

夢のまままで  
終わるもんか。



# 31<sup>ST</sup> FUKUOKA ゲームインターンシップ

九州・福岡で! インターンシップからゲームクリエイターに!

ポイント①

プロから  
直接指導

ポイント②

行政が  
バックアップ

ポイント③

宿泊費を  
一部助成

応募締切 2024.5.24 [金] 必着

実施期間 2024.8月上旬▶下旬

応募対象 ゲームクリエイターを本気で目指している  
年齢18歳以上の方

これまでにゲームクリエイター

55名誕生



◀ 詳しくはウェブで! [福岡ゲームインターンシップ](#) 検索 福岡ゲーム産業振興機構

## 実施概要

ゲームクリエイターを目指す方を対象に、GFF※加盟企業をはじめとする福岡の優れたゲーム企業でインターンシップを経験することができます。実際の仕事やゲーム制作の楽しさ・厳しさをプロから直接学び、プロのゲームクリエイターへの一歩を踏み出してください！

※GFF・・・「GAME FACTORY'S FRIENDSHIP」の略称で、九州・福岡のゲームソフト制作会社や教育機関による任意団体です。  
九州・福岡を、ゲーム産業、クリエイティブ関連産業の世界的開発拠点とすることを目的に活動を進めています。■<https://www.gtf.jp/>

## 応募対象

ゲームクリエイターを本気で目指している、年齢18歳以上の方

※経歴・専攻・国籍等不問

## 注意事項

- インターンシップ期間中の賃金は支給されません。
- 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ください。
- 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いただいた上でご応募ください。
- インターンシップ参加時には期間中の万一の事故等に備えて傷害保険・賠償責任保険に加入していただきます。(自己負担)

## 実施期間

2024年8月上旬～下旬頃の期間で各受入予定企業により設定をいたします。P4以降参照。  
(具体的な日程などは、参加者と受入予定企業とで調整のうえ決定します。)

## 選考の流れ

### 1.応募メディア送付

応募用紙・提出作品をメディア(DVD or CD-R)にまとめた上、郵送にてご応募ください。  
<応募締切>2024年5月24日(金)必着

### 2.書類選考

受入予定企業各社で書類選考を行います。  
選考結果は、事務局から応募者全員にご連絡いたします。

### 3.面接

書類選考を通過した応募者の中から、希望の企業のオンライン面接にご参加いただけます。  
選考結果は、事務局から応募者にご連絡いたします。複数の企業に合格となった場合は、その中から、実際にインターンシップに参加する企業をお選びいただけます。

※応募者の申し込み内容に関して、受入予定企業が興味を抱いた場合においては、希望企業以外からも連絡させていただく場合がございます。  
※面接は、下記期間での実施を予定しております。可能な限りご参加いただけますよう、事前にご調整ください。  
■面接予定期間: 2024年6月下旬～7月上旬

### 4.インターンシップ開始

インターンシップ参加時には、下記の書類を提出していただきます。  
・守秘義務などの誓約書  
・アンケート  
・ブログなどの報告書

## 応募方法

下記2点をメディア(DVD or CD-R)にまとめて、予備を含む2セットをご郵送ください。

- 応募用紙(PDFデータ)
- 志望職種に応じたWindows上で確認できる提出作品

※作品の返却は致しません。  
※メディアの盤面には応募者名を明記してください。  
※応募用紙(Excelデータ)を、福岡ゲーム産業振興機構(<http://fukuoka-game.com/>)のホームページでダウンロード、入力してください。  
そのExcelデータをPDFデータに変換し、提出をお願いします。  
※AI画像生成ツールを利用して制作した作品は受付いたしません。  
万が一、受け入れ期間に提出作品でのAI画像生成ツールの使用が発覚した場合、インターンシップを中止する可能性がございます。予めご了承ください。

