

# GAME COMPETITION 9th

第9回 全国専門学校ゲームコンペティション  
募集要項



## 第9回全国専門学校ゲームコンペティション 募集要項

1. 目的 専門学校等に在籍する学生が、日頃培った技術の成果を発表することによって、以下のことを推進します。
  - (1) 専門学校生等の勉学意欲向上および創造性発揮の場を提供する
  - (2) 専門学校等における技術教育内容のPRをする
  - (3) 専門学校等の学生間の人的・教育的交流を促進する
  - (4) 社会人・職業人としての自覚と意識の醸成を図る
2. 名称 第9回全国専門学校ゲームコンペティション
3. 主催 一般社団法人全国専門学校情報教育協会
4. 後援 一般財団法人職業教育・キャリア教育財団、全国専修学校各種学校総連合会、他  
(予定)
5. 部門 A. アイデア部門 ゲームの企画書のみ審査部門です。  
※実装・プレゼンはありません。  
B. プレイアブル部門 ゲームの動画により、一次審査をします。  
※一次審査通過の作品は、実装したゲームとプレゼンにより、最終審査を行います。
6. 参加資格 専門学校に在学する学生。
7. 費用 (1) 参加専門学校：開催協力金として1口 1万円  
※参加する専門学校は、1口以上（上限口数はありません）の開催協力金をご負担ください。  
(2) 参加費1作品 1,000円（アイデア部門、プレイアブル部門とも）  
注）・開催協力金1口 1万円で10作品までの参加費が免除となります。  
参加費免除の作品は、アイデア部門、プレイアブル部門 合計で10作品となります。  
※参加申込書が提出された後、ご請求書を発行いたします。
8. 参加 (1) 1校あたりの応募数に制限はありません。  
(2) プレイアブル部門の動画審査を通過したゲーム全てに実装とプレゼンテーションをしていただきます。  
(3) アイデア部門に応募した作品はプレイアブル部門に応募することはできません。  
(4) プレイアブル部門に応募した作品はアイデア部門に応募することはできません。

## A. アイデア部門

- (1) 応募方法 ゲームの企画書（書式自由）を提出する  
企画書の様式は、特に指定いたしません。但し、以下の項目は必ず記載すること。
- ・タイトル
  - ・操作方法
  - ・コンセプト
  - ・画面イメージ
  - ・ゲーム構成（仕組み、ルール）
  - ・セールス（売りのポイント）
- ※企画書は、A4サイズPDFを電子メール添付で事務局に提出すること。  
※提出先メールアドレス：[09\\_gamecomp@invite.gr.jp](mailto:09_gamecomp@invite.gr.jp)
- (2) 募集期間 令和2年11月10日（火）～12月17日（木）  
※令和2年12月17日（木）到着分までの受付。
- (3) 作品審査 審査方法：提出された企画書について、書類審査を行う  
審査項目：新規性・独自性、ゲームデザイン、企画書完成度  
※上記3項目について、審査を行う  
審査基準：各項目に対し5段階で評価する
- (4) 審査結果 審査結果は令和3年2月5日（金）に学校（担当教員）へメールでご連絡いたします。  
入賞作品の表彰は、令和3年2月26日（金）に行います。  
※入賞作品には、別途表彰式詳細のご案内いたします
- (5) 表彰 グランプリ、準グランプリ、3位、4位・・・・・・・・  
本年度表彰は、オンラインにて実施いたします  
※詳細は入賞作品に別途ご案内いたします

