションゲーム要素が追加され、単純なウィルスバスターゲームから脱却した。賛否の声はそれぞれあるが私は大好きだった。特にタイムアタック要素。	44
17	ロックマンエグゼ6	GBA	100時間以上	構成要素はそれまでのものの踏襲にとどまるがシリーズ最終作ということもあり印象深い作品。初めてフォルテを倒したのもこのゲーム。友人を倒すためにやりこんだ。	44
18	ロックマンエグゼ4.5	GBA	100時間以上	CPU操作だったロックマン以外のナビを操作できるこのゲームで私はキャラ萌えを養ったのだと思う。リアルタイムの日付を参照したイベントは生活習慣に深く影響を及ぼした。	44

19	ロックマンエグゼバトルチップGP	GBA	10時間以上	ランダム要素が強すぎた。それでも楽しくプレイしたのは既存IPだったからかもしれない。	44
20	ヨッシーアイランド	GBA	50時間以上	クッパ打倒後のエクストラステージをクリアしきれなかった。赤ちゃんという庇護対象を体力ととらえたのはユニーク。	44
21	マジカルバケーション	GBA	200時間以上	魔法使いだけのRPGで、属性が10以上あるがアートの豊かさとストーリーの面白さでこれを上回るゲームを私はなかなか出会えていない。	44
22	リズム天国	GBA	30時間以上	リズム感覚を養った。それまで音ハメをコンセプトに扱ったゲームをしたことがなかったので斬新に思えた。	44
23	NARUTO -ナルト- 忍術全開! 最強忍者 大結集	GBA	10時間以上	いわゆるキャラゲーであったが、妙に印象に残っている。シンプルなブラットホームゲームではあるが忍者要素が反映されておりユニークだった。	44
24	伝説のスタフィー初代	GBA	30時間以上	このシリーズは初代だけプレイした。パズル要素も小学生には程よい難易度出会った記憶。	44
25	牧場物語 ミネラルタウン	GBA	30時間以上	はじめて結婚したゲーム。釣りやアイテム強化とやりこみ要素も楽しく、単純にお金が増える喜びを味わい過ぎて婚期を逃したのは何回もあった。	44
26	クロノアヒーローズ 伝説のスターメダル	GBA	50時間以上	画面右側のキャラの表情が豊かで、全体的にリッチなつくりをしているゲームだったという印象。見下ろす形のアクションゲームが好きになった要因。	44
27	星のカービィ 夢の泉デラックス	GBA	10時間以上	カービィゲームはクリアまでは万人がクリアできる内容ではあるが、その先のやりこみ要素の難易度が高い。このゲームもボスラッシュやメタナイトモードが難易度が高かったと記憶している。	44
28	コロツケ!3	GBA	20時間以上	原作が好きで買ったが、使用可能キャラが多く、それなりに楽しめた。	44
29	ボボボーボ・ボーボボ 9極戦士ギャグ融合	GBA	30時間以上	アニメから知って買ったが、原作のドンチキ要素を多分に残しながらRPGとして楽しめた。技ごとに操作を要求され、それを完ぺきにこなすのは不思議と楽しかった。	44
30	戦闘員山田はじめ	GBA	30時間以上	悪役を操作するゲームは面白い。なぜなら現実でやってはいけないことを率先してやることで褒められるから。うんちを地面に置くとか腹を下す食べ物を野ざらしにしておく程度の悪事だが、窮屈な正義よりも居心地がよかった。	44
31	ゼルダの伝説ムジュラの仮面	ロクヨン	半年	ゲームが好きになるきっかけとなった作品です。幼稚園児の頃にプレイし、世界が終ることに恐怖こそしましたが、街の住人の思いを見聞きすることで何度も3日間を繰り返しました。このゲームは私にとってゲームだけでなく漫画や映画などサブカルチャーの嗜好を明確にしてくれたと考えています。	45
32	スーパーマリオ64	ロクヨン	30時間以上	初めてプレイしたマリオ。今遊んでも楽しいのはさすが。	45
33	マリオカート64	ロクヨン	100時間以上	対NPCよりも友人と遊んだゲーム。今でも遊んでいる。アイテムこそ現在より少ないが、それでも十分楽しめる。	45
34	ゼルダの伝説 時のオカリナ	ロクヨン	20時間以上	2つめに遊んだゼルダシリーズ。今思えばオカリナはそれ単体としてしか機能せず、現代であれば他の要素とのコンボジットとして実装されていたのではないと思う。ゲームのフレーバーとしてもファンタジーに楽器の要素を入れたのは偉業なのではないか。	45
