

世界No.1のゲームを作ろう

Rule the World of Gaming



最高のコンテンツを共につくる

ゲームエンジニア募集

募集要項の詳細およびエントリーはこちらから

cygames キャリア採用

検索

<http://cygames.co.jp/recruit/career/>



株式会社Cygames 東京都渋谷区南平台町16番地17号 住友不動産渋谷ガーデンタワー <http://www.cygames.co.jp/> © Cygames, Inc.

Program Guide

Go  
for it!

CEDEC

Computer Entertainment Developers Conference

2014

会期：2014年9月2日(火)～9月4日(木)

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]

ゴールドスポンサー



シルバースポンサー





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 大ホールなど数ヶ所で  
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。

## 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

CEDEC2014のテーマは「Go For it！」。

それは、保守的な枠から飛び出して、どんどん新しいことに挑戦していこうという意味を込めたものです。コンピュータエンターテインメントの進化は目覚ましく、新しい技術により新しいスマートデバイスが出現し、それらのデバイスにはコミュニケーション機能を有したプラットフォームが形成され、そこに多種多様なエンターテインメントコンテンツやサービスが提供されています。

その進化、拡大は未知の領域を次から次へと開拓しており、今や1年もすれば、われわれのビジネスも様変わりするようなスピードで推移しています。

そうした環境の中、既存の枠にとらわれず、新しいことに挑戦していこうとする姿勢は多くの開発者に求められているものだと思います。

CEDECのそれぞれの参加者が新しい技術や情報に触れ、互いに刺激を受け合い、新たなコンピュータエンターテインメントの開発に挑戦していくことを期待します。

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、16回目を迎えるCEDEC 2014が盛大に開催されますことをお慶び申し上げます。

前回のカンファレンスが開催された昨年8月以降の1年間、日本経済は着実に回復の兆しを見せています。企業の収益の回復が、賃金の拡大、さらには消費や投資の拡大にまでつながる「経済の好循環」をより確実なものにすべく、政府では、本年6月に改訂した「日本再興戦略」の実行に努めていく所存です。

今回のテーマ「Go for it!」には、新しいことに挑戦し続ける、という思いが込められていると伺っています。ゲームをはじめとした日本のコンテンツは、「クールジャパン」の代表として、世界から高い評価を得てきました。これは、優れた作品を生み出す世界トップレベルの技術力と優秀な人材があったからこそ実現できたものです。我が国にとっての貴重な財産を継承し、新しいステップへと発展させていくために、本カンファレンスが、国境、業態、慣行といった枠を越えて、社会に新たなイノベーションをもたらす契機となりますことを御期待申し上げます。

開催期間中には、海外からも多数の関係者が参加されることと存じます。世界に開かれた歴史と風土を持つ横浜での交流が、世界のコンピュータエンターテインメント産業の発展にとって有意義なものとなることを心よりお祈り申し上げます。

後援



### 林 文子

横浜市長

「CEDEC2014」が盛大に開催されますことを、心よりお祝い申し上げます。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を、370万人の横浜市民を代表し歓迎いたします。また、CEDECが横浜の夏の恒例行事として定着しておりますことと、昨年度に引き続き、次世代を担う本市の若者を育成する機会を設けていただきましたことに、厚く御礼申し上げます。

さて、コンピュータエンターテインメント産業を取り巻くビジネス環境は、常に変化しています。流行したビジネスモデルが、翌年には下火になり、また新たなビジネスモデルが覇権を握るといった環境に置かれているのではないかと思います。このような厳しい環境は一見逆風に見えますが、企業の規模に関係なく、等しくビッグビジネスを掴む機会があるという点において、まさにチャンスとして捉えることができます。横浜で開催されるCEDEC2014を契機に、皆様が新たに開発したビジネスモデルやコンテンツが、世界に大きく羽ばたかれることをご期待申し上げます。

最後になりますが、CEDEC2014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
- 海外招待セッション
- 協賛セッション
- エキシビション
- ビジュアルアート
- ゲームデザイン
- サウンド
- オンライン・ネットワーキング
- ビジネス&プロデュース
- アカデミック・基礎技術
- インタラクティブセッション
- 展示コーナー
- AWARDS
- CALENDAR

## ■ CEDEC 運営委員会

CEDEC 2014 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、必要に応じワーキンググループを設置して推進します。

委員長	植原 一充	株式会社バンダイナムコスタジオ
副委員長	中村 樹之	株式会社セガ
	福田 淳史	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
フェロー	松原 健二	
	斎藤 直宏	株式会社バンダイナムコスタジオ
	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

## ■ 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	中村 樹之	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
	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
	津田 順平	株式会社コーエーテックモゲームス
	小倉 豪放	株式会社ディー・エヌ・エー
	田口 昌宏	ジーブラ株式会社
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
	藤 一博	株式会社セガ
	大下 岳志	株式会社トーセ
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 CR I ・ミドルウェア
	中條 謙自	株式会社 ATTIC INC.
オンライン・ネットワーク	佐藤 良 (主担当)	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
	沖原 正剛	株式会社ディー・エヌ・エー
	堀口 真司	グリー株式会社
ゲームデザイン	遠藤 雅伸 (主担当)	東京工芸大学
	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
	山田 倫之	株式会社カプコン
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	株式会社 BlazeGames
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	土田 善紀 (主担当)	株式会社スクウェア・エニックス
	築瀬 洋平	Unity Technologies Japan
海外招待トラック	Julien Merceron (主担当)	Konami Digital Entertainment B.V.
	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ー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ックモゲームス
------	------	------------------

## ■ 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	粉川 貴至	株式会社セガ
------	-------	--------

## ■ 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	福田 淳史	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
------	-------	----------------------

## ■ 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ー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	木下 昌也	株式会社タイトー
	後藤 誠	マッチロック株式会社

## ■ 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	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
------	-------	------------------

## ■ 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行います。

リーダー	Julien Merceron	Konami Digital Entertainment B.V.
------	-----------------	-----------------------------------

## ■ 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	株式会社セガ
	小野 憲史	NPO 法人国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA 日本)
	金子 実緒	株式会社バンダイナムコゲームス
	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
	藤本 真樹	グリー株式会社
	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
	三宅 陽一郎	株式会社スクウェア・エニックス
	松山 洋	株式会社サイバーコネクトツワ
	渡辺 雅央	合同会社 2DFantasia

所属は、原則として 2014 年 8 月 18 日現在のものです。表記は所属会社での表記を優先しています。

## ■ 受講にあたって

- ・セッションの受講はご希望のセッション会場へ直接お越しください。セッション中の「途中入場」「途中退出」は可能となっております。
- ・受講パスはセッション入場時に確認いたしますので会場内では常に身につけて頂くようお願いいたします。
- ・セッション中は携帯電話、スマートフォンなどはマナーモードに設定をお願いいたします。
- ・会場内での飲食はメインホール内を除き可能となっております。喫煙は 1 階、3 階の喫煙所をご利用ください。
- ・受講パスには、「自己 PR 欄」を設けてあります。自由に記入して頂き、会場での積極的な交流・出会いにご活用ください。

## ■ アンケート

セッションごとに無記名の参加者アンケートを実施しております。今後のセッション構成の検討等にも活用いたしますので、是非ご記入頂きますよう、お願いいたします。

## ■ Wi-Fi ネットワーク (CEDEC-Net)

CEDEC 2014 では会場での Wi-Fi 状況の改善を目指し、来場者用 WiFi ネットワーク (CEDECNET) を構築・ご提供しております。なるべくこちらをご利用頂き、会場での携帯型 Wi-Fi ルータの使用はお控え頂きますよう、お願いいたします。

## セキュリティ: WPA2

SSID: cedechnet

パスワード: Goforit!

Sponsored by



## ■ セッションでの撮影、SNS 投稿について

- ・セッションでの写真撮影、SNS への投稿は可能となっております。セッションによっては禁止の場合もございます。場内アナウンスや掲示でご確認ください。
- ・公式ハッシュタグは #CEDEC2014 です。
- ・撮影した画像は個人使用や社内の報告書等の使用にとどめて頂き、Blog 等での、不特定多数へ向けた全内容の書き写し公開等は、ご遠慮いただきますようお願いいたします。
- ・すべてのセッションにおいてビデオ撮影・録音は禁止です。

## ■ 優先席について

各セッション会場には、車いすの方、けがや妊娠されている方など、一般席での聴講が困難な方がご利用可能な優先席をご用意しております。2 階総合受付または各セッション会場入り口のスタッフにお申し出ください。

## ■ ラウンジ「Energy Station」(4 階エレベーターホール)

休憩スペースとしてお使いいただけます。

協賛者提供のドリンク配布のほか、電源をご用意しております。

Sponsored by レッドブル・ジャパン株式会社

## ■ ドリンク配布コーナー (1 階、2 階)

無料でドリンクをお配りしております。

(配布は数が無くなり次第終了します)

## ■ オリジナルトートバッグ

引換所: 1 階および 2 階 (時間により場所が異なります)

引換券が必要になります。

## ■ セッション資料の公開について

会期終了後に CEDiL(CEDEC Digital Library) で公開します。CEDiL では過去の CEDEC の資料等が無料で閲覧できます。

CEDiL ウェブサイト (<http://cedil.cesa.or.jp/>)

## ■ 落とし物、急病人等緊急時について

万が一、落とし物をした、急に気分が悪くなった、けがをした等ありましたら、お近くのスタッフまたは、2F 総合受付までお知らせください。会期後は CEDEC 事務局 (TEL:03-6869-0713) までお問い合わせください。

## ■ 会期中のイベント

### 9 月 2 日 (火)

・ **Welcome Reception** (19:15 ~ 21:15) 会場: クイーンズスクエア横浜 タワー A 1F 「ハードロックカフェ 横浜」

※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けません。

### 9 月 3 日 (水)

・ **業界研究フェア** (11:20 ~ 17:30) 会場: 4F 「414+415」

※参加は学生の方に限ります

### CEDEC AWARDS 2014 (17:50 ~ 19:15) 会場: メインホール

最優秀賞の投票を 9 月 2 日 (火) 19 時まで受付中です。

<https://cedec.cesa.or.jp/2014/aw/users/>

Sponsored by **プラチナスポンサー** **ゴールドスポンサー**

### Developers' Night (19:30 ~ 21:30) 会場: 3F 「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)

チケットは、9 月 2 日 (火)・3 日 (水) の 9 時 15 分より 2F 総合受付にて販売いたします。

Sponsored by



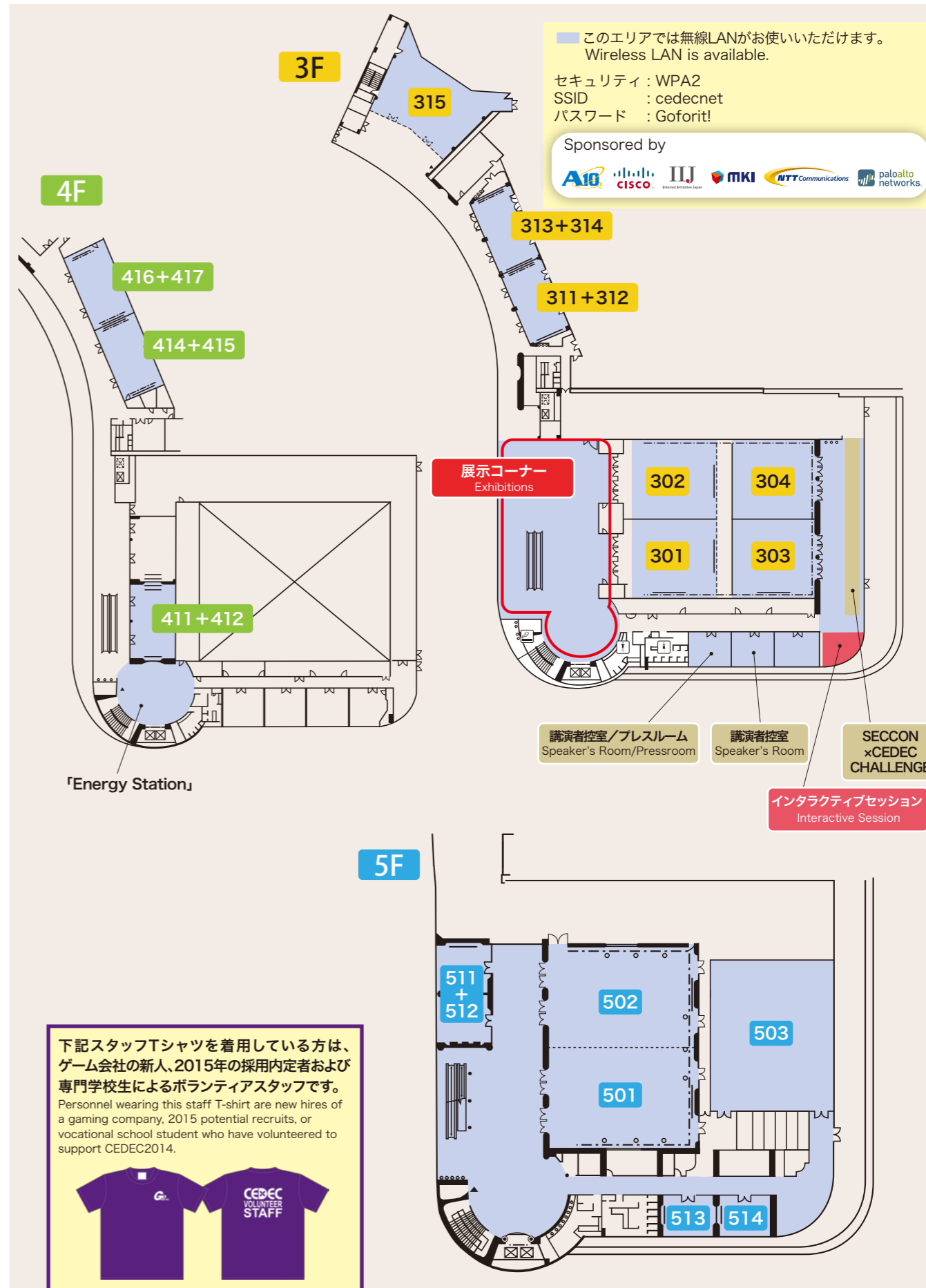
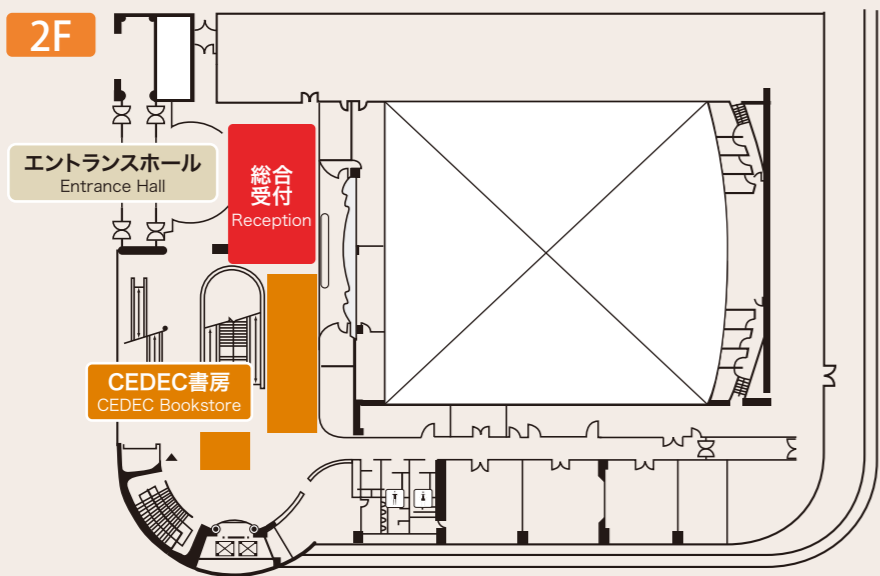
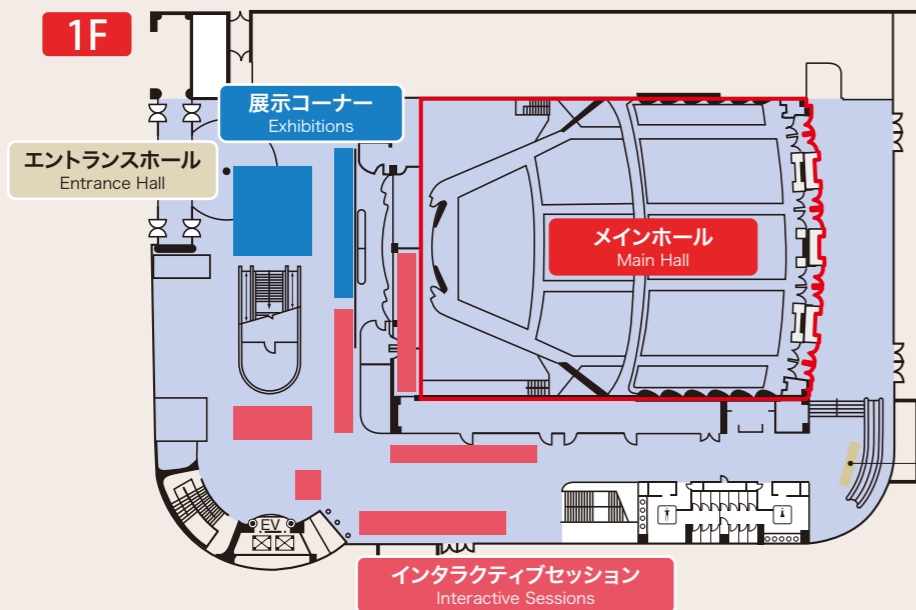




パシフィコ横浜・会議センター  
PACIFICO YOKOHAMA・The Conference Center



- 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** セッション会場  
Sessions
- 3F** セッション会場、展示コーナー  
インタラクティブセッション  
Sessions, Exhibitions  
Interactive Session
- 2F** エントランス、総合受付、  
CEDEC 書房  
Entrance, Reception, CEDEC Book Store
- 1F** メインホール、展示コーナー  
インタラクティブセッション  
Main hall, Exhibitions,  
Interactive Sessions



- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待
- 海外招待
- 協賛セッション
- パネリストセッション
- ゲームデザイン
- サウンド
- ネットワーキング
- ビジネス&プロデュース
- アカデミック
- 基礎技術
- インタラクティブセッション
- 展示コーナー
- AWARDS
- CALENDAR

9月2日(火) 9:45~11:05 メインホール

**「物語の力」**




**冲方 丁**  
作家

**■セッションの内容**  
なぜ人は物語を求めめるのでしょうか。架空のできごとを、なぜリアルと感じるのでしょうか。古来、多くの人々が物語を研究し、様々なかたちで活用してきました。政治や外交、裁判での訴えや弁論、臨床心理学や広告の手法などにも、物語の力は深く関わっています。そもそも物語とはなんであるか、どんな時代にどのように求められてきたか、これから求められる物語はどんなものになると予想されるか、といったことを、広汎にざっくばらんに、「ものがたり」したいと思います。

**■プロフィール**  
1977年岐阜県生まれ。1996年、大学在学中に「黒い季節」で第1回スニーカー大賞金賞を受賞しデビュー。以後、小説を刊行しつつ、ゲーム、コミック原作、アニメ制作と活動の場を広げ、複数のメディアを横断するクリエイターとして独自の地位を確立する。2003年「マルドック・スクランブル」で第24回日本SF大賞を受賞。2010年に刊行した初の時代小説「天地明察」で2010年本屋大賞、2011年大学読書人大賞、第31回吉川英治文学新人賞、第7回北東文芸賞、第4回舟橋聖一文学賞を受賞し5冠を達成。2012年に「光圀伝」で山田風太郎賞を受賞。他の著書に「ばいばい、アース」「シュビーゲル」シリーズなど多数。2013年公開のアニメーション作品『攻殻機動隊ARISE』ではシリーズ構成と脚本を手がける。最新作は新聞七紙で連載され2013年11月に刊行された『はなとゆめ』。

9月3日(水) 9:45~11:05 メインホール

**ウェアラブルコンピューティングの動向とウェアラブルゲームへの展開**



**塚本 昌彦**  
神戸大学大学院工学研究科教授

**■セッションの内容**  
Google GlassやiWatch(噂)、Android Wearはじめ、米国を中心としてウェアラブルデバイスへの注目が急激に高まっている。本講演ではこれらの動向をウェアラブルデバイスの本質的なポテンシャルを踏まえたとらえ、民生用、業務用への今後の展開を予想する。さらにスポーツや交通、ショッピングなどと絡めた新しいアウトドアでのウェアラブルゲーム・ARゲームの要素や可能性について論じる。

**■プロフィール**  
1987年3月 京都大学工学部数理工学科卒業  
1989年3月 京都大学大学院工学研究科応用システム科学専攻修士課程修了  
1989年4月 シャープ株式会社入社、研究開発に従事  
1995年3月 大阪大学工学部情報システム工学科講師  
1996年10月 大阪大学工学部情報システム工学科助教授  
2002年4月 大阪大学大学院情報科学研究科助教授  
2004年10月 神戸大学工学部電気電子工学科教授  
2007年4月 神戸大学大学院工学研究科教授(電気電子工学専攻)  
現在に至る。  
京都大学博士(工学)  
ウェアラブルコンピューティング、ユビキタスコンピューティングのシステム、インタフェース、応用などに関する研究を行っている。  
応用分野としては特に、エンターテインメント、健康、エコをターゲットにしている。  
2001年3月よりHMDおよびウェアラブルコンピュータの装着生活を行っている。  
NPO ウェアラブルコンピュータ研究開発機構理事長

9月4日(木) 9:45~11:05 メインホール

**これからのゲームとゲームクリエイター**



**名越 稔洋**  
株式会社 セガ  
取締役 COO (Chief Creative Officer)

**■セッションの内容**  
内容未定

**■プロフィール**  
1989年セガ入社後、「バーチャファイター」シリーズの制作などに参加。2005年からは全世界で600万本以上のセールスを記録した「龍が如く」シリーズを手がけるゲーム業界のトップクリエイターのひとり。

**特別招待セッション**

GD BP メインホール

9月2日(火) 11:20~12:20

**VR  
~Project Morpheusで体感する未来~**



**吉田 修平**  
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  
プレジデント

**■セッションの内容**  
Project Morpheusの開発経緯を紹介するとともに開発を通して見えてくる新しいVRの可能性とその先に広がる世界感を共有します。

**■プロフィール**  
昭和61年(1986年)4月 ソニー株式会社入社  
平成5年(1993年)11月 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 業務部  
平成8年(1996年)4月 制作部 吉田グループ プロデューサー  
平成9年(1997年)10月 制作本部 制作部 吉田グループ エグゼクティブプロデューサー  
平成12年(2000年)4月 ソニー・コンピュータエンタテインメント・アメリカ バイス・プレジデント  
平成19年(2007年)2月 SCE ワールドワイド・スタジオ USスタジオ シニア・バイス・プレジデント  
平成20年(2008年)5月 SCE ワールドワイド・スタジオ プレジデント  
現在に至る

**Project Morpheus 体験デモコーナー**

特別招待セッション「~ Project Morpheusで体感する未来~」に連動して、9月2日には実際に Project Morpheusを体験していただけるデモコーナーを開催します。新しいゲームの未来を是非体験してください!

