

KONAMI

Program Guide

Be Bold!



コナミグループ  
制作スタッフ  
募集



www.konami.co.jp/job/jk/

©Konami Digital Entertainment ©SEIKO WATCH CORPORATION



会期：2013年8月21日(水)～8月23日(金)

会場：パシフィコ横浜 会議センター

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(CESA)

共催：日経BP社

後援：経済産業省、横浜市、一般社団法人情報処理学会、人工知能学会、  
NPO法人 ソフトウェアテスト技術振興協会(ASTER)、  
日本バーチャルリアリティ学会

<http://cedec.cesa.or.jp>

[協賛]





私たちは世界中が  
スクリーンだと考える。

クリスティのプロジェクターは、スクリーンに縛られない。  
高輝度・高精細、かつ高い色再現性を持つ  
そのプロジェクターは、  
エジプトエドフ神殿、フランスエッフェル塔、  
上海万博パビリオン、世界的スポーツイベント…  
それらすべての場所をスクリーンに変え、  
多くの人々に感動と興奮を与えた。  
私たちクリスティはこれからも、  
長年培ってきたノウハウと、最先端のテクノロジーで、  
あらゆる状況下でのプロジェクションを可能にしていく。  
なぜなら、  
私たちは世界中がスクリーンだと考えているから。

クリスティデジタルシステムズ社は  
2010年からCEDECに協賛しています。

会場内 大ホールなど2箇所  
クリスティ社の高輝度プロジェクターが  
使用されています。

クリスティ・デジタル・システムズ日本支社 <http://www.christie.jp/> TEL:03-3599-7481



## 開催のご挨拶

主催



### 鵜之澤 伸

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長

進化と拡大が続いているコンピュータエンターテインメント。その変化のスピードは加速し、異次元の世界を創出するかのような勢いであります。アーケードやコンソールに加え、スマホ、タブレットなどのあらゆるスマートデバイスに呼応した様々なコンテンツデザインが生み出され、ビジネス領域は大きく拡大が続いています。こうしたコンピュータエンターテインメント業界にありまして、CEDECは技術の底上げと開発者の交流に大きな役割を果たしてきたと考えております。

CEDEC2013のテーマは、「Be Bold!」です。進化するこの世界においては既存にとらわれず、常にチャレンジしていく事が強く求められています。「Be Bold!」は、開発者の専門分野やビジネス領域を今以上に強く押し出していく事を意味し、どのような形でも自信をもって実現に向けて突き進む事が、想像を超える進化を生みだしていけるというメッセージです。

CEDECは胸を張って、進化の一翼を担うと宣言します。

後援



### 佐合 達矢

経済産業省 商務情報政策局 文化情報関連産業課（メディア・コンテンツ課） 課長

この度、CEDEC2013が開催されますことをお慶び申し上げます。

昨今、ソーシャルゲーム分野の急成長や、家庭用ゲームの新型ハードウェアの発売、スマートデバイスの急速な普及や技術の進歩を背景としたグローバルな環境でのサービスの提供など、従来の枠に捕らわれないコンピュータエンターテインメントの新たな展開を期待させる動きが見られます。そのようなタイミングにおいて、コンピュータエンターテインメント開発に携わる関係者が一堂に会し、活発な意見を交わすことは大変有意義だと考えております。

政府は、クール・ジャパンの推進を国家戦略の一つと位置付け、我が国の優れたコンテンツの海外展開を積極的に応援してまいります。コンピュータエンターテインメント産業に携わる皆様にも、これまで以上に、世界を意識した挑戦を続けていただきたいと思います。

今回で15回目を迎えるCEDECの成功と、我が国のコンピュータエンターテインメント産業の更なる発展を、心より祈念いたします。

後援



### 鈴木 隆

横浜市副市長

「CEDEC2013」が盛大に開催されますことを、心よりお喜び申し上げます。全国から横浜へお越しいただいたコンピュータエンターテインメント産業に関わる皆様に歓迎の意を表すとともに、「CEDEC2013」におきまして、次世代を担う本市の若者を育成する機会を設けて頂きましたことに、御礼申し上げます。

さて、スマートフォンやタブレットといった新たなプラットフォームとなりうるデバイスが世界中で普及してきており、コンピュータエンターテインメント産業は、またとないビジネス拡大のチャンスが到来しております。また、グローバル化の潮流が加速してきていることも、皆様の制作されたコンテンツを広く発信する追い風となります。横浜での本カンファレンスがきっかけとなり、世界中を熱狂の渦に巻き込むようなコンテンツが発信されることを、ご期待申し上げます。

最後になりましたが、本カンファレンスの成功と皆様の益々のご発展を祈念いたしまして、お祝いの言葉とさせていただきます。

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待セッション
- 協賛セッション
- エンジニアリング
- リアルタイム
- サウンド
- オンラインネットワーク
- ゲームデザイン
- ビジネス&プロデュース
- アパレル&基礎技術
- ノンジャンル
- 海外トラック
- インタラクティブセッション
- 展示コーナー
- CEDEC AWARDS
- CEDEC CHALLENGE

# smart audio



2013.1バージョンの新機能  
 HDR オーディオ  
 ラウドネスメーター ITU B.S.1770-3 と EBU R.128  
 RMS、ピーク、トルルーピークのメータリング  
 オーディオソース編集  
 その他新機能満載…

**Wwise®**

オーディオクリエイターをエンパワー



当社ブースまでぜひお越しください。

audiokinetic®

**CEDEC 2013**  
 Computer Entertainment Developers Conference

## ■ CEDEC 運営委員会

CEDEC2013における運営の基本方針決定、および企画・管理・運営・収支を統括します。運営委員会はCESA技術委員からのメンバー、アドバイザー、事務局にて構成し、必要に応じてワーキンググループを設置して推進します。

委員長	齋藤 直宏	株式会社バンダイナムコスタジオ
副委員長	庄司 卓	株式会社セガ
	鶴谷 武親	ポリゴンマジック株式会社
フェロー	松原 健二	東京大学

## ■ プログラムワーキンググループ

より優れたセッションの実現のための公募の審査、特別セッションのリクルートを行います。分野別にセッションプロデューサーを採用し、各分野の実務エキスパートで構成しています。

リーダー	庄司 卓	株式会社セガ
グループアシスタント	齊藤 康幸	株式会社ヘキサドライブ
	中村 樹之	株式会社セガ
	藤村 幹雄	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
エンジニアリング	南野 真太郎(主担当)	株式会社スクウェア・エニックス
	小倉 豪放	株式会社ディー・エヌ・エー
	津田 順平	株式会社コーエーテクモゲームス
	藤本 真樹	グリー株式会社
ビジュアルアーツ	金久保 哲也(主担当)	株式会社バンダイナムコスタジオ
	亀井 敏征	グリー株式会社
サウンド	中西 哲一(主担当)	株式会社バンダイナムコスタジオ
	増野 宏之	株式会社CRI・ミドルウェア
オンライン・ネットワーク	福田 淳史(主担当)	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
	木下 昌也	株式会社タイトー
ゲームデザイン	遠藤 雅伸(主担当)	株式会社モバイル&ゲームスタジオ
	小谷 浩之	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
	築瀬 洋平	株式会社スクウェア・エニックス
ビジネス&プロデュース	徳留 和人(主担当)	株式会社スマイルブーム
	岡田 祐次	ジーブラ株式会社
アカデミック・基盤技術	三上 浩司(主担当)	東京工科大学
	宮下 芳明	明治大学
インタラクティブ	粉川 貴至(主担当)	株式会社セガ
	田口 昌宏	ジーブラ株式会社
海外招待トラック	Julien Merceron(主担当)	Square Enix
	大坂 裕子	BlueCiel LLC

## ■ CEDEC AWARDS ワーキンググループ

コンピュータエンタテインメント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する、CEDEC AWARDSの企画、運営を行います。

リーダー	古賀 豊	株式会社コーエーテクモゲームス
メンバー	狩野 直士	株式会社カプコン

## ■ CEDEC Digital Library (CEDiL) ワーキンググループ

CEDECにおける発表資料などをライブラリー化して提供する、CEDEC Digital Library (略称CEDiL) の企画、運営を行います。

リーダー	植原 一充	株式会社バンダイナムコスタジオ
------	-------	-----------------

## ■ 広報ワーキンググループ

CEDECの価値を、より広く、深く、わかりやすく発信するための広報戦略企画を行います。

リーダー	鶴谷 武親	ポリゴンマジック株式会社
メンバー	金子 実緒	株式会社バンダイナムコゲームス

## ■ スポンサーシップワーキンググループ

現代のコンピュータエンタテインメント開発に欠かせない要素である、商用技術を提供されているスポンサーの皆様、CEDEC参加者の皆様双方にとって、もっとも効果をあげられるようなスポンサーシップスキームを企画します。

リーダー	小高 輝真	株式会社ウェブテクノロジー
メンバー	鶴谷 武親	ポリゴンマジック株式会社

## ■ システムワーキンググループ

CEDECを運営するにあたってのシステム構築、運営を行います。

リーダー	植原 一充	株式会社バンダイナムコスタジオ
メンバー	粉川 貴至	株式会社セガ

## ■ イベントワーキンググループ

会場デザイン、パーティー企画等、イベントのデザイン・企画を行います。

リーダー	近藤 広明	Dolby Japan 株式会社
メンバー	木下 昌也	株式会社タイトー

## ■ インターナショナルアドバイザー

CEDECの国際化や海外招待トラックについてアドバイスをします。

リーダー	Julien Merceron	Square Enix
------	-----------------	-------------

## ■ アドバイザーボード

委員長またはワーキンググループのメンバーの協力依頼に基づき、CEDECの運営にあたります。

メンバー	安生 健一	株式会社オー・エル・エム・デジタル
	福見 昌彦	慶應義塾大学
	今給黎 隆	グリー株式会社
	小野 憲史	NPO法人国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA日本)
	門脇 宏	株式会社ディー・エヌ・エー
	鬼頭 雅英	株式会社バンダイナムコスタジオ
	小林 貴樹	株式会社スマイルブーム
	田代 昭博	日本マイクロソフト株式会社
	土田 善紀	株式会社スクウェア・エニックス
	橋本 善久	株式会社スクウェア・エニックス
	堀川 勉	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
	松山 洋	株式会社サイバーコネクトツー
	三宅 陽一郎	株式会社スクウェア・エニックス
	渡辺 雅央	

セッションタイトル	講師名	セッション会場
<b>9:45～11:05</b>		
オープニングスピーチ	一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長 鶴之澤 伸	1F <b>メインホール</b>
<b>KN</b> クリエイターと社会のつながり～アイデアをリアルに	佐渡島 庸平/株式会社コルク 川田 十夢/AR三兄弟	1F <b>メインホール</b>
<b>11:20～12:20</b>		
<b>ENG</b> <b>GD</b> 6人開発! ～『箱! -OPEN ME-』 デザインとテクノロジーのマッシュアップ～	松田 太郎/有限会社JetRayLogic 五十嵐 藍美・掛 智一/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	1F <b>メインホール</b>
<b>ENG</b> PlayStation®Mobileの現状と今後の展望 ～活気づくインディーズ～ <small>Sponsored by SONY</small>	多田 浩二/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F <b>301</b>
<b>BP</b> <b>GD</b> 家庭用ゲーム機でFree to Playゲームを開発したらこうなった! ～バトオペの事例～	神戸 秋義・近藤 亮治/株式会社B.B.スタジオ 桑原 顕/株式会社バンダイナムコゲームス	3F <b>302</b>
<b>SND</b> HALO 4 Music Postmortem	陣内 一真/Microsoft Corporation 戸田 信子/FILM SCORE LLC	3F <b>303</b>
<b>collaboration</b> <b>AC</b> 行列の数理と運動の記述	落合 啓之/九州大学	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>VA</b> リアリティキャプチャー最新事情	門口 洋一郎/オートデスク株式会社	3F <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>VA</b> <b>ENG</b> 予測モデルとEuphoria(ユーフオリア)を利用した、AI/アニメーション間のインテグレーションについて	サイモン マック/Natural Motion Ltd.	3F <b>313+314</b>
<b>ENG</b> <b>AC</b> グローバルレイルミネーションを高速化する時空間アップサンプリング	徳吉 雄介/株式会社スクウェア・エニックス	5F <b>501</b>
<b>VA</b> <b>SP</b> CEDEC CHALLENGE: スカルプト・マイスター!	黒家 裕也/株式会社カブコン 重山 孝雄/株式会社バンダイナムコスタジオ 田島 光二/Double Negative Visual Effects 平田 佳也/株式会社スクウェア・エニックス 亀井 敏征/グリー株式会社 竹谷 隆之/有限会社竹谷隆之	5F <b>502</b>
<b>ENG</b> HTML5 と JavaScript で Wii U ゲーム開発 ～Nintendo Web Framework 最新情報～ <small>Sponsored by Nintendo</small>	温井 崇友・松本 健児/任天堂株式会社	5F <b>503</b>
<b>ENG</b> QAエンジニアという役割について考える	粉川 貴至/株式会社セガ	5F <b>511+512</b>
<b>13:30～14:30</b>		
<b>BP</b> <b>NW</b> 月商1億円超えタイトルのディレクター達が語る、成功するオンラインゲーム開発&運営の秘訣	本城 嘉太郎/株式会社モノビット 谷 直史/株式会社グランド 瀧澤 法弘/株式会社オンレンジューブ 中尾 圭吾/株式会社ハンビッコピクチャーズエンターテインメント	1F <b>メインホール</b>
<b>ENG</b> 最新AR技術とアプリケーション開発事例 <small>Sponsored by SONY</small>	堀川 勉・金丸 義勝/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F <b>301</b>
<b>ENG</b> 航空交通管理とは何だろうか? ～多数の航空機を安全で効率良く運航させるシステムの方法～	長岡 栄/独立行政法人 電子航法研究所	3F <b>302</b>
<b>SND</b> <b>ENG</b> 俺の、俺の、俺の歌を聴け。5フレームだけでいい。-BPM解析システムを援用した高速ボーカル抽出プラグイン作成への挑戦-	増野 宏之/株式会社CRI・ミドルウェア	3F <b>303</b>
<b>collaboration</b> <b>AC</b> コンピュータグラフィックス研究の最前線 ～レンダリング、プロシージャルモデリングとその周辺～	土橋 宜典/北海道大学大学院 櫻井 快勢/大日本印刷株式会社	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> ゲームをはじめとするモバイルアプリケーションに対する不正行為と対策	長尾 豊/whiteCryption	3F <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> How Draw Something Absorbed 50 Million New Users, in 50 Days, With Zero App Downtime ～急激なユーザーやデータの増加を支えるアーキテクチャについて～	フランク ワイゲル/Couchbase Inc.	3F <b>313+314</b>
<b>BP</b> ～外注取引における戦略的な関係の構築～ ゲーム開発の外注取引に役立つ講義の知識	向井 康二/公正取引委員会	3F <b>315</b>
<b>ENG</b> <b>VA</b> Compute Shader Magic ～あなたの描画エンジンでコンピュートシェダを活用するアイデア	高橋 誠史/株式会社バンダイナムコスタジオ	5F <b>501</b>
<b>VA</b> <b>ENG</b> メイキング・オブ・デーモントライヴ: Unityによるハイエンドモバイルゲーム制作	樋口 雄一/株式会社セガネットワークス	5F <b>502</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> <b>NW</b> Secure Gaming: How to protect achievements and game state through history proofs 【セキュアゲーミング:「履歴査証」を使ってアチーブメントやゲーム状態を保護する方法】	Ferdinand Schober/Microsoft	5F <b>503</b>
<b>BP</b> 異文化理解 -世界にうってでる時に知っておくべき事柄/人種、宗教、政治、セックス、暴力-	兵藤 岳史/株式会社バンダイナムコスタジオ	5F <b>511+512</b>
<b>14:50～15:50</b>		
<b>GD</b> <b>BP</b> 「日本人のための MMORPGの開発」 ～「ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン」の挑戦～	藤澤 仁/株式会社スクウェア・エニックス	1F <b>メインホール</b>
<b>ENG</b> 新時代到来: 諸兄、ゲームつくるうぜ! ～PlayStation®4 のビジョン、気持ちよく作れる制作環境～ <small>Sponsored by SONY</small>	秋山 賢成/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F <b>301</b>
<b>SND</b> <b>ENG</b> 21世紀のBASICを使ったサウンド対決 (DETUNE vs SmileBoom)	小林 貴樹・細田 祥一/株式会社スマイルブーム 佐野 信義/株式会社DETUNE 鈴木 秀典/有限会社プロキオン・スタジオ	3F <b>303</b>
<b>collaboration</b> <b>ENG</b> <b>AC</b> コンピュータグラフィックス研究の将来展望とゲーム制作への応用 ～レンダリング、プロシージャルモデリングとその周辺～	土橋 宜典/北海道大学大学院 櫻井 快勢/大日本印刷株式会社 津田順平/株式会社コーエーテクモゲームス 堀川 勉/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 田村 尚希/シリコンスタジオ株式会社	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> テクサポチャンネル出張版「CRIのSDKができるまで ～Perforceで楽く開発プロセス～」	石川 達也/株式会社CRI・ミドルウェア 山口 智浩/株式会社東陽テクニカ	3F <b>313+314</b>
<b>ENG</b> <b>AC</b> 「モデル検査」のススメ (ゲームシナリオ進行編)	長久 勝/国立情報学研究所	3F <b>315</b>
<b>BP</b> <b>ENG</b> ゲームのチカラを電機の世界へ	近藤 文仁/株式会社セガ	5F <b>501</b>
<b>VA</b> プロシージャルワークフローによるゲームコンテンツ開発	多喜 建一/Side Effects Software Inc. Kim Goossens/NHTV (オランダの大学)	5F <b>502</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> Real-time Hair Simulation and Rendering for Games (ゲームのためのリアルタイムヘアシミュレーションとレンダリング)	原田 隆宏・Dongsoo Han/Advanced Micro Devices, Inc.	5F <b>503</b>
<b>BP</b> BitSummit ～インディーズゲームサミット"BitSummit"の課題と成功への秘密～	ジェームズ ミルキー・吉田 謙太郎・富永 彰一/ 有限会社キュー・ゲームス	5F <b>511+512</b>
<b>14:50～15:20 ショートセッション</b>		
<b>BP</b> ～アジアの常識は日本の非常識～ 世界のボリュームゾーンとしての中間層市場に生まれる新たなゲームビジネスモデル	大和田 健人/Kent Ho & Partners Ltd.	3F <b>302</b>
<b>PR</b> <b>GD</b> <b>NW</b> iPhoneでリアルタイムマルチプレイを実現! Photon Network Engineを簡単に活用する方法	小野 将司/AppBankGames株式会社	3F <b>311+312</b>

セッションタイトル	講師名	セッション会場
<b>15:20～15:50 ショートセッション</b>		
<b>AC</b> <b>BP</b> 国家戦略としてのゲーム: 「行政ゲーム」の光と影	吉永 大祐/山形大学 蔵原 大/株式会社ジェイブレイン	3F <b>302</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> モノビットエンジンのご紹介 ～プロ視点で開発された通信ミドルウェア&統合サーバパッケージ～	安田 京人・本城 嘉太郎/株式会社モノビット	3F <b>311+312</b>
<b>16:30～17:30</b>		
<b>ENG</b> <b>GD</b> クロスボーダー「AIx認知科学」パネルディスカッション	三宅 陽一郎/株式会社スクウェア・エニックス 藤坂 崇平/独立行政法人理化学研究所 竹内ゆうすけ/ラ・シタデルLLC.	1F <b>メインホール</b>
<b>ENG</b> <b>GD</b> PlayStation®4の新UIから生まれた『THE PLAYROOM』 <small>Sponsored by SONY</small>	横川 裕・吉田 匠/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F <b>301</b>
<b>BP</b> ソーシャルゲーム運営者が真にみるべきKPIとは	井澤 正志/フリーランス	3F <b>302</b>
<b>SND</b> <b>GD</b> アイドルキャラクター徹底支援! ユーザーのハートをキャッチするキャラクターソングデザイン	大久保 博・内田 哲也・佐藤 貴文/ 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F <b>303</b>
<b>collaboration</b> <b>NW</b> 10/40Gigabit Ethernetで変わるWebサービスの可能性	松本 直人/さくらインターネット株式会社	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> <b>GD</b> 刺さる、離れられない、ネイティブアプリの開発技術 ～効果的な演出はムービーで実現できる～	櫻井 敦史/株式会社CRI・ミドルウェア	3F <b>311+312</b>
<b>BP</b> 翻訳者が欲しい情報とその理由: 開発者にできる事とするべき理由	矢澤 竜太・ザック ハントリ/架け橋ゲームズ	3F <b>315</b>
<b>ENG</b> <b>VA</b> フルボティ IKエンジンの作り方その2 (モーション補間編)	津田 順平/株式会社コーエーテクモゲームス	5F <b>501</b>
<b>GD</b> <b>海外</b> 「日本のゲームが海外に通用しない」なんてウソだ! ～大人気の日本コンテンツの実態～ ※なんと日本語セッション!	フロラン ゴルジュ/Omaké books アン フェレロ/nolife	5F <b>502</b>
<b>VA</b> 映画『キャプテンハーロック』 -Behind the Scene -	宮本 佳・ギタ ガエトン/ マーザ・アニメーションプラネット株式会社	5F <b>503</b>
<b>16:30～17:30 ワークショップ</b>		
<b>PR</b> <b>GD</b> <b>NW</b> 【濃縮還元】1時間でオンラインゲームをつくっちゃおう-1	常名 隆司・中村 康孝/GMOクラウド株式会社	5F <b>513</b>
<b>17:50～18:50</b>		
<b>ENG</b> <b>VA</b> 西川善司の「CEDEC 2013」ゲーム開発マニアックス (グラフィックス編)	西川 善司/トライゼット 高橋 直史/株式会社バンダイナムコスタジオ 岩崎 浩/株式会社スクウェア・エニックス 原田 隆宏/Advanced Micro Devices, Inc. 山口 大/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 手島 卓人/ピクサー・アニメーションスタジオ	1F <b>メインホール</b>
<b>VA</b> <b>GD</b> ソーシャルゲームの開発現場でUXについて思いっきりあがいてみた1年間の話	山口 隆広/株式会社ディー・エヌ・エー	3F <b>302</b>
<b>SND</b> クリエイティビティーを守るため! ～今後サウンドデザイナーに求められるスキルを考える～	小玉 光俊/株式会社カブコン	3F <b>303</b>
<b>collaboration</b> <b>AC</b> <b>GD</b> どうなるどうするコンピュータ将棋	伊藤 毅志/電気通信大学 松原 仁/はこだて未来大学 山本 一成/HEROZ株式会社 保木 邦仁/電気通信大学	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> GPU Computing何時やるか? 今でしょ!	菅波 憲一/アーム株式会社	3F <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>VA</b> Canada Day: ゲーム開発向け Houdini + Houdini Engine	多喜 建一/Side Effects Software Inc. ダンカン・ライト/カナダ大使館	3F <b>313+314</b>
<b>AC</b> <b>GD</b> 錯覚を利用した新しい体験のデザイン ～感覚、リアリティ、行動を変える技術～	鳴海 拓志/東京大学	5F <b>501</b>
<b>GD</b> <b>海外</b> 日本のゲームでもっと遊びたい! ～ヨーロッパから日本のゲームクリエイターへのエール～ ※なんと日本語セッション!	アン フェレロ/nolife フロラン ゴルジュ/Omaké books	5F <b>502</b>
<b>AC</b> デザインのためのインタフェース	五十嵐 健夫/東京大学大学院	5F <b>503</b>
<b>collaboration</b> <b>NW</b> アプリでモニタリングしたスマートフォンの接続率 ～スマートフォンアプリ、ビッグデータ分析の活用事例～	柴山 和久/株式会社Agoop 長田 克巳/一般社団法人ブロードバンド推進協議会	5F <b>511+512</b>
<b>17:50～18:50 ワークショップ</b>		
<b>PR</b> <b>GD</b> <b>NW</b> 【濃縮還元】1時間でオンラインゲームをつくっちゃおう-2	常名 隆司・中村 康孝/GMOクラウド株式会社	5F <b>513</b>
<b>17:50～18:20 ショートセッション</b>		
<b>ENG</b> Excelを超えられるか? CGスタジオにおける 自社パイプラインツール開発・導入の舞台裏	木下 美紀・川出 海・四倉 達夫/ 株式会社オー・エル・エム・デジタル	3F <b>315</b>

- KN** 基調講演
  - ENG** エンジニアリング
  - VA** ビジュアルアーツ
  - SND** サウンド
  - NW** オンライン・ネットワーク
  - GD** ゲームデザイン
  - BP** ビジネス&プロデュース
  - AC** アカデミック・基盤技術
  - SP** ノン・ジャンル
  - 海外** 海外トラック
  - 特別招待** 特別招待セッション
  - collaboration** 団体招待セッション
  - PR** スポンサーシップセッション
- 同時通訳 (英▶日) (韓▶日) (日) 逐次通訳

## Welcome Reception (Speakers Only)

**日時: 8月21日(水) 19:15～21:15 会場: クイーンズタワーA1F 「ハードロックカフェ横浜」**  
 ※このパーティーは招待者のみ参加可能です。一般の受講者の方はご入場いただきません。

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- セッション
- 協賛セッション
- エンジニアリング
- ビジュアルアーツ
- サウンド
- オンライン・ネットワーク
- ゲームデザイン
- ビジネス&プロデュース
- アカデミック・基盤技術
- ノンジャンル
- 海外トラック
- インタラクティブセッション
- 展示コーナー
- AWARDS
- CEDEC
- CHAIRMAN

セッションタイトル	講師名	セッション会場
<b>9:45～11:05</b>		
<b>KN</b> 開発讃歌	森下 一喜/ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社	1F <b>メインホール</b>
<b>11:20～12:20</b>		
<b>ENG</b> <b>VA</b> 次世代機を見据えた物理ベースリフレクタンスモデルの設計	五反田 義治/株式会社トライエース	1F <b>メインホール</b>
<b>PR</b> <b>BP</b> アジアのインターネット・中国モバイルゲーム事情最前線	家本 賢太郎/株式会社クララオンライン	3F <b>301</b>
<b>BP</b> 欧米における最新デジタルマーケティング ～世界が熱狂するゲームトレーラー～	定元 邦浩/グーグル株式会社	3F <b>302</b>
<b>SND</b> <b>ENG</b> MMO-RPGならではのサウンドデザイン2013 ～ファイナルファンタジー XIV:新生エオルゼア～	祖堅 正慶・土田 善紀/株式会社スクウェア・エニックス	3F <b>303</b>
<b>collaboration</b> <b>NW</b> <b>ENG</b> 日本Androidの会×CEDEC (ショートセッション3連発)	今岡 通博/今岡工学事務所 大坂 泰弘/クレスコ・アイディー株式会社 谷口 岳/日本アンドロイドの会、タオソフトウェア株式会社	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> AIキャラクターのステアリングとアニメーションシステムの連携 - Havok AI, Animation Studioの機能紹介 -	長澤 康平/Havok株式会社	3F <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> Apache Zookeeperを用いたサーバ自動運用システム ～分散データストア『Flare』への適用事例の紹介	池原 潔・Surma Benjamin/グリー株式会社	3F <b>313+314</b>
<b>NW</b> <b>SP</b> SECCON x CEDEC CHALLENGE 開会式 / オンラインゲームの攻防戦	竹迫 良範/サイボウズ・ラボ株式会社 青山 公士/株式会社スクウェア・エニックス 松田 和樹/ネットエージェント株式会社	3F <b>315</b>
<b>VA</b> デジタルxアナログ対談 魅力的なキャラクター立体表現ができるまで	石長 櫻子/植物少女園 松本 浩幸/株式会社フライトユニット 望月 卓/有限会社RCベルグ	5F <b>501</b>
<b>ENG</b> <b>BP</b> FlashによるアセットワークフローのHTML5やネイティブアプリへのうまい持ち込み方	ホール アンディー/アドビ システムズ株式会社	5F <b>502</b>
<b>NW</b> <b>ENG</b> High-efficiency Network Compression: How to effectively reduce your network traffic and latency 【高効率なネットワーク圧縮: ネットワークトラフィックとレイテンシーの効果的な抑制方法】	Ferdinand Schober/Microsoft	5F <b>503</b>
<b>11:20～14:30 ワークショップ</b>		
<b>GD</b> ゲームデザイン手段目的/快感ストレス分析ワークショップ	中村 隆之/神奈川工科大学	5F <b>511+512</b>
<b>13:30～14:30</b>		
<b>特別招待</b> <b>SP</b> <b>VA</b> 『日常を劇場へ』プロジェクトマッピングによる地域と産業のデザイン	森内 大輔/株式会社NHK エンタープライズ	1F <b>メインホール</b>
<b>BP</b> アラブ諸国の家庭用ゲーム市場	佐藤 翔/株式会社メディアクリエイト	3F <b>302</b>
<b>SND</b> 機能的サウンドデザイン ～緊急地震速報のアラートはこうして作られた～	伊福部 達/東京大学	3F <b>303</b>
<b>VA</b> <b>ENG</b> 工程の手戻りを最小限に 圧縮テクスチャ (PVRTC・DXTC・ETC) における傾向と対策	上田 堂弘・黒岡 聡亨/株式会社ウェブテクノロジ	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> 国産ゲームエンジンOROCHI 3の最新導入事例 ～PS Vita、PS3タイトルでの事例をご紹介～	池内 優弥/シリコンスタジオ株式会社 橋本 嘉史/株式会社マーベラスAQL 田中 宏幸/株式会社イリンクス	3F <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> プログラムのリアルな動きを把握する! ～動的テストが導くプログラム品質の向上～	新井 雅嗣/ハートランド・データ株式会社	3F <b>313+314</b>
<b>BP</b> SEGA Game Jamがもたらした組織活性化の効果	村上 健治・粉川 貴至・石畑 義文/株式会社セガ	3F <b>315</b>
<b>ENG</b> <b>NW</b> ネイティブ化が進むモバイルソーシャルアプリで求められるオンライン技術	廣田 竜平/株式会社コナミデジタルエンタテインメント	5F <b>501</b>
<b>ENG</b> <b>VA</b> OpenSubdiv: オープンソースのRenderMan 完全互換 GPU対応 サブディビジョンサーフェスライブラリ	手島 孝人/ピクサー・アニメーションスタジオ	5F <b>502</b>
<b>海外</b> <b>VA</b> Building the Unreal Engine 4 "Infiltrator" Real-Time Demonstration, from Concept to Reveal (Unrealエンジン4の最新デモ "Infiltrator" コンセプトから公開まで)	Alan Willard/Epic Games	5F <b>503</b>
<b>14:50～15:50</b>		
<b>ENG</b> 現実感のあるドライビングシミュレータの開発と応用	米川 隆/トヨタ自動車株式会社	1F <b>メインホール</b>
<b>ENG</b> スマホ時代に、自社の強みを最大限にレバレッジする方法	Sponsored by <b>DeNA</b> 小林 賢治/株式会社ディー・エヌ・エー	3F <b>301</b>
<b>BP</b> 海外カジュアルゲーム市場の最前線報告	山下 龍二郎/福岡市 新 清士/オフィス新	3F <b>302</b>
<b>NW</b> <b>ENG</b> HTML5のこれまでとこれから、最新技術の未来予測	竹迫 良範/サイボウズ・ラボ株式会社	3F <b>304</b>
<b>VA</b> <b>GD</b> UE4の新機能「ブループリント」なら、コードを書かずにゲームが作れる!	Sponsored by <b>Epic</b> ロブ グレイ/エピック・ゲームズ・ジャパン	3F <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> 「絶対防衛レヴィアタン」におけるアニメーションエンジンや機種依存の話	戸谷 直之/グリー株式会社	3F <b>313+314</b>
<b>BP</b> ゲームジャムで見つけた! 短期開発で全力を引き出すモチベーションコントロール法	後藤 誠/マッチロック株式会社	3F <b>315</b>
<b>ENG</b> モバイルGPUでのハイエンドレンダリングエンジン開発事例	永野 和博・大嶋 貴史・テイビス エリオット/株式会社トライエース	5F <b>501</b>
<b>ENG</b> 「コリジョン抜け」を防ぐための衝突検出テクニック	松生 裕史/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	5F <b>502</b>
<b>海外</b> <b>ENG</b> Rendering Assassin's Creed III (アサシン・クリードIIIにおけるレンダリング)	Jean-Francois St-Amour/Ubisoft Montreal Studio	5F <b>503</b>
<b>14:50～17:30 CEDEC CHALLENGE</b>		
<b>SND</b> <b>SP</b> サウンド大喜利! 各社対抗ライブサウンドエフェクト制作	佐野 信義/株式会社DETUNE 光吉 猛修/株式会社セガ 屋敷 貴道/株式会社イニス 北川 保昌/株式会社カプコン 土屋 昇平/株式会社タイトー 矢野 義人/株式会社バンダイナムコスタジオ 浦津丸 勝/株式会社セガ 蛭子 一郎/株式会社ノイジークローク	3F <b>303</b>

セッションタイトル	講師名	セッション会場
<b>14:50～15:50 ワークショップ</b>		
<b>GD</b> すころくで体感! もう一度プレイする気にさせる「バランスプレイカー」というゲームシステム	遠藤 雅伸/株式会社モバイル&ゲームスタジオ	5F <b>511+512</b>
<b>PR</b> <b>GD</b> <b>NW</b> 【濃縮還元】1時間でオンラインゲームをつくっちゃおう-3	常名 隆司・中村 康孝/GMOクラウド株式会社	5F <b>513</b>
<b>16:30～17:30</b>		
<b>PR</b> <b>ENG</b> Ops自動化、データ解析、世界展開まで、ネイティブアプリでも活用されるアマゾン ウェブ サービス (AWS)	堀内 康弘・松尾 康博/アマゾンデータサービスジャパン株式会社	3F <b>301</b>
<b>BP</b> ゲーム先進国と新興国の最新事情とクリエイターにとってのビジネスチャンス	矢田 真理/オフィス矢田代表、立命館大学 中村 彰憲/立命館大学	3F <b>302</b>
<b>NW</b> <b>ENG</b> HTML5時代におけるセキュリティを意識した開発	長谷川 陽介/ネットエージェント株式会社	3F <b>304</b>
<b>VA</b> <b>GD</b> 飛躍的な進化を遂げたアンリアル・エンジン4の最新機能	Sponsored by <b>Epic</b> 下田 純也/エピック・ゲームズ・ジャパン	3F <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> 探検ドリランドにおけるギルドバトル開発体制とその裏側について	田沼 修平/グリー株式会社	3F <b>313+314</b>
<b>VA</b> 今再び! プレンドシェイプで顔を動かす～よくわかるFACSとその応用	中矢 陽一/株式会社バンダイナムコスタジオ	3F <b>315</b>
<b>ENG</b> C++/CとNDKによるAndroidクロスプラットフォーム・ゲーム開発について	松田 白朗/Google inc.	5F <b>501</b>
<b>GD</b> <b>AC</b> 「ナラティブ」はここにある! 国産ゲームに見るナラティブとは?	遠藤 雅伸/株式会社モバイル&ゲームスタジオ 築瀬 洋平/株式会社スクウェア・エニックス	5F <b>502</b>
<b>ENG</b> <b>海外</b> デジタル・アセット管理のベストプラクティス (Best Practices in Digital Asset Management)	マーク ハリソン・マイク サンディ/Pixar Animation Studios 田口 智浩/株式会社東陽テクニカ	5F <b>503</b>
<b>collaboration</b> <b>AC</b> <b>BP</b> 「福島GameJam」の3年をふりかえる	中林 寿文/NPO法人 国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA日本)、サイバース株式会社 新 清士/オフィス新 長久 勝/国立情報学研究所	5F <b>511+512</b>
<b>16:30～17:30 ワークショップ</b>		
<b>PR</b> <b>GD</b> <b>NW</b> 【濃縮還元】1時間でオンラインゲームをつくっちゃおう-4	常名 隆司・中村 康孝/GMOクラウド株式会社	5F <b>513</b>
<b>17:50～19:15</b>		
CEDEC AWARDS 2013 発表授賞式		
		1F <b>メインホール</b>

- KN** 基調講演
  - ENG** エンジニアリング
  - VA** ビジュアルアーツ
  - SND** サウンド
  - NW** オンライン・ネットワーク
  - GD** ゲームデザイン
  - BP** ビジネス&プロデュース
  - AC** アカデミック・基盤技術
  - SP** ノン・ジャンル
  - 海外** 海外トラック
  - 特別招待** 特別招待セッション
  - collaboration** 団体招待セッション
  - PR** スポンサーシップセッション
- 同時通訳 (英▶日) (韓▶日) 逐次通訳

## Developers' Night

プラチナスポンサー

**日時: 8月22日(木) 19:30～21:30** **会場: パシフィコ横浜3F (会議センター 303+304)**

**参加費用: お一人様 5,000円/税込** (立食形式: フリーフード、フリードリンク)

展示ブース

CEDEC講師をはじめ、業界キーパーソンが多数参加する懇親パーティーを開催します。デベロッパー同士の交流を深めるだけでなく、新たな出会いからビジネスチャンスにもつながる大変貴重な機会です。奮ってご参加ください。

※会期中、2F総合受付にてチケットを販売しております。枚数には限りがありますので、お早めにお求めください。

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- セッション
- 協賛セッション
- エンジニアリング
- ビジュアルアーツ
- サウンド
- ネットワーク
- ゲームデザイン
- ビジネス&プロデュース
- アカデミック・基盤技術
- ノンジャンル
- 海外トラック
- インタラクティブセッション
- 展示コーナー
- CEDEC AWARDS
- CEDEC CHALLENGE

セッションタイトル	講師名	セッション会場
<b>9:45～11:05</b>		
<b>KN</b> アンドロイド・ロボット開発を通じた存在感の研究	石黒 浩/ロボット学者、大阪大学	1F <b>メインホール</b>
<b>11:20～12:20</b>		
<b>ENG</b> ニコニコ動画の動画配信の裏側	戀塚 昭彦/株式会社ドワンゴ	1F <b>メインホール</b>
<b>PR</b> <b>BP</b> 日本、そして世界中のゲームユーザーにエンゲージするFacebookの最新ソリューション	田中 俊之/Facebook	3F <b>301</b>
<b>ENG</b> <b>VA</b> DIYで出来る!フォトリアリスティックレンダリング	谷 史郎/株式会社バンダイナムコスタジオ	3F <b>302</b>
<b>SND</b> <b>GD</b> インタラクティブサウンド演出対比 ～ゲームが変わればアプローチが変わる～	山東 善樹・北川 保昌・成田 暁彦/株式会社カプコン	3F <b>303</b>
<b>NW</b> <b>ENG</b> 止まらないサービスのための自動化と設計	堀口 真司/グリー株式会社	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>BP</b> スマートフォンアプリのグローバル動向とこれからの成功の秘訣 / Smartphone Apps, Global Trend and Key Success Factors	神田 裕介/タップジョイ・ジャパン株式会社	3F <b>311+312</b>
<b>ENG</b> Unity on Windows 8	Sponsored by  大西 彰/日本マイクロソフト株式会社	3F <b>313+314</b>
<b>ENG</b> <b>NW</b> ARM セキュリティソリューション ～ TrustZoneについて	古屋 正樹/アーム株式会社	3F <b>315</b>
<b>AC</b> ゲームのアーカイブ施設に向けて:東京国際マンガ図書館(仮)計画の報告	森川 嘉一郎/明治大学	5F <b>501</b>
<b>GD</b> コンソールゲーム開発者が、ソーシャルゲーム初開発でWWタイトルを成功させた本当の理由 ～Blood Brothersの挑戦。そしてBlood Battalionの作戦～	池田 隆児/株式会社ディー・エヌ・エー	5F <b>502</b>
<b>海外</b> <b>VA</b> Analyzing users from Korea and Japan for key factors for success. (日本と韓国のユーザー分析による、成功の鍵となる要素の把握)	Gilhyung, Lee/Link Tomorrow	5F <b>503</b>
<b>BP</b> <b>ENG</b> 新ビジネスはゲームエンジニアから	三部 幸治/株式会社タイトー	5F <b>511+512</b>
<b>13:30～14:30</b>		
<b>特別招待</b> <b>SP</b> <b>BP</b> 累計アプリダウンロード数1億5000万突破! ゲームプラットフォーム「LINE GAME」の成長と今後の可能性(仮)	森川 亮/LINE株式会社	1F <b>メインホール</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> Unityユーザーラウンドテーブル in CEDEC	大前 広樹/ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社	3F <b>301</b>
<b>VA</b> 身体の動きと原理から知る、闘うインゲームアニメーションの中身	元梅 幸司/株式会社バンダイナムコスタジオ	3F <b>302</b>
<b>SND</b> アニメーションにおける音響制作と演出の組み立て	関 弘美/東映アニメーション株式会社	3F <b>303</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> 『ゲーム開発手法の転ばぬ先の杖 ～"OPTPIX SpriteStudio"で作る、無駄にならない2D資産の作り方』	浅井 維新・遠藤 義輝/株式会社ウェブテクノロジ・コムtomofusa/株式会社ドリコム	3F <b>311+312</b>
<b>ENG</b> Windows ストア アプリ D3D9 から D3D11 へ	Sponsored by  松尾 晃/日本マイクロソフト株式会社	3F <b>313+314</b>
<b>海外</b> <b>ENG</b> Designing Game Technology today (ゲームテクノロジーをデザインする)	Julien Merceron/Square Enix	5F <b>503</b>
<b>13:30～14:00 ショートセッション</b>		
<b>NW</b> Router & Network Report 2013 for P2P Online Game	佐藤 元彦/株式会社コナミデジタルエンタテインメント	3F <b>304</b>
<b>ENG</b> <b>AC</b> DIYプロジェクトマッピング～理論とプログラミング	石井 源久/株式会社バンダイナムコスタジオ	3F <b>315</b>
<b>BP</b> 変化するゲーム開発現場と女性クリエイターの実状	高崎 奈美/株式会社マトリクス 大戸 さやか/株式会社ウインズ	5F <b>501</b>
<b>GD</b> キャラクター著作権タイトルにおけるゲームデザイン論	松山 洋・中倉 健永/株式会社サイバーコネクトツー	5F <b>502</b>
<b>AC</b> デジタルゲームが人の認知機能に与える影響:ゲーム研究最前線 Todai Baba Game Lab	吉川 真人/東京大学	5F <b>511+512</b>
<b>14:00～14:30 ショートセッション</b>		
<b>ENG</b> GPU上でのvoxel構築手法について	竹重 雅也/NVIDIA	3F <b>315</b>
<b>BP</b> <b>SND</b> ゲーム音楽演奏における許諾管理と適正金額	斉藤 健二/株式会社2083	5F <b>502</b>
<b>BP</b> <b>AC</b> リハビリ用シリアスゲーム「リハビリウム起立くん」の開発、販売、介護施設への導入	松隈 浩之/九州大学 横井 むつみ/株式会社メディカ出版 野口 伸二/フリーランス 梶原 治朗/特定医療法人順和 長尾病院	5F <b>511+512</b>
<b>14:50～15:50</b>		
<b>ENG</b> <b>AC</b> モンテカルロレイトレーシングの基礎からOpenCLによる実装まで	原田 隆宏/Advanced Micro Devices, Inc.	1F <b>メインホール</b>
<b>ENG</b> 徹底的にチューンしたハイブリッドアプリ「D.O.T. Defender of Texel」の制作	Sponsored by  多久島 信隆・小林 潤/株式会社ディー・エヌ・エー	3F <b>301</b>
<b>NW</b> <b>ENG</b> 今こそRDBMSを使いこなす!	奥野 幹也/日本オラクル株式会社	3F <b>302</b>
<b>SND</b> ゲームオーディオのダイナミックレンジ表現はコントロール可能か ～ラウドネスメーターを使った実践と提言～	瀧本 和也/株式会社カプコン 萩原 千春/株式会社バンダイナムコスタジオ 矢島 友宏/株式会社スクウェア・エニックス 北原 恵一/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F <b>303</b>
<b>ENG</b> <b>VA</b> In-Game Cinematics (IGC)パネルドキュメント	長谷 龍太郎/株式会社バンダイナムコスタジオ 竹下 勲/株式会社サイバーコネクトツー 豊田 卓也/株式会社セガ 平井 武史/ネイロ株式会社 三宅 陽一郎/株式会社スクウェア・エニックス	3F <b>304</b>
<b>ENG</b> Kinect for Windows Update 2013 ～採用事例の紹介～	Sponsored by  千葉 慎二/日本マイクロソフト株式会社	3F <b>311+312</b>
<b>BP</b> デジタルコンテンツの販売方法に関する景品表示法の考え方 ～コンパガチャの問題点と今後のデジタルコンテンツの販売方法に関する留意点～	星 知矩/消費者庁	3F <b>315</b>
<b>BP</b> 専門職必見!これからクリエイターに必要な力とは ～バンナムで8年間行われたリーダー育成研修～	河野 紀子/株式会社バンダイナムコスタジオ	5F <b>501</b>
<b>海外</b> <b>ENG</b> Living Bones, the tech powering NPC Animation in Hitman Absolution (ヒットマン・アブソリューションにおけるNPCアニメーション技術)	Maurizio de Pascale/IO Interactive	5F <b>503</b>

10 主催者および講演者の許可なく、写真撮影、録音、録画等の行為は一切禁止させて頂いております。

セッションタイトル	講師名	セッション会場
<b>14:50～15:20 ショートセッション</b>		
<b>PR</b> <b>GD</b> <b>NW</b> 【初公開】PhotonCloudに続くネットワークエンジン発表	常名 隆司・中村 康孝・木村 薫/GMOクラウド株式会社	3F <b>313+314</b>
<b>GD</b> <b>ENG</b> 実写映像からの2.5次元オブジェクト取り込みによる、新たな Narrative point of view の獲得。	藤田 至一/東京芸術大学	5F <b>502</b>
<b>AC</b> <b>ENG</b> プロシージャルなShell Texture生成を用いた埃の高速描画手法	安達 翔平/早稲田大学	5F <b>511+512</b>
<b>15:20～15:50 ショートセッション</b>		
<b>PR</b> <b>BP</b> アプリマーケットのグローバルトレンド	桑水 悠治/App Annie	3F <b>313+314</b>
<b>GD</b> ドラゴンクエストX おでかけモシャスdeバトル ～お客様をおもてなしするゲームデザイン～	荒木 竜馬/株式会社スクウェア・エニックス	5F <b>502</b>
<b>AC</b> <b>VA</b> リアルな口内表現を持つ発話アニメーション生成手法の提案	川井 正英/早稲田大学	5F <b>511+512</b>
<b>16:30～17:30</b>		
<b>BP</b> 「大東京トイボックス」スタジオG3 天川も来てる!? デジタルコンテンツ配信先駆者の既成概念からの新しい一歩の踏み出し方	小沢 高広/うめ	1F <b>メインホール</b>
<b>BP</b> 決定版:サービスの盛り上がり具合をユーザの数(DAU)から読み解く方法	Sponsored by  野上 大介/株式会社ディー・エヌ・エー	3F <b>301</b>
<b>NW</b> <b>ENG</b> 20対20リアルタイム通信対戦オンラインゲームのサーバ開発&運用技法	本城 嘉太郎・西山 高志・仁木 拓磨/株式会社モノビット	3F <b>302</b>
<b>SND</b> 「鉄拳サウンドのコツ」 ～鉄拳サウンドとダイナミックレンジの歴史と未来へのヒント～	柿埜 嘉奈子/株式会社バンダイナムコスタジオ	3F <b>303</b>
<b>ENG</b> <b>VA</b> GPGPUを活用した、実践的なインタラクティブ・パーティクルシステム	安藤 隆佑/株式会社フロム・ソフトウェア	3F <b>304</b>
<b>ENG</b> Kinect for Windows Update 2013 ～テクノロジーの進化～	Sponsored by  千葉 慎二/日本マイクロソフト株式会社	3F <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> <b>BP</b> スマートフォンアプリ開発革命! ～mBaaSを活用した新たな開発手法～	佐々木 浩一/ニフティ株式会社 相澤 謙一郎/Eagle株式会社 田中 正裕/アリアル株式会社	3F <b>313+314</b>
<b>collaboration</b> <b>BP</b> <b>GD</b> オープン化するゲームハードウェアとその未来 ～OUYA, PSM, XBLIG～	一條 貴彰/IGDA日本 佐川 直樹/こびとスタジオ 北山 功/神奈川電子技術研究所	3F <b>315</b>
<b>VA</b> キャラクター版権タイトルのアートワーク事例	木下 義崇・入川 慶也・竹下 勲/株式会社サイバーコネクトツー	5F <b>501</b>
<b>GD</b> 勝つべくして勝つための企画書作成テクニック ～百戦錬磨の企画マンになるために～	平魯 隆導/株式会社セガ	5F <b>502</b>
<b>海外</b> <b>GD</b> Player Motivation and Sustained Engagement: Understanding the fundamental psychology that keeps players playing (プレイヤーのモチベーションと継続的エンゲージメント: プレイし続けるプレイヤーの基本的心理を理解する)	Scott Rigby, Ph.D./Immersyve, Inc.	5F <b>503</b>
<b>collaboration</b> <b>ENG</b> スマフォゲーム時代のためのテスト設計と自動化	太田健一郎/JaSST実行委員 宮田 友美/株式会社オープンストリーム 末広 尚義/リーディングエッジ社	5F <b>511+512</b>
<b>16:30～17:30 ワークショップ</b>		
<b>PR</b> <b>GD</b> <b>NW</b> 【濃縮還元】1時間でオンラインゲームをつくっちゃおう-5	常名 隆司・中村 康孝/GMOクラウド株式会社	5F <b>513</b>
<b>17:50～18:50</b>		
<b>BP</b> 拡散性ミリオンアーサーをPSVITAに展開した事例について	古川 雄樹/株式会社スクウェア・エニックス 南治 一徳/株式会社ビサイド	1F <b>メインホール</b>
<b>GD</b> <b>SP</b> PERACON2013表彰式	遠藤 雅伸/株式会社モバイル&ゲームスタジオ 栗瀬 洋平/株式会社スクウェア・エニックス 小谷 浩之/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 三上 浩司/東京工科大学	3F <b>302</b>
<b>SND</b> <b>ENG</b> The Audio Ingenuities of LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII	矢島 友宏・南 明宏/株式会社スクウェア・エニックス	3F <b>303</b>
<b>NW</b> <b>SP</b> SECCON x CEDEC CHALLENGE 表彰式	竹迫 良範/サイボウズ・ラボ株式会社 宮本 久仁男/株式会社NTTデータ 情報セキュリティ大学院大学 すがや みつる/京都精華大学 西角 友宏/アミュージング・タイター	3F <b>304</b>
<b>PR</b> <b>ENG</b> 「自動化が変えたソフトウェア品質」	安竹 由起夫/コベリティ日本支社 恵良 和隆/株式会社フロム・ソフトウェア	3F <b>311+312</b>
<b>PR</b> <b>SND</b> <b>ENG</b> 「CRI ADX2」2013 が提供するサウンド最新技術とワークフロー	押見 正雄/株式会社CRI・ミドルウェア	3F <b>313+314</b>
<b>BP</b> <b>ENG</b> スマホ/ソーシャル・アプリ開発における知的財産権管理	樽見 俊明/株式会社スクウェア・エニックス	3F <b>315</b>
<b>VA</b> アメリカのゲームスタジオで働いて学んだこと	小島 研人/2K Games	5F <b>501</b>
<b>ENG</b> <b>AC</b> ゲームAIプログラミングコンテスト 2013 in CEDEC	坂本 一憲/国立情報学研究所 細野 裕章/東京工業大学	5F <b>502</b>
<b>海外</b> <b>ENG</b> Practical Clustered Shading (実践クラスタードシェーディング)	Emil Persson/Avalanche Studios	5F <b>503</b>
<b>17:50～18:50 ワークショップ</b>		
<b>PR</b> <b>GD</b> <b>NW</b> 【濃縮還元】1時間でオンラインゲームをつくっちゃおう-6	常名 隆司・中村 康孝/GMOクラウド株式会社	5F <b>513</b>