35	ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ	ロクヨン	200時間以上	今でも遊ぶ。それまで減点方式だった格ゲーに新たに加点方式の要素で切り込み、現在まで続く一大コンテンツとして確立させた。アイデアとIPはとても大きな利益をもたらす。	45
36	爆ボンバーマン2	ロクヨン	10時間以上	初めてプレイしたボンバーマン。子供向けではない難易度のステージをクリアするのは子供心に背伸びしていることを感じさせたが、それでもかわいいキャラと一緒に進む道中は楽しかった。	45
37	星のカービィ64	ロクヨン	20時間以上	本編もミニゲームも楽しかった。完全クリアにこそたどり着けなかったが、友人とのコミュニケーションとしては十分楽しめた。	45
38	マリオストーリー	ロクヨン	20時間以上	パッチのポイント制が好きでした。	45
39	ポケモンスタジアム2	ロクヨン	100時間以上	今でも友人と遊びます。	45
40	ポケモンスタジアム金銀	ロクヨン	100時間以上	これも友人と未だ遊びます。	45
41	ドンキーコング64	ロクヨン	50時間以上	子供が遊んでいい難易度じゃないと思います。	45
42	集まれ！メイドインワリオ	ゲームキューブ	1年	未だに年末など友人が集まる機会には遊んでいます。プレイヤー間の妨害や協力の塩梅が勝敗に関わりすぎず、しかしおろそかにすると目に見えて不利になる感触がとても好みます。	46

43	ピクミン	ゲーム キューブ	20時間以上	命の尊さを教えてくれました。	46
44	大乱闘スマッシュブラザーズDX	ゲーム キューブ	100時間以上	シリーズで一番好きです。スピード感がなくて駆け引きより強さを押し付けるのが楽しいです。	46
45	巨人のドシン	ゲーム キューブ	10時間以上	ひたすら高い山を作っては頂上に人を包っていました。	46
46	NARUTO -ナルト- 激闘忍者対戦!	ゲーム キューブ	20時間以上	ナルティメットストームに隠れていますが、個人的にはこちらのほうが好みます。	46
47	ビューティフル ジョー	ゲーム キューブ	30時間以上	今でも新作を待っています。	46
48	カービィのエアライド	ゲーム キューブ	100時間以上	よくこれで友達と喧嘩しました。	46
49	牧場物語 ワンダフルライフ	ゲーム キューブ	10時間以上	これを買いに行ったときに車にひかれました。	46
50	カスタムロボ バトルレボリューション	ゲーム キューブ	100時間以上	始めて自分のお小遣いで買ったカスタムロボです。	46
51	ピクミン2	ゲーム キューブ	20時間以上	アメニューウドウの悪夢を見たことがあります。	46
52	ハリー・ポッターとアズカバンの囚人	ゲーム キューブ	10時間以上	兄と一緒にプレイしていました。今やったら操作感が悪くて疲れるだろうなと思います。	46
53	ビューティフルジョー2 ブラック フィルムの謎	ゲーム キューブ	20時間以上	全部の難易度をクリアしました。	46
54	スーパーマリオサンシャイン	ゲーム キューブ	30時間以上	マンタの考察を兄としたことがあります。	46
55	ドンキーコングジャングルビート	ゲーム キューブ	20時間以上	ドンキーコングが本作の方向性に進んでくれたらよかったのと思っています。	46
56	ゼルダの伝説 風のタクト	ゲーム キューブ	30時間以上	始めて自力でクリアしたゼルダです。	46
57	ポケットモンスターホワイト	DS	1年	初めてプレイ時間がカンストしたゲームです。このころは幼馴染とヤケに熱中しており、互いに勝利をつかむために情報を仕入れては共有したり、バトルして本気で険悪な雰囲気になっていました。未だにナツレイが一番強いポケモンだと思っています。	47
58	ラブプラス	DS	10時間以上	兄が冷やかして誕生日にプレゼントしてくれた。当時硬派だった私は少し嫌がったが、しばらくやって凜子ちゃんに惚れてしまった。彼女は元気だろうか。	47
59	ポケモン/パール	DS	300時間以上	友達と沢山遊んだ。ナエトルを見たときには私の苗字が亀山という事もあって運命を感じ、即刻パートナーとした。が、友人のガチパにボコボコにされた。	47
60	ポケットモンスター/ホワイト	DS	999時間以上	マックに入り浸りネット対戦をたくさんやった。初めてプレイ時間がカンストしたゲーム。ナツレイを絶対にパーティに入れる程度にはナツレイを愛していた。	47
61	ソウルシルバー	DS	100時間以上	思い出深い銀板のリメイクという事で購入した。付属の歩数計でポケモンとリアルに旅をできたのは印象深い。	47
