



SQUARE ENIX®

オープンカンファレンス 2012

2012年11月開催決定

日程、プログラム、申込み方法はこちら ▶▶▶ <http://sqex.to/open.conference>

© 2012 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

Program Guide

Entertainment
Diversity



2012.8.20 (月) ~ **8.22** (水)

Computer Entertainment Developers Conference 2012
(CEDEC 2012)

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)

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

会場：パシフィコ横浜 会議センター

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

プラチナスポンサー



ゴールドスポンサー



シルバースポンサー



SONY



KONAMI

私たちの 本当の ヒット作は、 人財です。

昨日の成功に満足しない。新しい世界に挑みつづけること。
私たち KONAMI をたとえるなら「40年続くベンチャー企業」。
なにより誇るのは、働く仲間のチャレンジスピリットを
サポートするノウハウとステージがあることです。
あなたのキャリアを飛躍させるチャンスが、KONAMIにはあります。

ゲーム制作・開発スタッフ募集。詳しくはKONAMI中途採用ページへ。

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

KONAMI 中途採用

検索



Welcome to CEDEC

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

イノベーションとクリエイションの融合により大きく発展してきたコンピュータエンターテインメント業界にあって、技術力の向上、開発者のスキルの底上げを目指して先進的な役割を果たしてきた CEDEC。

今年のテーマは「エンターテインメント・ダイバーシティ」。

「ダイバーシティ」とは、多様性、個性の違いという意味です。

コンピュータエンターテインメント産業は、コンテンツやビジネスの形、必要とされる技術的なスキルの広がりから、顧客のスタイルやマーケットまで多様化しています。今年は、昨年のテーマ「Cross Border」をさらに進め、多様性が高まる中で交流を図り、今まで以上に変化していくことをテーマとしました。

CEDEC が参加する皆様にとって有意義な交流の場であることを願っています。

後援



伊吹 英明

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

今回 CEDEC が 14 回目の開催を迎えられることをお慶び申し上げます。

今年のテーマは「Entertainment Diversity」とのことですが、CEDEC が昨年より「Computer Entertainment Developers Conference」と名称を改められたのも、業界の壁を越えて多様な技術や知識の交流を推進するという意志の表明であったものと承知しております。近年、スマートフォンやタブレットの普及等により、IT 技術による「Entertainment」は、これまでの「ゲーム機器」や「ゲームソフトウェア」といった言葉では括れない多様な領域へと広がっています。本年のテーマの通り、コンピュータエンターテインメントに関わるあらゆる人々が一堂に会することにより、更なる融合や新たな多様性が生まれることを期待しております。

この一年を考えてみても、我が国のコンピュータエンターテインメント産業は、新たな携帯型ゲーム機の発売やソーシャルゲームの急成長など、大変な活況を見せております。また、高性能化したプラットフォームや複雑化する技術への対応、成長に伴う新たな課題への対応など、コンピュータエンターテインメント産業は常に変革の中にあります。この変革へ着実に対応していくためには、CEDEC のような情報発信・情報共有の場は欠かせません。

CEDEC2012 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



林 文子

横浜市長

CEDEC2012 の開催、誠におめでとうございます。全国から横浜にお越し頂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 万人の市民を代表し、心から歓迎いたします。今や日本全体を巻き込み、牽引するまでに発展した、コンピュータエンターテインメント産業の最先端の議論の場として、毎年横浜が選ばれ盛大に開催されますことを、大変嬉しく思います。

CEDEC2012 の開催期間中、ここ横浜では、街全体がダンス一色に染まるフェスティバル「Dance Dance Dance @ YOKOHAMA 2012」を、シンボリック事業として開催しております。ダンスは、言葉によらず世界の人々が感動を共有できるアートであり、エンターテインメントです。エンターテインメントによって世界中の人々と感動を共有したいという志は、皆様と本市では同じだと思っております。このような背景の中、CEDEC が横浜の恒例行事として開催されることは、非常に意義深いことだと思っております。

CEDEC2012 の開催にご尽力された関係者の皆様に深く敬意を表するとともに、本カンファレンスのご成功と、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お祈りし、ご挨拶とさせていただきます。