**整理券配布: 9月2日(火) 9:10より 体験デモ: 時間 11:20 ~ 18:50**  
**会議センター 4階 414+415前 会場 414+415**

※所要時間は10分程度です。(待ち時間除く)  
※セッションスケジュールと同じ時間帯で実施します。デモ体験中はセッションの受講が出来ませんのでご注意ください。  
※体験デモへの参加には整理券が必要となります。整理券の配布は無くなり次第終了となります。あらかじめご了承ください。

(協力: 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント)

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待セッション
- 海外招待セッション
- 協賛セッション
- エキシビション
- ビジュアルアーツ
- ゲームデザイン
- サウンド
- オンライン・ネットワーキング
- ビジネス&プロデュース
- アカデミック基礎技術
- インタラクティブセッション
- 展示コーナー
- AWARDS CEDEC
- CALLENZIOE





## Julien Merceron

CEDEC2014 運営委員会  
プログラマー  
ワーキンググループ  
海外招待トラック  
リーダー

CEDEC へようこそ！ CEDEC 海外招待セッションを担当しているジュリアンです。

新世代のコンソールも加わり、ゲームプラットフォームの種類は常にふえています。ゲームスタイルやコンテンツへのアクセス方法が多様化しており、ゲーム開発の方法も多数存在しています。すべてのプラットフォームにおけるプロダクション・バリューが進化しているのです。ですから成功事例、新しい技術、非常に複雑な課題に取り組んできた開発者のメッセージに注意を払うことがとても重要なのです。

今年の海外招待セッションでは、2Dゲームをつくるための効果的なパイプラインから新世代プラットフォーム向けのパーティクル・システムの構築に至るまで幅広い技術分野をとりあげました。これらのセッションが日本の開発者の皆さんに新しいインスピレーションを与えるきっかけになってくれることを願っています。9月のCEDECで皆さんに会えることを大変楽しみにしています！

ENG VA 同時通訳 (英▶日)

9月2日 (火) 13:30~14:30

503

## Killzone Shadow Fallエンジンの舞台裏



## Kenzo ter Elst

Guerrilla Games  
Principal Tech Programmer

### ■プロフィール

ケンゾーは、10年程前にLarianスタジオのエンジン・プログラマーとしてゲームの仕事をはじめた。そこでは、ゲーム開発の様々な異なった視点について勉強する機会を与えられた。最初のコンソールタイトルを出荷した後に、可能性を広げるためにCrytekに入社したが、その理由は、ローレベル・エンジン・アーキテクチャとグラフィック・プログラミングに夢中だったからである。最初にCrysis 2を完成させ、そしてテクニカル・ディレクターとしてテクニカルな側面のRyseを担当することになった。現在は、アムステルダムでのゲリラ・ゲームスにて、非常に優秀な技術チームと共に、PlayStation4からできる限り多くのことを得ようと努力している。

### ■受講スキル

システムおよびグラフィックのプログラマーを対象

### ■受講者が得られるであろう知見

Killzone Shadow Fallのレンダリング・エンジンと、コンソール上のフラグメントの少ないメモリー管理についての深い理解を得ることができる。

### ■セッションの内容

このセッションは、PS4のローンチに向けたプラットフォームであるKillzone Shadow Fall向けに開発されたテクニックのいくつかに焦点をあてる。リアルタイム・リフレクション、テクスチャー・ストリーミング・システム、イメージの安定性を助けるテンポラルなリプロジェクション、アンチ・エイリアシング、インダイレクトかつボリュームメトリックなライティングなどの、次世代のグラフィック効果について紹介する。また、新しいパーチャルメモリーシステムが、メモリーのフラグメンテーションなしに、広いレベルの創作にどのように役立ったかについても紹介する。

ENG VA 同時通訳 (英▶日)

9月2日 (火) 14:50~15:50

503

## Rayman Legends: UbiArt Frameworkのデザイン・プロセス



## Christopher McEntee

Ubisoft Montpellier  
Game and Level Designer

### ■プロフィール

クリスは、南フランスのUbisoft社のモンペリエー・スタジオに勤務するアメリカ人のレベル・デザイナー。もっとも最新のタイトルには、Rayman Origins、Rayman Jungle RunやRayman Legendsがある。クリスは、Game Developer マガジンやGamasutra.comに寄稿し、UbiBlogのOn The Levelというコラムにも執筆し、ゲームとレベル・デザイナーとして生きてきた人生について執筆している。Ubisoftの前は、オランダでゲーム開発の勉強をしていたが、アーティストとしてトレーニングをしている間に、デザインに強いパッションを感じ、その後二度と後ろをふりむくことはなかった。

### ■受講スキル

最新の2Dゲーム・プロダクションや芸術的に表現された2Dゲームをクリエイトする方法に変化を与えている最先端のテクノロジーに興味のあるデザイナーやアーティストを対象とする。

### ■受講者が得られるであろう知見

Rayman Legendsの制作に応用されたラピッド・プロダクションのプロセスと2D UbiArt Frameworkのツールがいかにプロセスを容易にしたかについての知見が得られる。

### ■セッションの内容

賞賛されたRayman Legendsの成功は、このゲームの前身であるRayman Origins向けに開発されたエンジン、UbiArt Frameworkの柔軟性とパワーによるところが多い。このセッションでは、Rayman Legendsに際立った世界とメカニクスをつくりだしたデザインチームのアプローチと、ユニークなツールの強みと弱みについて説明する。プロトタイプとレベル・デザインのブレ・プロダクションのプロセスを向上させるためのエンジンの役割を、実例と複数のインゲーム・デモビデオで紹介し、デザイナーが素早いペースで作業ができるための主要な機能も紹介する。

ENG VA 同時通訳 (英▶日)

9月3日 (水) 16:30~17:30

503

## 200 Gflopsそしてそれ以上に到達する時代のモバイル・レンダリング



## Timothy Lottes

Epic Games  
Senior Rendering Engineer

### ■プロフィール

ティモシーは、Epic Games入社以前は、NVIDIAでdevtech、HumanHead Studioで開発者、Farrar Focus LLPのオーナー、Industrial Light and MagicでSystem R&Dを経験。彼は、NVIDIAにいた時代にPCやコンソールの多くのタイトルに使われたテクノロジーであるTXAAとFXAAを書いた。

### ■受講スキル

グラフィックス・プログラマーと最新のモバイル・グラフィックスのハードウェアのテクニカルな詳細について興味のある受講者を対象とする。

### ■受講者が得られるであろう知見

次世代モバイルのグラフィックス・ハードウェアについての十分な理解とUnreal Engine 4のモバイル・レンダリングのパイプラインがどのように導入されるかについての理解を得ることができる。

### ■セッションの内容

モバイルのハードウェアが200Gflopあるいはそれ以上に到達するにつれ、これらのハードウェア・プラットフォームのレンダリングに、新しい機会がおとずれようとしている。このセッションでは、次世代のモバイルGPUの技術的背景を紹介し、ハードウェアを有効に使う機会について検討する。さらに、このセッションでは、ライティングからポスト・プロセッシングまでのUnreal Engine 4のハイエンド・モバイル・グラフィックのパイプラインについても紹介する。

ENG VA 同時通訳 (英▶日)

9月4日 (木) 13:30~14:30

503

## Second Son パーティクル・システム・アーキテクチャ



## William Rockenbeck

Sucker Punch Productions,  
SCEA Coder

### ■プロフィール

ビルは、TRS-80の時代からパソコンゲームのプログラミングをやっていた。2004年以来、Sucker Punch Studioにて、レンダリング&パフォーマンス・オプティマイゼーション・プログラマーとして、Sly Cooper 3やinFAMOUSシリーズの全体にかかわっている。

### ■受講スキル

FXプログラマーやinFAMOUS: Second Sonのパーティクル・システムがどのように応用されたかについて深くほりさげた内容に興味のあるテクニカル・アーティストと、コンピュータ・シェイダーのパワーを活用することに興味のあるプログラマーを対象とする。

### ■受講者が得られるであろう知見

受講者は、inFAMOUS: Second Sonにパーティクル・エフェクトを制作するために使われたコンポーネント、例えばカール・ノイズ、アニメート・メッシュ、ベアレント/チャイルドのシステムや多くのバリエーションに合わせることを可能にしたベース・フレームワークについて学ぶことができる。また、PS4のGPUを、非同期コンピュータ・ベースのエフェクト・プロセッシングにどのように活用したかについて学ぶことができる。

### ■セッションの内容

“Smoke(煙)”や“neon(ネオン)”を含んだスーパーパワーで、パーティクル・エフェクトはinFAMOUS: Second Sonの必要な役割になっている。パーティクル・システムは、パワフルで複雑な動作をクリエイトするアーティストに非常に柔軟性のある効果を提供してくれる、テキスト・ベースの記号により作成される。これを、PSSLにコンパイルしてPS4 GPU上で走らせる。このトークでは、単純なフィーチャーがどのように合わさっておもしろい効果をつくれるか、例をあげて、ランタイムとオーサリング環境の説明をする。また、高度なパラレルGPU上で効果的に走らせようとする時に生じる多数のチャレンジの解決方法についても説明する。

ENG BP 同時通訳 (英▶日)

9月4日 (木) 14:50~15:50

503

## 外部プログラミングを活用した Forza Motorsport5の開発



## Daniel Adent

Turn 10 Studio, Microsoft  
Director of Development

### ■プロフィール

ダニエルは、Forza MotorsportとForza HorizonのフランチャイズのメーカーであるTurn 10 Studioのディレクター。Forza Motorsport 2とForza Mortorsport 3のリードプログラマー。2005年にTurn 10 Studioに入る前はAces Studio (フライト・シミュレーターメーカー)でタイトルリード。また、マイクロソフトのゲーム・スタジオでは、スポーツゲームのリード・デベロッパー。ダニエルのゲーム開発歴は訳13年、9つのタイトルにかかわっている。

### ■受講スキル

エンジニアリングのリーダー、テクニカル・ディレクター、スタジオ・マネージャー、チームのエンジニアリングのキャパシティを上げる方法を模索しているプロデューサーを対象としている。

### ■受講者が得られるであろう知見

Turn 10 StudioがXboxOneの導入のために開発したForza Motorsports 5に外部開発パートナーを利用したことから得られた重要なラーニングを紹介する。また、エンジニアリングの作業をアウトソースする際に避けなければいけない落とし穴や他のアウトソースとはどのような点が異なっているのかについても紹介する。

### ■セッションの内容

Turn 10 Studioが新しいコンソールの導入に向けたコンテンツを開発するチャレンジに会ったとき、以前のForza Motorsportシリーズの開発とは違う方法でゲームを作る必要があることを認識した。チームのエンジニアリングのキャパシティを上げるために外部開発パートナーがどのように使われたかを深く探ってみるセッション。いつ、どのような方法で外部開発パートナーの活用を判断すべきかの参考となるいくつかの要因、外部パートナーの活用により思いがけない落とし穴に陥ることがあることについても紹介する。さらに、チーム組織、コミュニケーション、仕事の定義と分担、外部に開発されたコードの維持、達成可能な目標設定などの実例についても掘り下げて紹介する。



Sponsored by  
エピック・ゲームズ・ジャパン

ENG VA  
9月3日(水) 13:30~14:30 **301**

## アンリアル・エンジン4を技術者が活用するための最新ノウハウ



**下田 純也**  
Epic Games Japan  
Licensee Support  
Support Manager

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年に学生の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。ゲーム制作会社でのリード開発者経験を経て、2002年マイクロソフト日本法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、ナインティ・ナイン・ナイツ、ロスト・オデッセイ等MS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

アンリアル・エンジン4にどのような技術が使われているかなんとなくわかっている、わからないけど興味がある、という皆様でしたらどなたにも楽しんでいただけたらと思いますが、ゲーム制作技術面への理解が深い程わかりやすいものと思います。

### ■受講者が得られるであろう知見

アンリアル・エンジン4の技術をより深く活用いただく為の知見が得られます。

### ■セッションの内容

アンリアル・エンジン4を技術者が活用する為に押さえておくべきノウハウや、実際の活用方法を詳しく解説させていただきます。

VA GD  
9月3日(水) 14:50~15:50 **301**

## アンリアル・エンジン4でのコンテンツ制作の深〜いお話



**ロブ・グレイ**  
Epic Games Japan  
Licensee Support  
Technical Artist

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17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7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プティング、アセット作成などのサポートをしています。

### ■受講スキル

アンリアル・エンジン4を既に触って頂いている皆様には理解しやすい内容となっておりますが、まだ触った事がない皆様にもとても興味深い内容になっていると思います。

### ■受講者が得られるであろう知見

アンリアル・エンジン4のコンテンツ制作面の深い活用方法への知見が得られます。

### ■セッションの内容

アンリアル・エンジン4のコンテンツ制作面の、より深〜い活用方法を様々な角度からご紹介させていただきます。



Sponsored by  
日本アイ・ビー・エム株式会社

ENG  
9月2日(火) 16:30~17:30 **301**

## 世界のゲーム業界で選ばれるIBMの高性能クラウド SoftLayer



**高良 真穂**  
日本アイ・ビー・エム株式会社  
クラウド事業統括 新規事業開発  
エキスパート・テクノロジー・アーキテクト 担当部長

これまでクラウドを使ったシステム基盤の設計や実装のプロジェクトに携わり、システム運用を含め、クラウドの良い点、悪い点の両方を経験してきました。その経験を踏まえた視点で、セッションにいらした方に価値のある情報を提供したいと思っています。Blog ソフトレイヤー探検隊: <https://ibm.biz/SLtankentai>

### ■受講スキル

ゲーム業界でCloud活用に興味のあるエンジニアの方

### ■受講者が得られるであろう知見

ゲーム配信基盤や開発基盤として既にクラウドを活用されている方、または、オンプレミスからの移行をご検討中の方向けに、SoftLayerの特長的な機能をご紹介します。

### ■セッションの内容

世界で1億3000万人が、IBMの高性能クラウド SoftLayer (ソフトウェア) 上で、ゲームをプレイしているということをご存知でしょうか。ゲーム配信と開発の視点から、SoftLayerの特徴である専用国際ネットワーク、ペアメタル (物理) サーバーと仮想サーバーの統合管理、豊富なセキュリティ機能、データ分析の適用方法などをご紹介します。IBMは今年1,250億円の追加投資を発表し、SoftLayer データセンターを世界15カ国40拠点に拡張の予定、日本にも2014年末を目処に配備されます。また、アメリカのクイズ番組Jeopardy (ジョパディ) で優勝したIBMの人工知能システム Watson (ワトソン) と同系統のPOWER CPUを搭載したインスタンスや、スパコンなどの科学計算分野の並列計算基盤である InfiniBand も今後は利用可能となるなど、SoftLayerはますます高性能に進化していきます。



Sponsored by  
日本マイクロソフト株式会社

ENG  
9月2日(火) 17:50~18:50 **311+312**

## Kinect update 2014 ~テクノロジーは希望を与えてくれる~



**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 エンターテイメント ビジネス  
ソフトウェア デベロッパー 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 Windows OSの開発に従事した後、Xboxの立ち上げメンバーとなる。専門はCPU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信号処理アーキテクチャの開発。Xbox用アプリや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などマイクロソフトの最新テクノロジーを啓蒙するエバンジェリスト兼エンジニアとして活躍中。

### ■受講スキル

特にありません。お気軽にご参加ください。

### ■受講者が得られるであろう知見

Kinectを中心としたNUIテクノロジーの最新動向を知ることができます。

### ■セッションの内容

2010年マイクロソフトはナチュラルユーザーインターフェイスの先駆けとなるKinectをXbox 360向けにリリースしました。2012年にはWindows版をリリースし、ゲームを含めたさまざまな分野で利用され話題を呼びました。これまでソフトウェアの進化で多くの機能拡張が行われてきましたが、Xbox ONE世代ではハードウェアを含めた大型アップデートがありました。本講演ではNUIの本質を再確認するとともに、新型Kinectの特徴、そしてKinectテクノロジーの持つポテンシャルについてLiveデモを交えながら紹介します。

BP  
9月3日(水) 13:30~14:30 **416+417**

## ID@Xbox プログラム アップデート / Xbox One 機能説明



**松山 秀勝**  
日本マイクロソフト株式会社  
インタラクティブ エンターテイメント  
ビジネス デベロッパー エコシステム  
ID@Xbox リード プログラム マネージャー

2008年1月に、某外資系半導体ベンチャー企業を経て、日本マイクロソフトへ入社。以後、ゲーム系パートナーのアカウントマネージャーやデベロッパーアカウントマネージャーとして、6年以上に渡りXbox事業に従事。2014年3月からは、Xbox One向けのインディープログラムであるID@Xboxのプログラムマネージャーとして、日本におけるプログラム運営や、様々なイベントでの出展や登壇を実施。



**川口 昇**  
日本マイクロソフト株式会社  
インタラクティブ・エンターテイメント・ビジネス  
プログラムマネージャー

様々な家庭用コンソールやPC向けのゲーム開発に携わり、2007年に日本マイクロソフトに入社。当時のアドバンスド テクノロジーグループ (現デベロッパーエコシステム) に所属し、デベロッパーに対する技術サポートや、新技術の啓蒙活動に従事。現在はID@Xboxのプログラムマネージャーとして技術窓口を担当。自身のゲーム開発経験を生かした、デベロッパー視点でのサポートが信条。

### ■受講スキル

Xbox One / ID@Xboxについてご興味をお持ちの方、また、独立系デベロッパーの方にオススメです。

### ■受講者が得られるであろう知見

Xbox Oneにおけるインディーズタイトルに対する活動状況、およびXbox Oneの機能、サービスの情報をお伝えいたします。

### ■セッションの内容

ID@Xboxは「Independent Developers Publishing Program for Xbox One」の略で、ゲームデベロッパーがXbox One向けにゲームを開発し、セルフパブリッシングするプログラムです。このセッションではID@Xboxの概要、活動状況、今後の展開予定などを紹介いたします。また、日本で9月4日に発売される、Xbox Oneに関する機能やサービスなどを紹介します。

ENG  
9月4日(木) 11:20~12:20 **416+417**

## Microsoft x Unity - Visual Studio Tools for Unityを使った開発・デバッグ、Unityによるユニバーサル Windows アプリ開発



**大西 彰**  
日本マイクロソフト株式会社  
デベロッパーエクスペリエンス&エバンジェリズム統括本部  
エバンジェリスト

C言語のプログラマから出発、SE、コンサルタント、サポート、プリセールス、国際化アーキテクトなどの経験を重ね、様々な挫折を乗り越えながら、IT業界26年目。2005年9月にマイクロソフトに入社。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を経て、現在Windows、Windows Phone、Xboxのエバンジェリストを担当。趣味は当てのない散歩。座右の銘「踏まれてもお立ち上がる道の手」。書籍「Silverlight大全、C#によるiOS、Android、Windowsアプリ開発入門」著者。CEDEC 2013講演: Unity on Windows 8

