

http://fesns.com/?m=pc&a=page_fh_diary&target_c_diary_id=2338935

2010年

03月14日

16:13

【ガメボ社内事情暴露】

本文を読む前にいくつか注意事項です。

1. 中の方は元社員、別ゲームの運営リーダーでした。
2. FEZ運営には関与していませんし、ゲーム内において何かに
関与出来る権限もありませんでした。
3. ある程度の推測なども含まれます。
4. 暴露していいの?という質問に対して
辞めるちょっと前に「社長室室長」の方と二人で話したときに、
「私は今、この瞬間も会社の代表として話しているつもり」
という前置きがあった後に
「自分の発言が会社の代表としての責任を持っている」
「会社に迷惑を掛けるような発言をするならブログでもなんでも
辞めてから自由にやってください。それなら関与も制止も削除も
しないから」
との発言でしたので、ここに記載する次第です。
5. がめぼにとって都合のいい部分、悪い部分双方ありますし、推測や
主観も入りますので、信じる信じないは各々の自由です。
なお、消されたら事実とみてください。

1) ユーザー対応について

かなりゲーム毎で運営対応方法が違うので、差が生じています。
本来、会社内でサポートなどのクオリティは一定水準に保たれるべきでは
ありますが、サポートの内部統制が甘いことや、会社全体でサポート部署
を下の地位にみているので、サポートが頑張っても意見が通らないとかが
よくあるどころか、「なんであいつら残業してるの?バカなの?」みたいな
雰囲気があったこともあります(今はそんなでもないでしょうが)。
FEZに至っては相当数のメールがあるにも拘らず、担当が二人程度しか
おらず、要望メールはエクセルに適当にまとめて企画側に投げるだけ。
対して企画側も相当量の文章に全部は眺めず、要望の要点まとめた
ものを眺める程度です。
例を出せば、職のバランスに関して色々な要望を投げたところで、
「職バランスの改善」という要項にまとめられて細かい意見までいちいち
みない、というのが現状です。
実際問題、見てもらえない、というのは時間効率からみても理解はでき
ますが...

またゲーム環境のサポートについてですが、これはもっと酷い。
例えば特定環境のみで起こる不具合があった場合、その機器構成を
社内で用意することはまずありません。
たまたま用意できた、自宅に同じ構成の機器があった、そういう場合は
無論対応できますが、「自宅にあった」って...。
社員によっては「推奨スペックを満たせてない環境」のPCだったり、

そもそもFEZが動かないスペックのPCだったりします。
Windows 7 が発売された当初も、社内で買う動きがあったそうですが、
(無論、そもそも一台もないとかサポートできないですし)
デバッグ部門には配置許可が下りなかったそう。
DxDiagを送るように指定されていますが、その内容を理解できる人も
殆どいません。大体それらを開発側にまとめて送って返事待ちですが、
返事がこなくても催促しないこともザラです。

ちなみにカスという発言については結構社内でも蔓延しています。
これは対ユーザーという意味ではなく、社員間でも頻繁に出る言葉です。
大きな失敗時に限らず、小さなことでも頻発されるので、必然的に全体の
言葉のモラルの低下が訪れた結果ではないかと。
無論、ユーザーに対して内々で使用されることもあります。

サポート関連の報告については、数字だけでみていることが多いため、
要望を数多く送るというのは有効な手段ですが、先ほども言ったように
要望は軽視される傾向にあるため、実際はもっと有効な数字である、
課金率、同時接続人数を減らすというのが一番の方法です。
通したい要望があるなら、要望を送るだけ送って、一切ロゲインしない、
というのが一番の近道でしょう。

