



Japan Game Awards : 2016

日本ゲーム大賞

〈Communiqué de presse〉

30 Septembre 2016



Le Prix de créateurs de jeu 2016

«Life Is Strange»

(DONTNOD Entertainment)

plate-forme: PS4/PS3/PC

Association de fournisseurs de divertissement informatique

Les Prix de Jeu du Japon 2016 (JGA 2016), organisés par l'Association de fournisseurs de divertissement informatique (CESA; Président: Hideki Okamura), ont sélectionné «**Life Is Strange**» (DONTNOD Entertainment / plate-forme : PS4/PS3/PC) comme le gagnant de «**Le Prix de créateurs de jeu**» de cette année.

Le président du jury, M. Masahiro Sakurai (Représentant de Sora Ltd.), a expliqué les raisons pour avoir sélectionné cette œuvre comme suit:

«Life Is Strange» est une œuvre dans laquelle une étudiante qui a la capacité de rembobiner le temps (le rembobinage de temps) est l'héroïne.

À la différence du voyage dans le temps, comme dans «La Traversée du temps», elle, elle-même en restant dans le même endroit, peut rembobiner en arrière seulement une courte période de temps. Puisqu'elle peut entrer dans la pièce secrète en utilisant cette capacité, on peut s'amuser à l'élément pareil à un puzzle par cette œuvre. Cependant, **la caractéristique la plus intéressante est ce que l'on peut refaire son choix encore une fois.** On peut viser à la meilleure solution en essayant un autre choix en utilisant sa connaissance et son expérience que l'on a obtenues auparavant.



Cependant, le chemin à prendre n'est pas toujours déterminé. Une petite amie violée au premier stade essaie le suicide. Même si elle meurt ou non, tout de même, le jeu va progresser. Non seulement la scène où elle est hospitalisée mais aussi la scène telle que son service funèbre sont préparées dans le jeu.

En plus, les choix ne sont pas seulement ceux que l'on peut comprendre le bien et le mal clairement. Particulièrement, le dernier choix est très sérieux. Parmi les joueurs, ce choix peut aller être parlé avec la même importance que celle d'une question «Avec qui vous vous êtes marié, Bianca ou Flora? »

Le rembobinage de temps est l'expression à laquelle les jeux vidéo sont fort. On la rencontre souvent dans les jeux tels que les jeux de course.

Cependant, en plus du fait que cette expression n'avait pas été adoptée dans les jeux d'aventure jusqu'à présent, les élaborations compliquées pour beaucoup de largeurs du choix ont été évaluées et cette fois cette œuvre a gagné le Prix.

Dans cette année, les 11 créateurs supérieurs du Japon ont sélectionné les œuvres de grand prix d'un point de vue professionnel par utiliser un point de référence d' «originalité» et de «nouveau».

«Le Prix de créateurs de jeu» qui est un autre grand prix des Prix de Jeu du Japon, dorénavant, va introduire les œuvres riches à l'originalité en tant qu'un index pour le développement futur de l'industrie de jeu. Attendez «Le Prix de créateurs de jeu» de l'année prochaine, s'il vous plaît.

Site officiel : <http://awards.cesa.or.jp/> Logo·Marque des prix : <http://awards.cesa.or.jp/overview/index.html>

■For inquiries from the press: TOKYO GAME SHOW Management Office Press Room:

Fax: +81-3-5575-3222 / e-mail: tgs2016press@w-az.co.jp