### ■受講スキル

C#を使ったUnityでのゲーム開発経験がある方、Windowsストアによるゲームの配信に興味のある方向けにセッションを進めますが、デモを中心にご覧いただくので、Unityによるゲーム開発、アプリ開発に興味がある方であれば、どなたでも歓迎いたします。

### ■受講者が得られるであろう知見

1. Unity エディター、Visual Studio と Visual Studio Tools for Unity を使った C# スクリプトのデバッグ方法、C# スクリプトの効率的な入力  
2. Unity から Windows ストアアプリ、Windows Phone アプリ、Xbox ゲームのビルド

### ■セッションの内容


ゲームエコシステムとしてのUnityを発展させるべく、MicrosoftとUnityは本社レベルでのコラボレーションを続けています。UnityVSの買収やユニバーサルWindowsアプリへの対応、Xbox Oneへの対応、Unity開発者向けの支援プログラムなど、MicrosoftはUnityエコシステムへの投資を続けています。本セッションでは、2つのパートでお届けいたします。  
1. Unity エディター、Visual Studio と Visual Studio Tools for Unity (旧UnityVS) を使ったUnityタイトルの開発やデバッグ  
2. UnityからMicrosoftプラットフォームへの出力、ユニバーサルWindowsアプリのビルド (Windows 8.1 と Windows Phone 8.1 両対応)、Xbox One ゲームのビルド


パート1はビルドターゲットには依存せず、Unityによるゲーム開発に役立つツールをデモを交えて紹介します。パート2は最新のMicrosoftプラットフォームに対して、Unityタイトルを展開する方法をご紹介します。





Sponsored by

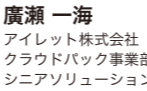
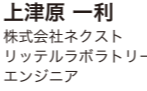

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

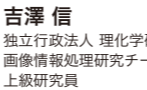
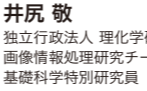
ENG	9月4日(木) 11:20~12:20	301
<b>PlayStation®4 最新技術のご紹介</b>		
	<p><b>豊 禎治</b> 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 研究開発本部 SVP</p> <p>1988年ソニー株式会社に入社。その後、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントにて、初代PlayStation®に始まり、PlayStation®2、PlayStation®3、並びにPlayStation®4 (PS4™)のソフトウェア開発全般に携わる。</p> <p>現在は、同社 研究開発本部のSVP (シニアバイスプレジデント)として、BDプレイヤーや「torne (トルネ)™」などPlayStation 製品のAV機能に関するソフトウェア開発、技術開発サポートや、ライブアプリ開発、技術アライアンスなど、開発現場の陣頭指揮に従事する。</p> <p>今後は、PlayStation®ビジネスの更なる発展のため、次世代技術の創出や連携技術の革新など、新しい世界観をユーザーの皆様へ提供するための各種イノベーションの創出に注力する。</p>	<p>■受講スキル</p> <p>PS4の開発秘話や、今後の展開にご興味をお持ちの方は大歓迎です。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>タイトル開発に生かしていただけるような最新情報をお届けします。</p> <p>■セッションの内容</p> <p>PlayStation®4に関する最新技術、今後予定されている新機能などをご紹介いたします。</p>

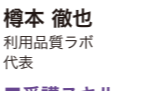
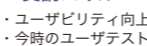

ENG	9月4日(木) 13:30~14:30	301
<b>PlayStation®4 ライブストリーミング機能について</b>		
	<p><b>藤原 雅宏</b> 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント ソフトウェア設計部門 SP 開発部 4 課 チーフ</p> <p>2005年より株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントにて、PlayStation®のシステムソフトウェア開発に携わる。現在は、DUALSHOCK®4ワイヤレスコントローラーの「SHARE (シェア) ボタン」を押すだけでSNSを通じてゲームプレイを配信できるPlayStation®4 (PS4™)のソーシャルとの連携機能の設計開発を行う傍ら、ライブストリーミングを活かしたゲーム開発を啓蒙するテクニカルエバンジェリストとして活躍中。</p>	<p>■受講スキル</p> <p>特になし</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>実際に本機能をタイトルに組み込む場合のTIPSや、使い方の事例ご紹介。まだどんな仕組みでこの機能が実現されているのかなど日頃聞けないお話を織り交ぜながら解説します。</p> <p>■セッションの内容</p> <p>PlayStation®4の大きな特徴の一つであるライブストリーミング機能について詳しくご説明します。</p>


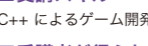
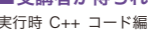
ENG	9月4日(木) 14:50~15:50	301
<b>PlayStation®4 の中身！大公開！</b>		
	<p><b>鳳 康宏</b> 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント ハードウェア設計部門 メカ設計部 部長</p> <p>1993年東京理科大学工学部機械工学科卒業、株式会社リコー入社、複写機の設計に従事。 1998年株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント入社、PlayStation®2、PlayStation®3、PlayStation®4のメカ設計に従事。 現在、同 PS プロダクト事業部 ハードウェア設計部門 メカ設計部 部長として同社のPSハードウェア全般のメカ設計を統括。</p>	<p>■受講スキル</p> <p>特になし</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>日頃触れる機会の少ないゲーム機をハードウェアの視点で詳しく解説。PlayStation®4の中身に関するあんな話こんな話など他では聞けない話題満載です。ご期待ください。</p> <p>■セッションの内容</p> <p>PlayStation®4を開発の苦労話など交えてハードウェア・エンジニアの視点でご紹介。</p>

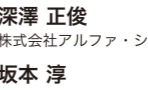
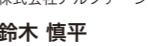
ENG	9月4日(木) 16:30~17:30	301
<b>PlayStation®4 に対応した Game Engine をつかってみた</b>		
	<p><b>秋山 賢成</b> 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント SCEJA 開発サポート部 ジャパンテクニカルサポート課 課長</p> <p>2004年より株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントにて、ゲームタイトル制作への提案、サポート等全般を行い、現在に至る。</p>	<p>■受講スキル</p> <p>PS4でゲームを作ってみた方、どなたでも。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>PlayStation®4向けゲーム制作に興味のある方、あまりGame Engineを触ったことが無い方にGame Engine x PlayStation®4のポテンシャルを感じて頂いて、是非PlayStation®4の可能性の広がりをお伝えしつつ、Game Engine 導入についての入り口も少し紹介させて頂こうと思います。</p> <p>■セッションの内容</p> <p>PlayStation®4向けゲーム制作に対応したGame Engineをつかって実施した様々な試みの結果と今後の可能性についての考察を紹介します。最新のGame Engineを使って、PlayStation®4でどこまで出来るのか？そのチャレンジについて触れさせていただきます。</p>

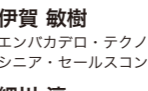
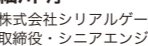

ENG	9月2日(火) 11:20~12:20 セッション	313+314
PR	<b>モバイル初のNoSQLを使ってみよう！</b>	
	<p><b>廣瀬 一海</b> アイレット株式会社 クラウドバック事業部 シニアソリューションアーキテクト</p>	<p>■受講スキル</p> <p>NoSQLに関心のある方、最新技術に関心のある方、キャッシュサーバの運用やスケールについて新しいソリューションをお探しの方</p>
	<p><b>上津原 一利</b> 株式会社ネクスト リッセルラボラトリーユニット エンジニア</p>	<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>モバイルのNoSQL、既存のキャッシュサーバにおけるスケールや運用などの新しいソリューション</p>
	<p>■セッションの内容</p> <p>今年の5月にリリースされたばかりの最新技術かつモバイル初のNoSQLデータベースについて紹介します。</p> <p>モバイル端末にデータを格納して、非同期でサーバとデータをやり取りするので、オフライン/オフラインに関わらず、またネット回線が不安定な場合でもアプリユーザにストレスを感じさせることなくサービスを提供し続けることが可能です。また、バックエンドで稼動するCouchbase Serverはダウンタイムやアプリケーションを変更することなくクラスターの拡張/縮小が簡単に行え、Redis等の永続化KVSやmemcachedの代替としても利用することができます。このセッションではモバイルとサーバを1つのソリューションとして紹介します。</p>	

collaboration	ENG	9月2日(火) 11:20~12:20 セッション	411+412
招待	<b>画像からの形状モデリング、形状に基づく画像処理</b>		
	<p><b>吉澤 信</b> 独立行政法人 理化学研究所 画像情報処理研究チーム 上級研究員</p>	<p>■受講スキル</p> <p>先端的CG技術に興味のある方。</p>	<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>エッジ保存画像平滑化フィルタ、画像合成、3次元画像のインタラクティブ領域抽出、CTを用いた花形状モデリングの最先端研究、及び、その要素技術を紹介します。</p>
	<p><b>井尻 敬</b> 独立行政法人 理化学研究所 画像情報処理研究チーム 基礎科学特別研究員</p>	<p>■セッションの内容</p> <p>ACM や IEEE などの国際会議や論文誌で発表される成果は、ゲームを含む様々なデジタルエンターテインメント産業の現場で実用化されており、非常に有用な計算技術です。近年はデジタルカメラ、形状スキャナや3Dプリンターの発展に伴い、現実世界の画像・形状データに基づく処理が注目されています。本セッションでは、画像と形状を統一的に取り扱う方法とその応用を紹介します。具体的には、エッジ保存画像平滑化フィルタ、テクスチャーを考慮した画像合成、3次元画像のインタラクティブ領域抽出、CTを用いた花形状モデリングへの応用を紹介します。</p> <p>【本セッションは情報処理学会 グラフィクスとCAD研究会とのコラボセッションとなります。】</p>	

ENG	9月2日(火) 11:20~12:20 セッション	502
招待	<b>ユーザテストはリーンに行こう！ ~ How to "DIY" ユーザテストイング</b>	
	<p><b>樽本 徹也</b> 利用品質ラボ 代表</p>	<p>■受講スキル</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ユーザビリティ向上に興味のある方</li> <li>今時のユーザテストがどういったものなのか知りたい方</li> </ul>
	<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ユーザビリティの基礎知識</li> <li>ユーザテスト (ユーザビリティテスト) の基礎知識</li> <li>DIY ユーザテストのノウハウ</li> </ul>	
	<p>■セッションの内容</p> <p>使い勝手のよい製品を開発するためにユーザテスト (ユーザビリティテスト) は欠かせません。開発の初期段階から少人数のテストを繰り返すことが、優れた利用品質を実現する近道です。しかし、従来のテストは所要時間やコストが比較的大きいため、現実問題として省略されてしまう場合もありました。また、近年はアジャイル開発やリーンスタートアップの普及に伴い、テストそのものが開発のボトルネックになりかねない状況が生まれています。そこで、注目されているのが迅速/軽量の手法です。人脈でリクルートして、手作りの機材を使って、リモートでテストして、チーム全員で分析する——そんな"DIY"スタイルのユーザテストが主流になりつつあります。この講演では、どのようにして「早く」「安く」「シンプル」にテストを行うのか、実践的なノウハウをご紹介します。</p>	

ENG	9月2日(火) 11:20~12:20 セッション	315
公募	<b>Live Coding in C++</b>	
	<p><b>石橋 誠也</b> Unity Technologies Japan フィールドエンジニア</p>	<p>■受講スキル</p> <p>C++によるゲーム開発経験</p>
	<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>実行時 C++ コード編集を実現する方法、およびローレベルプログラミングで開発効率を上げる機能を実現するためのヒント</p>	
	<p>■セッションの内容</p> <p>ゲーム開発ではトライ&amp;エラーのサイクルを速めることが重要になります。C++ コードを編集してビルドしてリトライするのは時間がかかるため、頻繁に編集する部分はスクリプト言語による実装に分離するという手段がよく用いられます。しかし、近年では C++ コードの編集を実行時にリアルタイムに反映させる機能を実装することでサイクルを速める、という方法もしばしば見られます。本セッションでは、この実行時 C++ コード編集の実現方法について考察します。</p>	

ENG	VA	9月2日(火) 11:20~12:20 セッション	501
公募	<b>俺屍2のスタイライズド・レンダリングを越えてゆけ</b>		
	<p><b>深澤 正俊</b> 株式会社アルファ・システム 制作部 プログラマ</p>	<p>■受講スキル</p> <p>レンダリングエンジンのプログラミング、アートディレクション、テクニカルアーティストのいずれかの分野についての見識がある事</p>	<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>「俺屍2」の事例(技術の詳細やその開発プロセス)を踏まえて独自のスタイライズド・レンダリングを行なうにあたって必要な知見が得られる</p>
	<p><b>坂本 淳</b> 株式会社アルファ・システム 制作部制作2課 キャラクターモデリング・アーティスト</p>	<p>■セッションの内容</p> <p>「俺屍2」では「木版画調3Dグラフィック」というスタイライズド・レンダリング手法を開発しました。本セッションでは開発した技術と、その開発過程を紹介します。特徴的な絵作りを行なう環境が整っている今、独自のスタイライズド・レンダリングを構築する機会も増えるでしょう。</p> <p>「俺屍2」の事例を通じ、スタイライズド・レンダリング手法の開発を垣間見てみませんか？</p> <p>◆キーワード： 木版画調/北斎デモ/アーティストによる論文サーベイ/カラーゲーキング関数/ノイズフィルタ/shower-door effect/フィルタベースの色差エッジとテクスチャワーク/カラーマップアウトラインとモデル作成/指数フォグ/高さフォグ/影生成/和のデザイン/シーン構成/VITA固有の話/「捨てたもの」/研究リソース確保/マスコクダクション/フォトリアル構成/VITA固有の話/「捨てたもの」/研究リソース確保/マスコクダクション/フォトリアル構成/VITA固有の話の基本が大事/全然ダメではないが楽観的でもないくらい技術選定</p>	<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>「俺屍2」の事例(技術の詳細やその開発プロセス)を踏まえて独自のスタイライズド・レンダリングを行なうにあたって必要な知見が得られる</p>

ENG	9月2日(火) 11:20~12:20 ワークショップ	514
PR	<b>Appmethodで作ろう！簡単スマホブチゲーム</b>	
	<p><b>伊賀 敏樹</b> エンバカデロ・テクノロジーズ合同会社 シニア・セールスコンサルタント</p>	<p>■受講スキル</p> <p>スマホアプリ作りたい人 (プログラミング経験あれば尚良い)、Windowsの基本操作ができる方</p>
	<p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>最新のスマホ開発技術</p>	
	<p>■セッションの内容</p> <p>Android と iOS の双方向のネイティブアプリを単一コードベースで開発できるAppmethod。この画期的なツールを使ってブチゲーム作りに挑戦します。コンポーネントを使ったビジュアル操作で、ゲームのユーザーインターフェイスをすばやく作成し、ゲームの機能を実装します。タイトル画面からの遷移、日本語文字列入力、エフェクト、透過処理、タイマー処理など、さまざまな機能をコンポーネントから利用します。</p> <p>作成するスマホブチゲームの仕様:「キャッチャー」を左右に移動させて、落ちてくるアイテムをキャッチするゲーム (※仕様は都合により変更の可能性あり)</p> <p>会場設置のWindowsマシン+Android端末を利用して演習可能 (Appmethodは、無料から始められるので、Appmethodをインストールしたマシン+スマートフォンを持参しての参加も歓迎) 参加予約は <a href="http://embt.co/cedec2014">http://embt.co/cedec2014</a> から!</p>	





<b>ENG</b>	<b>NW</b>
<b>9月3日 (水) 11:20~12:20 セッション</b>	<b>503</b>
<b>招待</b>	<b>モダン Web におけるゲーム事情</b>
<p><b>Martin Best</b> Mozilla Game Platform Strategist and Director of Platform Product Management</p> <p><b>Vladimir Vukicevic</b> Mozilla Engineering Director and Technology Innovation Team lead</p> <p>■受講スキル セッションの大部分はゲーム業界に関わる全ての方々を対象としていますが、より技術に関心のある方々を対象とした内容も一部含まれます</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Flash がブラウザや様々なプラットフォームで採用されなくなって以降、Web がどの様に進化してきたかを理解する Web をサポートする様々なツールについて理解する Web で活用する技術的なアプローチ方法の違いについて理解する C++ コードの Web へのポーティングを実現するための技術について理解する 現時点において Web で何が実現できるのかについて、デモを通じて知る</p> <p>■セッションの内容 ゲーム開発者向け最新 Web の状況 ゲームコンテンツを Web で実現する新たなアプローチ ツールの紹介 技術概要および詳細情報のリソース 実際に活用されている事例</p>	

<b>ENG</b>	<b>GD</b>
<b>9月3日 (水) 13:30~14:30 セッション</b>	<b>304</b>
<b>公募</b>	<b>AR (拡張現実) コンテンツの制作事例と、最新の取り組み</b>
<p><b>掛 智一</b> Sony Computer Entertainment Inc. R&amp;D Division Engineer</p> <p><b>金丸 義勝</b> Sony Computer Entertainment Inc. R&amp;D Division Director</p> <p><b>佐藤 文昭</b> Sony Computer Entertainment Inc. R&amp;D Division Engineer</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 研究開発本部 1 部</p> <p>■受講スキル AR を使ったゲームの制作者または、制作途中の方 AR の効果的な使い方とゲームデザインを知りたい方 / 既存 AR に新しい要素を使いたい方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 AR を使ったコンテンツの制作事例 (テクニカルデモをコンテンツに昇華させる時の工夫や問題点) / 既存 AR からもう 1 歩進んだ技術や工夫</p> <p>■セッションの内容 AR (拡張現実) をテーマに技術デモからゲームへと進化させる時の工夫、その時に発生した問題点と解決方法新しい取り組み (立体物の認識、ダイナミックライティング) の 2 本立てで、お話致します。</p>	

<b>collaboration</b>	<b>ENG</b>
<b>9月3日 (水) 13:30~14:30 セッション</b>	<b>411+412</b>
<b>招待</b>	<b>[JaSST×CEDECコラボセッション] 派生開発とテスト・テスト自動化の実際</b>
<p><b>浦山 さつき</b> 株式会社 エスイープランニング テストエンジニア</p> <p>■受講スキル テスト設計についての興味 (基礎知識があるとより良い)</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 テスト自動化を回し続ける勘所</p> <p>■セッションの内容 今回の JaSST×CEDEC コラボセッションでは、テストと自動化したテストの保守をどう続けて行くかという点に着目します。 5 年間保守し続けたエンタープライズ系システムの保守開発でのテストとテスト自動化のお話を、浦山 さつき様にお話し頂きます。 この規模のテスト、テスト自動化の話はゲーム開発ではまだ聞く事が無いため、参考になる部分は多いのではないのでしょうか。 ～用語の説明～ ・保守開発 保守開発とは、一度できあがった製品に対して、新しい機能を追加したり使い勝手を改善したりする事を指します。 ゲーム開発で言うリリース後のバージョンアップです。 ・派生開発 新規製品の開発時に、機能の一部を既存の製品で使われているソースコードや場合によってはオープンソースを利用して開発する事を指します。 ゲーム開発でも歴史のある会社ではよく行われるのではないのでしょうか。 ※ 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) とのコラボレーション企画セッションとなります。 JaSST 公式サイト : http://jasst.jp/</p>	

<b>ENG</b>
<b>9月3日(水) 11:20~12:20 ワークショップ</b>
<b>PR</b>
<b>Appmethodで作ろう！簡単スマホプチゲーム</b>
<p><b>伊賀 敏樹</b> エンバカテロ・テクノロジーズ合同会社 シニア・セールスコンサルタント</p> <p><b>細川 淳</b> 株式会社シリアルゲームズ 取締役・シニアエンジニア</p> <p>■受講スキル スマホアプリ作りたい人 (プログラミング経験あれば尚良い)、Windows の基本操作ができる方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 最新のスマホ開発技術</p> <p>■セッションの内容 Android と iOS の双方向けのネイティブアプリを単一コードベースで開発できる Appmethod。この画期的なツールを使ってプチゲーム作りに挑戦します。コンポーネントを使ったビジュアル操作で、ゲームのユーザーインターフェイスをすばやく作成し、ゲームの機能を実装します。タイトル画面からの遷移、日本語文字列入力、エフェクト、透過処理、タイマー処理など、さまざまな機能をコンポーネントから利用します。 作成するスマホプチゲームの仕様:「キャッチャー」を左右に移動させて、落ちてくるアイテムをキャッチするゲーム (※仕様は都合により変更の可能性あり) 会場設置の Windows マシン+ Android 端末を利用して演習可能 (Appmethod は、無料から始められるので、Appmethod をインストールしたマシン+スマートフォンを持参しての参加も歓迎) / 参加予約は http://embt.co/cedec2014 から!</p>

