

私が学生時代に最も力を入れて取り組んだことは、「ゲームを知る」ということです。
在学中、先生に「このゲーム知ってる？」と聞かれたゲームは、
プレイしたことはおろか、聞いたことすら無いゲームばかりでした。
そして、「ゲームを知らないのにどうやってゲームを作るの？」と言われ、とても悔しく思
ったのがきっかけでした。
それ以来ゲームをよく知るため、校内に置かれている 500 以上のタイトルを、とにかく沢
山触れてきました。
自分の好きなジャンルだけでなく、幅広いジャンルをプレイすることで、
ゲームを面白くする様々な要素を学ぶことができました。
また校内で行われたゲーム大会イベントにも積極的に参加し、学年の幅を超えて交流を深
めています。
これらの学びはゲーム制作においてとても役に立ち、ゲームの仕様や演出などのアイデア
に活かすことができました。
今後もゲームへの学びを続け、ゲームの面白さとは何かを追求して行きたいです。