

CEDEC 2008

CESA DEVELOPERS CONFERENCE 2008

2008年7月23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」

本日、表彰4部門より20のノミネートを発表
CEDEC 公式サイトにて投票受付開始！
本賞は8月11(月)までの期間、CEDEC受講者投票で決定。

受講申込み受付中！公式サイト <http://cedec.cesa.or.jp/>

後援：経済産業省 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)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、開催10回目を記念して実施する、ゲーム開発技術賞「CEDEC AWARDS」のノミネート
を発表し、CEDEC 公式サイトにて投票受付を開始いたしました。

今回発表の4部門20のノミネートは、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(*1)
が最終選定いたしました。これらの中から8/11(月)までの期間、CEDEC 申込受講者による投票、および
CEDEC アドバイザリーボードの投票により最終受賞者を決定いたします。

尚、本賞の記念すべき第1回の発表授賞式はCEDEC 会期中の9月10日(水)に実施いたします。

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
賞の表彰を通じて、更なるゲーム開発技術の普及・啓蒙を図ります。

また、本日受講者向けにセッション実施スケジュールを公開いたしました。合わせて、ご参照ください。

http://cedec.cesa.or.jp/contents/schedule_01.html

*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」ノミネート一覧>

各部門のノミネートは次の通りです。 ※「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】

対象	選考ポイント
MT フレームワーク	「ゲームフレームワーク」概念の実現と、その知識の普及
「グランツーリスモ」シリーズ	物理などの数値シミュレーション技術と、環境マッピング等の描画技術の先進導入
パーチャファイター	真の3D格闘ゲームを実現した、高度なモーション制御技術や、当たり判定技術など
ピクミン	ゲームシステムとしての「群れ」制御技術
リッジレーサー	テクスチャマッピング技術の先進導入

【ビジュアルアーツ部門】

対象	選考ポイント
ICO	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
「グランツーリスモ」シリーズ	挙動のリアリティに負けない、高度なテクノロジーを駆使したビジュアル表現
「ソウルキャリバー」シリーズ	世界トップレベルで認められた CG 映像表現
ファイナルファンタジーVII ～XII	高精細 CG をゲームの要素として取り入れることを可能にした技術
「メタルギアソリッド」シリーズ	映画的であり、かつ優れてゲーム的な映像表現の実現

【ゲームデザイン部門】

対象	選考ポイント
「スーパーマリオブラザーズ」シリーズ	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
「ドラゴンクエスト」シリーズ	コマンド選択型 RPG を、広く普及せしめたゲームデザイン
パーチャファイター	3D ポリゴン格闘という新ジャンルを切り開き、リアルタイム 3D グラフィックスの可能性を示した
「ポケットモンスター」シリーズ	伝統的な遊びのエッセンスを現代の環境上に再構成し、発展させた
「モンスターハンター」シリーズ	オンライン・協力プレイをベースとした、緻密なバトルデザイン

【サウンド部門】

対象	選考ポイント
「グランツーリスモ」シリーズ	実車からサンプリングした音源を、高度な数値計算によりリアルタイム処理する技術
「実況パワフルプロ野球」シリーズ	大規模でインタラクティブなストリーミング技術
新 鬼武者 DAWN OF DREAMS	サラウンドを高度に活用した高次元な音響効果
絶対音感オトダマスター	様々なサウンドの入力認識技術
「ゼルダの伝説」シリーズ	サウンドデザインとゲームデザインの巧みな融合

<ゲーム開発技術賞「CEDEC AWARDS」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)までにお申し込まれた方に限ります)