**KN** 基調講演 **ENG** エンジニアリング **VA** ビジュアルアーツ **SND** サウンド **NW** オンライン・ネットワーク **GD** ゲームデザイン  
**BP** ビジネス&プロデュース **AC** アカデミック・基盤技術 **SP** ノン・ジャンル **海外** 海外トラック

**特別招待** 特別招待セッション **collaboration** 団体招待セッション **PR** スポンサーシップセッション

同時通訳 (英▶日) (韓▶日) 逐次通訳

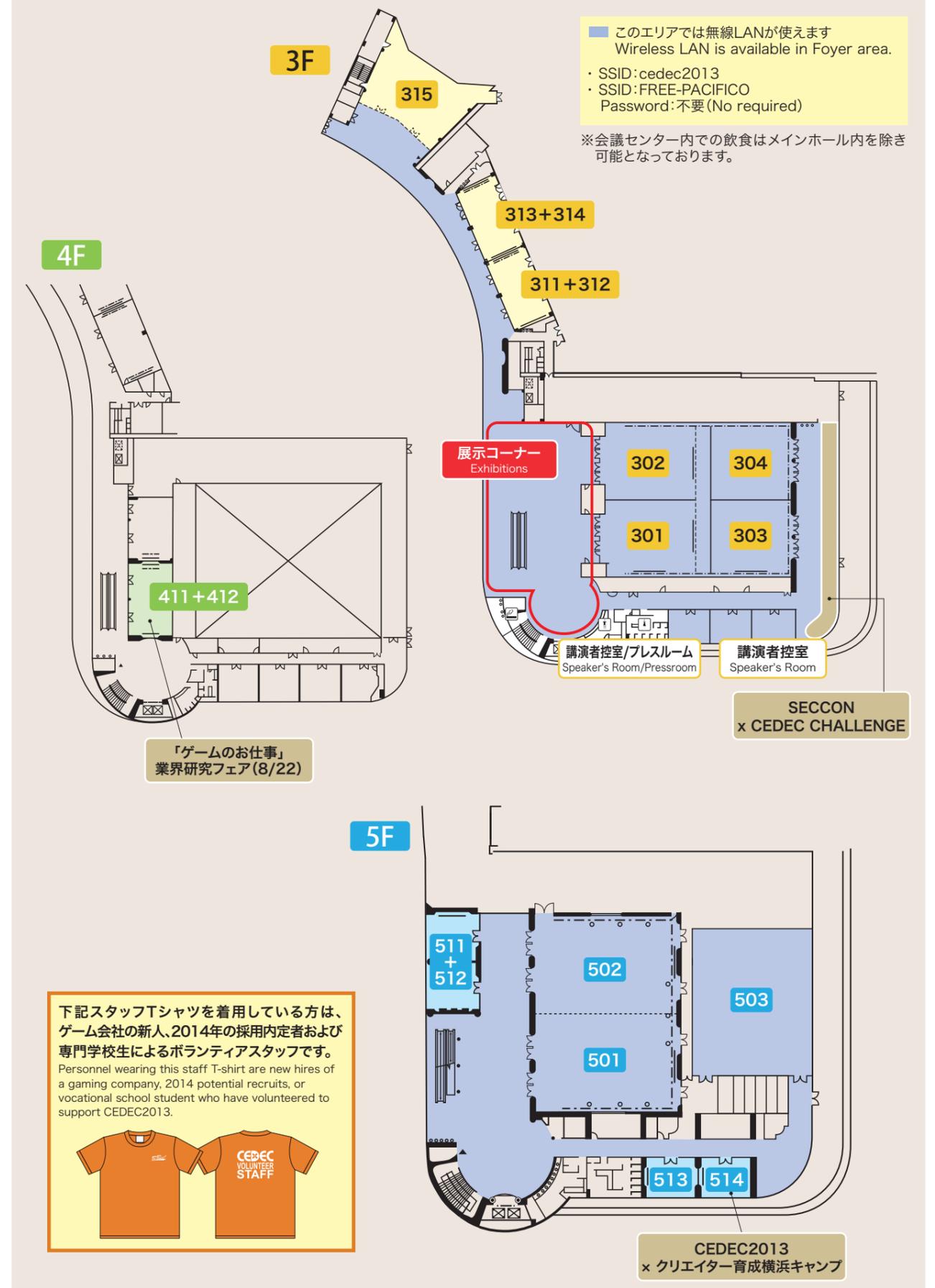
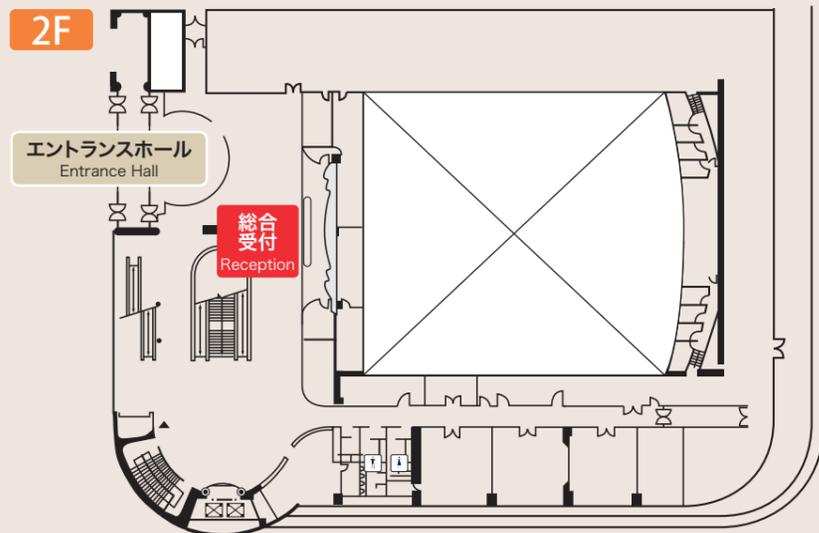
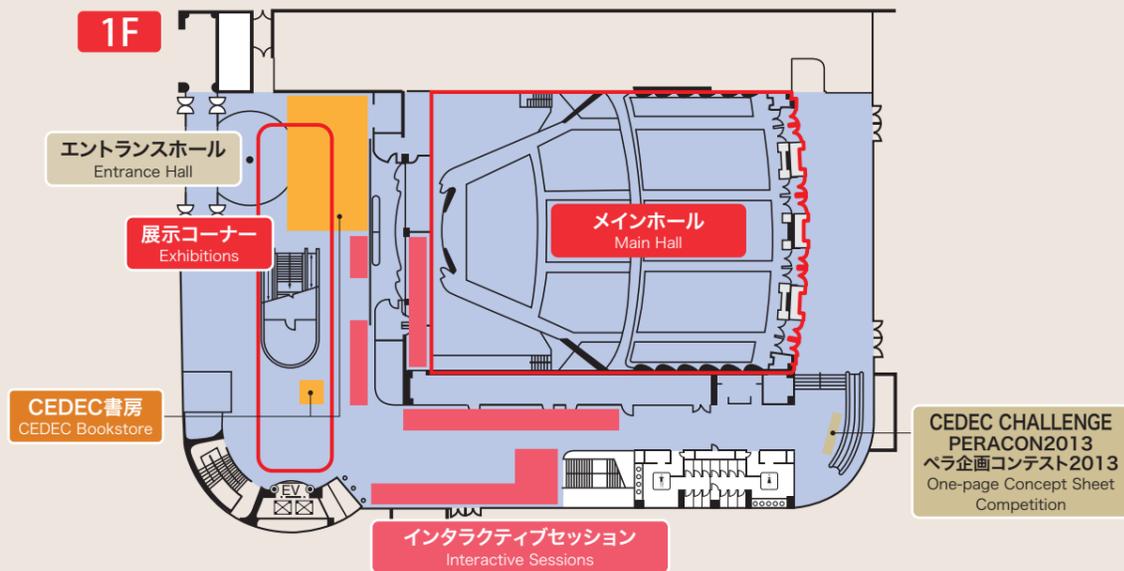
※掲載内容は8月9日現在の情報です。講演時間、会場等は変更になる場合がございます。最新の情報はCEDEC公式ウェブサイトをご覧ください。 11

スケジュール  
会場全体図  
基調講演  
特別招待  
協賛セッション  
エンジニアリング  
ビジュアルアーツ  
サウンド  
ネットワーク  
ゲームデザイン  
ビジネス&プロデュース  
アカデミック・基盤技術  
ノンジャンル  
海外トラック  
インタラクティブセッション  
展示コーナー  
CEDEC AWARDS  
CEDEC CHALLENGE

パシフィコ横浜・会議センター  
PACIFICO YOKOHAMA・The Conference Center



- 6F ベイブリッジカフェテリア  
Bay Bridge Cafeteria
- 5F セッション会場  
Sessions
- 4F 業界研究フェア  
セッション会場
- 3F セッション会場、展示コーナー  
Sessions, Exhibitions
- 2F エントランス、総合受付  
Entrance, Reception
- 1F メインホール、  
インタラクティブセッション、  
展示コーナー、CEDEC 書房  
Main hall, Interactive Sessions,  
Exhibitions, CEDEC Book Store



- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待  
セッション
- 協賛セッション
- エジニリンク
- ビジュアルアーツ
- サウンド
- ネットワーキング
- ゲームデザイン
- ビジネス&  
プロデュース
- アカデミック・  
基礎技術
- ノンジャンル
- 海外トラック
- インタラクティブ  
セッション
- 展示コーナー
- CEDEC  
AWARDS
- CEDEC  
CHALLENGE

8月21日(水) 9:45 ~ 11:05 メインホール

**クリエイターと社会のつなぎ方  
～アイデアをリアルに**



**佐渡島 庸平**  
株式会社コルク  
代表取締役社長



**川田 十夢**  
AR 三兄弟  
長男

**■セッションの内容**  
AR 技術を使って世界の拡張を目論む AR 三兄弟の長男・川田十夢。彼の奇想天外なアイデアが、社会で楽しまれるためには、何が必要か？  
クリエイターエージェント会社・コルク代表の佐渡島庸平が、アイデアからリアルな価値を生み出し、実社会とつなげる方法について、川田十夢との対談形式でお話します。キーワードは、現実と仮想の境界について。記憶の引き出しと語彙はゲーム寄り。

**■プロフィール**  
**佐渡島 庸平**  
1979年7月24日生まれ。南アフリカで中学時代を過ごし、灘高校、東京大学を卒業。2002年に講談社に入社し、週刊モーニング編集部に所属。『バガボンド』(井上雄彦)、『ドラゴン桜』(三田紀房)、『働きマン』(安野モヨコ)、『宇宙兄弟』(小山宙哉)など、数々のヒット作の編集を担当する。2012年9月に講談社を退社し、同年10月クリエイターのエージェント会社、コルクを設立。現在は、クリエイターのエージェント業務に加え、国内外での講演活動も精力的に行っている。

**川田 十夢**  
1976年熊本県生まれ。2001年メーカー系列会社に就職しWeb周辺の全デザインとサーバー設計、全世界で機能する部品発注システム、マシンとネットをつなぐ特許発明発案、AdobeRecords ダブル受賞後、2010年独立。以後AR三兄弟長男として活躍。BUMP OF CHICKEN のアプリ開発やコココーラの自動販売機を拡張するキャンペーンを企画・設計している。

8月22日(木) 9:45 ~ 11:05 メインホール

**開発讃歌**



**森下 一喜**  
ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社  
代表取締役社長 CEO  
兼企画開発部門統括  
エグゼクティブプロデューサー

**■セッションの内容**  
ガンホーは創業から今年で11年を迎えましたが、創業当時から、オンラインゲームやコンシューマーゲーム開発・運用を手探りでやってきて、そして、数々の失敗も積み重ねてきました。ただ、失敗を積み重ねたことで磨いてきた「勘」を信じて、今はゲームを制作し続けています。そうした中で、身に付いてきた、ガンホー流のゲームプロデューサー論やゲームデザインに関しての話をします。

**■プロフィール**  
1973年新潟県生まれ。2002年にガンホーオンラインエンターテイメント(株)を創業。同時に「ラグナロクオンライン」を日本国内でプロデュース。  
現在、CEO 兼企画開発部門統括 エグゼクティブプロデューサーとして、ゲーム開発の制作総指揮をとり、スマートフォンゲームでは2011年「ケリ姫クエスト」、2012年「パズル&ドラゴンズ」などを手がけ、家庭用ゲーム機ではプロデューサーとして、「ラグナロクオデッセイ」を手がける。

8月23日(金) 9:45 ~ 11:05 メインホール

**アンドロイド・ロボット開発を通じた  
存在感の研究**



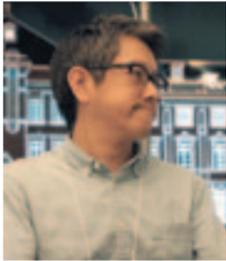
**石黒 浩**  
ロボット学者/  
大阪大学教授(特別教授)

**■セッションの内容**  
人の存在感はどのようにすれば表現できるか？ そのためのデザインが求める要件とは何か？  
本講演では、人間に酷似したアンドロイド、ジェミノイドの開発を通して学ぶ人間の存在感と、その対極にある人間のミニマルデザインを持つテレノイドの開発を通して学ぶ存在感について、これまでに開発した様々なアンドロイドやロボットを紹介しながら議論する。

**■プロフィール**  
大阪大学基礎工学研究科博士課程修了。工学博士。京都大学情報学研究所助教授、大阪大学工学研究科教授を経て、2009年より大阪大学基礎工学研究科教授。ATR 石黒浩特別研究室室長(ATRフェロー)。社会で活動するロボットの実現を目指し、知的システムの基礎的な研究を行う。ロボット研究においては、従来、ナビゲーションやマニピュレーションという産業用ロボットにおける課題が研究の中心であったが、インタラクションという日常生活型ロボットにおける課題を世界に先駆けて提案し、研究に取り組んできた。そして、これまでに人と関わるヒューマノイドやアンドロイド、自身のコピーロボットであるジェミノイドなど多数のロボットや、それらの活動を支援し人間を見守るためのセンサネットワークを開発してきた。そして、2007年には、Synectics 社(英)の調査「世界の100人の生きている天才のランキング」で日本人最高位の26位に選出される。また2011年には、大阪文化賞を受賞。2013年大阪大学特別教授。主な著書に「ロボットとは何か」(講談社現代新書)、「どうすれば「人」を創れるか」(新潮社)などがある。

8月22日(木) 13:30 ~ 14:30 メインホール

**『日常を劇場へ』プロジェクションマッピングによる  
地域と産業のデザイン**



**森内 大輔**  
株式会社 NHK エンタープライズ  
事業本部 企画開発センター/事業開発  
チーフ・プロデューサー

**■セッションの内容**  
プロジェクションマッピングでは、空間や文化に映像を重ねることで、その歴史や本質を多くの感動と共に分かち合うことができます。  
2012年9月に東京駅丸の内駅舎にて行われた「TOKYO STATION VISION」を始め、これまでに私たちが制作したプロジェクションマッピング事例やメイキングの紹介とともに、公共空間を舞台としたスペクタクルが地域文化やクリエイティブ産業にもたらす影響を考察します。

8月23日(金) 13:30 ~ 14:30 メインホール

**累計アプリダウンロード数 1億5000万突破！  
ゲームプラットフォーム「LINE GAME」の成長と今後の可能性(仮)**



**森川 亮**  
LINE 株式会社  
代表取締役社長

**■セッションの内容**  
LINE 株式会社 が提供する無料通話・無料メールスマートフォンアプリ「LINE」で展開するゲームプラットフォーム「LINE GAME」は、現在、約30タイトルを提供し、累計ダウンロード数(iPhone / Android アプリ総計)は、サービス公開から約10ヶ月となる6月3日時点で1億5000万ダウンロードを突破いたしました。LINE 上の友だち同士でランキングを競ったり、一緒に闘ったりする LINE ならではの遊び方が好評を得て、App Store では世界12ヶ国で無料総合ランキング1位、世界12ヶ国で App Store ゲームカテゴリ1位を獲得、また GooglePlay では世界10ヶ国で無料総合ランキング1位、世界14ヶ国でゲームカテゴリ1位を記録(最高順位・「LINE GAME」タイトル総計)しており、タイ・台湾など東アジアを中心に、グローバルにおけるゲームプラットフォームとしての存在感が高まっています。さらに国内大手のゲームプロバイダーと連携してタイトルを提供するなど、ますます拡大しております。  
「LINE GAME」はなぜここまで成長できたのか、「LINE GAME」のこれまでの実績とともに、「LINE GAME」が提唱した新しい価値、グローバルにおけるゲームプラットフォームを目指し、ユーザー同士のコミュニケーションをより活性化していくための取り組みとして、今後どのような展開を行っていくのかなど、お話をさせていただきます。

**■プロフィール**  
1967年生。1989年に筑波大学卒業後、日本テレビ放送網株式会社に入社。システム部門配属後、ネット広告事業や映像配信、モバイル事業ならびに、国際放送事業、BS デジタル放送事業などの新規事業プロジェクトを中心に幅広いメディア事業に関わる傍ら、1999年には青山学院大学大学院国際政治経済学研究所修士課程を修了し MBA 取得。  
その後ソニー株式会社に入社。新規モバイルコンテンツ事業、ブロードバンド事業を担当。事業・サービスの企画、営業などコンテンツビジネスの責任者として事業全般に関わる。  
2003年にハンゲームジャパン株式会社(旧 NHN Japan 株式会社)に入社。事業部長としてハンゲーム事業全般の運営を担当。取締役を経て、2006年10月、取締役副社長、2007年10月 NHN Japan 代表取締役社長に就任。  
同年11月、ネイバージャパン株式会社設立に伴い、ネイバージャパン代表取締役社長に就任(NHN Japan 代表取締役との兼務)。  
2012年1月、NHN Japan とネイバージャパン、ライブドアの3社が経営統合、引き続き代表取締役社長を務める。  
2013年4月、NHN Japan の会社分割・商号変更により、「LINE」「NAVER」「livedoor」のウェブサービス関連事業を行う、LINE 株式会社代表取締役社長に就任。現職。

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待セッション
- 協賛セッション
- エンジニアリング
- ビジネスアット
- サウンド
- オンライン・ネットワーク
- ゲームデザイン
- ビジネス&プロデュース
- アカデミック・基礎技術
- ノンジャンル
- 海外トラック
- インタラクティブセッション
- 展示コーナー
- CEDEC AWARDS
- CEDEC CHALLENGE

# DeNA

Sponsored by  
株式会社ディー・エヌ・エー

ENG  
8月22日(木) 14:50~15:50 **301**

## スマホ時代に、自社の強みを最大限レバレッジする方法



**小林 賢治**  
株式会社ディー・エヌ・エー  
Chief Game Strategy Officer  
取締役

2005年、東京大学大学院人文社会系研究科修了。同年、株式会社コーポレート・ディレクションに入社。2009年、株式会社ディー・エヌ・エーに執行役員ヒューマンリソース本部長として入社した後、翌2010年よりソーシャルゲーム統括部長に就任。DeNAの内製ゲームの運営を通して、ゲームデザインチームのアセット化、高度なデータマイニング体制の構築など、ソーシャルゲームのノウハウを体得する。2011年6月より同社取締役に就任、2013年4月よりChief Game Strategy Officerとして、グローバルでのmobage事業のゲーム戦略を統括している。

■受講スキル

■受講者が得られるであろう知見

■セッションの内容

スマホ時代に入り、ゲーム開発は、企画、エンジニアリング、アート、マーケティング、運用「全て」において秀でていなければ成功が難しい状況になってきました。本セッションでは、スマホ時代にいかにして自社の強みを活かして市場に挑んでいくべきかについてお話しします。

ENG  
8月23日(金) 14:50~15:50 **301**

## 徹底的にチューンしたハイブリッドアプリ「D.O.T. Defender of Texel」の制作



**多久島 信隆**  
株式会社ディー・エヌ・エー  
ソーシャルゲーム本部 ソーシャルゲーム開発部 第四グループ リードエンジニア

1982年生まれ。佐賀県出身。株式会社ピラミッドでのコンソールゲーム開発からキャリアをスタート、2011年7月に株式会社ディー・エヌ・エー入社。ライブアプリ開発、アプリタイトルのイベント開発などを経て、D.O.T.のリードエンジニアを担当。現在は同アーケードを開発中。ライブアプリのコンパイル開発していたはずが、楽しくも忙しい日々で停滯中。



**小林 潤**  
株式会社ディー・エヌ・エー  
ソーシャルゲーム本部 ソーシャルゲーム開発部 第四グループ プロデューサー

1972年生まれ。株式会社コナミでのアーケードゲーム開発からキャリアをスタート、セガ、スクウェア・エニックスでの開発を経て、2011年7月に株式会社ディー・エヌ・エー入社。2001年、セガより発売したRezのディレクターを務める。ディー・エヌ・エー入社後、アニメーションツールの必要性を強く訴え、忍者口ワイヤルのイベント運営をしながら、地道にツールの開発を行う。現在は、内製アプリで使用しているツール群のプロデューサーとして、開発フローの改善を行っている。スマホでの短期開発とクオリティの両立、人材育成を、実現すべく奮闘中。

■受講スキル

Web、ネイティブのどちらか片方の知識。ハイブリッドアプリの設計に興味のある方。

■受講者が得られるであろう知見

ソーシャルゲームアプリにフォーカスした技術開発の一例。快適なハイブリッドアプリを作るためのヒント。

■セッションの内容

欧米向けに運営しているソーシャルゲームアプリ開発で得た知見をお話します。Webの運営の容易さとネイティブの魅力ある表現を両立させるため、ガワだけのアプリを超えたハイブリッドアプリ開発に臨みました。その過程、設計方針、苦労話、実際のコンテンツ開発の流れなどを紹介します。ミドルウェアとして利用しているCocos2d-xにも言及します。

BP  
8月23日(金) 16:30~17:30 **301**

## 決定版：サービスの盛り上がり具合をユーザの数(DAU)から読み解く方法



**野上 大介**  
株式会社ディー・エヌ・エー  
Mobage 統合事業本部 X-Function 部 分析グループ アナリティクス・ストラテジスト

東京大学大学院修了後、野村総合研究所を経て、ディー・エヌ・エーに入社。野村総合研究所時代は、経営コンサルティングとして、事業戦略の実現をリサーチ・戦略立案から、戦略具体化・業務改革・計画管理体制構築まで、クライアントの状況に合わせて支援するコンサルティングを実施していた。担当業界は、金融・小売・通信・製造・非営利団体など。ディー・エヌ・エー入社後は、ソーシャルゲームの個別タイトルに関する各種分析・改善提案や、ソーシャルゲーム視点からのMobageプラットフォームに関する改善提案をミッションとしつつ、同時に、分析に用いる指標の定義や、定義した指標を活用しやすするためのデータの基盤整備などのエンジニア寄りのタスクもやっている。

■受講スキル

ソーシャルゲーム(ブラウザ・アプリ問わず)・SNSなどのネットサービスの運営に携わる方々。特に、中長期にわたってサービスの運営を行いたいと考えている方々や、複数のサービスを同時に見る必要がある方々。

■受講者が得られるであろう知見

少し加工されたDAUのグラフを読むだけで、サービスの盛り上がり具合や、ユーザの感情をある程度つかめるようになります。

■セッションの内容

ネットサービスの基本中の基本とされるKPI「DAU(Daily Active Users)」。売上の分解にも使えやすく、複数のサービスを比較するときには必須の指標です。しかし、運営の現場では「ノイズが多くて使いにくい」「経営者(えらい人)にサービスの状況の誤解を与える」という扱いを受けがちな指標でもあります。本セッションでは、ソーシャルゲームのDAUを題材に、測り方にほんの少し工夫(工夫の方法は汎用的なものです)を加えることで、DAUを現場の肌感覚にもあう指標に変身させる方法、特に、運営期間が長くなったサービスにおける課題抽出に活用する方法をご紹介します。



Sponsored by  
エピック・ゲームズ・ジャパン

VA GD  
8月22日(木) 14:50~15:50 **311+312**

## UE4の新機能「ブループリント」なら、コードを書かずにゲームが作れる！



**ロブ グレイ**  
エピック・ゲームズ・ジャパン  
サポート・テクニカル・アーティスト

アメリカ生まれ。映画制作大学を卒業してから日本に来て16年。テレビのCG制作の仕事などを経て、ゲーム業界に入りました。現在ゲーム業界の経験が約8年になります。前職でのラスト・レムナント等アンリアル・エンジン採用タイトルでの豊富な経験をきっかけに、2012年夏にエピック・ゲームズ・ジャパンに入社。Unreal Engineのテクニカル・アート、パイプライン、レベルデザインやスクリーンショット、アセット作成などのサポートをしています。

■受講スキル

UE3のキズメットの知識がある方はさらに理解が深まりますが、ゲーム制作に興味がある方ならどなたでも楽しんでいただけたと思います。

■受講者が得られるであろう知見

次世代ゲーム制作手法ブループリントはどのような機能なのか、どのように使えるか。

■セッションの内容

UE3(アンリアル・エンジン3)にあったビジュアル・スクリプティング「キズメット」が、UE4(アンリアル・エンジン4)で劇的にパワーアップし、「ブループリント」という機能になりました。よりパワフルで柔軟性の高いゲーム開発ツールです。ロジックを持ったゲームアセットを作ってライブラリ化することができ、レベルエディターのツールとしても非常に便利です。最大のポイントは、プログラマーではない方でも自分でゲームを作ってしまうという点です！このセッションでは、新しい「ブループリント」の機能説明とデモを行います。ロジックの構築方法を説明した後、いくつかのサンプルデモをお見せします。また、効率的なレベルデザインを可能にするプロシージャルなパーツ(組み込まれたロジックにより自律的に動作したり変化するアセット)を制作する応用例もお見せします。最後に、ブループリントだけで実際に動くゲームができてしまうことをご紹介します。

VA GD  
8月22日(木) 16:30~17:30 **311+312**

## 飛躍的な進化を遂げたアンリアル・エンジン4の最新機能



**下田 純也**  
エピック・ゲームズ・ジャパン  
サポート・マネージャー

中学生の頃からMZ-2000でBASIC、アセンブラとプログラミングを始め、CGも学び始める。1991年に学生的身ながらファミコン用のアセンブラでのゲーム制作のアルバイトを始めたのがきっかけで、ゲーム制作の道に入る。ゲーム制作会社数社でのリード開発者経験を経て、2002年マイクロソフト日本人のゲーム部門に参加。代表作：Felix the Cat、フィロソマ、ポポロクロイス物語シリーズ、ロスト・オデッセイ等。MS社退職後、ロスト・オデッセイでのアンリアル・エンジンの利用経験をきっかけとして2010年2月からエピック・ゲームズ・ジャパンでのUnreal Engineの日本国内サポート職に就く。

■受講スキル

ゲーム・エンジンの利用経験、特にUE3/UDKを利用した経験があると内容を理解しやすいですが、最新ゲーム・エンジンにリアルタイムCGに興味がある方ならどなたでもお楽しみ頂ける内容です。

■受講者が得られるであろう知見

- 最新のゲーム・エンジンで使われている技術
- 技術だけでなく、効率よく高品質なゲームを制作するための手法
- それを実現するアンリアル・エンジン4の制作環境や制作方法に関する知見が得られます。

■セッションの内容

- Infiltrator デモのアセットを元に、
- アンリアル・エンジン4に実装されている様々な機能の解説。
- 次世代の高品質なゲームを制作するための様々な技術と手法の解説。



Sponsored by  
任天堂株式会社

ENG  
8月21日(水) 11:20~12:20 **503**

## HTML5とJavaScriptでWii Uゲーム開発 ~ Nintendo Web Framework 最新情報 ~



**温井 崇友**  
任天堂株式会社  
システム開発本部 環境開発部

2007年 任天堂株式会社入社  
Nintendo Web Framework 開発を担当



**松本 健児**  
任天堂株式会社  
システム開発本部 環境開発部

2008年 任天堂株式会社入社  
Nintendo Web Framework 開発を担当

■受講スキル

- Web技術を使ってのソフトウェア開発に関心のある方。
- Wii U向けソフトウェア開発に関心のある方。

■受講者が得られるであろう知見

Nintendo Web Frameworkの最新の技術情報。

■セッションの内容

任天堂は今年3月に米国サンフランシスコで行われたGDC 2013で、HTML5とJavaScriptでWii U向けソフトウェアを開発するための開発環境「Nintendo Web Framework」を発表しました。今回は、Nintendo Web Frameworkでのゲーム開発に役立つ最新情報、Wii U向けソフトウェア制作の進め方をご紹介します。



ENG  
8月23日(金) 11:20~12:20 **313+314**  
**Unity on Windows 8**



**大西 彰**  
日本マイクロソフト株式会社  
デベロッパー & プラットフォーム統括本部 クライアントテクノロジー推進部  
テクニカル エバンジェリスト  
C言語のプログラマから出発して、SE、コンサルタント、サポート、プリセールス、アーキテクトなどの経験を重ね、いくつかの挫折を乗り越えながら、IT業界に身を置いて25年目。2005年9月にマイクロソフトに入社。マイクロソフトではメディアを使ったマーケティング、Silverlightテクニカルマネージャーとして著名な動画配信サービスのSilverlight対応プロジェクトを支援、Silverlight大金を執筆、Windows Phoneのエバンジェリストを経て、現在Windows 8のエバンジェリストを担当。趣味は当てらない散歩。座右の銘「踏まれてもなお立ち上がる道の草」

■**受講スキル**  
Unityを触ったことがある方、あるいはすでに使っている方。C#のコードが読める方。

■**受講者が得られるであろう知見**  
UnityコンテンツをWindowsストアアプリにする方法。  
Windowsストアからアプリを配布・販売する方法。

■**セッションの内容**  
Unity 4.2 がリリースされ、Windows 8 で動作する Windows ストア アプリや Windows Phone 8 アプリのビルドができるようになりました。このセッションでは、Windows 8 の概要をご紹介した後、Unity から Windows ストア アプリを開発する方法や Windows ストアにアプリを公開する方法について、デモを交えてご紹介いたします。なお、Unity の使い方の基礎をご紹介するセッションではありませんのでご注意ください。

ENG  
8月23日(金) 13:30~14:30 **313+314**  
**Windows ストア アプリ D3D9 から D3D11 へ**



**松尾 晃**  
日本マイクロソフト株式会社  
インタラクティブ・エンターテインメント・ビジネス  
デベロッパー ネットワーク グループ  
ソフトウェア デベロップメント エンジニア  
サンフランシスコ州立大学にてコンピューターサイエンスを専攻。卒業後、セガ・エンタープライゼスに入社。Dreamcastの立ち上げに参加し、グラフィックス周りのライブラリー、ツール等の開発に従事。その後、2001年に日本マイクロソフトへ入社し、初代XboxおよびXbox 360の立ち上げに携わる。現在はXbox Oneの立ち上げに奮闘中。デベロッパーに対する技術サポート業務に従事し、Xbox360をはじめ、Windows、Windows Phone向けタイトルの開発過程で生じる様々な問題の解決や、パフォーマンス改善の支援を行っている。

■**受講スキル**  
DirectX9による開発経験。

■**受講者が得られるであろう知見**  
Windowsストアアプリの開発を始めるにあたって必要な初歩的な知識。

■**セッションの内容**  
このセッションはWindows8向けタイトルを開発するにあたり、これからDirectX11を触り始めるという方を対象にしています。第一歩として、もっともシンプルであるDirect3D Appテンプレートを元に、描画周りに関する必要最小限の手順をDirectX9との違いに触れながら解説。また、Windowsストアアプリで求められるアプリケーションライフサイクルの処理について簡単に説明します。DirectX11の機能詳細、活用、最適化の手法等については触れませんので、すでにDirectX11による開発を経験されている方はご注意ください。

ENG  
8月23日(金) 14:50~15:50 **311+312**  
**Kinect for Windows Update 2013 ~採用事例の紹介~**



**千葉 慎二**  
日本マイクロソフト株式会社  
インタラクティブ・エンターテインメント・ビジネス  
ソフトウェア デベロップメント エンジニア  
1972年生まれ。岡山県出身。日本マイクロソフト株式会社で組み込み向けWindowsオペレーティングシステムの開発に従事した後、Xboxゲームコンソールの立ち上げメンバーとなる。専門はCPUタスクの最適化アルゴリズムとオーディオを主としたソフトウェアによる信号処理アーキテクチャの開発。初代XboxとXbox 360用アプリケーションおよびインターフェイスを開発し、デベロッパーサポートを経験。現在はKinectなどナチュラルユーザーインターフェイスを中心としたマイクロソフトの最新テクノロジー製品を啓蒙するエバンジェリスト兼ソフトウェアデベロップメントエンジニアとして活躍中。

■**受講スキル**  
特にありません。

■**受講者が得られるであろう知見**  
Kinectがどのようなシーンでどんな使い方がされているのか、Kinectを利用して実際にビジネス展開する際のアイデアのヒントが得られます。

■**セッションの内容**  
Kinect for Windows を活用し、世の中で実際に展開されている数多くの例を紹介いたします。Kinectは技術的な実装よりもむしろどこでどのように使うかといった利用シーンを考えることがKinectアプリケーション開発で重要です。Kinect for Windows センサーが発売され1年半が経過した今、たくさんの業種でKinectを用いた取り組みがされました。それらの業界ではなぜKinectが必要なのか、またKinectが導入されることで何が変わるかを実際に展開または検討されている具体的な事例で紹介いたします。

ENG  
8月23日(金) 16:30~17:30 **311+312**  
**Kinect for Windows Update 2013 ~テクノロジーの進化~**

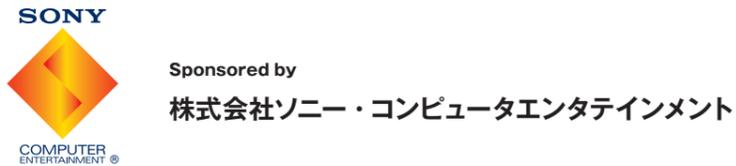


**千葉 慎二**  
日本マイクロソフト株式会社  
インタラクティブ・エンターテインメント・ビジネス  
ソフトウェア デベロップメント エンジニア  
1972年生まれ。岡山県出身。日本マイクロソフト株式会社で組み込み向けWindowsオペレーティングシステムの開発に従事した後、Xboxゲームコンソールの立ち上げメンバーとなる。専門はCPUタスクの最適化アルゴリズムとオーディオを主としたソフトウェアによる信号処理アーキテクチャの開発。初代XboxとXbox 360用アプリケーションおよびインターフェイスを開発し、デベロッパーサポートを経験。現在はKinectなどナチュラルユーザーインターフェイスを中心としたマイクロソフトの最新テクノロジー製品を啓蒙するエバンジェリスト兼ソフトウェアデベロップメントエンジニアとして活躍中。

■**受講スキル**  
特にありません。

■**受講者が得られるであろう知見**  
Kinect for Windows SDKの変遷とKinectの進化を知ることができます。

■**セッションの内容**  
Kinect for Windows SDKの変遷と、次世代Kinectセンサーについて話します。Kinect for Windows センサーが発売され1年以上が経過しましたが、その間ハードウェアを一切変更することなくソフトウェアの進化だけで新たな価値を創造することができました。このセッションではKinect for Windows SDKで実現された多くの機能を解説するとともに、新たな進化として近々登場する次世代Kinectセンサーの優れた機能の数々を紹介いたします。



ENG  
8月21日(水) 11:20~12:20 **301**  
**PlayStation®Mobileの現状と今後の展望 ~活気づくインディシーン~**



**多田 浩二**  
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント  
ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンアジア  
パブリッシャー・リレーション部ディベロッパ・リレーション課 マネージャー  
1994年株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント入社。アシスタントを経てディレクターとしてPlayStation®タイトルの制作に携わる。その後モーションキャプチャスタジオ、サウンドチームのマネジメントに従事し、2000年よりプロデューサーとしてPSP®(PlayStation®Portable)のロンチタイトルをはじめ、複数のタイトル制作に携わる。2012年PlayStation®Mobileのサービス開始に伴い、日本における同サービスの運営及び推進活動を行う。

■**受講スキル**  
特に求められるスキルはございません。PlayStation®Mobileでのコンテンツ開発・配信にご興味がある方が対象となります。

■**受講者が得られるであろう知見**  
PlayStation®Mobileの技術概要およびビジネススキームをご説明します。またPlayStation®Mobile SDKの取得から配信までの流れ、サービス開始後の現状、今後のPlayStation®Mobileが目指すことがご理解頂けます。

■**セッションの内容**  
PlayStation®Vitaをはじめ、スマートフォンやタブレットなど端末の垣根を超えて、手軽に自由に「プレイステーション」タイトルを開発し、グローバルに配信・販売することが出来るPlayStation®Mobile、PlayStation®の新しいプラットフォームとして2012年10月よりサービスを開始しているPlayStation®Mobileの技術概要やビジネス概要をご紹介させていただきます。また、PlayStation®Mobile SDKの入手から配信・販売までの流れや、サービス開始後の現状や今後目指していくことについてもご説明をさせていただきます。コンテンツ開発者様にPlayStation®Mobileの更なる理解を深めて頂ける内容となっております。

ENG  
8月21日(水) 13:30~14:30 **301**  
**最新AR技術とアプリケーション開発事例**



**堀川 勉**  
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント  
研究部 エンジニア  
PlayStation®2、PlayStation®3のシステムソフトウェアの開発に携わり、現在、画像認識ライブラリの研究開発を担当する。  
**過去のCEDECでの講演:**  
CEDEC2012「AR Game 開発のツボ」  
CEDEC2011「Augmented Reality」  
CEDEC2010「ゲーム業界への多様な関わり方」  
CEDEC2007「PS3ゲーム開発ポストモータム」  
CEDEC2003「ゲーム機アーキテクチャの進化とソフトウェアの最適化」

■**受講スキル**  
ARアプリケーションの体験をお持ちの方。「ARとは?」という話はしません。ARを応用したアプリケーションを企画されている方、プログラマの方、テクニカルアーティストの方。

■**受講者が得られるであろう知見**  
ARの要素技術に関する理解と最新動向。アプリケーション開発事例を通して、ARを活用する場合の問題点と解決へのヒント。

■**セッションの内容**  
最新のAR(Augmented Reality)技術情報についてのアップデートと、AR技術を使ったアプリケーション開発事例をご紹介します。  
●PlayStation プラットフォームで提供されているAR技術について ●AR技術を使った屋外イベント事例(HATSUNE MIKU AR STAGE) ●ARゲームタイトル事例



**金丸 義勝**  
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント  
研究部 プロデューサー  
PlayStation®2 タイトル「GENJI」プロデューサー  
PlayStation®3 タイトル「GENJI〜神威滅乱」プロデューサー  
PlayStation®Home プロデューサー

ENG  
8月21日(水) 14:50~15:50 **301**  
**新時代到来：諸兄、ゲームつくろうぜ！ ~PlayStation®4のビジョン、気持ちよく作れる制作環境~**



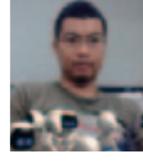
**秋山 賢成**  
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント  
開発サポート部 課長  
2004年より(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントにて、ゲームタイトル制作への提案、サポート等全般を行い、現在に至る。

■**受講スキル**  
これからゲームを作り始める方向けのPlayStation®4 Overview 初級編です。難解なテクニカルなお話はあまりありませんので、お気軽にご参加ください。主にインディー制作の方や、これからPlayStation®4のゲーム制作を検討される方、PlayStation®4の制作に興味がある！という方を対象にお話しいたします。

■**受講者が得られるであろう知見**  
PlayStation®4でゲーム制作をする、という事の最初のイメージを、これからゲーム制作を開始される方に伝えていただき考えています。

■**セッションの内容**  
●PlayStation®4って次世代機だから制作が難しいんじゃないの? ●最初に絵を出すだけでも大変じゃないの? ●どういう機材があつてどういうコンセプトでゲームを考えたいの? ●日本でも、インディーでPlayStation®4でゲームをつくる環境はあるの? など、PlayStation®4のゲーム制作自体にイメージが出ていない方や、テレビ向けの新しいゲームを作りたい意欲はあるけれど一歩踏み出せない方、PlayStation®4で初めて制作をしたいという方へ、どどんとチャレンジできる環境がある事を感じて頂くべく、PlayStation®4のコンセプト紹介から始めて、インディーズサポートの取り組み、インディーズの参入、屍壁の底さをご説明いたします。制作する意欲を高め、すぐに始めるきっかけになれるよう開発中のデモ実演や実際のインディーズタイトルデモとその紹介を交え、PlayStation®4の制作環境やSCEの取り組みをご紹介します。プロ・アマ・インディーズ・学生問わず、面白いゲームを作りたいと考えている方達をSCEは全力でサポートさせていただきます。

ENG GD  
8月21日(水) 16:30~17:30 **301**  
**PlayStation®4の新UIから生まれた『THE PLAYROOM』**



**横川 裕**  
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント  
ワールドワイド・スタジオ JAPAN スタジオ  
シニアプログラマー  
2005年、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント入社。PlayStation®3(PS3®)およびPlayStation®Vita(PS Vita)でのゲーム制作および技術開発に従事。「THE EYE OF JUDGEMENT」(2007、SCE、PS3®)でグラフィックプログラミングを担当。「GRAVITY DAZE」(2012、SCE、PS Vita)ではリードプログラマーおよびグラフィックスを担当。PlayStation®4ではカメラ・UI研究に従事し、その成果を昇華させた「THE PLAYROOM」の技術開発を主導。

■**セッションの内容**  
PlayStation®4(PS4™)専用ワイヤレスコントローラー(DUALSHOCK®4)とPlayStation®Cameraは、本体開発チームとゲームチームの連携から生み出されたものです。その開発過程ではたくさんのゲームプロトタイプを作成し新規UIの研究をしました。これらのプロトタイプのみならず特に面白い体験をみんなとシェアしたいという思いから生まれたコンテンツが「THE PLAYROOM」です。「THE PLAYROOM」の内容は非常にコンパクトですが、DUALSHOCK®4の、タッチパッド、高精度の6軸センサー、内蔵スピーカ、振動機能などの機能、PlayStation®Cameraを使ったライブパワのトラッキング、ステレオ画像から生成されるデプスマップや顔認識技術など、PS4™ならではのテクノロジーをたくさん活用しています。しかし、ただ技術を使うのではなく、PS4™のアンボクシング体験の一部として、初めて触れるユーザーに、驚きのあるマジカルな体験を届けることを目標に制作しました。またユニバーサルに楽しく遊べるようなコンテンツを中心に用意しました。本講演では「THE PLAYROOM」のポストモータムとして、制作体験をゲームデザインとテクノロジーの両面から解説したいと思います。DUALSHOCK®4とPlayStation®Cameraを大々的に使うのもよし、ささやかに使うのもよし。面白さを増幅させるヒントになると思いますので、参考にしていただけたらと思います。



**吉田 匠**  
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント  
ワールドワイド・スタジオ JAPAN スタジオ  
プログラマー  
東京大学大学院在学中は拡張現実感(AR)、立体ディスプレイの研究に従事。2011年、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント入社。「THE PLAYROOM」ではカメラを使ったインタラクティブ全般を担当。博士(情報理工学)。

# GDC CHINA 2013

LEARN.NETWORK.INSPIRE.

GAME DEVELOPERS CONFERENCE™ CHINA  
SHANGHAI, CHINA  
SEPTEMBER 15-17, 2013

GDCCHINA.COM



ENG GD

8月21日(水) 11:20~12:20 セッション **メインホール**

**公募** 6人開発! ~『箱! -OPEN ME-』デザインとテクノロジーのマッシュアップ~

**松田 太郎**  
有限会社 JetRayLogic ディレクター

**五十嵐 藍葵**  
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント  
ワールドワイド・スタジオ JAPAN スタジオ エクスターナルデベロップメント部  
アソシエイトプロデューサー

**掛 智一**  
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 研究部

■受講スキル  
AR(拡張現実)を使ったアプリケーションの制作者(プランナー、プログラマ、QA 担当者)。アイデアと新技術の融合方法を知りたいゲームデザイナー。小規模チームでの開発ノウハウに興味のある方。また、『箱! -OPEN ME-』に興味がある方!

■受講者が得られるであろう知見  
AR(拡張現実)ならではのデザインと、その特徴。AR 技術の知識と、効果的な使い方。カメラを使ったアプリケーションの制作時に発生しがちな問題と、その解決方法。

■セッションの内容  
『箱! -OPEN ME-』は、既存のスタイルに囚われない発想と、AR : 拡張現実の技術とを組み合わせたゲームタイトル。本セッションでは、企画立案から制作までの過程を通して、アイデアと新しい技術の融合させ方、制作時に発生した様々な問題と解決方法を、A R 技術の解説を交えながらお話致します。現場のヒミツを開けて ME !