62	リズム天国ゴールド	DS	50時間以上	好きなシリーズということで遊び続けていた。すべてパーフェクトを取ったと思う。	47
63	ビューティフルジョー	DS	10時間以上	好きなシリーズのDS版ということで購入。映像的技術の導入とDSとのコラボは良いとは思ったが内容が足りなかった。	47
64	ぷよぷよフィーバー	DS	10時間以上	キャラが可愛く、フィーバーモードの爽快感が楽しくてヘタクソなりに遊び続けていた。オチものゲームが向いていないという事がわかった。	47
65	メテオス	DS	50時間以上	こちらはオチものゲーではあるが最終的に重力の外に行った。キャラごとに強い部分が違い、それぞれの違いを楽しみながら友人と対戦した。惨敗。	47
66	エッグモンスターHERO	DS	30時間以上	RPGはなんやかんや真面目なものが多いというイメージを払拭してくれた作品。キャラの緩さが大好きだった。	47

67	デジモンストーリー	DS	50時間以上	デジモンは元々好きだったが、これでさらに好きになった。対戦のシステムが好きで、このシステムで自分もゲームを作りたいと思っている。	47
68	超操縦メカMG	DS	50時間以上	この名を聞くだけで心が高揚する。変形ロボットを自分が操作できるとは！しかもただのコントローラでの操作ではなく、下画面にそれぞれ異なるマニピュレーターがある。最高。続編を未だに待っている。	47
69	ドラクエジョーカー	DS	100時間以上	それまで小学校でバトエンが流行していたため、このゲームがはやるのは当然の流れだった。ポケモンよろしく知り合い同士でモンスターの交換をするだけで友情をはぐくみ、対戦で自分の選択の肯定ができる。	47
70	デジモンストーリーサンバースト	DS	50時間以上	前作のデジモンストーリーが楽しかったため購入。システム部分で特定のキャラの取得が難化した上、一部キャラの進化が既存のものと違ったため、少し残念だった。	47
71	ポケモン不思議のダンジョンシリーズ	DS	100時間以上	初めて触れたローグライク。一定の再現性と上振れ、下振れを楽しむ醍醐味はゲームを楽しむ要素としては中毒性十分。	47
72	桃太郎電鉄	DS	300時間以上	これで地理に少し詳しくなった。ただどこまでもプレイできてしまうため携帯機でやってはいけないと思う。面白過ぎる。強いNPCと技術を磨くのはもちろん、弱いNPCに対して理論値を見せるのも楽しい。ただ友人とプレイしてはいけない。	47
73	スマッシュブラザーズX	wii	1年	帰省時に幼馴染と遊ぶ定番の一本の一つです。高校生時代は修学旅行にこれを持参し、旅館でクラスメイト全員と戦いました。	48
74	Wii Sports	Wii	10時間以上	Wii発売時の衝撃を味わえる良い一本だと思います。	48
75	ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス	Wii	20時間以上	暗い作品が好きなので本作も大好きです。	48
76	forever blue	Wii	10時間以上	隠れた良作だと思います。ダイビングをテーマにした作品は数あれど本作に美しさとダイビング体験の再現性で勝る作品には未だ出会えていません。	48
77	モンスターハンター3	Wii	30時間以上	中学生にはオンラインプレイの敷居が高く、オフラインですっと太刀を振っていました。	48
78	パルテナの鏡	3DS	20時間以上	3DSの機能を全力で使ったゲームだと思っています。キャラ同士の会話、シューティングの難易度とにもとてもよかった。	49
79	モンスターハンター4	3DS	100時間以上	携帯機とモンスターハンターの相性は最高。しかも任天堂ハードで通信対戦をできるようになったのを実感したのは感動した。ただ特定の武器種が強すぎて選択が減ってしまっていた印象がある。	49
80	ポケットモンスター X	3DS	20時間以上	諸事情ありあまりプレイできなかったポケモン。	49
81	モンスターハンター4G	3DS	100時間以上	前作をプレイしていたので流れで購入。強さの調整は完了してこそいなかったが、そもそもが十分面白かったので問題なく楽しめた。	49
82	大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS	3DS	80時間以上	自衛官時代、一番プレイしたゲーム。現在語られている特定キャラの一強化こそあったが、キャラ全体の強さがあがっていたので私自身は気にしていなかった。	49