■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

【プログラミング・開発環境】

MT フレームワーク 「ゲームフレームワーク」概念の実現と、その知識の普及	
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
「グランツーリスモ」シリーズ 物理などの数値シミュレーション技術と、環境マッピング等の描画技術の先進導入	
開発	株式会社ポリフォニー・デジタル
選考理由	PS1 時代に物理に代表される数値シミュレーション技術と、環境マッピングを果敢に導入し、それまでのレースゲームとは全く異なる高度のゲーム性と描画表現を成し遂げた。物理シミュレーションは、同ゲームに先立つモータートゥーングランプリより弛まず継続的に進化させ続けた技術でもある。その後も常にプラットフォーム性能の限界に挑戦し続けている。
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	PlayStation, PlayStation2, PlayStation3
発売年	1997 年～
バーチャファイター 真の 3D 格闘ゲームを実現した、高度なモーション制御技術や、当たり判定技術など	
開発	株式会社セガ
選考理由	高度なモーション制御技術や、当たり判定など、これ以前のゲームでは無縁であった数値演算を駆使し、単なる 2D の置き換えではなく、3D だからこそ表現できる格闘アクションゲームの新世代を切り開いた功績に対して。
発売	株式会社セガ
プラットフォーム	アーケード, セガサターン
発売年	1993 年
ピクミン ゲームシステムとしての「群れ」制御技術	
開発	任天堂株式会社
選考理由	単なるビジュアル表現を超えて、ゲームシステムとしての「群れ」の制御を確立し、ゲームデザイナーの創造力を幅の広いユーザー層に受け入れ可能なゲームとして実現せしめた高度な技術力に対して。
発売	任天堂株式会社
プラットフォーム	ニンテンドーゲームキューブ
発売年	2001 年
リッジレーサー テクスチャマッピング技術の先進導入	
開発	株式会社バンダイナムコゲームス
選考理由	テクスチャマッピング技術を、いち早く導入し、ゲームにおける描画リアリティのレベルを大きく引き上げた。アーケード版に続き、わずか 1 年後には、技術的制限の多い家庭用ゲーム機上でも同様の表現を実現し、その後のゲームにおける描画品質の標準を定めた。PlayStation 版においては、起動ロード時にミニゲームを遊ばせるなど、同時発売タイトルにもかかわらずハードウェア性能・機能の使いこなしを実現し、多くの開発者に刺激を与えた。
発売	株式会社バンダイナムコゲームス
プラットフォーム	アーケード, PlayStation
発売年	1993, 1994 年

【ビジュアルアーツ】

ICO 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	
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とはワnda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
「グランツーリスモ」シリーズ 挙動のリアリティに負けない、高度なテクノロジーを駆使したビジュアル表現	
開発	株式会社ポリフォニー・デジタル
選考理由	物理シミュレーションで制御された高度な挙動表現に負けないリアリティを持つリアルタイムビジュアル表現を実現。シリーズを通してテクノロジーとアートの結合で表現されるリアルな世界は、ゲームビジュアルにおけるテクノロジーの重要性を多くの開発者に示している。最近作では、車のみならず、レースコースの空気感などの表現にも優れた実績を示している。
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	PlayStation, PlayStation2, PlayStation3
発売年	1997 年～
「ソウルキャリバー」シリーズ 世界トップレベルで認められた CG 映像表現	
開発	株式会社バンダイナムコゲームス
選考理由	ソウルエッジのオープニングムービーは、ゲームとしては初となる SIGGRAPH エレクトロニックシアターの上映作品であり、ゲーム映像のレベルの高さを世界に知らしめた。またゲーム中においては IGC (InGameCinematic) にこだわり、その後続くソウルキャリバーシリーズでは、IGC の特徴を生かすべく多くの部位をエディットするモードや映像編集機能を搭載している。
発売	株式会社バンダイナムコゲームス
プラットフォーム	アーケード, PlayStation, ドリームキャスト, Playstation2, ニンテンドーゲームキューブ, Xbox, Wii, Xbox360, Playstation3
発売年	1995 年～
ファイナルファンタジーVII ～XII 高精細 CG をゲームの要素として取り入れることを可能にした技術	
開発	株式会社スクウェア・エニックス
選考理由	それまでのゲーム表現には無かった重厚なビジュアルと物語表現を実現するため、高精細 CG を本格的に導入した。対象プラットフォームの特徴を活かすのに最適な、プリレンダームービーを CD-ROM に焼き込む手法を取り、しかも単なる幕間ムービーではなく、インタラクティブなリアルタイム 3D キャラクターとのシームレスな結合を実現するための技術を開発した。
発売	株式会社スクウェア・エニックス
プラットフォーム	PlayStation, PlayStation2, Xbox360, PC など
発売年	1997 年～
「メタルギアソリッド」シリーズ 映画的であり、かつ優れてゲーム的な映像表現の実現	
開発	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
選考理由	戦場で戦う男を主人公とした同シリーズにおいて、シリアスとユーモア、緊張感の表現などが映画的でもあり、優れてゲーム的でもある。これは、モデリング、テクスチャ、モーション等、アートワークの各要素と総合的な品質の高さがあって初めて成立するものであり、見事に成功している。
発売	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
プラットフォーム	Playstation, PC, Playstation2, PSP
発売年	1998 年～

