

## 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 2011 (Computer Entertainment Developers Conference 2011)

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 2011』5部門の最優秀賞を発表  
特別賞・著述賞とともに、CEDEC 2011 会場にて授賞式開催



「CROSS BORDER」をテーマに開催する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 2011』(略称:CEDEC 2011、主催:一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会)の同時開催イベント『CEDEC AWARDS 2011』の5部門の最優秀賞がこのほど決定し、本日9月7日、「CEDEC 2011」会場において発表と授賞式が行われました。

CEDEC AWARDS は、2008年に第1回を開催、本年で4回目となります。本賞は、ゲームソフト等のタイトルそのものでなく、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ことで、開発者全体の士気高揚を図ると同時に、開発技術の普及・啓蒙とコンピュータエンターテインメント産業全体の発展を目指しています。

『CEDEC AWARDS 2011』の優秀賞は、受講者アンケートで上位に選ばれた CEDEC 2010 講師の方々と CEDEC 2011 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で組織される『CEDEC AWARDS 2011 ノミネーション委員会』で決定された、各部門5エントリー・合計25の個人とグループに授与されました。

本日発表した最優秀賞は、各部門優秀賞を対象に、CEDEC 2011 受講申込者の皆様と、CEDEC 運営委員会の投票により決定されました。各部門の最優秀賞授賞者および授賞理由は別記の通りです。

本日は、各部門の最優秀賞の授賞式に加えて、過日発表いたしました「CEDEC AWARDS 2011 特別賞」と、ゲーム関連書籍の著者に贈る、同「著述賞」授賞式も行われました。

### CEDEC AWARDS 2011 特別賞・著述賞受賞者および授賞理由

**特別賞** 授賞理由: 遊びの本質を見失わず、かつ、たゆまぬ進化を続ける本格的なゲームデザイン

田尻 智 氏 (株式会社ゲームフリーク 代表取締役)  
石原 恒和 氏 (株式会社ポケモン 代表取締役社長)

**著述賞** 授賞理由: オンラインゲーム開発技術を取り扱った、本格的な技術書の著述

中嶋 謙互 氏

CEDEC AWARDS 2011 最優秀賞授賞者および選考理由

部門	受賞対象	授賞者 (敬称略)	所属	選考理由
PG	ホビーからプロフェッショナルまでゲーム作りを支援し開発者の裾野を拡大	「Unity エンジン」 開発チーム	Unity Technologies	アマチュアからプロまで、モバイルからハイエンドまで幅広い範囲で使える洗練されたゲームエンジンを提供。プラットフォームの多様化が進む中、習熟しやすく、かつ移植性の高い開発環境を提供することでアプリケーションの可能性を広げ、また、開発者のすそ野を広げることに貢献している。
VA	リアルタイム NPR 表現の一つの完成形	「ストリート ファイターIV」シリーズ デザインチーム	株式会社カプコン	NPR の中でも単なるトゥーンレンダリングではなく水彩表現をリアルタイムグラフィックスで実現した、高いレベルのレンダリング技術と緻密なシルエットデザインがされているモデリング技術のバランスが生み出す効果の集大成を評価。
GD	メディアミックスを前提とした相互補完的コンセプトワーク	日野 晃博	株式会社レベルファイブ	TV アニメ番組と同時進行でゲームを展開させる「イナズマイレブン」「ダンボール戦機」。書籍をゲームの一部として利用させるプレイスタイルを実現した「二ノ国 漆黒の魔導師」など、ゲーム内容に則すメディアの特性を最大限に活用した、メディアミックス前提のコンセプトワークを評価。
SND	ゲーム機における音質とサイズ、デコード速度の問題を解決	「CRI ADX2」開発 チーム	株式会社 CRI・ ミドルウェア	ゲーム開発で要求される音質・サイズ・デコード負荷全ての要求を満たす圧縮フォーマットを、マルチプラットフォーム対応ミドルウェア「CRI ADX2」として優れたサポート体制と共に提供、共通フォーマット/コーデックとオーサリング環境の提供による作業負荷軽減を実現することでゲームの品質向上に寄与している。日本製のミドルウェアとして、世界レベルの存在。
NW	先進的かつ高信頼なクラウド環境の日本市場への提供	Amazon EC2/S3	Amazon Web Services LLC	ハードとソフトとネットワークを仮想レベルで連結する技術により、ゲームの開発やネット上での提供に必要なCPU能力、ストレージ、ネットワーク等を、高い性能、信頼性、スケーラビリティでオンデマンドに提供するクラウドサービスを実現。世界規模の展開を推進する中、2011年3月からは東京データセンターを開設、日本国内でのクラウド利用のハードルを大幅に下げた。

PG:プログラミング・開発環境、VA:ビジュアル・アーツ、GD:ゲームデザイン、SND: サウンド、NW: ネットワーク

「CEDEC」公式ウェブサイト <http://cedec.cesa.or.jp/>

本件に関する報道関係者からのお問い合わせ先

CEDEC 広報担当 (Publicity Bureau 内) TEL. 03-5715-3375 FAX. 03-3472-7843 e-mail [cedec-press2011@publicity-bur.co.jp](mailto:cedec-press2011@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 TEL.03-3591-9151 FAX.03-3591-9152 e-mail [info@cesa.or.jp](mailto:info@cesa.or.jp)

CEDEC AWARDS 2011 優秀賞受賞者(最優秀賞受賞ノミネート)一覧(開発者名 敬称略)