ENG

8月21日(水) 11:20~12:20 ラウンドテーブル **511+512**

**公募** QA エンジニアという役割について考える

**粉川 貴至**  
株式会社セガ 開発技術部  
エンジニア

■受講スキル  
QA プロセスをエンジニアリング寄りに改善、変化させる事への関心。

■受講者が得られるであろう知見  
QAとエンジニアリングをクロスさせる事により得られる効果、必要なスキルセットについて考えます。

■セッションの内容  
QAは今や開発の最終工程で行うバグ取り作業だけではありません。私はGDC2013で開催されたQAサミットを通してそれを強く感じました。開発初期からQAが入るアジャイルテスト、テクニカルテスター、QAエンジニア、テスト自動化…。このラウンドテーブルでは、上記キーワードを踏まえて日本のゲーム開発のQAの未来について話したいと思います。

ENG

8月21日(水) 13:30~14:30 セッション **311+312**

PR **ゲームをはじめとするモバイルアプリケーションに対する不正行為と対策**

**長尾 豊**  
whiteCryption  
Regional Director, Japan

■受講スキル  
特別なスキルは必要ありません。

■受講者が得られるであろう知見  
ゲームをはじめとするモバイルアプリケーション全般ではどのような不正行為や手段があり、それらに対してどのような対策が有効であるかの知識が得られるかと思えます。

■セッションの内容  
今日のスマートフォンをはじめとするコンピュータシステムに内在するオープンなアーキテクチャーにおいては、専門性がありツールを利用できれば、誰もが機器上で動作しているソフトウェアの管理権の取得が可能になります。また個人の利益や純粋な好奇心などから、ソフトウェアの保護メカニズムを分析し破ろうとするユーザーは常に存在します。このような環境において、モバイルプラットフォーム向けのゲームをはじめとするアプリケーションにより長期的な収益性を確保するためには、そのプラットフォームにおけるセキュリティについての知識と対策が不可欠な要素となります。このセッションでは、モバイルプラットフォームでは、実際にどのような不正行為や手段が存在し、それに対してどのような対策が有効であるかを whiteCryption 社のソリューションの内容を交えて説明させていただきます。

ENG AC

8月21日(水) 11:20~12:20 セッション **501**

**公募** グローバルイルミネーションを高速化する時間アップサンプリング

**徳吉 雄介**  
株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部  
シニアリサーチャー

■受講スキル  
GPU プログラミングの経験があり、リアルタイムグローバルイルミネーションやアップサンプリング技術に興味がある方。

■受講者が得られるであろう知見  
リアルタイムアップサンプリング技術、及びグローバルイルミネーションの最適化。

■セッションの内容  
ボクセルコーントラッキングや VPL ベースのグローバルイルミネーション手法はピクセル毎に重たい処理を必要とします。この処理時間は画面の画素数に比例して増えるので、4K 等の今後のディスプレイの高解像度化によって問題が顕著化する可能性が高いと言えます。そこで本セッションでは、低解像度で計算した間接照明を高解像度にアップサンプリングする技術について解説します。この際、現在の画面に描画されている情報だけでなく、過去のフレームに描画された情報をも再利用することで高画質化します。またこの手法の欠点についても触れ、それらの解決法について議論します。

ENG

8月21日(水) 13:30~14:30 セッション **302**

**招待** 航空交通管理とは何だろうか? : ~多数の航空機を安全で効率良く運航させるシステム的方法~

**長岡 栄**  
独立行政法人 電子航法研究所 航空交通管理領域  
研究員(契約)

■受講スキル  
航空機に乗ったことがあり、高校程度の数学・物理の基礎知識がある人を想定しています。

■受講者が得られるであろう知見  
航空機運航や航空管制のしくみ、航空交通管理(ATM)、ATMにおける諸問題と対策など。

■セッションの内容  
今や多く航空機が飛び交い、広がった空も狭くなりました。航空機の衝突を防止航空交通の流れを円滑にするのが航空管制です。航空機は普通には指定された経路をできるだけ正確に飛行します。パイロットは航法援助システムを利用し、管制官の指示に従って飛行します。航空機は出発空港を出て目的地に到着するまで、多くのシステムや関係者のサービスを受けます。このお蔭で安全で快適に飛行が出来るわけです。管制には IT を駆使した支援システムや、より良い交通管理を行うための方策などが必要となります。そこは膨大な情報処理と意思決定、すなわち、コンピュータや数理科学などの応用が必要な場です。この講演では航空管制や航空交通管理(ATM)とはどのようなものか、そして通信・航法・監視、管制支援などのシステムの概要、安全性をどのように確保するのかなどを紹介します。

ENG

8月21日(水) 13:30~14:30 セッション **313+314**

PR **How Draw Something Absorbed 50 Million New Users, in 50 Days, With Zero App Downtime - 急激なユーザーやデータの増加を支えるアーキテクチャについて**

**フランク・ワイゲル**  
Couchbase Inc.

■受講スキル  
ソーシャルゲームやオンラインサービスの構築・運用経験。

■受講者が得られるであろう知見  
・大容量データ、大量アクセスを見据えた基盤の設計方法。  
・大容量データ、大量アクセスを支える基盤技術。  
・ユーザーの劇的な増加に対応するアーキテクチャやデータ管理の手法。

■セッションの内容  
米ソーシャルゲーム開発会社 OMGPOP のモバイルゲームである「Draw Something」は、リリース後わずか数週間で五千から数十億ものダウンロードを記録した全米大ヒットのお絵かきアプリです。本セッションでは、「Draw Something」を例にとり、ソーシャルゲーム業界における Couchbase Server の利用事例の紹介をします。ユーザー数の劇的な増加に対応する為のアーキテクチャやデータ管理の手法を分かり易くお伝えします。

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待セッション
- 協賛セッション
- エキシビション
- ビジュアルアーツ
- サウンド
- ネットワーク
- ゲームデザイン
- ビジネス&プロデュース
- アカデミック・基礎技術
- ノンジャンル
- 海外トラッキング
- インフラ/デバイス
- 展示コーナー
- AWARDS
- CEDEC
- CHALLENGE

ENG	VA
8月21日(水) 13:30～14:30 セッション <span style="float:right">501</span>	
公募	<b>Compute Shader Magic ～あなたの描画エンジンでコンピュータシェーダを活用するアイデア</b>
<p><b>高橋 誠史</b> 株式会社バンダイナムコスタジオ ET 開発本部 エンターテインメントテクノロジー開発部門 未来開発部 基盤開発課 シニアプログラマ</p> <p>■受講スキル 3D コンピュータグラフィックスの基礎的な知識。 プログラマブルシェーダの基礎的な知識。 GPU プログラミングの基礎的な知識。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 コンピュータシェーダの基礎知識。 GPU並列処理の基礎知識。</p> <p>■セッションの内容 本セッションでは、来るべき DirectX11 世代の GPU を使った次世代製品を開発するグラフィックスエンジンプログラマ、テクニカルアーティスト向けに「コンピュータシェーダ」を活用したテクニックや応用手段についてバンダイナムコスタジオでのインハウスの描画ライブラリへの組み込みからの知見などをお話します。 「コンピュータシェーダ」のゲームでの利用という点、従来「ピクセルシェーダ」でやっていたスクリーンスペースのテクニックを「コンピュータシェーダ」で高速化するという話になりますが、それ以外の応用についての話をも多くしていきたいと思ひます。 このセッションを通じて、「コンピュータシェーダ」は未経験だけれども、これから使っていきたいという開発者の方の助けになれば幸いです。</p>	

collaboration	ENG	AC
8月21日(水) 14:50～15:50 パネルディスカッション <span style="float:right">304</span>		
招待	<b>コンピュータグラフィックス研究の将来展望とゲーム制作への応用～レンダリング、プロシージャルモデリングとその周辺～</b>	
<p><b>土橋 宜典</b> 北海道大学大学院 /JST CREST 情報科学研科科 メディアネットワーク専攻 准教授</p> <p><b>櫻井 快勢</b> 大日本印刷株式会社 C&amp;I 事業部 ICT 開発本部 インタラクシオンデザイン開発室</p> <p><b>津田 順平</b> 株式会社コーエーテックモゲームス 技術支援部 R&amp;D</p> <p><b>堀川 勉</b> 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 研究部 エンジニア</p> <p><b>田村 尚希</b> シリコンスタジオ株式会社 技術本部 Research グループ ソフトウェアエンジニア</p> <p>■受講スキル SIGGRAPH をはじめとする先進的な CG 研究に興味のある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 レンダリング技術とプロシージャルモデリング技術、およびそれらの周辺技術について、学術研究の将来展望、ならびにゲーム制作への応用の可能性について広く議論します。</p> <p>■セッションの内容 SIGGRAPH をはじめとする学会、研究会等で発表される研究成果は、ゲームを含む様々な映像制作現場において実用化されています。さらに近年では、制作現場で開発された技術が学会で発表される例も少なくありません。 本セッションは、「コンピュータグラフィックス研究の最前線」セッションの発展と位置づけ、レンダリング技術ならびにプロシージャルモデリングの将来展望について、トップクラス研究者とゲーム開発者らが働く未来の CG 技術展望およびゲーム制作への応用可能性について議論します。 ※本招待セッションは、情報処理学会 GCAD(グラフィックスと CAD)研究会とのコラボレーション企画セッションとなります。</p>		

ENG	AC
8月21日(水) 14:50～15:50 セッション <span style="float:right">315</span>	
公募	<b>「モデル検査」のススメ(ゲームシナリオ進行編)</b>
<p><b>長久 勝</b> 国立情報学研究所 GRACE センター / 先端 ICT センター 特任技術専門員</p> <p>■受講スキル 大学教養レベルの論理学。ノベルゲームなどのスクリプトが書ける程度のゲーム開発経験。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲームシナリオ進行に関してモデル検査を使うための具体的なノウハウ。ゲーム開発にモデル検査を導入するためのヒント。</p> <p>■セッションの内容 仕様の通りに正しく振る舞うソフトウェアを開発するのは極めて困難であるが、ソフトウェア工学において検討されてきた「モデル検査」は、ソフトウェアをモデル化し、その振る舞いを網羅的に検証することで、仕様の通りに正しく振る舞うソフトウェアの開発を支援する。 コンピュータゲームにおけるシナリオ進行は、状態遷移に基づくスクリプト表現(DSL)で記述されること多く、モデル検査を行うためのモデル表現と親和性が高い。 本講演では、簡単なノベルゲームエンジンを示し、その上に記述されたゲームのシナリオ進行を、モデル検査によって検証できることを示す。</p>	

ENG	NW
8月21日(水) 13:30～14:30 セッション <span style="float:right">503</span>	
公募	<b>Secure Gaming: How to protect achievements and game state through history proofs [セキュアゲーミング：「履歴査証」を使ってアチーブメントやゲーム状態を保護する方法]</b>
<p><b>Ferdinand Schober</b> Microsoft Advanced Technology Group Software Development Engineer II</p> <p>同時通訳 (英→日)</p> <p>■受講スキル 基本的なセキュリティとゲームデザインの経験がある人を対象としています。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 「履歴査証」を利用してゲームの安全性を高め、不正を防止する手法や、認証ソリューションの設計・導入方法を学ぶことができます。</p> <p>■セッションの内容 ゲーム内でアイテム購入が出来るようになり、不正行為はかつてないほどの大きな問題となつていきます。プレイヤーによる不正行為の発見と防止は、今や重要であるだけでなく、ビジネスの成功に不可欠なことです。このセッションでは、よくある不正行為(ゲーム状態の操作)の発見・防止方法を中心に取り上げます。受講者はゲームの状態の検証やゲーム中のプレイヤーの成長の正当性を向上させる「履歴査証」手法を学ぶことが出来ます。講演の最後に、アチーブメント及びセーブデータを確実なものにするソリューションの設計事例を紹介しします。</p>	

ENG	
8月21日(水) 14:50～15:50 セッション <span style="float:right">313+314</span>	
PR	<b>テクサポチャンネル出張版「CRI の SDK ができるまで～Perforce で楽く開発プロセス～」</b>
<p><b>石川 達也</b> 株式会社CRI・ミドルウェア 第1事業ユニット 研究開発部</p> <p><b>田口 智浩</b> 株式会社東陽テクニカ ソフトウェア・ソリューション</p> <p>■受講スキル 構成管理ツールやバージョン管理ツールを導入しようと考えている方。 構成管理ツールやバージョン管理ツールをプロジェクトで利用している方。 ビルド・リリースエンジニア、システム管理者など。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 構成管理ツールの選定・導入のポイント。 構成管理ツールの活用事例。 構成管理ツールの保守・管理方法。</p> <p>■セッションの内容 全世界で2500を超えるゲームタイトルに採用されている CRIWARE。CRI・ミドルウェアが、ミドルウェアの開発に PERFORCE をどのように活用しているのかを3つのトピックから実例をまじえて紹介いたします。 「CRI」はなぜ構成管理ツールを PERFORCE に決めたのか 「普段の開発業務の中で PERFORCE をどのように便利に使っているのか」 「PERFORCE サーバ管理者の苦労と工夫」 CRI ADX2 で対応中の、多人数開発をサポートする PERFORCE 連携機能のデモも実施いたします。</p>	

ENG	
8月21日(水) 14:50～15:50 セッション <span style="float:right">503</span>	
公募	<b>Real-time Hair Simulation and Rendering for Games (ゲームのためのリアルタイムヘアーシミュレーションとレンダリング)</b>
<p><b>原田 隆宏</b> Advanced Micro Devices, Inc.</p> <p>同時通訳 (英→日)</p> <p><b>Dongsoo Han</b> Advanced Micro Devices, Inc.</p> <p>■受講スキル プログラミングの経験は助けになりますが、必要ではありません。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 TressFXに用いられたリアルタイムヘアーシミュレーションとレンダリング技術。</p> <p>■セッションの内容 このトークではゲームに用いられた「TressFX」というリアルタイムヘアークロノロジーの詳細を説明します。セッションの前半では、グローバル、ローカルエイブコンストレイントを用いてキャラクターのヘアースタイルを保つヘアーシミュレーション技術の詳細について話します。セッションの後半では細いヘアーをアンチエイリアシングと正確な色のブレンドングを用いてレンダリングする技術について話します。</p>	

ENG	
8月21日(水) 15:20～15:50 ショートセッション <span style="float:right">311+312</span>	
PR	<b>モノビットエンジンのご紹介 ～プロ視点で開発された通信ミドルウェア&amp;統合サーバパッケージ～</b>
<p><b>安田 京人</b> 株式会社モノビット ミドルウェア事業部 部長</p> <p><b>本城 嘉太郎</b> 株式会社モノビット 代表取締役社長</p> <p>■受講スキル ・コンシューマゲームで本格的ネットワークゲームを開発したいと思われている開発者、プロデューサーの方。 ・スマートフォン向けネットワークゲームの開発工数を削減したいと思われている開発者、プロデューサーの方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・一般的なネットワークゲーム開発で見られる失敗事例と、その解決案。 ・モノビットエンジンの機能概要と導入事例。</p> <p>■セッションの内容 モノビットエンジンは、ネットワークゲーム開発に必要な全ての要素が含まれた、統合サーバパッケージです。コンシューマゲームやスマートフォンに対応した高機能通信ミドルウェアに加えて、各種アプリケーションサーバ群やKPIツール、さらにデータベース設計もセットになっており、サーバ開発工数を劇的に削減します。モノビットエンジンを導入すると、多機能で安定したネットワークゲームを迅速に開発することができます。 &lt;モノビットエンジン搭載機能&gt; ・マルチプラットフォーム対応の高機能通信ミドルウェア『Monobit Lightning Network(通称 MLN)』 ・Web ベースのサーバシステムに対応した通信フレームワーク『Monobit Web Framework(通称 MWF)』 ・各種サーバ機能があらかじめパッケージングされた『Monobit Application Server Suite』 ・ゲームデータを安全、確実に管理する、汎用 DB アーキテクチャ『Monobit Database Architecture(モノビット・データベース・アーキテクチャ)』 ・充実した運営ツール『Monobit KPI/GM Tools』 本講演では、モノビットエンジンの各種機能のご紹介と、導入例をご紹介します。</p>	

ENG	GD
8月21日(水) 16:30～17:30 セッション <span style="float:right">311+312</span>	
PR	<b>刺さる、離れられない、ネイティブアプリの開発技術～効果的な演出はムービーで実現できる～</b>
<p><b>櫻井 敦史</b> 株式会社CRI・ミドルウェア 第一事業ユニット 研究開発部 チーフマネージャー</p> <p>■受講スキル スマートフォン向けネイティブアプリの企画や開発に携わる方。今後のネイティブアプリ開発を検討されている方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 継続プレイにつながる、刺激的で魅力的な演出のためのヒント。 ムービーの特殊再生を活用した動きのあるリッチ演出手法。</p> <p>■セッションの内容 ネイティブタイトル開発で凝った演出を実現したいが手間がかかってしまう、そもそもリッチ化するためにどのような演出を取り入れたら良いか…など、課題は多くあり、そのほとんどのノウハウは共有されません。 本セッションではムービーの特殊再生を活用し、ユーザに刺さる新たな演出の実現方法についてご紹介いたします。小気味よいカットイン演出やアルファムービーによる動きを取り入れたリッチ演出など、新たなゲーム性の創造や継続率アップにつながるヒントをご提供します。 現在アプリの開発を行っている方や、アプリのリッチ化についてお悩みの企画担当の方にもご参考いただける内容です。</p>	

ENG	VA
8月21日(水) 17:50～18:50 パネルディスカッション <span style="float:right">メインホール</span>	
公募	<b>西川善司の「CEDEC 2013」ゲーム開発マニアックス(グラフィックス編)</b>
<p><b>西川 善司</b> トライゼット テクニカルジャーナリスト</p> <p><b>高橋 誠史</b> 株式会社バンダイナムコスタジオ ET 開発本部 エンターテインメントテクノロジー開発部門 未来開発部 基盤開発課 シニアプログラマ</p> <p><b>岩崎 浩</b> 株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 リードプログラマ</p> <p><b>原田 隆宏</b> Advanced Micro Devices, Inc.</p> <p><b>山口 太</b> 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インターナルデベロップメント部 シニアグラフィックスプログラマ</p> <p><b>手島 孝人</b> ビクサー・アニメーションスタジオ Studio Tools Department Software Engineer</p> <p>■受講スキル ゲームグラフィックスに興味がある人であれば誰でも。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 最新のゲームグラフィックス技術動向と新世代機では無縁では居られない DirectX11 関連の技術トレンド。</p> <p>■セッションの内容 2012年に Wii U が発売され、ついに 2013 年には PS4、Xbox One が発表された。長らく DirectX9 世代グラフィックス技術に縛られていたゲームグラフィックスはついに新たなステージへと進み出した。また、大手ゲームスタジオ各社は、昨年より、自社ゲームエンジンが既に新世代ゲーム機に対応していることをアピールするために技術デモを披露するなどして、その技術先進性をアピールし始めている。 そこで、今年のゲーム開発マニアックスでは、国内外の著名ゲームエンジンの開発関係者をお招きして、新世代のゲームグラフィックスがどのようなモノになっていくのかを議論すると共に、新世代ゲームグラフィックスの要素として必要な要素を洗い出していく。</p>	

ENG	GD
8月21日(水) 16:30～17:30 パネルディスカッション <span style="float:right">メインホール</span>	
公募	<b>クロスボーダー「AI× 認知科学」パネルディスカッション</b>
<p><b>三宅 陽一郎</b> 株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 リード AI リサーチャー</p> <p><b>脇坂 崇平</b> 独立行政法人理化学研究所 脳科学総合センター適応知性研究チーム 研究員</p> <p><b>竹内 ゆうすけ</b> ラ・シタテール LLC.</p> <p>■受講スキル SR や ARG の手法をコンテンツや宣伝に応用したいと考えるプロデューサー、ディレクター、宣伝、技術者の方に向けて、事例をベースに解説いたします。エンターテインメント全般に広い視野をお持ちの方に、事前知識は必要ありません。人工知能、認知科学、代替現実、いずれかに興味をお持ちの方、新しいエンターテインメントの形に興味のある方、これらの知識を宣伝などに応用を目指される方も、最先端の事情とビジョンに触れることができます。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 人工知能、認知科学、代替現実について、最先端の事例とともに、各分野のエキスパートが作り出す新しい現実感についての手法を深く知ることが出来ます。ゲーム AI の最新技術と次世代のテーマ、「SR システム」(代替現実システム)の最先端の技術的基盤と導入の方法、コンテンツ制作のノウハウ、「ARG」(代替現実ゲーム)の応用範囲と社会で生み出す新しい可能性を知ることが出来ます。</p> <p>■セッションの内容 エンターテインメントは、ユーザーの認識を拡張し、変化させ、新しいイメージを見る科学でもあります。そこで、今回のパネルディスカッションでは、デジタルゲームにおける「人工知能」、ヘッドマウントディスプレイを用いて現実と虚構の空間を交錯させる「SR システム」(代替現実システム)、物語と情報操作から現実の中にもう一つの現実を生み出す「ARG」(代替現実ゲーム)、この3つのジャンルを「認知」というキーワードから包括的に捉え、デジタル・エンターテインメントの新しい可能性を再考したいと思ひます。各分野を代表するエキスパートを招いて、エンターテインメントの根底にあるユーザーの認識の原理について解き明かして行きます。さらに、コンテンツと技術、両面の視点と併せて討論することで、ゲーム、SR、ARG というメディアチャンネルを横断し、新しいコンテンツ展開の戦略を生み出すための議論を行います。全体を通して、それぞれの立場から意見を戦わすことでコンテンツの新しい未来の姿を描き出します。</p>	

ENG	VA
8月21日(水) 16:30～17:30 セッション <span style="float:right">501</span>	
公募	<b>フルボディ IK エンジンの作り方その2(モーション補間編)</b>
<p><b>津田 順平</b> 株式会社コーエーテックモゲームス 技術支援部 R&amp;D</p> <p>■受講スキル モーションプログラマ、アニメータの方々。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 補間モーションの理論的な側面について、アニメーターの方であっても実務上の参考になるような視点から解説したいと思います。</p> <p>■セッションの内容 CEDEC2011にて行ったセッション「フルボディIKエンジンの作り方」の続編です。 今回はフルボディIK技術により既存モーションを柔軟に修正し、さまざまなバリエーションモーションを半自動で生成できることを示しました。今回は実用上さらに利用頻度の高いと思われる「モーション補間処理」についてフルボディIKの応用技術を解説します。コアとなる技術はCEDEC2011セッション「フルボディIKエンジンの作り方」をベースとしていますが、その上に適切な重心移動等の処理レイヤーを構築することにより、従来、補間が不可能であったような極端に異なるポーズ間であっても、簡単なパラメータ設定で自然な補間モーションを生成、編集できる技術の枠組みについて解説します。特にキャラクタモーションにおいてはそれが「自分の力(筋力)で動いている」というニュアンスを生み出すことが重要ですが、そのためには処理アルゴリズムにある程度の力学的な裏づけが必要です。本セッションでは簡単な力学的モデルであっても適切なポイントに利用することによりこうした要件を満たすことができることを示します。技術的な側面については数学的な部分は簡単にすませ、むしろアニメーターの方々で経験知として身に付けているようなノウハウをどのような形で数理的処理に落とし込むかという点を中心にお話ししたいと思います。</p>	

ENG	
8月21日(水) 17:50～18:50 セッション <span style="float:right">311+312</span>	
PR	<b>GPU Computing 何時やるか? 今でしょ!</b>
<p><b>菅波 憲一</b> アーム株式会社 メディアアプリケーション部門 ビジネス・デベロップメント・マネージャー</p> <p>■受講スキル 本セッションはどなたでもご参加いただけます。スマートフォン・タブレット向けゲーム開発者の方々、組み込み向け GPU Computing や、ARM MaliGPU の性能、機能、開発環境、パートナープログラマなどに興味のある方に適しています。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ●スマートフォン・タブレット搭載の GPGPU の機能・性能についての知識。 ●ARM とゲームデベロッパとのパートナーシッププログラムについて。 ●OpenGL ES や OpenCL の概要、および実用事例について。 ●GPU Computing の市場動向について。 ●携帯機器搭載 GPGPU の最新動向について。</p> <p>■セッションの内容 昨今のスマートフォンやタブレットなどの携帯機器は世界的な普及をみせ、さらに拡大し続けています。パネルをタッチして操作をする軽快かつリッチな GUI も、もはや当たり前で日常的なものになりました。その一方でインターネットアクセスはももちろんのこと、スマートフォンやタブレットによるソーシャルネットワーク・キングサービス(SNS)をはじめ、各種オンラインゲームはさらなる進化が進み、音声認識、文字認識や顔認識など様々なユーザーインターフェイスを使うゲームアプリケーションも増えています。 しかし、これらのアプリケーションは現実では、かつ、複雑な演算性能を必要とするため、バッテリー駆動を前提に設計されたスマートフォンやタブレットの CPU リソースを膨大に消費してしまいます。場合によっては、こうした処理を実行するために、アプリケーション全体の処理性能の低下はもたらすこと、スマートフォンのシステム性能を低下させる恐れがあるため、アプリケーション開発者は限られた CPU リソースのもとで、自社の技術を十分に発揮する必要があります。その中で、CPU リソースを劇的に軽減でき、かつ、後継で多岐にわたるこれらのアプリケーションを実行できる GPGPU がタブレットで搭載され始め、これまでも実行困難なアプリケーションが実行可能になるのではと、今、開発者の間で注目を集めています。またこれに伴い、GPU コンピューティングをできるだけ容易に使うための手段として、OpenCL や RenderScript といった GPU コンピューティングに最適なフレームワークも、いよいよ本格的に市場に展開される時期に来ています。 そこで今年の CEDEC では、タブレットに搭載された GPGPU、MaliT600 シリーズをベースに、GPGPU の基本機能や性能概要をお話しするとともに、GPGPU をつかった新たな GPU Computing の実用アプリケーションを MaliT604 搭載のタブレット、Nexus10 を用いて実際にデモンストレーションをおこないながら、ゲーム開発者の方々へ新しい可能性を見つけるヒントをしていただくとともに、OpenCL や RenderScript を用いた際のオンラインゲームでの利点など、ゲーム開発者の方々に参考になるようなスマートフォン・タブレット向け GPGPU と今後の展望をわかりやすく解説します。</p>	

スケジュール
会場全体図
基調講演
セッション
特別招待
協賛セッション
イベントカレンダー
ビジュアルアーツ
サウンド
ネットワーク
ゲームデザイン
ビジュアルエフェクト
プロデュース
アカデミック・基礎技術
ノンジャンル
海外トラッキング
インタラクティブセッション
展示コーナー
AWARDS
CEDEC
CHAIRING

ENG	8月21日(水) 17:50～18:20 ショートセッション	315
公募	<b>Excelを超えられるか？CGスタジオにおける自社パイプラインツール開発・導入の舞台裏</b>	
<p><b>木下 美紀</b> 株式会社オー・エル・エム・デジタル 研究開発部門 ソフトウェアエンジニア</p> <p><b>川出 海</b> 株式会社オー・エル・エム・デジタル 3D 部門 プロダクションマネージャー</p> <p><b>四倉 達夫</b> 株式会社オー・エル・エム・デジタル 研究開発部門 ソフトウェアエンジニア</p> <p>■受講スキル Excel や商用パイプラインツール使ってゲーム・映像制作のマネージメント経験者（制作・プロデューサー・マネージャー職）。パイプラインエンジニア。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 パイプラインツール導入未経験の中規模 CG スタジオの導入までのノウハウ、ツール構築、実作品へ導入すべきハードルなど実体験に基づいて分かりやすく紹介します。まだパイプラインツール導入に踏み切れていない、もしくは導入に失敗した方にお勧めです。</p> <p>■セッションの内容 日本の中規模 CG スタジオにとってパイプライン導入は大きな課題となっていると思います。オー・エル・エム・デジタルでも、作品ごとに主に Excel を駆使しマネージャの独自ルールで運用されてきましたが、約 10 年前から取り扱い作品数・スタッフ数の増加に伴い、作業効率化のため社内パイプラインの統一化ができないか？との声が上がリ、パイプラインの統一化が進められてきました。現在では自社開発したアセットマネージメントツールおよびプロジェクトマネージメントツールなどのパイプラインツールを使い、社内パイプラインの統一化を図っています。本発表では、なぜ商用ツールを使わずに自社開発をしたのか、開発するにあたり何から手を付けたのか、など導入までの道のりを紹介いたします。また、プロジェクトマネージメントツールで有名な表計算ソフト Excel と自社ツールとの葛藤や現在の状況についても併せてお話しいたします。これからパイプライン導入を検討している方々にとって、本発表が導入の手助けになれば幸いです。</p>		

ENG	8月22日(木) 11:20～12:20 セッション	311+312
PR	<b>AI キャラクターのステアリングとアニメーションシステムの連携 - Havok AI, Animation Studio の機能紹介 -</b>	
<p><b>長澤 康平</b> Havok株式会社 Field Application Engineer (FAE)</p> <p>■受講スキル キャラクター AI(経路探索・追従)およびアニメーションに関する基礎的な知識。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 AI とアニメーションシステムを連携させる重要性およびその方法。Havok AI と Havok Animation Studio の概要・新機能など。</p> <p>■セッションの内容 AI のステアリングとアニメーションの連携について、Havok AI (NavMesh 自動生成・経路探索ソリューション)および Havok Animation Studio(アニメーションオーサリングツール・SDK)の機能説明を交えつつ、その両面からお話ししたいと思います。</p>		

ENG	8月22日(木) 11:20～12:20 セッション	502
公募	<b>FlashによるアセットワークフローのHTML5やネイティブアプリへのうまい持ち込み方</b>	
<p><b>ホール アンディー</b> アドビ システムズ株式会社 デジタルメディア部 ゲーム開発エバンジェリスト</p> <p>■受講スキル Flash における基本的な知識。 2D アニメーションのアセット作成に興味がある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 自分の、またはチームのFlashの経験とスキルを他のプラットフォームで活かすアイデア。FlashアニメーションをHTML5等に利用しているコンテンツ事例。</p> <p>■セッションの内容 チームに優れた Flash アニメーション制作のスキルがあっても、今回の企画は Flash ゲームじゃない。また、HTML5 や Unity などのゲームを作っても、出来るもんなら 2D アニメーションの部分を Flash クリエイターに任せたい。ガラケービジネスが消えていく中、今まで磨いて来た Flash の経験を HTML5 や他のプラットフォーム向けにうまく使う方法はないのか？と悩むあなたにお届けします。選択肢は様々あります：SWF を HTML5 や Unity で表示させるライブラリー、Flash の HTML+JS 書き出し機能、オープンフォーマット(SVG、スプライトシート等)の利用、独自フォーマットへの書き出しなど、それぞれのワークフローの特徴を踏まえながら紹介します。そして実際に取り組んでいる会社でのいくつかの事例を挙げ、それから得られる教訓にも言及します。</p>		

ENG	8月22日(木) 11:20～12:20 セッション	メインホール
公募	<b>次世代機を見据えた物理ベースリフレクタンモデルの設計</b>	
<p><b>五反田 義治</b> 株式会社トライエース 研究開発部 代表取締役</p> <p>■受講スキル シェーダおよびレンダリングに関する知識。物理ベースシェーディングモデル、物理ベースレンダリングに関する知識があると理解がしやすい。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 次世代機のハードウェアレベルで物理ベースシェーディングを設計、実装する場合の基礎。</p> <p>■セッションの内容 昨年までのセッションでは基本的に現世代機で実用可能なレベルでの物理ベースリフレクタンモデルの理論や実装について解説を行ってきました。しかし、次世代機が発表された今、既存の物理ベースモデルを元に拡張していくというのは、現世代機に移行した時の「アドホック」な手法でシェーダに逐次的な機能追加を行っていくという同じ過ちを（物理ベースとはいえ）犯すことになってしまいます。今回は大幅に性能アップした次世代機を見据え、ターゲットの性能に合わせた最適なリフレクタンモデルをスクラッチから設計するときの思想と注意点について一つの例として解説します。</p>		

ENG	8月22日(木) 11:20～12:20 セッション	313+314
PR	<b>Apache Zookeeper を用いたサーバ自動運用システム ~ 分散データストア「Flare」への適用事例の紹介</b>	
<p><b>池原 潔</b> グリー株式会社 開発本部 エンジニア</p> <p><b>Surma Benjamin</b> グリー株式会社 開発本部 エンジニア</p> <p>■受講スキル KVS の初歩的な知識。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 - 高可用DB (Apache Zookeeper) を用いたシステム設計。 - 関数型言語 (Haskell) を用いたシステム開発。</p> <p>■セッションの内容 グリーでは、分散 KVS(Key-Value Store) Flare を自社開発し、多数のサービスおよびゲームタイトルで活用している。Flare を利用するプロジェクトが増えるのに伴い、運用コストの増大が問題となったため、これまでの運用ノウハウを元に、KVS の自動運用システムを開発した。本発表では、ソフトウェアの漸進的な改善を行いながら信頼性を担保するため、我々が行った取り組みについて紹介する。</p>		

ENG	8月22日(木) 13:30～14:30 セッション	311+312
PR	<b>国産ゲームエンジン OROCHI 3 の最新導入事例 ~ PS Vita、PS3 タイトルでの事例をご紹介~</b>	
<p><b>池内 優弥</b> シリコンスタジオ株式会社 技術本部 ソフトウェアエンジニア</p> <p><b>橋本 嘉史</b> 株式会社マーベラス AQL デジタルコンテンツ事業本部 プロデューサー(執行役員 CS コンテンツ事業部長 兼 COO)</p> <p><b>田中 宏幸</b> 株式会社イリンクス 代表取締役社長</p> <p>■受講スキル ゲームエンジンへの興味・関心。 コンシューマー、アーケードゲームの開発経験。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 コンシューマータイトルにおけるゲームエンジン活用ノウハウ。 OROCHI 3 に関する知見。</p> <p>■セッションの内容 昨年はアーケードタイトルでの事例をご紹介した OROCHI 3 ですが、今年はコンシューマータイトルであるヴァルハラナイツ 3、そして今年話題になっているあの PS3 人気タイトルの事例をご紹介致します。</p>		

ENG	8月22日(木) 13:30～14:30 セッション	313+314
PR	<b>プログラムのリアルな動きを把握しろ！ ~動的テストが導くプログラム品質の向上~</b>	
<p><b>新井 雅嗣</b> ハートランド・データ株式会社 営業部 技術サポート課 課長</p> <p>■受講スキル ゲーム開発を行なっている方。 バグでお困りの方。 プログラムのパフォーマンスを改善したい方。 テストの質を高めたい方。 プログラム品質の向上に興味のある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 動的テストツールの機能。 動的テストの運用方法。 効率的なバグ解決方法。 効率的なパフォーマンス改善方法。 品質向上のために必要な知識と手法に関する情報。</p> <p>■セッションの内容 動的テストツールのデモを交えながら、実際に動作しているプログラムの実行経路や処理時間をカンタンに、しかも正確に把握する手法を紹介します。 今回は特に、 ・バグの効率的なつぶし方 ・処理速度 / パフォーマンスの測定と改善 ・テスト漏れの防止(カバレッジの計測) にフォーカスを当てて解説します。 プログラムのリアルな動きを把握することは、開発スピード、品質に大きく影響してくるのです。これを機に、ぜひ動的テストを実践してみてください！</p>		

ENG	8月22日(木) 13:30～14:30 セッション	502
公募	<b>OpenSubdiv: オープンソースの RenderMan 完全互換 GPU 対応サブディビジョンサーフェスライブラリ</b>	
<p><b>手島 孝人</b> ピクサー・アニメーションスタジオ Studio Tools Department Software Engineer</p> <p>■受講スキル 基本的な 3DCG の知識(ポリゴン、スプライン、シェーディング、OpenGL/GLSL、テセレーション)。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Catmull-Clark サブディビジョンサーフェスの性質と GPU でのレンダリング方法、OpenSubdiv API の利用法、Ptex を活用した新しいワークフロー構築のアイデア。</p> <p>■セッションの内容 OpenSubdiv は Pixar が開発した高性能サブディビジョンサーフェスライブラリを提供するオープンソースプロジェクトです。アルゴリズムは RenderMan のコードに基づいており、過去 15 年以上の Pixar の映画制作で実証されたセミクリースシャープネスや階層エディットなど、キャラクターアニメーションに重要な機能をすべてサポートし、その演算結果は RenderMan と完全に一致します。CPU・GPU での並列実行に対応したカーネルを備え、また最新の GPU で強力にサポートされているテセレーションハードウェアを活用することで、非常に高速に精緻な曲面をアニメーションしながら描画することができます。OpenGL、DirectX、OpenGL/ES、OpenCL、CUDA、OpenMP など様々な API、また Windows、Linux、OSX、Android など多様なプラットフォームに対応します。 このセッションでは OpenSubdiv の基本的なアーキテクチャ・API の解説から、Ptex displacement を使ったサンプルアプリケーションの作り方を紹介、ゲームエンジンや制作ツールなどに組み込むための知識を提供します。</p>		

ENG	8月22日(木) 14:50～15:50 セッション	313+314
PR	<b>「絶対防衛レヴィアタン」におけるアニメーションエンジンや機種依存の話</b>	
<p><b>戸谷 直之</b> グリー株式会社 開発本部 エンジニア</p> <p>■受講スキル HTML5/WebView でのゲーム開発に興味のある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・アニメーションエンジン「LWF」の概要と使用事例。 ・機種依存問題の対応事例。</p> <p>■セッションの内容 ネイティブアプリ市場でのグリーの内製タイトルとして企画された「絶対防衛レヴィアタン」の開発と運用において起きた問題と解決を紹介する。</p> <p>主なトピック ・従来のモバイル / ソーシャルゲームからの開発体制の変遷 ・アニメーションエンジンにおける業界の共通意識と LWF の紹介 ・レヴィアタンでの LWF の利用 ・機種依存問題の具体的な事例と対応など</p>		

ENG	8月22日(木) 13:30～14:30 セッション	501
公募	<b>ネイティブ化が進むモバイルソーシャルアプリで求められるオンライン技術</b>	
<p><b>廣田 竜平</b> 株式会社コナミデジタルエンタテインメント ドラコレスタジオ マネージャー</p> <p>■受講スキル ソーシャルアプリ・モバイルアプリの開発に興味があるプログラマ・サーバエンジニアの方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ソーシャルアプリの技術トレンド・システム運用・プログラムテクニック。</p> <p>■セッションの内容 WEB から始まったモバイルソーシャルアプリも、スマートフォンの普及に伴い、よりリッチな表現ができるネイティブアプリの勢力が拡大しています。アプリがネイティブ化すると、オンライン技術は何がかわるのか、クライアントは？サーバは？ワークフローは？プログラマに求められるスキルは？ドラゴンコレクションをはじめとした大型ソーシャルアプリを多数リリースしてきたコナミが、アプリのネイティブ化に伴い、どのような課題に直面し、どう解決したか。今後の展開を交えながらご紹介いたします。</p>		

ENG	8月22日(木) 14:50～15:50 セッション	メインホール
招待	<b>現実感のあるドライビングシミュレータの開発と応用</b>	
<p><b>米川 隆</b> トヨタ自動車株式会社 東富士研究所 制御システム先行開発部 第2 制御システム先行開発室 プロフェッショナルパートナー</p> <p>■受講スキル ・自動車の運転に興味がある方。 ・自動車のシミュレーションに興味のある方。 ・自動車の運転シミュレーションに興味のある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 自動車運転のバーチャルな世界でのリアリティの実現方法とその効果。 世界最高レベルのリアリティを追求したドライビングシミュレータの開発経緯。</p> <p>■セッションの内容 ドライビングシミュレータ (DS) は、自動車の走行を映像や加減速度発生装置などを活用して模擬する装置であり、自動車の研究開発においては、実車では危険が伴う実験や、特定の条件下で自動車を走行させる実験などに主に活用されています。交通事故を未然に防ぐ予防安全システムの評価を目的としてドライバ運転特性を正確に把握するため、ドライバに模擬運転であることを極力感じさせない、限りなく実走行に近い試験環境を追究し、世界最高レベルの現実感、臨場感が感じられるDSを開発しました。今回開発したDSでドライバは、直径7.1mのドーム内に設置された実車に搭乗し、ドーム内の球面スクリーン全体 (360度) に映し出される映像に合わせて運転操作を行います。その際ドームは精密なコンピュータ制御のもとターンテーブル、傾斜装置、振動装置などを作動させながら、縦35m、横20mの世界最大級の範囲で移動することで、右左折時を始めとした様々な運転パターンにおいて、走行時の速度感、加減速感、乗り心地を忠実に模擬します。さらに走行音の効果も加わり、ドライバは、限りなく実走行に近い走行感覚を体感することが可能となりました。このDSの技術とそれを用いた実験例を紹介します。</p>		

ENG	8月22日(木) 14:50~15:50 セッション	502
公募	「コリジョン抜け」を防ぐための衝突検出テクニク	
<p><b>松生 裕史</b> 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 第1事業部ソフト開発部</p> <p>■受講スキル ゲームプログラミングと剛体シミュレーションに関する基礎知識。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 コリジョン抜けの発生する原因と、その対策。</p> <p>■セッションの内容 物理シミュレーションによる挙動計算を活用するような3Dゲームでは、離散的なステップで時間を進めていくため、常にコリジョン抜けの問題につきまといます。ボールが床を突き抜けたり、キャラクターの手足が壁に突き刺さったり、と不自然な現象が起こるだけでなく、何も対処しないと必要なアイテムが取れなくなり、最悪のケースではゲームが進行不可能になる恐れがあります。本セッションでは、コリジョン抜けの発生する原因の解説とその対策方法として、比較的低コストで実用的と思われる手法を紹介します。</p>		

ENG	8月22日(木) 16:30~17:30 セッション	313+314
PR	探検ドリランドにおけるギルドバトル開発体制とその裏側について	
<p><b>田沼 修平</b> グリー株式会社 開発本部 エンジニア</p> <p>■受講スキル ・ソーシャルゲーム開発経験者。 ・PHP, Mysql, NoSQLを用いた高負荷なWebサービスの制作経験者もしくは準ずる方。 ・HTML5によるゲーム開発に興味のある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・Mysql, KVSを上手く活用したゲームサービスの制作知識。 ・PHPにおけるSerialization手法の違い、パフォーマンスが要求されるコードを書くための知識。 ・LWFを使ったHTML5向けのコンテンツ作成の基本。</p> <p>■セッションの内容 昨今ではスマートフォンや高速なモバイル通信の普及により携帯電話向けゲームにおいてもリアルタイムに近いユーザー体験が得られるネットワークゲームコンテンツへの注目が高まってきている。本講演ではグリーが提供するソーシャルゲームサービス「探検ドリランド」にギルドバトルシステムを導入した際の開発経験について紹介する。 ・Mysql, KVSの特性の違いを活用したWebサービス実装について ・PHPにおいてパフォーマンスが要求される部分の実装 Tips やシリアルライゼーション手法 ・LWFを使ったHTML5向けのコンテンツ作成の基本</p>		

ENG 海外	8月22日(木) 16:30~17:30 セッション	503
招待	デジタル・アセット管理のベストプラクティス (Best Practices in Digital Asset Management)	
<p><b>マーク・ハリソン</b> Pixar Animation Studios Data Management Group</p> <p><b>マイク・サンディ</b> Pixar Animation Studios</p> <p><b>田口 智浩</b> 株式会社東陽テクニカ ソフトウェア・ソリューション</p> <p>■受講スキル コンピュータ上で取り扱うファイル(デジタル資産)のアセット管理、バージョン管理、構成管理を実践されている方や、興味を持っている方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲームソフトのような大規模な環境を要する環境では、デジタル資産の管理に頭を悩ませている方も多いのではないのでしょうか。私たちのデジタル資産管理システム Templar のベースとなっている構成管理ツール PERFORCE は、いわゆる小中規模のソフトウェア開発だけでなく、ゲームソフト開発のような大規模環境でも非常に多く利用されているツールです。今回のセミナーでは、私たちの Templar を通じて、大規模開発におけるデジタル資産管理のノウハウをお伝えします。</p> <p>■セッションの内容 トイ・ストーリーやモンスターズ・インク等の世界的なヒット作を世に送り出している米国 Pixar Animation Studios では「Templar」と呼ばれるデジタル資産管理システムを運用しています。本プレゼンテーションでは、ソースコード、画像、動画といったデジタル資産について、私たちが学んだベストプラクティスを紹介いたします。</p>		

ENG	8月22日(木) 16:30~17:30 セッション	301
PR	Ops 自動化、データ解析、世界展開まで、ネイティブアプリでも活用されるアマゾン ウェブ サービス(AWS)	
<p><b>堀内 康弘</b> アマゾンデータサービスジャパン株式会社 テクニカルエバンジェリスト</p> <p><b>松尾 康博</b> アマゾンデータサービスジャパン株式会社 ソリューションアーキテクト</p> <p>■受講スキル DevOps に対する興味を持っている。 クラウドに対する興味を持っている。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲームのインフラに AWS を採用したときに得られるメリット。 ミドルウェアまでを含めたインフラの運用を自動化できるサービス OpsWorks や、クラウドデータウェアハウスサービス、Redshift といった AWS が提供する最新サービスに関する概要と技術的知見。</p> <p>■セッションの内容 アマゾンが提供するクラウドサービス、アマゾン ウェブ サービス(AWS)は仮想サーバに必要な時に必要なだけ調達でき、使った分だけの支払いで利用できる Amazon EC2 だけではなく、2006年のサービス開始から、お客様のフィードバックを元にして、サービスや機能を追加し続け、現在では、33以上のサービスを世界9つの地域で展開しています。本セッションでは、ブラウザゲームだけでなくネイティブアプリでも活用されている AWS のその活用事例と、OpsWorks や Amazon Redshift といった、Ops 自動化、データ解析、世界展開を行う際にキーとなる AWS のサービスを紹介します。</p>		

ENG	8月22日(木) 16:30~17:30 セッション	501
招待	C++/C と NDK による Android クロスプラットフォーム・ゲーム開発について	
<p><b>松田 白朗</b> Google inc. モバイル・デベロッパー・リレーション Developer Advocate, Android Game Technology</p> <p>■受講スキル モバイル、コンソールゲーム機の開発エンジニア。C/C++, OpenGL によるゲーム開発に興味のある方、パフォーマンスの狼。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Android NDKによるゲーム開発の最新事情。</p> <p>■セッションの内容 モバイル機器の性能は急速に向上し、据え置きゲーム機に比類するパフォーマンスを備えています。今後のゲーム開発にあたっては、コンソール・ゲーム機に加えてモバイル機器にも対応したクロスプラットフォーム開発が必要となることでしょうか。本セッションでは、モバイルデバイス向けゲーム開発のための様々な最新トピックをカバーします。 ・ゲームエンジン移植にあたって ・モバイル CPU, GPU 向けの最適化手法、パフォーマンス見積り、OpenGL ES 3.0 への対応等 ・OpenGL ES 等主要ライブラリの開発トピック、ロードマップ ・NDK 開発環境アップデート ・Google Play Game Service, Google+ 等、各種 API 紹介、Android/iOS への対応 ・Android プラットフォームのゲーム向けトピック</p>		

ENG	8月23日(金) 11:20~12:20 セッション	メインホール
招待	ニコニコ動画の動画配信の裏側	
<p><b>戀塚 昭彦</b> 株式会社ドワンゴ プラットフォーム事業本部 第一企画開発部 第六開発セクション</p> <p>■受講スキル web サービスの開発をされているプログラマの方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 動画配信サービスのアクセス需要の特性など。</p> <p>■セッションの内容 ニコニコ動画が2007年に独自の動画配信サービス「SMILEVIDEO」を開始して以来、変化する動画配信需要にいかに対応してきたかをお話します。</p>		

ENG VA	8月23日(金) 11:20~12:20 セッション	302
公募	DIY で出来る！フォトリアスティックレンダリング	
<p><b>谷 史郎</b> 株式会社バンダイナムコスタジオ</p> <p>■受講スキル 高校卒業程度の数学。 3Dグラフィクスの基礎的な知識。 プログラマブルシェーダの基礎的な知識。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 フォトリアスティックレンダリングを始めるための取っ掛かり。</p> <p>■セッションの内容 フォトリアスティックレンダリングは、大企業が大量のプログラマ・アーティストを集めてしか実現できないイメージがあるかも知れませんが、初期の実験は意外と手軽に始める事ができます。このセッションでは、フォトリアスティックレンダリングを実現するための、以下のような手法 ○物理ベースレンダリング ○環境マップ撮影方法 ○拡散・鏡面反射率を写真撮影で取得する方法 を紹介・デモし、最終的に現実世界そっくりの背景CGにフォトリアルなオブジェクト(弊社IPキャラ含む)をリアルタイム表示させるところをゴールとするチュートリアルセッションです。セッション終了後には、使用したサンプルプログラム・アセット(弊社IPキャラ以外)を公開予定です。</p>		

ENG	8月23日(金) 13:30~14:30 セッション	301
PR	Unity ユーザーラウンドテーブル in CEDEC	
<p><b>大前 広樹</b> ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社</p> <p>■受講スキル Unity の利用経験があること。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Unity に関連する、効果的な開発手法や管理手法など。</p> <p>■セッションの内容 ユーザーが全世界で200万人を超え、絶え間なくアップデートを続けるUnityは、今年もどんどん進化をしています・・・が！それはさておき！CEDECに会場されるゲーム開発者諸氏におかれましては、すでに日々Unityを使い倒して幾多のプロジェクトで奮闘しているかと思えます。このCEDECの60分は、そんな最前線で戦う方々とUnityのエバンジェリストが一堂に会して、様々な問題の対処方について情報交換、議論をする場所です。AssetBundle ってどうやって管理してる？ロードまわりの工夫って？Android ってどうやって対応してる？最前線の取り組みを学んで、共にUnityエキスパートを目指しましょう！</p>		

ENG AC	8月23日(金) 13:30~14:00 ショートセッション	315
公募	DIY プロジェクションマッピング~理論とプログラミング	
<p><b>石井 源久</b> 株式会社バンダイナムコスタジオ ET 開発本部 エンターテインメントテクノロジー開発部 未来開発部 先行技術課 リードエンジニア</p> <p>■受講スキル ・簡単なポリゴン描画や、3次元ベクトル演算程度のプログラミングができる方。 ・ピクセルシェーダでテクスチャのUV座標参照を行う程度の処理が理解できる方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 プロジェクションマッピングの基本原理の理解と実践に必要な最初のとっかかり。</p> <p>■セッションの内容 「プロジェクションマッピング」とは、スクリーンの状態(形状や色など)を考慮に入れて、映像に歪み補正などの処理を行った上で、プロジェクターから投射する技術です。その基本原理と、よく用いられる方法を解説したのち、リアルタイムでの形状取得・描画を前提としたプログラム例を、随時デモを実演しながら解説します。このセッションでは、派手なプロジェクションマッピングのデモはしませんが、webには多くのすばらしい動画が上がっています。また、CEDEC会場近くの「ドッグヤードガーデン」でもプロジェクションマッピングイベントが開催されています。それらを観て、プロジェクションマッピングとはどういうものかを事前に知っておいてもらえるとありがたいです。</p>		

