



2014年度 受賞作品一覧

Prize winner list in fiscal year 2014

萌えゲーアワード2014・大賞

蒼の彼方のフォーリズム (sprite)



前回から参加タイトルや投票の仕組など、体制がガラリと変わった今回の萌えゲーアワード。審査委員会でもポイント計算の仕組みについてなどの質問が多くなされ、最終的に大賞の候補は『蒼の彼方のフォーリズム』と『あの晴れわたる空より高く』の2作品に絞られた。最後には審査委員全員の意見を聞き、結果満場一致で『蒼の彼方のフォーリズム』の大賞が決まった。

本作は空を飛べるシューズ“グラシュ”を使用した新しいスポーツ“フライングサーカス(以下FC)”の部活“FC部”を舞台に描かれる、学園モノ青春純愛AVG。まず何より、このFCが面白い!!スピード感たっぷりに描かれるFCのド迫力バトルは、AVGとは思えないほどの緊張感と臨場感。さらに強烈なライバルが登場したり常識を覆す戦術が登場したり挫折を仲間たちと乗り越えたりと、とにかく手に汗握る、熱いスポ

コンモノとして最高の。グラフィックやキャラクターやシナリオなど全てにおいてレベルが高い作品だが、まずはFCという競技にこれだけユーザーを夢中にさせられた、演出が素晴らしいの一言。そこで勝負ありということだろう。

発売直前にTVアニメ化が発表された事で話題となった本作。spriteはデビュー作の『恋と選挙とチョコレート』に続き2作品連続のTVアニメ化で、これは偉業と言える。いかに業界内外で注目されているブランドかの証だろう。それにしてもアニメでFCの勝負が見られるなんて、今から楽しみ過ぎる!!王道のスポコン青春モノが好きなら、絶対にプレイして欲しい作品だ。

(BugBug編集部 編集長 大澤 忠基)



同時受賞

金賞・ユーザー支持賞

この作品が昨年度でユーザーからの支持が一番得た理由をひとことで評するならば、非常にバランスのとれた作品だったからと言えるのではないだろうか。

それはどこかひとつが突出しているものではなく、作画(キャラクター及び塗り)に華があり、シナリオも新しいルールを作り上げた(架空の)スポーツ物として物語にスピード感を与え、また、声優の方も豪華で演技も素晴らしく、音楽も美しい。そして、ゲームシステムにも不満を覚えることはない。制作側の姿勢も、ニッチな層に向けた作品ではない事を最初から前提としているので、なおのこと注意深く、作品全体に対して目

が行き届いており、それがユーザーにも確かに伝わっている。

また、プレイヤーが充足感を得られる理由のひとつに、「とっつきやすさ」がある。このゲームに対する入りやすさが最大公約数的に受け入れられたのだと思う。

バランスの取れた作品で、「とっつきやすい」作風。そういった点が評価され、多くのユーザーの支持に広がったのだと言えるであろう。

(コミックマーケット準備会 山下 智生)

萌えゲーアワード2014・準大賞

あの晴れわたる空より高く (チュアブルソフト)

シナリオ賞も併せて取っている事から分かるように、本作で最も評価されたのはシナリオ。内容は、弱小ロケット部“ビャッコ”を舞台に、ロケット開発に熱中する少年少女を描いた、学園青春ストーリー。読んでまず感じるのが、ロケットに対するこだわりが半端ない事。高度な専門知識がバンバン出てきて、プレイし終わったらかなりのロケット通になるレベル。でもそんな高度なロケット知識がスナリ読めてしまうぐらい、主人公たちのロケットに懸ける熱意に、ユーザーも夢中になってしまうのだ。

発売後にネットを中心に評判になり、ロングセラーになった本作だが、それも納得の読み応え。ロケットを宇宙に打ち上げるという、視覚的にも

感覚的にも分かりやすいテーマを選んだのも勝因だろう。

なお本作は、チュアブルソフトの10周年記念作品となる。東日本大震災の影響で制作中止の可能性があった『アステリズム -Astraythem-』など、ここまで到達するには、我々の想像もつかない多くの苦労があったことだろう。それらを乗り越えて作品を作り続けてきたゲームへの愛情こそが、この感動の名作を生んだ源に違いない。

(BugBug編集部 編集長 大澤 忠基)



