

報道関係者各位

## NEWS LETTER

全国の学生ゲームクリエイターがオンラインで集う  
「ニコニコ自作ゲーム文化祭」受賞作が決定！

株式会社ドワンゴ（本社：東京都中央区、代表取締役社長：夏野剛）は、学生対象のゲームコンテスト「ニコニコ自作ゲーム文化祭」の受賞作を発表しました。



2013年から開催している自作ゲームの祭典「ニコニコ自作ゲームフェス」からスピアアウトした学生向けのゲームコンテスト「ニコニコ自作ゲーム文化祭」(<https://site.nicovideo.jp/atsumaru/ffs2021/>)。本コンテストは、学生ゲームクリエイターの応援を目的とし、学校の課題や卒業制作作品なども含め、自身が制作したゲームやそのプレイ動画をゲームアツマールやニコニコ動画に投稿することで気軽に参加できます。「ドワンゴ賞」のほか、協賛各社が独自に選考基準を決めて選考する「協賛賞」も設置し、入賞者にはドワンゴおよび協賛各社から提供される賞品が贈られます。初開催となる今回は、2021年11月26日～2022年1月31日の間に募集を行い、88作品の中からドワンゴ賞6作品、協賛賞を13作品選出しました。

■ 結果発表ページ：<https://ch.nicovideo.jp/indies-game/blomaga/ar2084211>

## ■ ドワンゴ賞 受賞作品

【大賞】（賞品：Amazonギフト券5万円分）

『グリッチ・キャスケット』 / 作者：路地の浦

・ゲーム紹介動画：<https://www.nicovideo.jp/watch/sm39713990>



## &lt;審査コメント&gt;

プレイしての第一印象は「すごい」！そしてその感情は冒頭の掴みで終わらず、ずっと続くこととなります。綺麗なだけでなく動きのある背景、行く先々で感嘆してしまう作り込まれたマップ、独特で謎の多いキャラクターと世界観、などにすぐ魅了されました。UIも洗練されており遊びやすさに貢献しています。遊んでいて気持ちがいいのです。夢くすぐ壊れてしまうような、それでいて骨太の芯を持ったような、表裏があり一筋縄ではいかない世界とその描写に圧倒されました。

頭ひとつ、いやいくつも抜きんでいる、と満場一致での大賞選出となりました。既に第一線のプロのような完成度の高さが、本当に学生？個人で作っているの？という（信じられない、脅威だ、という天才を目の前にした驚きの）声もあがったほどです。これからのご活躍にも期待いたします。

## 【優秀賞 5作品】（賞品：Amazonギフト券2万円分）

## 『グラフィール』 / 作者：E-TONE開発研究所

・ゲーム紹介動画：<https://www.nicovideo.jp/watch/sm39963337>



## &lt;審査コメント&gt;

温かみのある3Dの箱庭で街の人たちの願いを聞いて回るアドベンチャーです。統一感のあるUIと、目的地を示してくれるなどのやさしい設計で、3D空間での操作をうまくカバーしてくれています。独自のミニゲームを合間に取り入れ、飽きさせない工夫になっています。キャラクター達の願いをきいていくうちに街や世界に愛着が湧き、魅力が増していきます。1ステージ区切りで進むのがよく、飽きずにいいテンポで遊ぶことができます。多くの要素がうまくマッチしてひとつの世界を作りあげており、全体的な統一感、まとめあげた総合力の高さが評価されました。

## 『とらキャン -Travel Camp-』 / 作者：Rom

・ゲーム紹介動画：<https://www.nicovideo.jp/watch/sm39941194>



## &lt;審査コメント&gt;

最大4名で楽しめるパーティゲームです。応募作の中でも異彩を放っていました。作るには技術と体力が必要そうな、難しいジャンルに挑戦しようという意欲が◎。対人戦の代わりにCPUと遊ぶことも可能です。ケーキがプレイヤーの駒となっており、全体的にポップでユーモアがあり、演出がしっかりしています。ミニゲームは遊ぶのはもちろん、見ている側にも楽しさが伝わってきます。その構築力、努力の高さが評価されました。

