



アマチュア部門 大賞

『トレースペーパー』

制作者：トレース製紙工場（ECCコンピュータ専門学校）

個人賞は柴田 駿佑氏の『Ultimate Selfy』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 2017 (JGA2017)」(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、「日本ゲーム大賞 アマチュア部門」受賞 9 作品の中から「大賞」および「優秀賞」、「佳作」、そして「個人賞」の各賞を本日発表しました。

『はさむ』をテーマとした今年のアマチュア部門は、過去最多の 409 作品の応募がありました。一次、二次、そして最終審査とそれぞれ厳選なる審査を実施した結果、ECC コンピュータ専門学校の「トレース製紙工場」が制作した『トレースペーパー』が見事、大賞を受賞、409 作品の頂点に輝きました。また、個人が制作した作品の中から最も優れた作品に贈られる「個人賞」には、『Ultimate Selfy (アルティメット・セルフイ)』(制作者：柴田駿佑氏)が選ばれました。



ECCコンピュータ専門学校
「トレース製紙工場」チーム

「日本ゲーム大賞 2017 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	トレースペーパー	PC	トレース製紙工場 <small>セイシ コウジョウ</small>	団体	ECCコンピュータ専門学校
優秀賞	Ultimate Selfy <small>アルティメット セルフイ</small>	PC	柴田 駿佑 <small>シバタ シュンスケ</small>	個人	ECCコンピュータ専門学校
	DOOR <small>ドア</small>	PC	扉工務店 <small>ヒラコムテン</small>	団体	バンタンゲームアカデミー東京校
	トレースペーパー	PC	トレース製紙工場 <small>セイシ コウジョウ</small>	団体	ECCコンピュータ専門学校
	ぱくロール	PC	チーム「ぱくロール」	団体	国際情報工科大自動車大学校
	Pixmash <small>ピクスマッシュ</small>	スマートフォン /タブレット	Explon <small>エクスプロン</small>	団体	HAL名古屋
佳作	スクラップファクトリー	PC	チームスクラップファクトリー	団体	ECCコンピュータ専門学校
	TWIN CANDLES <small>ツイン キャンドルズ</small>	PC	高木 雄太 <small>タカギ ユウタ</small>	個人	日本工学院専門学校
	はさめびよちゃん	PC	びよちゃん保護団体 <small>ヒロ ダンタイ</small>	団体	ECCコンピュータ専門学校
	Pechantet <small>ペチャントット</small>	スマートフォン /タブレット	ジブンデ！！	団体	HAL大阪
個人賞	Ultimate Selfy <small>アルティメット セルフイ</small>	PC	柴田 駿佑 <small>シバタ シュンスケ</small>	個人	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24日(日)まで：「東京ゲームショウ2016 プレスルーム」TEL：043-296-4332
- ◆9月25日(月)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『トレースペーパー』（制作者：トレース製紙工場、ECC コンピュータ専門学校）

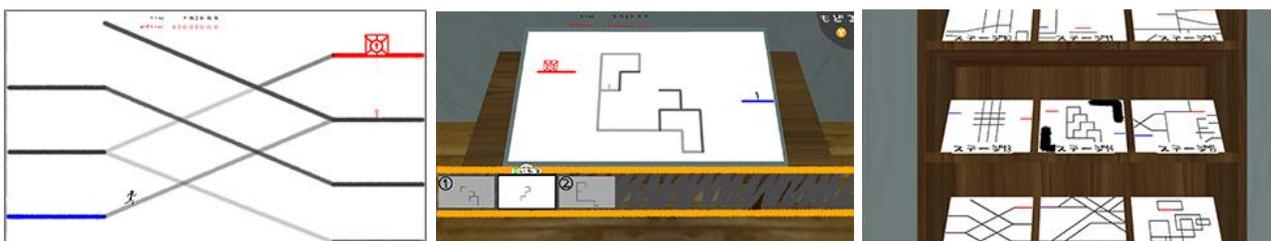
【作品介绍】

トレーシングペーパー上に描かれた足場となるラインの上を進み、キャラクターをゴールまで導くアクションパズルゲーム。

使えるペーパーは最大4種類。スタートとゴールが描かれたペーパーが1枚目。

残りのペーパーには、それぞれ異なる足場のラインが書かれています。ゴールするのに必要な足場の位置を考え、ペーパーを入れ替えて進む方向を変えたり、重ねて邪魔な足場を薄く透かして外したり、正しい順番でペーパーを入れ替え、挟まないとゴールできません。

「ペーパーを挟む」というアイデアを元に、「使用枚数の制限と挟む順番」をゲーム性に反映させた企画力に優れた作品です。



【審査員コメント】

プレイヤーは、ステージの断片が描かれた薄い半透明な紙……いわゆるトレーシングペーパーを重ねて線をつなげ、スタートからゴールを目指します。今年のテーマである“挟む”の活用法としては少々トリッキーですが、挟む順番を試行錯誤する思考性と、うまく挟んでゴールまで到達した際の爽快感がしっかり両立している、テーマを活かしたタイトルとして高く評価しました。線は、複数枚を重ねてつなげるのですが、3枚目に重ねた線は色が薄くなり、キャラクターが歩ける＆通り抜けもできるということ、トレーシングペーパーらしいギミックにも工夫が凝らされていました。シンプルながらわかりやすく、遊びやすいデザインもまとまっています。

株式会社 Gzブレイン 林 克彦

■個人賞は『Ultimate Selfy』

応募総数 409 作品中、個人からの応募は 50 作品。その中から**柴田駿佑さん制作の優秀賞受賞作品『Ultimate Selfy (アルティメット・セルフイ)』**が個人賞を受賞しました。審査員の今井仁氏(グリー株式会社)からは、「軽快なプレイヤーキャラクターの動きと、敵を挟んだ時の演出の気持ちよさ。つつい遊んでしまう中毒性のあるゲームで、普通にプレイするだけでなく、上級者向けに高度な技を用意してあるのも心憎い！」と評価しております。



「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)