



〈報道関係資料〉

2014年9月20日

アマチュア部門

フレミング
大賞は『FRAMING』ワンビット
制作者：OneBIT (HAL 大阪)

「HAL 大阪」が昨年に続き連覇！

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

「日本ゲーム大賞 2014 (Japan Game Awards 2014)」(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、略称：CESA、会長：鷓之澤 伸)では、本日「日本ゲーム大賞 アマチュア部門」での受賞 11 作品による「大賞」ならびに「優秀賞」、「佳作」、そして今年度から新設した「個人賞」の各賞を発表しました。

そして、栄えある今年度の大賞には、『FRAMING(フレミング)』

(制作者：OneBIT[ワンビット]、HAL 大阪)が受賞しました。

なお、HAL 大阪は、昨年度に続き、連覇達成です。

また、個人が制作した作品に贈られる「個人賞」には、

『数字と流れ星』(制作者：岡田 忠憲 氏)が選ばれました。

なお、各賞は以下の通りです。



HAL 大阪「OneBIT」チーム
「日本ゲーム大賞 アマチュア部門 大賞」

「日本ゲーム大賞 アマチュア部門」各賞一覧

| 受賞 | ゲームタイトル | 制作者・チーム名 | 学校名 | プラットフォーム | 個人 団体 |
|-----------|---------------------|----------------------------------|------------------|-------------------|----------|
| 大賞 | フレミング FRAMING | ワンビット OneBIT | HAL大阪 | DS | 団体 |
| 優秀賞 | うごかんどろ | ウゴカシタイ うごかし隊 | ECCコンピュータ専門学校 | スマートフォン/ タブレット | 団体 |
| 優秀賞 | スタッピー STAPPY | 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 | PC | 団体 |
| 優秀賞 | ディガリス | プロジェクトディガリス | HAL大阪 | DS | 団体 |
| 優秀賞 | リフト LIFT | ブライト コネクション BRIGHT CONNECTION | HAL大阪 | PC | 団体 |
| 佳作 | ごほろぼ | ゴホロボプロジェクト ごほろぼProject | HAL大阪 | DS | 団体 |
| 佳作 | さんすうばずる | スズキ ダイキ 鈴木 大輝 | トライデントコンピュータ専門学校 | PC | 個人 |
| 佳作 個人賞 | スウガクナガレボシ 数学と流れ星 | オカダ タダリ 岡田 忠憲 | | スマートフォン/ タブレット | 個人 |
| 佳作 | トン TON | チーム チャウ team.CHAW | 東京工芸大学 | PC | 団体 |
| 佳作 | はにかむ | はちのごプロジェクト | 名古屋工学院専門学校 | スマートフォン/ タブレット | 団体 |
| 佳作 | プラスピア PluSpear | プロジェクトプラスピア Project PluSpear | HAL大阪 | DS | 団体 |

※略称(プラットフォーム)：DS：ニンテンドーDS Lite / PC：パソコン

公式サイト：http://awards.cesa.or.jp/ ログデータ：http://awards.cesa.or.jp/overview/index.html

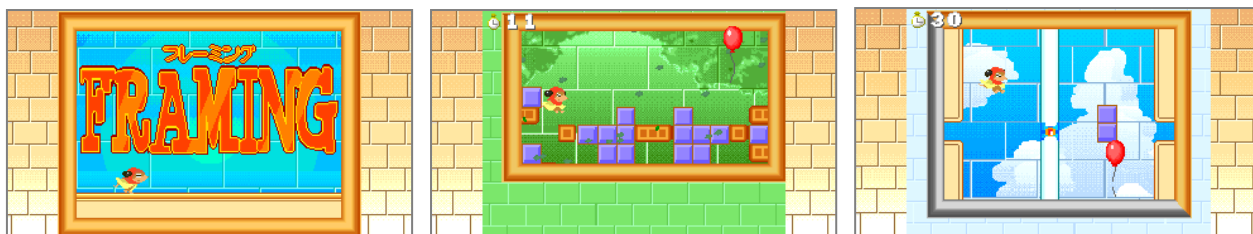
【日本ゲーム大賞に関するお問い合わせ先】

- ◆9月21日(日)まで：「東京ゲームショー2014 プレスルーム」Tel：043-296-4193/Fax：043-296-4194
 - ◆9月24日(水)以降：「日本ゲーム大賞事務局 (CESA 事務局内)」Tel：03-3591-1431/Fax：03-3591-1422
- E-mail：awards@cesa.or.jp

■アマチュア部門 大賞作品『FRAMING』

【作品介绍】

タッチペンで、フレームを動かすと、ステージの形が変わる！主人公のレミングをゴールの風船まで導く、アクションパズルゲーム。天地、左右がループ状に繋がるフレームを上手く活用したり、更には、タッチペンでフレームをスライドさせて、ステージを広げたり、縮めて、隠されたルートを探し出す！タッチペンを使った直感的な操作方法、フレームを動かすという斬新な発想など、企画力と完成度の高い作品です。



【受賞理由】

今回、大賞を受賞した「FRAMING」は、フレームを動かすことでステージの状況が一変するというゲームアイデアが非常に斬新だと思いました。一見、進めない道が劇的な形で変化するシステムは、パズルを解く「達成感」と共に「新鮮な感動」を与えてくれます。

それに加え、グラフィクスに比重があったり、システムに比重があったり、というわけではなく、システムを盛り上げるための他の要素も非常にバランスの良い形でまとまっており、一つのゲームとしてまとめる制作技術の高さも十分に感じることができました。まだまだ荒削りな部分も多いと言えますが、企画性という「ゲームの最もコア」な部分をアピールしようという心意気を感じる良い作品だと思います。今後も「今までにない楽しさ」を求めて制作頑張ってください。今回は本当におめでとうございました。

株式会社セガ 寺田 貴治

■今年度のアマチュア部門では、募集時にテーマを設定。

毎年、応募数が増加するアマチュア部門では、今年度から募集時にテーマを設定しました。今年度のテーマは、『動き』。このテーマを基に、今年の3月から6月末までの間に、全国の団体・個人から昨年を上回る315作品の応募がありました。

■今年度から新設した「個人賞」。

インディーゲームクリエイターらしい個人ならではの斬新な発想力なども重視することで、新たなゲームクリエイターの才能を発掘する目的として、今年度から「個人賞」を新設しました。

今年度は、岡田 忠憲さん制作の佳作作品『数学と流れ星』が個人賞を受賞しました。



「数学と流れ星」(岡田 忠憲氏 制作)

「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第1次審査（VTR 審査）と試遊による第2次審査。その後、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最終審査（試遊審査）により、受賞作品が決定されます。

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)

【日本ゲーム大賞のロゴおよび各賞の受賞マークは下記からダウンロードできます】

URL : <http://awards.cesa.or.jp/overview/index.html>