<b>ENG</b>
<b>9月3日(水) 13:30~14:30 セッション</b>
<b>PR</b>
<b>スマートフォンアプリのクラッキングの種類とその対策</b>
<p><b>梅津 武史</b> Arxan Technologies サポートエンジニア</p> <p><b>坂井 茂</b> バーチャルコミュニケーションズ株式会社 コンサルティンググループ コンサルタント</p> <p>■受講スキル 海賊版、チート行為の防止、クラッキング対策</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 比較的簡単にクラッキングできてしまうスマートフォンアプリケーション。セキュリティ面での仕組みから対策の解説。</p> <p>■セッションの内容</p>

<b>ENG</b>	<b>AC</b>
<b>9月3日 (水) 13:30~14:30 セッション</b>	<b>501</b>
<b>公募</b>	<b>物理ベースレンダリングを実装するときに役に立つこと</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 物理ベースレンダリングに関する基礎知識。基礎的な線形代数、解析等の数学知識。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 物理ベースレンダリングを実装するときにおこる典型的な問題点の解決手法やその考え方。</p> <p>■セッションの内容 次世代機が現世代機となり物理ベースシェーディングモデルを中心とした物理ベースレンダリングに関する技術も標準技術となりました。一方、豊富なコンピューティングパワーを活かして旧世代よりも複雑なモデルを利用して物理ベースレンダリングを行うためには、レンダリング方程式を考慮して数学的に正しいシェーディング等を行うべきです。従来は ad-hoc 的にごまかして実装できる場合もありましたが、今後はそのようなアプローチをすすと物理ベースレンダリングとはいえない結果を招く危険性があります。このセッションでは今後、物理ベースレンダリングを実装するときに必要なレンダリング方程式の近似解法をどのように設計していくかについて解説します。</p>	

<b>ENG</b>	<b>NW</b>
<b>9月3日 (水) 13:30~14:30 セッション</b>	<b>502</b>
<b>公募</b>	<b>ファイナルファンタジーXIVのファイルシステムとパッチシステム</b>
<p><b>青野 晃</b> 株式会社スクウェア・エニックス 第 5 ビジネス・ディビジョン プログラマー</p> <p>■受講スキル 基礎的なプログラミング知識を有しており、ファイナルファンタジー XIV のファイルバック方法やパッチシステムに興味のある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・ファイナルファンタジー XIV のファイルシステムとパッチシステムの仕組み ・ローディングやクライアントの更新 (パッチ) 時間を短くするノウハウ ・パッチシステム運用のノウハウ</p> <p>■セッションの内容 昨今のゲームはリソース量は膨大になる一方で、ゲーム中のローディングやクライアントの更新 (パッチ) 時間が長くなり、プレイヤーに大きなストレスを与えます。プレイヤーのゲーム体験をより良いものにする為、これらを短くすることも、非常に重要な課題と考えます。 本セッションでは、2013 年に発売した「ファイナルファンタジー XIV: 新生エオルゼア」において、前述の課題をクリアする為に考案した「ファイルシステム」と「パッチシステム」について、皆さまにご説明致します。 このセッションが、ゲーム体験の向上にお役に立てれば幸いです。 【概要】 1. ファイルシステムとパッチシステムの関係 2. ファイナルファンタジー XIV のファイルバックシステム :SqPack 3. ファイナルファンタジー XIV のパッチシステム</p>	

<b>ENG</b>	<b>GD</b>
<b>9月3日(水) 14:50~15:50 セッション</b>	<b>311+312</b>
<b>PR</b>	<b>消滅都市のつくりかた 一半年で素敵なゲームをリリースするにはー</b>
<p><b>澤 智明</b> グリー株式会社 Native Game 事業統括本部 Native Game 事業本部 スタジオ事業 2 部 Native Game 事業本部 部長 プロデューサー</p> <p><b>下田 翔大</b> グリー株式会社 Native Game 事業統括本部 Native Game 事業本部 スタジオ事業 2 部 ディレクター</p> <p><b>吉川 毅</b> グリー株式会社 Native Game 事業統括本部 / Native Game 事業本部 / 開発部 エンジニアマネージャー</p> <p><b>渡部 晋司</b> グリー株式会社 Native Game 事業統括本部 Native Game 事業本部 開発部 リードエンジニア</p> <p><b>濱坂 真一郎</b> グリー株式会社 Native Game 事業統括本部 Native Game 事業本部 Marketing &amp; Design 部 リードアーティスト</p> <p>■受講スキル ゲーム開発に携わっている、興味をもっているあらゆる方々。半年という短期間で素敵なゲーム / チームを作りたいた方々</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 短期間、少人数で素敵なゲームを作るためのヒント。</p> <p>■セッションの内容 1 ヶ月で 100 万ダウンロードを達成した Wright Flyer Studios 第 1 弾タイトルの消滅都市。おかげさまで新しい世界観やゲーム性など、好評をいただいております。 本ゲームは半年という短い期間でリリースされました。消滅都市はどのように作られたのか? 振り返りを行いながら、チームビルディング / 企画 / プロジェクトマネジメント / エンジニアリング / アートといったあらゆる面からゲーム開発に役立つヒントをご紹介します。</p>	

<b>ENG</b>	<b>AC</b>
<b>9月3日 (水) 14:50~15:50 セッション</b>	<b>501</b>
<b>公募</b>	<b>Position Based Dynamics Omelette コンピュータグラフィックス関連の最新論文紹介</b>
<p><b>中川 展男</b> 株式会社セガ 第 3 CS 研究開発部 プログラマ</p> <p>■受講スキル 流体、弾性体、剛体などの物理シミュレーションに興味、情熱がある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 一連の論文 :Position Based Dynamics, Particle-Based Fluid Simulation for Interactive Applications, Position Based Fluids に関して俯瞰して学び、使われている手法である Position Based Dynamics(PBD) 法、Smoothed Particle Hydrodynamics(SPH) 法について学べる。また最小限の実装 C ソースコードも得られます。</p> <p>■セッションの内容 SIGGRAPH 2013 で発表された論文 Position Based Fluids に関して、実装に必要な、技術や背景知識について解説する。ここで用いられる Position Based Dynamics (PBD) と呼ばれる手法は、流体、弾性体、剛体などへの応用が可能で、これからのゲーム開発のために学んでおくべき手法と言えます。本講演では、この PBD をキーワードに Particle-Based Fluid Simulation for Interactive Applications 等の前提となる関連論文についても日本語での解りやすい技術解説を行い、実装例についても言及していきます。</p>	

<b>ENG</b>	<b>BP</b>
<b>9月3日 (水) 14:50~15:50 セッション</b>	<b>302</b>
<b>招待</b>	<b>ウェアラブルおよびセンシングプラットフォームが実現する新しい遊びの体験の実現</b>
<p><b>高萩 明範</b> 株式会社 Moff 代表取締役</p> <p>■受講スキル 受講スキルは特にありませんが、リーンスタートアップ、ウェアラブル・IoT に興味のある方や、画面を中心としたユーザー体験に限界や課題をお感じの方などを対象にしたいと思います。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 リーン・スタートアップ、クラウドファンディング、デザイン思考、ユーザーエクスペリエンス、ウェアラブル、ハードウェア</p> <p>■セッションの内容 ウェアラブルを介して人間の動きをセンシングしパターン認識をしていくことで、新たなユーザー体験の提供が可能になりました。画面インターフェースを前提としたユーザー体験の限界および課題意識から産まれたウェアラブルなスマートおもちゃ「Moff」。私達が提供しようとする現実空間でのユーザー体験の楽しさ、および如何にリーンスタートアップのアプローチでプロダクトを産み出してきたかについて講演いたします。</p>	

<b>ENG</b>
<b>9月3日(水) 14:50~15:50 セッション</b>
<b>PR</b>
<b>Cygamesエンジニアが支えるヒットゲームの裏側！</b>
<p><b>芦原 栄登士</b> 株式会社 Cygames 取締役 CTO</p> <p>■受講スキル 特に求めるスキルはありません。ゲーム制作にご興味がある方が対象となります。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 設立から 4 年で累計ユーザー登録者数 5,000 万人を突破した Cygames のゲーム制作へのこだわり、最新技術の活用事例を公開します。</p> <p>■セッションの内容 数々のヒットコンテンツを生み出す Cygames がゲーム制作のこだわりや裏側の技術を完全公開します。 何故 Cygames はヒットコンテンツを作り続けられるのか? 『神撃のバハムート』をはじめとした数々のコンテンツで開発指揮を執った芦原が、Cygames のゲーム開発に対するこだわりや社内体制についてお話をさせて頂きます。</p>

<b>ENG</b>
<b>9月3日 (水) 14:50~15:50 セッション</b>
<b>公募</b>
<b>工程の手戻りを最小限に 2D ゲーム開発におけるエンジン活用の傾向と対策</b>
<p><b>小高 輝真</b> 株式会社ウェブテクノロジー 代表取締役 元プログラマ、元テクニカルライター</p> <p><b>東田 弘樹</b> フリーランス プログラマ</p> <p>■受講スキル 小規模チームで、スマホ向け 2D ゲーム開発に関わるプログラマ 幅広いユーザーに向けたスマホ向け 2D ゲームの開発者</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 2D ゲームエンジンを正しく選択するための手がかりと、性能見積るための実際のな情報 (テストアプリのソース付) が得られます。</p> <p>■セッションの内容 ゲームエンジンを活用して 2D ゲームアプリを開発する際に、事前の調査をしっかりと行うことで、手戻りを起こさないための情報を提供します。 ●2D ゲームエンジン概観 2D ゲームエンジン全般を比較し、Unity2D、Cocos2d-x については、その特徴を掘り下げます。 ●2D ゲームエンジン Tips Unity2D、Cocos2d-x 上で 2D ゲームを開発する際の Tips をご紹介いたします。 ●2D ゲームエンジンと端末毎の処理性能を比較 Unity2D と Cocos2d-x で動作する同じ仕様のアプリを使い性能比較を行います。 また、端末の性能によりアプリで実行可能な処理は大きく左右されるため、ローエンドからハイエンドまでの端末毎の処理性能を比較します。 ソースコードは公開して、受講者があとで自分の手元で再現試験ができるようになります。2D ゲームエンジンの性能に加え、端末の性能によりアプリで実行可能な処理は大きく左右されるため、ローエンドからハイエンドまでの端末毎の境界処理性能を比較します。ソースコードは公開して、受講者があとで自分の手元で再現試験ができるようになります。</p>











<b>GD</b>
<b>9月3日(水) 11:20~12:20 ワークショップ</b> <span style="float:right">511+512</span>
<b>公募</b> <b>七並べで学ぶゲームAIの働き~今さら聞けないAIって何?~</b>
<p><b>遠藤 雅伸</b> 東京工芸大学 芸術学部</p> <p>■<b>受講スキル</b> 七並べの基本ルールを周知</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> ゲーム AI アルゴリズムの働きの理解</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 「AI」や「CPU」はデジタルゲームではよく使われるワードだが、キャラクターの挙動を決定するゲーム AI とは何か?どのような働きが実際に行われているのかを、知らずに使っている人は決して少ない。本セッションはゲームデザインを行う際に必要な、ゲーム AI の仕組みを七並べというトランプゲームの古典を題材に学んでいく。</p>

<b>GD</b> <b>AC</b>
<b>9月3日(水) 14:50~15:50 パネルディスカッション</b> <span style="float:right">304</span>
<b>公募</b> <b>「つもり」をデザインする</b>
<p><b>稲見 昌彦</b> 慶應義塾大学 大学院メディアデザイン研究科 教授</p> <p><b>築瀬 洋平</b> Unity Technologies Japan リード・ゲームデザイン・リサーチャー</p> <p><b>前田 太郎</b> 大阪大学 大学院情報科学研究科 教授</p> <p>■<b>受講スキル</b> 人間行動に対する興味と理解</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> 新たなゲームデザイン、UI 設計の視座</p> <p>■<b>セッションの内容</b> シンプルなコントローラで多自由度キャラを操作した「つもり」、神プレイをした「つもり」、ロード時間の間に作業した「つもり」など、本セッションではユーザが操作した「つもりデザイン」という観点に着目したUIやゲームデザインに関し、具体例を挙げつつ議論を行う。</p>

<b>GD</b> <b>ENG</b>
<b>9月3日(水) 16:30~17:30 ワークショップ</b> <span style="float:right">514</span>
<b>PR</b> <b>「ニフティクラウド mobile backend」でラクラク！Unity開発オンライン化②</b>
<p><b>佐々木 浩一</b> ニフティ株式会社 クラウドプラットフォーム部 部長</p> <p>■<b>受講スキル</b> スマホゲームアプリを企画・開発されている方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> クラウドを活用してスピーディで低コストなゲームアプリの開発手法。サーバー側の開発作業無しで、サーバーと連携したゲームの開発が行えるようになります。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> mBaaS はスマホアプリのサーバーサイド機能を、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ー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。ニフティが提供する mBaaS サービス「ニフティクラウド mobile backend」は、2014年7月【Unity-SDK】に対応し、ますます「ゲーム開発」への対応を強化いたしました。このワークショップでは「ニフティクラウド mobile backend」と「Unity」を利用し、その新しい開発手法を体験いただきます。 ★面倒なサーバー開発から開放される瞬間をぜひ体感ください！★ 事前に「ニフティクラウド mobile backend」の利用登録（無料）と「Unity」のダウンロードを下記の公式サイトからお願致します。 ★ニフティクラウド mobile backend 公式サイト http://mb.cloud.nifty.com/ ★ワークショップの事前参加お申し込みはこちらから http://lp.mb.cloud.nifty.com/20140903cedec2014 ※事前準備無し、飛び入り参加も歓迎いたします！ ※「9/2(火)16:30」と「9/3(水)16:30」のワークショップの内容は同じものです。ご都合の良いほうへご参加下さい。</p>

<b>GD</b> <b>ENG</b>
<b>9月3日(水) 11:50~12:20 ショートセッション</b> <span style="float:right">313+314</span>
<b>PR</b> <b>Intel® RealSense™ テクノロジーが実現するインターフェース</b>
<p><b>亀井 慎一郎</b> インテル株式会社 戦略事業企画室 ディレクター</p> <p>■<b>受講スキル</b> 特にありませんが、新しいゲーム開発の可能性を探っている方</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> Intel® RealSense™ テクノロジー概要 対応プログラミング言語・ツール インテル CPU 対応 PC・タブレット市場動向 Intel® RealSense™ アプリチャレンジ 2014 概要（各コンテストフェーズ説明・申し込みフォーマット・賞金等）</p> <p>■<b>セッションの内容</b> Intel® RealSense™ テクノロジー概要 グローバル展開によるデベロッパのビジネスチャンス まだ間に合う Intel® RealSense™ アプリチャレンジ 2014 概要（賞金総額約 1 億円）</p>

<b>GD</b> <b>BP</b>
<b>9月3日(水) 16:30~17:00 ショートセッション</b> <span style="float:right">304</span>
<b>公募</b> <b>「レイアウトでゲーム企画書は通せる！」企画書大改造ビフォーアフター！</b>
<p><b>三好 誠</b> 株式会社サイバーコネクトツー デザイン室 チーフ</p> <p><b>小野田 一彦</b> 株式会社サイバーコネクトツー 開発部 ディレクター</p> <p>■<b>受講スキル</b> 特になし</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> ゲームの企画を通すための企画書作成ノウハウ</p> <p>■<b>セッションの内容</b> ゲーム企画を提案するために必要不可欠な企画書づくりは、コンシューマタイトルでもソーシャルタイトルでも変わりません。サイバーコネクトツーでは、企画書制作に非常に重点を置いており、実際に制作された企画書を事例として「ゲーム企画を通すための」企画書レイアウトノウハウをお話しさせていただきます。</p>

<b>GD</b>
<b>9月4日(木) 11:20~12:20 セッション</b> <span style="float:right">304</span>
<b>公募</b> <b>「祭り」のゲームデザイン ~フリーダムウォースのゲームデザイン・コンセプト~</b>
<p><b>保井 俊之</b> 株式会社シフト 開発統括/ゲームデザイナー</p> <p><b>吉澤 純一</b> Sony Computer Entertainment Worldwide Studios JAPAN Studio External Development Dept. Producer</p> <p><b>征矢 健太郎</b> 株式会社シフト ゲームデザイン部門 ゲームデザイナー</p> <p>■<b>受講スキル</b> ゲームデザインに興味のある方。ゲームデザインに興味のある方。国内ゲーム市場、携帯型ゲーム機市場の未来を考えている方。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> 戦略的思考によるゲームデザイン思考。多層構造を持つゲームデザインの構築手法の概略。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 2010年に始まった「フリーダムウォース」（以後、FW）は SCE 吉澤プロデューサーの「PlayStation®Vitaのブームをつくりたい」のオーダーを実現するため、ゲームデザイナーや工夫が詰め込まれている。ゲームでブームを起こすために考えたゲームデザイン上の工夫を語る。SCE が総力を挙げて制作を進めている「フリーダムウォース」のゲームデザイン講演です。「ゴッドイーター」のシフトと「ストリートファイターIV」のディンプスのコラボレーションで話題になった作品は何をめざし、どのように作られてきたのか、ゲームデザイン的な観点から本作のゲームデザイナーである保井俊之が語ります。</p>

<b>GD</b> <b>ENG</b> <b>AC</b>
<b>9月4日(木) 14:50~15:50 セッション</b> <span style="float:right">502</span>
<b>公募</b> <b>BEYOND RUMBLE ~ゲームにおける触覚フィードバックの設計・実装手法~</b>
<p><b>家室 証</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 エンジニア</p> <p>■<b>受講スキル</b> ・VR、特に触覚インタフェース技術をゲームに応用したいと考えているゲームデザイナー ・触覚フィードバックを実装する具体的な方法に興味のあるプログラマー、エンジニア</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> ・触覚インタフェースに関する網羅的な知識 ・触覚フィードバックを実装する具体的なハードウェア及びプログラミング手法</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 現在の家庭用ゲーム機では、汎用的な触覚フィードバックとして、ゲームパッドに内蔵された偏心モータによる振動の提示を行っている。登場時は強烈な訴求力があつたものの、17年の時が経った現在では、ユーザに感動や驚きを提供するには必ずしも十分ではない、より高いリアリティの実現のためにはどのような触覚提示手法が存在するのか、また、シンプルな振動でも他のモダリティと組み合わせることで体験の質を向上させられないのか、本セッションでは、ゲームアプリケーションにおけるより良い触覚フィードバックの実現のための考え方と、ハードウェアとソフトウェアの両面についての具体的な実装方法を述べる。</p>

<b>GD</b>
<b>9月4日(木) 16:30~17:00 ショートセッション</b> <span style="float:right">502</span>
<b>公募</b> <b>「KNACK」 レベルデザイン制作事例 (カメラ操作不要なアクションゲームのレベルデザイン)</b>
<p><b>飯島 貴光</b> Sony Computer Entertainment Inc. Worldwide Studios JAPAN Studio Internal Development Dept. Senior Game Designer</p> <p>■<b>受講スキル</b> ゲームデザイナー レベルデザイナー</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> ユーザーがカメラを動かさないタイプのゲームである「KNACK」はレベルデザイン時に気をつけるべき事が多くありました。快適にプレイできるようにする為に「KNACK」で行った事例のご紹介。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> PlayStation®4™向けソフトウェアタイトル「KNACK」のレベルデザイン制作事例紹介。「KNACK」は幅広いユーザーの皆様楽しんでいただけるように「酔わないカメラ」や「複雑な操作が必要ないプレイ」を心がけて制作してきました。そのため、ステージは「プレイヤーがカメラ操作をしなくても快適にプレイできる」というターゲットが掲げられ、レベルデザインとカメラを最初から一体となって綿密に設計する必要がありました。「KNACK」で行った実験や検証結果をご紹介します。</p>

<b>GD</b>
<b>9月4日(木) 17:50~18:50 CEDEC CHALLENGE</b> <span style="float:right">502</span>
<b>招待</b> <b>PERACON2014 結果発表・表彰式</b>
<p><b>遠藤 雅伸</b> 東京工芸大学 芸術学部ゲーム学科 教授</p> <p><b>築瀬 洋平</b> Unity Technologies Japan リード・ゲームデザイン・リサーチャー</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>小谷 浩之</b> Sony Computer Entertainment Worldwide Studios JAPAN Studio Product Development Dept. Senior Game Designer</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、上位成績者を壇上へ迎えて表彰を行います。</p>