同時受賞

金賞・シナリオ賞

今回のエントリー作品の中でも数少ない複数賞受賞(もう一つは準大賞)となった作品である。本来なら準大賞のみの受賞となるはずだが、この作品は抜きん出てシナリオが素晴らしいということで、審査会協議の結果、この賞も受賞することとなった。

学生たちが集まってグループを作り、自作のロケットを飛ばす。そしてその中で繰り広げられる青春群像を、このライターの方は見事に描ききっている。エロの部分抜きにしても、物語として大変に優れた読み物であり、また読者に伝わりづらいロケットのハード部分の説明にも心が砕かれ、わかりやすいものに咀嚼されている。

そういった工夫もなされているため、読者は序盤から無理なく物語世界に引き込まれ、またプレイ後の読後感も爽快なものとなっている。

シナリオ的には読んでいて、決して損のない作品に仕上がっていると言える。

最後に一言。多くの美少女ゲームのシナリオライターの方々が、ライトノベルの執筆やアニメーションのシナリオに活動の場所を移していく昨今で、ライトノベルの作家の方に美少女ゲームのシナリオを執筆してもらおうという今までと真逆の発想は、今後の業界の方向性にとって、ひとつの試金石となったのではないだろうか。

この英断をおこなったメーカーの方々にも敬意を表したい。

(コミックマーケット準備会 山下 智生)

萌えゲーアワード2014・準大賞

なないろリンカネーション (シルキーズプラスWASABI)

シルキーズプラス WASABI のデビュー作『なないろリンカネーション』・通称『ななリン』が、もう一つの準大賞に選ばれた。新ブランドの処女作ではあるのだが、スタッフは数々の名作を手掛けてきた実力派たち。しかも原画にすめらぎ琥珀氏、シナリオにかずきふみ氏という豪華クリエイターを揃えているのだから、いきなり準大賞も納得の完成度なのだ。

本作も最も評価されたのはシナリオ。魅力的なキャラクターとの笑える日常からシリアスな展開、さらに、泣けるシーンやアツと驚く仕掛けもあったりと、まるでPCゲームの楽しさを凝縮したかのような内容。古き良きPCゲームの素晴らしさを今どきにアレンジした感もあり、古参ユーザーはもちろん、若い新しいユーザーにこそ新鮮に楽しんでもらえるのではないかなと思う。

なお本作で印象的だったのが、スタッフがイベントなどで積極的にファンと交流を図っていた事。スタッフ自身も楽しんで作っていた事が伝わる、プレイ後にパワーをもらえる作品だ。

(BugBug編集部 編集長 大澤 忠基)



金賞・シナリオ賞



■キミのとなりで恋してる！(ALcotハニカム)

ミドルプライスの作品なので、作品ボリュームとしてはやや短めだが、その分、コンパクトにまとまっていてダレないシナリオだと言えるのではないだろうか。

内容的には、孫の将来を心配した祖母の願いで許婚を決めることとなった主人公が、与えられた期限の中で成長する物語である。攻略ヒロインは三人で、その三人の人間模様が描かれている中に、テキストの良さとか会話劇の面白さを見出せる。

どの女の子も魅力的に書かれていて素晴らしいのであるが、特に注目すべきは攻略対象ではないのだが主人公の妹である。このキャラが狂言回しとして

活き活きとしており、また物語の要となっているのだ。これからプレイする人達には、是非主人公とこの妹の兄妹の心の繋がりを読み取って欲しいと思う。そこにこの作品の主人公の本質が見れるのは間違いない。

クリア後もおまけのシナリオというのかサイドストーリーというのか、これもプレイしたら最後まで読むとよいだろう。タイトルの意味が理解できる、ちょっといい話を読んで物語を終えることができるからだ。

(コミックマーケット準備会 山下 智生)



金賞・純愛系作品賞



■月に寄りそう乙女の作法2 (Navel)

本作は 2013 年のアワード大賞であった『月に寄りそう乙女の作法』の続編として制作され、前作に続き多くの支持を得ての受賞となった。

本作のポイントは、シリーズではおなじみの世界観を踏襲し、女子のみの学園や主従関係、女装する主人公といった独特な雰囲気

が面白い。しかし彩りある学園内生活にもコンプレックスは生じ、時にはそれに直面させ「挑む」場面も多い。だがそういった場面を乗り越えての達成感は素晴らしく、ヒロインと共に意思