2. アップデートのデバッグについて

QAというクオリティアライアンスの略称で呼ばれるデバッグ部門ですが、
扱いがサポート以下という不遇の部門です。
辞めるちょっと前くらいにようやく多少の地位向上が認められるよう
になりましたが、奴隷みたいな扱いで見ている人もいます。
基本的に少人数ですし、テスト環境に大きなお金を掛ける場所も少ない
ですから、大規模なMMOなどでも、高負荷時のテストや、現在発生して
いるラグのような状況の再現や発見は難しかったとは思いますが。
不具合以外にもゲームバランスについて「これはどうか？」といえる立場
のはずですが、言っても大体社内のデバッカーがテストするのはアップ
デートの3日前とか下手すると直前日とかがザラなので、仮に致命的な
バランス調整があっても意見しても「不具合じゃないから」という理由で
開発側や企画側にけられる場合があります。っていうかしょっちゅうです。
ちなみにFEZについてですが、フェニックスは開発のみで、スクエニ側が
一応デバッグしてOKなものがガメポに流れてくるんですがバグだらけです。
デバッグの人間の意見からすれば「スクエニ(笑) 大手(笑)」とのこと。

3. 企画について

銃実装直後くらいにちょこっと話す機会があったので
「銃はだめだろ」と話してみたところ、「いや、そんなことない銃はいいよ」
「課金してね？」と返事をもらいました。
銃自体はそこまで否定しませんが、スキルがスキルです。
まあフェニックスが企画・開発をした内容についてスクエニが許可をした
時点で運営側は強く否定しても実装せざるをえない立場なのはわかり
ますが...。
企画は主にイベント企画が主流です。
これはゲームのバランスや新規開発などに関する企画は、フェニックス、
もしくはスクエニが担当しているからです。
新職、新スキルの実装を急がせているのはスクエニらしいですが、
運営側の企画はあくまで、FEZという商品をいかに魅力的にみせるか、

または商品を遊んでくれているユーザーをいかに楽しませるか、という
意味での企画を出す、というのが本来の立場。
そのFEZという商品自体を開発したのはスクエニであり、フェニックスなので
商品を購入して販売している小売店であるがめぼは、商品に対しての
苦情などは開発元に届けたりはしますが、その商品を好きで買ったのは
がめぼなので、商品に対する不満はあまり強くいえないのです。
スクエニやフェニックス側からしてみれば、だったら他の運営に変えるよ？
という態度をとってしまえば、がめぼは封殺されます。
その辺を上手くやるのも運営側の仕事といえばそうなのですが、上の方
の事情はかなり複雑なようで、いかに有用な人でも頭を悩ませている
というのが実情です。
話が少し横に伸びましたが、運営側の企画者はそれほどFEZをやっ
ている訳ではありません。
私もかれこれ3年ほどやっていますが、ようやく中の上か、良く言っても
上の下というくらいの腕前だと思っています。
確か去年の中頃にみた企画者のFEZ F鯖でのウォリの腕前が4-6 10K
程度だったと覚えています。MAPは瓢箪ですね。
仕事が忙しいからFEZばかりやってられない、のはわかりますが、
私も別なゲームの運営リーダーという立場でしたし、それでも担当ゲーム
の他に、個人の遊びとしてここまで出来ている訳です。
個人のゲームに対する資質の問題もあることはあるでしょうが...。
つまりゲームセンスに期待は出来ないのがめぼ、フェニックス双方に
いえることではあると思います。

企画者はイベントや広報の企画を請け負いますが、イベントをやるにして
も、対人戦闘メインのゲームでは企画を立て辛いのはわかります。
人的介入するようなGMイベントでは邪魔になりそうですし。
かといって系統的にアップデートが必要なイベントをやるには開発の
日程的にも人的ソースも足りない。
使いまわしイベントも致し方なし、というところですね。
あまり無茶にアップデートの修正を進めつつ、新イベントの開発もやる、
となると、プログラムの不整合なども気になってきますし、実際にそれが
原因でバグが発生すると修正が難しくなりますから。
とはいっても、そこで出てきた策が「サオ生ちゃんねる」とかどうしたのか
と小一時間問い詰めたい。
エンターテイメントとしても微妙だし、新規獲得対策としては全く機能して
いるように見えない。
加えてゲームの面白さを伝えるには動画がカクカクすぎる上に重力の
せいもあってか、何がプレイヤーの身に起こっているのか全くわからない、
完全に企画倒れです。一ヶ月1万の新規とかくらいなら、通常運営して
いても獲得できている数なので、元々そんなものは狙っていない可能性
が高いとみるべきでしょうが、

