

平成22年9月21日

日本ゲーム大賞 2010 アマチュア部門 大賞受賞 芸術学部ゲーム学科 チーム UWAY 「SAND CRUSH」

昨年に引き続き、東京工芸大学が2年連続の大賞受賞！

社団法人コンピュータエンターテインメント協会が主催する「日本ゲーム大賞 2010」のアマチュア部門で、東京工芸大学芸術学部ゲーム学科の学生チームUWAY（ウウェイ）が制作したアクションゲーム「SAND CRUSH（サンド クラッシュ）」が大賞（最高賞）を受賞しました。また、パズルゲーム「ブロックる」（制作：Libre Head）が優秀賞を受賞しました。

昨年度の日本ゲーム大賞アマチュア部門でも東京工芸大学の「BAMBOONO（バンブーノ）」（制作：タケノコ）が大賞を受賞しており、2年連続の大賞受賞という快挙となりました。

日本ゲーム大賞アマチュア部門は、“法人、団体、個人にかかわらずアマチュアの方から募集したオリジナル作品を対象に、プロのクリエイター、業界誌編集者による第一次、第二次、最終審査を経て、「大賞」「優秀賞」「佳作」の各受賞作品を選出”するもので、日本での権威あるゲーム賞のひとつです。

発表は2010年9月18日（土）、東京ゲームショウ内の特設ステージで行われました。

東京工芸大学芸術学部ゲーム学科では「遊びの“本質”を追求する」という概念のもと、単なるゲーム制作のノウハウ修得にとどまらず、学問としてのゲーム研究を通して、未来のゲームを創造するクリエイターを養成します。



【お問合せ先】

東京工芸大学 広報課

担当： 林

電話： 046-242-9600

FAX： 046-242-9638

e-mai: kikaku@office.t-kougei.ac.jp

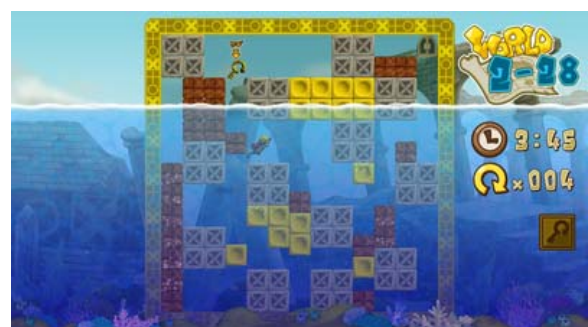
「SAND CRUSH」について

2体のアルマジロを操作し、敵を挟み込んで潰す「サンドクラッシュ」で攻撃する、ステージクリア型のアクションゲームです。2本のアナログスティックを使って2体のアルマジロを動かすので、従来にない操作感覚が楽しめます。



「ブロックる」について

ステージを回転させることで、固定されていないブロックを移動させ、主人公を出口まで導くルートを作るステージクリア型のパズルゲームです。ステージが進むと様々な要素が出現し、徐々に難易度が上がります。



ゲーム学科主任 岩谷徹教授のコメント

学生たちがアイデア・プログラム・グラフィックのそれぞれに力を出しきって制作した作品です。遊び方の方向性は異なる両作品ですが、どちらも審査員の方から「商品化されてもよいレベル」とのコメントをいただき、心強くおもいます。

学生には今後も新しい作品にチャレンジしてもらいたいと思います。

制作指導にあたった、正木勉講師のコメント

日本ゲーム大賞アマチュア部門にて大賞および優秀賞を受賞したことは、作品に関係した学生達の誇りとなりいい経験となりました。

この経緯を元に、学生達には日本のみならず世界に挑戦してもらいたいと思います。