

技術面からゲーム開発者の功績を称える 「CEDEC AWARDS 2022」特別賞は宮崎 英高 氏 最優秀賞は投票受付中！結果発表は8/24(水)にライブ配信予定

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「CEDEC2022」(CEDEC = セデック : Computer Entertainment Developers Conference 主催 : 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会) 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「CEDEC AWARDS 2022」を開催しています。

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」は、『ARMORED CORE 4』シリーズ、『DARK SOULS』シリーズなど数多くのタイトルでディレクターを務める宮崎 英高 氏 (株式会社フロム・ソフトウェア) に決定しました。

■ CEDEC AWARDS 2022 特別賞

授賞者 宮崎 英高 氏

授賞理由 「Demon's Souls」に始まる一貫して高難易度なゲームデザインはファンを魅了し続け、ひとつのジャンルとして新しい境地を開拓し続けてきた。最新作の「ELDEN RING」ではこれまでの集大成として過去作を大きく上回るクオリティやボリュームを実現し、世界中のユーザーから極めて高い評価を得て大ヒットを記録している。これまでに数々の賞を受賞してきた氏の手掛けるタイトルはゲームファンのみならずゲームクリエイターからも注目を集めており、その制作手法や手腕もゲーム業界に大きな刺激と影響を与え続けている。



略 歴 株式会社フロム・ソフトウェア代表取締役社長、ゲームディレクター。

2004年、フロム・ソフトウェアに入社。以降、『ARMORED CORE 4』シリーズ、『DARK SOULS』シリーズ、『Bloodborne』、『SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE』、『ELDEN RING』など数多くのタイトルでディレクターを務める。

個人受賞歴に、Golden Joystick Awards 2018でのLifetime Achievement Award (生涯功労賞) など。

■ 報道関係者からのお問い合わせ先 「CEDEC 広報事務局」(アズ・ワールドコムジャパン内) 担当 : 浜本

TEL : 03-5575-3225 / E-mail : cedec-press@azw.co.jp

■ 一般の方からのお問い合わせ先 「CEDEC事務局」 E-mail info@cedec.jp

■ 「CEDEC」公式サイト <https://cedec.cesa.or.jp/>

■「CEDEC AWARDS 2022」の最優秀賞は、8月24日（水）にライブ配信！

「CEDEC AWARDS 2022」の優秀賞（最優秀賞ノミネート）は、CEDEC2021の受講者アンケートで高評価を得た講演者と、CEDEC2022運営委員会のセッションを選定する各分野のプロデューサーとで組織する「CEDEC AWARDS 2022 ノミネーション委員会」が、「エンジニアリング」「ゲームデザイン」「サウンド」「ビジュアルアーツ」の4部門で計20の「優秀賞」（最優秀賞ノミネート）を選考しました。（別紙参照）

優秀賞の中から、CEDEC2022 受講者、講演者の投票を経てCEDEC運営委員会により、栄えある最優秀賞を各部門それぞれ決定します。

なお、本年は昨年に引き続きオンライン開催のため、例年はCEDEC会場内で行っていた発表・授賞式は行わず、8月24日（水）17:30より、オンライン発表授賞式をライブ配信します。

これらの優秀賞（最優秀賞ノミネート）の詳細およびCEDEC AWARDSの実施概要は、CEDEC2022公式Webサイト（<https://cedec.cesa.or.jp/2022/event/awards>）をご覧ください。