83	モンスターハンターダブルクロス	3DS	50時間以上	友人と遊ぶために購入。やりこみ要素がとても多く、やりがいがあった。シリーズ内でも好きな作品。	49
84	ゼルダの伝説ブレスオブザワイルド	switch	2ヵ月	最新作よりもいまだに好きです。プレイしている時期の土日は気絶するようにswitchを握りながら寝て、覚醒すればプレイを再開するよう有様でした。	50
85	ゼルダの伝説ティアーズオブザキングダム	switch	100時間以上	前作よりボリュームと自由度を上げられるとは思いませんでした。すごい。	50
86	ポケットモンスターシールド	switch	30時間	X/Y以来久しぶりにポケモンをプレイしました。キャラクターが本当にかわいい。	50
87	ポケットモンスターバイオレット	switch	30時間	シールドから連続してプレイしました。相変わらず対人は魔境。	50
88	Baba is you	switch	10時間	賞を獲得しただけあってゲームデザインがすごく面白いと思いました。	50
89	メグとばけもの	switch	10時間	バディモノも子連れ狼も好きなのでめっちゃくちゃ刺さりました。	50
90	Splatoon2	switch	10時間位	友人に借りて始めました。初スプラ。ソロモードのみだったので存分に楽しめなかったんだらうな、とスプラ3をたっぷりやった今なら思います。	50

91	Splatoon3	switch	200時間位	本格的にやったスプラ。 あまりゲームをやらない兄と久しぶりに遊んだり、これをきっかけにいろいろ縁ができたりと、単純にゲームとして面白いだけではなく、コミュニケーションツールとしても成立してて任天堂ってすごいなと改めて思いました。 FPSはそこまで得意ではないのでホクサイとかのエイムを使わない武器を使っているのですが、単純な対人ゲームではないゲーム性の豊かさ、ユニークさについてはいわずもがな、滅茶苦茶オシャレなのに視認性が悪くないUIにも驚かされます。	50
92	モンスターハンターライズ	switch	10時間	なぜかあまり気が乗らず... ワールドで少し思っていた移動の長さに対する回答も、より立体的に移動できるようになったアクションも好きですが、環境生物のシステムは少し余計だったかな、とも思ってます	50
93	ダビスタ	switch	10時間	お馬さんガチャをしたり...あまりハマれませんでした	50
94	天穂のサクナヒメ	switch	20時間	横スクロールアクションはカメラワークが好きでした。 農家パートは言わずもがなと思います	50
95	ポッ拳	switch	10時間	格ゲーはあまり得意じゃないんですよね〜... 1よりも2のほうが好きです。人間をどうこうできるので。	50
96	シーマン1,2	PS2	10時間以上		85
97	悪代官	PS2	10時間以上	悪役が悪役のまま活躍する作品が好きになったきっかけです。	85
98	ウルトラマン Fighting Evolution 2	PS2	10時間以上	ウルトラマン好きの友人とプレイしたら格闘ゲームとして好きになっていました。	85
99	メタルスラッグ3	PS2	10時間以上	OGは色あせても特撮が色あせないように、凄まじいドット絵は色あせないと思いました。	85
100	半熟英雄4 〜7人の半熟英雄〜	PS2	30時間以上	半熟英雄の気の抜けた雰囲気大好きです。	85
101	NHK 天才ビットくん グラモンバトル	PS2	30時間以上	最初は格好良いデザインを目指しても最終的に強さを求めてラクガキを使うようになる諸行無常が楽しいです。	85
102	ドラゴンボールZ2	PS2	20時間以上	スパーキングシリーズに隠れてしまっていますが大好きです。魔人ブウが強すぎたと思います。	85
103	みんなだいすき塊魂	PS2	20時間以上	今でも好きで、switch版を買いました。	85
104	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	PS2	20時間以上	小学生ながら主人公の人生が壮絶すぎて引いた記憶があります。	85
105	鉄人28号	PS2	10時間以上	倒れた相手が人形みたいに脱力するのが大好きでした。	85
106	ラチェット&クランク3 突撃!ガラクチック★レンジャーズ	PS2	10時間以上	やってるときは楽しいのに他シリーズとの違いがあまり列挙できないです。	85
