

# NEWS RELEASE

<報道関係各位>

2016年 9月吉日

学校法人・専門学校 HAL 東京 / HAL 大阪 / HAL 名古屋

## 「日本ゲーム大賞2016 アマチュア部門」で HAL がまた日本一に！ 史上最多6度目の大賞受賞&13年連続受賞！！

9/17(土)幕張メッセで開催「東京ゲームショウ 2016」内で発表



IT・デジタルコンテンツ業界の各分野で活躍するスペシャリストを育成する学校法人・専門学校 HAL（東京・大阪・名古屋）のゲーム学部の学生が、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）が主催するゲームクリエイターの登竜門「日本ゲーム大賞 2016」のアマチュア部門にて、史上最多6度目となる大賞を受賞いたしました。

また、優秀賞の中から個人で制作された作品に贈られる個人賞では、野津宗一郎さんが受賞。個人制作においても日本一に輝きました！HALはこのほか、大賞、個人賞を含む優秀賞を3作品、佳作を3作品が受賞し、すべての賞を総なめにしました。今年度は全国の大学・専門学校等から過去最多 329 作品の応募が集まる中、入賞 10 作品中 6 作品が HAL の学生によるものとなり、日本記録である連続受賞記録を「13年」に更新いたしました。\*

\*旧名称時を含む HAL 東京・HAL 大阪・HAL 名古屋の実績

HAL 公式 HP : <http://www.hal.ac.jp>

日本ゲーム大賞 2016 公式 HP : <http://awards.cesa.or.jp/>



### 【「日本ゲーム大賞 2016 アマチュア部門」大賞受賞作品】



●作品名：『Trail（トレイル）』

●制作チーム：Project Trail (HAL 大阪)

吉信 宏輝、イレネ ヘルセノウイス ハソ、林 克弥、中川 迅、藤田 勝也、濱中 謙

●作品内容：このような栄えある賞をいただけて、大変光栄です。チームが一丸となって頑張ってきたこの作品が、高い評価をいただき、とても嬉しく思います。これからもこのような面白いゲームを目指して精進していきます。

●講評：完成度の高さに驚きました。真っ暗なステージに火を灯すことで、周囲のステージ構造を把握させるシステムは、プレイヤーの集中力を高めます。また、煙の流れがプレイヤーを導くガイドにもなっており、独創的かつゲームに欠かせない要素にもなっています。操作性、ほどよいパズル要素、グラフィックなども不満のないレベルにあり、スムーズに、「なるほど」と感心しながらプレイできました。カドカワ株式会社 林 克彦氏（CESA プレスリリースより一部抜粋）

## 【受賞全6作品】



### Project Trail (HAL 大阪) 『Trail』

【作品説明】「煙をステージに流す」ことでテーマの「流れ」を表現。ステージ上は真っ暗ですが、燃えているプレイヤーから発生する煙や、草を燃やして発生する煙など様々な煙を利用してゴールを目指すアクションパズルゲームです。燃えている敵を上手に誘導することも攻略のポイント。

【教官講評】暗闇のステージに「煙を流す」ことでステージの形が分かるという斬新な発想や、数千個の煙の計算を高速に行っているプログラミング、暗闇のステージだからこそ見えるグラフィック・3Dアニメーションへのこだわりはプロ顔負けです。(道場教官)



### 野津 宗一郎 (HAL 名古屋) 『FLOLF』

【作品説明】ゴルフボールにジェットやウキのパーツをカスタマイズし、水に流してホールインワンを目指す物理シミュレーションパズル。水の流れや地形に合わせたカスタマイズの試行錯誤が楽しい。

【教官講評】原案を考えてから形にするまでスピード感のある制作スタイルで、早期から完成度の高い作品でした。デジタルな設計とアナログな配置が絶妙で、プレイ後は誰もが「次こそ、もう一回！」と思えるゲームに仕上がっています。(浜谷教官)



### 橋本 龍弥 (HAL 名古屋) 『Milky Star Way』

【作品説明】流れ星をゴールまで導く、全 30 ステージのパズルゲーム。オブジェクトを配置し、ステージのギミックを利用しながら、思考と試行の積み重ねで自分だけのルートを見つけていく。

