

## 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 2013

### 優れたコンピュータエンターテインメント制作技術の開発者を称える 『CEDEC AWARDS 2013』

特別賞に久夛良木健氏、著述賞は「ゲームを動かす技術と発想」著者・堂前嘉樹氏と  
「ゲームの作り方 Unity で覚える遊びのアルゴリズム」著者・加藤政樹氏に決定。

5部門25の優秀賞の中から、最優秀賞を選考する受講申込者投票は、  
CEDEC 2013 受講者専用「マイページ」にて、8月21日(水)まで受付中。



CEDEC 2013

会期 2013年8月21日(水)~23日(金) 会場 神奈川県 パシフィコ横浜

テーマ: BE BOLD! (ビ・ボールド)

このほど、CEDEC 運営委員会では、会期中のイベントとして開催するコンピュータエンターテインメントに関わる技術およびその開発者を表彰する『CEDEC AWARDS 2013』(<http://cedec.cesa.or.jp/2013/event/awards/>)のうち、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」を決定しました。

特別賞は、家庭用ゲーム機「プレイステーション」の発想者・開発者で、世界的なコンピュータエンターテインメント市場の創出と発展に寄与した久夛良木健氏としました。

著述賞は、「ゲームを動かす技術と発想」(ソフトバンククリエイティブ 刊)の著者である株式会社バンダイナムコスタジオ・堂前嘉樹氏と、「ゲームの作り方 Unity で覚える遊びのアルゴリズム」(同 刊)の著者である株式会社バンダイナムコスタジオ・加藤政樹氏の2名です。

『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表彰するものです。2008年に初めて開催し、今回で6回目の開催となります。

去る7月8日(月)には、『CEDEC AWARDS 2013』の最優秀賞候補となる、「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」「ネットワーク」の5部門25の個人・団体の優秀賞授賞者(最優秀賞ノミネートを決定しました)。この優秀賞の中から、CEDEC 2013 受講申込者と、CEDEC 運営委員会の投票により、栄えある各部門の最優秀賞授賞者が決定されます。受講申込者の投票は、8月21日(水)まで、CEDEC 2013の公式ホームページの受講者専用「マイページ」にて受け付けています。各部門の優秀賞は、別記の通りです。

「特別賞」「著述賞」の授賞式および、各部門の最優秀賞の発表および授賞式は、CEDEC 2013 会期2日目の8月22日(木)にCEDEC 会場のパシフィコ横浜にて行います。なお、発表授賞式では、昨年に引き続き、2012年7月に結成されたゲーム音楽を主体に演奏活動を行う「日本BGMフィルハーモニー管弦楽団」が、演奏を行います。

『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. 050-3593-2069 FAX. 050-3730-3968 e-mail [cedec-press2013@publicity-bur.co.jp](mailto:cedec-press2013@publicity-bur.co.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 (株式会社コンベンション リンケージ 内)

TEL. 03-3263-8694 (10~17時/土日祝日を除く) FAX 03-3263-8687 e-mail [info@cedec.jp](mailto:info@cedec.jp)

## CEDEC AWARDS 2013 特別賞

久夛良木 健氏



< 授賞理由 >

家庭用ゲーム機「プレイステーション」の発想者・開発者である久夛良木氏は、「プレイステーション」を世界中に普及させ、世界的なコンピュータエンターテインメント市場の創出と発展に寄与しました。後継機では、単なるゲーム機の機能を超え、半導体先端技術とデジタル情報処理技術の融合による情報技術の牽引役として、コンテンツ流通や関連分野にまで革新をもたらしています。

## CEDEC AWARDS 2013 著述賞



「ゲームを動かす技術と発想」(ソフトバンククリエイティブ 刊)著者  
株式会社バンダイナムコスタジオ 堂前 嘉樹氏

< 授賞理由 >

本書は、プログラマではない人や、プログラマを目指す人に対して、基礎となるコンピュータサイエンス、数学、物理をわかりやすく解説していること。



「ゲームの作り方 Unityで覚える遊びのアルゴリズム」(ソフトバンククリエイティブ 刊)著者

株式会社バンダイナムコスタジオ 加藤 政樹氏

< 授賞理由 >

本書は、ゲームを作る観点からのゲームアルゴリズムを解説するもので、さまざまなゲームジャンルの仕組みを多くのTIPSを交えながら学ぶことができること。

「日本BGMフィルハーモニー管弦楽団」について URL <http://jbp.or.jp/>

BGMだったゲーム音楽を表舞台へ。「バックグラウンドではなく主役の音楽へ。ゲームという枠を超えた音楽へと昇華させ、ゲームファンのみならず多くの音楽愛好家の方々に愛される活動を」という想いのもと設立された、ゲーム音楽を主体として演奏活動を行うプロオーケストラです。