【ゲームデザイン】

「スーパーマリオブラザーズ」シリーズ 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	
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～
「ドラゴンクエスト」シリーズ コマンド選択型RPGを、広く普及せしめたゲームデザイン	
開発	堀井雄二／株式会社スクウェア・エニックス
選考理由	コマンド選択型RPGを、幅広いユーザー層に受け入れられる形に再デザインし、後のゲームに多大なる影響を与えた。また、緊張感と楽しさ、物語性の巧みなバランスを、プラットフォーム性能の発展とともに常に進化させ続けている。
発売	株式会社スクウェア・エニックス
プラットフォーム	ファミリーコンピュータ、スーパーファミコン、PlayStation、PlayStation2、ニンテンドーDSなど
発売年	1986年～
「バーチャファイター」 3Dポリゴン格闘という新ジャンルを切り開き、リアルタイム3Dグラフィックスの可能性を示した	
開発	株式会社セガ
選考理由	3Dポリゴンで格闘という、当時誰も考えなかったゲームジャンルを切り開いた。それは、リアルタイム3Dグラフィックスを用いたゲームの可能性を開発者に示し、その後のゲームのデザイントレンドに多大なる影響を与えた。
発売	株式会社セガ
プラットフォーム	アーケード、セガサターン
発売年	1993年
「ポケットモンスター」シリーズ 伝統的な遊びのエッセンスを現代の環境上に再構成し、発展させた	
開発	株式会社ゲームフリーク
選考理由	収集・育成・交換という、伝統的な子供たちの遊びのスタイルを、通信機能付き携帯電子機器という現代的な道具立ての上に再構成し、RPGという要素も加えて昇華、発展させ続けている。
発売	株式会社ポケモン
プラットフォーム	ゲームボーイ、ゲームボーイカラー、ゲームボーイアドバンス、ニンテンドーDS
発売年	1996年～
「モンスターハンター」シリーズ オンライン・協カプレイをベースとした、緻密なバトルデザイン	
開発	株式会社カプコン
選考理由	オンライン・協カプレイをベースとして、綿密に設計されたバトルシステムと共に、驚くべき中毒性のゲームをデザインした。また、携帯ゲーム機への展開時にはその特性に合わせたアレンジを行い、より多くのユーザーを獲得し続けている。
発売	株式会社カプコン
プラットフォーム	PlayStation2、PSP
発売年	2004年～