107	ウルトラマン Fighting Evolution 3	PS2	20時間以上	このころから友人とこのゲームが面白いと宣伝し始めた記憶があります。	85
108	ドラゴンボールZ Sparking!	PS2	10時間以上	当時はZシリーズと同じ会社が作っている物だと思っていました。	85
109	ウルトラマン Fighting Evolution Rebirth	PS2	50時間以上	このころにはみんなが集まった時の定番になっていました。改造怪獣の初出であることあるので一番思い入れがあります。	85
110	モンスターハンター2	PS2	30時間以上	始めて遊んだシリーズがこれでした。草食獣を倒した時に悲しくて泣いてしまったのを覚えています。	85
111	ドラゴンクエスト8	PS2	20時間以上	始めてやったドラクエです。メタルキングを一番倒したシリーズでした。	85
112	戦国BASARA1-3	PS2	20時間以上	小学生だったので女性人気について知りませんでした。本多忠勝がドリルを持っているので好きでした。	85

113	ドラゴンボールZ Sparking! NEO	PS2	50時間以上	シリーズがずっと面白いのは今考えてもすごいと思います。	85
114	第三次スーパーロボット大戦α	PS2	50時間以上	始めて遊んだシリーズでした。ガオガイガー目当てだったのに最終的にガンバスターが好きになっていました。	85
115	ドラゴンボールZ スパーキング!メテオ	PS2	100時間以上	キャラ収録数で言えばこれを超えるドラゴンボールのゲームはないのでは？	85
116	モンスターハンターポータブル 2nd	PS2	100時間以上	兄の友人にアカムトルムを手伝ってもらった記憶があります。	85
117	ラチェット&クランク5 激突!ドデカ銀河のミリミリ軍団	PSP	30時間以上	ラチェクラはすごいと思います。変化があまりなくてもやると本当に面白いです。	86
118	グランド・セフト・オート・バイスシティ・ストーリーズ	PSP	500時間以上	夜更かしして友人と戦っていました。	86
119	勇者のくせになまいきだ。	PSP	20時間以上	友人から面白いと聞いて遊び始めました。ストラテジーの面白さを教えてくれた作品です。	86
120	無双OROCHI	PSP	30時間以上	初めてプレイしたシリーズです。	86
121	無限回廊	PSP	20時間以上	今やると発想やシステムに驚かされますが、中学生の私には物足りなかったと思います。	86
122	モンスターハンターポータブル 2nd G	PSP	500時間以上	休みの日はこれを持って友人宅に集まるのがルーチンでした。	86
123	勇者のくせになまいきだor2	PSP	10時間以上	戦略に幅が広がり、より楽しくさせるの凄いいと思います。	86
124	遊☆戯☆王デュエルモンスターズGX タッグフォース3	PSP	500時間以上	禁止カードをたくさん使える上、ギャルゲーもついてきてお得なシリーズだと思います。	86
125	メタルギアソリッド ピースウォーカー	PSP	100時間以上	始めて遊んだメタルギアシリーズでした。スナイパーガンがこの時から好きでした。	86
126	モンスターハンターポータブル 3rd	PSP	30時間以上	通学中の景色はこれでした。	86
127	遊☆戯☆王ファイブディーズ タッグフォース6	PSP	40時間以上	タッグフォースシリーズの正当な後継を友人ともども待っています。	86
128	SDガンダムGgenerationPortable	PSP	200時間以上	これで宇宙世紀について予習をしました。当時はGガンダムなどわかりやすくSF然としている物が好きだったのを覚えています。	86
129	ダークソウル(無印)	PS3	2年	中学生の時にデモンズソウルに触れ、高校生の暇な時期にプレイ続けた作品です。今や金字塔となっている本作ですが、オンラインでの他プレイヤーとの弱いつながりが心地よく、嫌なプレイヤーにあおられてもオンラインで遊んでいました。	88
130	ガンダム無双	PS3	100時間以上	タイトルを聞いた時から貰うことを決めていました。相手がパーツを落とした時の喜びは忘れられません。	88
131	メタルギアソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	PS3	50時間以上	最後の殴り合いがシビアで中学生には難易度が高いと思っていました。	88