興味を持った企業のHPや開発したタイトルを調べ、ご自身が何を学びたいのか考えた上で企業・コースをご検討ください。

<p>プログラマー コース</p>	<p><b>ご自身のプログラムの技術がアピールできるもの(ゲーム以外でも可)</b></p> <p>■プログラム作品1つにつき、次の3点をご提出ください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・実行に必要なプログラムとデータファイル</li> <li>・開発に使用したソースファイル</li> <li>・実行画面をキャプチャした動画ファイル(QuickTimeまたはWMV)</li> </ul> <p>■プログラム作品1つにつき、次の説明を書いたテキストファイルを添付してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・動作確認を行った機材の情報 (PCの場合/OS・グラフィックハードウェア、スマートフォンの場合/機種・OSバージョン)</li> </ul> <p>※グループ制作した作品の場合は、ご自身が担当した箇所を明記してください。 ※「他者が作成したプログラムを参考にして自身で修正を施した」か「他者が作成したプログラムをそのまま使用した」ソースファイルがある場合は、それを明記してください。</p>
<p>デザイナー コース</p>	<p><b>2D・3D・ムービー等、ご自身の実力がアピールできるもの</b></p> <p>画像:PDF(A4サイズ枚数不問) 動画:QuickTimeまたはWMV ※グループ制作した作品の場合は、ご自身が担当した箇所を明記してください。</p>
<p>プランナー コース</p>	<p><b>A4サイズ3枚以内の企画書1点(PDF)</b></p>
<p>デバッグ プレイヤー コース</p>	<p><b>A4サイズ1枚に、1年以内に発売されたゲームタイトルの中から1つ選び、そのタイトルの「良かった点」「改良した方がよい点」を、それぞれ3点ずつ明記したもの(PDF)</b></p>

《応募メディア送付先》 〒810-0001 福岡市中央区天神2-8-36 天神 NKビル4F  
「FUKUOKAゲームインターンシップ運営事務局(マトリクス・エスティ株式会社内)」宛  
TEL 092-713-2909

### 宿泊費助成

遠方からの参加者につきましては、宿泊費の半額(上限5万円)を助成いたします。  
宿泊施設の手続きはご自身でお願いいたします。

※限度額に達した場合、助成金額が変更となる場合がございます。予めご了承下さい。

### FUKUOKAゲームインターンシップ 参加者インタビュー



株式会社サイバーコネクト  
プログラマー  
親泊 邑 (2018年入社)

【質問1】FUKUOKAゲームインターンシップに参加した理由を教えてください。

プロのゲームクリエイターの方々に指導していただける貴重な機会だったので応募しました。

【質問2】FUKUOKAゲームインターンシップの魅力を教えてください。

ゲーム業界で働いている方のお話を直に聞けるところだと思います。  
ゲーム制作の難しさや実際にゲームをリリースするまでに発生したトラブルの話、ゲーム業界で働きたい方へのアドバイスなど、様々なお話を聞けると思います。

【質問3】FUKUOKAゲームインターンシップへの参加はご自身の学びに繋がりましたか。

スケジューリング能力の大切さと難しさを学びました。特に学生はスケジューリングという部分が意識できていない方が多いと思います。期間内にゲームを完成させる、そのためのスケジュールを組むことの重要さと至らなさを実感できました。

※過去のインターンシップの報告はこちらのブログからご覧いただけます。  
FUKUOKAゲームインターンシップBLOG(<https://www.gff.jp/internship/>)



福岡市長 高島宗一郎

### 福岡市はゲーム産業を応援しています

福岡市は、都市を成長させ、経済を支える新たな産業としてクリエイティブ関連産業の振興を進めています。中でもゲーム産業は、多くの制作企業や教育機関が集積しており、その牽引役として大いに期待しています。