を紡ぎ合わせた成長と絆を強めた満足度の高い作品となっていた。

今までも数多くのヒット作を出す Navel ブランドが描く、清純にして美德を描き、高いクオリティを維持させた本作は、今まで以上に美しく夢のある物語として楽しむ事が出来る。多くの期待に応えた堂々たる作品と言えよう。

(デザインスタジオ威風堂 高木敬介)



金賞・純愛系作品賞



■Melly Moment (HOOKSOFT)

毎年激戦の純愛系作品だが、その中でも恋愛感を感じられる作品ではないかと思ひ、本作を強く推薦した。

本作では「恋するきっかけ」をテーマとし、ヒロイン達の何気ないしぐさや行動を見る事で話が進み、ドキドキ感を味わいながら、少しずつ紡ぎあげていく甘さを愉しむことが出来る。オーソドックスだが、非常に癒されるのはHOOK というブランドの基礎力があっての事であろう。

また声優の演技も素晴らしく、臨場感や雰囲気

他にも本作では時間差マップによる展開の変化や時間制限のある選択肢といったアイデアも入れ込み、キャラ萌えだけではなくゲームとしての完成度も高めている。

甘酸っぱく、イチイチチャチャした恋愛が満載された本作を、純愛作の王道として是非に楽しんでもらいたい。

(デザインスタジオ威風堂 高木敬介)



金賞・燃え系作品賞



■相州戦神館学園 八命陣 (light)

明治から大正という時代で、夢と現実が複雑にリンクするという少々難しい設定ながらも、それをまったく感じさせずにプレイさせてしまうシナリオのパワー。そして魅力的に描写されたキャラクターなど、ユーザーから高い評価を得て 2 月の月間賞を受賞となりました。

戦闘シーンや BGM など文字通り「燃える」展開で、美少女ゲームとは思えないほどのアツい盛り上がりを見せてくれるのも、本作の特長です。女性キャラだけでなく、男性キャラも魅力的に描かれており、普通の美少女ゲームとはちょっと毛色が変わって

り、そんな所もユーザーの琴線に触れたのではないのでしょうか。

このタイトルはコンシューマ版や続編なども発表されており、その世界観と支持層はますます広がっているようです。今後の展開にも注目していきたいタイトルとなりそうです。

(パソコンパラダイス編集部 編集長 丸山 和巳)



金賞・燃え系作品賞



■BALDRSKY ZERO2 (戯画)

3D ロボットアクションゲームで、同シリーズの完結編となる本作が 3 月度の月間賞と同タイトルを受賞。長く愛されているシリーズだけに、細部に至るまで徹底的に作りこまれているな...というのが正直な感想。キモとなるアクション部分はもちろんのこと、物語の設定や世界観なども作りこまれており、畳み掛ける展開などボリュームは満点。この世界観にハマったユーザーが多いというもうなずけます。

ただ、シリーズ物の宿命ではありますが、新規のユーザーの場合、その作りこまれた世界に入り込めずに置いてきぼりになる人もいるかもしれない。

しかし、それでも投げ出さずに最後までプレイさせてしまう質量とアツさをこのタイトルは持っている。だからこそ、ここまでシリーズが支持され続けてきたのではないのでしょうか？

(パソコンパラダイス編集部 編集長 丸山 和巳)



金賞・ファンディスク賞



■ChuSingura46+1 - 忠臣蔵46+1- 武士の鼓動 (A samurai's beat) (インレ)

昨年のアワードでニューブランド賞を受賞した『ChuSingura46+1』のファンディスク。原作は忠臣蔵の赤穂浪士が美少女になって登場し、熱いシナリオで話題を呼んだ作品だ。

FD の本作では赤穂浪士だけでなく、何と幕末にタイムスリップして新撰組まで美少女になって登場。シナリオのボリュームも膨大で、前作で好評だった手に汗握るバトルなど、燃える展開も盛り沢山。もちろんエッチシーンもてんこ盛りで、赤穂浪士全員とのエッチが用意されただけでなく、何とアニメまで挿入。まさにファンが求める内容を詰め込んだ FD になっているのだ。

前作から PC ゲームで人気の声優をズラリ揃えてオールスター的に起用するなど、ファンサービス精神に溢れていた。そんな作品のファンディスクなので、もう至るところでファンサービスのオンパレード♪ 若いスタッフがユーザーに近い目線で作品作りをしているのが、ファンが求めるものを確実に捉え応えられている要因だろう。まだ ChuSingura 未体験の人は、ぜひ前作からプレイして楽しんで欲しい。