4. 会社の方針

新しいエンターテイメントの創造と温かいサービスの提供。
FEZに限って言えば「ある意味新しいエンターテイメントの創造」となって
しまっているし、「温かいサービス」は一切無い。
機械的なサポート対応、GM対応、イベント内容に温かさを感じる余地は
ないし、お詫びアイテムなんてなくても誠意を感じさせることは出来るはず
なのに、基本テンプレ対応。
昔はGM総出でトラブルに対応したり、ユーザー対応をしたりと必死でしたが、
今では分業化が進んだせいもあり、自分の担当している部門以外の

対応はまかせっきりなど、運営全体での必死感は少なくなりました。
サポートならサポート、企画なら企画、デバッグならデバッグしか出来ない
人材が多いですし、また機会があっても責任問題うんぬんで手を出せない
状況があったりしますので、積極的にユーザー対応をする、というのが
難しい環境になっています。

仕事効率重視、責任問題はかり気にする、年々無茶な額に上がる年間
目標金額に対する利益重視。

これらの問題が相まって、結果、冷たい対応をすることでしか全体的な
能率が上がっていないという問題が出てきている結果といえます。

各個人個人ではそれでも頑張っている人もいますが、全体の結果として
みえてくるのは「冷たい」というのが感じられる結果ですね。

FEZのお詫びアイテムに対する昔と今では明らかにスクエニ辺りが関与
しているような気がしますが、

大体、書をばら撒いた程度で課金率に影響があるかないか、でいうと
あるにはあるけど微妙なところ、でしよ、課金アイテムのばら撒きや
補填率の多さでいえば、君主onlineなどは緊急、臨時、延長の度に
全て時間補填や追加補填をしていて、がめばタイトル内では総売り上げ
は低かったものの、課金利益率ではTOPだったので、そう気にする
必要性はなかったかと思えます。

補填したことによる利益率の低下はデータとして推測できますが、逆に
補填しなかったことによる長期的な利益率の低下というものに対しての
データはみたことがありません。

というか試算出来ないのに、何を根拠に補填しないことの方が有利と
感じているのか理解できません。

ビジネスである前に、サービスとして人の心を扱う商売なのですから、
そこを蔑ろにして商売を続けることは不利益に繋がることでしかない
私は思っています。無論、なんでもかんでもお客の有利に、という訳に
いかないのも理解はしていますが、別にそれで1億の損失があるか？
というところでもないことでしょう...

まあ、先程もちろっと書いたように「無理な年間目標額設定」というのが
各コンテンツに課金重視を加速させている原因でもあります。

ソネットのせい、ともいえますが、それ以前からそういう傾向は見られ、
イマイチそのへんの価格設定が見えない感じはします。

若干高目を毎回設定するっていうのは向上心的な意味でもわかるのです
けれども、どう考えても無茶な額が...

一応達成は来ていますけれども、そのしわ寄せが労働時間となって
出てくる訳です。

今は残業代が出るようですが、昔は一銭もでませんでしたし、
昔に残業代が出てればなあ...

その他、も書こうと思いましたが、既になんか項目ごとにまとまってすら
いない気がしてきましたし、文面も長くなってきたのでこの辺で終了させて
頂きたいと思えます。

運営の目に留まれば消される可能性もあるので、この文章が長くてすぐ
には読めないという方はコピペってお読み下さい。

社長室室長が良いついていったことに対して、削除とかちょっと意味わからないですけどもね、
まあめでたく消されたら事実ということでコピペった人はいろいろなところに
宣伝してもらえると助かります。

正直、がめぼをつぶしたい訳ではなく、昔くらいおもしろい運営になって欲しいということを書いてあります。大事になって少しは反省して今を見直して欲しいなあとは思いますが...