## 『Roomik Hotel』 / 作者：Friend FriendX

・ゲーム紹介動画：<https://www.nicovideo.jp/watch/sm39940827>



## &lt;審査コメント&gt;

部屋を入れ替えてゴールを目指すパズルゲームです。誰でもわかりやすいシステムに加えて、不気味なホテル、地縛霊といった状況設定が上手くマッチしており、楽しませる推進力になっています。ただしシンプルに見えても頭をけっこうひねらせる必要もあります。分かった瞬間になるほどそうだったかと腑に落ちる、仕掛けの巧みさ。スマホゲームとしてもすぐに出せそうな、万人が楽しめるわかりやすさ、心地のよい遊びやすさが評価されました。

## 『ミチなる間欠泉』 / 作者：チナベース

・ゲーム紹介動画：<https://www.nicovideo.jp/watch/sm39936970>



## &lt;審査コメント&gt;

掘ったところに間欠泉が湧く、アクションパズルゲームです。ポップな見た目は裏腹に、自由度が高く、自分ならではの攻略法を見つけ出せる面白さがあります。ゴールは目の前にあるのに、どこに掘るか？ どのタイミングで噴出させるか？ など、しっかり考えて進路を作らねばならず、パズルとアクション要素がうまくミックスされています。気合の入ったムービーなど、アイデアのよさと全体的な構築力が評価されました。

## 『オリヒメ』 / 作者：こもへり

・ゲーム紹介動画：<https://www.nicovideo.jp/watch/sm39967955>



## &lt;審査コメント&gt;

道となる紙を折って、オリヒメをヒコボシのところまで導くパズルゲームです。まず七夕をモチーフとした設定が素晴らしく、折り紙を折るというシステムも、ヒコボシのところまで行くという目的がすぐに分かります。設定だけに甘えることなく遊びやすさやビジュアル面もしっかりしており、その演出がクリアできたときの喜びを増幅してくれます。折り紙を折って道を作り、メビウスの輪のように裏側も考える必要があるのは奥が深く、見た目、システムともに高く評価されました。

## ■ 協賛賞 受賞作品

## 【Unityスタークリエイター賞（ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社）】

## 『SYMBY』 / 作者：SYMBY

・ゲーム紹介動画：<https://www.nicovideo.jp/watch/sm39940891>



## &lt;協賛企業コメント&gt;

プレイヤーが置かれた孤独と絶望的な状況と、閉ざされた研究所で出会う動物ロボ「SYMBY」の存在が、このゲームの物語を強く印象づけています。「SYMBY」は、アイテムを拾ってプレイヤーに渡したり、研究所を彷徨うプレイヤーの後ろをついてきたり、変形してプレイヤーと合体し攻撃力アップの手助けをしてくれたり…。プレイしていると「SYMBY」の可愛さ・尊さを感じずにはいられません。作者が説明文で書いていた「人類と獣機の共生の未来」を、テキストなどの説明を用いず、世界観と「SYMBY」の動き・ギミックで表現してプレイ体験に昇華できている部分を高く評価したいです。本作は短時間でクリアできるボリュームでしたが、プレイヤーと「SYMBY」とのさらなる共生ストーリー、もっと体験したいと思いました。

## 【日本一ソフトウェア賞（株式会社日本一ソフトウェア）】

## 『グリッチ・キャスケット』 / 作者：路地の浦

・ゲーム紹介動画：<https://www.nicovideo.jp/watch/sm39713990>



## &lt;協賛企業コメント&gt;

キャラクターやセリフ、街の風景、ゲームシステムなどから、謎のある物語やディストピア風の世界観が好き！という気持ちがビシバシと伝わってきました。

主人公となる2キャラクターを切り替えて世界の謎を解き明かしていくストーリー展開もさることながら、精密なドット絵で描かれた街の雰囲気・空気感も素晴らしく、主人公との会話の返答内容が多彩だったり、個性豊かな機械たちと喋ったり、買い物でキャラの衣装や小物が変わったり……といった細部の遊び心もふんだんに盛り込まれていました。次の目標への誘導や実績機能もあり、とても丁寧な作りの探索ゲームだと感じました。