(BugBug 編集部 編集長 大澤 忠基)



金賞・やりこみ系作品賞



天秤のLa DEA。～戦女神MEMORIA～ (エウシュリー)

本作はエウシュリーのデビュー作『戦女神』のリニューアル作であり。ビジュアルイベントとダンジョン探索によって話を進めるファンタジー世界が魅力のRPGだ。

受賞のポイントとしては数多くのクエストによるプレイ幅の広さ、また周回プレイによるイベントの開放や仲間が増えたりと、正統派なボリュームアップが好評を得ていた。

RPGとしても序盤の難しさや、闘い方が複雑でどうしたらよいのか解らない人の為にもオート戦闘が用意されており、キャラの育成もストレスなく進行ができる。

またキャラによってはエッチシーンでも成長する要素があり、18禁作品らしい楽しみ方も出来るのも好ポイントと言えよう。

数多くのやりこみ系作品をリリースしてきたエウシュリーが原点に目を向け、シリーズの世界観を一層魅力のあるものへと昇華させた。本作で HP が99999になるまで遊びつくして欲しい。

(デザインスタジオ威風堂 高木敬介)



金賞・ゲームデザイン賞



VenusBlood -HYPNO- (Dual Tail)

2007年に発売した「VenusBlood」(無印)から数えて8作目にあたる今作。2009年発売の同作「DESIRE」より国取り系SLGとなり、そのやり込み要素に魅了されたファンも多いシリーズだが、今も尚、進化し続けている所も魅力だろう。

戦闘パートでは細かな部隊設定はもちろん、周回プレイすればする程、育成も可能で、同時に開始時に敵の強さも上げられるので周回によるパワーバランスが崩れることなく遊ぶことができる。自分自身で決められることも多くユニットの編成から陣営まで細かく自分好みの戦闘ができるのでやっていて本当に気持ちが良い。

進行は、戦闘のSLGパートとADVパートで構成されているが、ADVもカットインなど多く使われており動きも多く見ていて飽きが来ないのも特徴の一つ。また戦闘SLGが苦手な人への配慮も多く、万が一ゲームオーバーしてもアイテムが引き継げたり、戦闘によりエンディングが変わるのではなく、ADVパートでの選択肢によってルートが分岐し、その後マルチエンドとなる仕組みもまた魅力。

CGなどをコンプするには周回プレイが必要だが、1度クリアしたくらいではやめられない程魅了されてしまう、ゲームデザイン性抜群の作品である。

(電脳妄想開発室 Ayumi.)



金賞・ゲームデザイン賞



偽骸のアルルーナ (でぼの巣製作所)

でぼの巣製作所のすごい所は、コンシューマなどを含めた「RPG、SLGの流行り」を常にウォッチして自家菜園中のモノにしてしまう点だと思ってましたが、今作は特にそれが上手く仕上がった作品と言えます。例えばAVGを“アイドルユニット”など流行りのモチーフで作るより、RPGでゲームデザインを刷新していくのは格段に労力の要ることではないかと。今回はそういった今までの実績を含めた功労賞の意味合いもあると思います。

ちなみにシステムはソシャゲなどで人気の「パズル要素を絡めたRPG戦闘」を感じさせる独自性の高いもの。主人公パーティの攻撃を連鎖させて、い

かに効率よく敵を“消して”いくかを考えつつ進めるのが楽しいです。他にも入手した様々な素材から武器類を合成するという収集フェチ向けのお楽しみや、きちんとヒロインルートがあって違うシナリオやクエストが用意されているなど、手抜きのない作りには職人魂さえ感じます。パズルゲーム好きの人ならハマること間違いなしのRPGですよ!!

(BugBug編集部 副編集長 正木 礼一)



金賞・キャラクターデザイン賞



Clover Day's (ALcot)

キャラクターデザイン賞を講評するポイントとしてキャラの内面を掘り下げ、より密度の濃い様子を描いているのか、時に外見以上に熱く議論する点も多い。

本作は「双子」を強く押し出した内容となっており、それぞれに共通点と個性が入り混じり、細やかな配慮も多く感じた。

双子と言っても姉妹／兄妹／家族と、状況の変化に応じて主人公の心情や行動も大きく動いていき、それに合わせヒロイン達の表情も豊かに変化する。可愛らしさを重点に置いたビジュアルポイントは申し分ないものであった。