PS

質問などあったら適当にコメどうぞ。

全部答えられる、とはいいませんし、必ずしも答えたその通りだとはいいませんが。

http://fesns.com/?m=pc&a=page_fh_diary&target_c_diary_id=2340108

2010年

03月15日

01:15

暴露している本人の話【追記】

暴露するにしても、私自身が隠れているのはあまり公平な感じがしないので...

追加話 + 私自身のことを。

初回・二回目のゲームポットFestaで来場した、またはokome放送局で会場の様子を見ていた方はご存知かと思いますが、okomeの横にいた黒企画と呼ばれていた眼鏡です。

okome放送局ではそこそこの回数でていたかと。

君主というゲームの開発以外を殆どやってました。

良く調べれば本名とかも出てきてます。某記事にて。

去年の7月にゲームポットを退社して、以降は職探しで死んでました。

辞めるきっかけになったのはPostarというゲームポットのポータルサイトが出来てから書いていたokomeブログに書いた一件からです。

実際はその前から辞めるかどうかを考えていた時期ですが...

詳しくはこの辺で長々と語っています。

http://fesns.com/?m=pc&a=page_fh_diary&target_c_diary_id=...

私のSNS、2009/08/22の記事。

この隠している件というのが、もう発表されているLevel-Rというコンテンツのサービス終了に関する問題です。

サービス終了自体はしょうがない。

儲からないことをやる意味は無い。

でもそれだったらさっさと締めるべきでしょ？

近々辞めることは確定しているけど、ユーザーにとってはどうでもいい理由で辞められないなら課金アイテムは止めるべきでしょ？

FEZしか知らない人に一言言っておきますが、L-R（略称）のその時の現状は酷いものでした。

イベント一切無し、メンテはするけど再起動だけ、バグ対応なし、サポート対応もほぼなし。アップデートはバグ修正も含めてなし。

これでいわゆる本来はサービスした報酬となる課金アイテムの売り上げ

だけは引き続き行っているわけです。

子供でもわかる仕事の定義として、お金を払った結果、お客はそれに見合ったサービスを受ける。

またはサービスを受けた結果、その分お金を支払う。

当たり前の話です。

ゲームサーバーを開いている、というだけで維持費はかかりますからある意味、サービスの提供はしている、とはいえませんが、だったらそれこそ御社じゃなくてもいい、となります。

当たり前のサービスを放棄して、上の方でごちゃごちゃある大人の事情ですぐにはサービス終了出来ないから、開きっぱなしで課金だけさせておいて放置しておこう、というのはサービス業としてみたらありえない事態です。

でもまあ、そんなことは社員の当時言えないわけですよ。

で、そんなときに「L-Rってサービスどうなってるの?」という質問を受けて私は正確に事を話せないのなら、せめてサービスは今後も安定して行われますよ、ということをお伝えたいと思いました。

結局はいずれ近い未来にサービス終了告知となる訳ですから、意味がないんですが、終わるか終わらないか、という不安の中ゲームをするくらいならば、私が適当なことを言った、ということの後で責められるくらいのはしてでも「安心して」ゲームをして欲しいと思い、答えた訳です。

まあその中の内容に会社的にアウトな話題が含まれていて怒られた訳ですが、今までの実績を考慮してなのか、お咎めを受ける程度で特に実質的な懲罰はありませんでした。

そのお咎めの際に社長室の室長の方と話をした訳ですが...

「この話はこの二人だけの話ではあるけれども、会社の一員・代表として私は今この場でも責任をもって話させてもらっている」というような前置きがありつつ、前回の注意冒頭にあったような事も言われつつ、

「あなたは社会的にいない存在だよ」といわれた後、

「感情的な表現があったけど、辞めてもらいたいわけじゃない」と言われ、じゃあ辞めるか、と思った次第です。

会社の代表としてそういうことをいうか、と思った。

まあ密室内の会話なので、言った本人は全否定するか、またはそういうつもりで言ったんじゃない、そういう意味ではない、とか言い訳しそうですし、信用されるという意味では向こうでしょうが。