物語が面白さの肝であるためここで多くをご紹介することはできませんが、近未来な世界観とゲームシステムが噛み合ったストーリー展開には思わずうなりました。ぜひ多くの方にこのゲームを遊んでもらいたいと思い、選出させていただきました。

## 【CRIWARE賞 (CRIWARE)】

## 『だいじょうぶとって』 / 作者：みやの

・ゲームプレイはこちら：<https://game.nicovideo.jp/atsumaru/games/gm19462>



## &lt;協賛企業コメント&gt;

CRIが提供するサウンド開発向けソリューション「CRI ADX」にちなんで、サウンドにこだわりが感じられた作品を選出させていただきました。本作では変化していく状況がサウンドを駆使して巧みに表現されており、ゲームの世界観や主人公の心情が印象的に伝わってくる作品でした。SEやBGMのみならずボイスも使用されており、様々な方法で世界観を伝えようとする作者のサウンドへのこだわりを感じられたことから選出させていただきました。またサウンド以外にもカットイン演出やテキストを入力するシステムなど随所に本作ならではのこだわりが感じられ、皆様にもぜひプレイしていただきたい作品です。

## 【OPTiX SpriteStudio賞 (OPTiX)】

## 『Carry@Tube』 / 作者：Carry@Tube inc.

・ゲーム紹介動画：<https://www.nicovideo.jp/watch/sm39941516>



## &lt;協賛企業コメント&gt;

OPTiX SpriteStudioは2Dアニメーション制作のソフトですので、グラフィックデザインと共にキャラクターのアニメーションにも注目し選出いたしました。イケてるデザインのキャラクターがかわいく&気持ち良くスムーズに動いており、背景グラフィックのデザインもよく好感が持てます。マップギミックや邪魔するキャラクター追加などのレベルデザインの練り込み、視聴者がいる設定とのことですのでジャンプ中に技(トリッププレイ)などの視聴者数増加要素などを追加することで、より完成度の高いゲームになると思います。

## 【サクセス 賞 (株式会社サクセス)】

## 『Carry@Tube』 / 作者：Carry@Tube inc

・ゲーム紹介動画：<https://www.nicovideo.jp/watch/sm39941516>



## &lt;協賛企業コメント&gt;

選考メンバー内で、クールな作品だという評価が圧倒的に多かった本作を選出させていただきます。配達×パルクール、そして配達をコンテンツとして観せる世界という設定も新しいなと感じました。また、PVでも、フリック操作の説明が世界観を壊すことなく表現されていたり、ピクトグラムを使っていたり、細かい部分まで趣向を凝らして世界観を邪魔されることがなくとても良かったです。素敵な作品にふれる機会をいただき、ありがとうございました。今後の作品も楽しみにしています！

## 【イクシール賞（合同会社イクシール）】

## 『グリッチ・キャスケット』 / 作者：路地の浦

・ゲーム紹介動画：<https://www.nicovideo.jp/watch/sm39713990>



## ＜協賛企業コメント＞

システムによる管理社会という舞台設定の中での物語の描き方がとても丁寧でありながら、グラフィックもその世界での生活を感じさせる描写やアニメーション、イベントスチルの演出など、一線を描くクオリティで圧倒されました。しかし、決して映像面だけの評価におさまる作品ではなく、細かいところまで行き届いたユーザーへの配慮も特筆に値します。用語集、目的の表示、日本語入力の予測変換など、フリーゲームとは思えない親切な作りは素晴らしいです。

ストーリーや演出以外にも、衣装、資料収集、カクテルといったやり込み要素も用意されていて、そういった部分のクオリティも総じて高く、イクシール賞の選考基準に最も沿っている作品だと判断しました。

