

「いかに面白くするか」。最高に 難しい、この仕事の醍醐味！



打ち合わせでは、積極的な意見が飛び交う

テンポよくキーボードをたたく。画面を見つめる眼差しは真剣だが、ゲームに関わるうれしさは隠し切れない。「ゲームを作る仕事」は小さなころからの夢だった。

地元の名古屋を中心に就職活動を行っていたとき、岐阜でゲーム会社を見つけ、すぐに応募。コンピュータソフトウェアの開発・製造などを行うわが社は、「今までにない面白いゲームを作ることを理念としている」。

入社当初は先輩のサポート役だった。経験を重ねた後、一からゲームを作るプログラマー。ゲームの世界観を作るプランナーを経て、現在は、進捗やコスト、品質管理などゲーム開発の進捗を管理するディレクターに。視野の広さが求められるが、やりがいも大きい。

ディレクターを打診されたのは去年の春。挑戦と捉えて引き受けたが、初めての経験で、納期も短く、開発は困難を極めた。そのとき、上司や先輩、メンバーに助けられた。この経験から、「自由に意



小見山 良毅

2015年入社。
体を動かすことも好きで、最近は筋トレには
まっている。特技は、日本舞踊。

株式会社日本一ソフトウェア

【業種】コンピュータソフトウェアの
開発・製造・販売

504-0903
各務原市蘇原月丘町3-17

<https://nippon1.jp/>



見が言えるチームが信条になった。

今は、新たなゲームの納期が目前に迫る、チームにとって最も熱い時期。全員で、お客様の「面白い」の一言を引き出すために余念がない。今後多数切れない開発に関わっていくだろう。楽しんでもらうために妥協はしない。大好きなゲームで、喜びを提供できる、最高の仕事だから。