今後、クリエイティブ関連産業をさらに成長、集積させていくためには、創造性や感性豊かな人材を輩出することも重要です。そこで、福岡市では、業界初の産学官連携組織である「福岡ゲーム産業振興機構」を設立し、市場開拓や広報、人材育成事業に取り組んでいます。「FUKUOKAゲームインターンシップ」は人材育成における重要な取り組みで、これまでも全国から多数の応募があり、これを契機にゲームクリエイターが生まれるなど、着実な成果を上げています。今年も、本事業へ多くの企業やチャレンジャーに参加していただくことを期待しています。

福岡市は、さらなるゲーム産業の活性化と集積、そして「ゲーム産業都市・福岡」の実現に向けて全力で取り組んでいきます。

## 受入予定企業一覧(五十音順)

企業基本情報	企業概要・実績	企業 PR
<p><b>株式会社サイバーコネクトツー</b></p> <p>福岡市博多区博多駅前1-5-1  <a href="https://www.cc2.co.jp/">https://www.cc2.co.jp/</a>                      従業員数:266名(2024年4月現在)</p>	<p>■家庭用ゲームソフト企画・開発・販売</p> <p>■主な開発タイトル(全世界累計出荷本数5,000万本)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「戦場のフーガ2」</li> <li>・「NARUTO X BORUTO ナルティメットストームコネクションズ」</li> <li>・「ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトルR」</li> <li>・「鬼滅の刃 ヒノカミ血風譚」</li> <li>・「.hack//G.U. Last Recode」</li> <li>・「ドラゴンボールZ KAKAROT」 等</li> </ul>	<p>福岡に本社を置き、東京スタジオ、大阪スタジオの3拠点でワールドワイドに向けたゲーム開発を行っています。</p> <p>主にPS5やPC(STEAM)といったハイエンドゲーム機のゲームソフトを企画・開発しており、特にこだわりを持って制作した映像演出・アクションは国内外から高い評価をいただいております。</p>
<p><b>株式会社システムソフト・ベータ</b></p> <p>福岡市博多区中洲5-1-22 5F  <a href="https://ss-beta.co.jp/">https://ss-beta.co.jp/</a>                      従業員数:24名(2024年4月現在)</p>	<p>誕生から35年…愛され続ける「大戦略」! PCゲーム「大戦略」は2020年11月に35周年を迎えました!これまで様々なシリーズに分かれていきながら成長し、皆さまに愛され続けてきた「大戦略」をこれからもよろしくお願ひします!</p> <p>●事業内容                      PC並びに家庭用ゲーム機ソフトの製造開発販売</p> <p>【代表作】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「天下統一SSB」                          ジャンル:戦国シミュレーション</li> <li>・「大戦略SSB」                          ジャンル:戦略ウォーシミュレーション</li> <li>・「現代大戦略2020～揺れる世界秩序! 大国の野望と世界大戦～」                          ジャンル:戦略ウォーシミュレーション</li> <li>・「大戦略パーフェクト4.0」                          ジャンル:現代戦戦略シミュレーション</li> <li>・「戦極姫7～戦雲つらぬく紅蓮の遺志～」                          ジャンル:美少女アドベンチャー+本格戦国シミュレーション</li> </ul>	<p>挑む姿勢を忘れずに、楽しさが伝わるゲームをお届けします!</p> <p>創業以来、お客様に満足していただけるような、あらゆるプラットフォームに対応した各種ジャンルのゲームの開発販売を行ってきたシステムソフトブランド。そのシステムソフトブランドのコンテンツを承継して、令和元年の節目と共にシステムソフト・ベータは誕生しました。グループ会社の経営理念である『Entertainment for All』というビジョンを旗じるしに、ゲームを作品としてではなく商品として、お客様が心から楽しんでいただけるコンテンツを送りだすことを目標に、私たちはモノ創りを続けます。</p> <p>戦いをテーマとしている大戦略と同様に、開発という戦いに挑むチャレンジ精神を忘れることなく、老若男女を問わず多くのお客様に面白いと思っただけのゲームをお届けすることを目指してまいります。</p>
<p><b>株式会社フロム・ソフトウェア</b></p> <p>福岡スタジオ                      福岡市博多区奈良屋町2-1 博多蔵本太田ビル8F  <a href="https://www.fromsoftware.jp/">https://www.fromsoftware.jp/</a>                      従業員数:397名(2023年6月現在)</p>	<p>ゲームソフトの企画・開発・販売                      インターネット上のコンテンツの企画・開発</p> <p>&lt;主なタイトル&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON」</li> <li>・「ELDEN RING」</li> <li>・「SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE」</li> <li>・「DARK SOULS」シリーズ</li> <li>・「アーマード・コア」シリーズ</li> <li>・「Bloodborne」                          発売元:株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント</li> <li>・「Déraciné」                          発売元:株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント</li> </ul>	<p>私たちは、「エンターテインメント作りのプロ」でありたいと考えています。</p> <p>少しでも良いものをつくり、ユーザーに提供する為に、いま自分に何が出来るか。どうしたら、今あるものをもっと新しい体験に昇華させられるか。</p> <p>その為に、真剣に考え、行動に移し、日々の地道な積み重ねを築いていく。そういう「プロ」を目指している方を求めています。</p>

