

技術面からゲーム開発者の功績を称える 「CEDEC AWARDS 2019」 CEDEC 2019 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:「Keep on Moving!」

会期:2019年9月4日(水)~9月6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 2019」(略称:CEDEC 2019、CEDEC=セデック:Computer Entertainment Developers Conference)において開催する「CEDEC AWARDS 2019」の各技術部門の最優秀賞が決定し、本日、CEDEC 2019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 2019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」を受賞したゲームデザイナー、ディレクターとして数多くのヒット作品を手掛けてきた桜井政博氏(有限会社ソラ 代表)、「著述賞」を受賞した『チェインクロニクルから学ぶスマートフォンRPGのつくり方』(発売:星海社)の著者である、松永純氏(株式会社セガ・インタラクティブ チェインクロニクルシリーズ 総合ディレクター)の2氏にトロフィーが授与されました。

受賞者詳細情報:CEDEC公式サイト (URL <https://cedec.cesa.or.jp/2019/event/awards>)

■CEDEC AWARDS 2019 最優秀賞

【エンジニアリング部門】

| | | | |
|------|---|-----|--|
| 対象技術 | ゲーム開発における大規模アセットのバージョン管理を大幅に効率化 | 受賞者 | 「Perforce」開発チーム (Perforce Software, Inc.) |
| 授賞理由 | 大規模バイナリデータを高速で扱えることを強みとして、容量が大きくなりやすいゲームのアセットのバージョン管理を大幅に効率化している点を評価。 | | |

【ビジュアル・アーツ部門】

| | | | |
|------|---|-----|----------------------|
| 対象技術 | 魅せるUIという表現方法の確立 | 受賞者 | 須藤 正喜氏 (株式会社アトラス) |
| 授賞理由 | ペルソナ3以降のシリーズのUIデザインを担当。世界を見ても例を見ないようなメタ表現として魅せるUIデザインとそれを成り立たせる設計を突き詰め、業界に貢献している。 | | |

【ゲームデザイン部門】

| | | | |
|------|---|-----|-----------------------------------|
| 対象技術 | 「つくって、あそぶ」アナログ融合の最新形 | 受賞者 | 「Nintendo Labo」開発チーム (任天堂株式会社) |
| 授賞理由 | Nintendo Switchとダンボールキットという組み合わせで新体験を創出。プレイヤーの創意工夫で遊びが拡張していくゲーム性と、そのクリエイティビティが動画配信との組み合わせによって共有され拡がっていく体験を評価した。 | | |

【サウンド部門】

| | | | |
|------|--|-----|--|
| 対象技術 | 大空での戦況によるインタラクティブミュージックシステムとリアルな効果音表現 | 受賞者 | 「エースコンバット7 スカイズ・アンノウン」サウンド開発チーム (株式会社バンダイナムコスタジオ) |
| 授賞理由 | 大空という遮蔽のない大空間で、バトルの状況に応じて絶妙に変化するBGM再生を可能にしたインタラクティブミュージックシステムは、とても自然に戦闘を盛り上げてくれる。近接した時と離れた時の飛行音や爆発音など、効果音の自然な変化もゲームへの没入感を高める要素となっており、総合的に高く評価。 | | |

「CEDEC」公式ウェブサイト <https://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

●本件に関する一般の方からのお問い合わせ先

【CEDEC AWARDS 2019 特別賞】

■受賞者 桜井 政博(さくらい まさひろ)氏
有限会社ソラ 代表

■授賞理由 家庭用ビデオゲームの黎明期から現在に至るまで、ゲームデザイナー、ディレクターとして「大乱闘スマッシュブラザーズ」シリーズ、「星のカービィ」シリーズ等、数多くのヒット作品を手掛けてきた。自身の制作タイトルはもとより、ゲームの面白さを研究する姿勢は他に類を見ないほど熱心であり、常に新しい試みにチャレンジし続ける氏の創作活動は、世界的にも高い評価を受けている。

また、様々なキャラクターや世界観が融合して成立している作品制作を通して、音楽家とのコラボレーションや、執筆活動をはじめとする情報発信も積極的に行い、ゲーム産業の発展と振興に大きく寄与している。



■略歴 1970年8月3日生まれ。

1990年、ハル研究所に入社。『星のカービィ』シリーズ、『大乱闘スマッシュブラザーズ』シリーズなどを立案、ゲームデザインする。

2003年に独立。開発チームを持たず、単独のゲームデザイナーとして活動。ゲーム制作のみならず、週刊ファミ通におけるコラム連載、ゲーム音楽コンサート主催など、幅広い活動を行う。

2019年時点の最新作は『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』。

個人受賞歴に、経済産業大臣賞など。

【CEDEC AWARDS 2019 著述賞】

■著書 チェインクロニクルから学ぶスマートフォンRPGの作り方
著者:松永 純(まつなが じゅん)氏
株式会社セガ・インタラクティブ
チェインクロニクルシリーズ 総合ディレクター
発売:星海社

■授賞理由 2019年現在、数多くのスマートフォンRPGがリリースされており、その内容は多岐に渡る。その様な状況の中で、タイトルに「スマートフォンRPGの作り方」という普遍的なタイトルをつけることは著者にとって勇気が必要な選択となるが、本書はそのリスクに見合うだけの内容を備えている。どのような信念を持ってユーザーを楽しませるか、それを予算と人員の範囲内でどのように実現するかということが具体的かつ平易な表現で余すところなく書かれており、現役開発者、ディレクター初心者、ゲーム開発者志望の学生など多くの層に響く内容であることは間違いない。自分にとってのブーメランになる可能性についても触れているが、それを理解した上であえて一步を踏み出す姿勢には、見習うべき点が多くある。



■著者略歴 2002年にSEGAに入社。

アーケードゲーム市場にて「三国志大戦」シリーズ、「戦国大戦」シリーズの企画原案、メインゲームデザイン、ディレクションを務める。

その後、モバイルゲーム市場で本格RPGジャンルの草分けとなる「チェインクロニクル」をリリース。このタイトルでは、企画原案、ゲームデザイン、ディレクションに加えて、キャラクター・世界観設定、シナリオ制作を担当。現在は同タイトルの運営開発を行うとともに、各モバイルタイトルの総合ディレクションに従事している。