そんなこんなで今に至ります。

適当な日記が多い+痛い記事などもある私のSNSですが、2009/07以降は適度な暴露話もちらほらあるので、興味のある人は適当にどうぞ。

消された場合、FEZ自体の復帰は未定です。

ただ運営にもう少し現状を見直して欲しい、という趣旨ですので、BANされた後、現状が改善されるようであれば無論出戻りもあります。

連絡が取れなくなりますが、適当にキャラは作って連絡用+追加話を思い出せば書き記す用に残そうとは思っています。

また今回はFEZ運営を中心にゲームポットを総評しましたが、CABALやラテール、終了が決まってしまうけれどもヤン魂のように頑張っている

タイトルもあります。

現状、酷さが良く見えるタイトルがFEZだったというだけの話です。

ここを見た人が直接的に他のタイトルへ迷惑を掛けることはお控え下さい。

(既に私が掛けていないか！と怒られそうですが)

http://fesns.com/?m=pc&a=page_fh_diary&target_c_diary_id=1926549

2009年

08月22日

07:15

心のない会社

2010/03/15 フレ限定になっていたのを修正

いまさらになるけれども、会社を辞めた諸々の中のひとつの危惧と事実。

個人的には、Gamepotの「ユーザーとGMとのフレンドリーさ」というのは非常に大事な課題だと思っています。

そもそも馴れ合いすぎれば癒着だなんだといわれたり、色々と誤解を招く要因になったり、垣根がなくなりすぎると会社としての責任が危うくなることもあるからです。

ただ、やっぱり運営会社ってサービス業なんですよ。

開発会社に対しても、遊んでいるユーザーに対しても、うちが中間となり双方に利があるように調整する仕事です。

開発会社へはより儲かってもらえるように。

ユーザーへはより楽しく遊べるゲーム、場所を提供するために。

で、私はどちらかという「馴れ合いすぎ」の方向性で進めていました。GM業初めてだったということ差し引いても、色々とはっちゃけすぎてクビの危険が危なかったのは一度や二度ではないのですが、まあそれでもどうにかこうにかある程度の実績や働き方などから評価された結果、先月までは無事だった訳です。

そんな中、あるニュースが私にはいつてきました。

この内容自体はカケラすらもお伝えできないのですが(秘密保守契約にひっかかるため)、端的に言うと、どこをどう解釈してもユーザー側の一方的な損失になる事象を推し進めようとしている、というものです。

先に言うておきますが、FEZ自体は関係なく、とある問題に立ち会った人だけが発生する問題です。

結局まだ決まってもいないようなので今裏でどうなっているのか、今後は同じプランでいくのかはわかりませんが、簡単にいうとお金が絡むのでやっぱりその辺はきちっとケアをしないとイケないはずなのです。むしろGMとの馴れ合いいうんぬんを厳しく監視するより、より現実的に被害の発生するこちらのほうを真剣に考えなくてはならないはず。

開発会社との関係も大事ではありますが、お金を払ってGamepotの利益をもたらすのは誰か？といえば文句なくユーザーなのです。

商品があってこそその支払いなので、無論商品を提供する側にある開発は

大事とはいうものの、そのために運営会社は「契約金」を支払っている訳ですから、契約の範疇であればユーザーの利益を最大限に守っていくのは当然のはずです。

しかしそれがないがしろにされている。
社風的にもそんな感じになってきています。

なぜそうなってしまったか？

口調の端々を捉えていくとなんとなく想像が付きます。

「俺たち（運営会社）はこんなにも必死に安月給で、開発会社とユーザーの板ばさみになりながら、それでもユーザーの喜びを最大限に考えて色々
と試行錯誤している。そりゃ失敗することもある。でもなぜそれを一回の失敗でごちゃごちゃ未来永劫いわれなきゃならん。なぜ頑張っていることを理解してもらえないのか？」

と、いう考えは全てではないにしろ結構多くの方が思っていそうです。
（無論全員に聞き取り調査をしたわけでもなく、ちょっとした言葉の端々からでる愚痴や口調をまとめたらこんなことを考えている気がする、という程度の話です。）