ENG NW	8月23日(金) 11:20~12:20 セッション	315
公募	ARM セキュリティソリューション~ TrustZone について	
<p><b>古屋 正樹</b> アーム株式会社 モバイルセグメントマーケティング部門 マーケティング・マネージャー</p> <p>■受講スキル ARM CPU に馴染みのある方でしたら、どなたでもご参加いただけます。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ●ARMのCPU, TrustZone についての知識。 ●TrustZone, TEE を使った最新のマーケット動向。 ●スマホ等の端末上での電子決済、コンテンツ保護/DRM, エンタープライズユース。</p> <p>■セッションの内容 世界中のスマートフォン、タブレット、スマートTVで、TrustZoneを使った商用ケースが立ち上がって参りました。CPUとしてもっとも広く知られているARMが、TrustZoneを使った商用ケースと活動内容をベースに、「TrustZone が使われる要因、用途」、「TrustZone プラットフォームを構築するスキーム」、「TrustZone を使ったケース事例」、「TrustZone の今後の展望と標準化」などをわかりやすく解説します。端未開発者、コンテンツデベロッパー、サービスプロバイダーの皆様には、TrustZone が作る新たなセキュアソリューションについてお聞き頂きたいと思います。</p>		

ENG	8月23日(金) 13:30~14:30 セッション	311+312
PR	「ゲーム開発手法の転ばぬ先の杖 ~ "OPTPiX SpriteStudio" で作る、無駄にならない2D資産の作り方」	
<p><b>浅井 維新</b> 株式会社ウェブテクノロジ・コム セールス&amp;コミュニケーション部 マネージャー</p> <p><b>遠藤 義輝</b> 株式会社ウェブテクノロジ・コム R&amp;D 部 サブマネージャー</p> <p><b>tomofusa</b> 株式会社ドリコム</p> <p>■受講スキル ・プログラマ/デザイナー/TA/ディレクター。 ・2Dアニメーションのデータ作成方法で悩んでいる方。 ・ゲームエンジンの選定に悩んでいる方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・ゲームエンジン変更でも、移植でも無駄にならない2Dアニメーションデータの開発手法。 ・ゲームエンジンを導入した企業のエンジン選定手法、トレンド。</p> <p>■セッションの内容 ゲームエンジンのコモディティ化、ブラウザ/ハイブリッド/ネイティブ・アプリなど、ゲーム開発手法は年々多様化。開発者には、多くの開発手法のなかから適切な手段を選択するスキルが要求されるようになってきました。ところが、企画当初の選択を誤ったために、リリーススケジュールが遅延した。などの事故が多発しているのも現実です。本セッションでは、「2D資産制作」という局面に焦点を当てながら、2Dアニメーションツール「OPTPiX SpriteStudio」のユーザーが、どのようにしてゲーム開発手法の多様化を乗り越えてきたのかを、株式会社ドリコム様をゲストにお招きしながら、様々な事例をご紹介します。</p>		

ENG	8月23日(金) 14:00~14:30 ショートセッション	315
公募	GPU 上での voxel 構築手法について	
<p><b>竹重 雅也</b> NVIDIA Developer Relations Developer Technology Engineer</p> <p>■受講スキル GPUの基本的な構造とシェーダーステージ(VS, GS, PS)についてわかっている必要があります。DirectX11 相当のGPU機能を前提として解説します。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ポリゴンをGPUでボクセル化しよう！と思ったとき、すぐ始められるようになるための知識が手に入ります。</p> <p>■セッションの内容 今後予想される次世代コンソール機や、現行のPCプラットフォームにおけるGPUの性能レンジでは、ボクセル(3DTexture)をリアルタイムで取り扱うことが可能であると考えられます。ゲーム中でボクセルを取り扱う際に必要となるであろう、GPUによるポリゴンメッシュのボクセル化について解説します。</p>		

ENG	AC
8月23日(金) 14:50～15:50 セッション <span style="float:right">メインホール</span>	
公募 <b>モンテカルロレイトレーシングの基礎からOpenCLによる実装まで</b>	
<p><b>原田 隆宏</b> Advanced Micro Devices, Inc.</p> <p>■受講スキル コンピュータ・グラフィックスの基礎知識。GPUの基礎知識。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 モンテカルロレイトレーシングの原理とそのGPUへの実装方法。</p> <p>■セッションの内容 近年、ゲームグラフィックスにおいてAOや間接照明などの近似手法が盛んに研究開発され、ゲームに用いられてきています。これらの大域照明のアルゴリズムで解こうとしているのはレンダリング方程式であり、その解を求める有力な方法としてモンテカルロレイトレーシングがあります。リアルタイムの大域照明の近似手法を研究開発するためにその解を求める方法の仕組みを知っておくことは、リアルタイムの手法においてどのような近似をするべきかなどの決定をするのに役立ちます。本セッションではまずモンテカルロレイトレーシングを数式をなるべく使わずに直感的に理解できるように説明します。そしてリアリスティックなマテリアルはどのような構造になっており、それらをどのように表現し、どのように計算するかを説明します。最後に計算負荷の高いレイトレーシングをOpenCLを用いて実装し高速化する方法を説明します。</p>	

ENG	VA
8月23日(金) 14:50～15:50 パネルディスカッション <span style="float:right">304</span>	
公募 <b>In-Game Cinematics (IGC) パネルディスカッション</b>	
<p><b>長松 龍太郎</b> 株式会社バンダイナムコスタジオ ET 開発本部未来開発部プロジェクトサポート課 主任 テクニカルアーティスト</p> <p><b>竹下 勲</b> 株式会社サイバーコネクトツー 開発部 リードアーティスト</p> <p><b>豊田 卓也</b> 株式会社セガ 第一CS 研究開発部 リードアニメーションデザイナー</p> <p><b>平井 武史</b> ネイロ株式会社 (Neilo Inc.) 代表取締役 プロデューサー</p> <p><b>三宅 陽一郎</b> 株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 リード AI リサーチャー</p> <p>■受講スキル IGC 手法および IGC 環境に興味ある方ならどなたでも。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 IGCの基礎 (どんなタイプがあってそれぞれどんな特徴があるか)、IGCの現状分析、今後のゲーム開発においてIGCを有効活用するためのヒント。</p> <p>■セッションの内容 In-Game Cinematics (以下 IGC) と聞いてピンとくる人は少ないかもしれませんが。本セッションでは、IGC を「ゲーム内でのリアルタイムな演出映像」と定義して討論を展開していきます。国内では「リアルタイムデモ、が一番 IGC に近い用語ですが、国内での「リアルタイムデモ」の定義は曖昧で似た用語が複数あるのが実情だと思います。そこで、海外の IGC 情報をベースに IGC を表現手法の観点から CutScene, Scripted Event, QuickTime Event (以下 QTE) 等に分類して IGC の現状分析を行います。その上で、今後のゲーム業界において IGC はどのように進化していくべきかをエンジニアやアーティスト双方の視点から各パネラー様の経験談を交えて討論を行います。ハイエンドコンソール・タッチパネル・アーケードといった複数のプラットフォームを対象に今後の IGC の可能性について討論を行いますので、IGC に興味ある方は是非ご参加ください。</p>	

ENG	VA
8月23日(金) 16:30～17:30 セッション <span style="float:right">304</span>	
公募 <b>GPGPU を活用した、実践的なインタラクティブ・パーティクルシステム</b>	
<p><b>安藤 隆佑</b> 株式会社フロム・ソフトウェア グラフィクスシステムセクション リーダー</p> <p>■受講スキル グラフィクス・プログラミング(特にパーティクルエフェクト)の経験者。GPGPU プログラミングに興味がある方。次世代のグラフィクス開発に関わっていく方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 あなたのゲームタイトルに、インタラクティブなパーティクル・エフェクトシステムをどのように組み込めば良いかが理解できます。</p> <p>■セッションの内容 DirectX11 および次世代コンソールの時代に入り、GPGPU がゲーム開発者にとってより手軽に扱えるようになりました。マサ、パーティクルや、インタラクション可能なパーティクルはその最たる活用方法と言えます。その実現方法については、書籍や Web サイトなど、参考になるリソースもかなり増えてはきたものの、多々はデモレベルであったり、パフォーマンスが度外視であったりなど、実際にゲームタイトルに組み込んでいくには多くの壁が立ちふさがっているものと思われます。このセッションでは、実際にゲームタイトルに組み込んでいく事を前提として、システムの実装方法や、発生した問題点とその解決方法について紹介します。</p>	

ENG	BP
8月23日(金) 16:30～17:30 セッション <span style="float:right">313+314</span>	
PR	<b>スマートフォンアプリ開発革命！～ mBaaS を活用した新たな開発手法～</b>
<p><b>佐々木 浩一</b> ニフティ株式会社 クラウド事業部 クラウドプラットフォーム部 部長 エンジニア</p> <p><b>相澤 謙一郎</b> Eagle 株式会社 共同創業者 営業</p> <p><b>田中正裕</b> アリアル株式会社 CEO</p> <p>■受講スキル スマートフォンアプリの企画 / 開発に興味のある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 mBaaSに関する理解、スマートフォンアプリの効率的な開発手法。</p> <p>■セッションの内容 スマートフォンの普及により爆発的な勢いで広がるスマホアプリ市場。その中でもゲーム分野は最大の激戦区となっています。この激戦区で勝つ為の開発手法として、米国では今、mBaaS[mobile Backend as a Service]が注目されています。mBaaSはスマホアプリのサーバサイド機能を、クラウド上で提供する新しいクラウドサービスです。このサービスを使う事でサーバサイドの開発を行うことなく、ゲームで一番の差別化要因となるクライアントサイドの開発に注力できるようになります。本セッションでは、ニフティが提供を予定する mBaaS サービス「ニフティクラウド mobile backend」とはどのようなものか、そしてどういった部分でメリットがあるのか、活用事例を交えて解説したいと思います。また、ニフティではスマホアプリ開発をトータルで支援する為、積極的に他社サービスとの連携を図って参ります。本日はモバイルアプリ開発プラットフォーム「Monaca」との連携をご紹介します頂き、サーバサイドのみならず、クライアントサイドも一貫して効率的に開発できる、統合開発環境をご提案いたします。</p>	

collaboration	ENG
8月23日(金) 16:30～17:30 セッション <span style="float:right">511+512</span>	
招待	<b>スマフォゲーム時代のためのテスト設計と自動化</b>
<p><b>太田 健一郎</b>     <b>宮田 友美</b>     <b>末広 尚義</b> JaSST 実行委員     株式会社オープンストリーム     リーディングエッジ社</p> <p>■受講スキル オブジェクト指向プログラミング言語(C++, Java その他)の経験。ゲームプログラミングの経験(あると望ましい)。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 テスト容易なアーキテクチャ設計。Mock を活用した単体・結合テスト。継続的インテグレーション。多言語テスト。端末バリエーションテスト(解像度、DPI)。</p> <p>■セッションの内容 ゲームの公開にはテストが必須です。しかし、固定仕様のハードウェアであったコンソールゲーム機に比べ、スマートフォン上のゲームでは、対応端末が多くなるとテスト工数が膨大になり、開発期間内でテストを完了することが難しくなります。端末数が多い場合や、回帰テストが多くなることが見込める場合は、テスト自動化でテスト工数の削減が見込めます。本セッションでは効率的なテスト自動化を実現するために、テストビリティの向上とテスト実装、CI を活用した多言語テストと端末バリエーションのカバリの2つの分野についてそれぞれのプロフェッショナルである宮田と末広が解説いたします。宮田パート テスタビリティを向上させるクラス設計と Mock の活用 ゲーム業界では特に以てのような問題からテスト自動化が進まなかった現状があります。 1)速度やメモリ節約が重視され、テストビリティが犠牲されてきた 2)ランダムな要素が多く、インプットに対するアウトプットが一定とならなため自動化が難しい 本パートではこの2点を解決するために下記のノウハウについて詳しくご紹介します。 1) テスタビリティをあげるクラス設計 2) Mock を利用してランダムな結果が返るメソッドや通信処理をテストする方法 末広パート CI を活用した多言語テストと端末バリエーションのカバ 本パートでは、CI を利用することによって受けられる恩恵と Jenkins とエミュレーターを使った多言語やアスペクト比の違いをテストする方法についてお話します。</p> <p>※本招待セッションは、JaSST ソフトウェアテストシンポジウムを運営する ASTER (ソフトウェアテスト技術振興協会)との団体コラボレーション企画セッションとなります。</p>	

ENG	
8月23日(金) 17:50～18:50 セッション <span style="float:right">311+312</span>	
PR	<b>「自動化が変えたソフトウェア品質」</b>
<p><b>安竹 由起夫</b> コベリティ日本支社 マーケティング シニアマネジャー</p> <p><b>恵良 和隆</b> 株式会社フロム・ソフトウェア 技術部 執行役員・部長</p> <p>■受講スキル ゲーム開発を行なっている方。静的解析技術に興味のある方。開発環境に興味のある方。開発組織のマネージメントに興味のある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 静的解析技術の最新動向。開発ツールによるテスト関連作業の自動化。ゲーム開発・管理に必要な知識と技能に関する情報。</p> <p>■セッションの内容 短縮する納期の中で差別化された高品質なゲーム開発を継続するためには、人、プロセス、技術の融合が不可欠です。また、短期的な目標となる価値ある製品の出荷とともに、開発組織の長期的な成熟をドライブするため、マネージメントは開発組織の変革を常に行い、コスト、時間、品質そして開発チームのモチベーションなど、様々な事柄のバランスを常に取り続ける必要があります。コベリティは、開発組織の変革のデクニクの一つとして、開発段階での手戻りの原因となる不具合の検出、脆弱性の検出、コード変更の影響範囲特定自動化に力を注いできました。この静的解析をベースとした自動化技術は、コベリティ社内の開発組織の変革にも利用されています。本セッションでは、コベリティ社内内の開発組織、フロム・ソフトウェア様の開発組織の2つの事例を軸に、テスト関連作業の自動化により、開発組織がどのように変革したのか、それぞれの開発組織の2年間の歩みについてその道のりを振り返ります。</p>	

ENG	AC
8月23日(金) 17:50～18:50 CEDEC CHALLENGE <span style="float:right">502</span>	
公募	<b>ゲーム AI プログラミングコンテスト 2013 in CEDEC</b>
<p><b>坂本 一憲</b> 国立情報学研究所 アーキテクチャ科学研究所 特任助教</p> <p><b>細野 裕章</b> 東京工業大学 理学部情報科学科 学生</p> <p>■受講スキル 参加者：ゲーム AI プログラミング、Java や C++ など一般的なプログラミング言語。観戦者：特になし。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲーム AI プログラミング、特に与えられた制限時間内で最善の手を返す AI プログラムのアルゴリズム。</p> <p>■セッションの内容 国際大学対抗プログラミングコンテスト ACM-ICPC 併設の JavaChallenge 2012 が CEDEC にやってくる！代表者らは 2009 年度から毎年ゲーム AI のプログラミングコンテストを開催しています。大好評を博した JavaChallenge 2012 のゲームをベースに、学生だけでなく社会人の方も対象としたゲーム AI のプログラミングコンテストを開催します。コンテストでは、参加者の方に AI プログラムを開発して頂き、AI 同士の戦いで競います。インターネット上で予選結果を公開して、CEDEC 当日は決勝戦を観戦して頂きます。観戦はどなたでも楽しめるようにスタッフが解説します。参加者同士で AI プログラミングの腕を競い合うだけでなく、コンテストを通して学生やゲームエンジニア同士の交流を促します。コンテストページ：<a href="http://www.ai-comp.net/cedec2013">http://www.ai-comp.net/cedec2013</a></p>	

VA	
8月21日(水) 11:20～12:20 セッション <span style="float:right">311+312</span>	
PR	<b>リアリティキャプチャー最新事情</b>
<p><b>門口 洋一郎</b> オートデスク株式会社 テクニカルスペシャリスト マネージャー</p> <p>■受講スキル 特になし。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 リアリティキャプチャーの基礎知識、実モデルやシーンをゲーム開発に利用するための手法。</p> <p>■セッションの内容 本セッションでは昨今注目を集めている「リアリティキャプチャー」についてお話させていただきます。オートデスクでは現実世界を 3D データとして取り込むリアリティキャプチャーを推進しています。コンシューマー向けの Autodesk 123D Catch から、2013 年春にサービスを開始したプロ向けの Autodesk Recap Photo、200 億ポイントクラウドに対応しレーザーキャンされたデータを加工する Autodesk Recap Studio を紹介します。また ポイントクラウドからポリゴンへの変換、そして写真から生成された 3D データを Autodesk Mudbox、Autodesk Maya、Autodesk 3ds Max などと連携しゲーム開発用のモデルデータに仕上げるまでのプロセスをご紹介します。</p>	

VA	ENG
8月21日(水) 11:20～12:20 セッション <span style="float:right">313+314</span>	
PR	<b>予測モデルと Euphoria(ユーフォリア) を利用した、AI/ アニメーション間のインテグレーションについて</b>
<p><b>サイモン・マック</b> Natural Motion Ltd. CTO <span style="float:right">同時通訳 (英▶日)</span></p> <p>■受講スキル AI、アニメーション、エンジンプログラマー、テクニカルアニメーターの方など。動的な環境での高品質なアニメーションにおいて、どのようにゲームキャラクターを統制するかということについてご興味のある方ならどなたでも。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 聴講する方は、AI とアニメーション間でのインテグレーションについての新しいアプローチに関する知見を得ることができます。このシステムをビルドする際に必要な全てのコンポーネントについてご説明し、ソリューションのデモをご覧いただけます。Euphoria エンジンがどのように真に動的なキャラクターを生成するかについてもご覧いただけます。</p> <p>■セッションの内容 このセッションでは AI プランニングもしくは高次元プレイヤーコントロールを行う際のアニメーションのコントロールの問題について考察します。開発中にアニメーションシステムを修正する際に起こる問題、例えは複雑すぎて容易に修正できない、ランタイム側で動的に修正できないなどの問題について見て行きます。フィードバックを基にしたモーションコントロールシステムで、このような問題を解決していくことが可能です。アニメーションシステムの予測モデルを使った今までにない新しいアプローチをご紹介します。デモをご覧いただけます。ケーススタディ、デモなどを使ってどのようにアニメーションを統制する際の問題を解決できるかを解説いたします。また、NaturalMotion 社の Euphoria エンジンで、どのように動的なアニメーションのコントロールについての問題を解決できるかということにつきましてデモをご覧いただければと思います。</p>	

VA	SP
8月21日(水) 11:20～12:20 CEDEC CHALLENGE <span style="float:right">502</span>	
招待	<b>CEDEC CHALLENGE: スカルプト・マイスター！</b>
<p><b>黒敷 裕也</b> 株式会社カプコン CS 開発統括 大阪開発部 グラフィック第一開発室 デザイナー</p> <p><b>田島 光二</b> Double Negative Visual Effects Art Department Concept Artist</p> <p><b>亀井 敏征</b> グリー株式会社 メディア事業本部 ゲームクリエイティブセンター Osaka デザインチーム マネージャ</p> <p><b>重山 孝雄</b> 株式会社バンダイナムコスタジオ AM 開発本部コンテンツ開発 2 部 AMVA2 課 シニアビジュアルアーティスト</p> <p><b>平田 佳也</b> 株式会社スクウェア・エニックス 開発部 FFXIV デザイナー</p> <p><b>竹谷 隆之</b> 有限会社 竹谷隆之 造形家</p> <p>■受講スキル デジタルモデリングの制作工程に興味がある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 開発現場でも制作過程を見る機会が少ないスカルプティング技術について、最初から最後まで工程が共有されます。</p> <p>■セッションの内容 今年のビジュアルアーツ分野の「CEDEC CHALLENGE」は、デジタルスカルプトのスピード制作チャレンジを行います。7月17日(水)クリエイティブ制作現場で活躍されている4名のトップスカルプターが、スカルプトツール(Brush)のみを使ったモデル制作を2時間で完成させる実演を行いました。制作過程については余すことなく収録し、ノートでニコニコ動画「CEDEC チャンネル」にて配信いたします。CEDEC 会期中には、司会者1名・コメントーター1名・参観アーティスト4名によるメイキング講演(パネルディスカッション)です。各スカルプターのアニメーション制作過程のダイジェスト映像を中心に、それぞれの技術について見所をピックアップし、コソ、演出や裏技を皆様にご紹介してゆきます。</p>	

VA	ENG
8月21日(水) 13:30～14:30 セッション <span style="float:right">502</span>	
公募	<b>メイキング・オブ・デーモンライブ: Unity によるハイエンドモバイルゲーム制作</b>
<p><b>樋口 雄一</b> 株式会社セガネットワークス アート &amp; デザイン部 リードデザイナー</p> <p>■受講スキル Unity に関する基礎知識(無くても概要は理解可能です)。シェーダー開発に関する基礎知識(無くても概要は理解可能です)。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Unity 向けシェーダー開発の TIPS。Unity でデザインリソースをどのようなフローで処理すると良いかの TIPS。</p> <p>■セッションの内容 Unity を使ってハイエンドなモバイルゲームを制作することがどういうことで、どんな問題点が生じやすいか、といったケーススタディを多分に含む、事例紹介。シェーダー制作に関する TIPS もあります。Unity 上での工夫についての事例も多数紹介します。</p>	

VA	
8月21日(水) 14:50～15:50 セッション <span style="float:right">502</span>	
公募	<b>プロシージャルワークフローによるゲームコンテンツ開発</b>
<p><b>多喜 建一</b> Side Effects Software Inc. Senior Manager of Special Projects <span style="float:right">逐次通訳</span></p> <p><b>Kim Goossens</b> NHTV (オランダの大学) IGAD (International Game And Design) Senior Lecturer</p> <p>■受講スキル 3DCG に関する基礎的な知識(モデリング、アニメーション、シェーディングなど)。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 プロシージャルワークフローを用いた場合の生産性の向上度、後々での変更の容易さ、最終的な質の向上の度合いに関する事例。</p> <p>■セッションの内容 プロシージャル (procedural) とは手続きやアルゴリズムのことで、ルールや方法を定義し、それに則って作業をすることです。プロシージャルワークフローを用いることで、生産性と製品の質の向上、土壇場での修正の痛みを和らげます。このセッションでは、オランダのNHTV大学のIGADで講師を務めるKim Goossens氏を迎え、プロシージャル手法によるコンテンツ作成の実例を紹介し、特にプロシージャルモデリングがゲームの背景制作にいかにも最適であるか紹介します。</p>	

VA	8月21日(水) 16:30~17:30 セッション	503
招待	映画「キャプテンハーロック」-Behind the Scene -	
<p><b>宮本 佳</b> マーザ・アニメーションプラネット株式会社 Production Manager</p> <p><b>ギデ・ガエトン</b> マーザ・アニメーションプラネット株式会社 Technology Production Engineer / Lighting TD</p>		
<p>■受講スキル</p> <p>3DCGに興味のある方。 アニメーション制作や映画制作に興味のある方。</p>		
<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>世界に発信するアニメーション映画についての未来像。</p>		
<p>■セッションの内容</p> <p>2013年9月7日(土)に公開される映画『キャプテンハーロック』！ アニメーション制作をしたマーザ・アニメーションプラネット(株)によるフィルムメイキングを紹介します。 (原作・松本零士/脚本・福井晴敏/監督・荒牧伸志 東映アニメーション製作)</p> <p>アニメーション制作のメイキング映像をご紹介します 1)アート 2)キャラクター 3)セット&amp;プロップス 4)レイアウト&amp;アニメーション 5)ライティング&amp;コンポジット 6)エフェクト の制作のワークフローに従って解説します。</p>		

VA GD	8月21日(水) 17:50~18:50 セッション	302
公募	ソーシャルゲームの開発現場でUXについて 思いつきりあがいてみた 1年間の話	
<p><b>山口 隆広</b> 株式会社ディー・エヌ・エー ソーシャルゲーム本部 X-Function 部 SG-SWAT りぼん UX デザイナー</p>		
<p>■受講スキル</p> <p>ユーザの気持ちを考えるサービス設計について、一度でもチャレンジしたことがあるか、関心がある方を対象とします。モバイル領域の UI 設計に関わる方だと明日から活かしやすいと思います。ソーシャルゲームの運用経験は問いません。</p>		
<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>モバイルサービスにおける UX 設計、仮説ベースに回すリーン開発、アクセス解析、AB テストに関する事例と、このくらいなら自分にもできそうと思える自信。</p>		
<p>■セッションの内容</p> <p>UX の話を聞きに行こう、と思ってもアカデミックな内容が多かったり、UI 領域の UX の話題にとどまっていたりと、実際に現場で活かすにはもうひと歩必要なお話がよく見られます。実際に現場で使える解釈はどんなものなのか。必要な武器はなんだったのか、どんなチームが必要なのかについて、ソーシャルゲームおよびプラットフォームにおける UX 設計と評価の実例を通してご紹介いたします。</p>		

VA	8月23日(金) 13:30~14:30 セッション	302
公募	身体の動きと原理から知る、 闘うインゲームアニメーションの中身	
<p><b>元梅 幸司</b> 株式会社バンダイナムコスタジオ ET 開発本部エンターテインメントテクノロジー部門 アニメーション部アニメーション課 リードアニメーター</p>		
<p>■受講スキル</p> <p>アニメーションの制作技術を向上させたい中級者。人体アニメーションに興味がある方。これからアニメーターを目指す方。アニメーションのディレクションも行うアニメーター以外の方。</p>		
<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>人体アニメーションを制作する上で知っているのと役に立つ、身体の合理的な動作と原理の要点を学べます。それによって、動きの性質を見極める目、合理的な動作と原理に沿ったアニメーション編集力、動きを論理的に説明する力などが身に付きます。</p>		
<p>■セッションの内容</p> <p>人の動作のしくみや原則を理解しアニメーション(モーション)制作に役立てよう！ こんな事を思ったことはありませんか？ 「攻撃する前になんでこんな予備動作をするの?」「もっと自然に・・・スバって感じに・・・リテイク指示やアクターさんに動きを言葉で説明したいが何て言えばいいのかわからない」「モーションキャプチャーのデータをもっと自由に編集したい」「直線的な攻撃と回転する攻撃の違いとは?」 人の身体の動きと原理を知っていればそんな悩みも解決！ 必要とこころだけを抜粋して、闘うアニメーションに身体の動きと原理がどう使われているかアニメーター自身の実演と共に解説します。 合理的と言われる動作では、体の関節や筋肉などさまざまなしくみや運動の原則が組み合わさって、作用しています。そうしたしくみや原則を理解することによって、非合理的な動作をみつけてそれを改善したり、もっと合理的な動作を効率よく制作することができるようになります。逆に非合理的な動作も知ることになるので、合理的な動きと混ぜてさまざまなバリエーションの動きを作る時にも役立ちます。 アニメーターで無い方も動作のしくみや原則を学ぶ事で論理的にアニメーションを人に伝える事ができるようになります。難しい数式などは出てきません。 また身体の動きと原理は自分自身の身体にも当てはまること。 合理的な動作を知る事で、ついでに自分自身も強くなってしまいかも？</p>		

VA	8月23日(金) 16:30~17:30 セッション	501
公募	キャラクター版権タイトルのアートワーク事例	
<p><b>木下 義崇</b> 株式会社サイバーコネクトツー 開発部 リードアーティスト</p> <p><b>入川 慶也</b> 株式会社サイバーコネクトツー 開発部 シニアアーティスト</p> <p><b>竹下 勲</b> 株式会社サイバーコネクトツー 開発部 リードアーティスト</p>		
<p>■受講スキル</p> <p>・3D グラフィックスの基礎的な知識をお持ちの方。 ・版権タイトルの開発に興味のある方。</p>		
<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>版権タイトルにおける原作再現手法・制作フロー、および制作時における考え方。</p>		
<p>■セッションの内容</p> <p>サイバーコネクトツーがこれまで 12 年にわたって制作を行ってまいりました『NARUTO-ナルト-ナルティメットシリーズ』では、グラフィックスのテーマとして【超アニメ表現】を、そして最新作の『ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル』では、【原作イラストの再現】を掲げております。本セッションでは、「キャラクターモデル」「モーション」「演出・ビジュアル」の3項目に分けて、それぞれのようなスタンスでグラフィックス表現を行ったのかを直面した困難・克服も交え、詳しくご説明いたします。</p>		

VA	8月21日(水) 17:50~18:50 セッション	313+314
PR	Canada Day: ゲーム開発向け Houdini + Houdini Engine	
<p><b>多喜 建一</b> Side Effects Software Inc. Senior Manager of Special Projects</p> <p><b>ダンカン・ライト</b> カナダ大使館 商務部</p>		
<p>■受講スキル</p> <p>3DCG に関する基礎的な知識 (モデリング、アニメーション、シェーディングなど)</p>		
<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>Houdini と Houdini Engine の機能概要およびゲームコンテンツ制作における利点。</p>		
<p>■セッションの内容</p> <p>カナダの最先端企業の一つである Side Effects Software が開発しているノードベースのプロシージャル 3D ソフトウェアである Houdini の特徴を、先日発表されたゲーム開発向けソリューションである Houdini Engine と共に紹介いたします。 特に、Houdini 独特のプロシージャルワークフローとその中核をなすデジタルアセット、そして Houdini Engine を使ったアセットの Houdini 外での活用法に関して紹介いたします。</p>		

VA	8月22日(木) 11:20~12:20 パネルディスカッション	501
招待	デジタル x アナログ対談 魅力的なキャラクター立体表現ができるまで	
<p><b>石長 櫻子</b> 植物少女園 造形作家</p> <p><b>松本 浩幸</b> 株式会社フライトユニット 代表 マネージャー</p> <p><b>望月 卓</b> 有限会社RC ベルグ 企画開発</p>		
<p>■受講スキル</p> <p>デジタル・モデリングに関する基礎的な知識。</p>		
<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>第一線で活躍する原型師、ゲームモデラーのイメージ画から立体表現への思考プロセス。</p>		
<p>■セッションの内容</p> <p>ハードの高性能化、映像出力の HD 化、などにより、ゲームキャラクターのモデリング手法が、現実の立体造形の手法に似た、スカルプティングツールを使用したスタイルに移行されつつあります。また、近年、3D プリントによる CG データの立体造形 出力といった、新たな立体造形手法が本格的に活用されています。 本セッションでは、フィギュア原型師、キャラクターモデリング、それぞれの分野で活躍されているクリエイターに登壇頂き、キャラクターの立体表現について、キャラクターがイメージから立体として表現され、プロダクトとして完成するまでのプロセスについて対談を行い、これからのモデリング、立体表現のヒントを探ります。</p>		

VA	8月23日(金) 17:50~18:50 セッション	501
公募	アメリカのゲームスタジオで働いて学んだこと	
<p><b>小島 研人</b> 2K Games アートデパートメント リードアニメーター</p>		
<p>■受講スキル</p> <p>北米市場で受け入れられやすいゲーム製作に興味がある方全般。</p>		
<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>北米市場で受け入れられやすいゲーム製作のノウハウ。</p>		
<p>■セッションの内容</p> <p>アメリカのスタジオで働いた経験を通して、日本のゲームスタジオが北米市場で成功するノウハウを提案させていただきます。 ・アメリカの職場について ・アニメーションの話 ・アメリカ人は日本のゲームの事をどう思っているのか? ○同僚 100 人に聞いてみました ・アメリカ人に日本のゲームをもっと遊んでもらうには？</p>		

SND	8月21日(水) 11:20~12:20 セッション	303
公募	HALO 4 Music Postmortem	
<p><b>陣内 一真</b> Microsoft Corporation 343 INDUSTRIES (Microsoft Studios) Music Composer / Supervisor</p> <p><b>戸田 信子</b> FILM SCORE LLC President / Composer / Orchestrator / Score Producer</p>		
<p>■受講スキル</p> <p>サウンド制作の経験がある、もしくはゲーム音楽制作に興味があれば誰でも可。</p>		
<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>アメリカ発 AAA ゲームタイトルの音楽制作工程。 新設スタジオ・新設チームならではのチャレンジ。</p>		
<p>■セッションの内容</p> <p>HALO 4 は Microsoft Studios の新設スタジオである 343 Industries によって開発されました。本セッションでは、日・米・英間で進められた HALO 4 の音楽制作にまつわる様々なエピソードを紹介します。 【主な内容】 ・343 INDUSTRIES のスタジオ概要 ・音楽・オーディオチーム編成 ・HALO 4 の音楽スベック ・音楽ビジョンの打ち出し/共有 ・外注コンポーザーへのディレクション /Neil Davidge 氏 ・インハウスと東京・ハリウッドの連携(インハウス作曲+アウトソースプロダクション) ・ゲーム用サウンドとしてのミックスに対するアプローチ ・インタラクティブミュージックについて など</p>		

VA ENG	8月22日(木) 13:30~14:30 セッション	304
公募	工程の手戻りを最小限に 圧縮テクスチャ(PVRTC・DXTC・ETC)における傾向と対策	
<p><b>上田 堂弘</b> 株式会社ウェブテクノロジ R&amp;D 部 プログラマ</p> <p><b>黒岡 聡亨</b> 株式会社ウェブテクノロジ R&amp;D 部 プログラマ</p>		
<p>■受講スキル</p> <p>・いざ圧縮してみたらぼろぼろの画像になってしまった経験者。 ・圧縮テクスチャの作成指示、詰め込みの指示で困っている方。</p>		
<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>・変質の原因を突き止め、他のスタッフへの説明や修正ができるようになります。 ・効率的に圧縮テクスチャの最終出力をコントロールすることができるようになります。</p>		
<p>■セッションの内容</p> <p>「何故この画像はこんなに汚くなっちゃったの?」と聞かれて返答に窮したことはありませんか。本セッションでは、代表的なテクスチャ圧縮のアルゴリズム概説とともに、「実務上失敗しやすいポイントとその回避方法」「許容できないノイズが発覚したときに手戻りを最小限に抑えるテクニック」をご紹介します。</p>		

VA	8月22日(木) 16:30~17:30 セッション	315
公募	今再び！ブレンドシェイプで顔を動かす ~よくわかる FACS とその応用	
<p><b>中矢 陽一</b> 株式会社バンダイナムコスタジオ ET 開発本部 エンターテインメントテクノロジー開発部門 アニメーション部 アニメーション課 シニアアニメーター</p>		
<p>■受講スキル</p> <p>フェイシャルアニメーションに興味のあるアニメーター。 フェイシャルのシェイプターゲット制作に興味のあるモデラー。</p>		
<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>FACS に関する初歩的な知識。 3D スキャンとブレンドシェイプを併用する際のノウハウ。 Faceware Retargeter の実例。</p>		
<p>■セッションの内容</p> <p>バンダイナムコスタジオでは、鉄拳、ソウルキャリバー、エースコンバットなど、多くのプロジェクトでボーン変形によるフェイシャルアニメーションが採用されています。 本セッションでは、次世代環境を見据えて、ボーンのみによる変形から脱却し、ブレンドシェイプを用いて、より柔らかに自然なフェイシャルアニメーションを目指すために行った R&amp;D の足跡をお話いたします。 3D スキャンを使った計測ベースのモデルから FACS (Facial Action Coding System) の考え方に基づいてブレンドシェイプターゲットを抽出し、イメージベースのフェイシャルキャプチャ技術 (Faceware) を用いてリターゲットするまでの工程を、その過程でぶつかった問題点や解決方法なども交えてお話したいと思います。</p>		

SND ENG	8月21日(水) 13:30~14:30 セッション	303
公募	俺の、俺の、俺の歌を聴け。5 フレームだけでいい。-BPM 解析システムを 援用した高速ボーカル抽出プラグイン作成への挑戦-	
<p><b>増野 宏之</b> 株式会社CRI・ミドルウェア エンターテインメント事業推進室 室長</p>		
<p>■受講スキル</p> <p>・デジタル波形処理(オーディオバイブライン)に、深い知見のあるオーディオプログラマー。 ・外部音楽に合わせたプロシージャルなゲームを、作りたいと思っているデザイナー。</p>		
<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>・任意の曲から、BPM の推定・音ゲー基本要素の自動生成・ボーカル成分の抽出などを行う手法。 ・ボーカル抽出における、高次波形解析に関する実装手法・応用例。</p>		
<p>■セッションの内容</p> <p>・任意の歌入りの曲から、リアルタイムでボーカル成分を、効率よくきれいに抽出し、採点機能付きカラオケを作るための基本要素を自動生成するプラグインを制作することを試みた。 ・L-R 法は除去はできないが抽出はできない。カラオケトラック援用法は素材がない場合は不可能等、現行の方法には問題がある。 ・騒がしい曲でも、歌声だけは、はっきり聞こえてくるが、これは歌声が、「耳に心地よい＝識別しやすい」音であると考えられる。 ・この感覚的な概念を、定量化するため、複素空間調和振動解析(CVS-HA)という方法を考案した。 ・具体的には、左右のチャンネルの波形を dft したときに出力され、通常は捨てられる位相情報に着目した。 ・ただ位相情報だけでは、分離性能が十分ではないので、BPM 解析で得られたシンクロ情報を援用した。 ・その結果、楽曲によって程度の差こそあれ、比較的良好にボーカルと非ボーカル成分を分離抽出することができた。 ・ただ残念ながら採点機能付きカラオケの教師データとして使用するためには、まだ精度が足りない状況である。 ・2つに分離されたデータに、さらに効果的なフィルタ処理を追加して、カラオケ教師データの自動生成や、音楽を演奏しただけで、ゲーム中のキャラクターが口パクするなど、全く新しい演出ができるよう研究を続ける。</p>		

SND ENG	8月21日(水) 14:50~15:50 セッション	303
公募	21世紀のBASICを使ったサウンド対決 (DETUNE vs SmileBoom)	
<p><b>小林 貴樹</b> 株式会社スマイルブーム</p> <p><b>細田 祥一</b> 株式会社スマイルブーム 開発本部長</p> <p><b>佐野 信義</b> 株式会社 DETUNE 代表取締役社長</p> <p><b>鈴木 秀典</b> 有限会社プロキオン・スタジオ プログラマ</p>		
<p>■受講スキル</p> <p>電子音楽に興味のある方、プログラム言語に BASIC に興味のある方。 ちょっと息抜きしたい方。</p>		
<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>身近なハードを使った愉快な音作りのノウハウ、BASICによるモノづくりの楽しさと手軽さ。</p>		
<p>■セッションの内容</p> <p>佐野電磁率いる DETUNE 軍団と、北海道から来た偽電磁との壮絶なサウンド&amp;BASIC プログラムバトル。 ・いまこの時代になぜ BASIC なのか ・BASIC を使ってプログラム学習はできるのか ・プログラムによる音づくり などなど面白おかしくモノづくりの原点に立ち返る愉快なセッション。 DS 用 BASIC と iOS 用 BASIC でサウンド機能を使った即興演奏など。</p>		

SND	CD	
<b>8月21日(水)</b>	<b>16:30～17:30 セッション</b>	<b>303</b>
公募	<b>アイドルキャラクター徹底支援！ユーザーのハートをキャッチするキャラクターソングデザイン</b>	
<p><b>大久保 博</b> 株式会社バンダイナムコスタジオ ET 開発本部 サウンド部 部長</p> <p><b>内田 哲也</b> 株式会社バンダイナムコスタジオ ET 開発本部 サウンド部 サウンドディレクター</p> <p><b>佐藤 貴文</b> 株式会社バンダイナムコスタジオ ET 開発本部 サウンド部 サウンドデザイナー / コンポーザー</p> <p>■<b>受講スキル</b> サウンドクリエイター、ゲームデザイナー。 (分かりやすく解説しますので、どなたでも歓迎)</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> キャラクターゲーム、キャラクタービジネスにおけるキャラクターソングのあり方と拘りの音楽デザイン手法。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> オリコンシングルチャート 5作同時トップ10入りを果たした「アイドルマスターシンデレラガールズ」シリーズの音楽について、キャラクターの魅力を引き出すための音楽デザインとは。そのデザインポリシーや方法について我々の思いや考え、手法を紹介。キャラクターとの一貫したイメージ作りでお客様(ファン)に訴えかけるための狙いと、それによる結果をシリーズの音楽ディレクター、作詞・作曲者との対話形式で解説していきます。</p>		

SND	ENG	
<b>8月22日(木)</b>	<b>11:20～12:20 セッション</b>	<b>303</b>
公募	<b>MMO-RPG ならではのサウンドデザイン 2013 ～ファイナルファンタジー XIV：新生エオルゼア～</b>	
<p><b>祖堅 正慶</b> 株式会社スクウェア・エニックス 開発部 サウンドグループ サウンドデザイナ / コンポーザー</p> <p><b>土田 善紀</b> 株式会社スクウェア・エニックス 開発部 サウンドグループ テクニカルディレクター / サウンドプログラマ</p> <p>■<b>受講スキル</b> サウンドディレクタ、サウンドデザイナ、サウンドプログラマ。サウンドと協働して新機能を開発するゲームデザイナ、ゲームプログラマ。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> MMO-RPG ならではの予測不能性とリソースの爆発をどのような工夫をして乗り切ったのか、またその状況を逆利用し、新たなサウンドデザインとしてどう活用したのか。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> FINALFANTASY XIV における MMO-RPG ならではの問題に対処するサウンドデザインと、それを実現する内部構造を紹介します。内容は</p> <ul style="list-style-type: none"><li>●切捨て御免サウンドシステム <ul style="list-style-type: none"><li>ユーザーの同時ログイン数や装備状態が不明な中で、大量のボイス生成を違和感無く実現する仕組みと得られた効果</li> <li>●BGM での遊び提案 <ul style="list-style-type: none"><li>時間・天候・状況をトリガーにするのは従来通りのまま、これまでと違った新演出の提案</li> <li>●アトモスギアシステム <ul style="list-style-type: none"><li>街道途中に突如現れる集落やユーザーの不意の密集、パーティバトル等で威力を発揮する群衆ガヤボイスの動的制御について</li> <li>●空間音響システムの進化 <ul style="list-style-type: none"><li>ランダム配置音、扇展開角収束、音響効果フェーダー、外接球判定方式の機能紹介と効果についてこれらの項目をデザイン面、機能実装面の両方の視点から紹介します。</li></ul></li></ul></li></ul></li></ul></li></ul>		

SND	SP	
<b>8月22日(木)</b>	<b>14:50～17:30 CEDEC CHALLENGE</b>	<b>303</b>
招待	<b>サウンド大喜利！各社対抗ライブサウンドエフェクト制作</b>	
<p><b>佐野 信義</b> 株式会社 DETUNE 代表取締役社長</p> <p><b>屋敷 貴道</b> 株式会社イニス Audio サウンドデザイナー</p> <p><b>土屋 昇平</b> 株式会社タイトー ONIAIR 事業本部制作部 サウンド</p> <p><b>瀬津丸 勝</b> 株式会社セガ 第二 CS 研究開発部 サウンドセクション 2 サウンドクリエイター</p> <p>■<b>受講スキル</b> サウンドデザインへ興味をお持ちの方、これからゲームサウンドクリエイターの道を志す方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> プロゲームサウンドクリエイターのアイデア・実践力・応用力など、各社文化の違いを体感していただけます。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 昨年度好評であったサウンド大喜利の第 2 弾です。各社サウンドクリエイターが、その場で示された「お題」に対してサウンドエフェクトを作成します。お題をどのように解釈して、どのような音で返してくるのか・・・業務で培われたテクニクや、クリエイター毎のアプローチの違いなど、普段見れない制作シーンを目の前で存分にご覧いただけます。司会進行には佐野信義氏をお招きしており、挑戦者に対して楽しいコメントや鋭い切り込みも見ものとなっております。 ※本セッションは 2 コマ開催となります。</p>		

SND		
<b>8月21日(水)</b>	<b>17:50～18:50 セッション</b>	<b>303</b>
公募	<b>クリエイティビティーを守るため！～今後サウンドデザイナーに求められるスキルを考える～</b>	
<p><b>小玉 光俊</b> 株式会社カブコン サウンド開発室 サウンドデザイナー</p> <p>■<b>受講スキル</b> 主にサウンドデザイナー向けの内容となります。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> サウンド制作の現場で起こっている問題点や、その分析 / ツールを作る際の理念や問題点など。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> サウンドデザインを行う現場で起こっている問題点を洗い出し、分析を行います。今後、データの大量生産や高度な管理能力を求められる中、今から何を取り組むべきなのか？それらの問題を解決するために、サウンドデザイナーが取り組む『数時間で作る簡単なツール』のご紹介や、今後求められるスキルを考えていきたいと思います。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・サウンド開発の複雑化と共同作業における問題について</li> <li>・サウンド開発における進展と新たな問題点の浮上に関して</li> <li>・ゲームサウンド制作におけるファイル数増加の傾向と作業割合分布</li> <li>・命運を分ける 5 秒の差</li> <li>・求められるツールは千差万別！</li> <li>・ツールを使う時代から作る時代へ</li> <li>・クリエイティビティーを守る為、今後必要なスキルとは</li></ul>		

SND		
<b>8月22日(木)</b>	<b>13:30～14:30 セッション</b>	<b>303</b>
招待	<b>機能的サウンドデザイン ～緊急地震速報のアラートはこうして作られた～</b>	
<p><b>伊福部 達</b> 東京大学 高齢社会総合研究機構 名誉教授</p> <p>■<b>受講スキル</b> サウンドデザインを担当している方。音響学、福祉工学に興味をお持ちの方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> 音が与える心理的な影響など、意味のあるサウンドデザインへのヒント。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> ゲームにはさまざまなシチュエーションが存在し、そこで使われる「音」には状況や心情を補完する何らかの役割があることでしょう。みなさんよくご存じかと思われる緊急地震速報のアラート音は「人々を不安にさせないように警戒させ、安全に導く音をさまざまな考察により決定した」という背景があります。シンプルなシグナルにどのような考察があったのかを知ることは、より意味のあるサウンドデザインへのヒントに繋がると考えます。この事例をもとに、サウンドデザインに対する機能的なアプローチについて、音響学や福祉工学の観点からお話し致します。</p>		

SND	GD	
<b>8月23日(金)</b>	<b>11:20～12:20 セッション</b>	<b>303</b>
公募	<b>インタラクティブサウンド演出対比 ～ゲームが変わればアプローチが変わる～</b>	
<p><b>山東 善樹</b> 株式会社カブコン 大阪開発部サウンド開発室 サウンドディレクター</p> <p><b>北川 保昌</b> 株式会社カブコン 大阪開発部サウンド開発室 コンポーザー</p> <p><b>成田 暁彦</b> 株式会社カブコン 大阪開発部サウンド開発室 コンポーザー</p> <p>■<b>受講スキル</b> ゲームオーディオ制作に携わる方々。サウンドと協働して開発するゲームクリエイター。ゲームサウンドクリエイターを目指す方、興味がある方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> 様々なインタラクティブサウンドの手法、ゲームサウンドの可能性。コミュニケーションの大切さ。明日への活力。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 「バイオハザード 6」と「エクストルーパーズ」という対照的なイメージのタイトルを軸に、ゲームならではのインタラクティブサウンド演出を映像や音声を用いて丁寧に紹介します。マンガチックなビジュアルイメージの「エクストルーパーズ」とフォトリアルな「バイオハザード 6」。クラブミュージックな「エクストルーパーズ」とオーケストラな「バイオハザード 6」。小バジェットの「エクストルーパーズ」と大バジェットで AAA な「バイオハザード 6」。同じ「インタラクティブサウンド」の演出にも、見せ方や目的、手法にこれだけ差がある等の対比を「矛盾」形式に準ずる手法で分かりやすく解説。また、インハウスだからこそ実現出来た過程を紹介します。</p>		

SND		
<b>8月23日(金)</b>	<b>13:30～14:30 セッション</b>	<b>303</b>
招待	<b>アニメーションにおける音響制作と演出の組み立て</b>	
<p><b>関 弘美</b> 東映アニメーション株式会社 企画営業本部 プロデューサー</p> <p>■<b>受講スキル</b> サウンド制作に関わるサウンドデザイナー、サウンドディレクター。アニメーション演出に興味のある方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> アニメーション音響演出に関する知識。心に残る作品にするためのヒント。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> アニメーション制作における制作ワークフローを示し、監督・演出家の立場から、音楽や効果音をどのように捉えて組み立てているかをお話し致します。具体例として、時間の止まった京都を舞台に繰り広げられるアクションファンタジー「京騒戯画(キョウソウギガ)」における制作秘話を通じて、ゲーム制作とは異なるスピード感で行われるアニメーション制作現場と、その演出へのこだわりを生々しくお伝えいたします。人々を楽しませ、心に残る作品にするためのヒントに繋がればと思います。</p>		

SND		
<b>8月23日(金)</b>	<b>16:30～17:30 セッション</b>	<b>303</b>
公募	<b>「鉄拳サウンドのコツ」～鉄拳サウンドとダイナミックレンジの歴史と未来へのヒント～</b>	
<p><b>柿埜 嘉奈子</b> 株式会社バンダイナムコスタジオ ET 開発本部 エンターテインメントテクノロジー開発部門 サウンド部 サウンド 1 課 サウンドディレクター</p> <p>■<b>受講スキル</b> ゲームオーディオ制作に携わる方々全般。格闘ゲームサウンドに興味のある方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> 格闘ゲームのサウンド制作のコツ(B GM、効果音)。アーケードからコンシューマまで、ダイナミックレンジの異なる多種ハード間の移植を考慮したサウンド制作ノウハウ。今後予想される多種ハードでのサウンド制作のヒント。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> アーケード～コンシューマまで多岐に渡るハードで開発してきた、格闘ゲーム「鉄拳」シリーズのサウンド制作を振り返り、鉄拳シリーズならではの B GM、効果音など、いわゆる「鉄拳っぽい音のコツ」を紹介。またハードの進化に伴うダイナミックレンジの歴史、各種ハード間でのダイナミックレンジ制御における解決策などについて解説します。「今の時代はアーケード全盛期からコンシューマに移行した時期に似ているよ」という先人の教えを元に、鉄拳サウンド制作という視点で現在までを振り返り、今後のサウンド制作のヒントを考えます。</p>		

