

お小遣いをためて買って
子供たちの声にためて買ってきた。

25歳の転身 憧れのゲーム会社に入る

やりがいのある仕事をしたい。一番やりたいことがしたい。前田研也さんが転職を決意したのは、そんな思いからだ。すなわちソフトハウスのプログラマーからゲームクリエイターへの転身である。だが「すでに年齢も25歳になりましたから、それなりに勇気はありました」と前田さん。しかし幼い頃からゲームが好きだった前田さんの「いつかは自分もゲームを作る側に身を置きたい」という思いは、社会人となっても決して消えることはなかった。

コナミに対する思い入れは強かったという。「コナミのゲームは好きだったし、できるなら入社したかった」。そんな前田さんにとって、新しい職場は新鮮だった。「作っている最中でも、よりいいものを目指すために、さまざまな創意工夫を凝らしますし、いろんな意見や提案をどんどん採り入れていくんですよ」。前田さん自身「自分の意見を反映したい性格」とのこと。転身先はまさに彼のパーソナリティに合っていた。

全員がクリエイター 枠にはまらない自由な職場

ゲームは多大な予算のもと、さまざまなスペシャリストたちが、目標に向かって力を合わせて制作する。したがってチームワークは想像以上に重要だ。「プログラマーだからプログラミングだけ、といった制限はありませんね。たとえば新しいキャラクター作りにも、僕



▲これが僕の作品です。「これが自信作です」と胸を張っているのは、ゲームクリエイターとしての特権だろう。次はどんなゲームを作ってくれるのだろうか。

は自分のアイデアを出しますよ。つまりコナミでは、ゲーム制作に携わる全員がクリエイターなわけだ。要するに、より質の高いもの、よりいいゲームを作るには、専門の枠を超えた“自由な話し合い”が不可欠なのだ。

勉強すればするほど身につく それが専門学校だと思う

最初の会社でもプログラミングに取り組んでいた前田さんは「前の職場での経験は生きてます」という。どちらも“C言語”を使ったプログラミング。もちろん専門学校でも、当時新しい言語としてC言語を学んだ。「専門学校は、頑張っただけ、勉強しただけ実力が身につく場所だと思うんです」。だから「資格にしても、力をつける目安なり目標だと思ってチャレンジ

すればいい」とアドバイス。「勉強する意欲さえあれば、いくらでも伸びるはず」と前田さん。

将来はディレクターとして ゲーム作りをリードしたい

クリエイティブな仕事だけに、これで完成、これで完璧ということはない。前田さん自身も「さらなるスキルアップ」が目標だ。また将来的にはディレクターとしてゲーム制作をリードすることも視野に入れている。入社以来、前田さんが携わってきた「がんばれゴエモン」シリーズや「実況サッカー」シリーズは人気が高い。事実「お小遣いをためて買いました」といった“泣かせる”アンケートハガキも多く寄せられている。「子供たちの素直な反応が、一番嬉しいです」と前田さんは微笑む。

●写真提供/

©KONAMI COMPUTER
ENTERTAINMENT OSAKA

兵庫県認可の専修学校
神戸電子専門学校
〒650-0002 神戸市中央区北隈町1-1-8
入学事務局
http://www.kobedenshi.ac.jp

TEL(078)242-0014(代)



▲ゲームは、もうここまで来ている。動きのリアルさは想像以上だ。



▲実況ワールドサッカー WORLD CUP FRANCE'98/©1998 KONAMI

プロになるまでのチャート

18歳

兵庫県立播磨高校卒業
神戸電子専門学校情報処理科に入学

20歳

神戸電子専門学校卒業
ソフトウェア技術者として入社

25歳

ソフトウェア会社を退社
(株)コナミ コンピュータ エンタテインメント大阪に入社

28歳

現在、ゲームプログラマーとして幅広く活躍中

詳しくは 279 P 参照!

巻末ハガキ

7

別冊ハガキ

47

学校番号

0129