## 【RPGツクール賞 3作品（株式会社Gotcha Gotcha Games）】

## 『ミスチックリーチャー ～Mystic Creature～』 / 作者：ねつし

・ゲームプレイはこちら：<https://game.nicovideo.jp/atsumaru/games/gm14416>



## ＜協賛企業コメント＞

作品にかける熱意が素晴らしいです。自ら掲げられているので敢えて明記しますが、ポケモン風ハクスラRPGというコンセプト、そして、いかにしてゲームの形に落とし込むか。ゲームクリエイターとして、必要なこだわりと実践がきっちり確立されています（制作ブログも読みました！）。創作スタイルのひとつとして、自分の好きなゲーム、あこがれているクリエイターの模倣から入るアプローチは重要です。0から1を生み出すオリジナリティも、1を3や10にアレンジするオリジナリティも、そのひとつにしか出せないオリジナリティです。ゲームにおけるエンターテインメント性とはインタラクティブ

な楽しさ、自分の表現したい楽しさと遊んでくれるプレイヤーの気持ちをバランスよく取り込むこと。その原点を感じさせる作品でした。あとクリーチャーデザインに味があって大好きです。

## 『ムツアナ』 / 作者：莞爾(かんじ)の草

・ゲームプレイはこちら：<https://game.nicovideo.jp/atsumaru/games/gm23553>



## ＜協賛企業コメント＞

死体のパーツを組み合わせてさまざまなアクションを身につける、着眼点が素晴らしいです。プレイヤーは、ゲームが始まった瞬間は胴体だけの存在というインパクトある設定。動物の死体のパーツ（腕や頭）をくっつけることで、さまざまな行動が可能になるわけですが、頭（目）がないと周りが見えない、足がないと早く動けないといったように、システムと連動してうまく再現されています。表現としてグロテスクな印象は受けるものの、歪なおもちゃで遊んでいるような、独特のUX、楽しさを感じることができました。脱出ゲームとの相性は最高にいいシステムですね。ギミックを突破するためには、プレイヤーは想像力を働かせてパーツの組み合わせを考える必要があり、アイテム探しになりがち脱出ゲームに、新たな切り口を見出しています。

他のひとがなかなか思いつかない発想、着眼点をもっていることは、クリエイターにとって強いアドバンテージとなりえます。これからも、あなたにしかできない創作、表現を目指してください。いい作品をプレイさせていただきました。

## 『EmptyEnd』 / 作者：蒼間なぎ

・ゲームプレイはこちら：<https://game.nicovideo.jp/atsumaru/games/gm24196>



## &lt;協賛企業コメント&gt;

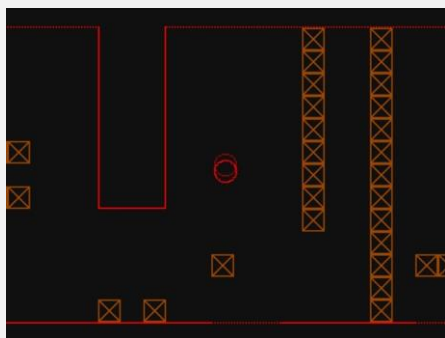
まばたきをするキャラクター、風になびく旗、ゲーム中のいたるところに動きが感じられ、生き活きと描かれる世界観に心を奪われました。特にキャラクターデザインが秀逸で、こちらをじっと見据えるような目の描き方が印象深く素敵でした。絵と物語を描くのが好き！というクリエイターさんの気持ちがストレートに伝わってきます。

ワンプレイを短く、周回プレイを前提としたゲーム構成はひとつの発明ですね。マルチエンドの場合、繰り返し遊んでもらうためのギミックとして、分岐ルートを回収させる遊び方になりやすいのですが、そもそも物語とは通して読むことでより深く噛みしめられるものです。そういった意味でも、周回のプレイスタイルはベストに近い選択だと思いました。ノート風のメニュー画面のデザインも雰囲気があっていいですね。

## 【アクションゲームツール賞（株式会社Gotcha Gotcha Games）】

## 『LINE BALL SERIES 02 / LINE BALL EXPLOSION』 / 作者：ΣRT

・ゲーム紹介動画：<https://www.nicovideo.jp/watch/sm38489440>



## &lt;協賛企業コメント&gt;

キャラがボールなので常に跳ねる、ただそれだけながら、アクションゲームとして大きな変化のある、ありそうでなかったまさに発想の転換のゲーム。こういう転換はなかなか難しいもので、アクションゲームでは特に重要な発想だと思います。単純に跳ねるだけでしっかりとタイミングを見る必要のある音ゲーのような楽しさがある上、今回の作品は3種類のボムの動きがボールの動きと相まってパズルゲーム的な面白さも加わった意欲的な作品でした。

