

## 技術面からゲーム開発者の功績を称える 「CEDEC AWARDS 2018」 CEDEC 2018 参加者の投票により、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最優秀賞が決定



テーマ: Fantasy becomes Reality

会期: 2018年8月22日(水)～8月24日(金)

会場: パシフィコ横浜(横浜市西区みなとみらい)

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 2018」(略称: CEDEC 2018、CEDEC = セデック: Computer Entertainment Developers Conference)において開催する「CEDEC AWARDS 2018」の各技術部門の最優秀賞が決定し、本日、CEDEC 2018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。

「CEDEC AWARDS」は、コンピュータエンターテインメント開発の進歩へ顕著な功績のあった技術にフォーカスし、技術面から開発者の功績を称えるもので、「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 2018受講申込者、講演者の投票により、下記のとおり最優秀賞が決定しました。

また、過日発表した、コンピュータエンターテインメント開発全般に貢献した方を表彰する「特別賞」を受賞した日本を代表するゲームディレクター・プロデューサーの鈴木裕氏、「著述賞」を受賞した『ゲーム情報学概論-ゲームを切り拓く人工知能-』(発行: コナ社)の著者である、伊藤毅志(電気通信大学助教)、保木邦仁(電気通信大学准教授)、三宅陽一郎(株式会社スクウェア・エニックス リードAIリサーチャー)の3氏にもト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。(URL <http://2018.cedec.cesa.or.jp/event/awards/prize>)

### ■CEDEC AWARDS 2018 最優秀賞

#### 【エンジニアリング部門】

対象技術	大規模プロジェクトにおける開発環境のあり方を提示	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	ゼルダエディタにタスク管理機能を集約することで、大規模プロジェクトの運営を開発環境から下支えした事例を公開した。その取り組みを評価。		

#### 【ビジュアル・アーツ部門】

対象技術	ゲームとフラットデザインの融合による革新的なUIデザイン	受賞者	「NieR:Automata」UIデザインチーム(プラチナゲームズ株式会社)
授賞理由	ベースにフラットデザインを用い、アニメーションや実在感にこだわりながら無機質な世界観の補強に成功し、より没入感を感じさせるUIデザインを設計した点を評価。細部まで計算されたデザインにより、ゲーム内のUIデザインの可能性を広げた。		

#### 【ゲームデザイン部門】

対象技術	プレイヤーの協調を促すメカニクスデザイン	受賞者	「スプラトゥーン2」開発チーム(任天堂株式会社)
授賞理由	相手に依存しない塗るという行為で勝敗が決まる、という決定的なゲームデザインはそのままに、今作ではオンライン対戦モードでの必要資源をCoopモードで稼がせることで、さらにライトユーザーへオンラインTPSを押し広げるデザインを実現した。また、アップデートで異なるルールやステージを追加しつつも、武器のバランスを大きく崩壊させないデザイン力もまた評価すべきものである。		

#### 【サウンド部門】

対象技術	独特な世界観をオシャレにまとめた楽曲とサウンドデザイン	受賞者	「ペルソナ5」サウンドチーム(株式会社アトラス)
授賞理由	独自の世界観をオシャレに彩る楽曲は個性的で耳に残るだけでなく、サウンドデザイン全体で随所にこだわりが見える点を評価。		

## 【CEDEC AWARDS 2018 特別賞】

受賞者 鈴木 裕(すずき ゆう)氏

授賞理由 鈴木氏はクリエイターとして、アーケードゲームにおいては「ハングオン」「アフターバーナー」等の体感ゲームをはじめ、3DCGハードウェアによる対戦格闘ゲーム「バーチャファイター」を開発するなど、革新的なアイデアで大ヒット作を数多く生み出してきた。

さらに家庭用ゲームにおいては、「シェンムー」でオープンワールドの先駆けとも言えるスタイルのゲーム制作に取り組み、ゲーム開発における技術革新に多大な影響を与えてきた。

そのキャリアを通じてパイオニアとしてゲームの新たな可能性を切り開いてきた氏の功績は世界的にも高い評価を受けている。



略 歴 1958年6月、岩手県釜石市生まれ、三陸町(現大船渡市)出身。

岡山理科大学理学部電子理学科卒業。1983年にセガに入社。1980年代中盤から1990年代にかけてセガを代表するアーケードゲームのヒット作を多数制作した日本を代表するゲームディレクター・プロデューサーで、同社のR&Dクリエイティブオフィサーの一人だった。

代表作は、『ハングオン』『スペースハリアー』『アウトラン』『バーチャファイター』『シェンムー』など社会現象となった作品が多数。

1998年 「1998コンピューターワールド・スミソニアン・アワード」(アメリカ・スミソニアン協会)に、日本ゲーム業界初の「情報・技術イノベーション 常設研究コレクション」に認定される。

1998年 イノベーションコレクション」として関係映像と資料が、国立アメリカ歴史的博物館に永久保存される。

2003年 AIAS主催サミットにて「Hall of Fame」(栄誉賞)受賞。

2008年11月 株式会社YS NETの代表取締役役に就任。

2011年 3月 GDCパイオニア賞を受賞。

2015年 6月 「シェンムーIII」(PC/PlayStation 4)の制作を発表

## 【CEDEC AWARDS 2018 著述賞】

著 書 ゲーム情報学概論 -ゲームを切り拓く人工知能-

著 者 伊藤 毅志(いとう たけし)氏

電気通信大学・情報理工学研究科(人工知能先端研究センター)・助教

保木 邦仁(ほき くにひと)氏

電気通信大学・情報理工学研究科・准教授

三宅 陽一郎(みやけ よういちろう)氏

株式会社スクウェア・エニックス・テクノロジー推進部 リードAIリサーチャー



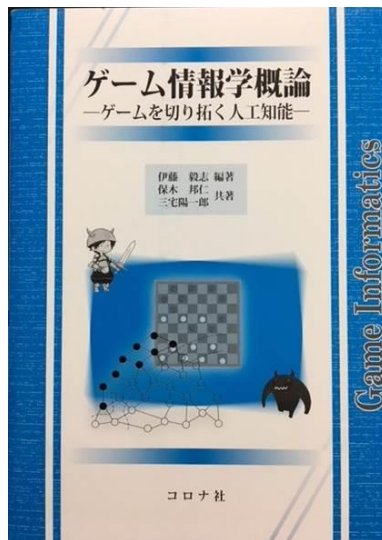
伊藤 毅志氏



保木 邦仁氏



三宅 陽一郎氏



ゲーム情報学概論 -ゲームを切り拓く人工知能- (発行: コロナ社)

授賞理由 この本を読むと、コンピュータゲームとAIの関係は深く、AIがゲームシステムの根幹であることを再認識させられる。

ゲーム作りをやさしく解説している本が多い中、本書で書かれている内容は決して簡単ではないが、何度も繰り返して読む、引用されている資料にあたる、数式やプログラムを手を動かして確認することで知識として身につけることができる。

また、曖昧になりがちなゲームデザインに対しても、構成する重要な要素を技術的な視点から丁寧に解説しており、エンジニアだけではなく、ゲームデザイナーにも是非手にとってもらいたい。ゲームクリエイターにとっては必読の一冊である。

※注) 著述賞における運営委員会内規として、運営委員が主な著者となる書籍に関しては対象外としております。

今回、共著の一人である三宅氏においては、CEDECアドバイザーとして貢献いただいておりますが、直接的に運営、審査、選考プロセスに関わっていない事から、本書を選考対象とし最終的に運営委員会で検討、贈賞いたしました。

「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](mailto: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.jp](mailto:info@cedec.jp)