SND	ENG	
<b>8月23日(金)</b>	<b>17:50～18:50 セッション</b>	<b>313+314</b>
PR	<b>「CRI ADX2」2013 が提供するサウンド最新技術とワークフロー</b>	
<p><b>押見 正雄</b> 株式会社 CRI / ミドルウェア 代表取締役社長</p> <p>■<b>受講スキル</b> ・サウンドご担当者(サウンドデザイナー、サウンドプログラマ)。 ・ミドルウェア導入を検討中のゲーム開発者に携わる方。 ・社内ツール開発に携わる方。 ※「ADX2」を使用したことのある方、ない方どちらにもご参考いただける内容です。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> ・サウンド最新技術とワークフロー。 ・ADX2 における各種ゲームエンジン・ツールとの連携。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> この夏「CRI ADX2」は、多くの新機能を搭載しメジャーバージョンアップしました。「イベント機能」「スイッチ機能」はより高いレベルのサウンド制御を可能にし、プログラマの負担を減らすとともに、サウンドデザイナーに多彩なサウンドの表現手段を提供します。同時に「ワークユニット」制を導入し、多人数開発にも対応しました。本セッションでは、大きく進化した「CRI ADX2」2013 が提供する、サウンド最新技術とワークフローをご紹介します。また、Unreal Engine 4 や Subversion など各種エンジンやバージョン管理ツールとの連携についてもご紹介しします。サウンドご担当者様やプログラマの方々ははじめ、内製エンジンへのインテグレーションを検討されている社内ツール関係者の方にもご参考いただける内容です。</p>		

SND		
<b>8月23日(金)</b>	<b>14:50～15:50 パネルディスカッション</b>	<b>303</b>
公募	<b>ゲームオーディオのダイナミックレンジ表現はコントロール可能か～ラウドネスメーターを使った実践と提言～</b>	
<p><b>瀧本 和也</b> 株式会社カブコン 大阪開発部サウンド開発室 シニアサウンドエンジニア</p> <p><b>萩原 千春</b> 株式会社バンダイナムコスタジオ サウンド部 オーディオエンジニア</p> <p><b>矢島 友宏</b> 株式会社スクウェア・エニックス 開発部サウンドグループ マネージャー / サウンドディレクター</p> <p><b>北原 恵一</b> 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント ワールドワイド・スタジオ JAPAN スタジオ インターナルデベロップメント部 サウンド&amp;ビデオグループ シニアサウンドデザイナー</p> <p>■<b>受講スキル</b> ゲームオーディオ制作に関わり、インタラクティブミックスにおける音量制御に対する考えや疑問を持っておられる方々。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> ラウドネスメーターによる計測と活用を実践的に知ることが出来ます。これからのゲームオーディオの音量コントロールについて、参加各社の取り組みや具体的な手法について知ることができます。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 昨年の CEDEC で行ったパネルディスカッション「適切な音量について考える～ゲームオーディオのラウドネス基準はどうあるべきか?～」では、ラウドネス計測とその規定値が放送業界で設定・運用される、ということにスパートをあて、計測の概要とゲームでの運用の可能性を探りました。今年はこちらをより実践的なものとしての運用の可能性を考えるディスカッションを行います。実験として、一つの映像を今セッション協力各社で作業を分担してオーディオを制作し、検証します。この結果から、ゲームオーディオのラウドネス / ダイナミクスコントロールに必要な手法や技術について議論と提言を行います。</p>		

SND	ENG	
<b>8月23日(金)</b>	<b>17:50～18:50 セッション</b>	<b>303</b>
公募	<b>The Audio Ingenuities of LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII</b>	
<p><b>矢島 友宏</b> 株式会社スクウェア・エニックス 開発部サウンドグループ マネージャー / サウンドディレクター</p> <p><b>南 明宏</b> 株式会社スクウェア・エニックス 開発部サウンドグループ サウンドプログラマ</p> <p>■<b>受講スキル</b> サウンドディレクタ、サウンドデザイナ、サウンドプログラマ。サウンドと協働して新機能を開発するゲームデザイナ、ゲームプログラマ。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> LIGHTNING RETURNS FINALFANTASY XIII 制作 (RPG) におけるサウンドデザイン要求とそれに応える為に新たに作られた機能例、実装方法とその結果</p> <p>■<b>セッションの内容</b> LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII におけるサウンドデザインの挑戦と、それを実現する為に新たに開発された機能を紹介します。 <ul style="list-style-type: none"><li>・シンクロナイズドエミッター</li> <li>・多段階 BGM 遷移</li> <li>・時空間リソース管理</li> <li>・戦況によるボイス変化</li> <li>・MASTS(自動発音システム)の改良</li></ul> またこれまでの FINAL FANTASY XIII シリーズの技術的な観点からの進歩と考えを解説し、今後の開発に向けてどういったものが必要になっていくのか、未来の技術について話をしたいと思います。</p>		

collaboration	NW	
<b>8月21日(水)</b>	<b>16:30～17:30 セッション</b>	<b>304</b>
招待	<b>10/40Gigabit Ethernet で変わる Web サービスの可能性</b>	
<p><b>松本 直人</b> さくらインターネット株式会社 さくらインターネット研究所 上級研究員</p> <p>■<b>受講スキル</b> TCP/IP ネットワーク構築に理解があり、高速ネットワーク通信に興味のある方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> 10/40 Gigabit Ethernet によるネットワーク構築および性能評価・トラブルシュートに関する知見。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> サーバ市場における高速ネットワークの普及が始まっています。10Gigabit Ethernet や 40Gigabit Ethernet はサーバおよびストレージ間で高速データ転送を目的とした仕様であり、市場での低価格化も進みつつあります。本セッションでは 10/40Gigabit Ethernet を Web サービス上で有効に用いる性能評価方法・課題について、具体的なネットワーク・インターフェイスカードを用いた検証結果にもとづいて皆様に情報共有を行います。</p> <p>※ 本招待セッションは、情報処理学会 IOT(インターネットと運用技術)研究会とのコラボレーション企画セッションとなります。</p>		

**32** 主催者および講演者の許可なく、写真撮影、録音、録画等の行為は一切禁止させて頂いております。

※掲載内容は8月9日現在の情報です。講演時間、会場等は変更になる場合がございます。最新の情報はCEDEC公式ウェブサイトをご覧ください。 **33**

スケジュール

会場全体図

基調講演

セッション

特別招待

協賛セッション

エンジニアリング

ビジュアルアーツ

サウンド

オンライン

ゲームデザイン

ビジネス&ES

プロデューサー

アカデミック、基礎技術

ノンジャンル

海外トラック

セッション

展示コーナー

AWARDS

CEDEC

CEDEC

CEDEC

collaboration	NW
8月21日(水) 17:50～18:50 セッション <span style="float:right">511+512</span>	
招待	アプリでモニタリングしたスマートフォンの接続率 ～スマートフォンアプリ、ビッグデータ分析の活用事例～
<p><b>柴山 和久</b> 株式会社Agoop 代表取締役</p> <p><b>長田 克巳</b> 一般社団法人ブロードバンド推進協議会 BBA モバイルブロードバンドフォーラム 企画運営グループ</p> <p>■受講スキル ネットワークゲーム企画開発者。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 膨大な位置情報の収集、分析事例を紹介することで、ネットワークゲーム企画開発のヒントになれば幸いです。</p> <p>■セッションの内容 BBA モバイルブロードバンドフォーラムによる CEDEC とのコラボセッションです。スマートフォンアプリを応用することで、利用するユーザーの様々な情報を取得することができる。ビッグデータとして収集した情報を解析することにより、取得した情報を企業の戦略に活用したり、社会に役立てる形で応用することも可能である。その事例として、株式会社 Agoop では独自のアプリにより通信事業者各社のスマートフォン接続率を収集、分析し、一躍話題になった。端末や利用形態の多様化により、従来のエリア単位の分析ではユーザーの実態が把握しきれなくなっており、とくに都市部ではビルや店舗ごとに、ピンポイントでの分析が求められるようになっていくなかで、位置情報を併用し独自の人口流動性情報を収集し分析した事例としてご紹介したい。</p> <p>※ 本招待セッションは、BBA(ブロードバンド推進協議会)とのコラボレーション企画セッションとなります。</p>	

NW	SP
8月22日(木) 11:20～12:20 CEDEC CHALLENGE <span style="float:right">315</span>	
招待	SECCON x CEDEC CHALLENGE 開会式 / オンラインゲームの攻防戦
<p><b>竹迫 良範</b> サイボウズ・ラボ株式会社、SECCON 実行委員長</p> <p><b>青山 公士</b> 株式会社スクウェア・エニックス 開発部 ドラゴンクエストXテクニカルディレクター</p> <p><b>松田 和樹</b> ネットエージェント株式会社 サービス事業部、SECCON 実行委員</p> <p>■受講スキル セキュリティに興味を持っている方。オンラインゲームの開発者、もしくはこれから開発する予定のある方。オンラインゲームにおける不正行為とその実態に関心のある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 セキュリティコンテスト SECCON x CEDEC CHALLENGE の競技内容。オンラインゲームの現場における様々な不正行為の実態と、その対策方法。</p> <p>■セッションの内容 NPO 法人「日本ネットワークセキュリティ協会(JNSA) が開催する、日本最大のセキュリティコンテスト「SECCON2013」の第一回地方大会を「CEDEC CHALLENGE」として共催します。開会式では、本大会に出場する「SECCON チャレンジャー」に向けて本セキュリティコンテストの開催概要と予選形式のシミュレーションについて告知を行ない、一般の CEDEC 来場者に向けて体験 CTF の説明を行います。また、競技の説明だけでなく、本大会開催の狙いとして、オンラインゲームのセキュリティ(不正行為とその対策)の知見を深めていただくトークセッションを実施します。ゲーム開発者が多く集まる CEDEC 内でセキュリティコンテストを共催する意義の一つとして「ドラゴンクエストX」テクニカルディレクターの青山公士様をお迎えして、オンラインゲームの現場における様々な不正行為の実態と、その対策方法について赤裸々に語ります。 コンテストページ：<a href="http://2013.seccon.jp/secconcedec-challenge.html">http://2013.seccon.jp/secconcedec-challenge.html</a></p>	

NW	ENG
8月22日(木) 14:50～15:50 セッション <span style="float:right">304</span>	
招待	HTML5 のこれまでとこれから、最新技術の未来予測
<p><b>竹迫 良範</b> サイボウズ・ラボ株式会社、SECCON 実行委員長</p> <p>■受講スキル Web プログラミングの経験があること。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 HTML5、CSS3、ECMAScript、Canvas、WebGL、SPDY、HTTP2.0、JIT、LLVM、x86、ARM に関する現状認識と普及に関する課題。</p> <p>■セッションの内容 HTML5 ができるまでの Web 標準の歴史を振り返りながら、現在の HTML5 関連技術が抱えている問題と解決すべき課題を示し、これからの Web 技術とハードウェアが融合する未来を予測します。</p>	

collaboration	NW	ENG
8月22日(木) 11:20～12:20 セッション <span style="float:right">304</span>		
招待	日本 Android の会 x CEDEC(ショートセッション3連発)	
<p><b>今岡 通博</b> 今岡工学事務所 代表</p> <p><b>大坂 泰弘</b> クレスコ・アイティ株式会社 営業 課長</p> <p><b>谷口 岳</b> 日本アンドロイドの会、タオソフトウェア株式会社 代表取締役</p> <p>■受講スキル ・スマートフォン(特に Android)の利用経験、日常生活における各種 IT サービスの利用およびそこにおける問題意識。 ・アンドロイドアプリを作成した事がある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・クラウドロボティクスにおける Android 技術の役割とエンターテインメントや教育分野への応用への可能性。 ・注目の集まる NFC という技術に対して正しい知見を持ち、日々の生活の中で活用していくことができる。 ・アンドロイドアプリを公開する上でセキュリティ的に注意する事。</p> <p>■セッションの内容 日本 Android の会のメンバーが選び抜いた、3つのショートプレゼンテーションを行わせていただきます。 ・クラウドロボティクスの可能性を教育とエンターテインメントの側面から議論する ・クラウドロボティクスはクラウド技術とロボット工学が融合した技術である。この技術により、ロボットはより小さく、より賢く、より省エネで、よりフレンドリーとなることが可能となる。本講演ではクラウドロボティクスにおける Android 技術の役割や応用事例について紹介する。またクラウドロボティクスによるオンラインゲームとフィジカルゲームの相互交換による新たなエンターテインメントの可能性についても考察したい。 ・NFC が楽しい本当の理由～今日から始めるパーソナル NFC タギング～ ・キーカードはパーソナル NFC タギング、国内キャリアからも対応端末が出揃い着実に導入が進む NFC、あらゆるアプリやサービスのインターフェイスを創的に変化させるこの技術の本当の魅力と楽しみ方について実例豊富に紹介させて頂きます。 ・脆弱性があるアンドロイドアプリの仕方 ・アンドロイドアプリケーションのセキュリティホールがあるアプリケーションを作らぬようにするために、やりがちな例をあげながら、その対応策について解説致します。また誰にでもできるリバーエンジニアリングの仕方、利用者情報の取り扱い等についても解説します。(ゲームに特化した事はあまりお話しせん)</p> <p>※ 本招待セッションは、日本 Android の会とのコラボレーション企画セッションとなります。</p>		

NW	
8月22日(木) 11:20～12:20 セッション <span style="float:right">503</span>	
公募	High-efficiency Network Compression: How to effectively reduce your network traffic and latency [高効率なネットワーク圧縮：ネットワーク・トラフィックとレイテンシーの効果的な抑制方法]
<p><b>Ferdinand Schober</b> Microsoft Advanced Technology Group Software Development Engineer II</p> <p>■受講スキル 基本的なネットワークとゲームデザインの経験がある人を対象としています。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 プロトコルと圧縮技術を使ってネットワーク帯域幅を節約し、低レイテンシーを実現する方法や、高効率なネットワーク圧縮技術の導入方法を学ぶことができます。</p> <p>■セッションの内容 モバイルゲームは、ウェブサービスやサーバーベース機能への依存度が高まっており、同期マルチプレイヤー型のものが増えています。そのため、利用者が楽しむことができ、満足度が高いゲームにするためには、効率的なセルラーネットワーク用のネットワークプロトコルが必要になります。しかしながら、標準的なネットワークプロトコルや圧縮でそれに対応することは、ますます困難な状態に陥っています。この講演では、既存のプロトコルを再構築する方法や、費用を最低限に抑えて、ウェブサービスやサーバーベース通信のネットワークパケットを効率的に圧縮する方法を説明します。講演の中で、いくつかの例を紹介し、最後に、帯域幅を大幅に節約し、低レイテンシーを実現することのできる高効率なネットワーク圧縮ソリューションを紹介致します。</p>	

NW	ENG
8月22日(木) 16:30～17:30 セッション <span style="float:right">304</span>	
公募	HTML5 時代におけるセキュリティを意識した開発
<p><b>長谷川 陽介</b> ネットエージェント株式会社 エバンジェリスト</p> <p>■受講スキル HTML5 および JavaScript での開発経験のある方、Web セキュリティに関して基礎的な知識をお持ちの方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 HTML5 の使用において、脆弱性の原理やその対策といった、セキュアに開発するための知見が得られます。</p> <p>■セッションの内容 HTML5 による高機能化や表現力の向上により、Web アプリケーション開発におけるクライアントサイドへのシフトが進むとともに、Web という枠を超えゲームの開発においても HTML と JavaScript を用いたアプリケーション構築が進んでいます。そのような中で、JavaScript を中心とした開発において発生し得るセキュリティ上の問題点についてその原因や対策を解説し、セキュアな開発を行うための技術をお伝えます。</p>	

NW	ENG
8月23日(金) 11:20～12:20 セッション <span style="float:right">304</span>	
公募	止まらないサービスのための自動化と設計
<p><b>堀口 真司</b> グリー株式会社 開発本部 インフラストラクチャー統括部 エンジニア</p> <p>■受講スキル オンラインサービスの開発、運用。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 いくらか高品質なサービス。</p> <p>■セッションの内容 あらゆるコンテンツがオンラインになり、それゆえ開発スピードをあげて少しでも早いサービスの更新と安定が求められます。また、その更新に伴いサービスが止まることは許されず、そうであっても可能な限り素早く復旧しなければなりません。リアルタイム通信系ゲームのコンテンツサーバからバックエンドまでその手法を考えてみたいと思います。</p>	

NW	ENG
8月23日(金) 14:50～15:50 セッション <span style="float:right">302</span>	
招待	今こそ RDBMS を使いこなす！
<p><b>奥野 幹也</b> 日本オラクル株式会社 MySQL Global Business Unit テクニカルアナリスト</p> <p>■受講スキル RDBMS を使った開発経験。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 データベース設計の知識。効果的なデータベースアプリケーションの開発手法。データベースの長期運用のノウハウ。</p> <p>■セッションの内容 RDBMS の「正しい」使い方について説明します。皆さんは RDBMS を使われた経験があると思いますが、ただ漠然と「データの入れ物」のように使われてはいませんか。それでは RDBMS が持つ本来のパワーを活かすことができず、開発の工数も増えてしまいます。それはとてももったいないことです。本セッションでは、改めて RDBMS とはどのようなものかということについて説明し、その正しい使い方について知っていただくこうと思います。座学ばかりになりますが、最後までお付き合い頂ければ幸いです。</p>	

NW	SP
8月23日(金) 17:50～18:50 CEDEC CHALLENGE <span style="float:right">304</span>	
招待	SECCON x CEDEC CHALLENGE 表彰式
<p><b>竹迫 良範</b> サイボウズ・ラボ株式会社、SECCON 実行委員長</p> <p><b>宮本 久仁男</b> 株式会社 NTT データ NTT DATA-CERT シニアエキスパート、情報セキュリティ大学院大学 客員研究員</p> <p><b>すがや みつる</b> 京都精華大学 マンガ学部マンガ学科 キャラクターデザインコース専任教員</p> <p><b>西角 友宏</b> アミュージング代表 兼 株式会社タイトー 技術アドバイザー</p> <p>■受講スキル セキュリティに興味を持っている方。ゲーム開発者、もしくはこれから開発する予定のある方。レトロゲームに思い入れのある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ハッカーが、どのようにセキュリティを破るのかの実例。</p> <p>■セッションの内容 全国から集まったスーパーハッカー達が技を競い火花を散らしたセキュリティコンテスト「SECCON x CEDEC CHALLENGE」の口を大公開！ここでしか見ることができない禁断のテクニクに戦慄を覚えること間違いなし。表彰式には特別審査員としてスペシャルゲスト「ゲームセンターあらし」作者のすがやみつる氏、「スペースインベーダー」開発者の西角友宏氏をお呼びします。お二方を交えて、懐かしのレトロゲームの開発史と多種多様な攻防戦に関するトークセッションも実施。歴史ある開発者とハッカー達の対決を君は目撃することになる！</p> <p>コンテストページ：<a href="http://2013.seccon.jp/secconcedec-challenge.html">http://2013.seccon.jp/secconcedec-challenge.html</a></p>	

NW	
8月23日(金) 13:30～14:00 ショートセッション <span style="float:right">304</span>	
公募	Router & Network Report 2013 for P2P Online Game
<p><b>佐藤 元彦</b> 株式会社コナミデジタルエンタテインメント スタジオ IT センタープログラマー</p> <p>■受講スキル ・TCP/IP の基礎知識・Socket プログラミング・NAT 越えに関する基礎的な知識。 ・家庭用ルータ・UPnP の基礎的な知識。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・P2P 型通信を行うゲームクライアントが、ここ数年の P2P オンラインゲームを取巻く環境の変化によって遭遇する問題の認識。 ・上記問題解決に対するアプローチ方法。</p> <p>■セッションの内容 ユーザが P2P オンラインゲームを遊ぶ「今」の環境を理解できているだろうか。「ADSL / 光ファイバーの回線に据え置き型ゲームコンソールを繋いでオンラインゲームを遊ぶ」、これは我々の持つイメージの典型例だが、それだけではこの先通用しない。ここ数年「従来と同じように遊んでいる筈なのに、何故か遊べない現象が起こる要因」が増えてきており、我々の持つイメージも最新のものとアップデートし、対応していかななくては、今後の製品が時代遅れの P2P ネットワークゲームになりかねないのだ。このセッションでは、P2P オンラインゲームの通信ログの解析結果と、ルーターメーカー各社から協力を得て行ったルータの実験結果を元に、「どういうケースで問題に遭遇するのか」「どういった回避方法があるのか」実機を用いた実演を交えつつ、解説する。</p>	

NW	ENG
8月23日(金) 16:30～17:30 セッション <span style="float:right">302</span>	
公募	20 対 20 リアルタイム通信対戦オンラインゲームのサーバ開発&運用技法
<p><b>本城 嘉太郎</b> 株式会社モノビット 代表取締役社長</p> <p><b>西山 高志</b> 株式会社モノビット 運営開発事業部 副部長</p> <p><b>仁木 拓磨</b> 株式会社モノビット 取締役 ネットワーク技術部 部長</p> <p>■受講スキル オンラインゲームのサーバ開発を担当されている、もしくはその予定のあるエンジニアの方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 リアルタイム通信サーバ開発における様々な技術的トピック。また、運用して初めて発生する問題と、その対処方法など。</p> <p>■セッションの内容 20 対 20 のリアルタイム通信対戦と、ブラウザゲームとは思えない美麗なグラフィックを実現したオンラインゲーム、「クリスタル◆コンクエスト」(c)スクウェア・エニックス 2012 今回は、40 人対戦を実現するためのサーバ開発と運用に焦点を当てて、負荷分散、パケット圧縮、サーバ間通信、プロセス管理、データベース運用など、オンラインゲームのサーバ開発や運用全般に活用できる技術的なトピックを解説します。</p>	

GD	BP
8月21日(水) 14:50～15:50 セッション <span style="float:right">メインホール</span>	
招待	「日本人のための MMORPG の開発」～「ドラゴンクエスト X 目覚めし五つの種族 オンライン」の挑戦～
<p><b>藤澤 仁</b> 株式会社スクウェア・エニックス ディレクター</p> <p>■受講スキル 興味のある方はどなたでも。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 大規模オンラインゲームのゲームデザインに関する知識。</p> <p>■セッションの内容 日本人なら誰もが知る「ドラゴンクエスト」は、本編の第 10 作目「ドラゴンクエストX」にて MMORPG (大規模多人数同時参加型オンライン RPG) になりました。日本では到底メジャーとは言えない MMORPG というゲームジャンルに生まれ変わるために、「ドラゴンクエスト」は何をしたのか。それは、「真に日本人のための MMORPG とはなんなのか」という問いへの答えを探し続ける旅でした。この講演では、主にゲームデザインの話を中心として、「日本人のための MMORPG」を目指した「ドラゴンクエストX」の開発開始からサービス周年を迎えるまでの挑戦を振り返り、私たちがしてきた旅をゲーム開発者の皆さんと共有したいと思っています。</p>	

短期、単発、急な仕事、大量な仕事、細かい仕事の発注は **クリ博オンラインワーク**

クラウドソーシングで問題解決!

# オンラインで全国の人材に仕事の発注が可能です!

登録受付中!  
**無料**

人材の発掘、実績確認、発注、交渉、契約、支払いのすべてがネット上で可能。  
システム利用料0円、登録料0円  
発注者(クライアント)は、依頼金額以外の料金は一切かかりません!

クラウドソーシングとは、群衆(crowd)と業務委託(sourcing)を組み合わせた造語です。インターネット技術により時間と場所の制約がない働き方を実現することにより、企業の雇用問題の解決するサービスです。

★★★★ 支払い方式を選べます! ★★★★★

こんな場合は  
**時間報酬制**

タイムカードアプリで作業進捗も一目でわかる

随時指示をしたい仕事  
数時間で済む仕事  
発注指示書がない仕事

こんな場合は  
**固定報酬制**

シンプルに案件単位で発注

成果の単位が明確な仕事  
予算が決まっている仕事  
仕様が明確にできる仕事

クリ博オンラインワークは、企業の雇用問題を、インターネット技術で解決するクラウドソーシングサービスです。

お問い合わせ



お気軽にメール、電話にてご相談ください!

オンラインワーク

e-mail support@onlinework.jp  
電話 03-5728-7295 10:00~17:00 (土日祝日、年末年始を除く)

株式会社イマジカデジタルスケープ  
クリ博オンラインワーク事務局  
東京都渋谷区道玄坂1-10-8  
渋谷道玄坂東急ビル8階  
IMAGICA DIGITAL ESCAPE

クリエイター・エンジニア専門転職サイト

- ✓ インテリアコーディネーター
- ✓ イラストレーター
- ✓ サウンドクリエイター
- ✓ アニメーター
- ✓ 商品企画開発
- ✓ システムエンジニア
- ✓ 3DCGデザイナー
- ✓ アートディレクター
- ✓ ゲームプランナー
- ✓ Webマーケッター
- ✓ Webエンジニア
- ✓ Webデザイナー
- ✓ スタイリスト
- ✓ 編集・記者・ライター
- ✓ サウンドエンジニア
- ✓ 映像編集・合成
- ✓ 進行管理
- ✓ プロダクトデザイナー
- ✓ キャラクターデザイナー
- ✓ グラフィックデザイナー
- ✓ ゲームプログラマ
- ✓ ゲームプロデューサー
- ✓ Webプロデューサー
- ✓ Webディレクター

— クリエイター・エンジニア専門転職サイト —



●お申込み・お問い合わせ



クリ博ナビ PRO

www.kurihaku.jp/PRO

クリエイター・エンジニアなら  
転職サイトはクリ博ナビ。

クリ博ナビPRO  
www.kurihaku.jp  
株式会社イマジカデジタルスケープ  
キャリアデザイン本部 クリ博事務局  
info@kurihaku.jp  
03-5459-6203

GD	NW
8月21日(水) 14:50～15:20 ショートセッション <b>311+312</b>	
PR	<b>iPhone でリアルタイムマルチプレイを実現！ Photon Network Engine を簡単に活用する方法</b>
<p><b>小野 将司</b> AppBankGames 株式会社</p> <p>■<b>受講スキル</b> Unity についての基本的な知識。基本的なネットワーク技術の知識。基本的なサーバーインフラストラクチャの知識。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> Photon Network Engine とは何か、Photon を使うと実際に何ができるのか。Photon を Unity 上で活用する方法。Photon を簡単に活用するためのサービスのご紹介。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 弊社のゲームタイトル「ダンジョンズアンドゴルフ」を例に、Photon Network Engine と Unity を組み合わせて iPhone 上でリアルタイムマルチプレイを実現する方法を実例を交えて解説いたします。また、Photon Network Engine を簡単に活用するためのクラウドホスティングサービス「Photon Cloud」についても合わせて解説いたします。</p>	

GD	NW
8月21日(水) 16:30～17:30 ワークショップ <b>513</b>	
PR	<b>【濃縮還元】1時間でオンラインゲームをつくっちゃおう-1</b>
<p><b>常名 隆司</b> GMOクラウド株式会社 Photon 運営事務局 プロダクトマーケティング担当</p> <p><b>中村 康孝</b> GMOクラウド株式会社 コーポレート部 クラウドソリューション事業準備室 デベロッパリーレーションアソシエイト</p> <p>■<b>受講スキル</b> 会場で Unity を起動できる方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> オンラインゲーム開発における Photon Cloud の有用性。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 本ワークショップは会期中に 6 回開催します。各回の内容は同じですので、ご都合の良いお時間にぜひご参加ください。 Unity と Photon Cloud を使ってオンラインゲームを開発ゲーム開発において、誰もが面倒だと思っている「ネットワークの実装」それをたった一時間で実現してしまうのが今回のワークショップです。オンラインゲームを作ってみたい。しかし企画段階では発案をためらい、いざ作るときには大変な手間と時間がかかる。ゲーム開発に携わる方なら、誰もがそんな思いをしているのではないのでしょうか。「Photon Cloud」の活用によって、そのイメージは大きく変わるはず。クラウド形式のため、API 通信するだけで「リアルタイム」「マルチプレイ」を実現する「Photon Cloud」サーバーの見積もりも、サーバー構築・運用管理もいりません。サンプルコードも揃っているのでゲームに組み込むのも簡単です。実際に Photon Cloud に触れて、その実用性を体感してください。このワークショップが終わった瞬間から、あなたはすでにオンラインゲームデベロッパーです。</p> <p>■<b>参加申し込み方法</b> 極力、下記 URL から事前登録をお願い致します。当日の飛び入り参加も歓迎しておりますが、事前登録していただいた方を優先させていただきます。ワークショップへの事前参加お申し込みはこちらから <a href="http://atnd.org/event/PhotonCloudWorkshopCEDEC2013/">http://atnd.org/event/PhotonCloudWorkshopCEDEC2013/</a> みなさまのご参加をお待ち致しております。</p>	

GD	NW
8月21日(水) 17:50～18:50 ワークショップ <b>513</b>	
PR	<b>【濃縮還元】1時間でオンラインゲームをつくっちゃおう-2</b>
<p><b>常名 隆司</b> GMOクラウド株式会社 Photon 運営事務局 プロダクトマーケティング担当</p> <p><b>中村 康孝</b> GMOクラウド株式会社 コーポレート部 クラウドソリューション事業準備室 デベロッパリーレーションアソシエイト</p> <p>■<b>受講スキル</b> 会場で Unity を起動できる方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> オンラインゲーム開発における Photon Cloud の有用性。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 本ワークショップは会期中に 6 回開催します。各回の内容は同じですので、ご都合の良いお時間にぜひご参加ください。 Unity と Photon Cloud を使ってオンラインゲームを開発ゲーム開発において、誰もが面倒だと思っている「ネットワークの実装」それをたった一時間で実現してしまうのが今回のワークショップです。オンラインゲームを作ってみたい。しかし企画段階では発案をためらい、いざ作るときには大変な手間と時間がかかる。ゲーム開発に携わる方なら、誰もがそんな思いをしているのではないのでしょうか。「Photon Cloud」の活用によって、そのイメージは大きく変わるはず。クラウド形式のため、API 通信するだけで「リアルタイム」「マルチプレイ」を実現する「Photon Cloud」サーバーの見積もりも、サーバー構築・運用管理もいりません。サンプルコードも揃っているのでゲームに組み込むのも簡単です。実際に Photon Cloud に触れて、その実用性を体感してください。このワークショップが終わった瞬間から、あなたはすでにオンラインゲームデベロッパーです。</p> <p>■<b>参加申し込み方法</b> 極力、下記 URL から事前登録をお願い致します。当日の飛び入り参加も歓迎しておりますが、事前登録していただいた方を優先させていただきます。ワークショップへの事前参加お申し込みはこちらから <a href="http://atnd.org/event/PhotonCloudWorkshopCEDEC2013/">http://atnd.org/event/PhotonCloudWorkshopCEDEC2013/</a> みなさまのご参加をお待ち致しております。</p>	

GD	海外
8月21日(水) 16:30～17:30 セッション <b>502</b>	
招待	<b>「日本のゲームが海外に通用しない」なんてウソだ！ ～大人気の日本コンテンツの実態～※なんと日本語セッション！</b>
<p><b>フロラン・ゴルジュ</b> Omaké books 代表ライター <b>アン・フェレロ</b> nolife 制作部</p> <p>■<b>受講スキル</b> 海外のゲームにコンプレックスを持っている方、海外展開を北米限定でしか見ていない方、日本のゲーム作りの未来を信じている方などに特にオススメです。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> フランスを中心としたヨーロッパでのゲームを含めた日本コンテンツへの評価。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> フランス人のイケメンジャーナリスト Florent Gorges 氏と、メガネ女子TVディレクター Anne Ferrero 氏が、フランスを中心としたヨーロッパでの日本コンテンツの盛り上げりを、百問は一見しかならずな映像を交えて紹介します。音楽、アニメ、ゲームなどの日本コンテンツが、ヨーロッパでなぜ受け入れられているのか、その歴史的背景なども含めた説明は、現地に行ってもなかなか分からない貴重な内容です。本セッションは海外招待ではありませんが、お二方は日本語が堪能なので全編日本語で行われます。いや、フランス語なんて英語よりわからんし(^_^)</p>	

GD	海外
8月21日(水) 17:50～18:50 パネルディスカッション <b>502</b>	
招待	<b>日本のゲームでもっと遊びたい！～ヨーロッパから日本のゲームクリエイターへのエール～※なんと日本語セッション！</b>
<p><b>アン・フェレロ</b> nolife 制作部 <b>フロラン・ゴルジュ</b> Omaké books 代表ライター</p> <p>■<b>受講スキル</b> 日本ゲームを海外で売ろうと考えている方、フランスのゲームプレイヤーの実態を知りたい方、ゲームを作るモチベーションを高めたい方などに特にオススメです。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> 海外に日本ゲームを浸透させるヒント、日本人が気が付いていない危機、フランスのゲームプレイヤー生の声。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> フランス人のイケメンジャーナリスト Florent Gorges 氏と、メガネ女子TVディレクター Anne Ferrero 氏が、フランスの日本ゲームファンから取ったアンケートを基に、日本ゲームが面白いと思われている点や、ここがダメだよ日本ゲームな点を明らかにしていきます。ジャーナリストのお二方が感じている、「今後の日本ゲームはこうすればもっと遊ばれる」というヒントが、きっと海外販売戦略の味方になってくれるはず。本セッションは海外招待ではありませんが、お二方は日本語が堪能なので、質疑応答も含めて全編日本語で行われます。いや、フランス語なんて英語よりわからんし(^_^)</p>	

GD	
8月22日(木) 11:20～14:30 ワークショップ <b>511+512</b>	
公募	<b>ゲームデザイン手段目的 / 快感ストレス分析ワークショップ</b>
<p><b>中村 隆之</b> 神奈川工科大学 情報メディア学科 特任准教授 <b>要事前参加登録</b></p> <p>■<b>受講スキル</b> ゲームデザインに興味のある方、特にゲームやゲームデザインへの詳しい知識は要求しませんが、ディスカッション時には現場のゲームデザイナーの皆様のご意見を伺いたいで実務でゲームデザインに関わる方の参加を期待しています。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> ゲームデザインの基本的な要素 / 構造、ゲームデザイン教育の一つの手法としての「分析」の有用性。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> ゲーム開発においてゲームデザインは体系化が遅れており、特に教育という事においてはプロの現場でも問題をかかえている状態です。ゲームデザイン手段目的 / 快感ストレス分析の手法は、独自に開発したゲーム内の行動(アクション)に着目し、その手段 / 目的の関係と、アクションに伴う快感、手段目的間のストレス要素を分析する方法で、ゲームプレイ開始から短い時間の体験に関連するゲームデザインの要素構造を分析する事を特徴としています。過去、企業研修、大学(神奈川工科大学)での授業、Ludix Lab(東京大学 藤本先生主催)のワークショップ等での実施実績があり DiGRA-J(日本デジタルゲーム学会)でも発表をしております。グループワークショップ形式でスマートフォン向けの複数のゲームを分析をし、考察をする事でゲームデザインに関する知見を得て、ゲームデザイン教育についてのディスカッションまで踏み込みます。分析シートおよび単独使用でのマニュアルは一般公開しております。<a href="http://pdblog.play-app-lab.com/">http://pdblog.play-app-lab.com/</a> 当日は、最新版の分析シートを利用してのゲームデザイン分析を行います。</p>	

GD	
8月22日(木) 14:50～15:50 ワークショップ <b>511+512</b>	
公募	<b>すごろくで体感！もう一度プレイする気にさせる「バランスプレイヤー」というゲームシステム</b>
<p><b>遠藤 雅伸</b> 株式会社モバイル&amp;ゲームスタジオ 取締役 ゲームデザイナー <b>要事前参加登録</b></p> <p>■<b>受講スキル</b> ゲームデザイン経験。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> ゲームシステムとしてのバランスプレイヤーの有用性。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 最近のゲームデザインでは「リプレイモチベーション」を保つために、「ゲーム時間を短縮する」「敗北感を軽減する」手法として、メカニクスに「バランスプレイヤー」を組み込むことが増えました。この有用性は、バランスの取れたメカニクスデザインを良しとするゲームデザイナーには理解されにくく、ゲームをつまらなくすると思われがちです。本ワークショップでは「書込み式ループすごろく」を使って、実際にバランスプレイヤーを用いた場合の効果を体感し、ゲームデザインの幅を広げる気づきを与えます。</p>	

GD	AC
8月22日(木) 16:30～17:30 セッション <b>502</b>	
招待	<b>「ナラティブ」はここにある！ 国産ゲームに見るナラティブとは？</b>
<p><b>遠藤 雅伸</b> 株式会社モバイル&amp;ゲームスタジオ 取締役 ゲームデザイナー <b>築瀬 洋平</b> 株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 ゲームデザインリサーチャー</p> <p>■<b>受講スキル</b> 国産コンソールゲームに関する一般的な知識。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> ナラティブとストーリーの違い、いかにしてナラティブを作り上げるかといったノウハウ。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> GDC2013 を席巻した「ナラティブ」という言葉。一見新しく出てきたように思えますが、日本は RPG の分野で 80 年代から物語性を重視した独自の発展をしてきたために、既に広く浸透した暗黙知となっています。ナラティブがストーリーと同じく「物語」と訳されてしまい、そのニュアンスを伝える適当な訳語がないために分かりにくくなっています。本セッションではゲームデザインやシナリオワークをされている方に向けて、実際の作品を例に挙げながらナラティブという言葉が腑に落ち、自分でも使えるように説明します。</p>	

GD	
8月23日(金) 11:20～12:20 セッション <b>502</b>	
公募	<b>コンソールゲーム開発者が、ソーシャルゲーム初開発で WW タイトルを成功させた本当の理由 ～ Blood Brothers の挑戦。そして Blood Battalion の作戦～</b>
<p><b>池田 隆児</b> 株式会社ディ・エヌ・エー Mobage 統合事業本部 Japan リージョン事業本部ソーシャルゲーム本部プロデューサー</p> <p>■<b>受講スキル</b> ・WW に通用するソーシャルゲームを開発したい方！ ・ソーシャルゲーム業界の台頭にうんざりしている方！ ・ゲーム業界に希望を失っていない方！ ※KPI、運営、分析等の話はしません。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> ・WW でヒットする(かもしれない)ゲームデザインのヒント。 ・コンソールゲームとソーシャルゲーム、互いの偏見の解消。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> コンソールゲーム開発に長年携わってきた私達が、ソーシャルゲーム初開発で得たゲームの本質をお話させていただきます。また、WW タイトルに向け、立てた仮説の結果が得られました。そして多くの定説が覆りました。そちらの話も致します。</p>	

GD	NW
8月22日(木) 14:50～15:50 ワークショップ <b>513</b>	
PR	<b>【濃縮還元】1時間でオンラインゲームをつくっちゃおう-3</b>
<p><b>常名 隆司</b> GMOクラウド株式会社 Photon 運営事務局 プロダクトマーケティング担当</p> <p><b>中村 康孝</b> GMOクラウド株式会社 コーポレート部 クラウドソリューション事業準備室 デベロッパリーレーションアソシエイト</p> <p>■<b>受講スキル</b> 会場で Unity を起動できる方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> オンラインゲーム開発における Photon Cloud の有用性。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 本ワークショップは会期中に 6 回開催します。各回の内容は同じですので、ご都合の良いお時間にぜひご参加ください。 Unity と Photon Cloud を使ってオンラインゲームを開発ゲーム開発において、誰もが面倒だと思っている「ネットワークの実装」それをたった一時間で実現してしまうのが今回のワークショップです。オンラインゲームを作ってみたい。しかし企画段階では発案をためらい、いざ作るときには大変な手間と時間がかかる。ゲーム開発に携わる方なら、誰もがそんな思いをしているのではないのでしょうか。「Photon Cloud」の活用によって、そのイメージは大きく変わるはず。クラウド形式のため、API 通信するだけで「リアルタイム」「マルチプレイ」を実現する「Photon Cloud」サーバーの見積もりも、サーバー構築・運用管理もいりません。サンプルコードも揃っているのでゲームに組み込むのも簡単です。実際に Photon Cloud に触れて、その実用性を体感してください。このワークショップが終わった瞬間から、あなたはすでにオンラインゲームデベロッパーです。</p> <p>■<b>参加申し込み方法</b> 極力、下記 URL から事前登録をお願い致します。当日の飛び入り参加も歓迎しておりますが、事前登録していただいた方を優先させていただきます。ワークショップへの事前参加お申し込みはこちらから <a href="http://atnd.org/event/PhotonCloudWorkshopCEDEC2013/">http://atnd.org/event/PhotonCloudWorkshopCEDEC2013/</a> みなさまのご参加をお待ち致しております。</p>	

GD	NW
8月22日(木) 16:30～17:30 ワークショップ <b>513</b>	
PR	<b>【濃縮還元】1時間でオンラインゲームをつくっちゃおう-4</b>
<p><b>常名 隆司</b> GMOクラウド株式会社 Photon 運営事務局 プロダクトマーケティング担当</p> <p><b>中村 康孝</b> GMOクラウド株式会社 コーポレート部 クラウドソリューション事業準備室 デベロッパリーレーションアソシエイト</p> <p>■<b>受講スキル</b> 会場で Unity を起動できる方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> オンラインゲーム開発における Photon Cloud の有用性。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 本ワークショップは会期中に 6 回開催します。各回の内容は同じですので、ご都合の良いお時間にぜひご参加ください。 Unity と Photon Cloud を使ってオンラインゲームを開発ゲーム開発において、誰もが面倒だと思っている「ネットワークの実装」それをたった一時間で実現してしまうのが今回のワークショップです。オンラインゲームを作ってみたい。しかし企画段階では発案をためらい、いざ作るときには大変な手間と時間がかかる。ゲーム開発に携わる方なら、誰もがそんな思いをしているのではないのでしょうか。「Photon Cloud」の活用によって、そのイメージは大きく変わるはず。クラウド形式のため、API 通信するだけで「リアルタイム」「マルチプレイ」を実現する「Photon Cloud」サーバーの見積もりも、サーバー構築・運用管理もいりません。サンプルコードも揃っているのでゲームに組み込むのも簡単です。実際に Photon Cloud に触れて、その実用性を体感してください。このワークショップが終わった瞬間から、あなたはすでにオンラインゲームデベロッパーです。</p> <p>■<b>参加申し込み方法</b> 極力、下記 URL から事前登録をお願い致します。当日の飛び入り参加も歓迎しておりますが、事前登録していただいた方を優先させていただきます。ワークショップへの事前参加お申し込みはこちらから <a href="http://atnd.org/event/PhotonCloudWorkshopCEDEC2013/">http://atnd.org/event/PhotonCloudWorkshopCEDEC2013/</a> みなさまのご参加をお待ち致しております。</p>	

<b>GD</b>	<b>NW</b>
<b>8月23日(金)</b>	<b>14:50～15:20</b>
<b>ショートセッション</b>	<b>313+314</b>
<b>PR</b>	<b>[初公開]PhotonCloudに続くネットワークエンジン発表</b>
<p><b>常名 隆司</b> GMOクラウド株式会社 Photon 運営事務局 プロダクトマーケティング担当</p> <p><b>中村 康孝</b> GMOクラウド株式会社 コーポレート部 クラウドソリューション事業準備室 テレロップアーリレーションアソシエイト</p> <p><b>木村 薫</b> GMOクラウド株式会社 マーケティング部 コミュニケーションプランニングセクション チーフ エバンジェリスト</p> <p>■<b>受講スキル</b> 日常的にゲーム開発をしているプログラマー、デザイナーに限らず、ゲームを作ってみようと思っている個人テレロッパー。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> PhotonCloud を使って土日でオンラインゲームを手軽に作ってみたくなる。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> SaaS型のネットワークエンジンである PhotonCloud に続き、日本のゲーム開発者さまからご要望が多かったあのサービスがついに日本上陸！その全貌を他に先駆けて CEDEC ご来場者のみなさまにご紹介します。</p>	

<b>GD</b>	<b>ENG</b>
<b>8月23日(金)</b>	<b>14:50～15:20</b>
<b>ショートセッション</b>	<b>502</b>
<b>公募</b>	<b>実写映像からの2.5次元オブジェクト取り込みによる、新たなNarrative point of viewの獲得。</b>
<p><b>藤田 至一</b> 東京芸術大学映像研究科</p> <p>■<b>受講スキル</b> 職種と無関係に、内容はご理解頂けると幸いです。若干のCG、CVの知識があれば理解が容易な箇所がありますが、発表の趣旨は技術的なものではありません。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> ゲーム・ナラティブに着目したUX設計手法と、その具体的な事例。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 昨今、ゲーム・プレイヤーの「物語の語り手」としての役割に注目が集まっています。従来、会話やテキストを対象とした物語研究では、一人称や三人称といった「語り手の視点」による物語の分類がなされています。一方で、ビデオ・ゲームにおいては、テクノロジーの力で新しい「語り手の視点」を創り出す事が出来ます。従来物語研究では分類不可能な、新しい物語が構築されていると言えます。このセッションでは、まず、「語り手の視点」をUX設計領域と捉える事の重要性を確認します。そして、プレイヤーの日用品を2.5次元オブジェクト化してゲーム世界に取り込む事で、従来にない「語り手の視点」を創出した開発事例(3DS)を紹介します。</p>	

<b>GD</b>	<b>NW</b>
<b>8月23日(金)</b>	<b>17:50～18:50</b>
<b>ワークショップ</b>	<b>513</b>
<b>PR</b>	<b>[濃縮還元]1時間でオンラインゲームをつくっちゃおう-6</b>
<p><b>常名 隆司</b> GMOクラウド株式会社 Photon 運営事務局 プロダクトマーケティング担当</p> <p><b>中村 康孝</b> GMOクラウド株式会社 コーポレート部 クラウドソリューション事業準備室 テレロップアーリレーションアソシエイト</p> <p>■<b>受講スキル</b> 会場でUnityを起動できる方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> オンラインゲーム開発における Photon Cloud の有用性。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 本ワークショップは会期中に6回開催します。各回の内容は同じですので、ご都合の良いお時間にご参加ください。UnityとPhotonCloudを使ってオンラインゲームを開発ゲーム開発において、誰もが面倒だと思っている「ネットワークの実装」それをたった一時間で実現してしまうのが今回のワークショップです。オンラインゲームを作ってみたい、しかし企画段階では発案をためらい、いざ作るときには大変な手間と時間がかかる。ゲーム開発に携わる方なら、誰もがそんな思いをしているのではないだろうか。「Photon Cloud」の活用によって、そのイメージは大きく変わるはずで、クラウド形式のため、API通信するだけで「リアルタイム」「マルチプレイ」を実現する「Photon Cloud」サーバーの見積りも、サーバー構築・運用管理もいりません。サンプルコードも揃っているでゲームに組み込むのも簡単です。実際にPhotonCloudに触れて、その実用性を体感してください。このワークショップが終わった瞬間から、あなたはずでにオンラインゲームテレロッパーです。</p> <p>■<b>参加申し込み方法</b> 極力、下記URLから事前登録をお願いします。当日の飛び入り参加も歓迎しておりますが、事前登録していただいた方を優先させていただきます。ワークショップへの事前参加お申し込みはこちらから <a href="http://atnd.org/event/PhotonCloudWorkshopCEDEC2013/">http://atnd.org/event/PhotonCloudWorkshopCEDEC2013/</a> みなさまのご参加をお待ちしております。</p>	

<b>BP</b>	<b>GD</b>
<b>8月21日(水)</b>	<b>11:20～12:20</b>
<b>セッション</b>	<b>302</b>
<b>公募</b>	<b>家庭用ゲーム機でFree to Playゲームを開発したらこうなった！～バトオベの事例～</b>
<p><b>神戸 秋義</b> 株式会社B.B.スタジオ CS開発部 ディレクター・プランナーチーム ゲームデザイナー</p> <p><b>桑原 顕</b> 株式会社バンダイナムコゲームス 第2事業本部 第1ディビジョン 第1プロダクション プロデューサー</p> <p><b>近藤 亮治</b> 株式会社B.B.スタジオ CS開発部 プログラマー</p> <p>■<b>受講スキル</b> ・家庭用ゲーム機で基本無料ゲームの開発を検討しているプロデューサー、ディレクター、プランナー。 ・PS3「機動戦士ガンダム バトルオペレーション」を事前にプレイしていただいているとより理解しやすくなります。(PS Storeで無料配信中です！)</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> ・家庭用ゲーム機上では基本無料ゲームを1年間運営したゲームのさまざまな開発事例。 ※諸事情により売上データなどの生々しい数値は発表できませんので、ご了承ください…。 ※バトオベに近いゲーム(家庭用ゲーム機で運営型、対人戦がメイン、課金要素あり)を開発中/検討中の企画担当者に特にご参考になるのではないかと思います。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> PlayStation3で基本無料ゲームに挑戦し、PlayStation Awards 2012でユーザーズチョイス賞とPlayStation Store 特別賞の2つを受賞した『機動戦士ガンダム バトルオペレーション』。家庭用ゲーム機としてはめずらしいFree to Play(基本無料)ゲームに取り組むことになった経緯やソーシャルゲームでは一般的な「ガチャ」ではなく、アーケードゲームに近いビジネスモデルを採用した理由、コンシューマユーザーにFree to Playゲームを受け入れてもらうために気をつけたこと等をご紹介します。そして、この1年間の運営を振り返りながら、開発当初に気をつけたポイントが実際にユーザーにどのように受け入れられたのかを～バトオベの事例～からお伝えいたします。</p>	