また本作は時間経過の流れが大きく、長い日常から少しずつ両想いになっていく、そうしているうちに双子をセットと思わず、それぞれに個人として感情移入出来た点が評価のポイントとなった。

本作はALcotのデビュー作『Clover Heart's』から10年後の舞台を設定しており、ALcotも10周年記念作品として掲げている。ブランドとして、作品としての10年を培った思いを体験して欲しい。

(デザインスタジオ威風堂 高木敬介)



金賞・キャラクターデザイン賞



レミニセンス Re:Collect (てい〜ぐる)

キャラクターデザイン賞はヒロインビジュアルだけでなく、プレイ時の満足感で大きく評価が分かれる部門であり、毎年多くの議論が出ている。

特に本作では、前作から続けてプレイしたユーザーからの支持を多く得ており、人気の高さが伺えた。特に今回はトモセシュンサク氏が描くヒロインは大人びた印象を受ける。それは前作から経過した社会人、「大人」としての魅力もあるからと言えよう。続編故に初回プレイ時はルートを固定されるが、クリアすれば別シナリオも出来るようになる。特に和風テイストが強い新キャラ達はとても高貴で魅力的だ。

そしてキャラの魅力を引き上げる会話も素晴らしく、衣笠彰梧氏のシナリオで会話をテンポ良く楽しむ事が出来る。この点にも多くの支持を得ていた。

ビジュアル+シナリオ両氏の力でキャラの魅力を高めており、てい〜ぐるの黄金コンビとも言えよう。これを機に是非シリーズ両作を一気に楽しんでみよう。

(デザインスタジオ威風堂 高木敬介)



金賞・プロモーション賞



ヤキモチストリーム (まどそふと)

2作目にして中心メーカーのような存在感を思わせるまどそふと。デビュー作から好セールスを記録、2014年発売の「ヤキモチストリーム」では大きく数字を伸ばしており、今、最も勢いを感じさせるブランドだ。

その勢いを生み出す要因の一つが、丁寧に行われている販促展開。三カ月以上前からキャンペーンを始める & イベントに積極的に参加する等、活動内容に新しいものは少ないのだが、一つ一つの要素・情報が作り込まれており、予約したユーザー、参加したユーザーを満足させる配慮がなされている。

スタッフが若く、現役の美少女ゲームユーザーでもあるため、どういった内容が求められるのか、また他ブランドの作品で嬉しかった点を、ユーザー目線で分析できるのも同ブランドの強みと言えよう。

今回はプロモーション賞だが、このまま順調にステップアップしていけば、さらに上も狙えるだろう。

(PC PRESS編集部 編集長 津田 清和)



金賞・エロス系作品賞PINK



サキガケ⇒ジェネレーション！(クロシェット)

ネットゲームという身近な題材をテーマにした学園アドベンチャー。ネットゲームの世界と現実がリンクするというシチュエーションをコミカルに描き、ユーザーに好評を博し5月度の月間賞となりました。

シナリオの転がし方も巧かったのですが、それ以上に特筆すべきはキャラクターでしょう。「ちょいぽちゃ」なイメージのキャラクターデザインが肉感的なグラフィックで仕上げられており、「むちむち」と柔らかそうな女の子たちには思わず惹きつけられてしまいます。仕方ないですね男性の本能だもん。最近ほ「ちょ

いぽちゃ」というジャンルも定着し始めていますが、中には「ちょいぽちゃ？」と首を傾げなくなるものも見られます。そんな中、このタイトルは「ちょいぽちゃ」のベンチマークとしてひとつの指針となっていくのではないのでしょうか？

(パソコンパラダイス編集部 編集長 丸山 和巳)



金賞・エロス系作品賞PINK



PRIMAL×HEARTS (ま～まれえど)

学園に存在する2つの生徒会。それぞれのトップである女の子たちは自分の陣営に主人公を入れるため、ドタバタとした争奪戦を繰り広げる。シナリオのモチーフとしては定番なのですが、とにかく終始、ドタバタとしたコメディを貫き通しているシナリオに感心。最後まで女の子たちと明るく楽しく、女の子たちとイチャイチャしてください。というシナリオライターの意思が感じられます。

また、グラフィックに関してもトップレベルと言えるクオリティで、Hシーンの数も豊富に用意されており、Hシーンに関しても手抜きがないところもポイント。

「萌えゲー」として王道の作りをしていながら、美少女ゲームとしての本分もキッチリと押さえた作りで、久しぶりに何も難しいことを考えずに美少女ゲームをプレイした気がします。8月の月間賞や今回の受賞も納得です。

