

## 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 CEDEC 2018 公式Webサイト更新/セッション情報第一弾公開 CEDEC AWARDS 2018 優秀賞発表 7月1日より受講登録受付を開始



一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(略称:CESA、会長:早川英樹、所在地:東京都新宿区西新宿)では、本年8月22日(水)から8月24日(金)までの3日間、パシフィコ横浜会議センター(神奈川県横浜市)で開催する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「CEDEC 2018」(CEDEC=セデック:Computer Entertainment Developers Conference)の公式Webサイト(URL <http://cedec.cesa.or.jp/>)をリニューアルし、本日セッション情報第一弾を公開しました。

合わせて、コンピュータエンターテインメント開発の技術面から開発者の功績を称える、CEDEC AWARDSの2018年の優秀賞を決定しました。

また、CEDEC 2018は各パス種別の受講料を改訂することとし、7月1日(日)から受講申し込み受付を開始します。

### ■公開第一弾は、178セッション。本年も200以上のセッションを実施予定

本日公開したセッション情報は、一般から公募しCEDEC運営委員会が採択した公募セッションの他、招待セッション、スポンサーセッションなどあわせて178件です。総セッション数は、基調講演、海外招待セッション等とあわせて、200を超える見込みです。以降、公式Webサイトにて順次セッション情報を公開します。

### ■「CEDEC AWARDS 2018」の優秀賞発表。CEDEC 2018受講者・講演者等の投票をもとに最優秀賞を決定

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賞です。昨年のCEDEC受講者アンケートで高評価を得た講演者と、CEDEC 2018のセッションを選定するセッションワーキンググループの各分野のプロデューサーとで組織する、「CEDEC AWARDS 2018 ノミネーション委員会」が、「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4部門で計20のグループを「優秀賞」(最優秀賞ノミネート)に選者しました。(別紙参照)

これらの優秀賞の中から、CEDEC 2018 受講者、講演者の投票を経てCEDEC運営委員会により、栄えある各部門の最優秀賞各1組を決定し、CEDEC 2018会期2日目の8月23日(木)17時50分より、CEDEC 2018 会場内で発表・授賞式を行います。

優秀賞(最優秀賞ノミネート)の詳細およびCEDEC AWARDSの実施概要は、CEDEC 2018公式Webサイトをご覧ください。( <http://2018.cedec.cesa.or.jp/event/awards> )

## ■CEDEC 2018 受講料改訂について

CEDEC は、近年、受講者およびセッション数の増加とともに開催規模が拡大してきました。こうしたなかで、遠隔地で受講したいとの要望に応えインターネットによるセッションの配信を行うなどサービスの拡充にも努めてまいりました。CEDEC 運営委員会では、このような状況を踏まえ、今後ますます多様化するニーズに応え、CEDEC をより付加価値の高いカンファレンスとするために受講料の改訂を行うこととしました。

### <新受講料>

[単位 円/消費税込み]

パス種別	申込種別		新受講料	旧受講料
レギュラーパス <small>*一般のカッコ内は団体割引料金(4名以上)</small>	CESA 会員	早期割引	27,000	21,600
		事前登録	32,400	27,000
	一般	早期割引	37,800(32,400)	32,400(27,000)
		事前登録	43,200(37,800)	37,800(32,400)
デイリーパス	事前登録		18,900	16,200
	当日		24,300	21,600
エキスポパス&スポンサーパス	事前登録		3,240	2,160
	当日		3,780	2,700
エキスポパス(学生のみ)※	事前登録		1,080	1,080
	当日		1,620	1,620
タイムシフトパス※ (視聴専用パス)	事前登録		12,960	10,800
	通常申込(8/16-24)		13,500	11,340

※早期割引:2018年7月1日(日)~2018年7月31日(火)

※事前登録:2018年8月15日(水)まで。

※「エキスポパス(学生のみ)」は、据え置き。

※タイムシフトパスの申し込みは2018年8月24日(金)19:00まで。

### <CEDEC 2018 テーマについて>



CEDEC は、1999年の第1回開催以来、2018年は20回という節目を迎えます。この間に、コンピュータエンターテインメントを取り巻く環境は、大きな変貌を遂げました。テーマ「Fantasy becomes Reality」は、CEDEC 開催当初には、実現がほど遠い“夢”と思われていた多くが今は現実となりつつあり、そして、新たな“夢”が近未来に現実となるであろうことを表現しました。

「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.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.io](mailto:info@cedec.io)

## CEDEC AWARDS 2018 優秀賞(最優秀賞ノミネート)一覧

(敬称略)

### 【エンジニアリング部門】

デファクトスタンダードな CI ツールとして、ゲーム開発の自動化に貢献	Jenkins プロジェクト
大規模プロジェクトにおける開発環境のあり方を提示	「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)
新しいクリーチャーの表現に用いられたプロシージャルアニメーション技術	INSIDE 開発チーム (PLAYDEAD)
他社とのコラボレーション、積極的な情報公開も高く評価	「Decima」エンジン 開発チーム (Guerrilla Games)
プロシージャルワークフロー、近年のビデオゲーム向けの取り組みを高く評価	Houdini 開発チーム (SideFX)

### 【ビジュアル・アーツ部門】

全世界を魅了するバーチャル YouTuber	「キズナアイ」サポートチーム (upd8/森倉円:キャラクターデザイン、Tda:モデリング監修、トミタケ:3D モデル)
少数精鋭でリアルかつユニークな世界観を高いレベルで表現	「Hellblade: Senua's Sacrifice」開発チーム (Ninja Theory Ltd)
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	「NieR:Automata」UI デザインチーム (プラチナゲームズ株式会社)
海外レトロアニメ調を完璧に表現	「Cuphead」開発チーム (Studio MDHR)
原作アニメを超える程のビジュアルの完成形	「DRAGONBALL FighterZ」開発チーム (発売元:株式会社バンダイナムコエンターテインメント、開発:アークシステムワークス株式会社) (株式会社バンダイナムコエンターテインメント)

### 【サウンド部門】

徹底した生音へのこだわりと、サウンドデザインによる没入感の構築	「モンスターハンター:ワールド」サウンド開発チーム (株式会社カプコン)
直感的な演奏感と高い自由度を兼ね備えた斬新な音楽ゲームの実現	「がるメたる！」開発チーム (企画・プロデュース: 合同会社 DMM GAMES / 開発・ディレクション: 株式会社ナウプロダクション) (合同会社 DMM GAMES/株式会社ナウプロダクション)
丁寧に作りこまれた完成度の高い多彩なサウンド演出	「スーパーマリオ オデッセイ」開発チーム (任天堂株式会社)
体系化されてこなかったゲームサウンド教育プログラムの開発、教材資料の無償提供	audiokinetic/Robert Brock 氏 (audiokinetic/Conservatory of Recording Arts and Sciences)
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	「ペルソナ5」サウンドチーム(株式会社アトラス)

### 【ゲームデザイン部門】

ロケーション VR に体性感覚を応用	「株式会社ハシラス」VR 開発チーム (株式会社ハシラス)
キャラクターとの関わりの新表現	「囚われのバルマ」開発チーム(株式会社カプコン)
現実に拡張するキャラクター	「AR performers」開発チーム(株式会社ユークス)
JRPG ナラティブの進化系	「ドラゴンクエスト XI 過ぎ去りし時を求めて」開発チーム (株式会社スクウェア・エニックス)
プレイヤーの協調を促すメカニクスデザイン	「スプラトゥーン 2」開発チーム(任天堂株式会社)