<b>GD</b>
<b>9月4日(木) 16:30~17:30 セッション</b> <span style="float:right">311+312</span>
<b>PR</b> <b>Imagination Technologies PowerVR Graphics</b>
<p><b>小川 晴彦</b> Imagination Technologies</p> <p><b>伊藤 正</b> StudioSolutions, Ltd.</p> <p>■<b>受講スキル</b> セッション1：少なくとも1種類の3DグラフィックスAPI (DirectX、OpenGL など) のパイプラインに関する基本的な理解があり、単純な3Dレンダリング技法に精通していること。 セッション2：標準的なソフトウェアデバッグツール、および少なくとも1種類の3DグラフィックスAPI (DirectX、OpenGL など) に関する実践的な知識を有していること。</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> セッション1：PowerVRのメリットを理解し、より美しく効率的なモバイルデバイス向け3Dグラフィックスアプリケーションを書けるようになること。 セッション2：PowerVRグラフィックスユーティリティを使ってアプリケーションのパフォーマンスの問題やレンダリングの問題を素早く切り分け、アプリケーション開発者の時間（と費用）を大幅に節約する方法について、深く理解すること。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> セッション1：目を見張る最新ゲームの根幹にあるものーそれはPowerVRグラフィックスアーキテクチャ セッション2：デバッグツールでモバイルゲームを仕上げようーPowerVR Graphics SDK - PVRTune、PVRTrace、PVR Monitor、PVRScope など</p> <p>詳しくはCEDEC公式サイトでのセッション情報をご覧ください。 http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/GD/14274.html</p>

<b>GD</b> <b>VA</b>
<b>9月4日(木) 17:00~17:30 ショートセッション</b> <span style="float:right">502</span>
<b>公募</b> <b>「D4: Dark Dreams Don't Die」におけるNUIとアニメーションによる感覚再現</b>
<p><b>廣吉 功</b> 株式会社アクセスゲームズ 開発部 アニメーションリーダー</p> <p><b>今井 新太郎</b> 株式会社アクセスゲームズ GM 開発部 プランナーサブリーダー</p> <p>■<b>受講スキル</b> ゲームデザイナー、アニメーションアーティスト</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> NUIを利用した入力方式に辿り着くまでのプロセス 簡単な入力からダイナミックなアクションが発生する気持ちよさを提供するノウハウ</p> <p>■<b>セッションの内容</b> 私たちが「D4: Dark Dreams Don't Die」というゲームにおいてNUIを利用してどのようなプロセスを経て、今の入力方式に辿り着いたか。なぜその入力方式がベストだと判断したのか。その結果ユーザーにどういったキャラクターアニメーションフィードバックを与えることがより気持ちの良いプレイ感覚を与えるのかについて、開発事例を元に解説する。</p>

<b>SND</b> <b>ENG</b>
<b>9月2日(火) 11:20~12:20 セッション</b> <span style="float:right">303</span>
<b>公募</b> <b>プロシージャルな音ゲーつくろうぜ。-BPM解析と格闘した10年、そしてこれからの10年-</b>
<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>■<b>受講スキル</b> ・デジタル波形処理（オーディオバイパス）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音楽ゲームを、作りたいと思っているデザイナー ・40歳や50歳を超えても、まだまだ業界の現役で制作を続けて行きたい、すべての方</p> <p>■<b>受講者が得られるであろう知見</b> ・ユーザー任意の曲に同期する音ゲーの制作手法と、ユーザーへのわかりやすいUIの提供方法 ・ゲームハードに特化した、オーディオバイパスの高速化に関する手法 ・ボーカル抽出・フレーズ解析・ビートに同期したエフェクターなどの、一歩進んだデジタル波形処理の実装方法。</p> <p>■<b>セッションの内容</b> [1]BPM 解析と格闘した 10年 [2]BPM 解析の現在 [3]BPM 解析の中から生まれてきた派生技術 [4] これからの 10年 [5] 最後に</p> <p>詳しくはCEDEC公式サイトでのセッション情報をご覧ください。 http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/SND/10405.html</p>

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待
- 海外招待
- 協賛セッション
- エキシビション
- ビジュアル
- ゲームデザイン
- サウンド
- オンライン
- ビジネス&プロデューサー
- 基礎技術
- インフラテクノセッション
- 展示コーナー
- AWARDS
- CALCULATOR









BP	9月2日(火) 16:30~17:00 ショートセッション	313+314
PR	本当に面白いモノを測るKPIとは？	
<p><b>染谷 光廣</b> オリコン株式会社 執行役員副社長</p> <p>■受講スキル 日々、「スマホゲームをどうやったら面白くできるか？」を考えて企画を作られている方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 本当に面白いスマホゲームの測り方。 顧客満足度をもたらす新たな KPI 分析とプロモーションの可能性。</p> <p>■セッションの内容 日本でもっとも高い知名度を誇る音楽ヒットチャートほか、様々なジャンルでランキングを提供する「オリコン」が考える“本当に面白いスマホゲームの測り方”とそのランキング手法をご紹介します。「本当に面白いモノを測る KPI」とは一体何なのか？ ユーザーに、そしてゲーム開発者にもたらすその影響と共にお話しいたします。</p>		

BP	AC	9月2日(火) 17:50~18:50 セッション	411+412
公募	「ゲーム」が文化庁メディア芸術祭に参加すること		
<p><b>飯田 和敏</b> デジタルハリウッド大学 ゲーム作家</p> <p>■受講スキル 「ビデオゲーム作品には商業的価値しか存在しない/ビデオゲームには文化的価値という側面がある」こうした葛藤に意識的な方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 完成したビデオゲーム作品をプレゼンテーションするお仕事をされている方（クリエイター、広報、批評評論など）が、文化庁メディア芸術祭に積極的に参加し活用することで、新しい活動チャネルを得ること可能となります。</p> <p>■セッションの内容 文化庁メディア芸術祭は、アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの4部門において優れた作品を顕彰するとともに、受賞作品の鑑賞機会を提供するメディア芸術の総合フェスティバルです。例年2月に開催される国立新美術館での展覧会開催を軸に、クリエイター育成プログラムや巡回展など1年を通じ様々な活動が展開されている。そうしたことを紹介しつつ、「ゲーム」分野がこのフェスティバルに積極的に参加することの意義をお伝えしたいと思っています。</p>			

BP	9月3日(水) 11:20~12:20 セッション	311+312
PR	Webソーシャルゲーム企業がスマホゲーム企業に生まれ変わる方法 - GREE新スタジオ、Wright Flyer Studiosの軌跡	
<p><b>荒木 英士</b> グリー株式会社 取締役 執行役員</p> <p>■受講スキル スマホゲームで戦える組織を作りたい全ての方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 短期間で組織改革し、開発能力を身につける方法</p> <p>■セッションの内容 カードゲームを中心とした Web ソーシャルゲーム開発に必要なノウハウ・技術と、ネイティブゲームと呼ばれるよりリッチなスマホゲーム開発に必要なノウハウ・技術は全く違うもの。その移行に四苦八苦していたグリーがいかんして開発能力を獲得し、「新しい」と評されるゲームを生み出すに至ったかを、経営・組織・プロセス・技術など幅広いトピックに触れながら赤裸々に紹介いたします。</p> <p>「新しいゲームを生み出したいんだ！」という情熱を持つ全ての開発者たちへ。</p>		

BP	GD	9月2日(火) 17:50~18:50 セッション	315
公募	ゲームのチカラの社会貢献への展開 ~日本初の「シリアスゲームジャム」による英語学習ゲームと、世界の子ども達に発信する数学学習ゲーム「Global Math」の試み~		
<p><b>岸本 好弘</b> 東京工科大学 メディア学部 准教授</p> <p><b>二瓶 光</b> 株式会社スクウェア・エニックス</p> <p><b>星 千枝</b> 株式会社ベネッセホールディングス インキュベーションセンター EdTech Lab 主任研究員</p> <p>■受講スキル シリアスゲームや社会貢献に興味を持つゲーム開発者、具体的なスキルについては特に要求しない</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 シリアスゲーム制作の2つの事例、ゲーム開発者がなすべき社会貢献、エンタテインメントゲームとシリアスゲームのゲームデザインの違い、他業種を巻き込んだゲームジャムイベント開催ノウハウ</p> <p>■セッションの内容 ゲーム業界が取り組むべき社会貢献活動として、教育業界との協同によるシリアスゲーム制作の実践2例を発表します。①「英語学習」をテーマとした我が国初のシリアスゲームジャム、および②「算数学習」をテーマとし、世界の小学生たちを対象とする「Global Math」、以上の取り組みをご紹介します。①では実際に今回のゲームジャムに参加したゲーム開発者と共に、その楽しさとそれによって得られた経験やスキルについてのお話を、また②では「Global Math」プロジェクトの運営者と共に2年間の成果についてお話しし、ゲーム業界からの積極的参加の呼びかけたいを思います。社会貢献を意識したゲーム制作は、「社会とのコミュニケーションを強化する」という経済産業省ゲーム産業戦略に則ったものです。日本のゲーム開発力をアミューズメントの枠を越えて展開し、「楽しみながら人を成長させるゲームの力」を広く知らしめることを目的として、「社会貢献するゲーム」制作への挑戦「Go for it!」を提案します。</p>			

BP	9月3日(水) 11:20~12:20 セッション	メインホール
招待	ゲームが果たすべき役割	
<p><b>里見 治紀</b> 株式会社 セガネットワークス 代表取締役社長 CEO</p> <p>■受講スキル 特別なスキルは必要ありません。 ゲーム産業に関わる方、興味のある方であればどなたでも結構です。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲーム業界人として、どうゲームと向かい合い、ゲームの果たすべき役割を実現していくべきなのかといった意識の持ち方を知見として得られます。</p> <p>■セッションの内容 株式会社セガネットワークスはセガブランドのスマートフォン、タブレットといったスマートデバイス向けコンテンツ、サービスをスピーディに展開するため、2012年7月に設立されました。現在はパズルRPG「ぷよぷよ!!クエスト」、チェインシナリオRPG「チェインクロニクル」を始め、多種多様なセガブランドのスマートデバイス向けコンテンツをグローバルに展開しております。私達は「ネットワークを通じて社会に感動体験を想像し、提供し続ける」という企業ミッションを掲げ、良質なコンテンツを提供し続けることを目指しております。本講演では、このような取り組みから変化の速いゲーム業界において、この業界に関わる我々の果たすべき役割とは何なのかをお話ししていきます。</p>		

BP	NW	9月3日(水) 11:20~11:50 ショートセッション	313+314
PR	クラウドゲーム技術G-clusterとコンテンツ開発方法のご紹介		
<p><b>神島 泰章</b> G クラスタ・グローバル株式会社 技術本部</p> <p>■受講スキル 新しいゲームプラットフォームについての興味がある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・クラウドゲームの動向 ・G-cluster におけるコンテンツ開発方法</p> <p>■セッションの内容 G-cluster とは、サーバ側で全てのプログラム処理を行い、描画された映像をブロードバンドを通じてビデオストリーミングで端末に配信する、クラウドゲーム技術です。</p> <p>本セッションでは、クラウドゲームの動向と G-cluster 上でコンテンツを開発するための方法についてご説明したいと思います。</p>			

BP	GD	9月3日(水) 13:30~14:30 セッション	メインホール
公募	事前登録者数4.5万人を獲得した施策「フライングゲットガチャ」良策を連発する為の異業種協業体制とは！？		
<p><b>松山 洋</b> 株式会社サイバーコネクトツー 代表取締役社長</p> <p><b>小野田 一彦</b> 株式会社サイバーコネクトツー 開発部 ディレクター</p> <p><b>長谷川 敬起</b> 株式会社ドリコム 取締役 ソーシャルゲーム事業本部長</p> <p><b>まんぞう</b> 株式会社ドリコム ソーシャルゲーム事業本部 プロダクト部 プロデューサー</p> <p>■受講スキル コンソール・ソーシャルゲームの開発に携わられている皆様。 特にソーシャルゲーム開発に参入したが、いまいち上手く行っていない… とらうと良い方は無いものか？と思案中のコンソールゲーム開発者の方々 クラウドササからネイティブ系にシフトしたいが、ゲームの作り方が良く解らない… とお悩みのソーシャルゲーム開発者の方々にお勧めです。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ドリコムとサイバーコネクトツーでは変化の速度が速いソーシャルゲーム業界においても一歩先を行くタイトル・施策を生み出す為に、畑違いの異業種間で協業体制を戦略に取り入れました。競争力を強化する為に「体制」を工夫することは良くありますか、どの様な狙いを以て体制を組むとよいのか？ その効果はどの様に現れるのか？を実際に実施した施策・開発したタイトルを例に分析・紹介致します。</p> <p>■セッションの内容 ・事前登録者数4.5万人を獲得した施策「フライングゲットガチャ」はどの様なプロセス・体制で生まれたのか？ ・サイバーコネクトツーとドリコム両社協業の役割分担・開発体制・運営体制の狙いと効果。 ・コンソール系とソーシャル系のGDが共同で仕様を考えるなどの様な変化が生じるのか？ ・思想・共通言語が異なる故に生じる衝突はどの様なポイントでおこるのか？ ・コミュニケーションロスを防ぐ為にとった開発体制とは？…etc 両社協業体制のメリット・デメリットとその対応策を包み隠さずお伝えします。</p>			

BP	9月3日(水) 14:00~14:30 ショートセッション	315
公募	海外の“できる”クリエイターたちが大切にしている、たった1つのこと ~日米両国でのディレクション経験を通じて得た、たくさんの気づき2014~	
<p><b>塩川 洋介</b> 株式会社スクウェア・エニックス 社長付 Creative Director</p> <p>■受講スキル 日本のゲーム業界が置かれている現状に対する、危機意識。 開発プロセスにおいて、現状に満足しない向上意欲。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 「海外の“できる”クリエイターは、どう凄いのか？」「日本のクリエイターとどんな違いがあるのか？」。 本セッションの聴講者は、現在の日本ゲーム業界において数少ない事例であろう“日本人”現場スタッフ”の体験談を通じて知ることができる。</p> <p>■セッションの内容 日米共同開発新規プロジェクト「MURDERED 魂の呼ぶ声」を立ち上げたクリエイティブディレクターが、その過程において発生した苦労と失敗と発見を、体験談として共有するセッションです。講演者が、世界各国、様々な職種クリエイターと接してきた中で気づいた、“できる”クリエイターたちが持っている“ある共通点”。本講演ではそれを受講者へ、体験談とともにわかりやすく共有していきます。そして最後に、「今、日本の開発現場でどう役立てられるか？」を、講演者が日米両国の開発現場の違いを理解した上で、提案していきます。</p>		

BP	9月3日(水) 14:50~15:50 セッション	315
公募	海外カジュアルゲーム市場の最前線報告	
<p><b>新 清士</b> フリー</p> <p><b>山下 龍二郎</b> 福岡市役所 経済観光文化局 新産業・立地推進部 企業誘致課</p> <p>■受講スキル 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>■受講者が得られるであろう知見 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、留意点等、今後の海外ビジネス戦略確立の基となる。</p> <p>■セッションの内容 スマートフォン市場と共に急速な市場の変化をみせるカジュアルゲーム市場について、世界市場の変化や、日本市場との違いを紹介します。特に、フィンランドから新しいゲームが登場するようなゲーム産業形成が生まれた要因を分析します。そして、各国や地域でのカジュアルゲームの発想が、日本のゲームとの違いを理解することで、日本のスマホゲームの将来像を考えます。併せて、国内地域の実例として福岡市のゲーム産業集積や取組事例について紹介します。</p>		

BP	9月3日(水) 13:30~14:00 ショートセッション	315
公募	海外スタジオ立ち上げサポート事例	
<p><b>志磨 雅則</b> 株式会社バンダイナムコスタジオ 未来開発部 開発サポート課 シニアエンジニア</p> <p>■受講スキル 海外での事業展開や法人設立をご検討の方、これから海外法人の技術サポートを担当される方、DCC ツールや機材管理を担当されている方、海外に興味のある方 (既に海外展開をされている方には物足りない内容かもしれません)</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 海外協業や子会社開設時の技術的、法的ノウハウ。 シンガポールのすばらしさ。</p> <p>■セッションの内容 バンダイナムコスタジオシンガポール (BNSS) 立ち上げ時、現地常駐スタッフがおらず、しかし1ヶ月後は開発スタートしなければならないという状況で、東京スタジオ側からどのように開発環境を整えたかを、実例にそって紹介します。 講師の担当分野であるDCC ツールやミドルウェアの調達 (契約含む) や、アーティストの技術サポート事例を中心に、機材調達、ネットワークインフラ、シンガポールの法律や輸出規制の注意点など法的な話題、現地スタッフの様子など幅広くお伝えします。 海外スタジオ開設や海外への委託、協業を検討しているプロデューサー、エンジニア、DCC ツールを管理するテクニカルアーティスト向けの内容です。</p>		

BP	GD	9月3日(水) 14:50~15:50 セッション	メインホール
公募	「ゲーム実況」時代のゲームプロモーション niconicoの事例から		
<p><b>伊豫田 旭彦</b> 株式会社ドワンゴ 会長室ゲーム戦略グループ</p> <p>■受講スキル ・ゲーム開発者（インディー含む） ・プロモーション担当者 ・スマートフォンアプリ開発者</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 動画サイトやシェア機能を生かしたゲームのデザイン方法や、プロモーション方法についての知見</p> <p>■セッションの内容 次世代機にゲームシェア機能が標準搭載され、インディーズゲーム『Minecraft』がYoutube等の動画共有サイトから数千万本というヒットを飛ばすようになりました。ゲームのプレイ動画が投稿されるのが当たり前になった今、ユーザーや投稿者は何を基準にゲームを選び、どう遊んでいるのでしょうか。共有サイトで遊ばれているのは必ずしも消費者のビッグタイトルばかりではなく、スマートフォンアプリやオールドゲーム、自作ゲーム等も多数人気になっています。 niconicoの運営として「ニコニコ超会議」「長時間ゲーム実況」「ニコニコゲームマスター」「ニコニコ自作ゲームフェス」等のゲーム部門を担当してきた経験より、オンラインコミュニティの潮流と、それを生かしたゲーム企画、プロモーション戦略についてお話しします。 「Free to Play」「メーカーを中心としたコミュニティ化」「継続的なアップデート/DLコンテンツ」等のポイントを事例をもとに紹介します。</p>			

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待セッション
- 海外招待セッション
- 協賛セッション
- パネリスト
- ビジュアル
- ゲームデザイン
- サウンド
- ネットワーキング
- ビジネス&アカデミック
- 基礎技術
- インフラ/データセッション
- 展示コーナー
- AWARD
- CEDEC AWARDS
- CALENDAR







AC 9月4日(木) 14:50~15:20 ショートセッション 511+512

公募 クロスモーダルを利用した感情のデザイン ~高次の心の動きを作るための工学的手法~

**櫻井 翔**  
東京大学  
情報理工学系研究科  
特任研究員

**鳴海 拓志**  
東京大学  
情報理工学系研究科  
助教

■受講スキル  
バーチャルリアリティ、心理学に関する一般知識。  
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。

■受講者が得られるであろう知見  
心理学の知見を援用することで、工学的に感情を作り出すための手法。  
感情の変化に伴ってユーザーの意志判断や知的能力、行動を誘導するための手法。

■セッションの内容  
本発表では、物理的な五感刺激によって感情を喚起する手法について解説する。従来の工学における感情喚起手法は、提示した情報の意味を理解・解釈させることで偶発的に感情を喚起するものであった。一方、心理学等では、身体や環境の情報を刺激として受容・統合することで認知された「自己の現在の身体の状態（身体イメージ）」と経験的に結び付いた感情が相互作用的に生起することが明らかになりつつある。登壇者らは、このような心理処理メカニズムを利用し、感情を作る工学的手法を実現してきた。本発表では、そうした感情を作る手法についていくつかの例を紹介するとともに、ゲームをはじめとするエンタテインメント分野における感情というファクターの応用可能性を探る。

AC GD 9月4日(木) 15:20~15:50 ショートセッション 511+512

公募 ゲームAIの「人間らしい」振る舞いの自律的獲得とその構成要素の検討

**藤井 叙人**  
関西学院大学大学院 / 日本学術振興会特別研究員 DC2  
理工学研究科 片寄研究室  
博士後期課程学生

■受講スキル  
ゲーム AI のデザインに興味のある方、人間らしいゲーム AI の開発に携わったことのある方、機械学習に関する簡単な知識のある方

■受講者が得られるであろう知見  
強いゲーム AI 研究の近況、人間らしいゲーム AI に必要な構成要素、機械学習で人間らしい AI をどのように獲得するか、獲得された振る舞いの人間らしさとは何か

■セッションの内容  
本セッションでは、「人間の熟達者に勝利する」ためのゲーム AI 開発の次の目標として注目を集めつつある「人間にとって自然な」ゲーム AI の自律的獲得手法について発表する。熟達者よりも強いゲーム AI の振る舞いは過度に最適化され機械的に感じるため、人間プレイヤーの代替として扱った場合にエンタテインメント性が大きく欠落してしまう。そこで、『人間の基本原則（ゆらぎ、遅れ、疲れ、訓練と挑戦のバランス）』という、人間なら誰しもが生得的に持つ制約を、機械学習の枠組みに組み込むことにより、人間プレイヤーに人間らしいと解釈されるゲーム AI の自律的獲得を可能とする。