【教官講評】実現しようとしていたアイデアに対し、制作期間や技術力の問題に直面しても妥協せず最後までこだわり続けたことが何よりも素晴らしい。ゲームのファン1号は、誰でもない作者自身であることがよくわかる作品です。(矢田教官)





### No Plan (HAL 大阪) : 『ELECT CORRECT』

【作品説明】「流れ」の動きを見極めてステージを変形させてゴールまで粒子を運ぶパズルアクションゲーム。いかに「流れ」を絶やすことなくゴールまで運びきるかの駆け引きがあり、分裂や合体などを利用できるかがカギとなります。

【教官講評】流れのグラフィック表現に目を奪われる、非常に美しい作品。しかし、その流れをコントロールするために高いパズル要素が求められます。流れが弱まるとゲームオーバーになるスリルと、上手くいったときの達成感が素晴らしいゲームです。(高木教官)



### Project D.D.W (HAL 大阪) : 『Ding Dong War』

【作品説明】自分の拠点から線をつなぎ、その線上にユニットを流して戦うタワーディフェンスゲーム。色々な動き方をする敵を倒していき、全滅させるとゲームクリア。パズルのような思考と瞬間的な判断で、独特の面白さを味わえる作品。

【教官講評】自軍ユニットの流れと出現する敵軍との位置関係に、絶妙なバランスが求められます。うまく戦略がはまり次々と敵が破壊される様子は、これ以上ない爽快感をもたらします。丁寧に描きこまれたグラフィックにも感動させられました。(高木教官)



### チーム大陸 (HAL 大阪) 『流闘 (ルート)』

【作品説明】画面外から押し寄せる敵に道(ルート)をつくり、流れる隕石を当てるアクションゲーム。隕石は元の道から別の道へ流れを乗り継ぐことで速さと威力が上がりますし、敵を連続で倒すとコンボにつながり、一定数コンボをつなぐと道がより強力になります。

【教官講評】どこかコミカルなグラフィックに惑わされますが、敵は攻撃を巧みにかわす様々なギミックを持っていて一筋縄にはいきません。うまく敵を撃破できたときの達成感はひとしお。いつの間にかゲームにはまり込み、次の敵を楽しみにしている自分に驚かされました。(高木教官)



#### 【日本ゲーム大賞 2016 について】

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)が、1996 年度からプラットフォームの種類に制限を設けずに、優秀なコンピュータエンターテインメントソフトウェアを選定し、表彰する賞。日本ゲーム大賞は、既リリース作品を対象とする「年間作品部門」、未発売作品を対象とする「フューチャー部門」、法人、団体、個人にかかわらず、アマチュアの方が制作された市販されていないオリジナル作品を対象とする「アマチュア部門」の3つのカテゴリで構成される。

日本ゲーム大賞 公式 HP : <http://awards.cesa.or.jp/>



## ■多彩な審査員陣

### <クリエイター>

石野 和明氏(グリー(株))、佐々木 悠氏((株)ディー・エヌ・エー)、高塚 新吾氏((株)コナミデジタルエンタテインメント)、時田 貴司氏((株)スクウェア・エニックス)、富澤 祐氏((株)バンダイナムコエンターテインメント)、細山田 水紀((株)セガゲームス)

### <業界誌編集長>

千木良 章氏((株)KADOKAWA アスキー・メディアワークス)、林 克彦氏(カドカワ(株))

## 【専門学校 HAL について】

学校法人・専門学校 HAL は、東京・大阪・名古屋のターミナル駅前に校舎を構え、カーデザイン、ゲーム、CG、ロボット、ミュージック、ITまで、デザイン・IT・デジタルコンテンツ分野の即戦力を育成している専門学校。専門教育の理想とされる「産学連携」を迫及し、第一線のプロによる直接指導、企業からの依頼で学生が取り組むプロジェクト、プロも認めたソフト・ハードを導入。「創造力教育」を根幹とし、初心者でもプロのノウハウが身につき、プロ就職の確かな実績を上げています。

HAL 公式 HP : <http://www.hal.ac.jp>



## 本件に関する問合せ・取材申し込み先

学校法人・専門学校 HAL 大阪

〒530-0001 大阪市北区梅田 3-3-1

TEL : 06-6347-0001 (代) / FAX : 06-6345-3456

担当 : 八田・山口