

応募要項

世界はまだ、君を知らない。



応募締切

ゲームグラフィック・アート部門／ゲーム企画部門

ゲームソフト部門

2019年12月20日(金)必着

2020年1月10日(金)必着

対象

学生および一般アマチュアの方

発表授賞式

2020年3月7日(土) 福岡市科学館 サイエンスホール

[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 [協力] 福岡市科学館

[協賛] TSUKUMO

OEC.
岡谷エレクトロニクス株式会社

にわかせんべい本舗
東雲堂

集え! 未来のクリエイターたち

福岡ゲーム産業振興機構*1では、“福岡を世界的ゲーム都市”とするため様々な事業を行っています。その一環として、2006年より学生・アマチュアのゲームクリエイターを対象としたゲームコンテストを開催しております。

未来のゲームクリエイターの育成を目的としてスタートした本コンテストも、今回で13回目を迎えました。今年も福岡市科学館にて表彰式を実施。

「個性」豊かな若きゲームクリエイターたちの新しいアイディアに溢れた作品を募集します。

皆様のご応募をお待ちしています。

応募締切

ゲームグラフィック・アート部門／ゲーム企画部門

2019年12月20日(金) 必着

ゲームソフト部門

2020年1月10日(金) 必着

対象

学生および一般アマチュアの方

※勤務・雇用形態に関わらず、生活の主たる収入として、ゲーム制作の対価報酬を得られている方につきましては、プロのゲームクリエイターとみなします。

表彰式

2020年3月7日(土)

福岡市科学館 サイエンスホール

(福岡市中央区六本松4-2-1)

昨年の
応募実績

ゲームソフト部門 309作品

ゲームグラフィック・アート部門 468作品

ゲーム企画部門 267作品

応募総数 / 1,044作品

1 ゲームソフト部門

オリジナルゲーム作品。

一般向け家庭用ゲーム機（据え置き型、携帯型他）対応、パソコン対応、スマートフォン・タブレット対応の作品等、全てのコンピュータエンターテインメント作品を対象とします。テーマ及びプラットフォームの制限は設けません。

- 必ず動作確認を行ってください。過去、作品が動作せずに審査が出来なかった作品もあります。
- 「○○ツクール」等、簡易ゲーム制作ソフトを利用した作品や、FLASHゲームは審査対象外となります。ただし、Unreal Engineなどゲームエンジンを使用したものはこの限りではありません。
- 開発機のみで動作する作品は審査対象外となります。その他にも一般的でない動作環境が必要な作品について、審査対象外とさせていただきますので、予めご了承ください。

2 ゲームグラフィック・アート部門

下記の【課題】に従って、架空のゲームソフトの世界観をデザインした作品。

課題

テーマ：マイヒーロー

◎ジャンル・ターゲット層の設定は自由です。

- A3サイズ（タテ・ヨコ自由）1枚。
- 課題のテーマを元に世界観を自由に設定し、そのキャラクターを1体以上登場させデザインしてください。
- 2D・3Dのどちらでもデザイン可です。
- テキストをレイアウトする場合は、「タイトル」と「キャッチコピー」のみとしてください。
- 応募用紙にゲームのタイトル、世界観の説明、登場キャラクターの紹介を記入してください。

3 ゲーム企画部門

自由な発想のオリジナルゲームの企画作品。テーマの設定はありません。

- A4サイズ片面 5枚～10枚。
- 企画作成にあたって、最低限下記について明記してください。
 - ◇想定ハードウェア
 - ◇対象年齢
 - ◇プレイ人数
 - ◇ジャンル
- 想定ハードウェアは、家庭用ゲーム・PC・スマートフォン・VR・カードゲーム…など、自由に設定してください。ただし、現在の技術で開発可能なものとします。
- 企画書のデザイン作業については、企画の魅力が伝わるよう自由にデザインしてください。ただし、企画書上に使用する画像等について、他者の著作権を侵害するものがあつた場合は、失格とします。（許可を得たフリー素材等は可）