【プログラミング・開発環境部門】

・AR 技術の普及への貢献	加藤 博一(奈良先端科学技術大学院大学)
・高速で高品質なポスト AA フィルタの実装	「GOD OF WAR III」開発チーム (Sony Computer Entertainment America Santa Monica Studio)
・人工知能で女流プロ将棋棋士を破る快挙	「あから 2010」開発プロジェクト
・ホビーからプロフェッショナルまでゲーム作りを支援し開発者の裾野を拡大	「Unity エンジン」開発チーム(Unity Technologies)
・流体シミュレーション技術とゲームの高度な融合	「Pixel Junk Shooter」開発チーム(キュー・ゲームス)

【ビジュアル・アーツ部門】

・圧倒的なクオリティとボリュームを両立させた、ジャパニーズスタイルのエフェクト	「FINAL FANTASY XIII」エフェクト制作チーム (株式会社スクウェア・エニックス)
・厚塗りイラストを動かすアニメーション技術、2D 表現の進化形を示した	「隴村正」開発チーム(ヴァニラウェア有限会社)
・アニメ調キャラクターを 3D で違和感なく魅力的に表現	Xbox360 版「アイドルマスター」シリーズ開発チーム (株式会社バンダイナムコゲームス)
・高密度なグラフィックスとその最適化	「ヴァンキッシュ」開発チーム(プラチナゲームズ株式会社)
・リアルタイム NPR 表現の一つの完成形	「ストリート ファイターIV」シリーズデザインチーム (株式会社カプコン)

【ゲームデザイン部門】

・予め推理手段を与えるミステリーの王道的シナリオ構築	「TRICK x LOGIC」開発チーム(株式会社チュンソフト)
・奥行の座標認識を直観的に表現し体感させた操作感	「つみき BLOQ」開発チーム(Supermassive Games)
・携帯電話により現実感を醸成させた日本ならではの ARG	「東京迷宮パズル」開発チーム(SCRAP)
・スワイプ操作による RPG 要素とスリーマッチパズルの融合	Alex Kuptsov(Fireflame Games)
・メディアミックスを前提とした相互補完的コンセプトワーク	日野 晃博(株式会社レベルファイブ)

【サウンド部門】

・あらゆるゲーム音楽のオーケストラ実演活動により、ゲームコンポーザの地位と技術向上に寄与	PRESS START 実行委員会 (有限会社カンパニーAZA、株式会社読売広告社)
・オーディオミキシングに「HDR オーディオ」コンセプトを導入	DICE Audio Team(DICE)
・ゲーム機における音質とサイズ、デコード速度の問題を解決	「CRI ADX2」開発チーム(株式会社 CRI・ミドルウェア)
・細部まで拘った自然で緻密なサウンドデザイン	「RedDeadRedemption」サウンド開発スタッフ (Rockstar Games)
・ライブレコーディングによるボイス収録プロセスの大転換	「ウイニングイレブン/プロエボリューションサッカー」シリーズ サウンド開発スタッフ(株式会社コナミデジタルエンタテインメント)

【ネットワーク部門】

・インターネット技術と新聞編集で培われたノウハウの融合による個人向け号外システムの実現	IWATTE チーム(岩手日報社)
・極小 TCP/IP スタックの開発	「Ubiquitous Network Framework」開発チーム (株式会社コピキタス)
・先進的かつ高信頼なクラウド環境の日本市場への提供	Amazon EC2/S3(Amazon Web Services LLC)
・郊外型データセンターの建設と省電力技術の開発	石狩データセンター(さくらインターネット株式会社)
・HandlerSocket Plugin for MySQL	樋口 証(株式会社ディー・エヌ・エー)

「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. 03-5715-3375 FAX. 03-3472-7843 e-mail [cedec-press2011@publicity-bur.co.jp](mailto:cedec-press2011@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 TEL.03-3591-9151 FAX.03-3591-9152 e-mail [info@cesa.or.jp](mailto:info@cesa.or.jp)

## CEDEC AWARDS 2011 ノミネート委員会

### • プログラミング・開発環境部門

- 責任者: 渡辺 雅央 (CEDEC 2011 プログラムワーキンググループ)
- 厚 孝 (株式会社セガ)
- 安藤 毅 (株式会社セガ)
- 鈴木 健太郎 (株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント)
- 橋本 善久 (株式会社スクウェア・エニックス)
- 向井 智彦 (株式会社スクウェア・エニックス)

### • ビジュアル・アーツ部門

- 責任者: 水谷 崇 (CEDEC 2011 プログラムワーキンググループ)
- 岩出 敬 (株式会社セガ)
- 緒方 修 (株式会社セガ)
- 竹内 大五郎 (株式会社バンダイナムコゲームス)
- 樋口 雄一 (株式会社セガ)
- 麓 一博 (株式会社セガ)

### • ゲームデザイン部門

- 責任者: 遠藤 雅伸 (CEDEC 2011 プログラムワーキンググループ)
- 安部 聡 (株式会社ミクシィ)
- 磯部 孝幸 (株式会社サイバーコネクトツー)
- 長岡 靖仁 (株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント)
- 西沢 学 (株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント)
- 山野辺 一記 (株式会社エッジワークス)

### • サウンド部門

- 責任者: 土田 善紀 (CEDEC 2011 プログラムワーキンググループ)
- 相談役: 中西 哲一 (CEDEC 2011 プログラムワーキンググループ)
- 岩切 剛丈 (株式会社コナミデジタルエンタテインメント)
- 酒井 省吾 (株式会社ハル研究所)
- 中條 謙自 (株式会社コーエーテクモゲームス)

### • ネットワーク部門

- 責任者: 中嶋 謙互 (CEDEC 2011 プログラムワーキンググループ)
- 相談役: 砂塚 佳成 (CEDEC 2011 運営委員)
- 阿形 佳美 (インターステラ株式会社)
- 田中 晋一 (株式会社スクウェア・エニックス)
- 増永 哲也 (株式会社スクウェア・エニックス)

< 氏名 50 音順 >