

日本ゲーム大賞 2021 アマチュア部門 大賞

ウニィ研究所

制作者: ※スタッフが美味しくいただきました (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（会長：早川英樹、略称：CESA）では、「日本ゲーム大賞 2021 アマチュア部門」の受賞 10 作品の中から制作者、「※スタッフが美味しくいただきました」(HAL 大阪)の『ウニィ研究所』を本年度のアマチュア部門「大賞」に決定しました。

今年のテーマは「メビウスの輪」。応募総数 493 作品から一次審査で 99 作品、二次審査で 12 作品、そして最終審査を経て 10 作品が受賞しました。

本日、オンラインによる発表式を執り行い、大賞ほか各賞を発表しました。『ウニィ研究所』の「※スタッフが美味しくいただきました」チームへは、大賞のトロフィーと副賞として、50 万円が授与されます。

本年度のアマチュア部門各賞は以下の通りです。

「日本ゲーム大賞 2021 アマチュア部門」各賞一覧

(優秀賞・佳作:カナ 50 音順)

受賞名	タイトル	プラットフォーム	学校名	受賞者名
大賞	ウニィ研究所	PC	HAL大阪	※スタッフが美味しくいただきました
優秀賞	ウニィ研究所	PC	HAL大阪	※スタッフが美味しくいただきました
	オリヒメ	PC	HAL東京	こもへり -Common Heritage-
	シロクロコネク	PC	HAL大阪	リスティングの壺
	DungeonInversion	PC	HAL名古屋	ベイビーのひとりごと
	PARADOXS	PC	早稲田文理専門学校	田之上 和億
	LUMINO La ruta natural	PC	HAL名古屋	てーぶるぱんち
佳作	鏡娘	PC	HAL大阪	睡眠欲
	Confettia	PC	HAL東京	のんとのぶ
	ツキカゲ	PC	HAL東京	FMトクシン研究所
	ReverseRoom	PC	名古屋工学院専門学校	鈴木 駿也

※プラットフォーム (PC) : パソコン

■大賞作品『ウニィ研究所』について

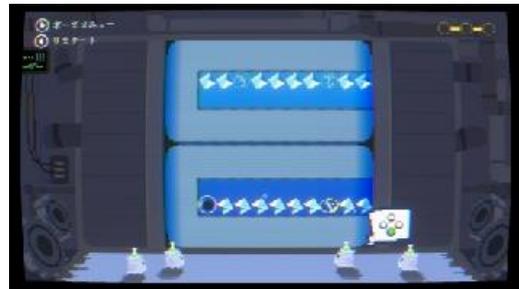
【作品介绍】

ウニの形をした謎の生命体「ウニィ」を操り、ステージ上のクリスタルを全て破壊していくアクションパズルゲーム。

テーマ「メビウスの輪」から「上下左右が反転」、「ループする」という2つの特性に着目。

プレイヤーは、上下左右が反転した2つのステージを操作し、ループポイントを探してひと続きになったステージにウニを解き放ち、クリスタルを一気に破壊します。

2つのステージがどこでループし、どこにつながっているかを理解し、ウニを転がし、一筆書きのようにクリアできた時の爽快感は抜群。直感的に理解可能なゲームシステムと多彩なギミックからなる奥深いパズル要素、そして背景を彩るグラフィックやサウンドで独特の世界観を見事に表現するなど、完成度の高い作品となっています。



【最終審査員からのコメント】

今回、最終審査の際も、ウニには審査員全員が票を入れており、意見の出かたとしても「これは大賞が相応しいよね」という満場一致のものとなりました。大きな理由として共通していたのは、やはりその完成度です。

完成度という言葉って全然簡単なものでなくて、ただ時間をかけてもたどり着けない厳しい道のりだと認識しています。素晴らしいゲームには素晴らしいアイデアやアートがもちろん存在していますし、ウニも面白さの根底には間違いなくそれがあります。

ただ、それらをゲーム体験として成立させるためのデザインが道中であって初めて、ゲームとして完成度の高いものになると思っています。で、このとき、ただ角をとって調整していただければ面白さが立ってこないで、そこでの取舍選択や力のかけどころの判断のためには、自分たちのゲームの魅力や持ち味を芯から理解した上で、客観的に実機ベースで現実に向き合っていく必要があります。

ウニ研究所は遊んでいるうちに、そこに泥臭くアプローチして、ユーザー目線で最後まで誠実に向き合っていた形跡が感じられました。

ゲームに最後まで付き合ったプレイヤーに向けてのエンディングも素晴らしくて、ウニでクリスタルを壊す行為をしていたはずが、普遍的で大きなテーマになっていくことで、プレイヤーが費やした時間を意味のあるものとして肯定する働きもありました。

他にも言っても言い尽くせませんが、10の体験のために100のおもてなしを感じる、素晴らしいゲームでした。多くの方にとって忘れられないゲームになれると、胸を張って紹介できます。

もうチームの皆さんにはゲーム開発に大切なことが備わっていると思いますので、今後のご活躍をとっても期待しています。大賞、おめでとうございます！

株式会社コーエーテックモゲームス 松下 竜太

小気味よい演出、レスポンスも良く、繰り返し試行錯誤して遊べる。気がつくと夢中になって遊んでいた作品でした。上下のループを生かして、リアルタイムにギミックを攻略するゲーム性は、失敗しても、次にこの方法を試してみようと考え、手軽に試せる心地よさは素晴らしく、完成度が非常に高い作品です。

シンプルなゲーム性で、まず見せて体験させることで、ゲーム性を理解させる部分や、プレイを通して、プレイヤーに学習させようというレベルデザインも秀逸で、ゲームの完成度に大きく貢献しています。

そのまま売り物にしても遜色ない作品に感じました。

『アイデア』と『遊ばせ方の工夫』を両立させることは、なかなかプロでも難しい部分です。

制作中に試作相互を繰り返して、たどり着いた結果だと思いますが、今後ともその情熱と経験をゲーム制作に生かしてください。

株式会社ディー・エヌ・エー 楠田 芳晃

「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。

「日本ゲーム大賞 2021 アマチュア部門」の発表の様子はアーカイブで視聴できます。

URL:https://youtu.be/6_tuSGyK8JY

また、日本ゲーム大賞と東京ゲームショー 2021 オンラインの各公式サイトからもご視聴いただけます。

- 日本ゲーム大賞 公式サイト: <https://awards.cesa.or.jp/>

※トップページのメニュー → 「発表授賞式」を選択

- 東京ゲームショー2021 オンライン 公式サイト: <https://tgs.cesa.or.jp/>

※トップページのメニュー → 「コンテンツ」 → 「公式番組」から日本ゲーム大賞の各番組を選択

公式サイト:<https://awards.cesa.or.jp/>

ロゴ・受賞マーク:<https://awards.cesa.or.jp/download/>