(パソコンパラダイス編集部 編集長 丸山 和巳)



金賞・エロス系作品賞PINK



アマカノ (あぎらしそふと)

3人のヒロインの中からひとりを選んでひたすらイチャラブするアドベンチャーゲーム。ヒロインの数を3人に絞り、その分、ひとりひとりの性格描写が丁寧なされており、ついついヒロインに感情移入させてしまう作りは上手だなと思いました。「ヒロインとひたすらバカップルであまあまな日々を楽しむ」というコンセプトも明快で、誰でも気軽に楽しめる点もいいです。

グラフィックに関しても同様で、クオリティが高いのはもちろん、ヒロインたちがひたすらカワイイのはGOOD！Hシーンも多く、その辺りを重視するユーザーも納得のボリュームでしょう。

また、公式Webサイトでヒロインたちとのその後をアペンドパッチでフォローし続けるなど、非常にユーザーライクな姿勢で、文字通り長く楽しむことができる一本と言えるでしょう。

(パソコンパラダイス編集部 編集長 丸山 和巳)



金賞・エロス系作品賞BLACK



黒の教室 (BISHOP)

「安定の」「安心の」という単語がこれ程合うブランドが他にあるだろうか。黒の教室は、自分の牝奴隷の女が学園長として運営している学園に体育教師として赴任し、黒い欲望を満たしていく安定のBISHOP作品だ。

Hシーンの数は1キャラあたり16と、所謂抜きゲーとしても十分な量があり、シチュエーションも当然豊富で学園のありとあらゆる所でとにかくまくる。人がいても御構い無しだ。ユーザーの誰もが通ってきたであろう学び舎という場所を舞台にした非日常には計り知れないエロスを感じる。

ヒロイン群も分かりやすい属性で構成されており、お嬢様やスポーツ少女、幼馴染立ち位置の教え子、無口系のヒロインたちに陵辱の限りを尽くすことができる。作中には、主人公の調教アイデアを刺激する漫画パロディも含まれており、主人公の黒い欲望の陰にクスリと笑いが起こる一面もある。こういった要素は他作品でも見ることができ、BISHOPファンには堪らない点でもあるだろう。

ゲーム初心者にも分かりやすく、入り込みやすい。これぞ抜きゲーと言うに相応しい逸品である。

(電腦妄想開発室 Ayumi.)



金賞・フェチ系作品賞



お兄ちゃん、右手の使用を禁止します！(Galette)

かわいい4人の妹達が繰り出す仕草に思わずニヤニヤするGaletteが放つ、妹フェチ最強の刺客ついに参上！

「ああ、妹と一緒に空気が吸いたい」と、にやけて顔が歪む主人公、妹達を庇い右手を負傷、右手の使用を妹達に禁止され「必要なことは、なんでもしてあげるからね」と、パラダイスな日常生活が始まる。ご飯にお風呂、トイレに萌えゲーと繰り広げられる妹達との日々、そしてお約束の展開へと突入する。

本作はエッチシーンもさることながら、妹達の仕草や会話、何気ない表情などのポイントが高く、添い寝する横顔やシャツの隙間のちょっとしたところにも魅

力が充実しており、妹フェチをとことん堪能できる作品です。

さらにエンディングにも注目、スタッフ達の好みのサイズにやる気が伺えます！

また、妹だけにツルペタ派も是非押さえておきたい作品でもあります。

(コミックマーケット準備会 共同代表 市川 孝一)



金賞・3D賞



この大空に、翼をひろげて SNOW PRESENTS (PULLTOP)

昨年度はなくなってしまった3D賞を復活させたのは、「この大空に、翼をひろげて SNOW PRESENTS」です。守りに入らず既存シリーズの人気キャラクターであるメインヒロインの小鳥を3Dモデリングするというチャレンジが評価に繋がりました。

その3Dはまさに「小鳥が歩いている!」という出来の良さでしたが、そんな出来の良い3Dをあえて全シーンで使わず、イベントシーンでは2Dモーションを併用し、キャラを動かしたいのか、よりよく見せたいのか目的に応じて使い分けていた点が演出として非常に優れていました。また、3Dでありながらユー

