

IND-1 2025

JAPAN INDIE GAME CREATOR ONE CONTEST

募集要項

2025年3月7日更新

株式会社 ADOOR IND-1 2025 実行委員会

名称

名称：IND-1 2025

正式名称：JAPAN INDIE GAME CREATOR ONE CONTEST 2025

参加資格：日本在住で、応募時点で満22歳以下の学生（中学生・高校生・高専生・専門学校生・大学生等）、またはこれに相当する年齢の方。

（小学生以下は参加できません。）

応募作品について：応募対象となります応募対象となります作品の詳細につきましては「エントリーページ」ならびに「応募規約」をご参照ください。

大会スケジュール

エントリー：

2024年3月8日（土）～5月31日（土）23:59 予定

一次審査結果発表：

2024年6月16日（月）予定

二次審査プレゼン動画審査結果発表：

2024年7月1日（火）予定

二次審査を通過した作品の代表者は大阪万博 EXPO 2025 で開催されるデジタル学園祭のステージにてプレゼンステージに参加いただきます。

セミファイナルステージ

2024年7月20日（日）予定

ファイナルステージ

2024年9月20日(土)予定

授賞式:

2024年9月20日(土)予定

Blooming Camp グラングリーン大阪 JAM BASE 3Fにて授賞式を行います。

総則

本規約は、株式会社 ADOOR (以下「主催者」) が運営する「JAPAN INDIE GAME CREATOR ONE CONTEST 2025」(以下「本大会」) へのエントリーに関する事項を定めたものです。

本大会へエントリーするにあたり、参加希望者は本規約の内容を十分に理解し、同意する必要があります。

「エントリーフォーム」に必要事項を記入し、送信した者(以下「参加者」)は、本規約に同意したものとみなします。

チームで制作した作品をエントリーする場合は、「エントリーフォーム」に記載された代表者(最大1名)のみを参加者とします。

また、主催者が本大会の参加者に向けて公開または提示するルールやその他の諸条件は、本規約の一部を構成します。

ただし、それらの諸条件が本規約と矛盾または抵触する場合は、本規約が優先して適用されるものとします。

なお、参加者が未成年者などの制限行為能力者である場合、本規約への同意に際して、事前に法定代理人(親権者等を含む)の同意を得る必要があります。

応募資格について

応募資格・条件

1. 年齢・学生区分

- 応募時点で満22歳以下の学生(中学生・高校生・高専生・専門学校生・大学生等)、またはこれに相当する年齢の方。

- 小学生以下は応募不可。

2. 居住地・参加要件

- 本大会の実施期間中、日本国内に在住していること。

- 大阪で開催されるセミファイナルおよびファイナルに来場可能であること。

3. チーム応募に関する条件

- チームで制作した作品に応募する場合、すべての制作者（以下「チーム制作者」）が応募資格①を満たしていること。

- チーム制作者が同じ学校等に所属している必要はない。

- 参加者は、他のチーム制作者全員から、本規約の条件に従って作品を取り扱うことについて同意を得ていること。

4. エントリー形式

- 個人およびチームのどちらでも応募可能。

- チームの場合、人数制限なし。

- 複数のチームに所属すること、および個人として並行してエントリーすることも可能。

5. 受賞時の対応

- 応募作品（以下「本作品」）が受賞作品に選ばれた場合、取材や撮影を伴うプレゼン会および授賞式に出席すること。

- 受賞作品は、WEB掲載・プレゼン会・授賞式等において、制作者またはチーム代表者として公表される。

6. 応募可能な作品

- ゲーム作品だけでなく、企画書、アート、アニメーション、サウンドなどの単体応募も可能。

本大会の基本ルールについて

応募作品に関する条件

1. 応募作品のエントリーについて

- 1回のエントリーにつき、応募できる作品は1作品までとします。

- エントリーの回数制限はありません。複数の作品に応募する場合は、応募する作品数に応じて複数回エントリーする必要があります。

2. 使用可能なゲームエンジン・ライブラリ

- 応募する作品に使用するゲームエンジンやライブラリに制限はありません。

3. 過去に公開された作品の応募可否

- 過去に公開済みの作品、他の大会への応募作品、大学等の授業課題で制作した作品も応募可能です。
- ただし、大学等の授業課題で制作した作品の場合、大学の方針により必要であれば、所属する学部・クラス等の教員や大学の許可を得てエントリーしてください。
- 卒業生から制作途中の作品を引き継いだ場合、当該卒業生はチーム参加者に含みません。その際、参加者は当該卒業生から本規約の条件に従い作品が取り扱われることについて同意を取得する必要があります。

