



〈報道関係資料〉

2018年9月22日

アマチュア部門 大賞

『Glalear (グラリア)』

制作者 : TINY MAD KID (HAL 大阪)

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（会長：早川英樹、略称：CESA）では、「日本ゲーム大賞 2018 アマチュア部門」の受賞 12 作品の中から『Glalear (グラリア)』（制作者：TINY MAD KID、HAL 大阪）をアマチュア部門の「大賞」に決定しました。

『うつす』をテーマとした今年のアマチュア部門は、過去最多の 454 作品の応募があり、一次審査で 101 作品、二次審査で 17 作品、そして最終審査では受賞数としても過去最多の 12 作品が選ばれました。

本日、発表授賞式が執り行われ、受賞作品の各賞を発表、『Glalear (グラリア)』が見事大賞に輝きました。制作者の TINY MAD KID チームへは、大賞のトロフィーと副賞として、50 万円が授与されました。



TINY MAD KID チーム (HAL 大阪)

ほか、各賞は以下の通りです。

「日本ゲーム大賞 2018 アマチュア部門」各賞一覧

(優秀賞・佳作 : カナ 50 音順)

受賞	ゲームタイトル	プラットフォーム	制作者・制作チーム名	個人／団体	学校名
大賞	グラリア Glalear	PC	タイニーマッドキッド TINY MAD KID	団体	HAL大阪
優秀賞	グラリア Glalear	PC	タイニーマッドキッド TINY MAD KID	団体	HAL大阪
	シルエット Silhouette	PC	ホワイトカンパニー White Company	団体	HAL大阪
	トリクル Trickle	PC	チームトリクル teamTrickle	団体	日本電子専門学校
	プロジェクション Projection	PC	トウエイ チーム投影	団体	早稲田文理専門学校
	プロジェクション リメインズ PROJECTION REMAINS	PC	とんこつラーメン	団体	日本工学院専門学校
	マスシフト	PC	ユカイ シイクイン ゴリラと愉快的な飼育員たち	団体	HAL大阪
佳作	うつしき	PC	シゼン チーム自然だいすき	団体	日本工学院専門学校
	ダークロード DarkRoad	PC	チーム ダークロード Team DarkRoad	団体	ECCコンピュータ専門学校
	ディストラクション Destruction	PC	ツク ヒト ゲームを作る人	団体	神戸電子専門学校
	ト撮りっく!	PC	エノコログサ	団体	HAL大阪
	ニア オア ファー Near or Far	PC	プロジェクト ニア オア ファー Project Near or Far	団体	ECCコンピュータ専門学校
	ペッタンブ	PC	ペッタンプロジェクト	団体	ECCコンピュータ専門学校

※略称(プラットフォーム) : PC: パソコン

公式サイト : <http://awards.cesa.or.jp/> ロゴ・受賞マーク : <http://awards.cesa.or.jp/overview/index.html>

【日本ゲーム大賞に関するお問い合わせ先】

◆9月23日(日)まで:「東京ゲームショウ2018 プレスルーム」TEL:043-296-4308

◆9月25日(火)以降:「日本ゲーム大賞事務局(CESA事務局内)」TEL:03-6302-0466/FAX:03-6302-0968
e-mail : awards@cesa.or.jp

■大賞作品『Glalear (グラリア) 』（制作者：TINY MAD KID、HAL 大阪）

【作品介绍】

屋敷に迷い込んだランタンのようなキャラクターを出口に導くアクションパズルゲーム。

明るい部屋の中から、暗い窓の外を見た時、部屋の中がガラスに「映る」現象から発想。ガラスを挟んだ手前が明るく奥が暗いと、手前にあるものがガラスに映る。ランタンやろうそくやの灯りを上手く利用し、手前の箱をガラスの奥に映しだし、実体化することで、出口に向かう新たな道を作り出します。

時にはガラスの奥を照らして、箱の映りこみを消すことで、先に進めることも。ガラスに映る仕組みを利用して様々な仕掛けを解きながら先を目指します。



【審査員コメント】

プロが嫉妬する作品。

コンセプト、グラフィック、サウンド、技術力が、高いレベルでバランスされた事で、本作への興味が自然に湧き出るような作品に仕上がっており、主人公はどうしてこのような形なのか？どこから脱出しようとしているのか？など、世界観から派生するストーリーを想像せずにはいられませんでした。

『プロが嫉妬する作品』と言えるほどの本作に脱帽です。

コーエーテクモゲームス 宮内 淳

どの部分をとっても、完成度が高い。

炎の明かりを用いて「うつす」というアイデアは他の作品でも取り上げられているアイデアでしたが、ガラスにものを「うつす」ことで道を作ったり、逆に「うつさない」ことで通れるようになったりするなど、この作品ならではのギミックがおもしろく、プレイしていてとても楽しかったです。

どの部分をとっても、完成度が高い作品だと思います。

バンダイナムコエンターテインメント 上田 彩乃

「日本ゲーム大賞 アマチュア部門」は、法人、団体、個人、学生、一般を問わずアマチュアの方が制作されたオリジナルの作品を対象に募集しています。審査は、業界誌編集者、クリエイターによるプレイ映像の視聴審査(一次審査)、試遊による二次審査、そして発表授賞式のプレゼンターおよび各賞の講評を務める業界誌編集長とトップクリエイターによる試遊審査(最終審査)により、各受賞作品を決定します。

来年度もゲーム産業を担う、未来のクリエイターたちから情熱溢れる作品を募集する予定です。

【授賞式の写真は下記ダウンロードサイトで公開しています】

URL : <https://www.filey.jp/tgs/>

(プレス用のIDとPASSの入力が必要です。ID: tgs_press PASS: press_tgs)