

集え！ゲームの未来を創れ！クリエイター

U18

日本ゲーム大賞2023
「U18部門」応募受付中!

作品提出〆切

3/31 金 20時

応募要項 <https://u18.awards.cesa.or.jp/>

詳細情報 [日本ゲーム大賞U18部門] 

お問い合わせ 日本ゲーム大賞U18部門 運営事務局 (株式会社フロントエンド内)
E-mail u18@cesa.or.jp Tel 03-5298-5765 (平日10:00-17:00) Fax 03-5298-5564



日本ゲーム大賞 U18部門とは



日本ゲーム大賞U18部門

日本ゲーム大賞U18部門は、次世代を担うゲームクリエイター発掘を目的として18歳以下を対象としたゲーム制作コンテストです。チーム(1名でも可)で参加して頂き、制作したゲームと、そのプレゼンテーションによる審査を行います。予選大会を勝ち抜いたチームは、決勝大会に参加頂きます。全応募者の皆さまへは、応募の証として参加証(ステッカー)をプレゼントいたします。なお2023年度については、新型コロナウイルス感染症拡大防止の対応として、予選大会・決勝大会は全てオンライン開催を予定しております。世界を驚かせ!未来のゲームクリエイターを応援します。

応募要項

応募資格

- ・西暦2005年4月2日以降に生まれた方。
- ・日本国内在住者に限ります。
- ・応募作品数の制限はありません。
- ・グループでの応募も可能です。(グループの人数は最大5名まで)
- ・予選大会および決勝大会でのプレゼンテーション発表に参加できる人数は、最大3名とします。
- ・グループの構成員全員が、同じ学校・組織に所属している必要はありません。

作品基準

- ・応募作品は、提出したファイルやURL、IDなどの情報のみで実行できるものに限ります。プラットフォーム毎の提出形式は以下をご覧ください。
- ・Windows、Macもしくは、Webブラウザ上で動くもの
[提出形式] *.exe, *.app, HTML5 (.html, *.js), *.jar, IchigoJam Web
- ・スマートフォンにインストールして動くもの
[提出形式] *.apk
- ・Scratch 3.0オンラインエディタ (<https://scratch.mit.edu/projects/editor/>) 上で動くもの
[提出形式] *.sb3
- ・Nintendo Switch ナビつき! つくってわかる はじめてゲームプログラミング (<https://www.nintendo.co.jp/switch/awuxa/>) 上で動くもの
[提出形式] ゲームID
- ※応募締切後の作品データの更新はしないでください。更新された場合は、失格となります。
- ・Nintendo Switch プチコン4 SmileBASIC (<https://www.petc4.smilebasic.com/>) 上で動くもの
[提出形式] 公開キー
- ※応募締切後の作品データの更新はしないでください。更新された場合は、失格となります。
- ・下記ツクールシリーズ上で動くもの
RPGツクールMV (<https://rpgmakerofficial.com/product/mv/>)
RPGツクールMZ (<https://rpgmakerofficial.com/product/mz/>)
アクションゲームツクールMV (<https://rpgmakerofficial.com/product/act/>)
RPGツクールVX Ace (<https://rpgmakerofficial.com/product/products/rpgvpace/index/>)
RPGツクールVX (<https://rpgmakerofficial.com/product/products/rpgvx/index/>)
RPGツクールXP (<https://rpgmakerofficial.com/product/products/rpgxp/index/>)
RPGツクール2000 (<https://rpgmakerofficial.com/product/products/rpg2000/index/>)
[提出形式] *.exe (各ツクール製品の案内に沿って、Windows向けの配布用ファイルを作成してください)
- ・応募作品は、CESA倫理規定 (<https://www.cesa.or.jp/guideline/ethics.html>) に則るものに限られます。
- ・応募作品は、プレイアブルなものとし、
- ・応募作品に関するあらゆる権利が、応募者自身に帰属する、若しくは、第三者の著作物、肖像、商標及び、その他第三者の権利の対象となるものを使用する場合は、当該使用に関する適法な許諾を受けて制作された作品に限ります。
- ・応募にあたっての注意事項 (<https://u18.awards.cesa.or.jp/precautions/>) もご確認ください。
- ・よくあるご質問 (<https://u18.awards.cesa.or.jp/contact/faq/>) のページもご確認ください。

作品テーマ

作品テーマの指定はありません。
自由な発想で、独創性溢れるゲームを作成してください。

応募方法

応募作品データ・応募作品のプレイ映像データおよび応募者情報・作品紹介コメント・操作方法などを指定のWebフォームよりアップロード頂きます。
※1次審査はプレイ映像・作品紹介コメントをもとに行います。プレイ映像データは、作品の特徴がわかる90秒程度の動画ファイルをご準備ください。
※厳選な審査とするため、プレイ映像・作品データ(ゲーム画面)には学校名や個人名は入れないでください。

審査と表彰

- ・1次審査はプレイ映像の視聴と作品紹介コメントを審査して、予選大会に進出する作品を決定します。
- ・予選大会では、作品の試遊審査および応募者のプレゼンテーションにより決勝大会へ進出する作品を決定します。
- ・決勝大会へ進出する作品は、予選大会での審査員のアドバイスを参考にして作品をブラッシュアップする期間があります。ブラッシュアップされた作品は、事前に行われる作品に対する試遊審査と決勝大会でのプレゼンテーション審査における総合評価により各賞を決定、発表いたします。

審査では以下の点を中心に評価します。

- ・作品審査
[作品点] ゲーム、娯楽作品、娯楽としての面白さ
[独創性] 独創性、新規性、目新しさ、驚き
[構成力] 実装上の様々な工夫や発明の、無理のない実装
[技術点] プログラム、アート、サウンドなど技術的な完成度
※それぞれの項目の採点の比重は異なります。
作品点と独創性は特に注目して審査するところとなります。
- ・プレゼンテーション審査
[構成] ストーリー構成
[資料] 資料の完成度と工夫
[話し方・動作] プレゼンテーションスキル
- ・表彰
[金賞] 副賞20万円、[銀賞] 副賞10万円、[銅賞] 副賞5万円
[コラボレーションプラットフォーム賞]
・Nintendo Switch『ナビつき! つくってわかる はじめてゲームプログラミング』
・Nintendo Switch『プチコン4 SmileBASIC』
・ツクールシリーズ
※コラボレーションプラットフォーム賞については、それぞれのプラットフォームで評価の高い作品を受賞作品として選出します。
※各賞は、日本ゲーム大賞2023「U18部門」決勝大会にて、発表する予定です。

スケジュール

- ・2022年12月28日(水) エントリー受付開始(13:00より/公式サイトにて)
- ・2023年2月1日(水) 応募受付開始(13:00より/公式サイトにて)
- ・2023年3月31日(金) 応募受付終了(20:00まで/公式サイトにて)
- ・2023年4月 1次審査
- ・2023年6月 予選大会(オンライン開催を予定)
- ・2023年9月 決勝大会(オンライン開催を予定)

エントリー・詳細は公式サイトへ

<https://u18.awards.cesa.or.jp/>

[日本ゲーム大賞U18部門] [検索]



お問い合わせ 日本ゲーム大賞U18部門 運営事務局(株式会社フロントエンド)
E-mail u18@cesa.or.jp Tel 03-5298-5765(平日10:00-17:00) Fax 03-5298-5564