■最優秀賞候補への投票受付期間

投票期間：7月1日（金）～8月23日（火）17:30

※CEDEC受講者であることが投票資格となります。最大3分野まで応募可能です。

CEDEC 公式サイトにて受講登録を受付中

CEDECでは、受講パスの種類によって参加可能なプログラムなどが異なります。

詳細は以下をご覧ください：

<https://cedec.cesa.or.jp/2022/outline/application>

CEDEC メディア登録について

「メディア取材聴講」登録が8月5日（金）より始まります。

CEDEC2022をご取材されるメディアの方は、事前の登録申請をお願いいたします。

詳細は以下をご覧ください：

<https://cedec.cesa.or.jp/2022/outline/press>

■報道関係者からのお問い合わせ先「CEDEC 広報事務局」（アズ・ワールドコムジャパン内）担当：浜本

TEL：03-5575-3225 / E-mail：cedec-press@azw.co.jp

■一般の方からのお問い合わせ先「CEDEC事務局」E-mail info@cedec.jp

■「CEDEC」公式サイト <https://cedec.cesa.or.jp/>

CEDEC AWARDS 2022 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】

| 対 象 | 受賞者（現所属社名） |
|---|---|
| 人気コンテンツ制作に関する基礎技術や実応用事例を独自開催のカンファレンスで発信し、業界の技術発展に貢献 | Cygames Tech Conference 運営チーム （株式会社Cygames） |
| .NET/Unity開発の可能性を広げるオープンソースソフトウェアの提供 | 河合 宜文 （株式会社Cyssharp） |
| xR技術やリアルタイムモーションキャプチャを組み合わせた新しい映像体験を提示 | MIRAIKEN studio 担当チーム （株式会社バンダナムコエンターテインメント） |
| ゲーム開発における数学のロードマップの構築と基礎力向上に貢献 | 長谷川 勇 （株式会社スクウェア・エニックス） |
| 無償ノベルゲーム開発ツールによってノベルゲームの創作活動を支援し、クリエイターが活躍できるコミュニティを活性化 | Hiroshi Nagatani シケモクMK （STRIKEWORKS） |

【ゲームデザイン部門】

| 対 象 | 受賞者（現所属社名） |
|----------------------------------|---|
| シリーズ初のアクションRPGで実現したポケモンを「捕まえる」体験 | 『Pokémon LEGENDS アルセウス』開発チーム （株式会社ゲームフリーク） |
| 仮想少女を表現するための文学的ゲームデザイン | 『NEEDY GIRL OVERDOSE』開発チーム （株式会社ワイソーシリアス） |
| SNSを使用した現代だからこそそのARG（代替現実ゲーム）の実現 | 『Project;;COLD』 （Team Project;;COLD） |
| ソウルシリーズとオープンワールドが融合した高度なゲームデザイン | 『ELDEN RING』開発チーム （株式会社フロム・ソフトウェア） |
| 東京ゲームショウのVR化成功と、そのノウハウの言語化 | 『開発期間は「半年未満」…21万人を集めた東京ゲームショウVR 2021を支えたUnity活用事例』 （株式会社ambr 代表取締役CEO 西村拓也、取締役CTO 藤田裕介／株式会社ディフューズ・エンタテインメント代表取締役 今村理人） |

■ 報道関係者からのお問い合わせ先 「CEDEC 広報事務局」（アズ・ワールドコムジャパン内）担当：浜本

TEL：03-5575-3225 / E-mail：cedec-press@azw.co.jp

■ 一般の方からのお問い合わせ先 「CEDEC事務局」E-mail info@cedec.jp

■ 「CEDEC」公式サイト <https://cedec.cesa.or.jp/>

【サウンド部門】

| 対 象 | 受賞者（現所属社名） |
|--|---|
| 世界に通用するAAAシリーズの存在感を裏付けるサウンド演出 | 「BIOHAZARD VILLAGE」サウンド開発チーム (株式会社カプコン) |
| 没入感を生み出すために複数の技術を高次元で融合させた新世代リファレンスとなるサウンド演出 | 「Returnal」サウンド開発チーム (Housemarque Oy, Inc.) |
| 時代に合った高音質、低遅延、安定性のあるリモート再生技術 | 「LISTENTO」開発チーム (Audiomovers) |
| レースの臨場感を表現する丁寧かつ効果的なサウンド演出 | 「ウマ娘 プリティーダービー」サウンド開発チーム (株式会社Cygames) |
| 文化の壁を超えた音楽共同制作とオンラインでの発信 | 「原神」HOYO-MiXチーム (HoYoverse) |

【ビジュアル・アーツ部門】

| 対 象 | 受賞者（現所属社名） |
|------------------------------------|--|
| 前作を超えた完成度を誇る、グラフィックとアニメーション表現 | 『Horizon Forbidden West』開発チーム (Guerrilla) |
| 一瞬たりとも退屈を感じさせず、現代のゲームにおいて満点に値する作品。 | 『ELDEN RING』開発チーム (株式会社フロム・ソフトウェア) |
| 次世代のグラフィックス品質の基準を世間に示した技術デモ | 『The Matrix Awakens: An Unreal Engine 5 Experience』開発チーム (EPIC GAMES) |
| 綿密な世界観の上の築かれた圧倒的なビジュアルクオリティ | シリーズアニメ『ARCANE』開発チーム (Fortiche Production) |
| ジオラマとCGが融合した、新しく懐かしいゲーム体験 | 『FANTASIAN』開発チーム (Mistwalker Corporation) |

以上。

-
- 報道関係者からのお問い合わせ先 「CEDEC 広報事務局」(アズ・ワールドコムジャパン内) 担当：浜本
TEL：03-5575-3225 / E-mail：cedec-press@azw.co.jp
- 一般の方からのお問い合わせ先 「CEDEC事務局」E-mail info@cedec.jp
- 「CEDEC」公式サイト <https://cedec.cesa.or.jp/>