<b>GD</b>	
<b>8月23日(金)</b>	
<b>15:20～15:50</b>	
<b>ショートセッション</b>	
<b>502</b>	
<b>公募</b>	
<b>ドラゴンクエストX おでかけモシャス de バトル ～お客様をおもてなしするゲームデザイン～</b>	
<p><b>荒木 竜馬</b> 株式会社スクウェア・エニックス 開発部 ディレクター</p> <p>■<b>受講スキル</b> ゲームデザインに興味のある方はどなたでも。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> お客様目線でゲームを設計すること。ゲームデザインにおける目的の重要性。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> ドラゴンクエストXをテーマにした3DSダウンロードタイトル「おでかけモシャス de バトル」の制作にあたってお客様に楽しんでいただくため、「おもてなしをする」という観点でのゲームデザインについてその内容を分解して紹介させていただきます。</p>	

<b>GD</b>	
<b>8月23日(金)</b>	
<b>16:30～17:30</b>	
<b>セッション</b>	
<b>502</b>	
<b>公募</b>	
<b>勝つべくして勝つための企画書作成テクニック ～百戦錬磨の企画マンになるために～</b>	
<p><b>平魯 隆導</b> 株式会社セガ 第一研究開発本部 戦略企画室 ディレクター</p> <p>■<b>受講スキル</b> ・ゲーム企画マンを志す学生さん。 ・入社1～3年目のまだまだ駆け出しのヒヨッコ企画マン。 ・企画を書けども書けども、なかなかアシスタントを抜けさせない若手～中堅企画マン。 ・上司から後進育成を任せられたが、どうしたらいいかわからないエルダー企画マン。 ・部下の新プロジェクト立ち上げが全然うまくいかないマネージャー。 ・企画職にチャレンジしてみたいが、どうしたらいいかわからないデザイナーやプログラマー。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> ・他人をサポートに変える企画書の書き方(&amp;バトルを生み出せない企画書の書き方)。 ・読み手を「ワールド」に引き込む企画書の書き方(&amp;一撃で撃沈しやすい企画書の書き方)。 ・効率的な企画書の書き方(&amp;時間と手間を浪費する企画書の書き方)。 ・企画SEEDS発想法(&amp;マインド/ハートの注がなされていない企画書の書き方)。 ・言葉のリズム&amp;マジック(&amp;なぜか読むのが苦痛な企画書の書き方)。 ・視線誘導のテクニック(&amp;読解が必要となってしまう企画書の書き方)。 ・企画書を書く側の立ち振る舞い(&amp;企画書を書いてもらう側のあるべき姿)。 …等、企画立案に関する各種知識全般。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 自身の過去の企画や、その他の方の企画をサンプルとして用いて通る企画書と通らない企画書の決定的な違いを感情論や感覚ではないロジカルな視点で解説します。また一方で、これまで「常識とされてきた企画書の書き方」にメスを入れ、個々のTIPSを紹介すると共に通る企画書を効率的に生み出すためのテクニックを「書く側」と「書いてもらう側」の両面から紹介します。</p>	

<b>BP</b>	<b>NW</b>
<b>8月21日(水)</b>	<b>13:30～14:30</b>
<b>パネルディスカッション</b>	<b>メインホール</b>
<b>公募</b>	<b>月商1億円超えタイトルのディレクター達が語る、成功するオンラインゲーム開発&amp;運営の秘訣</b>
<p><b>本城 嘉太郎</b> 株式会社モノビット 代表取締役社長</p> <p><b>谷 直史</b> 株式会社グラニ 代表取締役社長 / エグゼクティブプロデューサー</p> <p><b>瀧澤 法弘</b> 株式会社オレンジキューブ 代表取締役 CEO</p> <p><b>中尾 圭吾</b> 株式会社ハンビットユビキタスエンターテインメント / オンライン事業部 部長 オンラインゲーム制作&amp;運営会社</p> <p>■<b>受講スキル</b> オンラインゲームの開発者、もしくは、これから開発する予定のある方。オンラインゲームの運営担当者、もしくはこれから運営する予定のある方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> オンラインゲーム開発&amp;運営を成功に導くための考え方やテクニック、方法論など。また、ゲーム運営に関する具体的な成功や失敗の事例など。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> ドラクエX、ガンダムバトルオペレーション、PS2など…いよいよコンシューマゲーム志向の本格的オンラインゲームが日本で制作され、コンシューマゲーム開発者の手によって運送される時代がやってきました。しかし、オンラインゲームの世界では、従来のコンシューマゲーム開発とは少し違った制作ノウハウと、さらには運営ノウハウまで要求されます。そこで、オンラインゲーム開発&amp;運営で卓越した成果を残しているディレクター3名をパネリストに迎えて、過去の成功や失敗を具体的に通って頂き、成功するオンラインゲーム開発&amp;運営の秘訣を探ります。 &lt;パネリスト(50音順)&gt; ・瀧澤 法弘・株式会社オレンジキューブ 代表取締役社長 代表作：プラウダ三国志(ONE-UP)、Lord of knights(Aiming) ・谷 直史・株式会社グラニ 代表取締役社長 代表作：大連携！！オーディンバトル(gloops)、神聖のツルハラグート(グラニ) ・中尾 圭吾・株式会社ハンビットユビキタスエンターテインメント 運営事業部部長 代表作：グラナエスバ(PCオンラインゲーム) &lt;モデレーター&gt; ・本城 嘉太郎:株式会社モノビット 代表取締役社長</p>	

<b>BP</b>	
<b>8月21日(水)</b>	
<b>13:30～14:30</b>	
<b>セッション</b>	
<b>315</b>	
<b>招待</b>	<b>～外注取引における戦略的な関係の構築～ ゲーム開発の外注取引に役立つ下請法の知識</b>
<p><b>向井 康二</b> 公正取引委員会 事務総局経済取引局取引部取引企画課 上席総務対策調査官</p> <p>■<b>受講スキル</b> 特に受講スキルは問いません。外注取引について関心のある方、企業経営者の方に聞いていただきたいと思います。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> ・下請法等のコンプライアンスを通じた外注取引の公正化。 ・消費税率の引上げに伴うビジネスリスクに対する考え方。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> ゲーム開発において、品質向上、コスト低減などビジネス上のメリットから外注取引は無視できないものとなっています。特に、クリエイティブで活気に満ちた中小事業者やフリーランスの個人事業者と取引をずる際は、下請法の知識は不可欠なものです。ゲーム業界の外注取引において想定される課題と問題点(発注事務、開発費用、ロイヤリティなど)を中心に下請法の規制内容を分かりやすく説明します。あわせて、消費税率の引上げに際し、買いたたき等の転嫁拒否行為を禁止することなどの特別措置を盛り込んだ消費税転嫁特措法(平成25年6月成立)の内容についても説明します。下請法や消費税転嫁特措法の遵守は、取引条件の透明化と取引先との信頼関係の醸成に資するものであり、ゲーム業界の発展に貢献するものと考えています。</p>	

<b>GD</b>	<b>NW</b>
<b>8月23日(金)</b>	<b>16:30～17:30</b>
<b>ワークショップ</b>	<b>513</b>
<b>PR</b>	<b>[濃縮還元]1時間でオンラインゲームをつくっちゃおう-5</b>
<p><b>常名 隆司</b> GMOクラウド株式会社 Photon 運営事務局 プロダクトマーケティング担当</p> <p><b>中村 康孝</b> GMOクラウド株式会社 コーポレート部 クラウドソリューション事業準備室 テレロップアーリレーションアソシエイト</p> <p>■<b>受講スキル</b> 会場でUnityを起動できる方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> オンラインゲーム開発における Photon Cloud の有用性。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 本ワークショップは会期中に6回開催します。各回の内容は同じですので、ご都合の良いお時間にぜひご参加ください。UnityとPhotonCloudを使ってオンラインゲームを開発ゲーム開発において、誰もが面倒だと思っている「ネットワークの実装」それをたった一時間で実現してしまうのが今回のワークショップです。オンラインゲームを作ってみたい、しかし企画段階では発案をためらい、いざ作るときには大変な手間と時間がかかる。ゲーム開発に携わる方なら、誰もがそんな思いをしているのではないだろうか。「Photon Cloud」の活用によって、そのイメージは大きく変わるはずで、クラウド形式のため、API通信するだけで「リアルタイム」「マルチプレイ」を実現する「Photon Cloud」サーバーの見積りも、サーバー構築・運用管理もいりません。サンプルコードも揃っているでゲームに組み込むのも簡単です。実際にPhotonCloudに触れて、その実用性を体感してください。このワークショップが終わった瞬間から、あなたはずでにオンラインゲームテレロッパーです。</p> <p>■<b>参加申し込み方法</b> 極力、下記URLから事前登録をお願いします。当日の飛び入り参加も歓迎しておりますが、事前登録していただいた方を優先させていただきます。ワークショップへの事前参加お申し込みはこちらから <a href="http://atnd.org/event/PhotonCloudWorkshopCEDEC2013/">http://atnd.org/event/PhotonCloudWorkshopCEDEC2013/</a> みなさまのご参加をお待ちしております。</p>	

<b>GD</b>	<b>SP</b>
<b>8月23日(金)</b>	<b>17:50～18:50</b>
<b>CEDEC CHALLENGE</b>	<b>302</b>
<b>招待</b>	<b>PERACON2013表彰式</b>
<p><b>遠藤 雅伸</b> 株式会社モバイル&amp;ゲームスタジオ 取締役 ゲームデザイナー</p> <p><b>築瀬 洋平</b> 株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 ゲームデザインリサーチャー</p> <p><b>小谷 浩之</b> 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インターナルテラボップメント部 シニアゲームデザイナー</p> <p><b>三上浩司</b> 東京工科大学 メディア学部 准教授</p> <p>■<b>受講スキル</b> ゲーム企画に興味のある方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> 企画の多様性。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> CEDECの会期前に発表されるテーマに沿って、A4一枚に15秒ほどで見れる企画をまとめたコンセプトシートを作り、プロアマーの垣根を越えて「おもしろさ」を競います。審査委員の審査とWeb投票によって決まった順位を、このセッションでは1位から発表し、応募者を壇上に迎えて表彰を行います。</p>	

<b>BP</b>	
<b>8月21日(水)</b>	
<b>13:30～14:30</b>	
<b>セッション</b>	
<b>511+512</b>	
<b>公募</b>	<b>異文化理解 一世界にうってでる時に知っておくべき事柄 / 人種、宗教、政治、セックス、暴力</b>
<p><b>兵藤 岳史</b> 株式会社バンダイナムコスタジオ 海外コンテンツ制作部 管理</p> <p>■<b>受講スキル</b> 海外むけコンテンツ制作デザイン担当者、プロデューサー。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> 世界にむけてコンテンツを制作する時、最低限どこに気をつけなければいけないか。どうしてそのような注意が必要か。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> ワールドワイドにむけて作成されるコンテンツにおいて、無意識的にその地域/文化のルールを犯してしまう場合があります。『人種差別』、『宗教の尊厳』、『政治的問題』、『チャイルドポルノ』など、多くの日本人クリエイターにとってはなじみが薄いと思います。</p> <p>しかしながら「そんなつもりじゃありませんでした」は世界においては通用しません。これまでのいくつかのゲームがそこですみずき、物議を醸すとともに製品の回収や発売後の差し替えなどがおこってきました。ここでは主に米国市場を念頭におき、「なにが問題とされてきたか、問題とされるのか」事例を紹介しつつ、「問題表現とはなんだろうか」と考える場にします。</p>	

<b>BP</b>	
<b>8月21日(水)</b>	
<b>14:50～15:20</b>	
<b>ショートセッション</b>	
<b>302</b>	
<b>公募</b>	<b>～アジアの常識は日本の非常識～世界のボリュームゾーンとしての中間層市場に生まれる新たなゲームビジネスモデル</b>
<p><b>大和田 健人</b> Kent Ho &amp; Partners Ltd. Company Director</p> <p>■<b>受講スキル</b> アジアにおけるコンテンツビジネスに興味をお持ちの方。新たなコンテンツのビジネスモデルを検討されている方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> ゲーム・コンテンツに関するアジア中間層独自の消費習慣・市場情報。新たに生まれつつある中間層を対象としたコンテンツビジネスモデルと、その市場背景への理解。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 2020年には20億人を超えると思込まれている世界最大のボリュームゾーンとしてのアジア新興国の中間層。中でも若者層は4億人と、ゲーム・コンテンツ市場として無視することのできない重要な市場です。しかし、アジア新興国中間層の所得水準や消費行動は、日本をはじめとする先進国とは大きく異なり、我々のコンテンツやビジネスモデルを持ち込むのは非常に困難です。本講義では、講師の10年に渡るアジアにおけるゲームビジネスの現場経験と、アジア各国における中間層・低所得者層との交流と観察を通じて得られた知見に基づき、中国の中間層を中心に、アジア各国中間層の消費習慣及び、彼らを対象とした独特のコンテンツビジネスモデルをご紹介します。</p>	

スケジュール
会場全体図
基調講演
セッション
特別招待
協賛セッション
エジンニリング
ビジュアルアーツ
サウンド
ネットワーク
ゲームデザイン
プロデューサー&シナリオ
アカデミック・基礎技術
ノンジャンル
海外トラッキング
インタラクティブセッション
展示コーナー
CEDEC AWARDS
CEDEC CHALLENGE

BP	ENG
8月21日(水) 14:50～15:50 セッション <span style="float:right">501</span>	
公募	<b>ゲームのチカラを電機の世界へ</b>
<p><b>近藤 文仁</b> 株式会社セガ 開発技術部 技術開発課 チームリーダー</p> <p>■<b>受講スキル</b> ゲーム業界の技術・ノウハウを幅広く活かしたいと考えている方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> ゲーム業界で業務に従事する者が持っているであろう、ゲーム開発におけるノウハウが、電機業界等他の業界においても適用できるという気付きと、その活用方法。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 電機業界でも高性能なCPU/GPUが利用できる機器が登場し、ゲーム業界の技術やノウハウを生かせる土壌が醸成されつつある。本セッションでは、ゲーム業界のツールやランタイムエンジンの供給を介して、ゲームのチカラが実際の家電等で活用された実例を挙げながら、他業界における課題や展望を伝える。</p>	

BP	
8月21日(水) 16:30～17:30 セッション <span style="float:right">302</span>	
公募	<b>ソーシャルゲーム運営者が真にみるべき KPI とは</b>
<p><b>井澤 正志</b> フリーランス データマイニング</p> <p>■<b>受講スキル</b> ソーシャルゲームにおけるユーザ行動分析に興味を持っている人。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> ソーシャルゲームにおけるユーザ行動分析におけるポイントやその活用方法。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> ソーシャルゲームの運営において、DAUやMAUなど様々な基本KPIが設定されています。しかしながら、この数値はライトユーザからコアユーザまでの全てのユーザを「1」としてカウントしており、総体として見るには実態をなしていないケースが多いです。このセッションでは、基本KPIをどのように分解すれば、真に見るべきポイントに近づけるかについてお話をします。</p>	

BP	
8月22日(木) 11:20～12:20 セッション <span style="float:right">301</span>	
PR	<b>アジアのインターネット・中国モバイルゲーム事情最前線</b>
<p><b>家本 賢太郎</b> 株式会社クララオンライン</p> <p>■<b>受講スキル</b> インターネットインフラに携わった経験や興味がありますとより一層理解が深まると思います。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> アジアでも特に中華圏でのスマートフォン向けのゲーム・アプリにおける日本との違いを、インフラとライセンスで実際に携わる立場からお話することで、事業展開や開発における基本的な事前確認ポイントを網羅します。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 日本とアジア各国(特にこのセッションでは中国、韓国、台湾、シンガポールにフォーカスしています)でのスマートフォン向けのゲームにおける展開や開発に際して必要な、現地のモバイルインフラの状況、インフラの差異による通信への依存度の状況、ユーザ端末の状況、主な規制、注意点などをお話します。特に、日本と各地域との違いに視点を置き、日本のゲームをそのまま持っていったもなぜうまくいかなかったのか、その理由は何であるのかという点を紐解くヒントに繋がることをゴールとします。例として、モバイル回線契約の違い、中国の3Gの状況(ほぼ3Gの投資はこれ以上進まず、4Gの正式サービス化までは高速化等の課題は空白の状況です)、中国人から見た日本のスマートフォン向けゲームに対する評価などのトピックを解説します。</p>	

BP	
8月21日(水) 14:50～15:50 セッション <span style="float:right">511+512</span>	
公募	<b>BitSummit ～インディーズゲームサミット “BitSummit” の課題と成功への秘密～</b>
<p><b>ジェームズ ミルキー</b> 有限会社キュー・ゲームス プロデューサー</p> <p><b>吉田 謙太郎</b> 有限会社キュー・ゲームス スタジオディレクター</p> <p><b>富永 彰一</b> 有限会社キュー・ゲームス 開発マネージャー</p> <p>■<b>受講スキル</b> インディーズゲーム開発者についての興味。イベント開催から運営についての興味。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> 日本のインディーズゲーム開発シーンと海外との違い。インディーズゲームイベント開催についての結果と課題について。ゲーム・クリエイターが世界へゲームを発信する方法。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 2013年3月9日に京都で開催されたゲーム・クリエイターの祭典“BitSummit”はどのようにして企画され、開催に至ったのか?日本のゲーム・クリエイターと国内外のメディアを繋ぐ全く新しい試みのイベントは日本のゲーム会社に務める一人のスタッフの発案で開催されました。日本のゲーム・クリエイターが持っている情熱を外へ発信する事がBitSummitの一つの目的です。BitSummit開催の動機、日本のインディーズゲーム開発シーンの様々な問題や最終的に運営側やクリエイターが得られたものについて語ります。</p>	

BP	
8月21日(水) 16:30～17:30 セッション <span style="float:right">315</span>	
公募	<b>翻訳者が欲しい情報とその理由：開発者にできる事とするべき理由</b>
<p><b>矢澤 竜太</b> 架け橋ゲームズ ローカライゼーション・ディレクター</p> <p><b>ザック・ハントリ</b> 架け橋ゲームズ ディレクター</p> <p>■<b>受講スキル</b> ローカライズ対象アセットの制作 / 管理に関わる一般的な知識。特にシナリオライター、GUIデザイナー、ゲームデザイナーの方向けの内容です、それ以外の方にも何らかの知見は提供できると考えます。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> 明日から使える“翻訳者フレンドリーな仕事の仕方”の具体的なアイデア。セッションで扱わなかった事例について応用を利かせるための背景知識。これまでの施策が英語圏ゲームにどう見えるかの具体的なフィードバック(主に質疑応答にて)。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> “どんな“情報を”なぜ”翻訳者が求めるのか?そして開発者として”明日からできること”は何か?その努力の見返りは?そういったことを、標準的なサンプルテキストを例に解説していきます。お金をたくさん払わなくても(払ったほうが良いのは確かですが)ちょっとした互いの気遣いで、ローカライズ品質は変わります。本セッションは、普段ローカライズをあまり意識しないで”ゲーム作り”に没頭している方にこそ有用な内容にしたいと考えています。</p>	

BP	
8月22日(木) 11:20～12:20 セッション <span style="float:right">302</span>	
公募	<b>欧米における最新デジタルマーケティング ～世界が熱狂するゲームトレーラー～</b>
<p><b>定元 邦浩</b> グーグル株式会社 第一広告営業本部 アカウントエグゼクティブ</p> <p>■<b>受講スキル</b> デジタルマーケティングに興味のある人。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> ゲームトレーラーに関する基礎知識、及び欧米での傾向。心理的観点から見る、有効なオンラインコマercialの作り方。これからのデジタルマーケティングにおける、映像配信の有効性。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 言語、文化を超え、世界を熱狂させるゲームトレーラーとは。世界に「伝わる」映像を日々制作する立場から、トレーラーの役割、重要性や、これからの世界市場を視野にどのように映像を制作・配信するのが有効かを探る。</p>	

BP	
8月22日(木) 13:30～14:30 セッション <span style="float:right">302</span>	
公募	<b>アラブ諸国の家庭用ゲーム市場</b>
<p><b>佐藤 翔</b> 株式会社メディアクリエイト メディアクリエイト総研 アナリスト</p> <p>■<b>受講スキル</b> アラブ諸国に関する入門的な知識(国名程度で十分です)。新興国のゲームマーケティングへの関心。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> アラブ諸国の家庭用ゲームの市場、流通構造。新興国ゲーム市場のマーケティングの課題と可能性。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 新興国のゲーム市場はオンラインゲーム、モバイルゲームの売上げが伸びている一方、コンソールゲーム市場については所得や海賊版などの問題から、利益の確保が難しいとされています。しかし、新興国においても、コンソールゲームの根強いファンは確実に存在しており、コンソールのゲームファンがゲームコミュニティの中心となっています。今後の発展の仕方や販売手法の工夫によっては、新興国はオンラインゲームやモバイルゲームだけではなく、コンソールゲームについても大きな市場となる可能性を持っているのではないのでしょうか。昨年11月のJordan Gaming SummitやDubai World Game Expoへの参加、現地のゲーム業界関係者へのヒアリングなどを基に、アラブ諸国のコンソールゲーム市場の現在について、その現状と課題、発展の可能性、日本企業のアラブ市場へのアプローチのポイントなどを解説します。</p>	

BP	
8月22日(木) 14:50～15:50 セッション <span style="float:right">302</span>	
公募	<b>海外カジュアルゲーム市場の最前線報告</b>
<p><b>山下 龍二郎</b> 福岡市 経済観光文化局企業誘致課 企業誘致係長</p> <p><b>新 清士</b> オフィス新 ジャーナリスト(ゲーム・IT)</p> <p>■<b>受講スキル</b> 海外市場への進出を検討しているアプリ、ゲーム開発等に携わる企業、個人開発者の方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> 海外におけるカジュアルゲーム市場の最新情報、日本のゲーム開発企業のビジネスチャンス、留意点など、今後の海外ビジネス戦略確立の基となる。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 世界中で拡大している「カジュアルゲーム」市場。福岡市では昨年に初めてアジアにて開催された、世界最大のカジュアルゲームイベント「Casual Connect Asia」に専門家を派遣して、スマートフォン市場の拡大と共に急速な市場の変化を見せる同市場について、この1年での市場の変化、海外市場へ参入した日本企業の動向など今後の業界動向などについてまとめた専門家による最新事情を講演。併せて、国内地域の事例として福岡市のゲーム産業集積や取り組み事例について紹介。</p>	

BP	
8月22日(木) 16:30～17:30 セッション <span style="float:right">302</span>	
公募	<b>ゲーム先進国と新興国の最新事情とクリエイターにとってのビジネスチャンス</b>
<p><b>矢田 真理</b> オフィス矢田代表/立命館大学 衣笠総合研究機構 ゲーム研究センター 客員研究員</p> <p><b>中村 彰憲</b> 立命館大学 映像学部 教授</p> <p>■<b>受講スキル</b> ゲームプロデューサー、ディレクターの方々、新興国ビジネスに関心のある方々など。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> 世界的なゲーム市場と業界の最新事情と日本のコンテンツ展開のビジネスチャンス。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 家庭用ビデオゲームでは、日本のコンテンツは、任天堂を除いてはほぼ国際競争力がないといえるが、モバイル・ソーシャルアプリ分野では、欧米や新興国など海外を含め、世界的に、日本のソーシャルアプリメーカーは「勝つことができる」とみられる。スマホ対応ゲームを含む、モバイルソーシャルゲームアプリ開発のノウハウが、日本には蓄積があり、それゆえ、世界的に競争優位に立つことができる。現在のゲーム産業のキーワードは、「スマートフォン、ソーシャル、新興国を含めたグローバル化」であると考えており、このような環境のなかで、日本のゲームクリエイターは、大きなビジネスチャンスを獲得できる可能性がある。また、モバイルソーシャルゲームで、資金面や開発スキル面で充実したソフトメーカーが、家庭用ビデオゲーム産業に参入してくることで、家庭用ビデオゲーム産業が活性化することも考えられる。本セッションでは、ゲーム先進国と新興国の市場の最新事情を紹介し、上述の持論を展開していきたいと考えている。</p>	

BP	
8月22日(木) 13:30～14:30 セッション <span style="float:right">315</span>	
公募	<b>SEGA Game Jam がもたらした組織活性化の効果</b>
<p><b>村上 健治</b> 株式会社セガ 第一研究開発本部 開発1-2部 プログラマー</p> <p><b>粉川 貴至</b> 株式会社セガ 開発技術部 エンジニア</p> <p><b>石畑 義文</b> 株式会社セガ 第一研究開発本部 開発1-2部 プログラマー</p> <p>■<b>受講スキル</b> ・開発組織の活性化について考えている方。 ・社内Game Jamを企画している方、説得材料を探している方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> ・社内Game Jamで得られた組織の活性化の効果。 ・社内Game Jamを開催する上で問題となる点とその対応方法。 ・現場の声から全社的事件を実現する方法。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 短時間、即席チームでゲームを作るGame Jamの開発者コミュニティでの盛り上がりを受け、セガにおきましても自社オフィスを利用した社内Game Jamを、2012年7月、11月の2度に渡り開催しました。本講演では、現場の声から始まった社内Game Jam開催に向けての取り組みと、その後の展開について紹介することで、Game Jamがもっている開発スタジオの活性化の効果について示します。</p>	

BP	
8月22日(木) 14:50～15:50 セッション <span style="float:right">315</span>	
公募	<b>ゲームジャムで見つけた！ 短期開発で全力を引き出すモチベーションコントロール法</b>
<p><b>後藤 誠</b> マッチロック株式会社 BISHAMON エヴァンジェリスト/プログラマー</p> <p>■<b>受講スキル</b> チームマネジメントに興味のある方、ゲームジャムに興味のある方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> リーダーが気をつける要素とモチベーションコントロールのための手法。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 「後藤さんのチームは楽しく楽しかった!」 「後藤さん、ゲームジャムでどのようなマネジメントを行ったんですか?」</p> <p>複数人より同じ質問を受けました。この質問がきっかけとなり自分の手法をまとめることにしました。初めてゲームジャムにリーダーとして参加したときの失敗から抱いた1つの課題、それは「どのようにすれば、短期開発において最高のゲームが作れるか?」でした。始めは私も目標設定やタスク表のような手法ばかりを考え、スケジュールを設計していました。しかし、ゲームジャムに参加中、全員のパフォーマンスが物凄く上がり驚く場面がありました。これは「各人が自ら進められる環境」と「各人のモチベーションを高めること」だったのです。その結果、各人は次々に指示された以上の結果を出し始めました。Global Game Jam や、Fukushima Game Jamへリーダーとして参加した経験を通して発見し、実際に行った短期開発でのメンバーの全力を引き出すためのモチベーションコントロール法をご紹介します。皆様の日々の開発にも応用できれば幸いです。</p>	

BP	
8月23日(金) 11:20～12:20 セッション <span style="float:right">301</span>	
PR	<b>日本、そして世界中のゲームユーザーにエンゲージする Facebook の最新ソリューション</b>
<p><b>田中 俊之</b> Facebook Global Marketing Solutions Senior Sales Manager</p> <p>■<b>受講スキル</b> ・マーケティング &amp; プロモーションに携わっている方。 ・ゲームディベロッパーの皆様。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> ・Facebookの最新ソリューションがもたらす、ゲームユーザーに対するリチと深いエンゲージメント。 ・Facebookを使った世界中のユーザーに対する効果的な集客手法とブランディング。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> APACを始め海外では非常に多くのゲームディベロッパー様がFacebookをベースにビジネスを加速させており、2012年には100以上のゲームディベロッパー様が年間100万ドル以上の売り上げをFacebookにて展開するゲームからあげました。Facebookではゲームユーザー数も大きく増加しており、毎月2.5億人以上がFacebookでゲームをプレイしています。さらに、Facebookから各企業様のアプリをダウンロードするためにApp Store、Google Playに移植したクリックは月間で2億6300万を数えるまでに成長しています(2013年2月現在)。本セッションでは、こうした世界中のゲームユーザーにFacebookのマーケティングソリューションを通じて効果的にアプローチし、コンソールゲーム、モバイルゲーム、オンラインゲームともにユーザーとの深いエンゲージメントをもたらす手法をご案内致します。</p>	

BP	8月23日(金) 11:20～12:20 セッション <span style="float:right">511+512</span>
PR	<b>スマートフォンアプリのグローバル動向とこれからの成功の秘訣 / Smartphone Apps, Global Trend and Key Success Factors</b>
<p><b>神田 裕介</b>                  タップジョイ・ジャパン株式会社 代表取締役</p> <p>■<b>受講スキル</b>                  日本国内とグローバル展開をしている、または予定しているスマートフォンアプリのビジネス責任者、企画担当者、及びプロモーション担当者向けのセッションです。                  This session is for business owners/planners, marketing planners and developers of smart phone apps who are looking for better understanding on global trends and tips &amp; tricks on how to make your apps successful not only in Japan but also globally.</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b>                  スマートフォンアプリのグローバル動向及び、日本を含むグローバル市場におけるアプリのプロモーション/集客方法と、マネタイズ手段について理解を深める事ができます。                  Attendees of this session will gain an overview of global smartphone apps trends, as well as advice and tips on how to efficiently distribute and monetize your apps not only in Japan but also globally.</p> <p>■<b>セッションの内容</b>                  スマートフォンアプリ市場においては、ここ数年、フリーミアムモデル(アプリ内課金型)の市場が拡大するとともに、デベロッパーのグローバル展開がより一層進みました。本セッションでは、スマートフォンアプリ市場の最新のグローバル動向や集客・マネタイズの最新のトレンドをご紹介します。                  Smartphone app market in 2012 showed great increase in business size of free-to-play model, and developers operating business globally. This session will introduce latest global trend of smartphone apps market and also provide insights on key success factors for making your apps successful in the global market.</p>	

BP	8月23日(金) 13:30～14:00 ショートセッション <span style="float:right">501</span>
公募	<b>変化するゲーム開発現場と女性クリエイターの実状</b>
<p><b>高崎 奈美</b>                  株式会社マトリックス コンテンツ事業部 デザイン開発課 主任</p> <p><b>大戸 さやか</b>                  株式会社ウインズ 3D制作部 テクニカルアーティスト</p> <p>■<b>受講スキル</b>                  女性開発者。男女問わず人、育成及び組織構成に興味のある方対象。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b>                  ・2年前の調査数字(引用)からの具体的な変化、調査結果。                  ・実際に働いている女性開発者からの声、問題点。                  ・「働き続けたい」と思う女性開発者に向けた支援、事例。                  ・人材育成、組織構成に携わる人への提案、ヒント。等。</p> <p>■<b>セッションの内容</b>                  ゲームの需要と共に変化するゲーム業界。その開発現場では多くの女性が活躍しており、キャリアパスも多様性を見せています。約20年ディベロッパ開発を経験してきた立場から得ている所感と、実際に調査してみた数字で見る実状を比べ、調査で集まった女性開発者からの声をお伝えします。</p>	

BP AC	8月23日(金) 14:00～14:30 ショートセッション <span style="float:right">511+512</span>
公募	<b>リハビリ用シリアスゲーム「リハビリウム起立くん」の開発、販売、介護施設への導入</b>
<p><b>松隈 浩之</b>                  九州大学大学院 芸術工学研究院 講師</p> <p><b>横井 むつみ</b>                  株式会社メディカ出版 介護・エンタメディカル編集課 ディレクター</p> <p><b>野口 伸二</b>                  フリーランス 制作コーディネーター</p> <p><b>梶原 治朗</b>                  特定医療法人順和 長尾病院 リハビリテーション部 作業療法士 スタッフ長</p> <p>■<b>受講スキル</b>                  シリアスゲーム制作、開発、研究をおこなっている人、あるいは今後おこなう予定がある人。ゲーム業界以外の分野、特に医療介護ヘルスケア分野とのコラボレーションを模索している人。大学等においてゲーム制作関連の教育をおこなっている人。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b>                  ゲーム業界以外の組織(病院、介護施設)とのコラボレーション法。高齢者向けリハビリゲーム制作の実践例。国内におけるシリアスゲームのビジネス展開。</p> <p>■<b>セッションの内容</b>                  九州大学では2010年度から、特定医療法人 順和 長尾病院との共同研究にて、リハビリ用シリアスゲーム『樹立の森 リハビリウム』を開発し、医療、介護の現場において、ゲームの有用性と安全性の検証をおこなってきました。そして、2012年には、メディカ出版にて同ゲームをベースとした「リハビリウム起立くん」が開発され、2013年より販売を開始しております。本セッションでは2012年の開発および、2013年の販売後の施設等における状況を中心に、リハビリ用シリアスゲームの開発そして販売、現場への導入についてを順を追って発表します。加えて、九州大学にてあたりに開発中の半側面空間無視対応ゲームや、ヘルスケア用太極拳ゲームについても発表します。</p>	

BP ENG	8月23日(金) 11:20～12:20 セッション <span style="float:right">511+512</span>
公募	<b>新ビジネスはゲームエンジニアから</b>
<p><b>三部 幸治</b>                  株式会社タイトー AG事業本部 技術顧問</p> <p>■<b>受講スキル</b>                  ハードウェア・ソフトウェアの一般的知識、新ビジネスへの意欲、自社の持つ技術。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b>                  自ら持つ技術の再発見と、新規事業のヒント。</p> <p>■<b>セッションの内容</b>                  ゲームエンジニアは、様々な技術の先頭で活動している。ビデオゲームの初期にはCPUの普及を大きく促し、ポリゴンゲームで普及に弾みを付けたDSPは今日の携帯電話には不可欠の技術となり、最新のGPUはスーパーコンピュータにも使われている。この様にゲームエンジニアは思いのほか多くの先端技術に日々接しており、他業界よりも一歩先に新ビジネスを生み出すチャンスを持っている。新しい産業の育成が叫ばれる中、多くの要素技術に日々接しているゲームエンジニアはその可能性を秘めた貴重な存在である。このセッションでは、ゲームエンジニアであった筆者が考案・事業化した世界で最初の「通信カラオケ」を例に、新ビジネスの考案と事業化の過程、展開の方法、経験した課題などをエンジニアの視点から紹介し新規事業開拓を担当されているエンジニアのヒントとする。                  思いつきのアイデアがそのまま新規事業に繋がることは少なく、社内ベンチャーのハードルも高い。一方で一つの技術や考案が新たなビジネスを生み、社会の仕組みなどにも影響を与えるのを垣間見るのはエンジニアとしての醍醐味でもある。エンジニアは新規事業のキーパーソンであって欲しい。</p>	

BP SND	8月23日(金) 14:00～14:30 ショートセッション <span style="float:right">502</span>
公募	<b>ゲーム音楽演奏における許諾管理と適正金額</b>
<p><b>斉藤 健二</b>                  株式会社 2083 代表取締役                  イベント企画・制作、メディア運営</p> <p>■<b>受講スキル</b>                  自社コンテンツの権利管理の実務経験。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b>                  自社コンテンツ(楽曲の演奏)の許諾管理と適正金額の判断。</p> <p>■<b>セッションの内容</b>                  昨今、プロ・アマチュア問わず、ゲーム音楽のコンサートが多数開催されるようになりました。その中で演奏許諾のお問い合わせを受けたものの、どう管理し、いくら費用を請求すればよいのか? JASRAC や各社の対応を引き合いに自社コンテンツの許諾管理と適正金額の判断に焦点を当てたセッションとなります。</p>	

BP	8月23日(金) 14:50～15:50 セッション <span style="float:right">315</span>
招待	<b>デジタルコンテンツの販売方法に関する景品表示法の考え方 ～コンパガチャの問題点と今後のデジタルコンテンツの販売方法に関する留意点～</b>
<p><b>星 知矩</b>                  消費者庁 表示対策課 課長補佐</p> <p>■<b>受講スキル</b>                  特別なスキルは必要ありませんが、コンテンツ開発及び運営に携わった経験がありますとより一層理解が深まると思います。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b>                  景品表示法の基礎と今後のデジタルコンテンツの販売方法に関して留意すべき点を整理できると思います。</p> <p>■<b>セッションの内容</b>                  昨年は、いわゆるコンパガチャの景品表示法における問題点が話題となり、ソーシャルネットワークゲーム等のデジタルコンテンツ課金の販売方法に関しては様々な問題が指摘されています。本セッションでは改めて景品表示法の基礎的な考え方をお話するとともに、コンパガチャはどのような点が景品表示法上問題だったのか、今後のデジタルコンテンツの販売方法においてどのような点が景品表示法上問題となりうるのかなどについて、お話していきたいと思ひます。</p>	

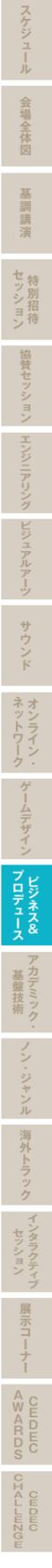
BP	8月23日(金) 14:50～15:50 セッション <span style="float:right">501</span>
公募	<b>専門職必見！これからクリエイターに必要な力とは ～バンナムで8年間行われたリーダー育成研修～</b>
<p><b>河野 紀子</b>                  株式会社バンダイナムコスタジオ E T開発本部 エンターテインメントテクノロジー開発部門 アニメーション部 アニメーション課 課長補佐 リードアニメーター</p> <p>■<b>受講スキル</b>                  ・職種に限らず、もっとうまく仕事をしたいと思っている方。                  ・部下に、もっと優れた社員になって欲しいと考える方。                  ・ご自分の今後のキャリア、人材育成、研修に興味のある方などなたでも。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b>                  ・これまでクリエイターに足りていなかった事、これから必要とされるであろう事。</p> <p>■<b>セッションの内容</b>                  バンダイナムコスタジオでは以前から、クリエイター向けに育成施策を行ってきたが、その中でもクリエイター自らカリキュラム作成し講師を行った、とある研修が高い効果を出している。川口忠彦は法政大学法学部を卒業後、ビジュアルデザイナーとしてナムコに入社し、「SEVEN～モールモースの騎兵隊～」でアートディレクター、「VENUS &amp; BRAVES～魔女と女神と滅びの予言～」ではディレクターを務めた変わり種のアーティスト。そんな川口がゲーム開発の現場において強く必要性を感じ、作成したリーダー育成の為のオリジナル研修。1クラス4人制、1年間に渡るカリキュラム。その内容は社内でも公開されていないにも関わらず、毎年あらゆる職種の社員が門を叩き、卒業生は8年間で約50名にのぼる。受講した社員にはどのような変化があり、上司からはどのような評価をされているのか? 川口が内容の公開を避け続けた理由、その内容とは?そして今、クリエイターに足りていないことは? 昨年CEDEC2012での中二病講演で好評を博し、この研修の卒業生でもある河野が、そのポイントを明らかにする!</p>	

BP	8月23日(金) 16:30～17:30 セッション <span style="float:right">メインホール</span>
招待	<b>「大東京トイボックス」スタジオ G3 天川も来てる! ? デジタルコンテンツ配信先駆者の既成概念からの新しい一歩の踏み出し方</b>
<p><b>小沢 高広</b>                  うめ 漫画家</p> <p>■<b>受講スキル</b>                  既存の業界と協調しつつ新機軸を打ち出したい方。漫画とゲームのコラボレーションで何かできないか企画されている方。連載を持つプロの漫画家がどのようにゲーム業界を見ているのか気になる方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b>                  会社や組織、業界の中から新機軸を打ち出していく際のヒントが得られます。新しい技術にチャレンジしていくための環境作りの手法。漫画特有の表現手法とデジタル表現における効率化と、コンテンツによる相違点とデジタルコンテンツ配信の現状を理解できます。</p> <p>■<b>セッションの内容</b>                  雑誌、紙媒体としての展開をかける漫画から、デジタル配信コンテンツとしてデジタルデバイス上で読む人に向けて漫画を楽しんでもらうためのテクニックを解説します。また、日本人漫画家としての先駆者としての経験を元に、出版業界という大きな業界と良い関係を維持し、更なる活動を拡げるために新境地を切り開いていくための処世術を説明します。さらに、「大東京トイボックス」の世界とCEDEC 2013の会場がシンクロするような、そんな試みも行いたいです。</p>	

BP	8月23日(金) 17:50～18:50 セッション <span style="float:right">メインホール</span>
公募	<b>拡散性ミリオンアーサーを PSVITA に展開した事例について</b>
<p><b>古川 雄樹</b>                  株式会社スクウェア・エニックス 特モバイル二部 プロデューサー</p> <p><b>南治 一徳</b>                  株式会社ビサイド 制作部 代表取締役社長</p> <p>■<b>受講スキル</b>                  スマートフォンアプリから携帯ゲーム機までビジネス展開をお考えの方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b>                  スマートフォン向けソーシャルゲームやPSVITA 市場に関する知見を得られます。</p> <p>■<b>セッションの内容</b>                  iOS/Android用ゲームアプリ「拡散性ミリオンアーサー」は国内App Storeのトップセールスランキングで1位を記録し、韓国App Storeでもトップセールス1位、Googleplayでも2位を記録するなど、非常に勢いのあるタイトルです。この拡散性ミリオンアーサーをPSVITAにも展開した事例をご紹介します。PSVITA版における拡散性ミリオンアーサーの開発・運営事例の紹介や、PSVITA市場の最新の動向をお伝えします。</p>	

BP	8月23日(金) 15:20～15:50 ショートセッション <span style="float:right">313+314</span>
PR	<b>アプリマーケットのグローバルトレンド</b>
<p><b>桑水 悠治</b>                  App Annie                  Country Director, Japan</p> <p>■<b>受講スキル</b>                  アプリ事業で経営戦略、マーケティングに携わっている方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b>                  iOS App Store, Google Play, Amazon App Store などのアプリマーケットにおける国別、カテゴリ別トレンド。</p> <p>■<b>セッションの内容</b>                  App Annieはアプリ市場におけるマーケットデータのリーディングカンパニーです。今回は、そのデータの中から日本だけでなく、海外のアプリ市場も含めたトレンドをお話し致します。例えば、                  ・アプリ・パブリッシャーのダウンロード・売上げランキング                  また、データから見えるその成功要因                  ・国別のiOS, Google Playの市場規模比較                  ・国別の全体のダウンロード・売上に対してゲームが占める割合の比較                  といった、幅広いデータからお話しをさせていただきます。</p>	

collaboration BP GD	8月23日(金) 16:30～17:30 パネルディスカッション <span style="float:right">315</span>
招待	<b>オープン化するゲームハードウェアとその未来 ～ OUYA, PSM, XBLIG ～</b>
<p><b>一條 貴彰</b>                  IGDA日本 執行部</p> <p><b>佐川 直樹</b>                  こびとスタジオ ゲームデザイン、プログラム、ミュージックコンポーザー、デザイン(3D)</p> <p><b>北山 功</b>                  神奈川電子技術研究所 ゲーム企画とプログラム</p> <p>■<b>受講スキル</b>                  オープンなゲームハードウェアに興味のある方。これからOUYA, PSM, Xbox LIVE Indie Gamesなどへタイトルを出そうと思っている個人・小規模開発会社の方。教育機関などでオープンなゲームハードウェアの授業導入を検討されている方。個人でゲーム開発をしている方、これから始めたいと思っている方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b>                  オープンなゲームハードウェアに関する最新の状況と、実際にタイトルを配信した経験者からの開発・リリースのノウハウ。個人でゲームハードウェア向けにゲームを開発することの楽しみと、この潮流がもたらすゲーム産業全体の変化。</p> <p>■<b>セッションの内容</b>                  スマートフォンのアプリストアが登場したことによって、誰でも全世界にゲームを販売できる文化が成立してから5年余り。近年では OUYA を初めとしたオープンなゲームハードが登場し、既存のゲームハードも Xbox LIVE Indie Games や PlayStation Mobile などのサービスによって、小規模・個人のインディーゲーム開発者が参入できるようになりました。また、次世代ゲームハードであるPlayStation 4, Xbox One もインディーゲームの誘致と開発環境整備には目覚ましいものがあり、フラットフォーマーの積極的な姿勢がうかがえます。これまでスマートフォンやPC向けにゲームをリリースしていたインディーゲーム開発者は、活躍のフィールドを「ゲーム専用機」にも広げつつあり、日本のインディーゲーム文化とゲーム産業は大きく変化するものと考えています。今回は実際に PlayStation Mobile と Xbox LIVE Indie Games 向けに先陣切ってタイトルを配信した個人開発者を招き、実例を交えつつ、「オープンなゲームハードウェア」の期待と未来について、幅広い視点からディスカッションします。                  ※本招待セッションは、IGDA 日本(国際ゲーム開発者協会日本)とのコラボレーション企画セッションとなります。</p>	



collaboration	AC	<b>8月21日(水) 11:20～12:20 セッション</b>	<b>304</b>
<b>招待</b>	<b>行列の数理と運動の記述</b>		
<b>落合 啓之</b> 九州大学 マス・フォア・インダストリ研究所 教授			
<b>■受講スキル</b> 高校で習う微積や行列を習得していること。			
<b>■受講者が得られるであろう知見</b> プログラミングに役立つような、行列を使った解析、幾何、運動を数理的に捉える見方が身につく。			
<b>■セッションの内容</b> CGにより物体の動きを表現する技法にはさまざまなものがあるが、本講演では動きを変換(行列)を用いて表し、変換の真の空間の中での補間・ブレンドなどの操作を行う手法を説明する。オイラー角を用いる運動の方法と行列の対数関数・指数関数を用いる線形化の方法、四元数を用いる方法の利点や問題点を比較検討する。あわせて、変形を許す剛体でない物体の動きを表すアフィン変換群へこれらの手法が拡張される様子を見る。			
<small>※ 本招待セッションは、IMI(マス・フォア・インダストリ研究所)とのコラボレーション企画セッションとなります。</small>			

AC	BP	<b>8月21日(水) 15:20～15:50 ショートセッション</b>	<b>302</b>
<b>公募</b>	<b>国家戦略としてのゲーム：「行政ゲーム」の光と影</b>		
<b>吉永 大祐</b> 山形大学 企画部 助教			
<b>蔵原 大</b> 株式会社ジェイブレイン 顧問			
<b>■受講スキル</b> ゲームの制作及び研究に関わる方、およびゲームの社会的利活用に職業的関心のある方。または、ゲームに限らずメディアを通じて情報発信活動に従事する方。			
<b>■受講者が得られるであろう知見</b> 世界各国の行政分野におけるゲーム利用の実例と、その周辺議論に関する知見。			
<b>■セッションの内容</b> 本報告では、世界各国で進む行政機関によるゲーム利用を取り上げ、実例を挙げながらその国家戦略としての意味と、その潜在的な公益性および脅威に関する議論について紹介する。その上で、行政分野でのゲーム利用という未開拓分野に対し、民間ゲーム業界からの積極的参入を促すことを目的とする。			

AC	GD	<b>8月21日(水) 17:50～18:50 セッション</b>	<b>501</b>
<b>公募</b>	<b>錯覚を利用した新しい体験のデザイン～感覚、リアリティ、行動を変える技術～</b>		
<b>鳴海 拓志</b> 東京大学 情報理工学系研究科 助教			
<b>■受講スキル</b> バーチャルリアリティ、拡張現実感に関する一般知識。既存の枠組みにとらわれない新しい体験のデザインに興味のある方。			
<b>■受講者が得られるであろう知見</b> 錯覚を応用する新しい技術を用いる事で、これまでにないユーザ体験が提供出来ること。簡単なセットアップで触覚、嗅覚、味覚、満腹感など多様な感覚を提示するための手法。ユーザの判断やリアリティ、行動にバイアスをかける体験誘導のための手法。			
<b>■セッションの内容</b> これまで、臨場感の高い体験を提供するための技術は、映像の精細度を向上させる、立体音響を利用する等、より現実に近い感覚刺激を作り出すことを目標としたアプローチによって発展してきた。一方で、人間が感じるリアリティの高さや体験の意味付けと、感覚刺激の忠実度は必ずしも一致しない。それを最も体現しているのが「錯覚」である。本発表ではゲームをはじめとするエンタテインメントシステムにおいて新しい体験をデザインするための新しいアプローチとして、錯覚を積極的に利用することで、人間の感覚やリアリティ、感情などの主観を人工的に作り出す拡張現実感技術、さらには人間の行動や生活を変える行動誘発技術についていくつかの例を紹介する。			