ゲーム業界を代表する遠藤雅伸、古代祐三の両氏を代表理事に迎え、2012年7月に発足しました。2013年6月よりアンサンブルコンサートシリーズをスタート。魅力的なゲストを迎えたトークコーナーなどで好評を博しており、10月には第1回オーケストラコンサートを開催予定です。定期公演のほか、録音やイベント演奏、プロオーケストラだからこそできる全国公演、さらには世界の舞台も視野にいれるなど、常識にとらわれない自由な活動を目標としています。

「CEDEC AWARDS 2013」発表 授賞式演奏予定楽曲

アクトレイザーより「小組曲アクトレイザー"Act2"」、Ending」、MOTHERより「Eight Melodies」

## CEDEC 2013 優秀賞授賞者 (最優秀賞授賞ノミネート)一覧 (敬称略)

### 【エンジニアリング部門】

Oculus Rift Development Kit - 圧倒的で革新的なVR 環境の提供	Oculus Rift 開発チーム (Oculus VR, Inc.)
スクウェア・エニックス オープンカンファレンス	橋本善久氏およびスクウェア・エニックステクノロジー推進部 (株式会社スクウェア・エニックス)
GitHub - ソーシャルコーディングによる開発環境の革新	GitHub 開発チーム (GitHub, Inc.)
メタルギア ライジング リベンジェンスにおける自由切断実現	「メタルギア ライジング リベンジェンス」開発チーム (株式会社コナミデジタルエンタテインメント)
PlayStation Mobile - コンソールゲームにおけるオープンな開発環境実現	PlayStation Mobile 開発チーム (株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント)

### 【ビジュアル・アーツ部門】

・プロジェクションマッピングという新たな映像表現を広く一般にも認知させた、魅力的な映像企画	「TOKYO STATION VISION」制作チーム (株式会社 NHK エンタープライズ)
・次世代ゲームグラフィックの可能性の提示と未来へ向けたコンピューターエンターテインメント業界への積極的な情報公開	「Agni's Philosophy FINAL FANTASY REALTIME TECH DEMO」開発チーム (株式会社 スクウェア・エニックス)
・3D の空間を生かした大胆な演出と、2D アニメーションのキャラクター表現の融合	「アニメ ジョジョの奇妙な冒険」オープニング制作チーム (有限会社神風動画)
UI に頼らない直感的な操作とインタラクティブな映像表現の楽しさ	「The Unfinished Swan」開発チーム (Giant Sparrow)
・次世代ゲームグラフィックの可能性の提示	FOX エンジン 描画開発チーム (株式会社 コナミデジタルエンタテインメント)

### 【ゲームデザイン部門】

・新規性の高いメカニクスデザインと、ゲームクリエイターという職業の一般への周知に対する功績	飯野賢治 氏 (故人)
・AR(Augmented Reality 拡張現実)をプレイの中核としたメカニクスとマルチプレイヤー化	箱！OPEN ME 企画 開発チーム (株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント)
・日本型 RPG のテイストをMMORPG に昇華するゲームデザインの挑戦	「ドラゴンクエストX」開発 運営チーム (株式会社スクウェア・エニックス)
・ステルスゲームの本質を覆すシステムの導入をゲームとして成立	ディスオナード 企画チーム (ベセスダ ソフトワークス)
・楽器を実際に演奏する新たなゲーム体験	「ロックスマス」開発チーム (UBISOFT)

### 【サウンド部門】

偉大なフランチャイズに新しい息吹を引き込む優れたサウンドデザイン	Halo 4 サウンド制作チーム (Microsoft Studios)
最高峰の機能と柔軟性を持つ、世界標準のオーディオソリューション	Wwise 開発チーム (Audiokinetic Inc.)
・インタラクティブ音楽を積極的に活用したユーザーを飽きさせないゲームサウンド演出	「ファンタシースターオンライン」サウンドチーム (株式会社セガ)
・ゲームの世界を劇的かつ感情的に表現する優れたサウンドデザイン	バイオハザード6 サウンド制作チーム (株式会社カプコン)
豊富な感情表現ができる画期的な音声合成技術	CeVIO Creative Studio 開発チーム (CeVIO プロジェクト)

### 【ネットワーク部門】

・ユーザ間のインタラクションの方法を増加させた	「ニンテンドー DSシリーズ」すれちがい通信技術 開発チーム (任天堂株式会社)
一つのワールドでサービスを提供する MMORPG	「ドラゴンクエストX」制作チーム (株式会社スクウェア・エニックス)
PC - PSP Vita での協力プレイ	「ファンタシースターオンライン2」制作チーム (株式会社セガ)
Flash Lite の資産をスマートフォンでも活用する	ExGame 開発チーム (株式会社ディー・エヌ・エー)
本格的なゲームを実現する通信規格	【LTE】開発 運用チーム (株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモ)

©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. 050-3593-2069 FAX. 050-3730-3968 e-mail [cedec-press2013@publicity-bur.co.jp](mailto:cedec-press2013@publicity-bur.co.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 (株式会社コパクション リンケージ 内)

TEL :03-3263-8694 (10 ~ 17 時 / 土日祝日を除く) FAX 03-3263-8687 e-mail [info@cedec.jp](mailto:info@cedec.jp)