4. 応募作品の条件

応募する作品は、以下の条件をすべて満たしている必要があります。

オリジナル作品であること。

ゲーム部門の場合：

- PC 向け作品は、Windows 上で動作する exe 形式のソフトウェアであること。
- スマートフォン向け作品は、端末にインストールして動作する.apk 形式のファイル、またはストアから無償でダウンロード可能なものであること。
(.apk ファイルについては 64bit バイナリを含めること)
- 実行ファイルの容量は最大 33GB までとすること。
- マウスとキーボードでプレイ可能なゲームであること (追加でゲームパッド、タッチデバイス (スマートフォン、タブレット)、VR ゴーグルなどの操作環境をサポートすることは可能ですが、審査はマウスとキーボード操作を基準に行います)。
- 2 人以上の協力・対戦モードを備えたゲームの場合、ローカル対戦が可能であること。

5. 権利・表現に関する制限

- 第三者の著作物・登録商標と同一または類似する標章を使用した作品や、主催者が不適切と判断した表現・内容を含む作品は、審査対象外とします。
- 第三者から使用許諾を得た作品であっても、審査の対象外とします。

6. アセット・素材の使用について

- 参加者は、Web 上で一般公開されている有償または無償のアセットや素材 (以下「公開素材」) を使用して本作品を開発することが可能です。
- 公開素材の使用条件

- 本規約の「著作権、肖像等の利用について」に定める本作品の利用範囲内で使用できること。
- エントリー時に使用したアセットおよび素材の出典（URL および提供者）を明記すること。
- 公開素材を除き、参加者以外が制作・開発・提供した素材やデータを本作品に使用することはできません。

審査方法

GRAND PRIZE ゲーム部門

概要

- ・ GRAND PRIZE ゲーム部門は、ゲームデザイン、革新性、技術的完成度、ビジュアルアート、サウンドデザイン、物語性など、さまざまな要素を総合的に評価します。
- ・ IND-1 審査委員会にて審査を行い、セミファイナル、ファイナルに進む作品を審査します。
- ・ セミファイナル、ファイナルのステージでは、審査委員会、ゲスト審査員による審査が行われます。

応募作品提出物

- ・ 実行ファイル
 - 例①：Windows、Mac もしくは、Web ブラウザ上で動くもの（.exe, .app, HTML5 など）
 - 例②：スマートフォンにインストールして動くもの（.apk）
- ・ ソースコード
- ・ 作品紹介資料
 - 1～3 枚程度
- ・ 応募作品の紹介またはプレイ動画
 - 動画（mp4 形式）
 - 応募作品の特徴がわかる 15～90 秒程度の映像。
 - プレイ映像やゲームデータ（ゲーム画面）には学校名や個人名は入れないでください。
- ・ サムネイル用画像
 - JPG/PNG 形式（横 16:縦 9 の比率推奨）

- 容量 5MB 以下
- 最大サイズが 1920×1080 (pixel) 推奨

AUDIO オーディオ部門

概要

- ・ ゲームを効果的に引き立てるオーディオ・サウンドの作品が対象になります。

応募作品提出物

- ・ 作品ファイル
 - ・ 動画 (mp4) 形式
 - ・ 音声 (mp3 もしくは wav) 形式
 - ・ 同一作品で複数曲ある場合は、1つのファイルにまとめて提出してください。
- ・ サムネイル用画像
 - ・ JPG/PNG 形式 (横 16:縦 9 の比率推奨)
 - ・ 容量 5MB 以下
 - ・ 最大サイズが 1920×1080 (pixel) 推奨
- ・ 作品紹介資料
 - ・ 制作意図、コンセプトなどを教えてください。
 - ・ 1～3 枚程度

DESIGN デザイン部門

概要

- ・ ゲームの遊び方・仕組みを考える (体験設計)
- ・ ゲームの構造や仕組み、プレイヤー体験に関する設計に焦点を当てる部門です。

例

ゲームメカニクス (ルールやシステムの設計)

レベルデザイン (ステージやマップの構築)

ナラティブデザイン (ストーリーとゲームプレイの統合)

プレイヤーエクスペリエンス (UX 設計、バランス調整)

新しいゲームプレイの試み (インタラクティブな体験の探求)

応募作品提出物

- ・ 静止画：JPG/PNG 形式 (横 16:縦 9 の比率推奨)
 - ・ 容量 5MB 以下 (PDF の場合は 10MB 以下)
- ・ 映像：動画 (mp4) 形式
 - ・ 映像には学校名や個人名は入れないでください。
- ・ 作品紹介資料
 - ・ 作品紹介シート内で作品の詳細を掲載してください。
 - ・ 画像や動画だけでなく、制作意図やコンセプトについてご説明ください。

NARRATIVE ナラティブ部門

概要

- ・ ゲームの物語やシナリオ、プレイヤー体験を通じたストーリーテリングの設計に焦点を当てる部門です。
- ・ インタラクティブなナラティブ手法やプレイヤーの選択による分岐ストーリーの構築が評価されます。
- ・ ナラティブ部門では、ストーリーの構造やプレイヤーとのインタラクションをどのようにデザインしたかを議論

