

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 2019 公式Webサイト更新/セッション情報第一弾公開 CEDEC AWARDS 2019 優秀賞発表 7月1日(月)より受講登録受付を開始

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:早川英樹、所在地:東京都新宿区西新宿)では、2019年9月4日(水)から9月6日(金)までパシフィコ横浜会議センター(神奈川県横浜市)において、CEDEC 2019(セデック:Computer Entertainment Developers Conference)を開催します。

CEDEC運営委員会では、このほど、公式Webサイト(URL <https://cedec.cesa.or.jp/>)をリニューアルし、本日セッション情報第一弾を公開しました。また、併せてコンピュータエンターテインメント開発の技術面から開発者の功績を称える、CEDEC AWARDSの2019年の優秀賞を決定しました。

■公開第一弾は、150セッション。本年も200以上のセッションを実施予定

本日公開したセッション情報は、一般から公募しCEDEC運営委員会が採択した公募セッションの他、招待セッションを合わせて150件です。総セッション数は、基調講演、海外招待セッション等と合わせて、本年も200を超える見込みです。以降セッション情報は、公式Webサイトに、順次公開します。

■「CEDEC AWARDS 2019」優秀賞発表。CEDEC 2019受講者・講演者等の投票をもとに最優秀賞を決定

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る賞です。

昨年のCEDEC受講者アンケートで高評価を得た講演者と、CEDEC 2019のセッションを選定するセッションワーキンググループの各分野のプロデューサーとで組織する、「CEDEC AWARDS 2019 ノミネーション委員会」が、「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」の4部門で計20のグループを「優秀賞」(最優秀賞ノミネート)に選考しました。(別紙参照)

これらの優秀賞の中から、CEDEC 2019 受講者、講演者の投票を経てCEDEC運営委員会により、栄えある各部門の最優秀賞各1組を決定し、CEDEC 2019会期2日目の9月5日(木)17時50分より、CEDEC 2019会場内で発表・授賞式を行います。

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、CEDEC 2019公式Webサイト(<https://cedec.cesa.or.jp/2019/event/awards>)をご覧ください。

<CEDEC 2019 テーマについて>



CEDEC 2019 のテーマは「Keep on Moving!」です

デバイス、ターゲット、サーバー・ネットワーク、開発環境などが瞬く間に発展していく中、開発者の更なる進化が求められています。周辺環境の大きな変化をリアルタイムに捉え、最新技術を応用する、常識にとられないコンピュータエンターテインメント開発に取り組む、オープンなコミュニティで自らの経験や知識を発信する、お互いのパフォーマンスを高め合うなど、常に動き続けて新たなステージにチャレンジして行くことを表しています。

「CEDEC」公式ウェブサイト <https://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.050-3419-7725 FAX.050-3730-3968 e-mail press@cedec.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 e-mail info@cedec.io

CEDEC AWARDS 2019 優秀賞(最優秀賞ノミネート)一覧

(敬称略)

【エンジニアリング部門】

対 象	受賞者(現所属社名)
迅速なツール開発やデバッグに活用しやすいオープンソース GUI フレームワーク	Omar Cornut(Lizardcube)
ゲーム開発における大規模アセットのバージョン管理を大幅に効率化	「Perforce」開発チーム(Perforce Software, Inc.)
高性能なスタンドアロン型の MR グラスにより複合現実の未来を提示	「Microsoft HoloLens」開発チーム (Microsoft Corporation)
様々なタイトルに安定したインフラ環境を提供し、自身もゲーム開発・運用向けのベストプラクティスを提唱	Amazon Web Service (アマゾン ウェブ サービス ジャパン株式会社)
ゲーム配信を手軽にし、ゲームの楽しさをユーザー自身で広く発信できる技術	「Mirrativ」開発チーム(株式会社ミラティブ)

【ビジュアル・アーツ部門】

対 象	受賞者(現所属社名)
独自性のあるアートと挑戦的な撮影手法を組み合わせた、類稀なるユーザー体験の創出	「GOD OF WAR」開発チーム(SIE Santa Monica Studio)
名作に新たな方向性と価値を生み出させたシリーズ最新作としてのハイエンドグラフィックリメイク作品	「BIOHAZARD RE:2」開発チーム(株式会社カプコン)
魅せる UI という表現方法の確立	須藤 正喜氏(株式会社アトラス)
非常にクオリティの高い手描きの「絵」を体感するゲーム	「GRIS」開発チーム(Nomada Studio)
PBR テクスチャ作成に必須のソフトウェア	「Substance Painter」開発チーム(Allegorithmic)

【ゲームデザイン部門】

対 象	受賞者(現所属社名)
「つくって、あそぶ」アナログ融合の最新形	「Nintendo Labo」開発チーム(任天堂株式会社)
「アニメがそのまま動かせる」を実現したゲームデザイン	「DRAGONBALL FighterZ」開発チーム (株式会社バンダイナムコエンターテインメント)
バトルロイヤル形式の日本らしい展開	「TETRIS 99」開発チーム(任天堂株式会社)
協力型ストーリーテリングにおける新規性	「文絵のために」ゲームデザイナーカナイ セイジ (カナイ製作所(同人アナログゲーム製作サークル))
実際の繁華街を巡るドキドキの疑似体験	「歌舞伎町 探偵セブン」企画制作チーム (株式会社 SCRAP)

【サウンド部門】

対 象	受賞者(現所属社名)
大空での戦況によるインタラクティブミュージックシステムとリアルな効果音表現	「エースコンバット7 スカイズ・アンノウン」サウンド開発チーム(株式会社バンダイナムコスタジオ)
次世代インタラクティブミュージックの提示	「デビル メイ クライ 5」サウンド開発チーム (株式会社カプコン)
独特な雰囲気を持つ世界観とレベルデザインにシンクロするサウンド表現	「BLACK BIRD」サウンド開発チーム(Onion Games)
圧倒的な没入感を生み出した、歴史あるパズルゲームの再構築	「テトリス エフェクト」開発チーム(Enhance, Inc.)
Ambisonics 録音の敷居を下げた画期的な製品	「ZOOM H3-VR」開発チーム(株式会社ズーム)