

# 志望動機レポート

吉田学園情報ビジネス専門学校  
ゲームスペシャリスト学科 大森直哉

私が貴社を選んだ理由は、「自分たちの技術力で、世界を面白くしたい」という企業理念に強い共感を抱いたからです。

私自身の目標が日本のゲームで世界へアピールしたいという目標で、ANIPLEX 様からリリースされているゲームですと **Fate/Grand Order**、マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝など、外国に向けて有名なタイトルを使ったゲームを作成し、リリースされているので世界にもドンドンアピールしていけるそんなゲームを作れる会社であり、プランナーの人だけではなく自分や、周りのプログラマーたちで意見を出し合って話し合える場所や、プログラムの壁に当たったとしても自分の力や周りの人たちと相談してぶち当たった壁を壊していける場所だと思ったので志望させていただきました。

私が貴社に入ってやりたいことは、アニメの世界観に適応したユーザーインターフェース（以下 UI）を作成したいです。なぜならアニメの世界観というのはとても大切で、話が明るいアニメだとしたらこういった背景や雰囲気に合わせて UI を実装することでそのゲームを引き立てる言わば料理部分でいうソースの部分だと思います。世界観に適応していない UI を制作して実装したとしてもアニメの世界観自体を壊してしまいますし、プレイしていただくお客様の気持ちを損ねてしまいます。例えば、そのアニメが暗い話で背景やストーリーに合わせて UI も暗くしないといけないのに明るい UI なんて実装したらなんだこのゲームってなってしまうので、私が2年生の学校祭で展示したチームで作成したゲームで、最初のカウントダウンのテキストを1枚1枚作り表示して UI を実装してしまったため、プログラムを見ていただいた方からこれは直したほうがいいねと言われるようなプログラムを作成してしまいました。自分のいい経験です。アニメの世界観に適応した UI を実装することによって、アニメの世界観を壊してしまうことなく、プレイしていただくお客様の気持ちを損ねずにプレイしていただけたと思います。私が貴社に入ったらアニメの世界観に適応した UI を制作することを大切に働いていきたいと思っています。