

CEDEC 2008

CESA DEVELOPERS CONFERENCE 2008

2008年9月10日

社団法人コンピュータエンターテインメント協会

広報資料

ゲーム技術開発賞「CEDEC AWARDS 2008」

本日、表彰4部門より最優秀賞を発表。特別賞は任天堂株式会社宮本茂氏。

公式サイト <http://cedec.cesa.or.jp/>

後援: 経済産業省、(社)情報処理学会、日本バーチャルリアリティ学会

協賛: NVIDIA Corporation

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:和田洋一、所在地:東京都港区西新橋)後援:経済産業省、(社)情報処理学会、日本バーチャルリアリティ学会)が主催する「CEDEC2008」[会期9月9日(火)~11日(木)、会場:昭和女子大学(東京都世田谷区)]では、本日、ゲーム開発技術賞「CEDEC AWARDS」の発表授賞式を行い、受賞者を発表いたしました。

CEDECの第10回開催に合わせ初めての開催となる今回は、過去に発売されたゲームすべてに用いられた技術を対象に、一般公募によるエントリーの中からCEDECアドバイザリーボード(*1)がノミネーションリストを選出。これに対し、CEDEC受講者による投票、およびCEDECアドバイザリーボードの投票により最終決定いたしました。また、特別賞として宮本茂氏(任天堂株式会社 専務取締役 情報開発本部長)が受賞いたしました。

CEDECでは、ゲーム制作に用いられている技術にフォーカスした技術面からの開発者への功績を称える本賞を通じて、今後も更なるゲーム開発技術の普及・啓蒙を図ってまいります。

*1 CEDECアドバイザリーボード <http://cedec.cesa.or.jp/contents/cedecadviser.html>

<ゲーム開発技術賞「CEDEC AWARDS 2008」最優秀賞受賞一覧>

※「選考理由」詳細(*2)は別紙をご参照ください。

【プログラミング・開発環境部門】

「ゲームフレームワーク」概念の実現と、その知識の普及／MTフレームワーク

【ビジュアルアーツ部門】

それまでにない光と影、空気感を持ったビジュアルの実現／ICO

【ゲームデザイン部門】

絶妙なタイミング調整と、緻密に構築されたレベルデザイン／「スーパーマリオブラザーズ」シリーズ

【サウンド部門】

サウンドデザインとゲームデザインの巧みな融合／「ゼルダの伝説」シリーズ

【特別賞】

宮本茂氏 任天堂株式会社 専務取締役 情報開発本部長

別紙 *2 受賞者「選考理由」詳細**【プログラミング・開発環境部門】**

「ゲームフレームワーク」概念の実現と、その知識の普及／MT フレームワーク	
開発	株式会社カプコン
選考理由	「ゲームフレームワーク」という概念を自社開発によりいち早く具現化し、Lost Planet をはじめとする新世代ゲーム機の性能を大いに引き出したタイトルを次々とリリースした。また、その技術概念を積極的に同業者に対して紹介、説明することで業界全体の技術レベル向上に寄与した。
発売	株式会社カプコン
プラットフォーム	PC, Xbox360, PlayStation3
発売年	2007 年

【ビジュアルアーツ部門】

それまでにない光と影、空気感を持ったビジュアルの実現／ICO	
開発	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
選考理由	特徴的で幻想的な表現は今までにない光と影、空気感の描写である。作品を通じての魅力的な世界は、世界中の多くのクリエイターにビジュアルワークスの新しい可能性を感じさせた。ビジュアル的世界感やワンダと巨像に引き継がれ、より高度な表現が実現されている。
発売	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
プラットフォーム	PlayStation2
発売年	2001 年

【ゲームデザイン部門】

絶妙なタイミング調整と、緻密に構築されたレベルデザイン／「スーパーマリオブラザーズ」シリーズ	
開発	任天堂株式会社
選考理由	絶妙なタイミング調整、レベル構成により、多くのお客様が楽しめるスクロール型アクションゲームの基礎を築いた。3D 化されたマリオ 64 においても、立体的なレベルデザインとマリオのゲーム世界を妥協を許す事なく融合し、空間的な広がりの中で豊かな遊びを提供している。
発売	任天堂株式会社
プラットフォーム	ファミリーコンピュータからWiiまでの任天堂の全てのハード
発売年	1985 年～

【サウンド部門】

サウンドデザインとゲームデザインの巧みな融合／「ゼルダの伝説」シリーズ	
開発	任天堂株式会社
選考理由	ゲームとサウンドのデザインを巧みに融合し、プレイヤーに心地よい緊張感と楽しさをシリーズを通して供給し続けるサウンドデザイン力を評価。3D 化を果たした以降のタイトルでは、空間の広がりを感じさせるサラウンド効果や、フィールド上の冒険に合わせリアルタイムに変化する音響や BGM など、状況に応じたインタラクティブな制御技術もゲームプレイを盛り上げる効果を高めている。
発売	任天堂株式会社

プラットフォーム	ファミリーコンピュータからWiiまでの任天堂の全てのハード
発売年	1986年～

【特別賞】

宮本 茂 氏 任天堂株式会社 専務取締役 情報開発本部長

選考理由

- ・テレビゲームの黎明期のドンキーコングやスーパーマリオから最新作の Wii Fit に至るまで、常にゲーム業界をリードし、ゲーム開発の礎を築き上げるとともに、世界的なゲーム産業の発展、振興に寄与してきた事。
- ・ソフト・ハード双方の技術において常に新しい試みをゲームに取り入れ、ゲーム技術の新たな可能性を切り開き、世界中のゲーム開発者から尊敬と賞賛を集め、多大なる影響を与え続けている事。
- ・子供からお年寄りまで、男女を問わず、また日本を含む世界中の地域において幅広いプレイヤーを獲得し続けている事。

<ゲーム開発技術賞「CEDEC AWARDS 2008」概要>

■目的

ゲーム開発の進歩へ顕著な功績のあった技術および開発者を表彰し、ゲーム開発者全体の士気向上を図る。また業界の内外へ最新のゲーム開発技術を普及啓蒙する。

■対象

2008年3月31日までに発売されたゲームに関わる技術及びその開発者(個人、グループ、企業内部門、企業含む団体等)

■表彰部門

- (1)プログラミング・開発環境 (2)ビジュアルアーツ (3)ゲームデザイン
(4)サウンド (5)特別賞(ゲーム開発への貢献全般)

■受賞者エントリー、ノミネート

一般公募によるエントリーを経て CEDEC アドバイザリーボードにてノミネート選出

■受賞者決定

- (1)～(4) CEDEC 参加者投票および CEDEC アドバイザリーボード投票にて決定
(5)CEDEC アドバイザリーボードにて討議・決定

投票資格:CEDEC 受講者であること (ただし8/11(月)までにお申し込んだ方に限ります)

■発表、授賞式

日時: 9月10日(水) 18:30より

会場:昭和女子大学 グリーンホール