

前期個人開発 企画評価基準

- 前期個人開発では、評価基準に従ってゲーム企画の評価を行います。
- 各項目を5段階で評価します。評価は評価者の主観ですが、評価基準（目安）を設けています。
- 全項目の平均が3未満の場合は、原則として再企画（企画書の修正）とします。
- コンテスト時には、企画内容（目標）と完成したゲームとを照らし合わせ、達成度を評価します。
- 達成度が合格基準に満たない場合は不合格となり、基準を満たすまで再チェックが実施されます。

評価基準

ハードウェア構成

5 高い	例) Kinect, Android 端末, LeapMotion などを使用
4	例) Wii ヌンチャク, センサーバー, マイクなどを使用
3 標準	例) Wii リモコンやジョイパッドなどを使用
2	例) マウス（ペン型マウス含む）を使用
1 低い	例) キーボードのみ使用

ゲームシステム等の技術面

5 高い	例) OpenGL を用いた 3D, SDL・C 言語以外での開発, NPC に AI 技術を利用, 画像処理技術, 音声認識を導入
4	例) リアルタイム性の高いパズル, 物理演算を使用した STG やアクションゲーム
3 標準	例) ロールプレイングゲーム（ダンジョン探索型ゲーム）, 複雑なアルゴリズムを要するボードゲーム, 戦略ゲーム
2	例) ルールの単純なターン制ボードゲームなど
1 低い	例) ノベルゲームなど

独創性

5 高い	例) まったく新しいジャンル（素材などもオリジナル）
4	例) 独創的なシナリオやルール（既存ゲームに似たものがほとんど無い）
3 標準	例) 新規性が認められる（独自の操作方法やキャラクター, ストーリー）
2	例) 既存ゲームの改良（アイテムの追加だけ, BGM やグラフィックを変えただけなど）
1 低い	例) 既存ゲームとほとんど同じ