同意事項

以下の事項について、確認、同意の上、ご応募ください。

応募用紙内で同意がない場合、応募受付はできません。

- 1 応募作品は、第三者の著作権や名誉権及びその他の権利を侵害しないものとし、これに抵触する作品は審査の対象外となります。権利侵害に関わる問題は、すべて応募者の責任と費用負担で解決するものとし、また、第三者の権利侵害に関するお問い合わせ、ご相談については、主催者及びその関係者は、一切対応いたしません。
- 2 応募に際して送付された作品及び作品を記録した媒体 (DVD or CD) は、理由の如何を問わず、返却いたしません。また、応募の際の郵送料、宅配料などの必要な費用については、応募者の負担となります。
- 3 主催者及び主催者の認める第三者は、「福岡ゲームコンテスト」に関する広報、PRのため、営利を目的とせず、応募作品の試遊、公開、展示、印刷等 (応募作品の画像等の提出を含む) を無償かつ無期限にて行うことができます。
- 4 審査に関するお問い合わせについては、一切お答えできません。
- 5 他のコンテストとの重複応募も可能です。ただし、その場合は他のコンテストの受賞歴がないものに限り、また、他のコンテストなどで重複応募が禁止されている作品、応募者がコンテストの主催者または第三者に著作権を譲渡もしくは使用許諾している作品、コンテスト主催者または第三者への著作権の譲渡もしくは使用許諾が条件となっている作品は応募できません。なお、重複応募する作品はその旨を応募用紙に記載してください。
- 6 その他、特に取り決めのない事項については、主催者の判断により決定します。応募者がその決定を了承できない場合には、応募者は応募を撤回できるものとし、ただしこの場合も応募にかかった費用等は一切返還いたしません。

賞と賞金

- 大賞(1作品) ……トロフィー + 副賞30万円 ※ゲームソフト部門のみ該当
- 優秀賞(複数作品) ……トロフィー + 副賞5万円

選考・審査

1 審査員／GFF加盟企業*2、大学・教育機関関係者、ゲスト審査員 (予定)

2 審査の流れ

ゲームソフト部門

1. 一次審査

応募作品に添付された企画書及びゲーム紹介ムービーによる審査

※一次審査を通過した制作者には事務局より連絡を致しますので、ゲームデータの送付をお願い致します。プレイに際してゲームデータ以外の実機(専用のデバイスなど)が必要なものについては、合わせて送付をお願いする場合があります。

2. 二次審査

ゲームプレイによる審査

※二次審査通過者には、事務局から最終審査について、連絡致します。
(2020年2月初旬ごろ予定)

3. 最終審査
2020年3月7日(土)

会場での作品プレゼンテーション・審査員によるゲームプレイによる公開審査

※来場の際には主催者より交通費(1チームあたり最大3万円)の補助を行います。

- 最終審査にノミネートされた作品は、優秀賞として表彰致します。
優秀賞の作品を対象に大賞作品を決定します。
- 優秀賞作品は、最終審査会場にて試遊台の設置を行います。
※基本機材(PC・スマホ本体・コントローラー等)は主催者にて準備しますが、専用のデバイスが必要な作品については、お送りいただく場合があります。

ゲームグラフィック・アート部門 / ゲーム企画部門

1. 一次審査

応募作品による審査を行い、各部門数点に絞ります。

2. 二次審査

一次審査を通過した作品より、各部門の優秀賞を決定致します。

- 優秀賞を受賞された方には、事務局よりご連絡致します。ゲームソフト部門最終審査と合わせて会場にて表彰と作品のプレゼンテーション(審査員の講評)をいただく予定です。
※来場の際には主催者より交通費(1チームあたり最大3万円)の補助を行います。
- 一次審査を通過した作品の中で優秀な作品については、表彰式会場に展示を行います。

