

# 第31回FUKUOKA ゲームインターンシップ

## 応募用紙

※記載された個人情報は厳重に取扱い、本事業の目的以外には使用いたしません。  
※応募用紙はPDFに変換し、提出をお願いいたします。

氏 名	くふりがな	こうもと まさし	年齢	20	歳
	廣本 勝志			16	年
所属学校 〈学部・学科・専攻・学年〉 (既卒者は最終学歴)	福岡情報ITクリエイター専門学校〈ゲーム・クリエイター学科・2年〉 (20 26 年 卒業・卒業予定)				
住所	〒 811 — 1311 福岡県福岡市南区横手2丁目28番地3号プリメラ緒方202号室				
連絡先	Tel Eメールアドレス(PC) 携帯Tel		※Eメールアドレス、携帯Telは、 1次・2次審査の結果の連絡や 受入決定後の情報提供を 行うため、必ず連絡のとれる 連絡先を記入して下さい。		
			080-8376-0234		
緊急連絡先	氏名		廣本 恵美 (続柄) 母		
	住所		鹿児島県出水市米ノ津町		
	Tel等		080-8562-7474		
インターンシップ 希望コース・企業名	希望コース(ひとつだけチェックをつけてください)		企業名		
	<input checked="" type="checkbox"/> プログラマーコース <input type="checkbox"/> デザイナーコース <input type="checkbox"/> プランナーコース <input type="checkbox"/> デバッグプレイヤーコース		第1希望 ( サイバーコネクトツウ ) 第2希望 ( レベルファイブ ) 第3希望 ( システムソフト・ベータ ) ※企業とのマッチングは、みなさんの希望をふまえて行います。		
デザイナーコースを希望される方は、希望職種の詳細にチェックをつけてください(複数可) ※選考及びマッチングの際、参考にさせていただきます。※インターンシップ内容は受け入れ企業によって異なります。ご了承ください。					
<input type="checkbox"/> 3Dモデラー(キャラ・背景等) <input type="checkbox"/> 2Dデザイナー(UIやイラスト等) <input type="checkbox"/> 3Dアニメーター <input type="checkbox"/> エフェクト <input type="checkbox"/> その他 ( )					
応募理由	今回体験したいこと、将来やりたいこと 今回体験したいことは、実際のプロの開発現場の空気感を感じてみたいです。実際のプロの開発者の方に自分のコードを見てもらう機会などなかなかないのでそれを無駄にせずにしっかし学び、自分の作品に落としこむところまで頑張りたいと考えています。私の将来やりたいことはグラフィック関係のプログラマーになりたいと考えています。実際にゲーム制作をやってみて感じたのですが、どんなに面白いゲームを作っても演出が何もないと面白さは半分以下になると感じました。なので、将来的にはシェーダーなどを使用してグラフィック関係からゲーム開発に携わっていきたくと考えています。				
自己PR(特技・資格・セールスポイント等)					
私の強みはスポーツ経験があることだと思います。私は小さいころからやると決めたことは最後までやり遂げるという考えを大事にしており、小学校1年生から高校3年生までの12年間バスケット部に所属し続けました。そのおかげで体力、精神力ともに鍛えられ、チームとのコミュニケーションが大事なスポーツでもあったのでコミュニケーション能力も鍛えることができました。ゲーム開発においても、この強みは生かされており、一度作ろうと立案し、開発を始めたプロジェクトは何があっても完成させることができている。それを支えるのがスポーツの中で鍛えられた体力、精神力だと考えています。ゲームを開発するうえでどんなに技術力があっても、最後までやり遂げる体力、精神力がなければ、完成までもっていくことができません。私はまだ他人に自慢できるほどのコーディング能力はありませんが、スポーツの中で鍛えられたコミュニケーション能力を生かし、先生や外部講師の方々の力を借り、できないならできないなりに泥臭く頑張っていきたいと考えています。私が今回のインターンシップに参加した際にはこの体力、精神力、コミュニケーション能力を生かし、プロの開発者の方々から技術を学び、自分の今後の作品に生かしていけるように努力していきたいと考えています。					

最近、特に関心があることは何ですか。(ゲームに限らずどのようなジャンルでも構いません)