AC ENG 9月4日(木) 16:30~17:00 ショートセッション 511+512

公募 "肉揺れ"を実現するキャラクターアニメーションシステム

**岩本 尚也**  
早稲田大学  
先進理工学系研究科  
大学院生

**森島 繁生**  
早稲田大学  
理工学術院 総合研究所  
教授

■受講スキル  
キャラクターアニメーションに関する知識

■受講者が得られるであろう知見  
物理ベースキャラクターアニメーションに関する最新研究動向  
肉揺れアニメーションの実時間計算技法

■セッションの内容  
映画やゲーム分野において、髪の毛や衣服をはじめとする、「揺れモノ」に対する興味・関心は年々高まっています。中でも、スケルトンの動きに応じた"肉揺れ"表現は、キャラクターの個性を反映し、動きに躍動感を与える重要な要素となります。本セッションでは、近年発表された物理ベースの"肉揺れ"アニメーション手法と共に、従来法では困難であったリアルタイムでの"肉揺れ"表現を可能にする提案手法をご紹介します。

AC GD 9月4日(木) 17:00~17:30 ショートセッション 313+314

PR ユーザーのゲーム体験を加速するインテルのテクノロジー

**梶原 武志**  
インテル株式会社  
ソフトウェア&サービス事業開発本部 / ソフトウェア・エコシステム事業開発

■受講スキル  
特にありませんが、新しいゲーム開発の可能性を探っている方

■受講者が得られるであろう知見  
最新テクノロジー、デバイスによる新しいゲーム体験の可能性

■セッションの内容  
デスクトップPCからUltrabook、2 in 1 などのPCはもちろん、タブレットやスマートフォンでもユーザーのゲーム体験を加速するインテルのテクノロジーを紹介いたします。

AC 9月4日(木) 17:00~17:30 ショートセッション 511+512

公募 物理現象を反映した擬音語自動付加システムの提案

**福里 司**  
早稲田大学  
理工学術院  
博士後期課程1年 学生

■受講スキル  
アニメーション生成に関する知識

■受講者が得られるであろう知見  
擬音語を定量的に扱う方法  
既存アニメーションに対し、擬音語を自動付加する方法

■セッションの内容  
アニメやゲーム等のCG映像コンテンツ制作において、アニメ風の演出の一つである擬音語アニメーションを簡易かつ高速に生成する手法を紹介します。アニメ作品は非現実的なシーンが多いことから、従来の擬音語アニメーションは手作業で制作されています。上記の問題に対し、擬音語から読み取れる印象を数値化することで、擬音語の自動判定を実現します。言語学や心理学の分野で提唱されている「音象徴」を応用し、「各発音記号に潜在する印象」を学習させる理論を提案しました。本手法の利点は物理パラメータを用いた全てのCGアニメーションに適用することが可能であることです。本セッションでは「擬音語の定量的な扱い方」の解説及び、「漫画的な演出の自動生成の可能性」を言及します。

# CEDEC 業界研究フェア ~ゲーム業界お仕事レシピ~

日時：9月3日(水)  
場所：パシフィコ横浜・会議センター4F 414+415

11:20 ~ 12:20 セッション1：ゲーム業界人事担当者対談2014  
株式会社カプコン 川島 藍  
株式会社コロプラ 高橋 寛行  
株式会社コナミデジタルエンタテインメント 藤村 幹雄

13:30 ~ 14:30 セッション2：仕事紹介仕事紹介 ~ エンジニアリング&サウンド ~  
株式会社コナミデジタルエンタテインメント 堀切 道生  
株式会社バンダイナムコスタジオ 大久保 博

14:50 ~ 15:50 セッション3：仕事紹介 ~ ビジュアルアーツ&ゲームデザイン ~  
株式会社セガ 三嶽 信明 / 阪本 寛之

16:30 ~ 17:30 セッション4：仕事紹介 ~ オンライン・ネットワーク ~  
株式会社セガネットワークス 藤瀬 聡一郎

※セッションの様子はインターネットによるライブ中継を行います。  
URL：http://cedec.cesa.or.jp/2014/event/oshigoto.html



## 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)

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。

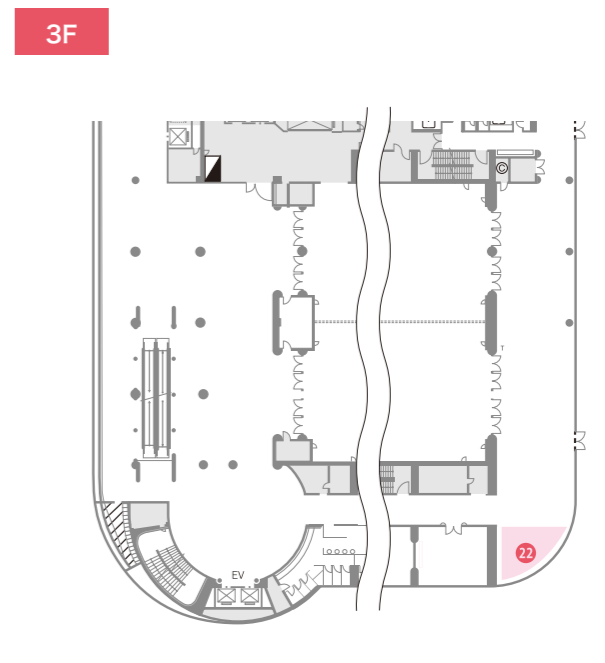
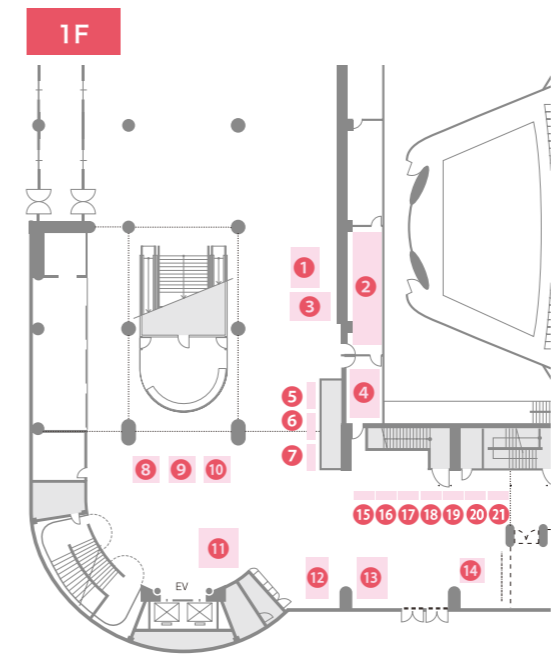
**この機会に是非、会員登録をして頂き、ご利用下さい。**  
**(会員登録は無料です)**

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

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待セッション
- 海外招待セッション
- 協賛セッション
- エキシビション
- ビジュアルアーツ
- ゲームデザイン
- サウンド
- オンライン・ネットワーク
- ビジネス&プロデュース
- アカデミック・基盤技術
- インタラクティブセッション
- 展示コーナー
- AWARDS
- CALLENZING

タイトル	講演者
1 公募 AC GD 日常生活ユビキタス環境を利用した UI とエンタテインメントの研究 - 浴槽に触れる・擦る・叩くこととその応用	平井 重行: 京都産業大学 コンピュータ工学部 准教授 伊藤 大毅: 京都産業大学大学院 先端情報学研究科 博士前期課程 2 年 橋岡 良: 京都産業大学大学院 先端情報学研究科 博士前期課程 2 年
2 公募 AC ENG E-Yumi 3D - 全方位モバイルゲームへの応用	安本 匡佑: 東京工科大学 メディア学部 大学教員
3 公募 AC ENG ゲームの次元を拡張する 次世代多重化映像技術「ExPixel」	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 鈴木 久貴: 神奈川工科大学 情報学部情報メディア学科 学部 4 年生 田口 裕起: 神奈川工科大学 情報学部情報メディア学科 学部 4 年生
4 公募 AC HaptoMIRAGE を用いた 3 次元空中スケッチ	上田 雄太: 慶應義塾大学 メディアデザイン研究科大学院 リサーチャー 柴崎 美奈: 慶應義塾大学 メディアデザイン研究科 リサーチャー 南澤 孝太: 慶應義塾大学 大学院メディアデザイン研究科 准教授
5 公募 SND ENG リアルタイムに初音ミクを歌わせるタイピングシステム「HANAUTAU」とそのアジャイル型開発	竹本 拓真: 関西学院大学院理工学研究科 片寄研究室 学生
6 公募 ENG AC 実写画像を使った VR コンテンツ開発	伊藤 周: ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 日本リージョン エバンジェリスト 近藤 那央: ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 日本リージョン
7 公募 AC GD 誰でも神プレイできるシューティングゲーム - シームレスな見た目難易度 / 実質難易度のコントロール	築瀬 洋平: ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 リード・ゲームデザイン・リサーチャー 菅原 衣織: ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社
8 公募 GD ENG 今すぐ始める、両眼 AR グラスによる新しいエンターテインメントの開拓 (展示)	岩田 永司: 株式会社バンダイナムコスタジオ 未来開発部 プログラマ
9 公募 AC GD 世界中のプレイヤーに遊んでもらえる数学ゲーム「Global Math」制作の試み	岸本 好弘: 東京工科大学 メディア学部 准教授 星 千枝: 株式会社ベネッセホールディングス インキュベーションセンター EdTech Lab 主任研究員 長沼 綾太: 東京工科大学 メディア学部 学部 4 年
10 招待 collaboration ENG 日本 Android の会 × CEDEC(インタラクティブ)	今岡 通博: 日本 Android の会 コミュニティ運営委員 組込みエンジニア 伊達 康司: 日本 Android の会 金沢支部 組み込みシステム・エンジニア
11 招待 ENG バーチャルロープスライダー	小寺 達也: 慶應義塾大学大学院 理工学研究科 開放環境科学専攻 杉本麻樹研究室
12 公募 AC ENG 振動フィードバックによりロボットの身体感覚を再現するバーチャルリアリティシステム	武井 聖也: 電気通信大学 情報理工学研究科 総合情報学専攻 大学院生 中井 優理子: 電気通信大学 情報理工学研究科 総合情報学専攻 大学院生 梶本 裕之: 電気通信大学 情報理工学研究科 総合情報学専攻 准教授
13 公募 AC ENG Stick'n Roll: 曲面ディスプレイと棒状インタフェースを用いたアミューズメントシステム	松浦 昭洋: 東京電機大学 理工学部 情報システムデザイン学系 准教授
14 招待 AC GD 地形リズムアクションゲーム「アオモリズム」	中村 隆之: 神奈川工科大学 情報メディア学科 特任准教授 堀 雄武: 神奈川工科大学大学院 工学研究科 情報工学専攻 学生 田口 裕起: 神奈川工科大学 情報学部情報メディア学科 学部 4 年生
15 公募 ENG Oculus VR を用いたテレグジスタンス体験	ムハマドヤメンサライジ: 慶應義塾大学 メディアデザイン 修士
16 公募 AC ENG モバイルデバイスにおけるリアルタイム髪の毛シミュレーション	張卓鵬: 早稲田大学 先進理工 学術院 物理・応物 森島研究室 博士後期 2 年

タイトル	講演者
17 公募 AC ENG メディアアート制作の敷居を下げる C++ プログラミングライブラリ	鈴木 遼: 早稲田大学 基幹理工学研究科 表現工学専攻 修士 1 年 高橋 卓人: 早稲田大学 創造理工学部 総合機械工学科 学部 4 年
18 公募 GD ENG AC BEYOND RUMBLE ～触覚フィードバックを用いたゲーム体験～	家室 証: 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 エンジニア
19 公募 ENG AC 触れ合えるキャラクタを制作するツール: SprBlender	三武 裕玄: 東京工業大学 精密工学研究所 助教 藤永 慎悟: 東京工業大学 知能システム科学専攻 学生 江添 正剛: 東京工業大学 知能システム科学専攻 学生 清水 ありさ: 東京工業大学 知能システム科学専攻 学生 佐藤 大貴: 東京工業大学 情報工学科 学生
20 公募 ENG AC HTML5 を活用したインタラクティブ物理シミュレーション ～タブレット端末による柔軟体・流体の力学計算～	佐瀬 一弥: 北海道大学大学院 情報科学研究科 博士課程後期 松永 大樹: 東北大学大学院 工学研究科 博士課程後期 藤原 脩: 東北大学大学院 情報科学研究科 博士課程前期
21 公募 AC GD シリアスゲームプロジェクトによるリハビリ・ヘルスケア用ゲームの展開	松隈 浩之: 九州大学 大学院芸術工学研究院 准教授
22 公募 VA ライブスカルプト! inCEDEC2014 ～ZBUGMJ～	黒藪 裕也: 株式会社カプコン CS 第一開発統括 第一開発部 第一ゲーム開発室 アーティスト 高木 康行: 株式会社カプコン 開発人材管理部 UX デザイン人材管理室 アーティスト 重山 孝雄: 株式会社バンダイナムコスタジオ AM 開発統括本部 AM 第 1 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 田島 光二: Double Negative Visual Effects アートデパートメント コンセプトアーティスト 山家 遼: 株式会社 ModelingCafe デザイン部 コンセプトアーティスト



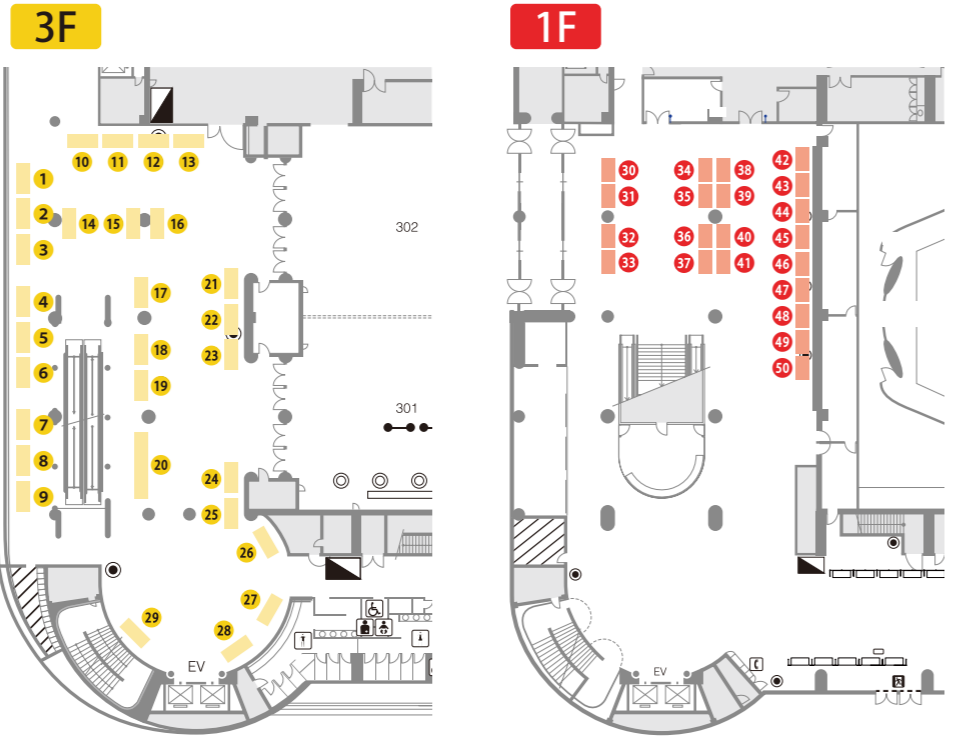
コアタイムには発表者による説明、プレゼンテーションが行われます。詳細は会場にてご確認ください。  
会期中、アンケートによる参加者投票を行っています。アンケートの投票数が上位のセッションは後日 CEDEC公式サイトにて発表いたします。

- 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
- 特別招待
- 海外招待
- 協賛セッション
- エキシビション
- ビジュアル
- ゲームデザイン
- サウンド
- オンライン
- プロデューサー
- アカデミック
- 基礎技術
- 展示コーナー
- AWARDS
- CALENDAR

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。



**3F ① wise inc.**

株式会社 wise はプリレンダリング、リアルタイム双方の映像制作を行うために映像ディレクター尾小山良哉によって2014年3月に設立されました。VFXのワークフローを取り入れ、撮影を基礎とした物理ベースのレンダリングフローを構築。  
また、イメージベースドより効率的なモデリングやフェイシャルアニメーションを行っています。  
ブースでは、UnrealEngine4によるフォトリアルな人物の表現をご紹介します。

**3F ⑤ Google**

Google は、ゲーム開発の現場を支援する技術情報 (Android パフォーマンスチューニング、LiquidFun ライブラリ等の解説)、進化を続けるグローバルアプリ基盤 (Google Cloud Platform)、ユーザー獲得・収益化・エンゲージメント向上のための機能やサービス (AdMob, AdWords, Analytics, Google Play (ゲーム サービス機能、アプリ内課金機能)、YouTube Channel 等) を、ゲーム開発者様のグローバルな成功のために お役立ていただくための努力を続けています。  
ブースでは、Android TV 試作機である ADT-1 と、Android TV 上の Google Play 経由で配信されている各社様の素晴らしいゲーム作品をデモ展示いたします。ぜひお立ち寄りください。

**3F ② 株式会社モノビット**

ネットワークゲーム開発に必要な全ての要素が含まれている通信ミドルウェア&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は、家庭用ゲーム機やスマートフォンに対応した高機能通信ミドルウェアの他、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ことで、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。  
モノビットエンジン搭載機能  
・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』  
・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』  
・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』  
・充実した運営ツール『Monobit KPI/GM Tools』  
ぜひモノビット社のブースまでお立ち寄りください。

**3F ⑥ Gクラスタ・グローバル株式会社**

G-cluster 技術を活用したクラウドゲーミングのデモを実施します。  
G-cluster とは、ゲームなどのインタラクティブコンテンツを遅延なく提供できるクラウド配信技術です。  
サーバ側で全てのプログラム処理を行い、その結果画面される映像をブロードバンドを通じてビデオストリーミングで端末に配信します。  
当日はゲームをクラウド配信するために必要な移植作業について紹介を行います。

**3F ③ Havok 株式会社**

各 Havok 製品の最新アップデートや、新製品の紹介、および採用事例などについてご紹介いたします。  
— 新製品 Havok FX の最新パーティクルデモ  
— Havok Destruction の最新リアルデモ  
— Assassin's Creed や Dead Rising, Beyond: Two Souls などのビッグタイトルでの Havok の採用事例紹介  
— Project Anarchy によって開発されたモバイルゲームの事例紹介

**3F ⑦ 株式会社セブテーニ**

セブテーニは国内最大級の取り扱い実績を持つインターネット広告代理事業を中心に、お客様のマーケティング課題をワンストップで解決するための様々なサービスを展開しております。  
特に Facebook をはじめとしたソーシャルメディアマーケティングに強みを持っており、モバイルアプリインストール広告の効率的かつ効果的な運用のご紹介をいたします。

**3F ④ 株式会社インテリジェントウェイブ**

アプリケーションの開発規模と複雑性は増大の一途を辿り、セキュアコーディングの実践と確認は、開発現場にとっての大きな負担となっています。インテリジェントウェイブが提供する、次世代型ソースコード解析製品の CxSuite は、ビルド前のコードに対するスキャンを可能とし、容易に高精度な解析結果と充実した修正支援情報を提供します。CxSuite は開発にスピード感を求める、多くの企業で利用されています。

**3F ⑧ 株式会社インディゾーン**

カナダ・トロントを拠点に3Dアプリケーションの開発・販売を行なう Side Effects Software 社の3Dアプリケーション Houdini 及び新製品の Houdini Engine を展示致します。  
Houdini は、プロシージャル (手続き型) 及びノードベースのワークフローを提供する統合型 (モデリング・アニメーション・レンダリング) 3DCG 制作ツールです。  
Houdini Engine は、2013年にSideFX Labsで発表されたもので、Houdiniのプロシージャル技術を他のデジタルコンテンツ制作アプリケーションの内部で活用できるようにデザインされています。  
今回は特に、Maya用 Houdini Engine 及び Unity用 Houdini Engine プラグインを中心にゲーム開発向けのワークフローをご紹介します。

**3F ⑨ シリコンスタジオ株式会社**

2015年の提供開始を予定している「新レンドリングエンジン」の最新リアルタイムデモ、ゲームエンジン「OROCCHI 3」、ポストエフェクトミドルウェア「YEBIS 3」を展示致します。スポンサーシップセッションでは、事例が増えている「PS4、PS3、PS VITA マルチ展開」におけるTIPSなどをご紹介します。

**3F ⑯ トレジャーデータ株式会社**

トレジャーデータは、ビッグデータを一定の月額課金で収集・保管・分析するクラウド型データマネージメントサービス (DMS) 「トレジャーデータサービス」をご提供しています。大容量の購買取引データ、Web閲覧データ、各種のアプリケーションやモバイル端末のログデータ、センサーデータやマシンデータ等、様々な非構造化データに対応しているのが特徴で、オンラインゲーム企業にも多く導入いただいています。9/2(木) 14:50からのセッション (会場E) にも登壇いたします。是非お立ち寄りください!