132	Demon's Souls	PS3	20時間以上	中学生の時にプレイし、これまでになかった難易度に頭を抱えた記憶があります。	88
133	無双OROCHI Z	PS3	30時間以上	ブラウン管との相性が悪く、UIが以上に小さかった記憶があります。	88
134	塊魂TRIBUTE	PS3	100時間以上	スケールの大きくなり方が一番好きでした。	88
135	鉄拳6	PS3	10時間以上	ちょっとやってない間に友人たちが強くなりすぎて笑った記憶があります。	88
136	グランド・セフト・オートV	PS3	200時間以上	夏になるとなぜかやりたくなります。夜更かしして友人たちと強盗ミッションをしたのが楽しかったからだと思います。	88

137	The EiderScroll4 オブリビオン	PS3	100時間以上	ダンジョンを攻略した時に得られるリワードで武器を強化するのが大好きでした。	88
138	ダークソウル	PS3	30時間以上	高校生の頃に一番遊んだゲームです。今でも一年に一回は友人と遊びます。	88
139	ストリートファイターⅣ	PS3	100時間以上	始めて遊んだストリートファイターです。友人に実力で置いて行かれました。	88
140	ACE COMBAT アサルトホライ ゾン	PS3	20時間	友人に借りて遊んでました。 まさかここから航空自衛隊に入るとはつゆとも思わず...	88
141	モンスターハンターワールド	PS4	1年	自衛隊で携帯機以外のゲームが触れなかったので、初めてプレイした時は技術の進歩具合に驚きました。 友人と来る日も来る日も遊び、ファッションや縛りプレイなど、想定されていない遊び方をするまで遊びました。	89
142	ペルソナ5	PS4	999時間以上	始めて触れたシリーズです。女子高生よりメイド喫茶で働く先生にゾッコンでした。バトルもストーリーも面白く、さすが一大勢力を気づくだけはあるな、と思っていました。	89
143	ダークソウル2	PS4	10時間以上	購入はしましたが、クリアしたのは最近です。不思議と夢中になれませんでした。	89
144	ダークソウル3	PS4	10時間以上	友人たちと夢中で遊びました。シリーズの集大成だけあり、ボリュームは異常に多いのにずっと面白いのは神業だと思います。	89
145	ブラッドボーン	PS4	30時間以上	グロテスクもホラーも比較的苦手ですが、人間離れた強さのプレイヤーキャラのおかげで楽しめました。	89
146	SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE	PS4	300時間以上	物語が一番好きです。アクションも格好良く、バトルも飽きないです。	89
147	人喰い鷲のトリコ	PS4	200時間以上	猫派ですが、トリコは大好きです。	89
148	グランド・セフト・オートV	PS4	20時間以上	PS4を貰うに際して一緒に購入しました。ミッションも増え、数年前の作品なのにまだ面白い事に驚きました。	89
149	AC6	PS4	50時間以上	あまりプレイしてこなかったシリーズでしたが、久しぶりにコントローラーを握りながら寝、目覚めて即プレイする土日を味わいました。	89
150	モンスターストライク	iOS	10年	数字を書いて驚きました。高校生の頃バウンドモンスターのバグリが出たからやろうと誘われた遊び始めたのが最近の事のように感じます。時間の内4年以上はプレイしていない時期があるとは思いますが、初めて手に入れたキャラは今でも愛用しています。	98
151	FateGroundOrder	iOS	7年	1章最終盤の盛り上がりにつられて始めたのですが、6章以降のキャラクターたちのセリフ、思考パターンの構築は魅力的なキャラ表現の引き出しにしまっておりです。オジマンディアスとエミヤオルタ、メルトリリスが好きです。	98
152	マイクラフトpocket	iOS	100時間以上	自衛隊時代に一番遊びました。初めてのマイクラフトだったので、ダイヤモンド装備を作れた喜びも、それらがマグ	98
153	アーチャー伝説	iOS	20時間以上	なんとなく始めたのですが、意外とプレイスキルが関わってくるゲーム性で楽しかったです。	98
154	ミニメトロ	iOS	10時間	鉄道についての考えが変わった作品です。ニホンスゴイ	98
155	ほりほりドリル	iOS	50時間位	ゲームサイクルが最高。常に動きの動機を置かれ続けるのでずっと遊べる。	98
156	ウマ娘	iOS	10時間位	リソースがあまりにも豪華。キャラ愛が行動原理になるゲームには的外れだが、ゲームシステムは普通。ただ売れるのも納得できた。	98