ザーにカメラ視点を自由にさせなかったことで、バイノーラル録音による立体音響が効果的に機能しました。

結果的に2012年の大賞受賞作『この大空に、翼をひろげて』、2013年のファンディスク賞・金賞受賞作『この大空に、翼をひろげて FLIGHT DIARY』に続くまさかの3年連続受賞となりましたが、これから遊ぶ方は全部入りのCOMPLETE BOXを選ぶと良いでしょう。

(Game-Style 創刊者・初代編集長 齋藤 大祐)



金賞・主題歌賞

できない私が、くり返す。(あかべえそふとすりい)

今年度の主題歌賞は2タイトルとなりました。1タイトル目は『できない私が、くり返す。』です。霜月はるかが歌うオープニングテーマの「Re:Call」は俗にいう「萌えゲー」でよく流れる元気で明るくポップな主題歌とは一線を画しており、特に楽曲自体の壮大さが非常にゲームを盛り上げてくれます。オーケストラ構成でのフルヴァージョンアレンジを期待してしまうというのは言い過ぎでしょうか。

また、歌詞がメインシナリオに沿った内容となっているため、ゲームクリア後に聴くとさらに感動が蘇るというゲーム主題歌に相応しい楽曲となっています。

余談ですが、同じく霜月はるかが歌う『箱庭ロジック』も主題歌賞として推す声があったのですが、ボーカルが同じ楽曲の同時受賞はいかがなものかという声もあり、『できない私が、くり返す。』のみ受賞となりました。個人的にはこっちも好きなので聞き比べるのも一興ではないでしょうか。

(Game-Style 創刊者・初代編集長 齋藤 大祐)



金賞・主題歌賞

ハピメア Fragmentation Dream (Purple software)

今年度の主題歌賞、2タイトル目は『ハピメア Fragmentation Dream』です。オープニングテーマの「幻想楼閣」は、1作目「ハピメア」のオープニングテーマ「夢の無限回廊」と同じく、橋本みゆきがボーカルを務めていますが、かなりテイストの違う楽曲となっています。ゲームのテーマである「明晰夢」という言葉が非常にマッチしたイメージの楽曲で、中毒性も高いため、人によってはハマりすぎてヘビーローテーションで聴いてしまうかもしれません。

Purple software と橋本みゆきはアワードが始まる前から毎年のように良い主題歌を出し続けている(「秋色」とか「L」とか「TIME」とか「恋桜」とか「未来ノスタルジア」とか「友恋」とか……)のですが、なぜか今まで霜月はるかと同じく主題歌賞を獲得できていませんでした。今回、お二人が揃って初受賞となり、感慨深いです。

(Game-Style 創刊者・初代編集長 齋藤 大祐)



金賞・BGM賞

アストラエアの白き永遠 (FAVORITE)

今年度の BGM 賞は対抗馬もなく独走で FAVORITE の「アストラエアの白き永遠」が受賞しました。決め手となったのは 60 曲近くある楽曲すべてのクオリティが高かったことです。ついアレンジの手間を省いてしまったり、何曲か凡曲が混じってしまうものなのですが、これだけ粒が揃っている作品は希有です。また、ずっと聞いていても気持ちが良い曲が多いため、サントラを購入した人も多いのではないのでしょうか。

ピアノ主体の BGM は、やさしいだけでなく、時に激しく、時にシリアスに、時に楽しく、ゲームのシーンに合わせて盛り上げてくれます。「永久に舞う、雪の詩」や「白きセカイの因果律」などゲームを代表する曲ももちろん良いのですが、個人的には、「ゆきよりも優しく」などの物静かな楽曲こそこのゲーム全体の魅力を最大限に引き出していると感じました。

(Game-Style 創刊者・初代編集長 齋藤 大祐)



金賞・ニューブランド賞

どうして、そんなに黒い髪が好きなの？ (ファイヤワークス)

いくつかの上位タイトルとそれ以外の売上格差がより厳しくなってきた市場において、知名度が不足する新ブランドはどうしても苦戦しやすい。ファイヤワークスの『どうして、そんなに黒い髪が好きなの？』も同様であり、セールス数自体は目立つ結果とはならなかった。それでいて 10 月の月間賞を獲得し、また年間のユーザー投票でも 7 位に入る数字を残したのは、わかりやすいテーマに絞り、それを活かす作風を徹底したことが、プレイしたユーザーの気持ちを強く掴んだからだろう。