スケジュール

基調講演

特別招待

協賛セッション

プロラッシュ

ビジュアルアーツ

ゲームデザイン

サウンド

ネットワーク

プロモーション

マーケティング

アカデミック

シンポジウム

海外招待プログラム

新分野

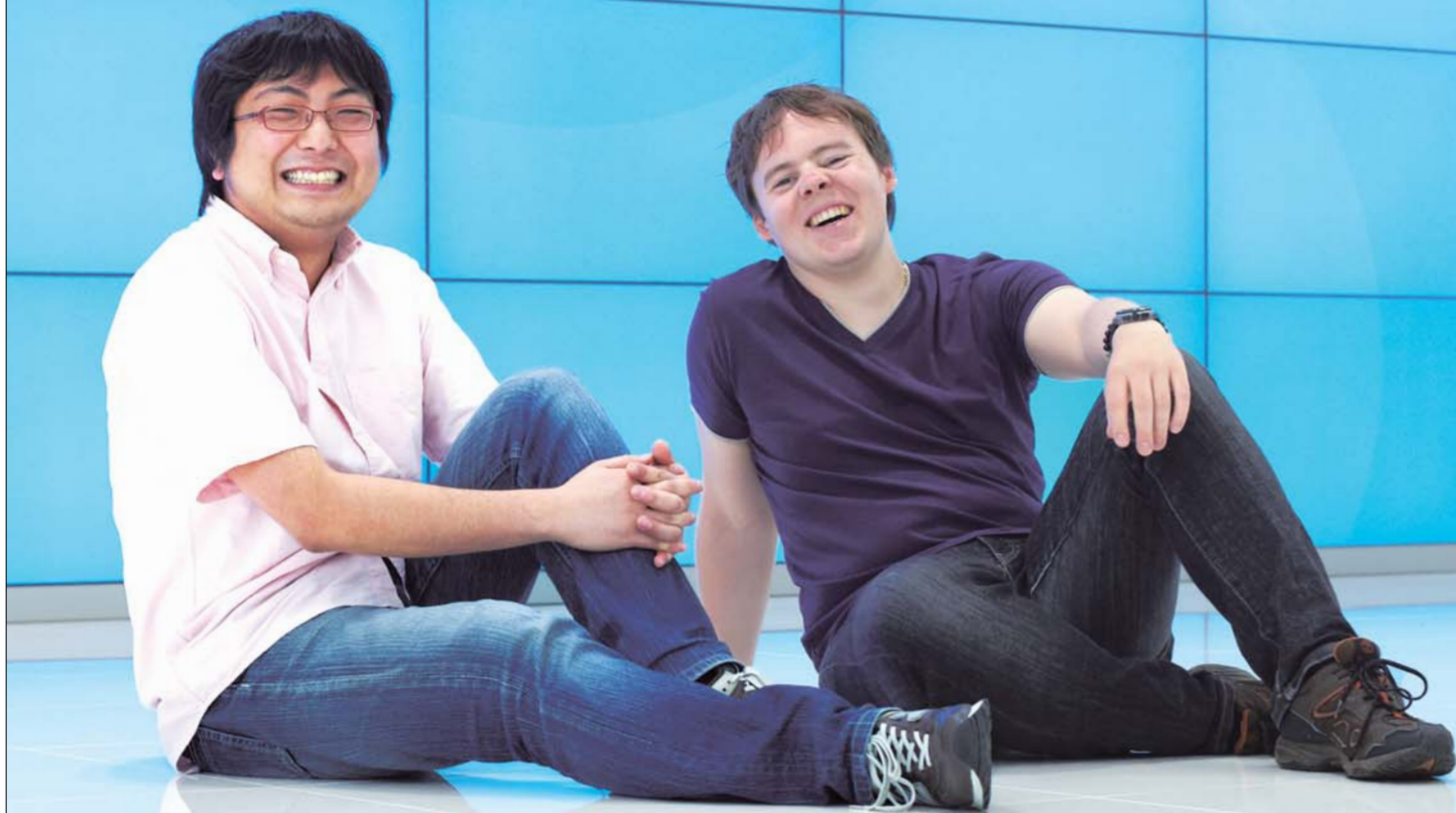
イノベーション

展示コーナー

AWARDS

CITIZENS

CEDEC



エンジニア、ゲームクリエイター積極採用中!

