

内定直結 28卒向け

# GAME CREATIVE INTERNSHIP

世界観を、体験にする

Shape the future with your ideas and turn imagination  
into unforgettable experiences.

YES

NO



YOU LV. 28



> 目次 <

01 テーマ

02 提出形式

03 評価軸・補足

> 目次 <<

01 テーマ

02 提出形式

03 評価軸・補足

&gt; テーマ &lt;

好きなものを1つと  
『それと限りなく遠いもの』を1つ組み合わせて  
ゲームの企画書を作成してください。

好きなもの

×

限りなく遠いもの

&gt; テーマ &lt;

# 何と何を掛け合わせるのか

▶ あなたの『好きなもの』を1つ選んでください。

▲ ジャンルは自由です ▲

> 例

- ・音楽
- ・アニメ
- ・料理
- ・宗教
- ・アイドル
- ・散歩
- ・昭和レトロ
- ・映画
- ・ファッション
- ・動物
- ・都市
- ・文房具
- ・廃墟
- ・数学
- ・漫画
- ・建築
- ・歴史
- ・スポーツ
- ・節約
- ・深海
- ・掃除

など

&gt; テーマ &lt;

# 何と何を掛け合わせるのか

▶ 選んだものから『限りなく遠いもの』を1つ選んでください。

▲ 遠さの基準は自由です ▲

> 例

- ・かわいい × 軍事
- ・節約 × 宇宙旅行
- ・茶道 × サイバーパンク
- ・アイドル × 深海調査
- ・掃除 × ダークファンタジー
- ・古代神話 × コンビニ
- ・盆栽 × レースゲーム
- ・ファッション × 災害避難
- ・数学 × ホラー

など

&gt; テーマ &lt;

# 何と何を掛け合わせるのか

- ▶ 掛け合わせのコアアイデアを記入してください。

2つの要素をただ並べるのではなく  
1つのゲーム企画として成立させてください

&gt; 例

・ 盆栽 × レースゲーム  
育てた盆栽がコースになるレースゲーム

・ 掃除 × ダークファンタジー  
呪いを掃除して世界を浄化するRPG

など

» テーマ «

# どんなゲームとして体験させるのか

- ▶ 企画したゲームにタイトルをつけてください。
  - ▲ 仮タイトルで構いません ▲

» テーマ «

# どんなゲームとして体験させるのか

▶ 世界観・舞台設定を簡単に説明してください。

細かい設定よりも、見た人が「遊んでみたい」  
「もっと知りたい」と思えることを重視してください

» テーマ «

## どんなゲームとして体験させるのか

- ▶ プレイヤーはこのゲームで何をするかを書いてください。

ゲームのルールを細かく書く必要はありません

▲ 「どんな気持ちになるか」 「何を選ぶか」 ▲

「何を達成するか」が伝わることを重視してください

» テーマ «

# どんなゲームとして体験させるのか

▶ ビジュアル・世界の見え方を説明してください。

ラフ、参考画像、色、UI、ロゴ、  
キャラクター、画面イメージなどを入れてもOKです

> 目次 <<

01 テーマ

02 提出形式

03 評価軸・補足

》 提出形式 《

# GoogleスライドまたはPDF

▶ 画像、ラフ、図解、コピー、参考ビジュアルの使用可



or



※企画書テンプレートも準備してあります  
(使用するしないは自由です)

> 目次 <<

01 テーマ

02 提出形式

03 評価軸・補足

» 評価軸・補足 «

# 好きなものを起点に、遠い要素と掛け合わせ 魅力的な世界観や体験に変換できているか

- ▶ ゲームシステムの詳細設計は必須ではありません
- ▶ 各種AIツールの使用も可能です

## › 注意事項 ‹

- ▶ 完成度の高いゲーム仕様書である必要はありません
- ▶ ゲーム制作経験がなくても問題ありません
- ▶ 上手な絵が書けるかどうかだけを評価するものではありません
- ▶ AIツールの使用は可能ですが、最終的な企画の考え方、  
選び方、表現には、あなた自身の視点ができるようにしてください