



## 『日本ゲーム大賞 2014 アマチュア部門』 応募総数315作品から遂に11作品の受賞を決定！

**「大賞」「優秀賞」「個人賞」「佳作」の各作品は、9月20日(土)10時30分より、  
「東京ゲームショウ2014」会場内イベントステージにて発表！**

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(略称:CESA、会長:鶴之澤 伸、所在地:東京都港区)は、ゲーム産業の未来を担う“アマチュア”のクリエイターが制作したオリジナル作品を表彰する『日本ゲーム大賞 2014 アマチュア部門』において、最終審査進出の17作品の中から、11作品を本年度の受賞作品として選出しました。

最終審査では、業界誌編集長、トップクリエイターが最終審査に進出した17作品全てを試遊。今年のテーマである「動き」に対する表現をはじめ、企画性、斬新性、ゲームバランス、プログラム、グラフィックなどの項目ごとに評価し、アマチュアならではのオリジナル性や特筆すべき優れた点について審議した結果、11作品を受賞作品に決定しました。

また、今年は、個人からの応募が、昨年の倍以上となる105作品となり、その中から2作品が、受賞作品に選ばれております。この2作品の中から、本年度新設した「個人賞」が授与されます。

「大賞」「優秀賞」「個人賞」「佳作」の発表および授賞式は、「東京ゲームショウ 2014」[開催期間:9月18日(木)～21日(日)、会場:幕張メッセ]の一般公開日初日にあたる9月20日(土)に、会場内ホール8のイベントステージにて開催します。授賞式でのプレゼンターは、最終審査を行った業界誌編集長・トップクリエイターが務め、各作品の講評を行います。

なお、受賞11作品は、「東京ゲームショウ 2014」の会期中、「日本ゲーム大賞 2014 アマチュア部門 受賞作品試遊コーナー」にて公開し、実際にプレイすることができます。315作品の中から選ばれた、未来のクリエイターの素晴らしい作品にぜひご期待ください。

### < 日本ゲーム大賞 2014 アマチュア部門 受賞 11 作品一覧 >

※作品タイトル:50音順

作品タイトル	プラットフォーム	制作者	学校名
うごかんどう	スマートフォン/タブレット	うごかし <sup>タイ</sup> 隊	ECCコンピュータ専門学校
ごほろぼ	ニンテンドーDS	ごほろぼ <sup>プロジェクト</sup> Project	HAL大阪
さんすうぱずる	PC	スズキ <sup>ダイキ</sup> 鈴木 大輝	トライデントコンピュータ専門学校
スウガクナガレボシ 数学と流れ星	スマートフォン/タブレット	オカダ <sup>タダノリ</sup> 岡田 忠憲	—
スタッピー STAPPY	PC	ヒューマンコンプレックス Human Complex	ECCコンピュータ専門学校
ディガリス	ニンテンドーDS	プロジェクトディガリス	HAL大阪
トン TON	PC	チーム <sup>チャウ</sup> team.CHAW	東京工芸大学
はにかむ	スマートフォン/タブレット	はちのこプロジェクト	名古屋工学院専門学校
プラスピア PluSpear	ニンテンドーDS	プロジェクトプラスピア Project PluSpear	HAL大阪
フレーミング FRAMING	ニンテンドーDS	ワンビット OneBIT	HAL大阪
リフト LIFT	PC	ブライトコネクション BRIGHT CONNECTION	HAL大阪

◆日本ゲーム大賞公式サイト( [http://awards.cesa.or.jp/prize/prize\\_03\\_01.html](http://awards.cesa.or.jp/prize/prize_03_01.html) )にて

「アマチュア部門」審査会の様子を公開中！

【日本ゲーム大賞 2014 に関するお問い合わせ先】

「日本ゲーム大賞事務局」(CESA 事務局内) 住所:〒105-0003 東京都港区西新橋 1-22-10 西新橋アネックス 3 階  
TEL:03-3591-1431/FAX:03-3591-1422/E-mail:awards@cesa.or.jp

## ■「日本ゲーム大賞 2014 アマチュア部門」概要



- 【名称】 日本ゲーム大賞 2014 アマチュア部門  
【主催】 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (CESA)  
【後援】 経済産業省

【応募資格】 年齢、性別、国籍、個人、法人、団体を問わず  
アマチュアの方を対象とします。

- ※ 但し、日本国内在住者に限りません。
- ※ 応募作品数の制限はありません。
- ※ プロのゲームクリエイターについては、アマチュア時に制作された作品であれば応募対象とします。
- ※ 会社所属、契約、フリーランスなどの勤務・雇用形態に関わらず、ゲーム制作の対価報酬を得られている方につきましては、プロのゲームクリエイターとみなします。

【募集テーマ】 「動き」

日本ゲーム大賞 アマチュア部門では、今年より募集作品にテーマを設けます。テーマに即した具体的な表現や手法などを用いて制作された作品、テーマからインスピレーションされた作品、テーマと別のキーワードを組み合わせたコンセプト作品など、テーマの扱いは自由です。

【応募期間】 2014年3月10日(月)～6月30日(月) ※終了しています。

【表彰】 大賞 (1作品) … トロフィー、副賞:50万円  
優秀賞 (該当数) … トロフィー、副賞:5万円  
個人賞 (該当数) … トロフィー、副賞:5万円  
佳作 (該当数) … トロフィー

【選考委員】 業界誌編集者、クリエイター等で構成

【審査方法】

□ 一次審査: 『VTR 審査』



全 315 作品から二次審査へ進む 76 作品を決定。

□ 二次審査: 『試遊審査』



一次審査を通過した 76 作品を審査員が実際に試遊し、企画性、斬新性、ゲームバランス、プログラム、グラフィックの 5 段階で評価。  
最終審査へ進む、17 作品を選出。

□ 最終審査: 『最終試遊審査』



17 作品全てを業界誌編集長やトップクリエイターにより、二次審査と同様の選考基準を元に再度試遊。最終審査員の審議により最終受賞作品を決定。

**本日発表!**

□ 発表授賞式: 受賞作品の中から、「大賞」(1 作品)、「優秀賞」「個人賞」「佳作」(各該当数)を発表。プレゼンターは最終審査を務めた業界誌編集長、トップクリエイターが行います。

- 会場: 「東京ゲームショー 2014」(会場:幕張メッセ・ホール 8)内イベントステージ
- 日程: 2014 年 9 月 20 日(土)10 時 30 分～(予定) \*一般公開日初日