

技術面から開発者の功績を称える
「CEDEC AWARDS 2017」最優秀賞が決定
エンジニアリング部門は「PlayStation VR」開発チーム、「ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド」
開発チームがビジュアル・アーツ部門とゲームデザイン部門の2冠、
サウンド部門は「NieR : Automata」サウンド開発チームに決定



CEDEC 2017 テーマ: Breakthrough to Excellence !
 会期: 2017年8月30日(水)～9月1日(金)
 会場: パシフィコ横浜(横浜市・みなとみらい)

日本最大のコンピュータエンターテインメント開発者向けカンファレンス「コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス 2017」(略称: CEDEC 2017、CEDEC=セデック: Computer Entertainment Developers Conference)において開催する「CEDEC AWARDS 2017」の各技術部門の最優秀賞が決定し、本日31日(木)、CEDEC 2017会場のパシフィコ横浜において発表・授賞式が行われました。

最優秀賞は、「エンジニアリング」「ビジュアル・アーツ」「ゲームデザイン」「サウンド」の各部門の優秀賞を対象に、CEDEC 2017受講申込者、講演者の投票により、下記のとおり決定しました。

また、過日発表した「特別賞」受賞の「ファイナルファンタジー」シリーズの生みの親、坂口 博信 (さかぐち ひろのぶ) 氏、「著述賞」受賞の「マヤ道!! THE ROAD OF MAYA」の著者であるフリーランスCGデザイナーのEske Yoshinob (えすけ よしのぶ) 氏にもトロフィーが授与されました。

(受賞者の詳細はCEDEC公式サイトをご覧ください。 http://cedec.cesa.or.jp/2017/event/awards_prize.html)

■CEDEC AWARDS 2017 最優秀賞

【エンジニアリング部門】

対象技術	VR 技術の普及に貢献	受賞者	「PlayStation VR」開発チーム (株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント)
授賞理由	低価格かつ高性能なハードウェアを提供しただけでなく、SDK の整備や高フレームレートを維持する低レベルの最適化など、VR コンテンツ制作を後押しし、VR 技術の普及を推進した点を評価。		

【ビジュアル・アーツ部門】

対象技術	国産オープンワールドの雛形の提示	受賞者	「ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド」開発チーム (任天堂株式会社)
授賞理由	「広大且つ自由度の高い空間を確保しながらゼルダらしさを失わずに破綻のない強固なワークフロー」「ゲーム的な表現を自然なものとして受け止められるユーザビリティに富んだビジュアルデザインの提示」など、国産オープンワールドとして世界的な評価の獲得と一つの雛形を提示した。		

【ゲームデザイン部門】

対象技術	「マテリアル」と「フィジックス」で次世代のゲームデザイン・レベルデザインを実現	受賞者	「ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド」開発チーム (任天堂株式会社)
授賞理由	ゲームデザイン・レベルデザインに、「マテリアル」「フィジックス」という2つの新規要素を組み込み、オープンワールドでこれまでにない自由度とおもしろさを実現した。		

【サウンド部門】

対象技術	世界観を表現するインタラクティブな音楽演出と、音楽作品としての商業的な成功の両立	受賞者	「NieR : Automata」サウンド開発チーム (プロデュース:株式会社スクウェア・エニックス 楽曲制作: MONACA 開発:プラチナゲームズ株式会社)
授賞理由	ゲームの世界観とリンクする楽曲群はボーカルや PSG 音源など个性的で印象に残るインタラクティブ演出を実現。またオリジナルサウンドトラックは単体の音楽作品としても成果を上げている。ゲーム内外双方で満足度の高い音楽プロデュースを評価。		

「CEDEC」公式ウェブサイト <http://cedec.cesa.or.jp/>

●本件に関する報道関係からのお問い合わせ先
 CEDEC 広報担当(Publicity Bureau 内)
 TEL.090-8940-1683/050-3419-7725 FAX.050-3730-3968 e-mail press@cedec.jp
 ●本件に関する一般の方からのお問い合わせ先
 CEDEC 事務局 e-mail info@cedec.in

CEDEC AWARDS 2017 特別賞・著述賞

【特別賞】

受賞者 坂口 博信（さかぐち ひろのぶ）氏

授賞理由 「ファイナルファンタジー」シリーズの生みの親である坂口氏は、同シリーズを世界的なRPGゲームタイトルとして育て上げるなど、豊かなクリエイティブ表現と高い物語性を持った作品を数多く生み出してきた。

そのキャリアを通じて世界中のプレイヤーを魅了し続けてきたことから、海外での評価も高く、日本を代表するクリエイターの一人であると共に、今もなお精力的に活動をされ、業界に新風を吹き込む存在である。

略 歴 世界で1億本以上を売り上げ、今もなお絶大な人気を誇るRPGの金字塔「ファイナルファンタジー」シリーズの生みの親。

ゲームデザインスタジオ「ミストウォーカー」を立ち上げ以降「ブルードラゴン」、「ロストオデッセイ」、「ラストストーリー」、「テラバトル」などのゲームをリリース。「ヒゲ」の愛称でゲームファンから人気を博し、常に新作を渴望される存在である。

日本国外での評価も高く、2000年にこれまでの功績が認められ、The Academy of Interactive Arts and Sciencesより「Hall of Fame Award」（殿堂入り）を受賞、2015年にGDCにて生涯功労賞を受賞。



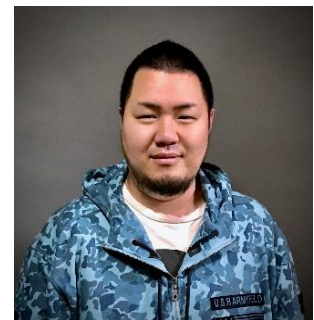
坂口 博信氏

【著述賞】

受 賞 「マヤ道！！ THE ROAD OF MAYA」
著者 Eske Yoshinob（えすけ よしのぶ）氏
発行：株式会社ボーンデジタル

授賞理由 本書は、本格的な技術書でありながら、漫画という手法を取ることで、難解な印象を与えずに親しみやすくするとともに、なかなか理解しづらいMayaの中核を分かりやすく説明している。読者の裾野を広げるとともに現場のプロが執筆する技術書の新しい形を提示した。

略 歴 2001年から大阪のゲームプロダクションに勤務し、主にPS2向けのゲーム開発に従事。2006年からSquareEnixのVisualWorksでリガー並びにツール開発としての参加を経て、フリーランスCGデザイナーになる。現在は、ポケモンカードゲームやガンダムカードゲームのイラストレーターをやるかたわら、企業向けのリガー育成、パイプライン構築やツールの作成などを行っている。



Eske Yoshinob 氏