インターンシップ内容	期間	実施コース			
		プログラマー	デザイナー	プランナー	デバッグプレイヤー
<p>現役のクリエイターによる直接指導のもと、以下どちらかの内容を実施予定。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・志望職種に応じた技術課題</li> <li>・チームでのゲーム制作</li> </ul>	未定	若干名	若干名	若干名	—
<p>志望職種と適性に応じたインターンシップ専用カリキュラムを体験していただきます。 ゲームを作る上で必要な作業を体験していただき、ゲームクリエイターを“本気で”目指す方のスキルアップを応援します。</p> <p><b>【プログラマーコース】</b> C++を使ったデータの読み書き、操作を行うツール作成。</p> <p><b>【デザイナーコース】</b> 2Dキャラクター、UIアニメーションまたは3Dモデル・モーション、テクスチャーなどを作成し講評。</p> <p><b>【デバッグプレイヤーコース】</b> 自社タイトルのデバッグ</p>	<p><b>【プログラマーコース】</b> 1週間程度 (8/19～30の期間に実施予定)</p> <p><b>【デザイナーコース】</b> 1週間程度 (8月上旬に実施予定)</p> <p><b>【デバッグプレイヤーコース】</b> 1週間程度 (8/19～30の期間に実施予定)</p>	1名	1名	—	1名
<p>テーマに沿った背景、キャラクター、モーション、カットシーンの制作を行います。 現役クリエイターが添削、指導しますので、現場レベルの実践的な知見や制作術を学ぶことが可能です。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・3Dグラフィックアーティスト(背景)</li> <li>・3Dグラフィックアーティスト(キャラクター)</li> <li>・モーションデザイナー</li> <li>・シネマティックアーティスト</li> </ul>	2週間	—	若干名	—	—

受入予定企業一覧(五十音順)

