



Japan Game Awards : 2015

日本ゲーム大賞

〈報道関係資料〉

2015年9月19日



アマチュア部門 大賞

テンドウセツ

『10動説』

アリストテレス

制作者：AliceとTeles（東京工芸大学）



個人賞は松本拓之氏の『TWINS』に！

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 2015 (JGA2015)」(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：岡村秀樹)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「個人賞」の各賞を発表しました。

募集テーマを『時間』とした今年の応募総数 285 作品の中から最も栄誉ある大賞に選ばれたのは『10 動説(てんどうせつ)』(制作者：AliceとTeles[アリストテレス]、東京工芸大学)になりました。

また、個人が制作した作品に贈られる「個人賞」は、『TWINS (ツインズ)』(制作者：松本拓之氏)が選ばれました。

なお、各賞は以下の通りです。



東京工芸大学「AliceとTeles」チーム

「日本ゲーム大賞 2015 アマチュア部門」各賞一覧

(優秀賞・佳作：カナ 50 首順)

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	テンドウセツ 10動説	アリストテレス AliceとTeles	東京工芸大学	PC	団体
優秀賞	いれかえてーしょん	チームティービーディー チーム T.P.D	HAL大阪	Wii	団体
	チェイス ザ サン Chase the Sun	フォトサンテーズ Photosynthese	日本工学院八王子専門学校	PC	団体
	チックボム Tick Bomb	イコマ ショウヘイ 生駒 祥平	トライデントコンピュータ専門学校	スマートフォン/ タブレット	個人
	ツインズ TWINS	マツモト ヒロユキ 松本 拓之	清風情報工科学院	PC	個人
	テンドウセツ 10動説	アリストテレス AliceとTeles	東京工芸大学	PC	団体
	フォーディー フォロワーズ 4D FOLLOWERS	プロジェクトフォーディーフォロワーズ Project 4D FOLLOWERS	専門学校国際情報工科大学校	PC	団体
佳作	アフター イメージ an After image	チー ム エ デ ン Team. - EDEN -	HAL名古屋	スマートフォン/ タブレット	団体
	クロノ バスティューユ Chrono Bastille	カワソエ シンイチ 川添 伸一	学校法人コンピュータ総合学園 神戸電子専門学校	PC	個人
	タイムボム Time Bomb	クアッド Quad	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
	ヒカゲモノ	チー ム カゲタロウ	バンタンゲームアカデミー	PC	団体
個人賞	ツインズ TWINS	マツモト ヒロユキ 松本 拓之	清風情報工科学院	PC	個人
技術特別賞	ツワイタイバー TWIDIVER	アールテーブルプロジェクト RTableProject	HAL大阪	PC	団体

※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

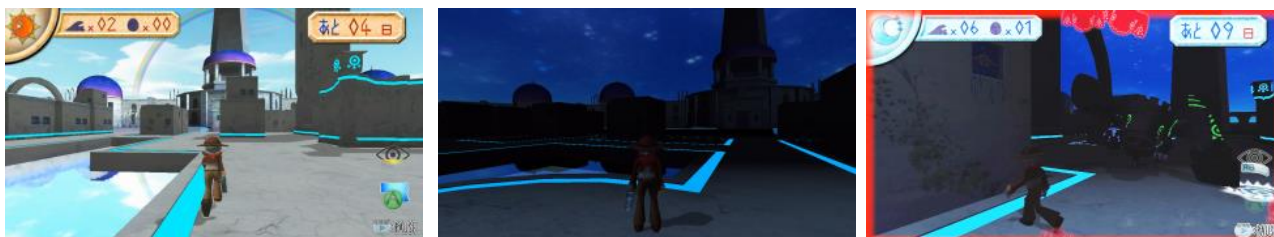
【日本ゲーム大賞に関するお問い合わせ先】

- ◆9月20日(日)まで：「東京ゲームショー 2015 プレスルーム」TEL：043-296-4183/FAX：043-296-4184
- ◆9月24日(木)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『10 動説』（制作者：Alice と Teles [アリストテレス]、東京工芸大学）

【作品介绍】

プレイヤーはモンスターと対峙。10 秒ごとに切り替わる「昼」と「夜」を生き抜く、サバイバルアクションゲーム。安全な「昼」はモンスターの卵を破壊し、危険な「夜」は迫りくるモンスターから逃げまどいます。攻略のポイントは、昼と夜が切り替わる、その一瞬にタイミングを合わせ、敵を見通すソナーを発動させ、攻撃すること。ソナー発動のタイミングを逃すと、あっという間に襲われます。切り替えまでの残りの秒数は表示されず、あくまでプレイヤー自身のカウントダウンに委ねられるスリル感とテンポの良さが光る作品です。



【受賞理由】

今回は「時間」というテーマが与えられておりました。

優秀賞を受賞したどの作品もこの「時間」というテーマに真摯に向き合っておりましたが、こうして大賞に選ばれました『10 動説』は、その中でも特に「テーマ⇒コンセプト⇒ゲーム」の落とし込みが見事だと思いました。

モンスターの卵を破壊して回る「安全な昼」とモンスターから逃げ回る「危険な夜」が 10 秒毎に切り替わり、その「攻・防の時間」を駆使して生き残るサバイバルアクションゲームというコンセプトは、ぱっと聞いただけで「新しく面白そう！」と思えるものでした。

実際にプレイしてみると、ゲームデザインには「時間制限」「自己カウント」「タイミング」「カウントダウン計算」など、様々な時間を使った遊びの要素が自然に織り交ぜられており、しっかり考えられたゲームデザインだなと感心させられました。ストーリーやグラフィック、サウンドもこのコンセプトを活かして作られており、テーマからコンセプト、ゲームプレイまで「時間」の面白さを十分に引き出していると感じました。

何よりも好感を持てたのは、チームとしてゲームの完成形のイメージを常に共有しながら作れているんだなと随所に感じられたことです。ゲームとしても良いゲームでしたが、チームとしても大賞にふさわしい良いチームだったのではないのでしょうか。

最後に。審査中めっちゃハマってプレイしちゃいました。シンプルに面白かったです。

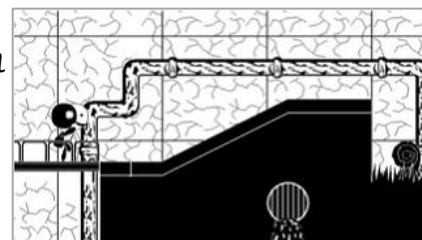
今回は本当におめでとうございます。

株式会社バンダイナムコスタジオ 村野 大輔

■個人賞は『TWINS』

応募総数 285 作品中、個人からの応募は 43 作品。そして受賞 3 作品の中から松本拓之さん制作の優秀賞受賞作品『TWINS』が個人賞に選ばれました。

審査員の松井徹哉氏(株式会社コナミデジタルエンタテインメント)は、同作品に対し「独特なセンスを持つシンプルなグラフィックとゲーム性が新しく、個人で作られたことで実現できた魅力ある作品」と称賛されました。



「TWINS」(松本拓之氏 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)