応募方法

応募部門に応じて、以下のものをメディア(DVD or CD)にまとめて、予備含む2枚を郵送もしくは宅配便にて送付して下さい。

※メディアには、作品名・応募者名(団体チーム名)を明記してください。

※同一人物が複数の作品に応募された場合、審査の対象外とさせていただきます。(一部門一作品)

※公序良俗に反するもの、パロディーの範囲を逸脱する二次創作物品等は失格の対象となります。

※応募用紙(Excelデータ)は、福岡ゲーム産業振興機構(<http://fukuoka-game.com/>)のHPでダウンロードし、入力をお願いします。

※Excelデータが閲覧・入力できない場合は、PDFデータを出力・記入し、スキャンデータをメディアに保存してください。

1 ゲームソフト部門

① 応募作品のプレイ映像データ

※応募作品の特長を30秒～1分程度の映像にまとめ、

MP4・WMV・AVIなど、一般的なPCで開けるファイル形式で映像データを作成してください。

※動画の内容は、ゲームプレイの様子やポイントが分かる映像など、作品の魅力が伝わるよう工夫してください。

② 企画書・説明書(PDF形式)

※企画書に使用したゲームエンジン等を明記してください。

③ 応募用紙(Excel形式)

※ゲームタイトル・作品に関するPRポイントを応募用紙に記入してください。

2 ゲームグラフィック・アート部門

① 応募作品(A3サイズ)データ

※PDF・JPEGなど、一般的なPCで開けるファイル形式(解像度350dpi程度)で応募作品データを作成してください。

※テキストをレイアウトする場合は、「タイトル」と「キャッチコピー」のみとしてください。

② 応募用紙(Excel形式)

※ゲームのタイトル、世界観の説明、登場キャラクターの紹介等を応募用紙に記入してください。

3 ゲーム企画部門

① 応募作品(A4サイズ5枚～10枚)データ

※PDF・JPEGなど、一般的なPCで開けるファイル形式で応募作品データを作成してください。

※資料に画像を使用する場合は、高解像度のデータを使用してください。

② 応募用紙(Excel形式)

※ゲームタイトル・作品に関するPRポイントを応募用紙に記入してください。

応募作品送付及び問い合わせ先

福岡ゲームコンテスト運営事務局
(株式会社ブレイクスルー内)

〒810-0041 福岡市中央区大名2-6-5 天神西通り館6F

10:00～17:00(土・日・祝日及び年末年始12/28～1/3除く)

TEL: 092-716-3500

E-mail: fgc@break-net.com

※作品応募はメールでは受付していません。

★1 福岡ゲーム産業振興機構 (<http://fukuoka-game.com/>)

GFF、九州大学、福岡市の三者が連携し、「福岡を世界的ゲーム産業拠点」にするべく、2006年5月に設立された、日本ゲーム業界史上初の産学官連携組織。世界が目指すゲーム都市・福岡の実現のため、人材育成・市場開拓・広報等各種事業に取り組んでいます。

★2 GFF (<https://www.gff.jp/>)

GFFとは、「GAME FACTORY'S FRIENDSHIP」の略称で、福岡・九州のゲームソフト制作関連会社など12社による任意団体です。2003年、福岡のゲーム制作会社3社が主催となり開催されたゲームイベント、『GAME FACTORY FUKUOKA 2003(GFF 2003)』をきっかけに翌2004年発足。九州・福岡のゲーム制作関連会社がパートナーシップを結び、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することを目的に活動を進めています。

加盟企業

- 株式会社レベルファイブ
- 株式会社サイバーコネクトツ
- 株式会社ガンバリオン
- システムソフト・アルファー株式会社
- 株式会社アルファ・システム
- 株式会社ベガスジャパン
- ワールドビジネスユニット株式会社
- ポルトトゥウィン株式会社
- 株式会社D・A・G
- 株式会社デジタルハーツ
- 株式会社ノイジークロック
- 株式会社クロスアフィニティ