**3F ⑩ アークサン・テクノロジー**

ゲーム・アプリとゲーム環境をクラッカーから守れ! ペンタゴン (US 国防総省) が当初 独自御用達のセキュリティ・ソリューション。日本の大手ゲーム企業様にも続々と導入いただいています。  
・アプリケーションのクラッキング対策ソフトウェア  
・チート対策、ボット対策、サーバクラッシュ対策、海賊版対策  
・ソース改変なしにセキュリティを追加  
・デスクトップ・サーバ OS (Mac/Windows/Linux 32bit/64bit) 対応  
・モバイル OS 対応 (iOS/Android)  
・Java/.NET 対応

**3F ⑰ 株式会社ウェブテクノロジー・コム**

〜 クリエイターを笑顔に 〜  
ウェブテクノロジーは、クリエイターの創造を助けるソフトウェア開発会社です。展示ブースでは  
◆ スプライトアニメーションデータ作成ツール OPTPIX SpriteStudio 5  
◆ 進化し続ける画像最適化ツール OPTPIX imésta 7 for Mobile & Social の事例や最新情報をご紹介します。

**3F ⑪ HANSOFT**

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。  
www.hansoft.jp

**3F ⑱ エクセルソフト株式会社**

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」  
・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

**3F ⑫ 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します。

**3F ⑲ Allegorithmic Inc. / 株式会社ボーンデジタル**

新しいテクスチャをどう保存しますか?  
PS4 や Xbox One、Unity 等を使用したモバイルコンテンツに至るまで、よりリッチなコンテンツが求められる一方で、作成にかけられる人員や、時間は少なくなっており、短時間で大量のコンテンツが求められる中、誕生した新たなテクスチャが、Substance です。  
Substance は今までのテクスチャに比べ、短時間で大量のアセットが作成ができ、尚且つ、圧倒的に小さなファイルサイズ、そして Dynamic テクスチャという特性を持ち、昨今のゲーム開発者の要求に答える形で開発され、既に多くの AAA クラスのゲームスタジオで導入、使用されています。  
Allegorithmic 社が提供する Substance Designer, Substance Painter, Bitmap2Material と Substance Engine による次世代テクスチャリングワークフローを会場では是非ご確認ください。

**3F ⑬ 株式会社東陽テクニカ**

ソフトウェア構成管理ツール PERFORCE 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、サウンドデータ、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 PERFORCE 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。

**3F ⑳ 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント**

PlayStation®プラットフォームの最新テクノロジーとタイトルを展示いたします。皆様のお越しを心よりお待ちしております。  
展示内容  
-PlayStation®4 の GPU 物理シミュレーションデモ  
-公募セッション「AR (拡張現実) コンテンツの制作事例と、最新の取り組み」で紹介する AR ダイナミックライティングに関するデモ展示  
-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・スタジオが開発した Authoring Tools Framework (ATF) の展示  
-CEDEC AWARDS ゲームデザイン部門 ノミネート作品の PlayStation®3 タイトル「rain」展示試遊

**3F ⑭ GAMEBASE**

Gamebase は 2 製品をご紹介します。一つは、Android 用 Gamebryo で、もう一つは Reach3dx です。Gamebryo は、先頭の 3D ゲームエンジンで、400 以上のゲーム開発者は、PC またはコンソールのいずれかで、自分のゲームを作成するための Gamebryo を使用しています。Gamebase は Gamebryo のための Android 別のプラットフォームを表示する予定です。Reach3dx は真新しいモバイル 3D ゲームエンジンです。Reach3dx は、プラグインすることなく、このような HTML5、アンドロイド、iOS の、フラッシュ、Tizen など、すべてのモバイルプラットフォームをサポートし、「一度書けば、すべてのプラットフォームをサポートしている」です。

**3F ㉑ RAD Game Tools**

RAD ゲームツールズは、最も多くのゲームタイトルに採用されてきた Bink ビデオコーデック / ゲームコードのパフォーマンスを完全に可視化する Telemetry / ネットワークサーバのパケットデータを圧縮するツールに生まれ変わった Oodle Networking / Flash ベース UI をゲームプラットフォームに統合する Iggy / 異なる DCC フォーマットを統合してアニメータのための GUI オプション環境を完備した Granny 3D / 完璧なサウンドオプティミゼーション環境を提供する Miles Sound System という 6 製品を提供しています。  
CEDEC 2014 では、進化を続ける各ツールの中から特に、GPU 解凍・再生処理を可能とした Bink 2 にフォーカスし、最新のゲームプラットフォームだけでなくカジノ用ゲーミング機器にも多用されている Bink 2 の優れた機能をお見せいたします。

**3F ⑮ ハートランド・データ株式会社**

【動的コードカバレッジ計測によるグレーボックステストの技法を紹介!】  
「テストの質をどう見せるか?」  
「どうすれば効率的にテスト漏れを防げるのか?」  
これらはゲーム開発のみならず、ソフトウェアテストにおける大きなテーマの一つです。ハートランド・データ株式会社では、「動的テストツール DT-Win」の超長時間トレースを活用し、動的な変化がおこるゲームプログラムのテストにおいて、効率的にテストを実施し、テスト漏れを防ぐグレーボックステストの技法をご紹介します。  
なお今回は、日本工学院八王子専門学校の大園衛氏に全面協力頂き、ゲーム開発で活用できる、より具体的な技法のデモを展示します。バグが出ないことを祈りするだけの消極的な受け身のテストではなく、テストツールを活用した積極的な攻めのテストへ転換しましょう!  
ブースでは、「動的テストツール DT-Win」無料のトライアルも受付ますので、ぜひご来場ください。

**3F ㉒ 株式会社ワコム**

2D ビジュアルや画像処理だけでなく、3D スカルプティングなどのゲームデザインに必要な全てのクリエイティブな作業に威力を発揮するペンタブレット、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た「Intuos Pro」や、液晶画面にダイレクトに力が入り、自然で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」、世界初の OS 搭載モデル Cintiq Companion 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。

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 特別招待
- 海外招待
- 協賛セッション
- パネリスト
- パネルディスカッション
- ゲームデザイン
- サウンド
- オンライン
- プロデューサー
- 基礎技術
- インストラクター
- 展示コーナー
- AWARDS
- CEDEC
- CHAPELLEDGE





# 大乱闘スマッシュブラザーズ for NINTENDO 3DS

## いつでも、どこでも、大乱闘!!



パッケージ版  
ダウンロード版 | **9.13 [土]** 発売 | 希望小売価格 **5,200円** (税別)



© 2014 Nintendo  
Original Game: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc.  
Characters: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / INTELLECTUAL SYSTEMS / SEGA / CAPCOM CO., LTD. / BANDAI NAMCO Games Inc.

# CEDEC AWARDS 2014

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結果上位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 CEDEC 受講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/2014/event/awards/

最優秀賞の投票受付中

投票は 9月2日(火) 19時まで!  
<https://cedec.cesa.or.jp/2014/mypage/awards/login>

※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 CEDEC2015 レギュラーパス半額券をプレゼント!



### 特別賞



すぎやまこういち 氏

#### 受賞理由

国民的 RPG「ドラゴンクエスト」シリーズの作曲家であるすぎやま氏は、同作品をはじめとする数々のゲーム音楽の楽曲制作および演奏活動に携わってきました。音源の性能に頼らなくとも純粋に譜面の力でプレイヤーを魅了できることを証明し、今日のゲーム音楽発展の礎を築きました。また、すぎやま氏自らがタクトを振るう交響組曲「ドラゴンクエスト」のフルオーケストラコンサート開催など、ゲームユーザーに留まらない幅広い層の支持を受け続けています。

### 著述賞



Mobage を支える技術  
～ソーシャルゲームの舞台裏～

執筆担当

- 小野篤司 氏 城戸忠之 氏
- 小林 篤 氏 洪川喜規 氏
- 嶋田裕二 氏 武部雄一 氏
- 立花 啓 氏 濱田晃一 氏
- 藤井正義 氏 松信嘉範 氏
- 山口 徹 氏

株式会社ディー・エヌ・エー

#### 受賞理由

ソーシャルゲーム開発においては、フロントエンドからバックエンドまで、広く深い知識が求められます。本書では、これら各領域の開発・運用テクニックを網羅的に解説しています。初心者は技術を俯瞰的に把握でき、経験者は再検討に役立てることができる充実した内容となっています。

## CEDEC AWARDS 2014 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 | 小倉 豪放  | CEDEC 運営委員会          |
| 世話人 | 南野 真太郎 | CEDEC 運営委員会          |
| 委員  | 安藤 隆佑  | 株式会社フロム・ソフトウェア       |
| 委員  | 高橋 誠史  | 株式会社バンダイナムコスタジオ      |
| 委員  | 谷 史郎   | 株式会社 バンダイナムコスタジオ     |
| 委員  | 廣田 竜平  | 株式会社コナミデジタル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 | 中條 謙自 | CEDEC 運営委員会     |
| 委員  | 大久保 博 | 株式会社バンダイナムコスタジオ |
| 委員  | 瀬津丸 勝 | 株式会社セガ          |
| 委員  | 屋敷 貴道 | 株式会社イニス         |
| 委員  | 矢島 友宏 | 株式会社スクウェア・エニックス |

### ビジュアル・アート部門

- |     |        |                 |
|-----|--------|-----------------|
| 責任者 | 金久保 哲也 | CEDEC 運営委員会     |
| 世話人 | 龍 一博   | CEDEC 運営委員会     |
| 委員  | 木下 義崇  | 株式会社サイバーコネクトツー  |
| 委員  | 下田 純也  | エピック・ゲームズ・ジャパン  |
| 委員  | 元梅 幸司  | 株式会社バンダイナムコスタジオ |

### ネットワーク部門

- |     |       |                 |
|-----|-------|-----------------|
| 責任者 | 佐藤 良  | CEDEC 運営委員会     |
| 世話人 | 沖原 正剛 | CEDEC 運営委員会     |
| 委員  | 青山 公士 | 株式会社スクウェア・エニックス |
| 委員  | 竹迫 良範 | サイボウズ・ラボ株式会社    |
| 委員  | 仁木 拓磨 | 株式会社モノビット       |
| 委員  | 松本 直人 | さくらインターネット株式会社  |

### ゲームデザイン部門

- |     |         |                 |
|-----|---------|-----------------|
| 責任者 | 遠藤 雅伸   | CEDEC 運営委員会     |
| 世話人 | 小谷 浩之   | CEDEC 運営委員会     |
| 世話人 | 山田 倫之   | CEDEC 運営委員会     |
| 委員  | 荒木 竜馬   | 株式会社スクウェア・エニックス |
| 委員  | アン・フェレロ | nolife          |
| 委員  | 中村 隆之   | 神奈川工科大学         |
| 委員  | 藤澤 仁    | 株式会社スクウェア・エニックス |

### 発表授賞式

日時:9月3日(水) 17:50より  
会場:メインホール

### ～JAGMO スペシャル弦楽四重奏団による生演奏が式典を盛り上げます～

「ゲーム音楽を音楽史に残る文化に」JAGMOは、ゲーム音楽の生演奏を世界に広げべく立ち上がった日本初のプロオーケストラです。2012年7月に、前身、日本 BGM フィルハーモニー管弦楽団が設立。2014年5月からは JAGMO (ジャパンゲームミュージックオーケストラ) と名称新たに演奏活動を行っております。ゲーム業界を代表する遠藤雅伸、古代祐三の両氏を名誉会長に迎え、ゲーム音楽における高度な演奏技法を日々追求しています。2014年3月よりスタートした伝説的 RPG の名曲を演奏する THE LEGEND OF RPG COLLECTION では、弦楽八重奏を始め本格派な室内楽公演シリーズを実施、全公演満員となり、来年2月には大規模なフルオーケストラ公演を開催します。2015年からは更にフィールドを拡大し、地方公演や海外公演も予定しています。本日の弦楽四重奏団は JAGMO の中でもこの上なくゲーム好きな奏者が集まったスペシャルチーム。ゲーム音楽を愛しているからこそできる演奏を、ゲーム好き者一丸となって選曲したプログラムでお届けします!  
http://jagmo.jp  
http://twitter.com/jagjagmo

プラチナスポンサー



ゴールドスポンサー



3D映像に関して

● 3D映像の見えかたには個人差があります。 ● 6歳以下のお子様は、2D表示に切り替えてご使用ください。任天堂のホームページに、ニンテンドー3DSの3D映像(立体視)についてお伝えしたいことを掲載しています。

※画面写真はすべて2D表示のものです。実際のゲームでは3Dでお楽しみいただけます。 <詳しくは任天堂のホームページをご覧ください。 >

www.nintendo.co.jp

これらのノミネーション(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9月3日(水)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(9/2(火)19:00まで)  
投票はこちら▶<https://cedec.cesa.or.jp/2014/mypage/awards/login>

## エンジニアリング Engineering

### 開発者が力を発揮できるプラットフォームを構築

「PlayStation 4」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)

ハードウェアとソフトウェアのバランスを上手に取りつつ、ゲーム開発者が力を発揮しやすいプラットフォームを構築。従来のハードウェア・プラットフォームよりも開発中の情報が積極的にシェアされてきた点を評価。

©2013 Sony Computer Entertainment Inc. All right reserved. Design and specifications are subject to change without notice.

### ゲームエンジンの民主化を更に推進

「Unreal Engine 4」開発チーム  
(Epic Game)

先進的な開発環境やシェーディング技法を取り入れ、わずかな月額課金でソースコードを公開することにより、ゲーム開発者へ技術情報の開示を行った点を評価。

### HDリメイクの在り方を提示

ヘキサドライブ 開発チーム  
(株式会社ヘキサドライブ)

オリジナルのテイストを忠実に維持しつつ、画質の向上など数々の+αを盛り込んだ。作品への愛が感じられる、リメイクのお手本とも言える仕事ぶりを評価。

### 3Dリメイクの在り方を提示

「セガ 3D 復刻プロジェクト」開発チーム  
(株式会社セガ)

往年の名作アーケードゲームの立体視化において、それぞれのゲームごとの課題を克服し、更にゲーム性を向上させた点を評価。

### 現世代コンソール機におけるグラフィックス技術の指標として君臨

「KILLZONE : SHADOW FALL」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)

現世代コンソール機のローンチに際し、非常に先進的なグラフィックス表現を持ったゲームを開発し、発売前より積極的に情報開示しつつ、グラフィックス技術の方向性を示した点を評価。

## ビジュアル・アーツ Visual Arts

### 3DCGゲーム開発黎明期から多くのアーティストを支え続けた陰の立役者

「SOFTIMAGE」開発チーム  
(Autodesk)

3Dゲーム開発黎明期から現在に至るまで数多くの作品、アーティストを生み出し続けている3Dコンピュータグラフィックスの制作ソフトウェア。その存在はアーティストにとって、苦楽を共にした相棒のように大きく、今もなお新たな作品、アーティストを生み出し続けている。ゲーム業界の発展に貢献した功績を高く評価。

### 原作の漫画表現をリアルタイムに表現、3Dならではの作品へと昇華

「ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル」開発チーム  
(株式会社サイバーコネクトツー)

オリジナルの独特な漫画表現が完全に3Dでゲーム機上にリアルタイムに表現され、従来の3D技術によるアニメ表現とは一線を画す驚くべき表現力で実現されている。単にオリジナルの表現を追いかける事に留まらず、オリジナル作品を尊敬しつつも3Dならではの作品へと昇華されている。

© 荒木飛呂彦 & LUCKY LAND COMMUNICATIONS / 集英社 © BANDAI NAMCO Games Inc.

### 3DCGによる新たなアニメ表現に挑戦、進化を続ける先駆者

CG作画部スタッフ一同  
(株式会社サンジゲン)

3DCGを感じさせないアニメーションはCGと手描きの味をバランス良くミックスさせ、日本のアニメ作品の中で新しい表現を確立させた。TVシリーズで初のフル3DCGアニメシリーズを手がける等、常に新たなアニメ表現を開拓している。それはもはやサンジゲン流アニメと言っても過言ではない。

### デジタル表現を次世代を担う若者たちへ分かりやすく啓蒙

「テクネ 映像の教室」制作チーム  
(日本放送協会)

NHK Eテレのクリエイティブ・エデュケーション番組において、様々な映像表現技法を分かりやすく紹介し、観ながら楽しく学ぶ教材が評価。自分も作ってみたい、と思わせる映像作りの楽しさを世に伝え、未来のアーティスト育成に貢献している。

### 新世代ビジュアル表現の展覧会、開発者・アーティストへのクオリティ指標を提示

Unreal Engine 4 デモ  
「Infiltrator」開発チーム  
(Epic Game)

まるで映画のような映像がリアルタイムで動いているという衝撃。新世代のリアルタイムデモとして、開発者のクオリティの指標となるハイレベルなビジュアルを提示したことを高く評価。

## ゲームデザイン Game Design

### 擬人化・女性化という手法を艦船に応用したコンセプトワーク

「艦隊これくしょん」開発チーム  
(株式会社 DMM.com / 株式会社角川ゲームス)

ミリタリーという分野でも特に擬人化、女性化が難しいと思われ艦船を、その特徴的な部分をキャラクターに残し、広く受け入れられるコンテンツに昇華させた点を評価。

### アーケードも基本無料としたスマートフォンとの巧みな連携

「ぶよぶよ!!クエスト」シリーズ  
開発チーム  
(株式会社セガ)

スマートフォンとの相互影響で、うまくユーザーのプレイサイクルを作り出した、アーケードゲームを基本無料でプレイできるという試みを評価。

### 不可視キャラクターを操作する総合的なゲームデザイン

「rain」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)

目に見えないキャラクターを操作するというゲーム性において、雨や泥水など様々なギミックを用い、自キャラの可視/不可視の切り替えを高いゲーム性として実現した点を評価。

### 地味な作業から政治的・人間的な問題を考えさせるゲーム

Lucas Pope 氏  
(Papers, Please 開発者)

入国審査という作業を通して、政治経済の状況と、人の運命との関わりを考えさせるゲームデザイン。個人制作というインディーズゲームを、日本から世界に発信して成功させた点を評価。

### 大衆にムーブメントを起こした新しいリアルなゲーム体験

リアル脱出ゲーム  
(株式会社 SCRAP)

様々な生活シーンに融合・広がる先駆けとして大衆にムーブメントを起こした、非現実をリアルに体験できる新しいゲームのカタチを評価。

## サウンド Sound

### TVスピーカーにおける音響表現の追求と再生環境の改善活動

「FINAL FANTASY XIII」シリーズ  
サウンド開発チーム  
(株式会社スクウェア・エニックス)

プレイヤーの試聴環境を第一に考え、高品質なサウンドシステムだけでなく一般的な液晶テレビスピーカーにおいても満足度の高い音響演出を実現させた。単なる音響調整の工夫のみならず、ハードメーカーや音響メーカーとも協業しゲーム音響再生に優れた再生機器開発への協力など、ゲームオーディオにおけるソフト・ハード両面での音響効果向上・再生環境改善の活動を評価。

©2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN : TETSUYA NOMURA

### ファンとの交流を通じてゲーム音楽を文化に昇格させるための積極的取組み

坂本 英城 氏  
(株式会社ノイジークローク)

「討鬼伝」など評判の高い自らの音楽制作はもちろん、2日におよぶゲーム音楽イベント「沖縄ゲームタクト2014」の企画、ゲームコンポーザーによるトーク&ライブの配信、「世界で一番長いゲーム用書き下し楽譜」としてギネス世界記録認定など話題作りやファンサービスを通じて、ゲーム音楽を文化に昇格させるための積極的取組みを評価。

### CDなどのサウンドトラックでは味わえないゲームサウンドの新しい楽しみ方

「NAMCO Sound Player」サウンド開発チーム  
(株式会社バンダイナムコゲームス)

「BGMとSEが合わさってこそゲームサウンド」をコンセプトにサウンドチーム自らが開発を行ったスマホ向けサウンドアプリは、ユーザーが能動的にゲームシンの音を再現するエッセンスが楽しめる。複数の音を同時に組み合わせるといった遊びは、CDなどのサウンドトラックでは味わえないゲームサウンドの新しい楽しみ方と言える。

### ハイレゾ音源を用いたゲームサウンドトラックの新たな可能性の提案

「Before Meteor : FINAL FANTASY XIV Original Soundtrack」  
「A REALM REBORN: FINAL FANTASY XIV Original Soundtrack」制作チーム  
(株式会社スクウェア・エニックス)

ゲーム中のBGMを商品化するにあたり高品質なハイレゾ音源を用いたサウンドトラックをBlu-ray Discで制作。国内・国外で数々の賞を受賞し、ゲームBGMのクオリティの高さを証明すると共にゲームサウンドビジネスにおける新たな可能性を提示した。

©2010-2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

### ゲームオーディオを先駆するサラウンド技術普及と標準化への長期にわたる貢献

元ゲームオーディオ担当チーム  
(Dolby Japan 株式会社)

「ドルビーデジタル」「ドルビープロロジックII」などのサラウンド技術情報提供や相談の窓口として、ゲームのサラウンド音響演出の発展と、据置き型コンシューマーゲームハードへのサラウンド機能標準化に大きく貢献した。またゲームオーディオ制作者たちの交流の場を定期開催するなど、現在も続くクリエイターたち活発な交流の原点を築いており、日本のゲームオーディオ技術向上・発展に与えた影響は大きい。

## ネットワーク Network

### PS4のユーザー自身による体験の配信と共有手段

「PS4 Share」開発・運営チーム  
(株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント)

ユーザーのゲーム体験を自由に共有できる手段を、機能的にクリアな形でプラットフォームが提供したことを高く評価。観るだけでなく、参加する形の共有ができることへの将来性に期待。

© 2013 Sony Computer Entertainment Inc. All right reserved. Design and specifications are subject to change without notice.