## B. プレイアブル部門

- (1) 応募方法 応募するゲーム作品の特徴が分かる動画を提出する。  
 動画は 90 秒程度で作成し、ゲームコンペティション一次審査応募 Web サイトにアップロードする。  
 ※動画は YouTube へアップロードし、リンクをする形式で Web サイトに掲載します。YouTube でサポートしているファイル形式で作成するとともに YouTube の利用規約を遵守すること。  
 ※参加申込書に記載された連絡先にアップロードするための ID、パスワード、及びアップロード方法をお知らせします。  
 ※厳正な審査とするため、応募するゲーム作品の動画には、学校名や個人名は入れないこと。
- (2) 募集期間 参加申込書提出期限：令和 2 年 12 月 17 日（木）  
 応募作品アップロード期限：令和 3 年 1 月 8 日（金）  
 ※令和 3 年 1 月 8 日（金）アップロード分までの受付。
- (3) 作品審査 ①一次審査  
 審査方法：提出されたゲームのイメージ動画について、審査を行う。  
 審査項目：新規性・独自性、完成度、ビジュアル  
 ※上記3項目について、審査を行う。  
 審査基準：各項目に対し5段階で評価する。
- ②最終審査（実装とプレゼン）  
 審査方法：動画審査通過の作品について、審査員が実装されたゲームを実際にプレイした結果、及び制作者のプレゼンテーションにより審査を行う。  
 審査項目：新規性・独自性、完成度、ビジュアル、操作性、プレゼンテーション  
 ※上記5項目について、審査を行う。  
 審査基準：各項目に対し5段階で評価する。  
 ※プレゼンテーションについては、録画した動画を提出いただきます。  
 実装については、ゲームプログラムまたはゲームをセットしたマシンの提出、および操作方法の説明書を提出していただきます  
 提出方法等の詳細は、一次審査通過者に別途ご連絡いたします。
- (4) ゲームマシンの動作環境  
 実装審査については、以下の方法でゲーム作品を実装審査会場に設置いたします。  
 ①ゲーム作品のプログラムを提出いただき、全国専門学校ゲームコンペティション事務局の担当がマシンにセッティングする  
 ②ゲーム作品をセットしたマシン本体および付属品を指定場所に期日までに送る（会場での設置は、事務局で行う）  
 ●実装審査会場に事務局が用意するマシンの動作環境
- |           |                              |
|-----------|------------------------------|
| OS        | : Windows 10 64bit           |
| CPU       | : Intel Core i5 8400         |
| メモリ       | : 16GB                       |
| グラフィックカード | : NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti |
| 画面解像度     | : 1920 x 1080                |
| DirectX   | : DirectX 12                 |
| コントローラー   | : Logicool F310 ゲームパッド       |
- ※OS について Android、iOS 等で実装する場合、事前にお知らせください。  
 ※制作者が実装審査会場に向いてゲーム作品をセッティングすることはありません。

(5) 一次審査結果

一次審査の結果は令和3年2月5日(金)に学校(担当教員)へメールでご連絡いたします。

※一次審査(動画審査)通過作品(ゲーム)は、プレゼンテーションの動画、ゲームのプログラムおよび操作方法を提出していただきます。

(6) 最終審査

●最終審査提出物

①プレゼンテーションを録画した動画(5分程度)

※動画ファイルはmp4とする。画質は360p以上であること

②ゲームのプログラム

③ゲーム操作方法解説書

※具体的な提出方法は、一次審査通過者に別途お知らせいたします

・提出期限：令和3年2月18日(木)

・提出先：一般社団法人全国専門学校情報教育協会

全国専門学校ゲームコンペティション事務局

〒164-0003 東京都中野区東中野1-57-8 辻沢ビル3F

電話：03-5332-5081 FAX：03-5332-5083

E-mail：[09\\_gamecomp@invite.gr.jp](mailto:09_gamecomp@invite.gr.jp)

●一次審査(動画審査)通過作品(ゲーム)について、審査員によるゲームのプレイ審査およびプレゼンテーション審査を行います。

本年度の最終審査は、ゲーム提案者が会場に集合してプレゼンテーションを行う形式での開催はしないことといたしました

一次審査通過の作品について、プレゼンテーション動画、ゲームのプログラムまたはゲームをセットしたマシン、操作説明書を提出いただき、審査をいたします。

作品の実装審査において、ゲーム制作者と実装審査会場をオンラインでつなぎ、ゲーム制作者による捜査の解説及び審査員の質問に対する対応を行っていただきます

●審査員による最終審査

審査日：令和3年2月26日(金)