**46** 主催者および講演者の許可なく、写真撮影、録音、録画等の行為は一切禁止させて頂いております。

collaboration	AC	<b>8月21日(水) 13:30～14:30 セッション</b>	<b>304</b>
<b>招待</b>	<b>コンピュータグラフィックス研究の最前線～レンダリング、プロシージャルモデリングとその周辺～</b>		
<b>土橋 宜典</b> 北海道大学大学院／JST CREST 情報科学研究科 メディアネットワーク専攻 准教授			
<b>櫻井 快勢</b> 大日本印刷株式会社 C&I 事業部 ICT 開発本部 インタラクションデザイン開発室			
<b>■受講スキル</b> SIGGRAPHをはじめとする先端的なCG研究に興味のある方。			
<b>■受講者が得られるであろう知見</b> レンダリング技術とプロシージャルモデリング技術、およびその周辺技術に関わる最先端研究の一例を紹介します。			
<b>■セッションの内容</b> SIGGRAPHをはじめとする学会、研究会等で発表される研究成果は、ゲームを含む様々な映像制作現場において実用化されています。さらに近年では、制作現場で開発された技術が学会で発表される例も少なくありません。本セッションでは、レンダリング技術ならびにプロシージャルモデリング技術の研究に携わる二名のトップクラス研究者を招き、各講師の研究成果とその周辺技術の最新動向を紹介しします。			
<small>※ 本招待セッションは、情報処理学会 GCAD(グラフィクスとCAD)研究会とのコラボレーション企画セッションとなります。</small>			

collaboration	AC	GD	<b>8月21日(水) 17:50～18:50 パネルディスカッション</b>	<b>304</b>
<b>招待</b>	<b>どうなるどうするコンピュータ将棋</b>			
<b>伊藤 毅志</b> 電気通信大学 情報理工学研究科 助教				
<b>松原 仁</b> はこだて未来大学 複雑系知能学科 教授				
<b>山本 一成</b> HEROZ株式会社 エンジニア				
<b>保木 邦仁</b> 電気通信大学 先端領域教育研究センター 特任助教				
<b>■受講スキル</b> 将棋などの思考ゲームに興味のある人。				
<b>■受講者が得られるであろう知見</b> 強くなった思考ゲームAIを今後どう使っていくか? AIとエンタテインメントの融合についての展望。				
<b>■セッションの内容</b> 2013年春、「プロ棋士5人VSコンピュータ5台」の第2回電王戦では、コンピュータが3勝1敗1分で勝ち越した。多くの注目を集めたイベントであったが、すでにコンピュータは、プロ棋士をも凌駕するレベルになりつつある。将棋はコンテンツとして魅力のあるゲームであるが、この強くなってきたAI技術を用いた新しいエンタテインメントが求められている。パネルではプログラマ、研究者らがそれぞれの立場から、今後のコンピュータ将棋の将来について展望していく。				
<small>※ 本招待セッションは、情報処理学会 GI(ゲーム情報学)研究会とのコラボレーション企画セッションとなります。</small>				

AC	<b>8月21日(水) 17:50～18:50 セッション</b>	<b>503</b>
<b>招待</b>	<b>デザインのためのインタフェース</b>	
<b>五十嵐 健夫</b> 東京大学大学院 情報理工学系研究科コンピュータ科学専攻 教授		
<b>■受講スキル</b> インタラクション技術に関する最近の動向について興味がある方。		
<b>■受講者が得られるであろう知見</b> ビジュアルなコンテンツ生成のためのインタラクション技術に関する最近の動向。		
<b>■セッションの内容</b> 現代は大量生産・大量消費社会であり、一部の専門家によってデザインされた製品が世界中の大勢の人々によって使われるようになっている。しかし、このようなやり方では個々人の個別のニーズを完全に満たすことは難しく、また、自分で自分の生活を作り上げてくという創造の喜びを実感することが難しい。このような問題意識のもと、我々のプロジェクトでは、高度に発達した計算機技術を活用し、自分の使うものを自分でデザインできるようにすることを目指して研究開発を行っている。具体的には、プロでない普通のユーザが、3次元CGやアニメーションなどの映像表現を実現したり、自分が使う衣服や家具などの道具をデザインしたり、ロボットの行動を自分用にデザインしたりすることを可能にするためのインタラクション技術の研究開発を行っている。本講演では、本プロジェクトの研究成果についてデモやビデオを織り交ぜながら紹介する。 参考：http://www-ui.is.s.u-tokyo.ac.jp/~takeo http://www.designinterface.jp/		

collaboration	AC	BP	<b>8月22日(木) 16:30～1730 パネルディスカッション</b>	<b>511+512</b>
<b>招待</b>	<b>「福島 GameJam」の3年をふりかえる</b>			
<b>中林 寿文</b> NPO 法人 国際ゲーム開発者協会日本(IGDA 日本) 理事会副理事長 サイバース株式会社 代表取締役社長				
<b>新 清士</b> オフィス新 ジャーナリスト(ゲーム・IT)				
<b>長久 勝</b> 国立情報学研究所 GRACE センター／先端 ICT センター 特任技術専門員				
<b>■受講スキル</b> ゲームジャム/ハッカソンによるラビットプロトタイプング/人材育成に興味がある方。教育機関などでジャム/ハッカソン形式による開発実践型教育カリキュラムの導入に興味がある方。企業の広報などでCSR(Corporate Social Responsibility)を担当されている方、興味がある方。Global Game Jam などの世界的な新しい潮流について興味がある方。リーンスタートアップなど新規事業の立ち上げなどの参考にしたい方。				
<b>■受講者が得られるであろう知見</b> ゲームジャムによるソフトウェアのラビットプロトタイプングの実践と、ゲーム産業が復興支援などの社会貢献活動にコミットメントする方法の事例から今後の広がりを考えるきっかけとする。				
<b>■セッションの内容</b> IGDA 日本では、2011 年から、アマチュアの学生やプロゲーム開発者の混在即席チームが30 時間で集中してゲームを作るハッカソンイベント「福島 GameJam」を毎夏開催しています。本セッションでは開催に至る経緯や実際の内容、目指しているものをご紹介し、ゲーム産業と社会貢献活動についてお話しします。また、海外の Global Game Jam 等の事例も踏まえて、ゲームジャムが持つ様々な側面とポテンシャルについてご紹介しします。 ※ 本招待セッションは、IGDA 日本(国際ゲーム開発者協会日本)とのコラボレーション企画セッションとなります。				

AC	<b>8月23日(金) 13:30～14:00 ショートセッション</b>	<b>511+512</b>
<b>公募</b>	<b>デジタルゲームが人の認知機能に与える影響：ゲーム研究最前線 Today Baba Game Lab</b>	
<b>吉川 真人</b> 東京大学 大学院学際情報学府 修正課程		
<b>■受講スキル</b> とくにありませんが、心理学の研究成果をデジタルゲーム開発へ応用することに意欲のあるゲーム開発者の方々に向けて発信します。		
<b>■受講者が得られるであろう知見</b> 最新の研究の紹介を通して、「ゲーム脳」の誤りと、それとは反対にデジタルゲームがプレイヤーの認知機能に与えるプラスの影響を理解できます。		
<b>■セッションの内容</b> 本セッションは、デジタルゲームが人の認知機能に与えるプラスの影響を解明した近年の研究を紹介するものです。日本中を震撼させた「ゲーム脳」の妄説に対して、近年の研究では、デジタルゲームのプレイヤーは非プレイヤーよりも、意識の切り替えや判断速度に優れていることが報告されています。これは、人が社会生活を送る上で最も重要な「遂行機能」と呼ばれる高次の認知機能の向上を意味します。本セッションでは、心理学事実を測定するために開発された「心理尺度」を用いて人の認知機能を測定する研究を中心に、国内外の神経心理学、認知神経学の最新の研究動向を整理し、非科学的な妄説を批判して、デジタルゲームの応用可能性を示唆する科学的なデジタルゲーム研究を展望します。		

AC	VA	<b>8月23日(金) 15:20～15:50 ショートセッション</b>	<b>511+512</b>
<b>公募</b>	<b>リアルな口内表現を持つ発話アニメーション生成手法の提案</b>		
<b>川井 正英</b> 早稲田大学 理工学術院 修士1年			
<b>■受講スキル</b> 簡単な画像処理に関する知識。アニメーション生成に関する知識。			
<b>■受講者が得られるであろう知見</b> 既存のアニメーションに対して、リアルな口内表現を自動付加する方法。画像合成における Visio-lization 法の実装方法。			
<b>■セッションの内容</b> 映画やゲーム等のCG映像コンテンツの制作において、キャラクタの口内にこだわった発話シーンをより簡易的に作り込む手法をご紹介します。リアルな口内細部の表現を行うためには、技術力のあるデザイナーが手作業で作り込む必要があるため、作成者への負担がかかります。これらの負担軽減のために我々は、リアルな口内画像を自動生成する手法を実現しました。具体的には、口内表現が不十分な発話アニメーションに対して、頭蓋骨の構造を考慮することで歯画像を挿入し、音情報と舌の動きを対応させた上で舌画像を挿入します。さらに、細部表現をよりリアルにするために Visio-lization 法を用いました。本セッションでは、Visio-lization 法の解説とともに、リアルな口内表現の自動生成の可能性について言及します。			

AC	<b>8月23日(金) 11:20～12:20 セッション</b>	<b>501</b>
<b>招待</b>	<b>ゲームのアーカイブ施設に向けて：東京国際マンガ図書館(仮)計画の報告</b>	
<b>森川 嘉一郎</b> 明治大学 国際日本学部 准教授		
<b>■受講スキル</b> ゲームのアーカイブやゲームの歴史を後世の人々に伝えることに関心がある方。		
<b>■受講者が得られるであろう知見</b> ゲームのアーカイブ構築に関わる課題と現状。		
<b>■セッションの内容</b> 明治大学では、マンガ・アニメ・ゲームの複合アーカイブ施設となる「東京国際マンガ図書館」(仮称)の設置計画を発表し、準備を進めています。2009年には、先行施設となる米沢嘉博記念図書館を開館させ、同人誌を含むマンガとサブカルチャーの専門図書館として一般公開するとともに、最終施設に向け、ゲームの保存や展示運用を試験的に行い、課題の洗い出しを進めて来ました。データベースの構築、メンテナンス技術の継承、プレイヤブルな展示と保存の両立など、技術的なものに限っても乗り越えるべき問題が多々あります。明治大学内で当計画を進めている立場から、こうした課題や現状について、報告いたします。		

AC	ENG	<b>8月23日(金) 14:50～15:20 ショートセッション</b>	<b>511+512</b>
<b>公募</b>	<b>プロシージャルな Shell Texture 生成を用いた埃の高速描画手法</b>		
<b>安達 翔平</b> 早稲田大学 理工学術院 修士1年			
<b>■受講スキル</b> GPUを用いたグラフィクスレンダリングに関する簡単な知識。プログラマブルシェーダの理解。			
<b>■受講者が得られるであろう知見</b> プロシージャルアプローチによるテクスチャ生成。近似的なボリウムレンダリングである Shell 法の実装方法。			
<b>■セッションの内容</b> 近年重要視されている汚れの表現を題材に、プロシージャルな埃の堆積による汚れの表現手法をご紹介します。従来の表現では、埃の堆積による厚みの表現や堆積物自体の表現が十分に満たされていませんでした。提案法では、上記の問題に対して近似的なボリウムレンダリング手法である Shell 法の Shell Texture を生成することで実現します。Perlin noise と簡易なパラメータを用いて凹凸のある埃の堆積表面と短繊維をプロシージャルに生成することにより、Shell 法に必要な Texture のメモリを必要とせず、高速に汚れの表現を実現する手法となっています。本セッションではこの提案法の詳細を軸に、プロシージャルなアプローチによる Shell Texture 生成の技術の解説を行います。			

スケジュール

会場全体図

基調講演

セッション 特別招待

協賛セッション

エンジニアリング

ビジュアルアート

サウンド

ネットワーク

ゲームデザイン

ビジネス&amp;エス

アカデミック・基盤技術

ノンジャンル

海外トラック

インタラクティブセッション

展示コーナー

CEDEC AWARD S

CEDEC CHALLENGE

海外	VA	8月22日(木) 13:30~14:30 セッション	503
招待	Building the Unreal Engine 4 "Infiltrator" Real-Time Demonstration, from Concept to Reveal (Unreal エンジン 4 の最新デモ「Infiltrator」 コンセプトから公開まで)		
<b>Alan Willard</b> Epic Games Senior Technical Artist and Level Designer			
■受講スキル アート、デザイン、プロダクション。			
■受講者が得られるであろう知見 参加者は Epic の最新アートと制作パイプライン手法を理解し、新しい世代のコンテンツ開発と同時にツールおよび技術を創造していることを知るでしょう。さらに Unreal エンジン 4 の優れたワークフローについて触れ、これからの課題を解決できること、開発者の様々な仕事の効率化を挙げることができるでしょう。			
■セッションの内容 本セッションでは Epic Games の Unreal エンジン 4 最新デモ「Infiltrator」の制作プロセスの詳細を Alan Willard が次のトピックを含みお話しします。どのように 14 名のアーティストが 3 か月間で最先端技術のデモの制作を行ったか、またこれだけの短い期間で新しいエンジンと機能実装を実現したか、Epic のチームが新世代のエンジンのビジョンを理解し、どのように適応し、新たなワークフローと技術を開発したのか。 Epic Games の Unreal エンジン 4 最新デモ「Infiltrator」にて以下の内容を含む、ハイエンドのレンダリング機能を紹介しします。物理モデルに基づいたマテリアルとライティング、フルシーンの HDR リフレクション、GPU によるパーティクルシミュレーション、アーティストがプログラム可能なテッセレーションとディスプレイースメント、動的に明滅するリトパーティクル、タイルディファァーシェーディングによる数千もの動的ライティングなど。			

海外	VA	8月23日(金) 11:20~12:20 セッション	503
招待	Analyzing users from Korea and Japan for key factors for success. (日本と韓国のユーザー分析による、成功の鍵となる要素の把握)		
<b>Gilhyung, Lee</b> Link Tomorrow CEO			
■受講スキル データ分析、ゲームデザインのスキル。			
■受講者が得られるであろう知見 グローバルなモバイルゲームのトレンドと成功要因について。			
■セッションの内容 韓国でリリース後一日で 1 位、日本では「パストラ」に続いて 2 位を記録したモバイルゲーム「ウインドランナー」を通じて、日本と韓国のユーザートレンドを分析し、今後のグローバルサービスの成功のための方法について模索する。			
※ 本セッションは、韓国ゲーム開発者協会(KGDA)推薦による海外招待セッションとなります。			

海外	ENG	8月23日(金) 14:50~15:50 セッション	503
招待	Living Bones, the tech powering NPC Animation in Hitman Absolution (ヒットマン・アブソリューションにおける NPC アニメーション技術)		
<b>Maurizio de Pascale</b> IO Interactive G2 Senior Software Engineer			
■受講スキル アニメーションと AI の仕事をしている、または興味のあるプログラマー。アニメーションの基本技術について知識があることを期待しています。			
■受講者が得られるであろう知見 参加者はヒットマン・アブソリューションの NPC アニメーションシステムがどのような多数のソフトウェアで構成されているのかを学ぶことができます。ブレンドツリーのネットワークや状態遷移の構成、用いられているプロシージャル技術についても紹介されます。			
■セッションの内容 ヒットマン・アブソリューションは、アクションとステルスの双方を自由自在に活用してミッションを進めるサードパーソンシューティングゲームです ゲームプレイの鍵となるのは複雑な AI であり、生き生きと動きかつプレイヤーの動きに高い反応性を持つ NPC アニメーションのシステムが開発されました。 本セッションは、アニメーションシステムのゲームデザインにて、様々な選択肢からどのように決めたのか、またシステムのアーキテクチャやアニメーションのネットワークなどを含むマルチレイヤー構成について詳細に説明します。さらに NPC の移動や回避の実装や、用いられているプロシージャ技術についても紹介します。			

海外	ENG	8月22日(木) 14:50~15:50 セッション	503
招待	Rendering Assassin's Creed III (アサシン・クリード III におけるレンダリング)		
<b>Jean-Francois St-Amour</b> Ubisoft Montreal Studio Lead Graphics Programmer			
■受講スキル 参加者はアサシン・クリード III に実装されている最新のグラフィックス技術に触れることができます。これまで紹介されたことのない過去のアサシン・クリードの内容も紹介されます。			
■受講者が得られるであろう知見 CG プログラマー、テクニカルディレクター、テクニカルアーティスト。中級程度のリアルタイムレンダリングの知識を持つことを前提としています。			
■セッションの内容 アサシン・クリード最新作のレンダリング技術を紹介します。アサシン・クリード III は広大かつ変化に富む夏と冬の世界を表現しており、さまざまな技術トピックを必要としています。本セッションでは、天候システム、ライティング、海のレンダリング、マテリアルシステムの内容を説明します。また、アサシン・クリード III のチームが開発した buck improvement を紹介します。このきわめて画期的な手法が DirectX 11 への移植に用いられています。			

海外	ENG	8月23日(金) 13:30~14:30 セッション	503
招待	Designing Game Technology today (ゲームテクノロジーをデザインする)		
<b>Julien Merceron</b> Square Enix Director of Technology Worldwide			
■受講スキル 今日のゲームビジネス環境にて、技術は何をあなたにもたらすだろう？プロトタイプ、制作、多様なプラットフォームでの開発、スケーラビリティ、オンライン、デジタルメディアなど。講演では iOS から PlayStation4、さらに Web からクラウドまで様々なプラットフォームとエコシステムに求められるニーズに触れ、多様な柔軟性をもたらすために、複雑な状況とどう向き合えば良いかを述べる。本セッションで自分の進むべき方向のアイデアを得るだろう。			
■受講者が得られるであろう知見 プログラマ、リードプログラマ、テクノロジーディレクター、CTO、スタジオ GM を主要な聴衆として想定している。プロデューサ、マネージャ、クリエイティブディレクター、アートディレクタにとっても新たな知見が得られる様々な内容に触れる。			
■セッションの内容 新世代の家庭用ゲーム機の登場を迎えようとしている。携帯電話のゲーム市場は成長しており、まもなくスマート TV やクラウド型ゲームも現れるだろう。PC と Web も堅調だ。しかしこれらのプラットフォームはサービス、パフォーマンス、API、特性という点においては互いに関連の小さいものばかりだ。これだけ幅広いデバイスを手掛けるには、慎重に取り組み方を考える必要がある。さらに、どの分野が今後成長するか判らない不透明な状況は、開発チームにとってプレッシャを与える。この環境のもと、テクノロジーの役割は、プラットフォームを切替えることを想定し、その負荷を “出来るだけ” 小さくすることにある。 このような考えから講演者は、この時代のゲームエンジンがどうあるべきかを述べる。トピックは次の内容をカバーする。ストリーミング、ツール&パイプライン&エディット、プロトタイピング&開発の効率性、多様なプラットフォームの構相&実行時のスケーラビリティ、グラフィックの統一性、クライアント&サーバ、ソーシャルテクノロジー、バックエンド、そしてクラウド&Web 時代に何を備えるべきか。			

海外	GD	8月23日(金) 16:30~17:30 セッション	503
招待	Player Motivation and Sustained Engagement: Understanding the fundamental psychology that keeps players playing (プレイヤーのモチベーションと継続的エンゲージメント：プレイし続けるプレイヤーの基本的心理を理解する)		
<b>Scott Rigby, Ph.D</b> Immersyve, Inc. Founder and President			
■受講スキル ゲームデザイナー、ユーザー体験研究者、コミュニティマネジャー、プロデューサーを対象としています。全ての参加者はプレイヤーモチベーションの概念を明確に理解することができ、プレイヤーモチベーションやユーザー体験の最適化の事例・方法を学ぶことができます。このセッションの受講条件は特にありません。			
■受講者が得られるであろう知見 参加者は、(i) 内発的モチベーションと外発的モチベーションの具体的かつ実用的な定義と、それらの戦略やデザインへの応用、(ii) データに基づいた、プレイヤーエンゲージメントに関する内発的アプローチと外発的アプローチの比較と、それぞれの利点と弱点、(iv) 内発的モチベーションおよび外発的モチベーションを最適化する方法、(v) さまざまなジャンルのゲームタイトルからのベストプラクティス事例、を学ぶことができます。			
■セッションの内容 プレイヤーのリテンション(定着率)を改善するために、開発者はプレイヤーのモチベーションとエンゲージメントについて、概念的側面とデータ分析的側面の両方から、より正確に解明するよう努め、デザイン改良と新たなプレイヤー体験創出に取り組みんでいます。最近、内発的モチベーションと外発的モチベーションを区別することに関する議論や、戦略的研究が多くなっていますが、これらの用語はいったいどのような意味で使用されているのでしょうか。それらによって、継続的エンゲージメントやマネタイズの向上につながる有意義で的確な情報が得られているでしょうか。我々は、どうすればモチベーションの仕組みを明確かつ実用的な方法で知ることができ、ゲーム体験を魅力的にするためにそれを活用できるでしょうか。 このセッションでは数十年に渡る行動科学研究と、過去 9 年間のゲーマーに関する研究に基づいて、内発的モチベーションおよび外発的モチベーションの明確かつ実用的な定義を提示します。また、顧客ユーザーと長期的関係を築き、満足度を向上させる上での、内発的アプローチと外発的アプローチそれぞれの利点と弱点を、データを基に説明し、オンラインゲームやソーシャルゲームの多数の事例に、これらの概念を当てはめて考察します。			

海外	ENG	8月23日(金) 17:50~18:50 セッション	503
招待	Practical Clustered Shading (実践クラスタードシェーディング)		
<b>Emil Persson</b> Avalanche Studios Technical R&D Head of Research			
■受講スキル グラフィックプログラマー、リードプログラマー、テクニカルディレクター。			
■受講者が得られるであろう知見 クラスタードシェーディングの概要、メリットデメリット、以前からの光源計算の表現に代わる部分。			
■セッションの内容 クラスタードシェーディングは直接光計算のテクニックで、既存のタイルドディファードシェーディングや Forward+ に対して圧倒的な優位性を持っています。 タイルドディファードシェーディングと異なり、クラスタードシェーディングではカスタムマテリアルやカスタムライティングモデル、MSAA の実装にあたって制限を受けず、実装に特別な手間を要することはありません。Forward+ では Pre-Z パスが必要ですが、クラスタードシェーディングでは必要ありません。Forward+ では半透明を表現するために別のレンダリングパスが必要でし、ディファードシェーディングではタイルベースかそうでないかに関わらず半透明マテリアルのために全く別のライティング計算が必要になりますが、クラスタードシェーディングでは追加コストや追加の実装なしに半透明を表現できる完全なライティングをサポートしています。他の手法に比べて柔軟性があることに加えて、クラスタードシェーディングでは既存のテクニックと比べて同等かより良いパフォーマンスを得られます。特に、クラスタードシェーディングでは最悪のケースのパフォーマンスにおいて他の手法より優れており、デプス不連続性の影響もあまり受けません。 このセッションでは技術的特徴について解説し、Avalanche エンジン(講演者所属の社内エンジン)へどのように実装したのかについて論じます。			

海外	ENG	8月23日(金) 17:50~18:50 セッション	503
招待	Practical Clustered Shading (実践クラスタードシェーディング)		
<b>Emil Persson</b> Avalanche Studios Technical R&D Head of Research			
■受講スキル グラフィックプログラマー、リードプログラマー、テクニカルディレクター。			
■受講者が得られるであろう知見 クラスタードシェーディングの概要、メリットデメリット、以前からの光源計算の表現に代わる部分。			
■セッションの内容 クラスタードシェーディングは直接光計算のテクニックで、既存のタイルドディファードシェーディングや Forward+ に対して圧倒的な優位性を持っています。 タイルドディファードシェーディングと異なり、クラスタードシェーディングではカスタムマテリアルやカスタムライティングモデル、MSAA の実装にあたって制限を受けず、実装に特別な手間を要することはありません。Forward+ では Pre-Z パスが必要ですが、クラスタードシェーディングでは必要ありません。Forward+ では半透明を表現するために別のレンダリングパスが必要でし、ディファードシェーディングではタイルベースかそうでないかに関わらず半透明マテリアルのために全く別のライティング計算が必要になりますが、クラスタードシェーディングでは追加コストや追加の実装なしに半透明を表現できる完全なライティングをサポートしています。他の手法に比べて柔軟性があることに加えて、クラスタードシェーディングでは既存のテクニックと比べて同等かより良いパフォーマンスを得られます。特に、クラスタードシェーディングでは最悪のケースのパフォーマンスにおいて他の手法より優れており、デプス不連続性の影響もあまり受けません。 このセッションでは技術的特徴について解説し、Avalanche エンジン(講演者所属の社内エンジン)へどのように実装したのかについて論じます。			

The Theme for CEDEC2013

*Be Bold!*

進化と変化を続けているコンピュータエンターテインメントにおいて、既存という言葉は似合わない。業務用、家庭用、ソーシャルなどプレイスタイルの変化を伴うビジネス領域の変化、インターフェースの進化に呼応するように進化するコンテンツデザイン。コンピュータエンターテインメントに携わる者たちは既存にとらわれない新しいエンターテインメントを発明し開発し提供し続ける。継続して貪欲にチャレンジを続けなければ将来にわたって活動することは困難であろう。そのためには、個人や組織が従来の考えにとらわれずにチャレンジをしていく必要がある。“今”を考えると保守的になりがちではあるが、将来にわたってチャレンジを続け進化を進めていくことが、コンピュータエンターテインメントを開発する醍醐味である。

CEDEC2013のテーマは「BE BOLD!」です。CEDECはコンピュータエンターテインメントの開発者が参加するカンファレンスです。近年はCEDECの対象領域をゲームからコンピュータエンターテインメントに広げ、技術と人の交流を進めるためにテーマを設定してきました。そして今年のテーマ「BE BOLD!」はみなさんの専門分野やビジネス領域を今以上に強く押し出していく事を意味しています。どのような形でも自信を持って実現していく事が想像を超える進化を生みだしていけると考えています。その一翼をCEDECが担えるかもしれません。

これからの新しいエンターテインメントを作って行きましょう。

For ever changing and evolving computer entertainment, the term "conservative" does not associate well. Changes in the computer entertainment business have brought about changes in occasions on which games are played, be they commercial, domestic or social. Likewise, content design has been evolving in response to advancing interfaces. Those who are involved in computer entertainment continue their effort in inventing, developing and providing new, creative pieces of entertainment: if they cease being aggressive in tackling new challenges, they cannot expect a sustainable future. To continue to face these challenges, individuals and organizations need to be creative and avoid being trapped by conventional thoughts. Focusing on the "present" may make a person conservative. One of the thrills that computer entertainment development offers is that they can continue trying new things and evolving all the time.

"BE BOLD!" has been selected as the theme for CEDEC2013, a forum for computer entertainment developers. The scope of CEDEC has been recently expanded from game to computer entertainment more broadly, and every year, a theme is selected for the forum to promote interaction between technologies and people. The message we put in this year's theme "BE BOLD!" is to encourage individuals and companies to pursue goals in their fields of expertise and business more aggressively than ever. Regardless of what is done, plowing ahead with confidence is the key to achieve an evolutionary change that has never been imagined. We hope CEDEC can play a part in this evolution.

Let's create new entertainment for the future!

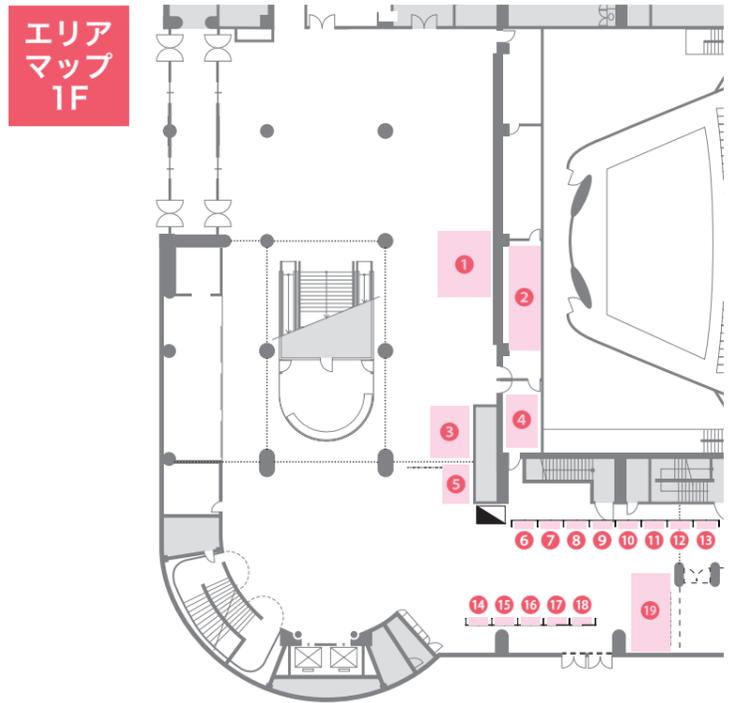
協力: EIZO 株式会社

タイトル	講演者
<b>1</b> <b>Substitutional Reality (SR) システム: これまでない新しい体験プラットフォームの可能性を探る</b>	藤井 直敬: 独立行政法人 理化学研究所 脳科学総合研究センター 適応知性研究チーム チームリーダー 脇坂 崇平: 独立行政法人 理化学研究所 脳科学総合研究センター 適応知性研究チーム 研究員
<b>2</b> <b>The Light Shooter - 電子弓インターフェースとバイオロジカルモーション表現のゲームへの応用</b>	安本 匡佑: 東京工科大学 メディア学部 助教 安藤 公彦: 東京工科大学 メディア学部 助教
<b>3</b> <b>姿勢評価によるリアルタイム感情推定を特徴とする動的マンガ生成システム「Manga Generator」</b>	白井 暁彦: 神奈川工科大学 情報学部 情報メディア学科 准教授 小出 雄空明: 神奈川工科大学 情報工学専攻 修士 2 年 奈良 優斗: 神奈川工科大学 情報工学専攻 修士 1 年
<b>4</b> <b>HaptoMIRAGE - 広視野型 3 次元裸眼視覚ディスプレイ</b>	上田 雄太: 慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 修士 2 年 花光 宣尚: 慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 修士 2 年 水品 友佑: 慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 修士 2 年 柴崎 美奈: 慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 リサーチャー 【共同研究者】 新居 英明: 株式会社 IJ イノベーションインスティテュート 南澤 孝太: 慶應義塾大学 館 暉: 慶應義塾大学
<b>5</b> <b>偏食克服を目的とした食育シリアスゲーム「Food Practice Shooter」の開発</b>	小坂 崇之: 神奈川工科大学 情報学部 情報メディア学科 助教
<b>6</b> <b>パッチワーク風シェーダー</b>	加藤 政樹: 株式会社 バンダイナムコスタジオ HE 開発本部 HE 技術部 HE ソフトウェア 2 課 プログラマー 永谷 真之: 株式会社 バンダイナムコスタジオ HE 開発本部 HE 開発1部 HEVA 2 課 ビジュアルデザイナー
<b>7</b> <b>多様な身体動作が可能なら柔らかいぬいぐるみロボットとのインタラクション</b>	黎 園園: 東京工業大学 総合理工学研究科 知能システム科学専攻 長谷川晶一研究室 大学院生 三武 裕玄: 東京工業大学 精密工学研究所 助教 長谷川 晶一: 東京工業大学 精密工学研究所 准教授
<b>8</b> <b>2 段階確率モデルに基づく生命的ゲームキャラクタの動作生成</b>	里井 大輝: 筑波大学大学院 システム情報工学研究科 博士前期課程 1 年 中基 久和巨: 筑波大学大学院 システム情報工学研究科 博士後期課程 2 年 【共同研究者】 星野 准一: 筑波大学 システム情報系 エンタテインメント コンピューティング研究室 准教授
<b>9</b> <b>視線追従装置を用いた FPS ゲームにおける効果的な GUI の配置の提案</b>	須貝 涼: 東京工科大学 情報メディア研究科 修士課程 【共同研究者】 三上 浩司: 東京工科大学 メディア学部 准教授 中村 陽介: 東京工科大学 演習講師 近藤 邦雄: 東京工科大学 メディア学部 教授
<b>10</b> <b>～エンタメからシリアスへ: ゲームの担う役割の拡大～ 学習ゲーム開発・評価支援プラットフォームと数学的思考力ゲームの体験</b>	岸本 好弘: 東京工科大学 メディア学部 准教授 三上 浩司: 東京工科大学 メディア学部 准教授 【共同研究者】 藤本 徹: 東京大学 【共同講演】 筑地 直矢、新倉 栄、小杉 泰良、柴田 善隆、露木 祐輔、豊田 大樹、野中 啓太: 東京工科大学 メディア学部 学部 4 年生
<b>11</b> <b>日本 Android の会 xCEDEC (インタラクティブセッション編)</b>	今岡 通博: 今岡工学事務所 代表 大坂 泰弘: クレスコ・アイディー株式会社 営業部 課長 谷口 岳: 日本アンドロイドの会 タオソフトウェア株式会社 代表取締役
<b>12</b> <b>摩訶大将棋の復刻</b>	飯田 聡: 大阪電気通信大学大学院 総合情報学研究科 デジタルゲーム学専攻 大学院生 上岡 龍麻: グラフィックデザイナー 高見 友幸: 大阪電気通信大学大学院 総合情報学研究科 デジタルゲーム学専攻 教授

タイトル	講演者
<b>13</b> <b>LED テープを用いたテーマパークアミューズメントのプロトタイピング</b>	佐田 準平: 大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科 学部生 【共同研究者】 濱口 健太、福井 俊介、高見 友幸: 大阪電気通信大学
<b>14</b> <b>視覚触覚間相互作用を利用した形状提示システム</b>	伴 祐樹: 東京大学大学院情報理工学系研究科 廣瀬谷川研究室 博士課程 1 年 【共同研究者】 鳴海 拓志、谷川 智洋、廣瀬 通孝: 東京大学
<b>15</b> <b>バーチャルとリアルを行き来する エージェント・キャラクターの表現</b>	大澤 博隆: 筑波大学 システム情報系 知能機能工学域 助教 金井 祐輔: 慶應義塾大学 理工学研究科 学生 【共同研究者】 今井 倫太: 慶應義塾大学 理工学部 情報工学科
<b>16</b> <b>皮膚抵抗を用いたバイオフィードバックゲームによるてんかん治療の試み</b>	棟方 渚: 北海道大学大学院 情報科学研究科 助教 櫻井 高太郎: 北海道大学病院 助教
<b>17</b> <b>リハビリ支援ゲームはそれを観察している人にどのような効果をもたらすか～脳科学的側面からのアプローチ～</b>	石田 祥悟: 九州大学大学院 統合新領域学府ユーザー感性学専攻 修士 【共同研究者】 林田 健太: 特定医療法人順和長尾病院 松隈 浩之: 九州大学大学院芸術工学研究院デザインストラテジー部門 樋口 重和: 九州大学大学院芸術工学研究院デザイン人間科学部門 (指導教官)
<b>18</b> <b>シナリオ情報処理研究の現状とゲーム技術への応用 (ディスカッション)</b>	戀津 魁: 東京工科大学大学院 博士後期課程 三年次生 【共同研究者】 三上 浩司: 東京工科大学 メディア学部 准教授 近藤 邦雄: 東京工科大学 メディア学部 教授
<b>19</b> <b>今すぐできる、VR・AR ゲーム試作環境の構築 - Unity による実践</b>	岩田 永司: 株式会社バンダイナムコスタジオ ET 開発本部 エンタテインメントテクノロジー開発部門 未来開発部 基盤開発課 プログラマー

コアタイムには発表者による説明、プレゼンテーションが行われます。詳細は会場にてご確認ください。

- コアタイム時間**
- 11:05-11:20 セッション間タイム (15 分)
  - 12:20-13:30 ランチタイム (70 分)
  - 14:30-14:50 セッション間タイム (20 分)
  - 15:50-16:30 セッション間タイム (40 分)
  - 17:30-17:50 セッション間タイム (20 分)



スケジュール  
会場全体図  
基調講演  
セッション  
特別招待  
協賛セッション  
エジンニリング  
ビジュアルアーツ  
サウンド  
ネットワーク  
ゲームデザイン  
ビジネス&プロデュース  
アカデミック・基礎技術  
ノンジャンル  
海外トラック  
セッション・イベント  
展示コーナー  
AWARDS  
CHALLENGE

# 次世代のゲーム開発エンジン アンリアル・エンジン4



UNREAL  
ENGINE

## 圧倒的な表現力と効率性

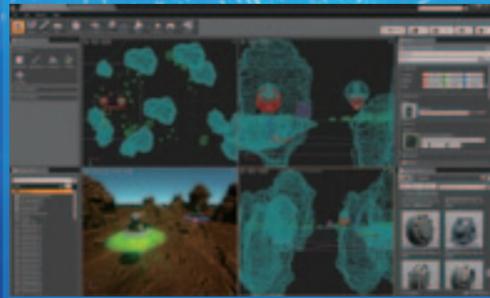


秒間 30 ~ 60 フレーム以上の高速レンダリング。  
プリレンダ CG 並のクオリティを、レンダリング時間なしで実現！

エディタ上にオブジェクトを配置し、すぐにテストプレイへ。  
開発開始直後から、実際に動く絵を見ながら進行可能！



独自のグラフィカル・スクリプティング機能を実装。  
コードが書けなくても、導線をつなぐだけでロジックを構築！



無料の評価版をお試しいただけます。エピック・ゲームズ・ジャパンまでご連絡を！



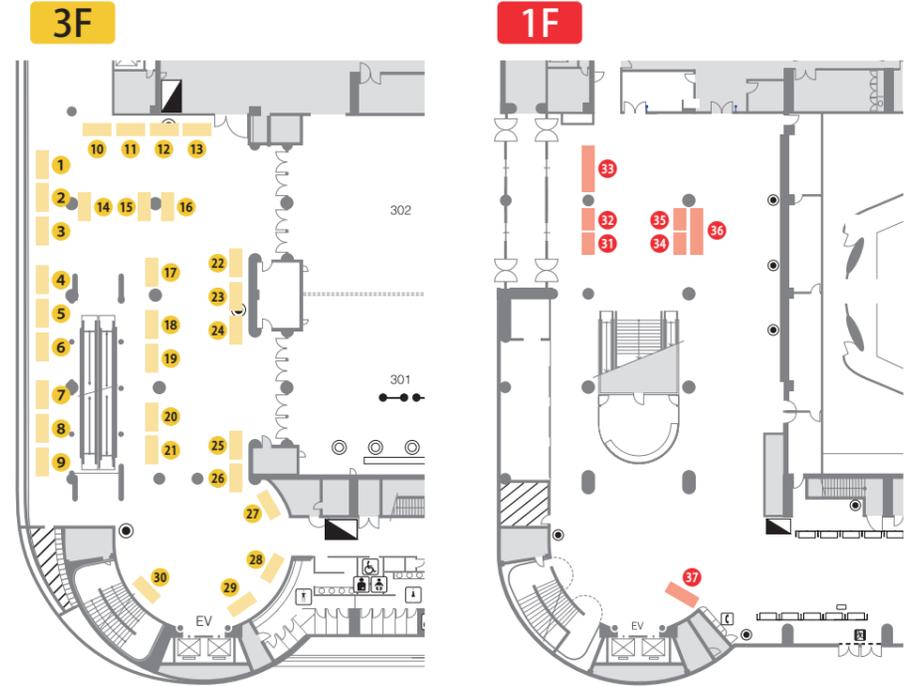
EPIC GAMES JAPAN

WEBSITE : <http://www.unrealengine.com/ja/>

お問い合わせ : [contact@epicgamesjapan.com](mailto:contact@epicgamesjapan.com)

場所  
会議センター 3F, 1F  
フォワイエ

展示コーナーでは、開発ツールやミドルウェア、各種ソリューションなどを一堂に集め、各社の最新製品・サービスをご紹介します。



<p><b>3F ①   株式会社ゾレックスジャパン</b></p>  <p>Koreax 社製品 IncrediBuild は、Koreax Grid Engine (XGE) を使用したグリッド・コンピューティング・ソリューションです。Microsoft Visual Studio を用いたビルドや Make のビルド、さらに Windows 上の様々なプロセスを高速化します。ユニークなプロセスで仮想化技術による並列処理を実現し、アプリケーションの処理速度においては最大 30 倍まで高速化を図り、今お使いの Windows PC を利用し容易にスケールアウトが可能です。現在、ワールドワイドで 10 万本以上の出荷、日本国内でも 7,000 本以上の実績があるソフトウェアです。</p>	<p><b>3F ⑤   Marmalade</b></p>  <p>Marmalade SDK は CPU ネイティブバイナリ展開により、プラットフォームの性能をフルに引き出すことのできるクロスプラットフォーム対応の真のネイティブアプリ開発ソリューションです。C/C++、Lua でプログラミングし、単一コードベースから iOS、Android、Windows Phone 8、BlackBerry 10 などのスマートフォン、タブレット、Windows/Mac アスケット、及びスマート TV の各種プラットフォームに展開が可能です。既に 'Cut the Rope'、'Plants vs Zombies'、'Draw Something' などのスマートフォンで人気のカジュアルゲームをはじめ、'ワールドサッカーコレクション S'、'コールオブデュティ'、'コードフォーススピード' などの本格的なモバイルゲーム制作に活用された実績に裏打ちされたソリューションです。</p>
<p><b>3F ②   株式会社プレミアムエージェンシー</b></p>  <p>3D グラフィクスエンジン「千鳥」は、ネイティブアプリの開発に特化した、マルチプラットフォーム対応の純国産の 3D 描画エンジンです。ライブラリ形式でご提供しており、C/C++ によるプログラミング開発において、柔軟な開発を可能とします。現在、Windows® 版、Android™ OS 版を無償で配布しており、100 を超える企業・教育機関に導入頂いています。千鳥は多様なアプリケーション開発に活用されており、ゲームに限らず、業務用アプリやデジタルサイネージ、AR など、3D を活用した各種ソリューションにも大きな力を発揮しております。展示ブースでは、千鳥で開発したコンテンツをゲームから AR まで幅広く展示し、デモを交えながらご紹介致します。</p>	<p><b>3F ⑥   いわてデジタルコンテンツ産業育成プロジェクト</b></p>  <p>「いわてデジタルコンテンツ産業育成プロジェクト」とは、岩手県内の産学官の連携及び IGF (Iwate Game Factory) をはじめとする関係者との協力により、県内におけるデジタルコンテンツ分野の産業の振興と若者の地元定着を目的として 2012 年 9 月に立ち上げたプロジェクトです。本ブースでは、デジタルコンテンツ分野の人材育成や企業支援等の取組など本プロジェクトの全容について御紹介します。また、本県に立地された企業様の技術・サービス等の展示なども行い、立地環境等の情報を発信し、本県で事業を進める場合の事例紹介や御相談等に対応します。地方での事業展開を考えている企業様から、「なぜ岩手がデジタルコンテンツ？」と素朴に疑問に思われた方まで、セッションの機会に気軽にお立ち寄り下さい。</p>
<p><b>3F ③   Havok 株式会社</b></p>  <p>Havok の展示スペースでは、Project Anarchy および Havok Animation Studio をご紹介いたします。Project Anarchy とは、モバイル ゲーム デベロッパー向けのクロスプラットフォーム 3D ゲーム エンジンで、iOS、Android、および Tizen において開発とリリースが完全に無料です。さらに、その Project Anarchy にバンドルされ、『The Elder Scrolls V: Skyrim』などの大ヒット作の開発を支えた強力な統合アニメーション ソリューションである Havok Animation Studio (旧名 Havok Behavior) も併せて展示いたします。Project Anarchy のレベルエディタ「vForge」や Havok Animation Studio のキャラクタ作りこみツール「Havok Animation Tool」を実際に触っていただくことができますので、是非お立ち寄りください。</p>	<p><b>3F ⑦   株式会社クララオンライン</b></p>  <p>クララオンラインは、東京、名古屋、北京、ソウル、台北、シンガポールを拠点とし、インターネットインフラ事業を展開しています。国内はもちろん、アジア地域での展開をされるソーシャルアプリプロバイダーへのインフラ構築・運用のサービスを提供しており、モバイルゲーム業界でアジア圏でのインフラ提供事業者としての経験、ノウハウを確立してまいりました。また、サーバ・ネットワーク事業に加え、市場調査レポートなど、アジア進出時のコンサルティングサービスを拡充し、お客様のビジネスを支援しております。展示ブースでは中国にて展開をするクラウドサービス「蒲公英」、クララオンラインが提供する IT ソリューションをご紹介いたします。また、クララオンラインが独自で入手した中国、韓国、台湾、シンガポールにおけるモバイルゲームの市場レポートを公開いたします。アジアの IT・ゲーム事情にご興味をお持ちのお客様はぜひお立ち寄りください。</p>
<p><b>3F ④   シリコンスタジオ株式会社</b></p>  <p>今年のシリコンスタジオブースでは、PS4・DX11 に対応し、既に次世代作品での採用事例もあるポストエフェクトミドルウェア「YEBIS 2」を展示致します。展示ブースでは技術デモだけでなく最新の導入事例もご紹介。技術担当者が常駐しておりますので、YEBIS 2 や当社の技術についてご関心をお持ちの方はお気軽にお声がけください。 ※ 2013 年 7 月 17 日時点の情報はです。</p>	<p><b>3F ⑧   ハートランド・データ株式会社</b></p>  <p>■動的テストツール「DT10 (ディーティーン)」 PC 上では正常に動作していたソフトウェアを実機上で動かしたとき、「予想外の動きになる」「なんとなく動きが悪い」「テストが十分なのかわからない」...といった悩みはありませんか？ 「DT10」は、これらの課題をまとめて解決することができる、ソフトウェアのテストツールです。 C、C++、C#、Java に対応。CPU、OS は選ばないので、ハードウェアが変わっても使用することができます。もちろん PC 上での開発でも活用できます。展示ブースではこの動的テストツール「DT10」を、デモを交えてご紹介いたします。</p>