### Wii U GamePadの遅延無き映像音声転送

「Wii U」開発チーム  
(任天堂株式会社)

遅延を最小限にすることに徹底したこだわり、画像を細かく分割し1フレームを待たずに順次圧縮転送するなどの技術開発を行うことで、プレイ感を損なわない映像音声再生機能付きゲームコントローラを実現したことを高く評価。

### オープンな標準化技術で設計されたXbox OneのP2Pネットワークアーキテクチャ

MSの設計部門  
(日本マイクロソフト株式会社)

Xbox 360までは独自技術で構成されていたが、Xbox OneではIPv6、IPsec、teredoなどの標準化技術で再設計された。誰もが作ることができるP2Pオンラインゲームのネットワークアーキテクチャリリースとなる点を高く評価。

### 電話、メールに替わるコミュニケーション手段のインフラ構築と提供

LINE インフラチーム  
(LINE 株式会社)

数々のオープンソースプロダクトを駆使して全世界の億単位のユーザーに安定したサービスを提供し続け、コミュニケーションインフラとしての地位を確立させたことを高く評価。

### Twitterハッシュタグの日本語対応

日本語ハッシュタグ担当者  
(Twitter Japan 株式会社)

ローマ字しか使えなかったハッシュタグをローカライズにより日本語対応し、ユーザー同士のコミュニケーション可能性を拡大した点を高く評価。

#日本語ハッシュタグ

発表授賞式 日時:9月3日(水)17:50より 会場:メインホール 栄えある最優秀賞を発表! ぜひご来場下さい!!



# リアルな街、 Unityに降臨。

Japanese Otaku City

秋葉原を再現した電気街が  
Unity Assetとして登場!



クエリちゃん



リアルな街並みを再現!



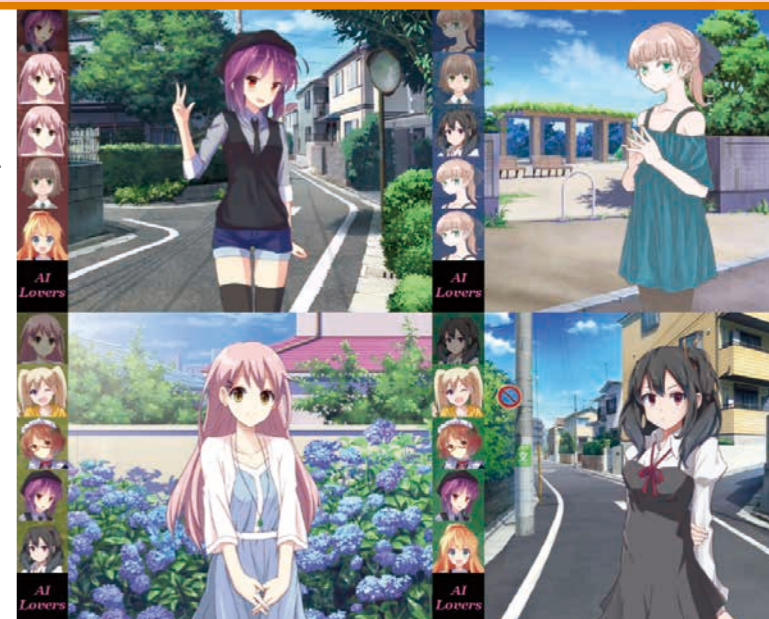
レースゲーム制作に!

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。

テーマ 恋愛シミュレーションゲーム

日時 9月4日(木)  
17:50~18:50

会場 会議センター5F 501



## CEDEC AI CHALLENGE

# 2014

(エンジニアリング分野)



講演者

坂本 一憲

国際情報学研究所  
アーキテクチャ科学研究系  
助教

佐藤 靖治

早稲田大学  
基幹理工学研究科  
情報理工学専攻 鷲崎研究室  
修士2年

小林 純一

早稲田大学  
基幹理工学研究科  
情報理工学専攻 鷲崎研究室  
修士1年

CEDEC AI CHALLENGEでは、参加者の方々に我々が提供するゲーム上のAIプログラムを開発して頂き、AI同士を戦わせることで最強のゲームAI開発者を決定します。

今年のコンテストのテーマは、まさかの恋愛シミュレーションゲーム! たくさんのキャラクタに好かれる最強のモテAIプログラムを開発しよう!! 参加者同士でAIプログラミングの腕を競い合うのはもちろん、学生やプロフェッショナルなゲームエンジニア同士の交流を促すことが、本コンテストの目的です。

Let's enjoy programming and gaming!

コンテストページ <http://www.ai-comp.net/cedec2014>

# スカルプトマイスター! 2014

今年もビジュアルアーツ分野では、デジタルスカルプトの2時間スピードチャレンジ、「スカルプト・マイスター」を行います。今回はそれぞれ異なった業界で活躍されているトップスカルプターの方々にその手腕をご披露頂きました。そのスカルプティングの過程は余すことなく収録し、前回同様ニコニコ動画にて配信予定です。  
当日に行われるトークセッションではコメンテーターも交えて制作の様子を振り返りつつ、それぞれの分野ならではの技術や発想などについてスカルプターの方々に熱く語り合ってください。

## ルール概要

- 2時間以内に指定のテーマに沿ったクリーチャーを作成
- テーマは「西遊記」の主要キャラクター(孫悟空・沙悟浄・猪八戒)を1体ずつ担当
- ベースメッシュのインポート等は行わず、単一ツールで最初から作成すること
- スクリプトやプラグイン、カスタムブラシ等によるツールのカスタマイズは極力避け、基本機能を用いて制作を行うこと
- 3Dプリントによる立体化を考慮した造形とすること

## 参加アーティスト

浅井真紀 プラスチック 原型師	黒藪裕也 株式会社カブコン CS第一開発統括 第一開発部 第一ゲーム開発室 アーティスト	山家遼 株式会社ModelingCafe デザイン部 コンセプトアーティスト
-----------------------	---	---

3Dプリントによるクリーチャーの立体出力を展示中  
展示場所：会議センター2F

日時 9月2日(火) 11:20~12:20

会場 会議センター3F 302

CEDECチャンネルで  
メイキング映像を  
配信中!

## テーマ

# 西遊記

## コメンテーター

田島光二  
Double Negative Visual Effects  
アートデパートメント  
コンセプトアーティスト

## 司会進行

大下 岳志  
株式会社トーセ  
CS開発2部  
アーティスト

[http://cedec.cesa.or.jp/2014/event/challenge\\_VA.html](http://cedec.cesa.or.jp/2014/event/challenge_VA.html)



## テーマ

自己増殖

## 日時

結果発表・表彰式

9月4日(木)

17:50~18:50

## 会場

会議センター5F 502

2011年から始まったペラコンは、プロアマ混戦の企画コンテストとして、プロのゲームデザイナーでも一度は優勝したいイベントに成長してきました。コンセプトシートというスタイルも、日本のゲーム企画の根底であるコンセプトワークを磨く、教育用の演習としても利用されるようになり成果を上げています。

「PERACON2014~ペラ企画コンテスト2014~」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。プランナーやゲームデザイナーなど企画職の方々に、日頃のしがらみや業務の足かせにとらわ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。

# PERACON2014

## ~ペラ企画コンテスト2014~

### ■応募資格

CEDECのパスがあること。

### ■テーマ

「自己増殖」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、「お気に入り」マークを付けます。順位よりも、好きなクリエイターのお気に入りを貰えた方が、プレミアム度が高かったりもします。

### ■結果発表・表彰

・9/4(木) 17:50より行われるセッション「PERACON2014 結果発表・表彰式」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バスを含むCEDECのあらゆるバ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などはありません、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)	中 裕司(プロベ)	中村 隆之(ゲームデザイナー)	大倉 純也(SCE)
上田 和敏(ゲームデザイナー)	松野 泰己(ゲームデザイナー)	末弘 秀孝(アクセスゲームズ)	石畑 義文(セガ)
岸本 好弘(東京工科大学)	飯田 和敏(ゲームデザイナー)	外山 圭一郎(SCE)	宮川 義之(AppBankGames)
樹田 省治(ゲームデザイナー)	松山 洋(サイバーコネクト)	鈴木 匡伸(ゲームデザイナー)	
時田 貴司(スクウェア・エニックス)	藤澤 仁(スクウェア・エニックス)	渡辺 訓章(ゲームデザイナー)	

[http://cedec.cesa.or.jp/2014/event/challenge\\_GD.html](http://cedec.cesa.or.jp/2014/event/challenge_GD.html)

スケジュール

会場全体図

基調講演

特別招待セッション

海外招待セッション

協賛セッション

エキシビション

ビジュアルアーツ

ゲームデザイン

サウンド

オンライン・ネットワーク

ビジネス&プロデュース

アカデミック

基盤技術

インフラ/システム

展示コーナー

AWARDS

CEDEC CHALLENGE

# 第3弾 サウンド大喜利!

# ジングル制作 タッグバトル

恒例となったサウンド大喜利の第3弾です。各社のサウンドクリエイターが、その場で示された「お題」に対してジングル（短い音楽）を制作します。今年は、パートナーとの連携によるタッグバトル。業務で培われたテクニックや、各クリエイターのツールやアプローチの違いなど、普段は見られない制作シーンを目の前で存分に見ることができます。司会進行には佐野信義氏（株式会社DETUNE）、光吉 猛修氏（株式会社セガ）をお招きしており、楽しいコメントと鋭い切り込みで挑戦者たちの技と成果を紹介します。

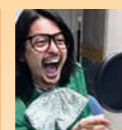
※本セッションは2コマ開催となります。

お題はその場で発表。  
サウンドクリエイターの  
真剣勝負!

日時 9月2日(火) 16:30~18:50

会場 会議センター3F 303

司会進行 (MC)



佐野 信義  
株式会社 DETUNE



光吉 猛修  
株式会社セガ

チャレンジャー



加藤 浩義  
株式会社ノイズクローク



川越 康弘  
株式会社ノイズクローク



祖堅 正慶  
株式会社  
スクウェア・エニックス



土屋 昇平  
株式会社タイトー



谷岡 久美  
フリーランス



小塩 広和  
株式会社タイトー

<http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/SND/12896.html>

## SECCON × CEDEC CHALLENGE

昨年に引き続き CEDEC 2014 では、特定非営利活動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「SECCON 2014」の横浜大会を「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。最終日の表彰式セッションでは大会の優秀者を表彰します。

開会式と表彰式では一般の CEDEC 受講者の方もご参加いただけるトークセッションを行います。開会式では上原哲太郎先生をお招きして、その歴史から日本で行われている取り組み、著作権をはじめとする情報リテラシーの課題についてお伺いします。表彰式では特別審査員として漫画ゲームセンターあらし作者すがやみつる先生をお招きするとともに、アセンブラ短歌など新しい日本のハッカー文化を発信し続ける坂井弘亮氏に登壇いただき、レトロゲーム時代を描いたマンガの描き手と読み手という立場からそれぞれの意見をぶつけあうパネルトークを実施します。

### SECCON×CEDEC CHALLENGE 予選大会

9月2日(火) 会場:会議センター 3Fフォワイエ海側  
11:20-17:00  
17:30 予選通過者発表

### SECCON×CEDEC CHALLENGE 決勝大会

9月4日(木) 会場:会議センター 3Fフォワイエ海側  
11:20 敗者復活戦  
13:10-17:00 決勝戦(クイズ大会)  
予選通過40名による対戦

### SECCON x CEDEC CHALLENGE 開会式 / 不正コピーとチートの攻防戦

日時: 9月2日(火) 11:20~12:20 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



松田 和樹  
ネットエージェント株式会社



上原 哲太郎  
立命館大学

### SECCON x CEDEC CHALLENGE 開会式 / 今昔ハッカー対談

日時: 9月4日(木) 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  
NTTデータ



坂井 弘亮  
SECCON実行委員



すがやみつる  
京都精華大学

コンテストページ <http://2014.seccon.jp/secconedec-challenge.html>

# ゲームサウンドの「新基準」 - 追従を許さない更なる進化を遂げました



比類無き、機能豊富なゲーム用インタラクティブオーディオミドルウェアWwise®は世界中のお客様のフィードバックを受け、常に最先端をリードします。

# Wwise®

オーディオクリエイターをエンパワー

audiokinetic®

info@audiokinetic.co.jp  
www.audiokinetic.co.jp

© 2014 Audiokinetic Inc. All rights reserved.

- ⊕ **最新の2014.1 版では**  
外部H/W コントローラ、  
MIDI 対応によるサンプラーと  
シンセのサポート、  
Mac 版オーサリングツール、  
Linux 対応、  
ミキサープラグインフレームワーク、  
LFO およびエンベロープ対応  
などが追加されました。



CEDEC2014  
Computer Entertainment Developers Conference

# CEDEC 書房

(場所：会議センター 2F)



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。技術書の版元が出版いたしますので、各社の的確な選定による一押しのおすすめの書籍を、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 株式会社ポーンデジタル



ポ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。先行販売や会場特別価格でのご提供なども行いますので是非皆さん足を運んでみてください。

## ② 株式会社インプレス



インプレス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予定。ぜひ、お立ち寄りくださいませ。

## ③ CG-ARTS 協会 (ウチダ人材開発センタ)



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 CEDEC2014 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！！

## ④ 株式会社 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、『「タッチパネル」のゲームデザイン』、『プログラミング HTML5 Canvas』、『リーダブルコード』、『ハイパフォーマンス プラウザネットワーク』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！

## ⑤ Matchlock Corporation.



5/28 に発売された「BISHAMON ゲームエフェクトデザイン入門」の販売いたします。新人育成や更なるスキル向上のご活用ください！！

## ⑥ 株式会社翔泳社

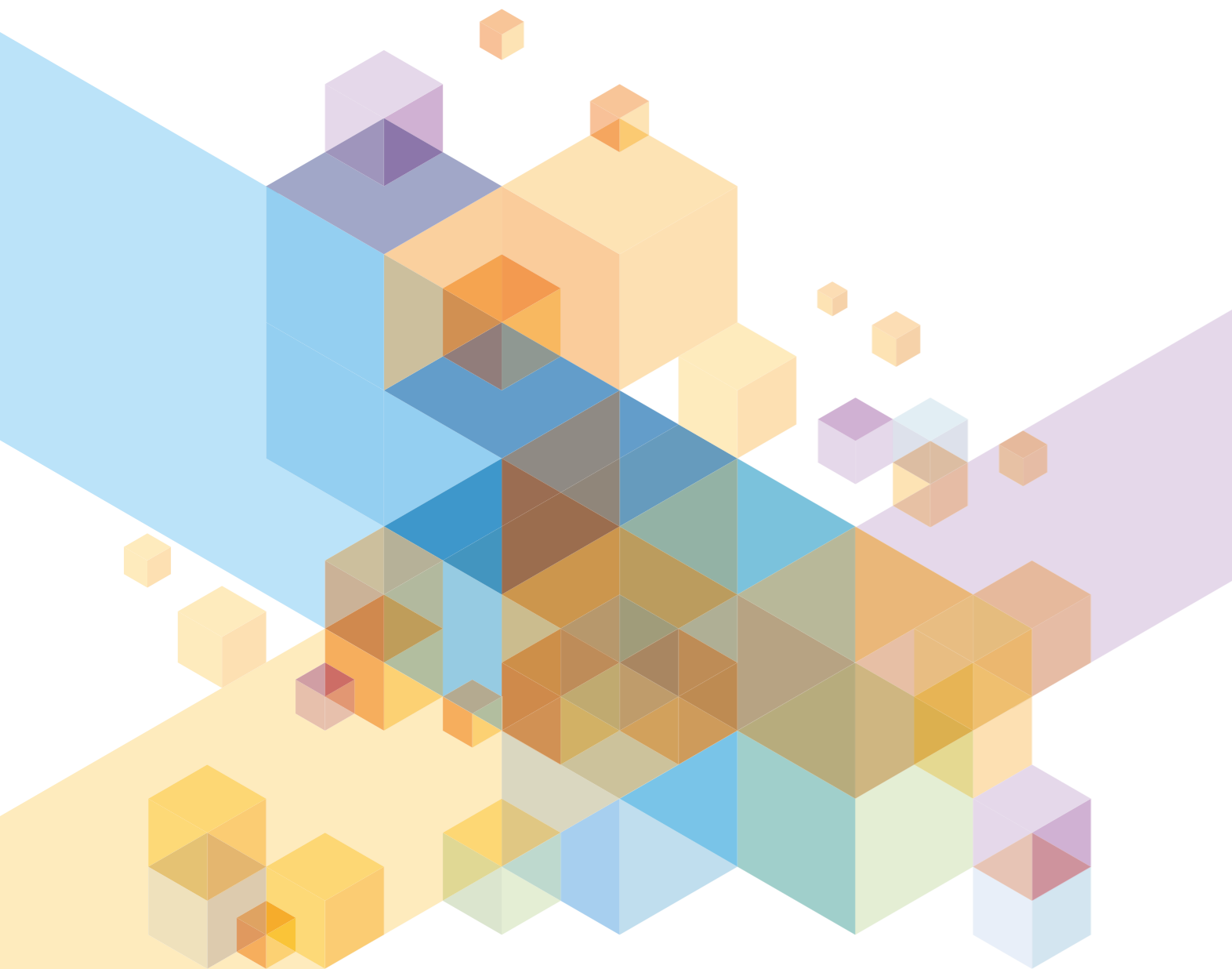


翔泳社のブースでは、Unity、Unreal Engine、Cocos2d、AndEngine、enchant.js、CRI ADX2 といったゲーム開発に関する技術書から、iOS や Android のアプリ開発系の書籍やプログラミング書、また 3D グラフィックスやキャラクターイラストといったクリエイター向け書籍まで豊富に揃えています。さらに「Oculus Rift」や「シミュレーションゲーム」に関する新刊書籍の販売も予定しています。店頭には書籍の編集者がおりますので、どうぞ気軽にお声をかけください。みなさまのお越しを心よりお待ちしております！

## ⑦ SB 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 SB 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『基礎から学べるコンピューターグラフィックス技術』(谷 史郎 著) や昨年 CEDEC AWARD 著述賞である『ゲームを動かす技術と発想』(堂前嘉樹 著) と『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) など、ゲーム開発者必携のベストセラータイトル多数！皆さまのお越しを、お待ちしております。



INSPIRE **GDC** 15

**GAME DEVELOPERS CONFERENCE**  
MOSCONE CENTER // SAN FRANCISCO, CA  
MARCH 2-6 { EXPO } MARCH 4-6, 2015

[GDCONF.COM](http://GDCONF.COM)



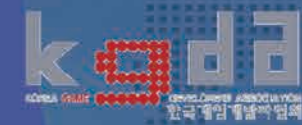
# kgdc 2014

Korea Games Conference

*Hello World Beyond Korea!*

5th ~ 7th, Nov. 2014  
Coex, Seoul, Korea

Contact of Organizer :  
Korea Game Developers Association(KGDA)  
[speaker@kgconf.com](mailto:speaker@kgconf.com)/[sec@kgconf.com](mailto:sec@kgconf.com)  
[www.kgconf.com](http://www.kgconf.com)



# スポンサーリスト

協賛

ゴールドスポンサー

シルバースポンサー



PRプログラムスポンサー



メディアパートナー



企画協力/機材協賛



(8月18日現在、社名/媒体名 アルファベット順)

たくさんの冒険をさせてもらったこどもの頃、  
いま、大人になった僕らが作れる新しい物語はなんだろう。



A NEW RPG STUDIO  
READY TO GO



さあ、一緒に!

バトルディレクター / リードプログラマー / マーケティングディレクター / テクニカルアーティスト  
演出監督 / リード3DCGデザイナー(キャラ・BG) / リードモーションデザイナー  
リードメニューデザイナー / リードエフェクトデザイナー

www.新規RPG採用.com