

日本ゲーム大賞 2023 アマチュア部門 大賞
『新年 3 秒前』
制作者 : we have 遊び心 (日本工学院専門学校)


「日本ゲーム大賞 2023 (Japan Game Awards 2023)」(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) では、「日本ゲーム大賞 2023 アマチュア部門」の受賞 10 作品の中から制作者、「we have 遊び心」(日本工学院専門学校)の『新年 3 秒前』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「こだわり」。応募総数 441 作品から一次審査で 97 作品、二次審査で 16 作品、そして最終審査を経て 10 作品が受賞しました。

本日、TGS スタジオから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。大賞に選ばれた『新年 3 秒前』の「we have 遊び心」チームへ、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 2023 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 | 新年3秒前 | PC | 日本工学院専門学校 | we have 遊び心 |
| 優秀賞 | キラカエリア | PC | 日本工学院専門学校 | あにまるなんぼーず |
| | 光郷ノ灯神 | PC | HAL大阪 | 12FPS |
| | 新年3秒前 | PC | 日本工学院専門学校 | we have 遊び心 |
| | スクルータイプ | PC | HAL大阪 | ぼけつとばれつと |
| | PanicQ | PC | HAL大阪 | PicaSoft |
| 佳作 | ガバリー旅行記 | PC | 日本工学院専門学校 | 3CLUB |
| | ComicaRhythm | PC | HAL名古屋 | 単勝1.9倍 |
| | 花連火 | PC | HAL名古屋 | 頓珍漢☆頓珍漢☆公民館 |
| | ハネルバブル | PC | 日本工学院専門学校 | 全自動シャボン玉割り機 |
| | レッツパリー | PC | ECCコンピュータ専門学校 | パリーナイト |

※プラットフォーム (PC) : パソコン

■大賞作品『新年3秒前』について

指定された新年までの制限時間の間、宙に浮いた状態をキープし、空中で年越しを目指すジャンプアクションゲーム。「全応募作品の中で一番テンションの高い作品」であることにこだわった作品。

このアマチュア部門では見慣れない、いわゆるバカゲーとしての面白さをとことん追求し、ポップで独特な世界観を好事に表現した、ユーモアあふれる作品です。



【最終審査員からのコメント】

実際に多くの人が行う年越しジャンプを題材に「ジャンプをした状態で新年を迎えられればクリア」というよいゲームの証ともいえる3秒で説明できるわかりやすいゲームルールにまず好印象をもちました。

開発メンバーみなさんのこだわりは「バカゲーをつくること」。バカゲーとは一般常識を超えたシチュエーションとテンポのよいゲームプレイでプレイヤーを笑わせ楽しませることだと思いますが、バカゲーらしさに求められる、世界観のナンセンスさ・テンションの高さはもちろんのこと、特筆すべきはテンポの良さで、ゲームリトライ時のタイトル読み上げ調整や、ステージ選択がスティックの方向指定でできることなど、細部に渡るまでハイテンポがキープできるように丁寧に作られていることに感心しました。

世界観だけでなくゲームプレイも、しっかり面白いです。アイテム間の距離を見ながらどういう流れでジャンプしているかをまず考えて、ジャンプ中のアクション操作を調整し、新年を迎えてからもよりスコアを伸ばそうとジャンプを続ける流れは、ゲームの基本である思考・操作・工夫・達成がキッチリと出来ていて、前述のテンポの良さも相まって遊んでいて楽しい！もっとプレイしたい！という気持ちになることができました。操作感もレベル設計も違和感がなく気持ちよく遊べるゲームになっています。プレイヤーは操作に集中しているだろうことを前提に、ボイスでゲーム状況のサポートがあるのも開発者のプレイヤーへのおもてなしの心を感じられました。

全ステージをクリアした時のスタッフロールでもジャンプの遊びが入っていて、バカゲーのよさの一つであるゲーム開発者が楽しくゲームを作っているように感じられるところまで作りこまれています。あまりにそつのない作りは「バカゲー界の学級委員長」と言える出来です。

全体的に高いレベルで出来ているので十分満足ではありますが、例えばストーリーはゲームの設定と残りゲームの状況を伝えテンポの良さを阻害しないという意図で作られていることが透けており、またグラフィックもバカゲーらしい緩さと簡単さを感じられる見た目であること（と恐らく完成させやすいクオリティであること）が要件の裏に隠れていて、絵でゲームの面白さを増させるアイデアは少なく感じました。

バカゲー好きが真に求めるインパクトやくだらなさにやや欠けてしまった所が少し残念です。そんなところが学級委員長たる所以でもあります。でもプレイヤーのことを考えて丁寧に作られたゲームには愛があり「バカゲー界の真面目で優しい学級委員長」は、愛せるゲームと感じました。売るときはエンドレスモードがほしいです。

株式会社バンダイナムコエンターテインメント 富所 弥生

大賞おめでとうございます。ナイスウ～！

たくさんのおもしろい作品の中から新年 3 秒前が選ばれたというのは本当にすごいことだなと思っており、PV を最初見たときの印象から何かワクワクするおもしろさを感じ楽しみにしていた作品でした。

ぶちぎりのテンションに、山盛りの効果音、そして、おバカなストーリーは新年。1 ステージ目の鏡餅を踏みつけた瞬間からゲームにハマってしまい実際にプレイしてみても直観は間違っていないとあらためて思いました。細部にわたって作り込みが徹底しており、ゲームも進行していくごとに様々な仕掛けがほどこされていて遊び込むごとにその不思議なゲームの世界観に引きずり込まれる感じ。ゲームをしながら画面に向かって独り言でツッコミをし始めた時点でゲームと一緒に楽しんでいる自分がいるのがわかりました。

バッテリーに混ぜてバッタが置いてあるシュールさ。カウントダウンもスリー、ツー、いち？あれ？と思い、再度確認してみると…さん、ツー、いち？これ毎回違うのか!？と聞き間違いなのかどうかわからなくて何回もプレイして聞いていました。亀は甲羅になって落ちちゃうし、門松はロケットになって飛び上がるし、途中で 3 秒前じゃなくなるし。

最期のスタッフロールもクリアまでの思い出を噛みしめるのではなく踏んで楽しめる。といたせりつくせり。さらにはクリアすると隠しキャラが登場するのも味わい深かったです。製作者のこだわったネタを発見するのが楽しくなる探索ゲーみたいな側面も持ち合わせていて、かなりナイスウ～なゲームでした。

何を言っているかわからないかもしれませんが、体験してもらえればそのこだわりが随所に見てとれるのかなと思います。

本当におめでとうございます。

株式会社カプコン 一瀬 泰範

「日本ゲーム大賞 2023 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://youtube.com/live/RNaVu2Z4aUM>

また、日本ゲーム大賞と東京ゲームショー 2023 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 2023 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/>