<p><b>3F ⑨   オートデスク株式会社</b></p>  <p>オートデスクブースでは、2013 年春にサービスを開始した「リアリティ キャプチャー」ソリューションの Autodesk Recap Photo を紹介します。写真から生成された 3D データを Autodesk Mudbox 2014、Autodesk Maya 2014、Autodesk 3ds Max などと連携しゲーム開発用のモデル データに仕上げるまでのプロセスをご紹介します。さらに 3D プリンターを使用し、3D オブジェクト出力をご覧いただけます。また、ゲームミドルウェア = Gameware の最新バージョンをご覧いただけます。HumanIK, Beast, Scaleform, Navigation といった充実したライナップの性能をブースで御確認ください。</p>	<p><b>3F ⑩   RAD ゲームツルズ</b></p>  <p>RAD ゲームツルズから 2013 年最新情報を御案内 ★ ビデオコーデックの定番 Bink (ビンク) Bink 2 はブロックノイズを一掃、驚異的な高画質圧縮と SIMD を駆使した高速解凍を実現 ★ 新製品 Oodle (ワードル) は、データ圧縮・解凍と非同期 I/O ツール。新世代ハードに最適な並列処理アーキテクチャ ★ ゲームコードのパフォーマンスを完璧に視覚化する Telemetry (テレメトリー) ★ マルチコアマルチスレッドを駆使したコードに最適 ★ 軽量で使いやすい Flash UI ツール Iggy (イギー) は、iggy ファイルフォーマットを導入しテクスチャ共有が格段に容易になりました ★ Granny (グラニー) 3D は Maya/Max/Si 2014 版をサポート。アニメーターの GUI オーサリング作業が可能な Granny アニメーションスタジオも着々と進化中です ★ 総合サウンドツール Miles (マイルズ) は サウンドアーティストのための GUI サウンドオーサリング環境 Miles サウンドスタジオ を完備 ★ RAD 全製品が PS4 と Xbox One をサポートしています! ★ <a href="http://www.radgametools.com/jp/">http://www.radgametools.com/jp/</a> ★ Twitter @RADGameTools_JP をフォローしてください。</p>
<p><b>3F ⑪   Hansoft</b></p>  <p>Hansoft は、アジャイルを使ったゲームやソフトウェア開発におけるチーム協働の活性化・プロジェクト管理の支援ツールであり、世界中の第一線で活躍する開発チームに愛用されています。きびきび動き操作も簡単な Hansoft は、複雑で巨大なプロジェクトの管理をわかりやすくします。また、スクラムなどのアジャイル開発手法や、かんばん、ガントチャート、バグ管理システム、ニュースフィードやチャットを使ったソーシャルコラボレーション、ドキュメント管理、外注スタッフとの連携、長期計画立案、リアルタイムレポート、作業量・ポートフォリオ解析などを徹底的に効率化します。<a href="http://www.hansoft.jp">www.hansoft.jp</a></p>	<p><b>3F ⑬   株式会社モノビット</b></p>  <p>プロ視点で開発された通信ミドルウェア&amp;統合サーバパッケージ『モノビットエンジン』を展示致します。 モノビットエンジンには、ネットワーク開発に必要な全ての要素が含まれています。コンシューマゲームやスマートフォンに対応した高性能通信ミドルウェアに加えて、各種アプリケーションサーバ管理 KPI ツール、さらにデータベース設計もセットになっており、サーバ開発工数を劇的に削減します。モノビットエンジンを導入すると、多機能で安定したネットワークゲームを迅速に開発することができます。 ●マルチプラットフォーム対応の高性能通信ミドルウェア『Monobit Lightning Network (通称 MLN)』 ●Web サービスのサーバシステムに対応した通信フレームワーク『Monobit Web Framework (通称 MWF)』 ●各種サーバ機能があらかじめパッケージングされた『Monobit Application Server Suite』 ●ゲームデータを安全、確実に管理する、汎用 DB アーキテクチャ『Monobit Database Architecture (モノビットデータベースアーキテクチャ)』 ●充実した運営ツール『Monobit KPI/GM Tools』 ぜひモノビット社の展示ブースまでお立ち寄りください。</p>
<p><b>3F ⑫   アマゾン データ サービス ジャパン株式会社</b></p>  <p>アマゾンウェブ サービス (AWS) は 2006 年にクラウドサービスの提供を開始して以来、過去 7 年で 30 回を超える値下げと、年間 150 件にも及ぶ新機能の追加により、日本だけでも 2 万を超えるお客様にご利用いただいています。 CEDEC2013 展示ブースでは、ゲーム会社様に非常に高い評価を頂いている最新のクラウドサービス群について、デモを交えてご紹介します。 ・ゲームデータ解析の ROI を革新するデータウェアハウスサービス Amazon Redshift ・ Chef のレシピを使いシステムの運用を自動化化する『AWS OpsWorks』 また、主要ゲーム会社様が AWS のサービスをどのように組み合わせて利用しているのか、実際の事例もご紹介させていただきます。 ぜひこの機会にゲームビジネスにおけるクラウド活用のメリットについてご確認ください。</p>	<p><b>3F ⑭   株式会社サイバーノイズ</b></p>  <p>Live2D は、二次元の原画から立体的な二次元モデルを構築し、原画のまま立体的かつインタラクティブに動かせる表現技術です。AppStore 無料総合ランキングで 1 位を獲得する等 40 タイトルを超えるゲームやアプリで採用されてきました。Live2D はこれまでに iOS や Android を始め、PSP、Vita、3DS 等のゲーム機に対応。アニメ原作のゲームで採用される等様々な分野で応用が広がっています。</p>
<p><b>3F ⑬   株式会社東陽テクニカ</b></p>  <p>ソフトウェア構成管理ツール Performe を展示いたします。ソースコードからグラフィックデータ、ドキュメントまで、すべてのデジタル・アセットの構成、バージョン、履歴の管理を高速で実現します。大容量な動画データも扱える Performe は多数のゲーム会社だけでなく、アニメーション制作の米国 Pixar Animation Studios でも採用されています。</p>	<p><b>3F ⑯   株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント</b></p>  <p>スポンサーシップセッションにてご説明する、PlayStation® の最新技術を実験できるデモをご用意いたしました。 皆様のお越しを心よりお待ちしております。</p>
<p><b>3F ⑭   コベリティ日本支社</b></p>  <p>全世界で 1100 以上のソフトウェア開発企業に採用されている Coverity Quality Advisor (静的解析)。日本国内のゲーム会社では、株式会社コナミデジタルエンタテインメント様、株式会社セガ様、株式会社フロム・ソフトウェア様等に広く採用頂き、ゲーム開発の効率化に役立てていただいております。弊社ブースでは、Coverity Quality Advisor、Coverity Test Advisor のデモを随時行っておりますのでぜひお気軽にお立ち寄りください。</p>	<p><b>3F ⑰   エクセルソフト株式会社</b></p>  <p>インテル ソフトウェア開発製品は、ゲームおよびマルチメディア アプリケーションの高速化を支援します。インテル独自の最適化と自動並列化によりアプリケーションを素早く高速化するコンパイラ製品をはじめ、今日のゲーム開発に欠かせない開発ツールをデモと共にご紹介します。 ・画像処理、ビデオコーディング、データ処理といったマルチメディアにおいて高度に最適化された豊富なソフトウェア関数を提供する「インテル IPP ライブラリー」 ・数回のクリックのみでパフォーマンスの問題となる原因を素早く特定できる、並列パフォーマンス分析ツール「インテル VTune Amplifier XE」、他</p>
<p><b>3F ⑮   Audiokinetic</b></p>  <p>Audiokinetic 社は、インタラクティブメディアとゲームのオーディオ制作に新しいスタンダードを築き上げました。数々の賞を受賞した Wwise® および SoundSeed® を含む当社のミドルウェアソリューションは、革新的なゲーム体験を生み出すためのコスト効率の良い包括的なオーディオソリューションおよびオーディオエンジンで、サウンドデザイナーやオーディオプログラマーをサポートいたします。Wwise® は最も包括的なオーディオミドルウェアソリューションです。Audiokinetic の高度なオーディオエンジンソリューションとロバストなサウンドエンジンの緊密な統合を特徴としています。ゲーム開発者は Wwise で作業することにより、あらゆるゲームタイトルの制作にかかる時間と費用を節約しながら、生産性と創造性を高めることができます。Audiokinetic は、業界をリードするプロフェッショナルオーディオデベロッパーとパートナーシップを結び、彼らのプラグインソリューションをゲーム業界に紹介することができることを誇りに思っています。パートナーオーディオデベロッパー: Audio Ease、Crankcase、GenAudio、iZotope および McDSP など。</p>	<p><b>3F ⑱   株式会社ワコム</b></p>  <p>イラストレーションや画像処理だけでなくゲームデザインやモデリングなどの全てのクリエイティブな作業に必要な不可欠なペンタブレット、液晶ペンタブレットの体験コーナーです。 指先の微妙なニュアンスまで表現することの出来る描画性能と、直感的な操作感で作業効率を向上させる "Intuos5" や、液晶画面にダイレクトに入力ができる、自然でより直感的なクリエイティブワークを実現することができる液晶ペンタブレット "Cintiq シリーズ" を体験いただくことが出来ます。是非ブースにお立ち寄りいただき、実際に製品をご体験ください。</p>

**3F ⑳ | 株式会社 CRI・ミドルウェア**



最新ゲーム機からスマートフォンアプリ開発まで開発に役立つミドルウェア最新状況をご紹介します。Unity、Unreal Engine 4、cocos2d-x などの各種エンジンに対応し、サウンド/ムービーを活用したリッチ演出、データ圧縮、ネットワークからの追加ダウンロードなどネイティブアプリ開発も強力にサポートする、さらに使いやすくなった CRIWARE をご紹介します。  
営業・技術担当が常駐しており、ツールのレクチャーも行っております。契約面や機能面についてなんでもお気軽にご相談ください。

**1F ㉑ | 東京エレクトロンデバイス株式会社**



シリコンバレーのソフトウェア会社である BlueStacks 社は Windows や Mac で Android アプリを動作させる AppPlayer を開発しており、ASUS や Lenovo に採用されています。今回の CEDEC2013 では、新製品で、現在開発中の GamePop を日本でも初公開します。GamePop は TV 向けのゲームコンソールで Android や iOS 向けのゲームを大画面で楽しむことができ、ゲームコストローは従来型の他に、スマートフォン (Android、iPhone) を併用することも出来ます。BlueStacks は GamePop を日本市場向けにリリースするにあたり、日本語対応のゲームを採用する予定で、パートナーを募集しております。GamePop 向けに開発した Android 向けアプリには一切変更を加える必要はないため、SDK は不要で、追加作業も不要です。スマートフォン向けのコントローラ開発も基本的には BlueStacks に対応します。GamePop に参加されることを希望される場合や、ご興味のある方は、ぜひお知らせください。BlueStacks 関連情報は以下になります。  
[www.bluestacks.com](http://www.bluestacks.com)  
[www.gamepop.tv](http://www.gamepop.tv)  
<https://www.facebook.com/BlueStacksInc>  
<https://www.facebook.com/BluestacksJapan>  
東京エレクトロンデバイス株式会社、販売の窓口を担当しています。  
<http://www.teldevice.co.jp/>  
担当部署: <http://esp.teldevice.co.jp/>

**3F ㉒ | エピック・ゲームズ・ジャパン**



最新のアンリアル・エンジン 4 の実物を 3 日間出展!!  
次世代の最高品質のゲーム制作のために、いちらから再設計され、前世代から大幅に開発効率を向上させた最新のゲーム制作環境や制作方法をぜひ身近でご覧ください!  
Oculus Rift 等様々なデバイスへの対応についても実物をぜひ体験しに来てください。

**1F ㉓ | ヨンカーズトランスレーションアンドエンジニアリング株式会社**



Jonckers Translation & Engineering は、ゲーム・コンテンツの翻訳およびローカライズ・サービスを提供いたします。IT ローカライズで培ったプロジェクト管理手法などを活用した効率的なローカライズ・サービスとなっており、様々な規模のグローバルなニーズに対応することで、貴社の世界市場での成功をサポートいたします。もちろん、ゲーム・コンテンツでは、IT ローカライズとは異なる「活きた翻訳」が不可欠です。これを実現するために、ゲームローカライズ専門のメンバーで構成されたチームが担当します。海外展開を検討されているお客様はぜひお立ち寄りください。

**3F ㉔ | SCSK 株式会社**



ワールドワイドで 5,000 サイト以上の導入実績を持ち、AOL、NEXON、Zynga 等が利用する NoSQL データベース「Couchbase Server」を出展いたします。「Couchbase server」は、CouchDB と memcached の機能を併せ持ち、1 ミリ秒以下のレイテンジでトランザクションの多いウェブやモバイルのアプリケーションに対応します。JSON ドキュメントにより、非構造化データを格納でき、ユーザ数や格納データ数の急増にも水平方向のスケールアウトで対応できるなど、幅広い業務分野でのビッグデータ蓄積エンジンとして利用できます。無停止でノードを 1 台ずつ追加・削除することができ、障害時にもクローステラレプリケーション機能があるので安心です。本ブースでは Couchbase Server のアーキテクチャなど技術的な側面についてデモンストラーションを交えつつお話をします。CEDEC にお越しの際は、ぜひ「Couchbase Server」展示コーナーにお立ち寄り下さい。  
<http://www.couchbase.com/jp>

**1F ㉔ | GitHub**



GitHub は共同でソフトウェアを開発するためのベストな方法です。会社用のアプリケーション、お気に入りのオープンソースゲームエンジン、あるいは週末のゲームジャムなどのためにも、GitHub はコラボレーションやコードシェアリングをしやすいツールを提供することでベターな共同作業を促進します。たとえば自分の外出中に起きたことを確認したり、厄介なコードについてヘルプを求めたり、さまざまなデバイスからプロジェクトを管理したり、プロジェクトに参加したりすることができます。GitHub.com、GitHub のデスクトップとモバイルアプリケーション、そして GitHub Enterprise のコラボレーション機能を利用すれば、個人でもチームでも、より良いコードをより速く、かつてないほど簡単に書けるようになります。

**3F ㉕ | マッチロック株式会社**



ゲーム用エフェクトツール「BISHAMON」の最新版を展示予定。  
多くの有名タイトルにも採用頂いているマッチロックの主力商品「BISHAMON」に、新機能が搭載され、更に使い易さの向上と共に組み込みの柔軟性が向上しました。  
最新版の BISHAMON を是非ともご覧頂ければ幸いです。

**1F ㉕ | ニフティ株式会社**



昨年より米国で話題の「mBaaS(mobile Backend as a Service)」が、ニフティクラウドより「ニフティクラウド mobile backend」としてリリース予定。展示ブースにてリリース前のサービスを「限定公開」致します!  
mBaaS はスマートフォンアプリのサーバサイド機能を提供する新しいクラウドサービスです。本サービスを利用する事でサーバサイドの開発を行うことなく、ゲームで一番の差別化要因となるクライアントサイドの開発に注力できるようになります。  
mBaaS とはどのようなものか? その使い方や得られるメリットなどを、開発者のみならず企画の方にも、理解いただけるよう詳しくご説明致します。気軽にお立ち寄りください。

**3F ㉖ | ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社**



「Unity」は素晴らしいゲームを開発すること以外のすべてのことから解放する、画期的な開発環境です。スマートフォンの台頭によるプラットフォームの多様化、高度化したコンシューマゲーム機、これらによって現在のゲーム開発は途方もない時間の前準備をこなし、さらに多額の費用をかけるなければ、完成不可能になってしまったかに思われます。しかし、Unity の技術が開発現場の常識を変え、驚くほどあっという間にゲーム制作が可能な環境が実現しました。世界では今、どのようにゲーム開発が行われているのか、実際に操作しながら、ぜひリアルタイムで Unity の技術をご体感ください。また、展示ブースではユニティ・テクノロジー・ジャパンの技術スタッフがスタンバイしております。Unity 導入を検討するにあたってのポイントから、Unity を運用する上でのさまざまな質問、ちょっとした疑問にお答えいたします。

**1F ㉖ | Photon Cloud**



全世界約 3 万 5 千ゲームで採用されている、オンラインゲーム用ネットワークエンジン「Photon Cloud」  
\*リアルタイム通信\*\*マルチプレイヤー対応\*\*マッチメイキング機能\*\*をクロスプラットフォームで提供という、今日のゲーム開発における鍵となる機能に対応し、サーバシステムとパッケージにした SaaS 形式のため素早い導入を可能にしています。  
Unity などの主要なゲーム開発環境に対応した SDK と充実したサンプルを備えており、個人開発者さまや中小規模の開発会社さまに向けたプランや無料版の利用も可能。もちろん大規模なご契約も承ります。幅広い需要に応えられるサービスです。誰でも手軽にリアルタイムマルチプレイヤーゲームが作れるツールとして注目されています。  
今後ネットワークゲーム、オンラインゲームの構築には欠かせないネットワークエンジンとして期待される「Photon Cloud」をこの機会にぜひ、ブースでご体験ください。

**3F ㉗ | アーム株式会社**



世界中のスマートフォン、タブレット、スマート TV の CPU として広く知られている ARM が CEDEC に登場。ARM Cortex-A15 と Mali-T604 を搭載した Armdale board を展示するほか、Nexus10 を利用した各種デモ、Mali Graphics Debugger のご紹介などを予定しています。是非お気軽にお立ち寄りください。

**1F ㉖ | 株式会社セブテニー**



ソーシャルゲーム、コンソールゲームのプロモーション活動において、Facebook 広告を活用したブランディング、インストール獲得が注目を集めています。  
Facebook 広告は、ユーザーの属性情報を元にターゲットにあったユーザーに絞って配信出来ることから、ゲームのターゲットユーザーを効率的に獲得することが出来ます。  
今回の展示では、インターネット広告代理店の立場から Facebook 広告のご紹介と活用方法、Facebook 広告の効果を最大化させる運用ツール PYXIS をご紹介いたします。

**3F ㉘ | 株式会社 Too**



AUTODESK E.C.Suite 製品や、ゲーム制作関連商品などをご紹介いたします。

**1F ㉗ | 任天堂株式会社**



任天堂は今年 3 月に米国サンフランシスコで行われた GDC 2013 で、HTML5 と JavaScript で Wii U 向けソフトウェアを開発するための開発環境「Nintendo Web Framework」を発表しました。  
展示ブースでは、Nintendo Web Framework で作成した簡単なゲームデモを用いながら開発手順をご紹介します。



www.nintendo.co.jp

ふしぎな生きもの、ピクミンとの新しい冒険



発売中

メーカー希望小売価格 各 5,985円(税込) [各5,700円(税別)]



CEDEC AWARDS 2013

2008年に初めて開催し、今回で6回目となる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ことで、開発技術の普及・啓蒙と産業の発展を目指しています。

今年も、昨年度CEDECにおける聴講者アンケートで上位にランキングされた講演者の方々で構成される「CEDEC AWARDSノミネーション委員会」を組織、CEDEC運営委員会とともに協議しノミネーションリスト(優秀賞)を決定いたしました。ノミネーションリストからCEDEC2013受賞者、講演者の皆様にご投票頂き、栄えある最優秀賞受賞者を決定いたします。 <http://cedec.cesa.or.jp/2013/event/awards/>

最優秀賞の投票受付中

投票は  
8/21(水)  
19時まで!

<http://a.cedec-speaker.jp/users/>

※受講登録時のアカウントとパスワードで上記URLまたはCEDEC公式サイトマイページより投票ください。

投票頂いた方から抽選で  
CEDEC2014  
レギュラーパス半額券を  
プレゼント!



特別賞



久寿良木 健氏

受賞理由

家庭用ゲーム機「プレイステーション」の発想者・開発者である久寿良木氏は、「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革新をもたらしている。

著述賞



堂前 嘉樹氏  
株式会社バンダイナムコスタジオ

受賞理由

「ゲームを動かす技術と発想」

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、物理を分かりやすく解説している。

今回は受賞者が2名になりました。実務としてゲーム会社で開発を行いながら、開発者としてこれまで身につけた知識と経験を書き記すことは、開発者の技術を高め産業を発展させることに繋がります。著書そのものに対してはもちろんです、その熱意と行動も高く評価をいたしました。2010年に著述賞を設定し初回受賞者である(株)セガ平山氏への授賞理由でもあった、開発現場の方の執筆が活発になってきていることを感じ、今後もこのような活動が継続されることを期待します。



加藤 政樹氏  
株式会社バンダイナムコスタジオ

受賞理由

「ゲームの作り方 Unity で覚える遊びのアルゴリズム」

本書はタイトル通り、ゲームを作る観点からゲームアルゴリズムを解説。様々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。

CEDEC AWARDS 2013 ノミネーション委員会

(五十音順)

エンジニアリング部門

- 責任者 藤本 真樹 CEDEC運営委員会
- 委員 大園 衛彦 日本工学院八王子専門学校
- 委員 大前 広樹 ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社
- 委員 佐々木 瞬 株式会社イニス
- 委員 横川 裕 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

- 責任者 金久保 哲也 CEDEC運営委員会
- 委員 河野 紀子 株式会社バンダイナムコスタジオ
- 委員 白子 路央 株式会社セガ
- 委員 高梨 真 キューエンタテインメント株式会社
- 委員 野末 武志 株式会社スクウェア・エニックス

ゲームデザイン部門

- 責任者 遠藤 雅伸 CEDEC運営委員会
- 委員 大倉 純也 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
- 委員 南治 一徳 株式会社ピサイド
- 委員 平島 隆導 株式会社セガ
- 委員 山際 真晃 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

サウンド部門

- 責任者 中西 哲一 CEDEC運営委員会
- 世話人 増野 宏之 CEDEC運営委員会
- 委員 稲森 崇史 株式会社ヴァルハラゲームスタジオ
- 委員 黒畑 喜聡 株式会社バンダイナムコスタジオ
- 委員 小林 秀聡 株式会社セガ
- 委員 西松 優一 株式会社 スクウェア・エニックス

ネットワーク部門

- 責任者 福田 淳史 CEDEC運営委員会
- 委員 春日 伸弥 ubitus Inc.
- 委員 佐藤 元彦 株式会社コナミデジタルエンタテインメント
- 委員 戸谷 弘一 株式会社セガ
- 委員 堀口 真司 グリー株式会社

発表授賞式

日時:8月22日(木)17:50より 会場:メインホール

~日本 BGM フィルハーモニー管弦楽団による演奏が式典を盛り上げます~

BGMだったゲーム音楽を表舞台へ。日本BGMフィルハーモニー管弦楽団は、ゲーム音楽を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も愛されるようにしたいという想いのもとで設立された、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。

<http://jbp.or.jp/>

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"

プラチナスponsor



ゴールドスponsor



このノミネーション（優秀賞）の中から、CEDEC受賞者・講演者の投票により栄えある最優秀賞が決定いたします。受賞者は8月22日（木）17:50からの発表授賞式にて発表いたします。

最優秀賞の投票受付中(8/21(水) 19:00まで)

投票はこちら ▶ <http://a.cedec-speaker.jp/users/>

## エンジニアリング Engineering

**クラウン** **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.)

ゲームに特化したHMD。本格的な展開はこれからだが、デモレベルのソフトウェアにおいても圧倒的に過去にない没入感を提供している。広い視野角をもった本格的なVRデバイスを普及可能な価格で提供し、オープンなSDKとともにゲームに新しい変革をもたらす高い可能性を評価。



**クラウン** **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)

2011年より同社により開催されているカンファレンス。先端技術の研究 / 開発を行うだけではなく、さらにそれを公開していくというアクションを評価。これにより、業界全体での情報交換の加速、それによるさらなるレベル向上が期待される。



**クラウン** **GitHub - ソーシャルコーディング**  
**による開発環境の変革**

「GitHub」開発チーム  
(GitHub, Inc.)

分散バージョン管理システム Git をベースにした高いクオリティでのウェブサービスを提供。これにより、比較的複雑な分散バージョン管理の敷居を下げ、開発効率、品質の向上が行われた貢献を評価。これに加えて、ソーシャルコーディングという新しい概念を生み出す土壌となり、ソースコードに新たな価値側面を与えていく点についても期待。



**クラウン** **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)

PlayStation3において、難易度の高い、リアルタイムCGでのソリッドモデル表現と自由切断部分の技術的評価。単純に技術面だけではなく、これをゲームにおいて自然に融合させている点を高く評価している。



**クラウン** **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)

個人でも利用可能なPS Vita、スマートデバイス用開発環境。個人、小規模チームにとってハードルの高かったゲーム専用デバイス向けソフトウェアの開発を一般化した取り組みと、マーケットを両立させることで、ゲーム開発者の裾野を広げる取り組みを特に評価。



## ビジュアル・アーツ Visual Arts

**クラウン** **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)

東京駅舎に行なわれたプロジェクションマッピングショー。最後まで目が離せない内容に構成したこと、東京駅舎という横に長い建物と媒体にしたことで、欧米のプロジェクションショーよりもより近い距離で楽しめたこと、それらがすばらしい評価できると考える。



**クラウン** **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)

「リアルタイムレンダリングの最高峰」を目標にあらゆる知識、知恵、工夫、技術を集結させて完成された美画かつ迫力ある映像は瞬きをさすものもつけない程の完成度で、まるで観る者を一気に魅了する魔法のよう。また、ゲーム開発者のみならず、業界を目指す学生たちに向けて、積極的にオープンカンファレンスを開催するなど、未来へ向けたコンピュータエンターテインメント業界に対する功績がすばらしい。



**クラウン** **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)

JOJOの世界観をより特徴的にアレンジし、読者のイメージを上回る表現と、心地よい疾走感のある演出は、JOJOファンのみならず視聴者を惹きつける力がある。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魅力、そして荒木飛呂彦先生の描く劇画タッチの全てを見事に昇華した映像はまさに、神風動画の真骨頂と言える。



**クラウン** **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)

UIに頼らない簡単なレバーとボタンの直感的な操作だけで、ゲームの世界のインタラクティブな楽しさを演出しよう。静謐(せいひつ)なアートの魅力とゲームらしさが内包された風刺の利いた独特の世界観がなんとも素晴らしい。ひとつひとつの特徴ある美しいステージが脳裏に残り続けて離れられなくなる。



**クラウン** **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)

ライティングの基本原則のひとつ次世代のクオリティを目指している。擬似手法も用いて効率化を図る思想に非常に共感する。しっかりと次の世代を見据えた設計の上に、現世代を成り立たせる柔軟性はすばらしい。



## ゲームデザイン Game Design

**クラウン** **新奇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)

インタラクティブムービーの手法を用いた「Dの食卓」、音で敵の位置を特定する「エネミーゼロ」、画像がないビデオゲーム「リアルサウンド〜風のリグレット」など、数々の挑戦的なメカニカルデザインとメディアミックス的な作品を作り、広くメディアにゲームクリエイターという存在を訴え、一般にゲーム開発者が認知されるようになった功績を評価。



**クラウン** **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)

箱を開けるという非常にシンプルなアイデアにAR技術を取り込み、タッチ操作を組み合わせ、さらに複数人によるユニークなゲームプレイまで盛り込んだゲームデザインには脱帽。すでに数多くのARを利用したゲームが存在した中で、それらとは一線を画し、ARをしっかりとプレイの中心に組み込んだ新機軸のすばらしいゲームデザインを評価。



**クラウン** **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)

ビッグタイトルであるにもかかわらず、既存のMMORPGが常識として採用しているシステムをことごとく否定して、新たなMMORPGの在り方に挑戦し、オリジナルの仕様自体もユーザーからのフィードバックに対応して逐次改善を行い、長く遊べるサービスとして成長させているゲームデザインを評価。



**クラウン** **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)

ひとつ間違えばゲームバランスが崩壊してしまいかねない「瞬間移動」「時間停止」等の、数々のシステムを逆説的に取り入れ、高度なバランスで成立させた。隠密行動の基本である「待つ」「隠れる」という静的なプレイスタイルの殻を破った点を評価。



**クラウン** **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)

本物のエレキギターを入力デバイスとした新しいゲーム体験。丁寧なチュートリアル、リアルタイムに変動する難易度システムにより「未経験者がギターを弾けるようになるゲーム」を実現した。音程認識や、アンプ、エフェクターのエミュレーションなど、高度な技術の裏付けを最大に活用した点を評価。



## サウンド Sound

**クラウン** **偉大なフランチャイズに新しい息吹を**  
**もたらした優れたサウンドデザイン**

「Halo 4」サウンド制作チーム  
(Microsoft Studios)

過去のHaloフランチャイズを継承しつつ、新しいアプローチで見事なサウンドデザインを達成した。GDCにおいて行われた2012 GANG AWARDSの「SOUND DESIGN OF THE YEAR」「BEST CINEMATIC/CUT-SCENE AUDIO」を受賞。



**クラウン** **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.)

高度なサウンド処理機能、オーサリングツール、プロファイルを持ち、最先端のサウンド演出に必要なものをひと通りそろえている。AAAクラスの大作タイトルでも導入実績が増えつつあり、実質的に世界標準のオーディオソリューション。



**クラウン** **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)

ユーザーのプレイによって常に変化し続けるBGMシステムや、オンラインのロビーに集まったプレイヤーがバンドセッションできる遊びの提供など、インタラクティブな音楽を積極的に活用した好事例。



**クラウン** **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)

プレイヤーの状況や感情を効果的に表現する優れたサウンドデザイン。「The 60th MPSE GOLDEN REEL AWARDS」において最優秀音響編集賞(Best Sound Editing: Computer Interactive Entertainment)を獲得、ハリウッドでも高く評価された。



**クラウン** **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)

革命的とも言える、豊かな感情表現が可能な音声合成技術をもとに、まったく新しいユーザー生成コンテンツ(UGC)展開の可能性を切り開いた。より裾野の広い展開を見据え、コンテンツ作成ツール(CeVIO Creative Studio FREE)を無償で提供している。



## ネットワーク Network

**クラウン** **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)

ニンテンドー3DS/DSのすれちがい通信によって、ユーザ間のインタラクションの方法を増やしていき、ゲームの可能性を大きく広げた。特に他のゲームを遊んでいてもすれちがい通信ができることは可能性を広げる。



**クラウン** **1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)

大規模MMORPGではサーバ負荷対策は重要な課題であり、通常のMMORPGではワールド分割する手法が主流であるが、本作は大規模MMORPGでありながら、1つのワールドでゲーム世界を実現した。



**クラウン** **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)

コンシューマ機とPCで同時に遊ぶことができる基本プレイ無料のMMORPGであり、250万ものアカウント数を保有し、日々RMT対策を行いゲームの公平性を担保している。



**クラウン** **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)

携帯電話向けに制作されたFlash資産を、Flashが動作しないスマートフォン向けにHTML化することで転用を実現。プラットフォームとしてツール提供することで、ソーシャルゲームのスマートフォン展開を容易にした。



**クラウン** **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)

スマートフォン、タブレット等のモバイルデバイスで、本格的なゲームを実現するに相応しい通信規格であるLTEを日本で初めて導入し、ゲームの可能性がまた一歩広がった。



# Games for EVERYONE

Define the Future

# kgc2013

09  
25  
27  
COEX  
SEOUL

Korea  
Games  
Conference

[www.kgconf.com](http://www.kgconf.com)

CEDECでは、今年も開発者自身のスキルを競うコンペティション企画「CEDEC CHALLENGE」イベントを実施します。 ※ CEDEC CHALLENGE はエキスポバスを含むすべての受講バスで参加可能です。

## スカルプト・マイスター!

日時 8月21日(水) 11:20~12:20 会場 会議センター 5F 502

クリエイティブ制作現場で活躍されている4名のトップスカルプターの方々に、スカルプトツールのみを使ったモデル作成を2時間で完成させるというチャレンジを行いました。その制作風景をノーカットで収録し、ニコニコ動画「CEDECチャンネル」にて配信中です。  
本セッションは、司会者1名・コメンテーター1名・参戦アーティスト4名による、メイキング講演(パネルディスカッション)です。各スカルプターのアニメーション制作過程のダイジェスト映像を中心に、それぞれの技術について見所をピックアップし、コツ、演出や裏技を皆様にご紹介します。

お題 制作時間内に、四神をスカルプトせよ!

制作時間：120分  
制作モチーフ：●四神(玄武・白虎・青竜・朱雀)の中の1体  
●全身像

### 得られる知見

開発現場でも制作過程を見る機会が少ないスカルプティング技術について、最初から最後まで工程が共有されます。

### 参戦アーティスト

CEDECチャンネルで  
メイキング映像を  
配信中!



重山 孝雄

株式会社バンダイナムコスタジオ  
AM開発本部  
コンテンツ開発2部AMVA2課  
シニアビジュアルアーティスト

黒藪 裕也

株式会社カプコン  
CS開発統括 大阪開発部  
グラフィック第一開発室  
デザイナー

平田 佳也

株式会社スクウェア・エニックス  
開発部  
FFXIV デザイナー

田島 光二

Double Negative Visual Effects  
Art Department  
Concept Artist

コメンテーター 竹谷 隆之

有限会社 竹谷隆之 造形家

司会進行 亀井 敏征

グリー株式会社  
メディア事業本部 ゲームクリエイティブセンター Osakaデザインチーム マネージャ

協力：株式会社ダウンゴ、株式会社ボーンデジタル、株式会社ワコム、株式会社DMM.com (DMM 3Dプリント)

<http://cedec.cesa.or.jp/2013/event/challenge/va.html>

第2弾

サウンド大喜利!

各社対抗  
ライブサウンドエフェクト制作

昨年度好評であったサウンド大喜利の第2弾です。

6名の挑戦者(サウンドクリエイター)が、その場で示された「お題(テキスト)」に対してサウンドエフェクトを作成します。お題(複数を用意)をどのように解釈して、どのような音で返してくるのか…。業務で培われたテクニックや、クリエイター毎のアプローチの違いなど、普段見られない制作シーンを目の前で存分にご覧いただけます。司会進行には佐野信義氏・光吉猛修氏をお招きしており、楽しいコメントや鋭い切り込みも見ものとなっております。※2コマ使用するセッションです。

●日時：8月22日(木) 14:50~17:30

●会場：会議センター3F 303

音を紡ぎ、生み出す瞬間を  
目の当たりにすることで得られる  
刺激的な体験を

北川 保昌  
株式会社カブコン

佐野 信義  
株式会社DETUNE

光吉 猛修  
株式会社セガ

屋敷 貴道  
株式会社イニス

土屋 昇平  
株式会社タイトー

矢野 義人  
株式会社  
バンダイナムコ  
スタジオ

瀬津丸 勝  
株式会社セガ

蛭子 一郎  
株式会社  
ノイズクロック

お題はその場で発表!

チャレンジャー

Challengers

サウンドクリエイターの真剣勝負!!

<http://cedec.cesa.or.jp/2013/program/SND/12260.html>

「ペラ企画コンテスト ~夏だ CEDECだ 今年もペラコンだ!~」は、事前に設定されたテーマに沿った企画コンセプトをA4用紙1枚にまとめて競う、CEDEC参加者であれば誰でも参加できる「コンセプトシートコンテスト」です。

提出形式は、A4用紙1枚。15秒ほどで内容が理解できるものであれば、ことば、イラスト、図式など表現は自由です。日頃のしがらみや業務の足かせにとられないフリースタイルの無差別級で、自由な発想から生まれた企画を、自由な表現で競い合ってください。

作品は審査員によって評価され、優秀作品は最終日のセッションで表彰されます。日本のゲームデザインの毎年恒例なお祭りとなるべく、今年は企画に賛同いただけるプロのゲームクリエイターの方々に、広く特別審査委員をお願いすることにしました。

今年のテーマは

「温度コントロール」

CEDEC会場1F  
およびWebにて  
受付中!

■応募資格

CEDECのパスがあること。

■テーマ

「温度コントロール」詳しくはCEDEC公式Webサイトをご覧ください。(会場でも掲示)

■提出形式、方法

A4用紙1枚

15秒ほどで内容が理解できるものであれば、ことば、イラスト、図式など表現は自由です。

・CEDEC公式Webサイトから ・CEDEC会場にてA4用紙で提出

■審査

・審査員により、作品数無制限で1作品1点の加点評価を行い、最も得点の高かった作品を最優秀賞とし、以下順位を決定します。

・同点の場合はWeb投票数が多い作品を上位とし、それでも同じ場合は審査委員長と3名の副委員長の協議によって、同率順位を作らず順位を決定します。

・各審査員が強烈な印象を受けた作品に対し、審査員特別賞を与えます。

■結果発表・表彰

・8/23(金)17:50より行われるセッション「PERACON2013~ペラ企画コンテスト2013~結果発表」にて発表されます。

・発表は最優秀作品から順番に行われ、作品の企画者は壇上にて紹介します。本セッションはエキスポパスを含むCEDECのあらゆるパスで入場が可能なので、応募者は是非参加ください。

・ペラコンには賞品や記念品はありません、予めご了承ください。

★特別審査委員★

堀井 雄二(ゲームデザイナー)	上田 和敏(ゲームデザイナー)	岸本 好弘(東京工科大学)	森川 幸人(ゲームデザイナー)
高橋 利幸(名人)	菌部 博之(ゲームデザイナー)	時田 貴司(スクウェア・エニックス)	稲船 敬二(comcept)
水口 哲也(慶應義塾大学)	中 裕司(プロペ)	松野 泰己(ゲームデザイナー)	須田 剛一(グラスホッパー・マニアックチャプ)
末弘 秀孝(アクセスゲームズ)	森下 一喜(ガンホー・オンライン・エンターテイメント)	外山 圭一郎(ソニー・コンピュータエンターテイメント)	南治 一徳(ピサイド)
長岡 靖仁(NHN Japan)	鈴木 匡伸(ゲームデザイナー)	小高 和剛(スパイク・チュンソフト)	保井 俊之(シフト)
海道 賢仁(ゲームデザイナー)	芝村 裕吏(ゲームデザイナー)	渡辺 訓章(ゲームデザイナー)	山際 真晃(ソニー・コンピュータエンターテイメント)
大倉 純也(ソニー・コンピュータエンターテイメント)	平魯 隆導(セガ)	石畑 義文(セガ)	宮川 義之(AppBankGames)
小沢 高広(漫画原作者)			

<http://cedec.cesa.or.jp/2013/event/challenge/gd.html>

# ゲームAIプログラミングコンテスト 2013 in CEDEC

日時 8月23日(金) 17:50~18:50 会場 会議センター 5F 502

国際大学対抗プログラミングコンテストACM-ICPC併設のJavaChallenge 2012がCEDECにやってくる! 代表者らは2009年度から毎年ゲームAIのプログラミングコンテストを開催しています。大好評を博したJavaChallenge 2012のゲームをベースに、学生だけでなく社会人の方も対象としたゲームAIのプログラミングコンテストを開催します。コンテストでは、参加者の方にAIプログラムを開発して頂き、AI同士の戦いで競います。インターネット上で予選結果を公開して、CEDEC当日は決勝戦を観戦して頂きます。観戦はどなたでも楽しめるようにスタッフが解説します。参加者同士でAIプログラミングの腕を競い合うだけでなく、コンテストを通して学生やゲームエンジニア同士の交流を促します。



- |            |  |
|------------|--|
| 2013/07/07 | ゲーム本体のプロトタイプ版リリース  |
| 2013/07/14 | ゲーム本体の正式版リリース  |
| 2013/08/02 | コンテストサーバー始動  |
| 2013/08/16 | 予選用プログラム締切   |
| 2013/08/17 | 予選結果発表   |
| 2013/08/21 | 決勝用プログラム締切   |
| 2013/08/23 | <b>決 勝</b> <small>講演者</small> 坂本 一憲 国立情報学研究所<br>細野 裕章 東京工業大学 |

- |      |             |                    |                  |
|------|-------------|--------------------|------------------|
| 共同開発 | 矢藤 康祐 東京大学  | 津村 耕司 早稲田大学        | 大田 大地 株式会社ACCESS |
|      | 佐藤 靖治 早稲田大学 | 安田 竜 早稲田大学         | 岸本 祥吾 東京工業大学     |
|      | 谷口 直輝 早稲田大学 | 津田 直彦 早稲田大学        | 森川 公康 早稲田大学      |
|      | 加藤 史也 早稲田大学 | 杉本 元気 早稲田大学        | 和田 雅彦 早稲田大学      |
|      | 高沢 亮平 早稲田大学 | Daniel Perez 早稲田大学 | 浜田 大 早稲田大学       |
|      | 小林 純一 早稲田大学 | 木戸 将貴 早稲田大学        |                  |

また、ご指導頂いた早稲田大学 鷲崎弘宜 准教授に感謝致します。

コンテストページ <http://www.ai-comp.net/cedec2013>

## SECCON × CEDEC CHALLENGE

NPO法人「日本ネットワークセキュリティ協会」(JNSA)が開催する、日本最大のセキュリティコンテスト「SECCON2013」の第一回地方大会を「CEDEC CHALLENGE」として共催します。  
SECCONは、日本の情報セキュリティ技術者人材の育成を目的に実施する競技イベントです。主催者の用意する様々な課題をクリアしながら、得点を競い合います。なお、優秀者は、最終日のセッションにて表彰いたします。  
昨今のゲーム業界においても、セキュリティやWeb脆弱性についての関心が高まりつつある状況ですが、本共催の狙いは、「実際にハッカーはどのように考えているのか」「システム防衛の勘所」などについて、実演を見ることで、セキュリティの重要性を再確認し、また、ゲーム開発現場におけるセキュリティ活動の糧にして頂くことにあります。  
開会式と閉会式では、一般のCEDEC受講者の方もご参加いただけるトークセッションも行ないます。開会式では「ドラゴンクエストX」テクニカルディレクターの青山公士氏をお迎えして、オンラインゲームの現場における様々な不正行為の実態と、その対策方法について赤裸々に語ります。表彰式では、特別審査員として「ゲームセンターあらし」作者のすがやみつる氏、「スペースインベーダー」開発者の西角友宏氏をお呼びし、昔のレトロゲームの歴史を振り返りながら、現在のセキュリティとの共通点と違いについて振り返りを行います。



**SECCON × CEDEC CHALLENGE 予選大会**  
8月22日(木) 会場:会議センター 3Fフォワイエ海側  
体験CTFコーナー、見学可

**SECCON × CEDEC CHALLENGE 決勝大会**  
8月23日(金) 会場:会議センター 3Fフォワイエ海側  
予選通過40名による対戦

### SECCON x CEDEC CHALLENGE 開会式 / オンラインゲームの攻防戦

日時: 8月22日(木) 11:20~12:20 会場: 会議センター 3F 315

- 講演者 竹迫 良範 SECCON実行委員長、サイボウズ・ラボ株式会社  
青山 公士 株式会社スクウェア・エニックス  
松田 和樹 ネットエージェント株式会社

### SECCON x CEDEC CHALLENGE 表彰式 / レトロゲームの攻防戦

日時: 8月23日(金) 17:50~18:50 会場: 会議センター 3F 304

- 講演者 竹迫 良範 SECCON実行委員長、サイボウズ・ラボ株式会社  
宮本 久仁男 株式会社NTTデータ/情報セキュリティ大学院大学  
すがや みつる 京都精華大学  
西角 友宏 アミュージング/株式会社タイトー

コンテストページ <http://2013.seccon.jp/secconcedec-challenge.html>

スケジュール  
会場全体図  
基調講演  
セッション  
特別招待  
協賛セッション  
エンタテインメント  
ビジネスアワード  
サウンド  
オンラインネットワーク  
ゲームデザイン  
ビジネス&プロデュース  
アカデミック・基礎技術  
ノンジャンル  
海外トラック  
セッション  
展示コーナー  
CEDEC AWARDS  
CIPAWARDS

# CEDEC書房

(場所：会議センター1F)

コンピュータエンターテインメント業界の更なる開発力向上において、優れた技術書の存在と活用は必須です。CEDEC書房では大勢の開発者が集うCEDECに優れた技術書の集積を行い、開発者の方々がこれに触れる機会を設けることが目的です。技術書の版元が出店いたしますので、各社の的確な選定による一押し書籍を、実際に手にとってご覧いただきながらご購入いただけます。また、書籍の編集者や時には著者の方と直接意見交換できる機会でもあります。ぜひお立ち寄り下さい。



## 1 株式会社オライリー・ジャパン

**O'REILLY®**  
オライリー・ジャパン

エンジニア・プログラマの皆さまに役立つ書籍、最新の技術情報を刊行している株式会社オライリー・ジャパンでは、最新刊から定番まで各種書籍を取り揃え、「CEDEC書房」にて展示販売を行います。本会場では、ゲーム開発関連の最新刊をはじめ、『ゲームクリエイターが知るべき97のこと』、『開眼! JavaScript』、『リーダブルコード』、『インタフェースデザインの心理学』など、注目のラインナップをご用意。お買い上げ金額に応じて、オライリーオリジナルグッズもプレゼントいたします。皆さまのお越しをお待ちしております!

## 2 株式会社インプレスジャパン



インプレスジャパンが発行するゲームプログラミングやソフトウェア開発の関連書籍、3Dグラフィックス、Squirrel、キャラクター制作……などを販売します。もちろん、iOSやAndroidなど、スマホアプリ関連書籍も取り揃えております。また、毎年恒例のグループ会社MdNが発行するゲームやアニメの設定資料集、キャラクターデザイン関連書を今年もラインナップ。店頭では手に入りにくい在庫僅少本も取扱い予定です。

## 3 株式会社CRI・ミドルウェア



『CRI ADX2で作るゲームサウンド制作ガイド [CRI ADX2公式ガイド]』の販売を行います。個人・法人問わずお役立ちいただける内容になっておりますので、ぜひお手に取ってご覧ください。CEDEC書房でご購入いただいた方にはノベルティ特典あり。

## 4 ソフトバンク クリエイティブ株式会社



ゲーム開発関連書籍を多数刊行しているソフトバンク クリエイティブ株式会社のブースでは、人気の最新刊から貴重な僅少本まで各種タイトルを取り揃えています。新刊『ゲームの作り方 - Unityで覚える遊びのアルゴリズム』(加藤政樹 著) や人気の『ゲームを動かす技術と発想』(堂前嘉樹 著)、定番『ゲームエンジン・アーキテクチャ』、『ルールズ・オブ・プレイ (上) (下)』、『Unity4入門』など、ゲーム開発者必携のベストセラータイトル多数! また近刊書籍をいち早く体験できるプレビュー・ブックレットも、CEDEC書房限定で無料配布致します。皆さまのお越しを、お待ちしております。

## 5 株式会社ボーンデジタル



ボーンデジタルとワークスコーポレーションが出版する雑誌・書籍を一堂に並べた即売会を行います。ゲーム開発に欠かせないプログラミング技術の解説書や、ハリウッドのVFX技術を紹介する「Cinefex」、CG業界誌としてポピュラーな「CGWORLD」をはじめ、CG/映像制作に必要なノウハウや理論を解説した専門書などを豊富に取り揃えます。PDFで提供している、電子書籍の見本もご覧いただけます。開発者やクリエイターの皆様の役に立つ「本」との出会いの場を提供致します。

## 6 CG-ARTS協会



CG-ARTS協会では、デジタル画像分野の優れた人材を育成し、新しい文化を担う才能を社会につなげ、日本の文化や産業を世界へ向けて発信する活動をしております。人材育成の分野では、「デジタル映像表現」や「コンピュータグラフィックス」「デジタル画像処理」などゲーム制作や映像制作に欠かせない知識をまとめた書籍を発行しております。また、CGクリエイター検定やCGエンジニア検定、画像処理エンジニア検定などの認定試験を行っております。これらの書籍や検定は、多くの大学や専門学校に採用され、未来を担うクリエイターやエンジニアたちの育成にご活用いただいております。今回のCEDEC2013では、関連書籍の展示および特別割引販売を行いますので、ぜひ、お立ち寄りください!!

# CEDEC Digital Library

## CEDEC Digital Library (略称: CEDiL/セディル) とは

過去のCEDECの講演資料、動画資料が無料で検索・閲覧可能(要会員登録)

CEDEC 2013 受講者は、2013年の最新資料、動画を先行して閲覧頂けます(10月頃を予定)

CEDiLは毎年開催されるCEDECで発表された講演の資料を中心としたデジタルライブラリーです。コンピュータエンターテインメントの開発者だけでなく、関連する産業、アカデミック、メディアなどの方々にもご利用頂き、コンピュータエンターテインメントの発展を目指しています。CEDiLは2011年2月に公式サイトを開設し、検索機能の追加、資料映像の公開など、ますます充実した内容になっております。

この機会に是非、会員登録をして頂き、ご利用下さい。  
(会員登録は無料です)

<http://cedil.cesa.or.jp/>

## CEDECチャンネル

Computer Entertainment Developers Conference

### ニコニコ動画にて「CEDECチャンネル」放送中!

CEDEC2013のセッションを生中継中! (※一部のみ)

『ニコニコ動画』の協力により、「CEDECチャンネル」を放送中です。  
このチャンネルは「CEDEC」の公式チャンネルとなります。  
CEDEC会場における開催日当日の様態などの動画を配信します。

<http://ch.nicovideo.jp/channel/ch225>

求む!次世代のゲームクリエイター!

CEDEC2013×クリエイター育成横浜キャンプ



3日間でゲームの企画書づくりを体験  
業界の第一線で活躍する  
ゲームクリエイターと交流

日本最大のコンピュータエンターテインメント開発者カンファレンスCEDEC(セデック)では、横浜市内在住・在学の学生を対象に、次世代を担うクリエイター輩出を目的とする、ゲームクリエイター育成キャンプを実施します。参加者は8/21-23にパシフィコ横浜で開催されるCEDEC2013にて、現場のゲームクリエイターによる講演とゲームデザインのワークショップを体験することができます。参加費は、もちろん無料です。

会期：2013年8月21日(水)～23日(金) [3日間]

時間：9:00～18:50

会場：パシフィコ横浜 会議センター(横浜市西区みなとみらい)

※CEDEC2013と同一会場内にて実施

対象

横浜市内在住、在学の  
高校生・大学生・専門学校生

参加費無料

講演テーマ ● コンピュータエンターテインメント業界とは ● ゲームの仕事、キャリアパス紹介 ● ゲーム開発者による制作事例の解説

ワークショップ

参加者は決められたテーマによって、3日間で自分のアイデアをゲームの企画書にまとめ、最終日には各自プレゼンテーションを行っていただきます。CEDEC運営のメンバーによるレビューを受けられる他、CEDEC本体とも連動し、プロのクリエイターが制作した企画との比較も可能です!

DAY1:

アイデア発想、企画書の作成を体験する。

DAY2:

決められたテーマに沿って、企画書を作成する。

DAY3:

プレゼンテーション&レビュー

この3日間で、ゲーム業界を知り、自分のアイデアを形にする「難しさ」、「楽しさ」、人に伝える「喜び」を是非体験してください。

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

共催 横浜市

GDC 14

GAME DEVELOPERS CONFERENCE®

SAN FRANCISCO, CA  
MARCH 17-21, 2014  
EXPO DATES: MARCH 19-21

2014

GDCONF.COM



# ゲームのお仕事、すべて見せます!

～ゲーム業界 お仕事レシピ～

ニコニコ動画で  
**LIVE** 中継!

**入場無料**  
Admission Free

# CEDEC

Computer Entertainment Developers Conference

## 『ゲームのお仕事』 業界研究フェア 2013

**学生向け**  
For Students

会期: **2013. 8.22** (木)

会場: **パシフィコ横浜**・会議センター4F  
(横浜市西区みなとみらい)

11:20~12:20 **セッション1:**  
ゲーム業界人事担当者対談2013

藤村 幹雄 株式会社コナミデジタルエンタテインメント  
平野 響子 株式会社バンダイナムコスタジオ  
庄司 麻衣 グリー株式会社

13:30~14:30 **セッション2: 仕事紹介**  
～エンジニアリング&オンライン・ネットワーク～

久堀 啓次 株式会社カプコン  
佐藤 良 株式会社コナミデジタルエンタテインメント

14:50~15:50 **セッション3: 仕事紹介**  
～ビジュアルアーツ&サウンド～

鈴木 健夫 株式会社スクウェア・エニックス  
水谷 立 株式会社スクウェア・エニックス

16:30~17:30 **セッション4: 仕事紹介** ～ゲームデザイン～

鬼頭 雅英 株式会社バンダイナムコスタジオ

▼▼ 詳細はウェブサイトです! ▼▼

<http://cedec.cesa.or.jp/2013/oshigoto>

## スポンサーリスト

協賛

DeNA



Microsoft

Nintendo



PRプログラムスポンサー



ARM

audiokinetic

AUTODESK



CG-ARTS協会

CISCO



coverity

ファミキヤリ!



LIVE 2D

facebook

GitHub

GREE

HANSOFT

havok

HEARTLAND.DATA

IMAGICA DIGITALESCAPE



KONAMI



BISHAMON



NIFTY Cloud

O'REILLY

photon CLOUD

Premium Agency



SCSK

SHIFT

SIDE EFFECTS SOFTWARE

Septeni

Silicon Studio

SoftBank Creative

Tapjoy

TOKYO ELECTRON DEVICE LIMITED

.Too 株式会社 Too

東陽テクニカ



unity

wacom



CRYPTANIUM

XLSOFT



メディアパートナー

4Comernet

animeanime.jp

animeanime.biz

アパリイティ

@IT

CGWORLD

CGWORLD.JP

CodeZine

ExpoTODAY

ファミコム

Gamepark

GameBusiness.jp

GAME Watch

Gpara.com

INSIDE

PRONEWS

LIBREX

日経BP社

企画協力/機材協賛

CHKISTIE

EIZO

(8月9日現在、社名/媒体名アルファベット順)