

技術面からゲーム開発者の功績を称える「CEDEC AWARDS 2023」

**特別賞に
『ゼルダの伝説』開発チームとプロデューサー青沼英二氏
最優秀賞は投票受付中！結果発表は8/24（木）にライブ配信予定**

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：辻本春弘）は、「CEDEC2023（Computer Entertainment Developers Conference 2023）」＜会期：8月23日（水）～25日（金） 於：パシフィコ横浜ノース＞の開催に合わせ、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 2023」を開催しています。このほど、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同AWARDSの「特別賞」に、『ゼルダの伝説』開発チームとプロデューサーの青沼英二氏（任天堂株式会社）が選ばれました。

■ CEDEC AWARDS 2023 特別賞

授賞者 『ゼルダの伝説』開発チームとプロデューサー青沼英二氏
授賞理由 「ゼルダの伝説シリーズ」における、既存のゲームの型に捕らわれない「ゼルダの伝説」独自の世界観を追求し続ける姿勢は、国内外の多くのユーザーに強烈なインパクトを与え続けている。同シリーズにおける制作手法や独特の創意工夫は、私たちゲーム開発者に新たな視点を提示し、また様々なゲームデザインにおいても多大な影響を与えた。同シリーズの最新作である「ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム」では、前作までの世界観を継承しながらも「乗り物など様々なものを自作できる」というユーザークリエイティブ要素により新たな興奮と創造性がゲームにもたらされ、その自由度の高さが広範な注目を集めると同時に、多数のユーザーからも絶賛されている。



プロフィール 1986年の第一作『ゼルダの伝説』以来、30タイトル以上が発売されているアクションアドベンチャーゲームのシリーズ。
主人公リンクとなり、フィールドやダンジョンに隠された謎を解き、冒険を進めていく。
ハイラルを舞台に紡がれてきたさまざまな時代の物語であり、ゼルダ、ガンドロフとのトライフォースをめぐる宿命を描いたリンクの英雄譚でもある。
シリーズ最新作となる『ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム』がプロデューサーとしてチームをリードする青沼英二を中心に開発され、2023年5月12日に発売された。

■「CEDEC AWARDS 2023」の最優秀賞は、8月24日（木）にライブ配信！

「CEDEC AWARDS 2023」の優秀賞（最優秀賞ノミネート）は、CEDEC2022の受講者アンケートで高評価を得た講演者と、CEDEC2023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 2023 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、CEDEC2023 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、「CEDEC AWARDS 2023」の最優秀賞発表・授賞式を8月24日（木）17:50より、オンラインにてライブ配信します。

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、CEDEC2023公式Webサイト（<https://cedec.cesa.or.jp/2023/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（土）～8月23日（水）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/2023/outline/application>

CEDEC メディア登録について

「メディア取材聴講」登録を受付中です（8月17日締切）。

CEDEC2023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/2023/outline/press>

CEDEC AWARDS 2023 優秀賞（最優秀賞ノミネート）一覧(敬称略)

詳細は公式Webサイト <https://cedec.cesa.or.jp/2023/event/awards> をご覧ください。

【エンジニアリング部門】

対 象	受賞者
高いリアリティを実現するための技術を 広く公開し業界の技術発展に貢献	株式会社ポリフォニー・デジタル 「グランツーリスモ7」開発チーム
ゲームプロジェクトに寄り添った 開発手法の知見の共有	任天堂株式会社／株式会社ハル研究所 『星のカービィ ディスカバリー』開発チーム
日本におけるC++の情報を体系的かつ 網羅的に集約し、プログラミング技術の向上に貢献	cpprefjp コントリビューター
グラフィックスプログラムに関するWebや書籍執筆を通じた情報発信	もんしよ
高品質なオープンソース画質ツールキットの提供	Advanced Micro Devices, Inc. 「AMD FidelityFX」開発チーム

【ゲームデザイン部門】

対 象	受賞者
トップランナーによる質の高いゲーム開発のコツ・ノウハウを、ゲーム開発者が視聴しやすい番組として提供	有限会社ソラ 桜井政博
シンプルな要素で熱中するフロー体験を実現し、多くのフォロワーを生み出したゲームデザイン・バランスの完成度	poncle 『Vampire Survivors』開発チーム
「AIと共に、AIと闘う」対戦エージェントAI技術による唯一無二の体験を実現したDCG	株式会社バンダイ 『ゼノンザード（ZENONZARD）』開発チーム
主要な2軸アクションの秀逸な掛け合わせによる幅広いゲームギミックとレベルデザイン	『ElecHead』開発 生高橋
ローグライクなデッキ構築とメタフィクションの融合による、新たなゲームプレイ体験	Daniel Mullins Games 『Inscription』開発チーム

【サウンド部門】

対 象	受賞者
アクション×音楽を丁寧に融合させたゲームデザインにより、新たなリズムゲームジャンルの創出に貢献	Tango Gameworks 『Hi-Fi RUSH』サウンド開発チーム
「カービィらしさ」を継承しつつも、俯瞰型アクションゲームにおいてサウンド全体からユーザーファーストな設計へ落とし込み表現されている	任天堂株式会社／株式会社ハル研究所 『星のカービィ ディスカバリー』開発チーム
貴重な自動車サウンドをゲームという媒体を用いてアーカイブしている歴史的価値	株式会社ポリフォニー・デジタル 「グランツーリスモ7」サウンド開発チーム
長い歴史を持つゲーム音楽を歴史的・体系的な整理を行った功績	株式会社Pヴァイン ゲーム音楽ディスクガイド 制作チーム 田中 "hally" 治久 (著, 監修), DJフクタケ (著), 糸田 屯 (著), 井上 尚昭 (rps7575) (著), 市村 圭(著), 魚屋スイ(著)
30年以上続くシリーズの音楽性を、静と動のコントラストをテーマにインタラクティブ性を取り入れつつ更に前進させた音楽演出力	株式会社セガ 『ソニック フロンティア』音楽制作チーム

【ビジュアルアーツ部門】

対 象	受賞者
万人へ向けたゲーム開発の知見の共有	有限会社ソラ 桜井政博
ゲーム体験を最大化する為に考え抜かれた世界観ビジュアルと猫の挙動表現	BlueTwelve Studio 『Stray』開発チーム
LUMINOUS ENGINEで表現される圧巻の映像美	スクウェア・エニックス 『FORSPOKEN』開発チーム
セルルックによるハイクオリティな総合演出	Tango Gameworks 『Hi-Fi RUSH』開発チーム
日本全国の3D都市モデルを整備・オープンデータ化	国土交通省 『PLATEAU』開発チーム