少なくとも、ユーザーの反応が悪かったときに「しょうがねーじゃん」という台詞や、「こっちにはこっちの都合があるんだ」というのはよく聞きます。

会社会的に致し方ない事情は確かに存在します。
会社が営利団体である以上、利益を優先しなければならない時というのはどうしても存在してしまいます。
ただ、それを理解、または許容してもらうには日ごろの信頼が必要になるのは当然です。

しかし、忙しい+人手が全社的に足りない（明確には人出も人材も）のは事実なのは確かですが、だからといって本來說明が必要なことを説明する手間を惜しんだり、余計な誤解を招くからとそもそも説明を省いたり、事象そのものをなかったことにしたり、ということはユーザーにとっては不信につながることはないです。

会社勤めをしている方や、サポート系などの対応をしたことがある人はわかると思いますが、「そうはいつでも言える事やそもそも言えない事ばかりなんだよ」という背景は確かにある場合もあります。

ただ、そうでなくとも説明不足、説明なしは多いのです。

では実際になんでもかんでも説明したらどうなるのか？
私の担当していたコンテンツでやったことがあります。
当時はMMORPGの運営にもかわからず、何故か二人とか三人で運営していた時期なので、そもそも手が回ってないというのはありましたが、その対応だけで一日が終わる程度には收拾がつかなくなります。
今にしても思えば、もうちょっと良い説明の仕方もあったらうに、とかは思いますし、実際にそうだったとも思います。

ただ、それを続けていくうちにある程度、信頼をもって接して、真面目に意見をくれたり、対案まで用意してくれるようなユーザーが増えました。

これは一般的にいう要望ベースではなく、経営の概念やサービスの概念などから明確に「こういうケースでの集客はどうだろうか？」といった形で様々な意見が出ていました。

これを実際に反映できるかどうかはまた別の話になりますが、こういう形で話すことでリスクもあるがメリットもあるのです。一般には「なんでも話すのはデメリットしかない」とはいいいます。世の中には話さないほうがいいこともある、というのわかります。

でも、今の仕事方針ではもうすでに運営会社としての限界は見えたのは確かなんだよ？

タブーとされてきたことに手を出して、結果失敗した企業もありますが、大きく成功した企業もあるのもまた事実です。細々とささやかに成長していきたいのであれば無難なことをやるのが一番ですが、オンラインゲーム業界なんて新規開拓しきったとはいえ業界ではないですし、時代も色々と変わってきました。多少危険な挑戦だったとしても、色々なビジネスプランはやってみてもかまわない業界であると思ってます。

常識にとらわれない新たな創造とはいっても縛りがきつければ結局は何もできません。同業界他社と差をつけたいというからには、ゲーム自体の面白さも重要ではありますが「この会社はコレがあるから！」というゲーム以外での会社の強みが全くない状況で何の差をつけようというのか。

同じRPGという分野でも、コンシューマーゲーム会社はそれぞれに特色が大きくあります。同じ似たようなシステムでも、この会社から、というだけで売れたりします。そういう「利」を他社よりも得るつもりであるならば、お金をかけて交渉するゲームそのものより、ユーザーの信頼を如何に得るか？ということを一歩の焦点にしてしまわなければならないと思っています。

例えていうならあの化粧品メーカーのドモルンクル。

Gamepotがどんなに運営したいゲームでも、交渉に失敗すればそれまで。交渉は結局は相手にどれだけ有利な条件がついて、なおかつお金がどれくらい払えるか？という面での勝負になります。選べない状況で苦しい戦いをするならば、それを選べる状況で楽な戦いをするほうがいいにきまっています。

「あのオンラインゲームがついに日本に登場か！？」
となった場合、かつユーザーの前評判や人気も非常に高い。
こうなるとどこの会社も運営権がほしい。
ではどのようにすれば優位になるのか？