エンジニア

GREEで提供する「ソーシャルゲーム」の企画・設計・開発・運用などを担当していただけます。

ディレクター

GREEで提供する「ソーシャルゲーム」と「各種コンテンツ」の企画・ディレクション・運用などを担当していただけます。

クリエイティブ

GREEで提供する「ソーシャルゲーム」のアート、UIの企画・開発・運用および「各種コンテンツ」のデザイン、キャラクターグッズの企画・制作などを担当していただけます。

GREE株式会社 GREE,Inc 従業員 / 正社員 1,203人(連結ベース・2012年3月末時点) 所在地:東京都港区六本木6-10-1 六本木ヒルズ森タワー

応募方法・募集要項の詳細はこちら

<http://gree.jp/r/37835/>

※携帯電話、スマートフォンからご覧頂けます。

■CEDEC運営委員会

CEDEC 2012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	斎藤 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
フェロー	鶴谷 武親	ポリゴンマジック株式会社
	松原 健二	ジンガジャパン株式会社
	吉岡 直人	インディペンデントコントラクター

■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
運営担当	藤村 幹雄	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
プログラミング	南野 真太郎(主担当)	ジーブラ株式会社
ビジュアルアート	渡辺 雅央	株式会社サイバーコネクトツー
	金久保 哲也(主担当)	株式会社バンダイナムコスタジオ
サウンド	亀井 敏征	グリー株式会社
	中西 哲一(主担当)	株式会社バンダイナムコスタジオ
オンライン/ネットワーク	土田 善紀	株式会社スクウェア・エニックス
	門脇 宏(主担当)	株式会社ディー・エヌ・エー
ゲームデザイン	福田 淳史	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
	逸藤 雅伸(主担当)	株式会社モバイル&ゲームスタジオ
プロデュース	鬼頭 雅英	株式会社バンダイナムコスタジオ
	庄司 卓(主担当:兼務)	株式会社セガ
ビジネス&マネージメント	藤村 幹雄(兼務)	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
	齊藤 康幸(主担当)	株式会社ヘキサドライブ
アカデミック・基盤技術	中村 樹之	株式会社セガ
	三上 浩司	東京工科大学
インタラクティブ	宮下 芳明	明治大学
	今給黎 隆(主担当)	グリー株式会社
海外トラック	粉川 貴至	株式会社セガ
	吉岡 直人(主担当)	インディペンデントコントラクター

■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	狩野 直士	株式会社カブコン
メンバー	古賀 豊	株式会社コーエーテクモゲームス

■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	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

■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	近藤 広明	Dolby Japan 株式会社
	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の国際化や海外トラックについてアドバイスをを行います。

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
	稲見 昌彦	慶應義塾大学
	蝦名 寿昌	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
	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
	津田 順平	株式会社コーエーテクモゲームス
	中嶋 謙互	MMOG 開発者
	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
	水谷 崇	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

スケジュール 8.20 (月)