私が最近関心があることは筋トレと食事管理です。私は3か月ほど前からジムに入会し筋トレを3日1回ほどのペースで通っています。始めたばかりということもあり、体の変化を顕著に感じることができています。ですが、Youtubeなどで情報を集めてみるとやはり、食事を変えないと効率が落ちてしまう、あまり効率が良くない、との情報をえることができたので、2か月ほど前から食事管理も行っています。食事管理を始めて自分の摂取カロリーやタンパク質、脂質、炭水化物を主に記録しているのですが、一人暮らしを始めてからの食事を思い出し、調べてみるとかなり偏った食事をしていたことに気づきました。この気づきを得てから食事を大幅に改善したのですが、筋トレの効果も相まって、3週間で3キロやせることができ、痩せるだけでなく、筋トレでもベンチプレスの重量を30kg伸ばすことができました。そして、筋トレと食事管理を始めてから、体調不良になることがなくなりました。病気になるというほどのことはもともと少なかったのですが、ここ3か月は体調を崩して学校を休んでしまうということが一度もありませんでした。ゲーム制作サークルでも部長を務めているのですが、まだサークルが立ち上がって2年目なので新入生歓迎の準備や入ってきた後の対処などがしっかり定まっていなくて、考えることが多く、タスクの量が増えてしまい、相当疲れがたまっていたのですが、以前の自分なら少しメンタルが追い込まれてしまっていたかもしれません。ですが、筋トレと食事管理のおかげかメンタルが追い込まれることもなく、無事、完璧な新入生歓迎とその後の対応を行うことができました。やはり、健康と精神状態は筋肉と食事から安定させることができると感じます。これからも、この筋トレと食事管理などをしっかりと行っていき、健康的な体を作り、ゲーム制作に励んで行こうと思います。

普段、どのゲーム機等で、よくゲームをしますか。該当するものにチェックをつけてください。(複数回答可)

<input type="checkbox"/> レイステーション4	<input type="checkbox"/> box One
<input checked="" type="checkbox"/> レイステーション5	<input checked="" type="checkbox"/> intendo Switch
<input type="checkbox"/> box Sseries X/S	<input checked="" type="checkbox"/> パソコン
<input type="checkbox"/> box 360	<input checked="" type="checkbox"/> 携帯電話/スマートフォン

最近1年間で遊んだゲームの中で、特に面白いと思ったゲームはありますか。(携帯電話のゲーム等含む)

そのタイトル名と面白いと思った理由を教えてください。(複数回答可)

タイトル	[ StreetFighter6 ]
(理由)	モダン操作の追加によって格闘ゲームを初めてプレイする人でも十分に経験者と戦えるという部分が面白いと思いました。モダン操作は初心者でも技を出しやすく、うまく戦えば上級者に勝つこともあります。しかし、ただ強いだけでなく技の威力が調整されていたりクラシックに比べ使えない技などもあることから、クラシック・モダンに格差が生まれないように調整が施されていると感じました。その調整のおかげで初心者から上級者まで幅広い層が楽しめるゲームになったと思いました。
タイトル	[ CastleCrashers ]
(理由)	昔ながらのベルトスクロールアクションゲームでアクションの内容としては攻撃と魔法と移動くらいで難しい操作もなく、シンプルでゲームになっているのですが、世界観が面白く感じました。キャラクターの見た目はかわいいのに、急に仲間同士で殺し合いを始めたり、糞尿をまき散らしながら戦ったりとかわいいキャラクターとのギャップが激しかったです。友人とともにプレイしたのですが、基本的に全員笑いながらワイワイ楽しむことができました。
タイトル	[ ELDEN RING ]
(理由)	オープンワールドのいわゆる死にゲーなのですが、私が面白いと感じた部分は、ボスとの戦いです。基本的に何度も殺されながらボスの動きを覚え、戦うゲームなのですが、ボスのレベルデザインがとても丁寧されており、もう少しで勝てるのに、という感情に何度もなりました。心が折れそうになる時もありましたが、ボスに勝った時の喜びはほかのゲームではなかなか味わえないほどの大きさがあると感じます。

ゲーム業界やゲームクリエイターの仕事について、どのようなイメージを持っていますか。

私はゲーム業界に対して、体力、精神力が大きく要求される業界だというイメージを持っています。もちろんゲーム開発を行っていくうえで技術力や情報収集能力も必要とされてくると思うのですが、それ以上にゲームを完成させるには体力や精神力が必要になってくると感じます。自分でゲームを開発してみても感じましたが、演出をどこまでこだわるかやどこまでプレイヤーに対して配慮を行うことができるのかは最終的には自分のやる気、体力などの問題になってくると感じました。そして、ゲームを開発できたとしても買ってくれた人が全員面白いと言ってくれるわけではないので、そのような声にメンタルをやられずに自分のゲームに自信を持つことが業界で仕事をしていくには技術力と同じくらい大事なことで私は考えます。体力、精神力、技術力、コミュニケーション能力など、多くの技術が求められる業界ではあると思うのですが、それ以上に子供のころから遊んでいたゲームを作ることができる、という夢をかなえることができるということはほかの業種では得られないことだと感じます。業界に入り、生活していくことがとても大変なことだとは感じていますが、ほかの仕事ではかなえることができない夢をかなえることができる仕事だと私は考えています。

## 注意事項同意書

下記の内容をご確認、十分にご理解いただき、チェック✓をお願いいたします。  
下記に同意した上でインターンシップ応募を行ってください。

<input checked="" type="checkbox"/> 新型コロナウイルス感染症の影響などでインターンシップを中止する可能性もあることを同意した上で参加していただくこと。 <input checked="" type="checkbox"/> インターンシップ参加中に発熱などの症状がでた場合は、受入企業及び事務局に速やかにお知らせいただくこと。
--