特に萌え系作品では髪の毛に明るいカラーを使用したヒロインが多数登場し、華やかさの演出にもつながっているが、本作では全て“黒髪”。購入特典ではさらに黒い髪に変わるパッチも用意されている。歴史や神話を活かした設定・物語も、このビジュアルに適した内容と言えるだろう。

(PC PRESS 編集部 編集長 津田 清和)



金賞・ニューブランド賞

紙の上の魔法使い (ウグイスカグラ)

昨年 12 月は「年末商戦としては物足りない」と推測されていたのだが、結果は予想以上の数字となった。その理由の一つが、実績のない新ブランドの健闘であり、『紙の上の魔法使い』のウグイスカグラもそのブランドの一つだ。

本作はいわゆる“萌え系”にカテゴリーされる内容となっているが、人気ジャンルでもあるため、競争は厳しい。新ブランドであり、またシナリオ・原画ともほぼ新人である『紙の上の魔法使い』が好セールス、そしてユーザー投票でも 12 位と高い評価を得たのは、

「物語性とキャラクター性の両方を追求した作品を作っていく」という、決して簡単ではないブランドコンセプトを、見事に表現しているからだろう。

粗さを感じさせる部分もあるが、物語 & キャラクターの構成力を感じさせる作品だけに、またこのスタッフでの次回作を期待したい。

(PC PRESS 編集部 編集長 津田 清和)



金賞・話題賞

彼女のセイイキ (feng)

フルプライス商品でヒット作を多数手がけてきた feng が、初めてリリースする低価格ソフト。ほぼフルプライスの抱き枕をセットにした豪華版と、ソフトのみの通常版という 2 パターンでの販売も珍しく、発売前から店舗にも注目されていた商品だったが、結果は予想以上の大ヒットに。

通常版は今も売れ続けるロングセールスとなっている。これまで feng が培ってきた作風を低価格ソフトとして凝縮したゲーム内容は、既存ユーザーだけでなく、新規層獲得にもつながっているようだ。

同時に、豪華版に付いている抱き枕の品質はこれまでのイベント等での実績が活かされており、地方に比べ秋葉原等の主要店舗では比率が高めになっていた模様。

ゲームを進めていくと「次」の存在を予測させるのだが、先日、その期待通りに次回作『妹のセイイキ』が発表された。feng の実績やノウハウも元に新たな商品を成功、さらなる展開も期待させる『彼女のセイイキ』は 2014 年の話題賞にふさわしい。

(PC PRESS 編集部 編集長 津田 清和)



金賞・ロープライス賞



【ワルキューレロマンツェ Re:tell (Ricotta)】

2011年に発売され、様々なメディア展開のあった「ワルキューレロマンツェ」のファンディスクにあたる今作は、DMM 独占ダウンロード販売のみという新しい形での販売方法で幕を開けた。(2015年3月現在)

ストーリーは、「ワルキューレ ロマンツェ」本編からノエル、同作「More&More」からは綾子をピックアップしたアフターストーリーがそれぞれ描かれており、ハロウィンを題材にしたノエルルートでは、ハロウィンならではの仮装をしたヒロインの立ち絵も見ることができ、本編とはまた違った魅力で楽しむことができる。

また H シーンに関してもファン待望であろう、安定の聖水シーンやフェラシーンはもちろん、ヒロインのアヘ顔をノーマルとハードの

調節ができたりとかなり濃厚。

また、ロープライス作品最大の特徴である「手軽に楽しめる」という点では、DLしてそのまま遊べると言う点はもちろん、限られたボリュームの中で、シリーズのファンが見たいもの全てが詰め込まれており安心して遊ぶことができる。

ふとした時に自分が大好きなヒロインと会うことが出来るという手軽さも含め、ロープライス作品の利点をフルに生かした最高傑作であろう。

(電腦妄想開発室 Ayumi.)



受賞された関係者の方々、おめでとうございます！



萌えゲーアワード2015開催中！

あなたの1票がベストゲームを決める！

萌えゲーアワードは、2015年も皆様からのご投票をお待ちしております！

お一人様一日一票！ ネットに繋がる環境なら、いつでもどこでも手軽にご投票頂けます。
お気に入りのゲームを是非プッシュして下さいね！

▶ <http://moe-gameaward.com/>



スポンサー

株式会社ヴューズ

株式会社DMM.com

一般社団法人 コンピュータソフトウェア倫理機構

関西美術印刷株式会社

ILLUST.

ちり

(チュアブルソフト)