企業基本情報	企業概要・実績	企業 PR
<p><b>株式会社ポリフォニー・デジタル</b></p> <p>福岡アトリエ 福岡市早良区百道浜2-3-2 TNC放送会館2F <a href="https://www.polyphony.co.jp/">https://www.polyphony.co.jp/</a> 従業員数: 250名(2024年4月現在)</p>	<p>株式会社ポリフォニー・デジタルは、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの100%出資によるソフトウェア開発会社です。当初はソニー・インタラクティブエンタテインメント内の一部門であった「グランツーリスモ」制作チームが1998年に独立して設立されました。</p> <p>全世界累計売本数が9,000万本(*)を突破した「グランツーリスモ」シリーズを中心に、ゲームを企画・制作しています。</p> <p>*2022年11月16日時点</p>	<p>ポリフォニー・デジタルが大事にしていること、それはデザイン、そしてテクノロジーです。</p> <p>これは会社設立以来、不変のポリシーです。両者の関係は相互補完的です。デザインに支援されないテクノロジーは強度を持ちえないし、テクノロジーを背景としないデザインもまた然りです。</p> <p>「デザイン&amp;テクノロジー」を両輪に駆動されるアーティストとテクノロジストの機能集団がポリフォニー・デジタルです。</p>
<p><b>株式会社レベルファイブ</b></p> <p>福岡市中央区薬院1-1-1 薬院ビジネスガーデン <a href="https://www.level5.co.jp/">https://www.level5.co.jp/</a> 従業員数: 約300名(2024年4月)</p>	<p>ゲームソフトの企画・制作・販売</p> <p>&lt;主な作品&gt; 「レイトン教授」「イナズマイレブン」「妖怪ウォッチ」 「メガトン級ムサシ」「ファンタジーライフ」「二ノ国」「ダンボール戦機」各シリーズ等</p>	<p>幅広いユーザーに向けた温かみのある作品作りが特徴で、常に新しい挑戦を続け「世界有数のエンターテインメントブランド」を目指しています。</p> <p>ゲームをはじめとするTVアニメ・映画・まんが・玩具等のクロスメディア展開を得意とし、世界累計出荷1,800万本を記録した「レイトン」シリーズ、子どもたちを中心に幅広い世代に人気の「妖怪ウォッチ」「イナズマイレブン」シリーズなど、様々な人気IPを生み出してきました。</p> <p>現在は、「イナズマイレブン」「メガトン級ムサシ」「ファンタジーライフ」「レイトン」シリーズの新作や、完全新規IPの「デカポリス」など、数々の作品を制作しています。</p>

インターンシップ内容	期間	実施コース			
		プログラマー	デザイナー	プランナー	デバッグプレイヤー
<p>CGアーティストを若干名募集いたします。 「グランツーリスモ」シリーズの("CG制作部門"または"アーティストチーム")で、ゲーム制作の現場を体験していただく予定です。</p>	未定	—	若干名	—	—
<p>志望職種に応じて、レベルファイブのモノづくりを、より深く知って頂けるようなインターンシップを実施予定です。ご興味ある方は、下記をご一読の上、ぜひご応募ください。 ※具体的な内容は調整中です。</p> <p><b>【プログラマー】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・C、C++が理解できる方</li> <li>・3Dプログラミングに自信のある方</li> <li>・常に新しい技術を取り入れようとする向上心のある方</li> </ul> <p><b>【デザイナー】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前向きで、何事にも興味を持ち、積極性のある方</li> <li>・観察力、洞察力のある方</li> <li>・デザイナーとしての基礎能力がある方</li> </ul> <p><b>【総合職(プランナー)】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・素直で、情熱のある方</li> <li>・明るく、元気な対応ができる方</li> <li>・広い視野を持って、臨機応変に対応できる方</li> <li>・細やかな心遣いや気配りができる方</li> <li>・Word/Excel/PowerPointが使える方</li> </ul> <p><b>【デバッグプレイヤー】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コンシューマーゲーム、オンラインゲーム、スマホアプリゲーム、ブラウザゲームが好きな方(すべてでなくても可)</li> <li>・PCの基本操作ができる方(文章の入力、修正等。Excel、Word等の操作)</li> </ul>	未定	若干名	若干名	若干名	若干名

第31回 FUKUOKA GAME INTERNSHIP



- 主催：福岡ゲーム産業振興機構（GFF・九州大学・福岡市）
- 後援：九州経済産業局、福岡県、  
福岡県Ruby・コンテンツビジネス振興会議

《本件についてのお問い合わせ》

**FUKUOKAゲームインターンシップ運営事務局**  
**（マトリクス・エスディ株式会社内）**

担当：天野・須山 10:00～17:00（土日祝除く）

TEL：092-713-2909

FAX：092-738-7011

Email: [intern@fukuoka-game.com](mailto:intern@fukuoka-game.com)