【サウンド】

「グランツーリスモ」シリーズ 実車からサンプリングした音源を、高度な数値計算によりリアルタイム処理する技術	
開発	株式会社ポリフォニー・デジタル
選考理由	多様な車種から実際にサンプリングされたエンジン音、排気音などを元に、物理計算に基づいたエンジン音/排気音シミュレートをし、それまでのレースゲームとは一線を画した高いレベルで行っている。ユーザーによるパーツ・カスタマイズにも対応した非常に柔軟なサウンド・システムの構築はシリーズを重ねるごとに精度を高めており、今後にも期待は高まる。また、このエンジン音シミュレートを影で支える膨大なサンプリング・データの編集/管理/運用術も評価したい。
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	PlayStation, PlayStation2, PlayStation3
発売年	1997年～
「実況パワフルプロ野球」シリーズ 大規模でインタラクティブなストリーミング技術	
開発	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
選考理由	膨大な量の実況音声の中からゲームの進行に合ったものを選択し、絶妙に再生させるといふ、ゲームならではのインタラクティブなストリーミング再生演出の源流。その後も、実況ボイスの量/質ともに増やし続け、リアリティの向上を続けている。これを破綻無く支える実況システム開発の技術力を評価したい。このタイトルで築かれたインタラクティブ実況のノウハウは、数々の同社タイトルに応用されている。
発売	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
プラットフォーム	スーパーファミコン, NINTENDO64, Playstation2, ニンテンドーゲームキューブ, Wii
発売年	1994年～
新 鬼武者 DAWN OF DREAMS サラウンドを高度に活用した高次元な音響効果	
開発	株式会社カプコン
選考理由	BGM/効果音/ボイスのそれぞれの質も高く、効果的にサラウンドを使用することで、高度なサウンドデザインを実現している。このとき築かれたサウンド制作のコンセプトは、後の同社タイトル Lost Planet 等における高次元なサウンド表現技術の指針を示した。「Golden Reel Awards」の最優秀賞を受賞し、日本のゲームサウンド技術が世界に通用することを証明した作品でもある。
発売	株式会社カプコン
プラットフォーム	PlayStation2
発売年	2006年
絶対音感オトダマスター 様々なサウンドの入力認識技術	
開発	株式会社ハドソン
選考理由	従来から利用されてきた音声による認識を発展させ、音程を伴ったフレーズによるパターン認識という新しい音声入力活用の方向性を示した。肉声以外の様々な音を使用した応用の可能性は、今後ますます多様化するゲームにおいて、他媒体との連携を深めるきっかけとなることを期待したい。
発売	株式会社ハドソン
プラットフォーム	ニンテンドーDS
発売年	2007年
「ゼルダの伝説」シリーズ サウンドデザインとゲームデザインの巧みな融合	
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～

■スポンサープログラム:

開発ツール、ミドルウェアベンダー企業様へは各種 PR プログラムをご用意しております。御社製品の情報をダイレクトに訴求できる絶好の機会ですので、プロモーション、マーケティングにお役立て下さい。詳細は、<http://cedec.cesa.or.jp/contents/sponsor.html>

■メディアパートナープログラム:

CEDEC ではカンファレンス、講師、併催イベントの取材、報道等をしていただけるメディアパートナーを募集しております。CEDEC とのタイアップで、御社媒体をダイレクトに訴求できる機会を提供します。

開催概要

名称	CESA デベロッパーズカンファレンス2008 (CEDEC2008)			
開催日	2008 年 9 月 9 日(火)~11 日(木)			
会場	昭和女子大学 (東京都世田谷区)			
主催	社団法人コンピュータエンターテインメント協会			
後援	経済産業省			
協賛	NVIDIA Corporation			
受講料金	チケット	内容	CESA 会員	一般
	レギュラーパス	3 日間有効	25,000 円	40,000 円
	デイリーパス	いずれか 1 日のみ有効	10,000 円	15,000 円
	早期申込割引価格(レギュラーパスのみ)8/11(月)迄		20,000 円	30,000 円
※学生は CESA 会員料金が適用されます。 ※価格は税込価格です。 ※8/11 まではレギュラーパスが割引価格にてお申込みいただけます。				
受講申込	CEDEC2008 ウェブサイトからお申込み頂きます。 ホームページアドレス http://cedec.cesa.or.jp/			
お問合せ	●受講のお申込みに関するお問合せ CEDEC 申込受付センター E-mail cedecsupport@cesa.or.jp TEL 03-5570-2907 (10:00 ~17:00/土・日祝日を除く) ●取材のお申込みはじめ、広報に関するお問合せ CEDEC 広報担当宛 E-mail cedecpress@cesa.or.jp TEL 03-3239-5208 (10:00~17:00/土・日祝日を除く)			
メディア パートナー	4Gamer.net	Aetas 株式会社		
	CG WORLD	株式会社ワークスコーポレーション		
	CodeZine	株式会社翔泳社		
	Develop Magazine	Intent Media		
	GAME Watch	株式会社 Impress Watch		
	Game*Spark	株式会社ジーデックス		
	iNSIDE(RBB TODAY)	株式会社 IRI コマース&テクノロジー		
	+D Games	アイティメディア株式会社		
	Tech-On!	日経 BP 社		
	GAS	ゲーム学会		
	THE SECOND TIMES	株式会社トレンドアクセス		