例

ストーリーテリングの手法 (プレイヤーの選択が物語に与える影響、分岐型ストーリーの設計)

ナラティブデザイン (ストーリーとゲームプレイの融合、環境ストーリーテリング)

キャラクターと対話 (ダイアログシステムの設計、キャラクターアークの構築)

感情的インパクトと没入感 (プレイヤーの感情を動かすナラティブ)

技術を活用したナラティブ表現 (AI 生成ストーリー、プロシージャルナラティブの導入)

応募作品提出物

- ・ ナラティブ企画資料
 - ・ 容量 5MB 以下 (PDF の場合は 10MB 以下)
 - 作品紹介シート内で作品の詳細を掲載
 - 画像や動画だけでなく、制作意図やコンセプトについて説明を記載

- ・ 静止画
 - ・ コンセプト、ストーリーを表現する画像などがあれば添付してください。
- ・ 映像：動画（mp4）形式
 - ・ コンセプト、ゲームストーリーのイメージ動画があれば添付してください。
 - ・ 映像には学校名や個人名は入れないでください。

VISUAL ARTS ビジュアルアーツ部門

概要

- ・ ゲームの見た目・ビジュアルを作る（アート表現）
- ・ ゲームの視覚表現に関するアートとデザインに焦点を当てる部門です。

例

コンセプトアート（キャラクターや背景のビジュアルデザイン）

3D モデリング（キャラクターやオブジェクトの作成）

アニメーション（キャラクターや環境の動きの表現）

ライティング・レンダリング（光の表現や質感の調整）

UI/UX デザイン（インターフェースデザインやビジュアルの使いやすさ）

ビジュアルスタイルの開発（独自のグラフィック表現の追求）

→ ゲームの見た目やアート表現の技術に関する議論が中心。

例：2D ドット絵の進化、リアルなキャラクターアニメーションの作り方、独特なビジュアルスタイルの開発方法など。

応募作品提出物

- ・ 静止画：JPG/PNG 形式（横 16:縦 9 の比率推奨）
 - ・ 容量 5MB 以下（PDF の場合は 10MB 以下）
- ・ 映像：動画（mp4）形式
 - ・ 映像には学校名や個人名は入れないでください。
- ・ 作品紹介資料
 - ・ 作品紹介シート内で作品の詳細を掲載してください。
 - ・ 画像や動画だけでなく、制作意図やコンセプトについてご説明ください。

SCHOOL / CLUB 高校・部活部門

概要

- ・中学校、高校からの自由な発想のクリエイティブ作品の応募の部門です。
- ・ジャンルや形式に制限はなく、イラスト、3DCG、ゲームコンテンツ、映像作品、ストーリー、ナラティブなど、クリエイティブな作品全般が対象です。
- ・作品の独創性、技術力、表現力、テーマ性などが総合的に評価します。
- ・クラス、部活、同好会、有志、チームなど各校の名前で応募してください。

応募作品提出物

- ・各部門の提出物と基本的には同じです。
- ・企画アイデアのみの手書き企画書、プレゼンテーションデータ、ポスターなどの形式でも可能です。

作品提出期間中および締切後の再提出について

作品提出後から一次審査の結果発表までの間、作品の再提出は受け付けておりません。提出前に必ず十分な動作確認を行い、問題がないことを確認した上でご提出ください。

ただし、やむを得ない事情がある場合は、運営事務局までご相談ください。

一次審査通過作品の再提出について

一次審査を通過した作品については、メール通知および IND-1 2025 ウェブサイトで発表いたします。

なお、二次審査までに再提出を希望する場合は、以下の条件を満たす修正内容に限り受け付けます。

- 主な修正がデバッグやブラッシュアップであること。
- ビジュアルやテイストが初回提出時と大きく変わっていないこと。
- 仕様、構成、遊び方が大幅に変更されていないこと。

二次選考通過作品の展示について

主催者は、セミファイナルステージ進出の応募者の作品を、大阪万博 EXPO 2025 デジタル学園祭 7/19～7/21 にて展示します。

セミファイナルステージにてプレゼンの審査を行います。出場にあたって必要な前日からの宿泊費および往復交通費は主催者が負担します。

デジタル学園祭開催中 3 日間、主催者ブース内の作品展示につきましては主催者スタッフが対応いたします。

参加者の責任および免責事項

1. 参加者の責任

- 参加者は自己の責任と負担において本コンテストに参加するものとします。
- チームでの応募の場合、参加者はチーム制作者全員から応募条件④に定める同意を得る必要があります。
- 本大会への参加に起因して、主催者または第三者に損害を与えた場合、参加者は自己の責任と費用負担において問題を解決するものとします。

