

## 第二回「9leap」受賞作品および評価ポイント

### ■ 第二回「9leap」前期優秀賞（5作品）

#### 「妹は成長期」

遠藤雅伸 審査員：

回転と疲労のトレードオフによって、回転を効率良く調節するメカニクスがオーソドックスなのに対し、「妹」というエッジだけのワードを、大方の予想を裏切る方向に発展させた異常なテーマデザインが面白い。

<http://9leap.net/games/1643>

#### 「ワイヤーアクション - 彼女のために」

宮野友彦 審査員：

アクション型パズルゲームなのだが、ステージクリアの方法はひとり通りではないのが秀逸。時間が立つほど加速していくというホンモノの物理とは違う、いわばファンタジー物理演算が入ってるところが凄い。

<http://9leap.net/games/1628>

#### 「CommandHeroes\_Magician」

清水亮 審査員：

なぞって入力するコマンドがスマートフォンの特性を活かしている点と、難しいコマンドほど威力が強いなど全体的な作り込みを評価しました。イラストが非常に良く描けていて、細かい動きなども高評価です。

<http://9leap.net/games/1634>

#### 「色玉里」

宝珠山卓志 審査員：

物理計算を使っていて動きがホンモノっぽくて、いちユーザーとしてダラダラやってしまいそうです。ステージの作り込みがもう少し凝ってればもっと楽しめるのではないかとおもいました。

<http://9leap.net/games/1784>

#### 「まりも。」

東浩紀 審査員：

ゲーム性ゼロに見えかねないが、まりもの弾性に不定形の魅力がある。ソーシャルとの連携も意欲的で、育成や増殖など機能が増えれば第二のなめこアプリになるかもしれない。技術水準もあなどれないものがある。

<http://9leap.net/games/1895>

■ 第二回「9leap」前期奨励賞（2 作品）

「る〜びっく 2D」

<http://9leap.net/games/1787/>

「砂漠のデコイ」

<http://9leap.net/games/1626>

## 第二回「9leap」開催概要

- 詳細公開： 2012 年 4 月 23 日
- 募集期間： 2012 年 5 月 1 日～2012 年 8 月 31 日（前期：募集終了）  
2012 年 9 月 1 日～2012 年 12 月 31 日（後期）
- 受賞作品発表： 2012 年 9 月（本プレスリリース）  
2013 年 1 月（上旬）（後期：優秀賞）  
2013 年 1 月（中旬）（通期：最優勝）
- 募集内容： JavaScript で書かれたスマートフォンで動作するオリジナルゲーム作品
- 応募方法： 9leap 公式サイトフォームから ZIP 形式で応募
- 応募資格： 小学生以上 25 歳以下の学生
- 審査方法： 公開審査と審査員による審査
- 審査員： 清水亮（株式会社ユビキタスエンターテインメント  
代表取締役社長兼 CEO / ゲームデザイナー）  
宝珠山卓志（株式会社 D2C 代表取締役社長）  
福岡俊弘（週刊アスキー 総編集長）  
東浩紀（思想家／小説家）  
遠藤雅伸（株式会社モバイル&ゲームスタジオ取締役会長）  
宮野友彦（週刊アスキー 編集長）
- 賞品： MacBook Pro15 インチまたは MacBook Air 13 インチ（優秀作品複数対象）  
GDC2013 視察旅行参加および IGDA 日本主催イベント登壇権（最優秀 3 作品対象）
- 主催： 株式会社ユビキタスエンターテインメント、株式会社 D2C
- 協力： 国際ゲーム開発者協会日本（IGDA 日本）
- URL： <http://www.igda.jp/modules/bulletin/>  
メディア・スポンサー：週刊アスキー、月刊ベストギア
- 賞品は最新のモデルを選定させていただき、変更する可能性があります。
- 公開審査の詳細に関しましては、公式サイトにて掲出いたします。