

報道関係者各位

 学校法人・専門学校HAL東京  
 学校法人・専門学校HAL大阪  
 学校法人・専門学校HAL名古屋

## ゲームクリエイターを育成する教育機関<sup>\*1</sup>として3連覇・11年連続入賞<sup>\*2</sup>の日本記録を更新！ 「日本ゲーム大賞 2014 アマチュア部門」大賞受賞！

IT・デジタルコンテンツ分野の学校法人・専門学校 HAL大阪(大阪市北区、校長 鶴保証城、以下HAL大阪)の学生チームが、ゲームクリエイターの登竜門的存在として名高い「日本ゲーム大賞 2014 アマチュア部門」(一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会主催)で、日本一の名誉である大賞を受賞しました。受賞作「FRAMING(フレーミング)」は、フレームを動かすとステージが一変する斬新なアクションパズルゲーム。HAL大阪の学生6名のチームによる作品です。

今回、HAL (HAL 東京・HAL 大阪・HAL 名古屋)としては3年連続で大賞受賞(2012年 HAL 名古屋、2013年 HAL 大阪)という快挙となりました。加えて優秀賞に2作品、佳作に2作品が入賞し「日本ゲーム大賞 アマチュア部門」11年連続入賞<sup>\*2</sup>を達成、連続入賞回数においてみずからの日本記録を更新。今回の全受賞11作品のうち5作品がHALより選出され、ゲームクリエイターを育成する教育機関として圧倒的な結果となりました。

<sup>\*1</sup>HAL 東京・HAL 大阪・HAL 名古屋

<sup>\*2</sup>旧名称「CESA スチューデントゲーム大賞」を含む



— 「日本ゲーム大賞 2014 アマチュア部門」大賞受賞作品 —

【作品名】FRAMING (フレーミング)

【作品内容】タッチペンで、フレームを動かすと、ステージの形が変わる！主人公のレミングをゴールの風船まで導く、アクションパズルゲーム。天地、左右がループ状に繋がるフレームを上手く活用したり、更には、タッチペンでフレームをスライドさせて、ステージを広げたり、縮めて、隠されたルートを探し出す！タッチペンを使った直感的な操作方法、フレームを動かすという斬新な発想など、企画力と完成度の高い作品です。

【受賞理由】今回、大賞を受賞した「FRAMING」は、フレームを動かすことでステージの状況が一変するというゲームアイデアが非常に斬新だと思いました。一見、進めない道が劇的な形で変化するシステムは、パズルを解く「達成感」と共に「新鮮な感動」を与えてくれます。

それに加え、グラフィクスに比重があったり、システムに比重があったり、というわけではなく、システムを盛り上げるための他の要素も非常にバランスの良い形でまとまっており、一つのゲームとしてまとめる制作技術の高さも充分に感じる事ができました。まだまだ荒削りな部分も多いと言えますが、企画性という「ゲームの最もコア」な部分をアピールしようという心意気を感じる良い作品だと思います。今後も「今までにない楽しさ」を求めて制作頑張ってください。今回は本当におめでとうございました。

(株式会社セガ 寺田貴治氏/一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 2014年9月20日配信プレスリリースより抜粋)

**【制作チーム】OneBit (ワンビット)**

ゲーム制作学科3年 吉田 右京 (リーダー) /東田 匠/藤原 匠/吉田 紘崇  
ゲームデザイン学科3年 石田 公忠  
ゲーム企画学科3年 大島 健

※ 受賞作品はHALホームページ([hal.jp/](http://hal.jp/))でご覧いただけます。

**本件に関するお問合せ・取材申込先**  
**学校法人・専門学校 HAL東京**  
**管理部 川端・小山・加藤・仁茂田(にもだ)**  
**TEL 03-3344-1010/FAX 03-3344-3001**  
[kawabata.shinichi@hal.ac.jp](mailto:kawabata.shinichi@hal.ac.jp), [koyama.kiminori@hal.ac.jp](mailto:koyama.kiminori@hal.ac.jp),  
[kato.tomoya@hal.ac.jp](mailto:kato.tomoya@hal.ac.jp), [nimoda.kiyokata@hal.ac.jp](mailto:nimoda.kiyokata@hal.ac.jp)