審査会場：日本電子専門学校

実装審査時間：10:00~13:00の間

※詳細は一次審査通過作品にご案内を差し上げます。

(6) 表彰 グランプリ、準グランプリ、アイデア賞、ゲームデザイン賞、ビジュアル賞、テクニカル賞、審査員特別賞、他

表彰は、最終審査終了後、最終審査当日の15:00~ 行います

## 注意事項

以下の事項について、確認、同意の上ご応募ください。参加申込書提出時点で以下項目について確認、同意したものとします。

- 1 応募作品は、第三者の権利を侵害したものでないことを、条件とします。この場合の権利には、著作権等の財産的な権利の他、肖像権・プライバシー権等の人格的な権利、また名誉感情に基づく権利も含まれます。具体例としては、次のようなものがあります。

■他のコンピュータゲームを模倣している作品。

■既存のアナログゲームをそのままコンピュータゲームにした作品。

■既存のアニメ・映画・漫画等のストーリーやキャラクターを模倣している作品。

■他人の肖像や氏名を、許諾ないまま使用している作品。

■既成曲など、第三者が権利を持つ音源を、許諾ないまま使用している作品。

なお著作権フリーの素材を使用する場合は、権利者が要求する使用条件に合致しているものであることを必要とし、その合法性の証明も応募者において併せて行うことを、応募の条件とします。

これらに抵触し、第三者の権利を害するものと協会が判断した作品は、審査の対象外とします。また、権利侵害などの問題を生じ、第三者に損害を与えた場合は、すべて応募者の責任となります。

第三者の権利侵害に関する問い合わせには、一切対応いたしません。

- 2 応募された作品は、理由の如何を問わず返却いたしません。また、参加申込書、応募された企画書等に記入された内容（学校名、学科、専攻、氏名などを含む）は、報告書、協会ホームページ等で公開することがあります。
- 3 プレイアブル部門 一次審査動画を掲載するホームページは、Web上に公開されたページとなります。アップロードされた動画は、Webにアクセスができる環境があれば、どなたでも閲覧が可能な状態となります。また、一次審査通過作品のプレゼンテーション動画他、当会に提出されるコンテンツは、当会HP等で公開されることがあります。  
アイデア部門およびプレイアブル部門1位～3位入賞は、提出されたゲーム作品、プレゼンテーション動画、その他資料をWeb上で公開します。プレイアブル部門1位～3位入賞以外の作品のプレゼンテーション動画、その他資料は、ゲームを制作したチーム・個人が希望される場合、Web上で公開いたします。
- 3 参加申込みにより収集した個人情報（学生氏名、担当教員氏名、連絡先など）は、コンペティションの円滑な運営のために使用いたします。収集した個人情報は、当協会プライバシーポリシーに基づき管理・取り扱いをいたします。（プライバシーポリシー [http://www.invite.gr.jp/privacy\\_policy.htm](http://www.invite.gr.jp/privacy_policy.htm)）
  - 新聞社、雑誌社などマスコミに対し、学校名、タイトル、氏名などを提供することがあります。
  - 協会により撮影されたコンペティションの様子は、HP上に公開されることがあります。
- 4 他のコンテストとの重複応募は可能です。但し、他のコンテストで入賞した作品は応募対象外とします。
- 5 その他特に取り決めのない事項については、一般社団法人全国専門学校情報教育協会 全国専門学校ゲームコンペティション事務局にて決定いたします。

●参加申込み／問合せ先

一般社団法人全国専門学校情報教育協会

全国専門学校ゲームコンペティション事務局 担当：吉岡

〒164-0003 東京都中野区東中野 1-57-8 辻沢ビル 3F

電話：03-5332-5081 FAX：03-5332-5083

E-mail：09\_gamecomp@invite.gr.jp