157	SlayTheSpire	PC	4年	ゲーム性が自分に合い過ぎたゲームでした。学生時代は授業を放っておいてプレイしてしまったこともあります。知らないメーカの見たことのないフォーマットのゲームを薦めて始めた友人たちは始めこそ怪訝な顔をしてプレイしていましたが、直ぐに私と同じくらいハマってくれたことが心地よく感じたことを覚えています。	99
158	StanleeParable	PC	10時間	上司に教えられて買いました。自由なのにゲーム側がレスポンスしてくれるのはすごいと思います。	99
159	ヴァンパイアサバイバー	PC	30時間以上	ゲームのサイクルが気持ち良いです。	99
160	Needy Girl Overdose	PC	10時間位	ギャルゲーを知るために購入。最初は嫌いな女だな、と思ってたが、NTRエンドにたどり着いてしまったときにはじめて好きだったことに気が付いてしまった。ギャルゲーが好きになる理由を理解できた。	99
161	Dead Sell	PC	30時間位	最近購入しました。インディーズのローグライクゲームはSlay the Spireが一番と思っていましたが、同じくらい面白いゲームと巡り会ってしまって頭がおかしくなりそうでした。	99
162	StoryBookBrawl	PC	300時間位	バックバックバトルに対抗できたはず... ゲームは面白く、懸賞金付きの大会もやれる良い運営チームがいたもののお金が理由でサービス停止...日本でもアート面や対象ハードの選定を頑張れば流行するポテンシャルがあるといまだに思っています。	99
163	Backpack Battle	PC	100時間位	ゲームのサイクルが良い。(誉め言葉の語彙が少ないかも) ゲームのスケールアップをプレイヤーと運が作った状況によりタイミングが変わる。 実力だけでなく、運も自分の置かれている状況に対する理解度も必要。 常に選び、悩み、結果が出るといううれしい悩みが続く。	99

164	DarkestDungeon	PC	100時間位	めちゃくちゃ雰囲気重い。しかし戦闘不能になったユニットが二度と使えなくなるシステムと噛み合っていて、結果的に没入できた。ローグが強すぎたり、回復役が不可欠だったりのせいで、パーティ編成がある程度制限される印象が気になった。特に回復役は絶対必要なので、実質枠が3になるのはこの手のゲームの課題でもあると思う。	99
165	PalWorld	PC	400時間	夢中で遊びました。ゲームをプレイする前は、こんなにかわいいパルの生殺与奪を握る責任の重さを考えて気乗りしなかったのですが、いざ始めてみるとその責任がパルたちに愛情を生んでくれて、いつのまにか戦友のような感情を抱いていました。いろいろなゲームを参考にしているらしいですが、少し似ているポケモンのようにパルたちを集めるコレクション欲求、ARKのようなサバイバル、工業MODのような自動化と効率化。特に自動化と効率化が大好きな私は作業レベルが高いパルを捕まえるのと素材を集めるのに夢中になりました。	99
166	GettingOverIt	PC	10時間	友人に無理やりやらされてました。一度到達したエリアには案外サクサク戻れて成長の喜びがあるのが悔しかったです。	99
167	INSCRYPTION	PC	20時間	一番最初のパートが一番好きでした。一度負けた後に強いカードを持ってリトライできるのは強すぎてしまうので考えものだと思います。途中のスレイザスパイアみたいなローグライクは好きになれませんでした。	99
168	HUMAN FALL FLAT	PC	20時間	友達と遊びました。かわいいキャラでふにゃふにゃ動いていると気持ちもふにゃふにゃするらしく、その時だけみんながいつもより穏やかになっていたように思います。	99
169	INSANIQUARIUM	PC	10時間	昔のflashバージョンが大好きだったので遊んだんですが、ずっとボタンを連打しながら金魚のお尻を追いかけ続けるゲームになってしまったのもういいかな、と思ってしまいました。	99
170	HELLTAKER	PC	10時間	あの頃は夢中でやったんだけどなあ...キャラが尋常じゃなくかわいい。けどギリギリわからないくらい英語を使われて、MtGで培った英語語彙力が役立たずでしょんぼりとしてしまった。	99
