

◇ GPU_RETURNS 後期募集について

4月に募集をかけたゲーム制作ゼミ GPU_RETURNS ですが、前期最大の目標であった日本ゲーム大賞アマチュア部門コンテスト応募が無事終了しました。現在は各チーム、ストア配信に向けて、ブラッシュアップをしていく予定です。今後 GPU_RETURNS としてさらなる成果を出すために、一緒にゲーム制作する仲間を募集します。

◇ 募集要項

各職種、下記の条件にすべて当てはまる人を募集します。

全職種

- ・ゲームを作りたい人
- ・面接及び作品提出により、担当者に選ばれた人
- ・担当者の指示に従うことの出来る人

職種：プログラマ屋（兼 企画屋）

- ・ゲーム制作を最優先に考えて行動することができる人
- ・用事がある場合を除き、基本毎日残って制作できる人
- ・すでに作成済みの作品及び、夏季休暇中にゲーム制作し、その作品が私に認められた人

職種：CG 屋

- ・2D グラフィックをやりたい人
- ・自身の好きなものファイル及びポートフォリオ見せることが出来る人

※ CG 屋は「ゲーム制作のお手伝い」というスタンスで募集します。このゼミで制作して欲しいのは、CG の作品ではなく、ゲームの「部品」です。仕事ができた時に、「こういう画像を作って欲しい」依頼をする感じです。自分が作った CG がアプリとなって世の中に発表されることをメリットとを感じる人を募集します。

◇ 募集締め切り

GPU_RETURNS のゼミに興味がある人は、7月21日（金）までに大石まで連絡してください。面談後、「候補生」としてゼミのチャットワークグループに登録し、夏季休暇中の作品制作の進捗管理やアドバイスをしていきたいと思います。その後、9月11日（月）に夏季休暇中の制作状況や作品を判断し、可否を判断します。なお、候補生は夏季休暇中のゼミイベントにも参加可能です。