

**技術面から開発者の功績を称えるCEDEC AWARDS 2016の最優秀賞が決定**  
**エンジニアリング部門は「NVIDIA GameWorks」**  
**「スプラトゥーン」開発チームが「ビジュアル・アーツ」「ゲームデザイン」**  
**「サウンド」の三冠を達成**



CEDEC 2016 テーマ: Now is the time!

会 期: 2016年8月24日(水)～26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 2016」(略称: CEDEC 2016、CEDEC = セデック: Computer Entertainment Developers Conference)において開催する「CEDEC AWARDS 2016」の各技術部門の最優秀賞が決定し、本日、パシフィコ横浜のCEDEC 2016会場において発表・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」の各部門優秀賞を対象に、CEDEC 2016受講申込者、講演者の投票により決定しました。

また、過日発表した「特別賞」受賞の襟川陽一氏(株式会社コーエーテクモホールディングス代表取締役社長)、「著述賞」受賞の「CGWORLD」編集部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/2016/event/awards\\_prize.html](http://cedec.cesa.or.jp/2016/event/awards_prize.html) )

**■CEDEC AWARDS 2016 最優秀賞**

**【エンジニアリング部門】**

対象技術	業界全体のグラフィックスの向上に貢献	受賞者	NVIDIA GameWorks(NVIDIA Corporation)
授賞理由	グラフィックス技術者が最新技術に触れるための環境をとりまとめることで、業界全体のグラフィックス技術の向上に貢献。その取り組みを評価。		

**【ビジュアル・アーツ部門】**

対象技術	ゲームをより楽しく演出するイカすビジュアルデザイン	受賞者	「スプラトゥーン」開発チーム(任天堂株式会社)
授賞理由	ポップで独創的なビジュアルがゲームデザインに良くマッチしている。ゲーム内 SNS でファンアートも取り込むなど、ビジュアルがゲームの楽しさをより高めることに成功している。		

**【ゲームデザイン部門】**

対象技術	日本人になじむ MOBA・FPS の提案	受賞者	「スプラトゥーン」開発チーム(任天堂株式会社)
授賞理由	システムは「FPS」「MOBA」でありながら、コアではなくカジュアルな方向へ日本らしく作り上げた。無償でのバージョンアップやイベントなどでの定期的な盛り上げやバランス調整を行い、新しいユーザーの開拓や獲得に成功した。		

**【サウンド部門】**

対象技術	独自の音楽制作アプローチに加え、「シオカラーズ」ライブという新しいかたちのメディアミックス展開を実現	受賞者	「スプラトゥーン」開発チーム(任天堂株式会社)
授賞理由	ゲーム内に架空バンドを想定するなど、独自の音楽制作アプローチを通じて音楽世界観に高評価を得たことにとどまらず、ゲーム内 CG キャラクター「シオカラーズ」をメインに据えたメディアミックス・ライブコンサートを実現し、新しいかたちの音楽メディアミックス展開を成功させた実績を評価。		

「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.050-3122-4017 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TEL:03-6302-0231 FAX:03-6302-0362 e-mail [info@cedec.jp](mailto:info@cedec.jp)

## ■CEDEC AWARDS 2016 特別賞・著述賞

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」と、ゲーム関連書籍の著者に贈る「著述賞」は以下の通り決定しております。

### 【特別賞】

受賞者 襟川陽一氏(えりかわ よういち)  
株式会社コーエーテクモホールディングス代表取締役社長

授賞理由 ビデオゲームの黎明期に『川中島の合戦』を生み出し、現在も続く『信長の野望』、『三国志』シリーズなどにより歴史シミュレーションを根付かせた。ゲームプロデューサー「シブサワ・コウ」として今もお歴史を題材にしたゲームを中心に制作を続ける一方、経営者としてゲーム業界とゲーム学術の発展にも尽力している。



襟川陽一氏

### 【著述賞】

受賞 『CGWORLD』編集部  
発行:株式会社ボーンデジタル

授賞理由 CGWORLDは、コンピュータ・グラフィック(CG)技術を基本から応用まで広く取り扱い、実際の制作現場でのアーティスト、エンジニアへのインタビューシリーズ等多彩な視点による記事で構成され、雑誌メディアとしてプロに限らず幅広い読者へ向けて最新のCG技術を認知、普及させることに、長きに渡り貢献している。



CGWORLD

### <CEDEC AWARDSについて>

「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とともに、斬新な技術でコンピュータエンターテインメントに新風を吹き込んだ功績を評するものです。

CEDEC 2016の優秀賞(最優秀賞ノミネート)は、CEDEC 2015受講者アンケートで高評価を得た講演者と、CEDEC 2016のセッションを選定するプログラム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 2016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22のグループおよび個人を選出しました。

これらの中から、CEDEC 2016受講者、講演者の投票により、栄えある各部門の最優秀賞授賞者各1組を決定しました。

※CEDEC AWARDS 2016の詳細は、CEDEC公式Webサイトをご覧ください。

URL <http://cedec.cesa.or.jp/2016/event/awards.html>

以上