「あのゲームはこの会社が運営してくれれば…」
という声が大きければ大きいほど、逆に開発会社側から運営してほしいとなる訳です。
そこまで画竜点睛を描けるかどうかは別としても、少なくともこの会社よりこの会社の方がいい、という声でもあれば開発会社に対して交渉の幅はかなり広くなるといえます。

えらい長くなりましたが、だからこそユーザーを大事に。
その利益はなるべく守るべきものである。
という当たり前の話だと思っています。

ですが、現実はそんなに甘くない。
私の言っていることも夢物語。と一蹴されます。
常識的には当たり前なんですけどね。

しかし、先ほどもいったように業界的には結構頭打ちです。
新しい風が吹く気配もいまのところありません。
この時期に地盤を固めないでなにをするつもりなの？とは問いたい。
というかユーザーを大事にしないで何を運営するの？と問いたい。

大体他の手段はどこの運営会社も検討していたり、既に導入していたりと、結局は突き詰めると「どこの運営会社がやっても一緒」になります。

そうなると要点は「いかに面白いゲームを提供できるか？」のみになり、
直接ゲームをいじれない運営会社側は苦情対応などを行う創造もなにもない会社となり、それはやがて効率化を追求してテンプレ回答のみとなっていくことが容易に想像できるというかそうなりつつあります。

機械的な対応のみを行う。
それが仕事でもあるんですが、それでもやっぱりサービスを行うからには心のある会社が望ましい。
ましてやgamepotは社長がこうっています。

『お客様に「アッ」と驚く楽しいサービスと「ホッ」とする温かみのあるサービスを提供し、社会に貢献したいと思っています。』

また、ゲームポットという名前はゲームを通じてポットのような暖かさを提供する、というようなことからつけられています。

そんながめばも心のない会社へ歩みつつあり、私としてはこれ以上はこの会社と一緒にやっっていこうという気はなくなった結果辞めたという感じです。

間違ってもいいじゃない。
でもお客様を大事にしようとするその心と情熱、
そして行動は理解ある人には確実に伝わるんだもの。

そういうそこから伝わる暖かさを今後再び見せてほしいものですね。

[続き](#)

元社員への何かあればどうぞ

- 社員かつこいい -- 名無しさん (2010-03-16 00:22:35)

とりあえずブラック企業って事でおk? -- 名無しさん (2010-03-16 00:29:20)

- 新規情報 諸悪の根源は e -- 名無しさん (2010-03-16 02:38:13)
- また新しい暴露きたぞ (^ ^) -- 名無しさん (2010-03-16 03:20:03)
- e終わってるな -- 名無しさん (2010-03-16 10:41:32)
- 黒さんがんばって! このこと4gamesで取り上げられればいいなあ。 -- 名無しさん (2010-03-16 18:50:12)
- 言ったら悪いが、たかがネトゲの運営のリーダーで暴露・愚痴ってどうすんだ。まともな企業で暴露したってのならまだ分かるが・・・。&br;どのネトゲ運営も中身がダメだってことは顧客ももう把握してるし、ダメと分かっていて課金してる人も居るわけで・・・(RO・カテ)。&br;誰得の暴露なんだよこれw -- 名無しさん (2010-04-03 07:10:45)
- がんばれ~ -- 名無しさん (2010-04-03 14:49:56)
- LRの 土屋圭市やRQなどの企画がいつの間にか立ち消えになった経緯についても聞きたいです。よろしく願いします -- kozak (2010-05-10 15:20:58)
- ありがとう 次の会社が本当に自分に合った誠実 -- 名無しさん (2010-05-11 05:02:10)
- でありますように -- 名無しさん (2010-05-11 05:02:49)
- ゲームポットは普通感覚を持って働くと死にそうになるイメージがある、常識やモラル的な意味で、俺もがめぼとスクエニの別ゲーでひどい目にあった -- 名無しさん (2011-01-27 19:26:14)
- PM好きだったんだがガメポに移管した時点でやめといて正解だったかな。ガメポのゲームには手を出さないようにするよ -- 名無しさん (2011-04-21 17:04:43)

名前:

コメント:

投稿