2. 主催者の責任範囲

- 本大会への参加に関連して発生した損害、または何らかの理由で大会に参加できなかったことにより生じた損害・損失・不利益について、主催者が責任を負う場合、その範囲は当該者に生じた現実かつ直接的な損害に限定されます。
- 主催者は、特別な事情による損害、逸失利益、間接損害について一切の責任を負いません。ただし、主催者の故意または重過失による場合はこの限りではありません。

3. 本大会の変更・中止について

- 天災、不慮の事故、その他のやむを得ない事情や主催者の都合により、本大会の内容が変更または中止となる場合があります。
- また、国・自治体・公的機関の要請や方針に基づき、大会の開催を中止することがあります。
- 大会の変更・中止が決定した場合、本大会の Web サイトで告知するとともに、エントリーフォームに登録されたメールアドレスへ通知を行います。
- 大会の変更や中止に伴い、参加者が本大会のために要した費用（制作費等を含む）やその他発生した損害について、主催者は一切補償いたしません。

4. 応募作品の取り扱い

- 主催者は、参加者が提出した作品データを保有・管理・破棄する義務を負いません。
- 参加者は、本作品を提出する際にバックアップデータを自身で保存するものとします。

5. 審査に関する対応

- 本大会の一次審査および二次審査は、主催者および審査員の裁量によって行われます。
- 参加者またはチーム制作者からの、審査過程や結果に関する異議申し立て、問い合わせには、主催者は回答または対応する義務を負いません。

6. 参加者間のトラブルについて

- 主催者は、参加者間または参加者と第三者（チーム制作者を含む）との間で発生した紛争やトラブルについて、一切の責任を負いません。

著作権、肖像等の利用について

著作権および肖像等の利用について

1. 著作権の帰属

本作品の著作権は参加者に帰属します。

2. 主催者および関連企業による利用許諾

参加者は、本作品の全部または一部について、主催者、主催者のグループ会社、および本大会のパートナー企業、その他のメディアが以下の範囲で利用することを許諾するものとします。

< 利用範囲 >

- 本作品の紹介

- 本大会の広告・宣伝

- 本大会の授賞結果の公表

- 本大会に関する記事の掲載

(Web サイト、ソーシャルメディア、TV 番組、イベントなど、媒体や場所を問わず使用可能)

- 主催者が本大会関係者に対して行う大会実施報告資料への掲載

- その他、参加者の事前承諾を得た範囲での利用

3. 肖像・音声の利用許諾

参加者は、主催者、主催者のグループ会社、およびパートナー企業、その他のメディアが、本大会に関連して自身の肖像・音声を撮影・収録することを許諾します。

また、収録された肖像・音声やインタビュー内容等を、上記の利用範囲で使用するということにも同意するものとします。

審査員およびパートナー企業への情報提供について

1. 二次審査およびコンテスト運営のための情報提供

主催者は、一次審査を通過した作品の参加者に関する以下の情報を、二次審査および本大会の運営、ならびに今後の大会運営改善のために、パートナー企業および二次審査の審査員へ提供します。

2. 提供される情報

- ゲームデータ（実行ファイル）
- ゲームタイトル
- サークル名
- 代表者のハンドルネーム
- 代表者の在籍学校名
- 作品のジャンル
- 開発のステータス
- 作品の完成年（完成済みの場合）
- 対応プラットフォーム
- 使用したゲームエンジン・ライブラリ
- 作品のアピールポイント
- 制作体制
- 開発人数

主催者は、提供される情報の適切な管理に努めます。

個人情報の取り扱いについて

1. 個人情報の管理および利用目的

主催者は、参加者の個人情報（エントリーフォームに入力された情報（学校名を含む）、およびプレゼン会・授賞式等で撮影・収録された肖像・音声等）を、適切に管理し、以下の審査員への提供および審査・授賞結果の公表を除き、主催者の個人情報等保護方針に基づいて取り扱います。

また、主催者は以下の目的で個人情報を利用する場合があります。

- 本大会の選考および連絡（当選通知の発送を含む）
- イベント運営（個人またはチームの紹介、プレゼン会・授賞式への参加など）
- 「著作権、肖像等の利用について」に定める範囲での利用

2. 個人情報の提供先（審査員）

本大会では、以下の審査員へ参加者の個人情報を提供する場合があります。

- 株式会社 ADOOR
- その他、今後選定される審査員へ情報を提供いたします。

3. 主催者の個人情報保護方針

個人情報の取り扱いについては、主催者の個人情報等保護方針に従い、適切に管理・運用されます。

お問い合わせ

本大会や個人情報の取り扱いに関するお問い合わせは、IND-1 ウェブサイトの「お問い合わせ」リンクよりご連絡ください。