

Name						
Desired Position <small>(multiple selection possible)</small>	<input type="checkbox"/> Game Designer	<input type="checkbox"/> Level Designer			<input type="checkbox"/> Director	
Owned Home Game Consoles	<input type="checkbox"/> PS4	<input type="checkbox"/> PS3	<input type="checkbox"/> PSVita	<input type="checkbox"/> PSP	<input type="checkbox"/> Switch	<input type="checkbox"/> WiiU
	<input type="checkbox"/> Wii	<input type="checkbox"/> 3DS	<input type="checkbox"/> NDS	<input type="checkbox"/> XboxOne	<input type="checkbox"/> Xbox 360	<input type="checkbox"/> PC

可能であれば、日本語でご記入ください。Please write in Japanese if you can.

■ゲームデザイナーとしてのあなたのセールスポイントを簡単にまとめてご明記ください。

■Please describe your strength as a game designer.

■ゲームデザイナーとして、大切にしていることをご明記ください。

■Please let us know your motto as a game designer.

■ゲームデザイナーとして、サイバーコネクトツーで実現したいことをご明記ください。

■What would you like to accomplish in CC2 as a game designer?

■右記の家庭用ゲーム機(PS2、PS3、PSP、Wii、DS、Xbox、Xbox360)のソフトで過去に発売され
 ヒットしたゲームの中から好きなものを5本挙げ、ヒットした理由となる他のゲームにない要素、売り、と
 どの部分かを分析し簡潔にお書きください。(50文字程度)

※「ヒットしたゲーム」の基準はご自身でお考えください。サイバーコネクトツー制作のゲームタイトルである必要はございません。

■Please name five console games (PS3, PSP, Wii, DS, Xbox, Xbox 360, 3DS, PSV) which were commercially successful,
 and briefly describe each game's unique element and strength in 200 words.

* Please define "Commercial success" objectively. The games do not have to be CC2-developed titles.

Title :	Console :
Title :	Console :
Title :	Console :
Title :	Console :
Title :	Console :

■ゲーム以外で興味のあるものやハマっているものがあれば具体的にご説明ください。

■Please let us know about your interests/hobby other than video games.