171	Cookie Clicker	PC	1000時間以上	それ以外は倉庫番。高校生のころからやってました。少なくとも第一次ブームのころから。最近、とうとう最後のアップグレを迎え、最後のアイテムを獲得したんですがその名前が良くて、始めた時の情景やこれまでの崛起クリッカーをやっていた時の思い出がよみがえってきて少しノスタルジーな気持ちになりました。	99
172	AmongUs	PC	10時間	BBA,Forever...。学生の頃はよくやりました。人狼ゲームはこれが初だったかもしれません。嘘をつくのがそこそこ下手な私は、ロハ丁で勝つのはあきらめて初手でなるべく人を減らすことに尽力し、一番最初につられてました。トホホ	99
173	HotLineMiami	PC	10時間	曲が好きでした。ステルスアクションは好きなのでほどほど楽しみました。	99
174	スイカゲーム	switch	10時間	流行りに乗って遊んでました。落ちものパズルとしては斬新だったんでしょうか。あまりこの系統をやらないので...スイカを作って満足。ここには書いてないゲームもいくつか...	50

ゲーム業界への志望動機
デジタルゲームそのものとデジタルゲーム取り巻く文化を愛し、歴史の一部になりたいと思い続けているためです。生まれてから現在に至るまでゲームは私の人生の歩みと共にあり、過去の記憶と深い結びつきを持つゲームが数多くあります。そうして生きていたので自然とゲームに対して愛情と感謝の念を抱かずにはいられず、現在もゲーム業界で働くことで自分形成するデジタルゲームという業界への恩を返そうとしている次第です。 また、私はゲームそのものだけでなくデジタルゲームを中心に発生する様々な文化も愛しています。 プレイヤー側が取って自分にプレイの制約を課すことでゲームの新たな遊び方を作り出すゲーム実況、対人ゲームの競技性が高まった結果生まれたe-Sportなど、本や映画、スポーツでは発生し得ないカルチャーの発生がデジタルゲームというジャンルの拡張性の証拠であると考えています。 産業として見れば日本のゲーム業界は今も昔も中国やアメリカ、ヨーロッパなど太い資本を背景にした作品と幾度となく覇権を争っています。しかし日本産ゲームはナンバリングタイトルや子供向けの市場開拓で固められた内需という頼もしい一手を持っており、実際に老舗のコンシューマーゲーム会社は様々なトレンドの変化に適応したり、正面からぶつかっても生き残ってきました。openAI社の人工知能を代表とする最新のテクノロジーも、日本のゲーム業界はこれまでそうしてきたように取り込んで、目新しくて刺激的な作品を作り続けるのだと思います。 現在私は意願叶いゲーム業界でプランナーとして働いています。 学生時代はプログラマーとして働くために勉強をしていましたがポートフォリオを充実させることができずに断念してIT企業に入社して給料を見て現状を自分に納得させていました。ある日、学生時代に最後に作ったゲームをプレイしていた際に友人からいわれた「亀山はプランナーのほうが向いている」という一言を思い出し、ものは試しと企画書を書くことになりました。それが現在の会社で目を止めてもらってプランナーとして働かせていただく事になりました。半年の間、プランナーとして様々な仕事をやらせていただきましたが、どれも作業中も完成後の実装を見ることも楽しく、朝8時に出勤し夜23時に退勤してもなお楽しい仕事であると思っています。やがて現在任されている業務範囲では満足できない状態になり、上司と相談の上で転職を決めた次第です。

その他、趣味としての活動
【創作活動】 現職では副業を禁止されているのでやれていないものもありますが、動画制作とゲーム制作を趣味でしていました。 動画制作は主に友人たちとのゲームプレイを編集したものをニコニコ動画にアップロードしていましたが、Vtuberが好きなのでアバターを絵が描くところから始め、live2Dで実装して配信をしていました。許されるのであれば再開したいと考えています。 ゲーム制作は幼馴染と作っています。私が企画とプログラミング、幼馴染がモデリングと音楽をやっています。 現在はローグライトシューティングを制作しており、現在の課題としては、私はUIのデザインやレイアウト、アイテムとその効果のバリエーション、それらの実装、何よりアートのなりソースが完成までの障壁となっています。 【趣味】

Magic:the Gathering 世界ランキング50位マーク
キャンプ 隔月で友人と、場合によりソロでやります。直近では静岡県の田貫湖に行く予定です。
ウィンタースポーツ キャンプのオフシーズンでちょうどよいなと思ってます。ショートスキーとスノボを少々。