

2019 年 5 月吉日

報道関係資料

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

**日本ゲーム大賞 2019「U18 部門」
6 月 9 日(日)にトンネル東京で予選大会を開催
小学生から高校生までの開発チームによる 13 作品のプレゼンテーションを実施
決勝大会への切符はどのチームに! ?**

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（会長：早川英樹、所在地：東京都新宿区西新宿、略称：CESA）は、日本ゲーム大賞におきまして、18 歳以下の方が開発したゲーム作品を対象に審査、表彰する「U18（ゆーじゅうはち）部門」の予選大会を、6 月 9 日（日）にトンネル東京（TUNNEL TOKYO）にて開催します。予選大会は誰でも無料で観覧が可能で、現在、公式サイトにて事前登録を受け付けております。【締切り 6/6（木） 23:59】

■日本ゲーム大賞 U18 部門公式サイト：<https://u18.awards.cesa.or.jp/>

日本ゲーム大賞 U18 部門は、次世代を担うゲームクリエイター発掘を目的に設立された、18 歳以下の小中学生および高校生等を対象としたゲーム制作コンテストです。初の開催となった昨年度は、決勝大会を東京ゲームショウ 2018 にて実施。今年度は、1 次審査が 4 月に実施され、この度、全応募作品の中から小学生の作品を含む 13 作品が予選大会進出作品に選ばれましたので、本日お知らせいたします。6 月 9 日（日）に行われる予選大会では、13 作品の開発チームが、トンネル東京に集い、決勝大会進出を目指します。

予選大会では、開発チームのプレゼンテーションによる審査が行われ、事前に行われている試遊審査の結果も含め、総合的に決勝大会進出作品が決定されます。決勝大会進出チームには、予選大会での審査員のアドバイスを参考に作品をブラッシュアップする期間が与えられます。ブラッシュアップされた作品の試遊審査と、9 月 15 日（日）に東京ゲームショウ 2019 で開催される決勝大会での最終プレゼンテーション審査により、各賞を決定、発表いたします。尚、U18 部門に関する最新情報は、日本ゲーム大賞 U18 部門公式サイトに随時掲載致します。

記

1. 日本ゲーム大賞 2019「U18 部門」予選大会 開催概要

概 要：応募 13 作品のプレゼンテーション、応募作品試遊会、決勝大会進出作品発表、交流会

日 時：2019 年 6 月 9 日（日） 開場 11:30 12:30～16:30

場 所：トンネル東京（TUNNEL TOKYO）（<https://tunnel-tokyo.jp/Home>）

東京都品川区西品川 1-1-1 住友不動産大崎ガーデンタワー9 階

交 通：JR 大崎駅より徒歩約 6 分

2. 予選大会進出 13 作品

朝を知らぬ星

開発者：梅村時空（N 高等学校）

Imaginary World

チーム名：Hidetyo's App

開発者：藤澤秀彦（芝浦工業大学附属高等学校）

Overtun

開発者：松田活（函館ラ・サール高等学校）

KAISENDOOOON!!!

チーム名：バーチャル SUSHI ↓

開発者：田染颯野、水上嵩大（ヒューマンキャンパス高等学校）

手裏剣 Jump

開発者：池上颯人（横浜市立美しが丘小学校）

shotlix

チーム名：shotlix

開発者：鎌谷天馬、池田逸水、改野由尚（N 高等学校）

Drag Voxel Distance

チーム名：エスカルゴ

開発者：早坂空也、奥澤大輝、尾崎将志（バンタンゲームアカデミー高等部）

Treasure Hunting

開発者：堤日向（大阪電気通信大学高等学校）

ふにゃごん

チーム名：ふにゃごん制作委員会

開発者：宮崎章太、西岡明矢斗（神戸市立科学技術高等学校）

浮遊大陸

チーム名：戦場に咲く一輪の草

開発者：高橋勇輝、岡野日翔、香田駿（山形県立米沢興譲館高等学校）

Flick Drop

開発者：大西海人（大阪電気通信大学高等学校）

ぷるりんの冒険

チーム名：Swing-bye

開発者：住友嵩征、岡田明樹、川染 翔吾（城南高等学校）

幽体離脱

チーム名：すいか

開発者：伊豫冬馬（茨城県立竹園高等学校）

※順不同

以上

日本ゲーム大賞 U18 部門ウェブサイト <http://u18.awards.cesa.or.jp/>

本件に関する報道関係からのお問い合わせ先

日本ゲーム大賞 U18 部門 運営事務局（株式会社イマジカデジタルスケープ 内）

Tel:03-5459-6217 Fax:03-5459-6232/E-mail : u18@cesa.or.jp（平日 10:00-17:00）