

最優秀賞

受賞者ニックネーム： からあげ（大阪府堺市在住 中学2年生）	
作品名： 『FOX cycle of life』	
作品概要： ある場所に町があったが時代とともに次第に荒廃していき、やがては人影のない廃墟になってしまった。 いつしか、人工物は自然に融合し、その世界には、自然の基本ルールに沿って、また新たな独自の生態系が生まれた。その生態系の中で生まれた一匹のキツネ（主人公）が、どう他の生物から身を守るか、どう子孫を残していくのか、本作品を通じて自然の理（生命の循環）を学んでいく。	
この作品の遊び方： 最初の画面の Introduction をクリックする。そこで本作品に登場するすべてのキャラクターを紹介している。操作方法については、以下の通り。 <ul style="list-style-type: none">・左右矢印キーで移動ができ、上矢印キーでジャンプすることができる。・スペースキーで「進化の果実」と呼ばれるものを食べることができる。・「進化の果実」を5つ食べることで進化（身体能力が向上）する。・進化を3回繰り返すと、個体の世代交代が起きる。	
工夫したところ： <ul style="list-style-type: none">・今も昔も変わらず循環を繰り返している自然と、人が作った人工物の荒廃した光景とのコントラストを背景に用い、その中で繰り返し広げられる生物の多様性と生命の循環などを食物連鎖で表現した。・世代交代をする度に、突然変異が起こるようにした（スピードが上がる、落ちるなどなど）。・世代交代が起こり、命のバトンが受け渡される瞬間を波（SIN 波）を使って表現した。・作品の中に季節の移り変わり（四季）を組み込んだ・白黒にすることによって四季などを強調した。	
この作品を作ろうと思った動機： 人間が作り出したものがアートで、自然そのものをサイエンスと定義した時、最初に思い浮かんだのが、食物連鎖による命の循環だった。そこで、スクラッチを使って自然（サイエンス）を表現したいと思った。何故、食物連鎖を選んだかという、食うか（捕食）食われるか（被食）を繰り返す関係は、バランスを保たないと崩れてしまうのに、自然という物は、いとも簡単にそのバランスを保ってしまうところに魅力を感じたからだった。	
この作品で一番見て欲しい部分は！： 「工夫したところ」に書かれているすべての部分	
審査員の先生のコメント： アート性があり世界感が素晴らしい作品です。また市販のゲームとってしまうほど、完成度の高いゲームです。ただ、プログラミングとして高度ですがゲームをクリアするのが難しすぎるどころ、また食物連鎖の要素が弱いと思いますのでこの点を工夫すればもっと完成度の高い作品になるとと思います。	