シンプルなビジュアルゆえに即死床等がちょっと分かりづらいというのはあるが、その分一切説明に言葉を必要としないマルチランゲージ対応。高さの設定やパズル難易度、長さも絶妙でストレス無く楽しめる良いゲームでした。今度はよかったらアクトクMVでもゲーム制作にチャレンジしてみてください！

## 【Springin'（スプリングン）賞】（株式会社しくみデザイン）

## 『ROTATION MAZE』 / 作者：Kotaro

・ゲーム紹介動画：<https://www.nicovideo.jp/watch/sm39954502>



## &lt;協賛企業コメント&gt;

迷路を回してボールを箱の中に入れるシンプルな作品。ゲームには様々な工夫が施され、気が付いたら熱中してしまう中毒性があります。子どもから大人まで遊べるようなシンプルな内容と、ステージの一つ一つに緻密な仕掛けが相反するものであり、ゲームに対する作者の想いが伝わってきました。無心になりたい時、没頭したい時、ぜひプレーしていただきたい作品です。

## 【Springin' (スプリングイン) 敢闘賞】 (株式会社しくみデザイン)

## 『ユメエレベーター』 / 作者：モーモー

・ゲーム紹介動画：<https://www.nicovideo.jp/watch/sm39936556>



## &lt;協賛企業コメント&gt;

100年に一度、突然現れる「ユメエレベーター」に乗って、様々なミニゲームをクリアしていく作品。冒頭から画面揺らしなどの効果を使ってプレイヤーをゲームの中に誘い込み魅了させてくれる演出は流石です。

ミニゲームもそれぞれ異なったゲーム内容となっており飽きずに遊べるように構成されていた点は素晴らしいですが、少しミニゲームの内容が単調だったので、そこが改善できればより素晴らしい作品に仕上がったと思います。

## 『魔人の森の物語 改訂版』 / 作者：ここあぼうだー

・ゲーム紹介動画：<https://www.nicovideo.jp/watch/sm39972701>



## &lt;協賛企業コメント&gt;

主人公が魔人の森に迷い込み、敵と戦いながら森の平和を取り戻す作品です。キャラクターデザイン、シナリオの完成度は高く、一気にゲームの世界観に引き込まれます。物凄く丁寧に作り込まれている分、ゲームの内容が単調に感じるところがあり、登場するキャラクターも一緒にゲームに参加させるなど、もう少し遊びの要素を取り入れるとゲーム自体にも幅が出て、より魅力的な作品に仕上がったと思います。

※協賛賞の賞品は「ニコニコ自作ゲーム文化祭」公式サイト (<https://site.nicovideo.jp/atsumaru/ffs2021/>) にて記載。

## ■ 「ゲームアツマール」とは

「ゲームアツマール」は、『RPGツクールMZ』などで作成されたゲームを投稿、プレイできるサービスです。アプリのインストールの必要がなく、スマホとPCどちらでも遊べます。投稿ゲームにはコメントができ、コメントはゲームの進行に合わせて表示されるため、みんなで一緒にプレイしているような感覚が味わえます。また、プレイヤーは「ギフト機能」を使ってゲームを盛り上げ、クリエイターを応援することもできます。

- 「ゲームアツマール公式」サイト：<https://game.nicovideo.jp/atsumaru/>
- 「ゲームアツマール」運営公式Twitter：[https://twitter.com/nico\\_indiesgame](https://twitter.com/nico_indiesgame)
- 「ゲームアツマール」タイトル情報 公式Twitter：[https://twitter.com/dailygame\\_info](https://twitter.com/dailygame_info)
- 「ゲームアツマール」ギフト機能：[https://qa.nicovideo.jp/faq/show/16214?site\\_domain=default](https://qa.nicovideo.jp/faq/show/16214?site_domain=default)