セッションタイトル	講師名	セッション会場
9:45~11:05		
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 メインホール
KN あなたはなぜゲームを作るのか	桜井 政博/有限会社ソラ	1F メインホール
11:20~12:20		
海外 Far Cry 3 リアルタイム GI ソリューション - Deferred radiance transfer volumes (ディファードラディアンストランスファーボリューム)	Mickael Gilibert Ubisoft, Montreal, Canada	1F メインホール
PD GD Too Japanese なゲームって... 海外で評価されない? ~ 「GRAVITY DAZE」重力的謎解き: 上層への帰還において、彼女の宇宙に生じた振動の場合~	五十峯 誠・佐藤 直子 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F 301
VA イメージからカタチへの表現プロセスを語る ~ 原型師 x ゲームモデラー 対談	鋭之介 初代 日野/塗装、造形師 NAOKI プロモテラー 黒敷 裕也・高木 康行/株式会社カプコン	3F 302
SND PG 気づいてよ! 知られざる珠玉のサウンドリアルタイム技術	笠原 直・西松 優一・谷山 輝 株式会社スクウェア・エニックス	3F 303
PG VA ソウルキャリバー 5 の描画パイプラインとテクスチャカスタマイズ技術	谷 史郎/株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 304
PG BM ゲーム市場におけるアドビ システムズの役割: ゲームプロデューサー、ディレクター、経営層向けオーバービュー	チボ インペール/アドビ システムズ 株式会社	3F 311+312
SP 『未来館常設展示「アナグラのうた」にみるゲーミフィケーションの事例/情報科学とコンピューターゲームが協力して描きだした未来の「シアワセ」』	飯田 和敏/グラスホッパー・マニファクチャア 島田 卓也/フリーランス 犬飼 博士・山下 寿也/エウレカコンピューター株式会社	3F 315
Co-located ワイヤレス・ブロードバンドの進化と次世代技術	木暮 祐一/一般社団法人ブロードバンド推進協議会	4F 411+412
NW PG ARMORED CORE V のオンラインサービスにおけるクラウドサーバー活用事例	恵良 和隆/株式会社フロム・ソフトウェア	5F 501
GD PD メイキング オブ グルヴコースター ~ ジェットコースターに GROOVE を添えて~	石田 礼輔・小塩 広和 株式会社タイトー	5F 502
BM 大規模開発のプロジェクト管理 ~ ドラゴンクエスト X におけるマネージメント事例~	荒木 竜馬/株式会社スクウェア・エニックス	5F 503
11:20~18:50 ワークショップ		
BM Scrum Boot Camp in CEDEC 2012	今給黎 隆/グリー株式会社 西村 直人/株式会社永和システムマネジメント 西羽 龍太郎/Ryuzee.com	5F 513
13:30~14:30		
GD PD ドラゴンコレクションの産みの親が語る SNS ゲームの作り方	兼吉 完聡/株式会社コナミデジタルエンタテインメント	1F メインホール
BM PlayStation®Mobile の挑戦	浅野 剛史/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F 301
SP UX デザイン入門 ~ 新刺りが趣味の川西裕幸さんが最後に取り組んでいたこと~	栗山 進・潮田 浩/株式会社ミツエーリンクス 高橋 忍/日本マイクロソフト株式会社	3F 302
SND PG Phantasy Star Online 2 におけるプロシージャル BGM システム	小川 卓哉・小林 秀聡・今別府 デニス 幸生・増田 亮 株式会社セガ	3F 303
PG 60fps への道: Flash ゲームにおけるパフォーマンスチューニングの A to Z	ホール アンディー/アドビ システムズ 株式会社	3F 304
PG VA ストレスの無いテクスチャペイキング	ジェンズ・オルソン/Autodesk, Inc.	3F 313+314
SP PG VA 数学がつながるカタチ - 幾何学的な形状補間法 -	鍛冶 静雄/山口大学	3F 315
Co-located 次世代 WiFi/WiGig が変えるコンテンツ流通	足立 吉弘/株式会社 日本・社会システムラボラトリー(NSIabo)	4F 411+412
AC PG VA コンピュータ・グラフィクス関連の最新論文紹介	田村 尚希・安田 廉 シリコンスタジオ株式会社	5F 501
AC PG 表情認識の簡易化と活用	藤井 栄治/株式会社タイトー	5F 502
BM バックログをゲームデザインドキュメントとして使う	Samuel Ranta-Eskola/Hansoft	5F 503
13:30~15:50 ラウンドテーブル		
VA ゲームエフェクトの今とこれから	岩出 敬/株式会社セガ 片平 進一/株式会社バンダイナムコスタジオ 下澤 章吾/ジープラ株式会社	5F 511+512
14:50~15:50		
VA PG メイキング オブ「Agni's Philosophy - FINAL FANTASY REALTIME TECH DEMO」~リアルタイムCG映像の未来~	橋本 善久・野末 武志・岩田 亮 株式会社スクウェア・エニックス	1F メインホール
GD BM TOKYO JUNGLE ~経験ゼロの若者による企画立案から発売までのサバイバル術~	山際 眞見/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 片岡 陽平/株式会社クリスピーズ	3F 301
NW ゲーム業界におけるプライバシー保護	高木 浩光/独立行政法人産業技術総合研究所	3F 302
SND GD サウンドコンフィグは必要か否か? FINAL FANTASY XIII-2 における音響バランスの取り組み	矢島 友宏・菅沼 篤/株式会社スクウェア・エニックス 染谷 和孝/株式会社 東海サウンド	3F 303
PG HTML5+JavaScript によるフレームワークを用いたゲーム UI 開発手法	伏見 遼平・高橋 諒 株式会社コピキタスエンターテインメント	3F 304
PG Flash を使った PC, Android, iOS 向けにハードウェアアクセラレーション対応の 2D ゲーム開発	ホール アンディー/アドビ システムズ 株式会社	3F 311+312
PG VA 最新リアルタイムグラフィックス、Direct X 11 に対応した Autodesk Maya	マイケル・アシュワース/Autodesk, Inc.	3F 313+314
AC A/V機器とゲームの幸せな明日	森口 明彦/株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 315
Co-located モバイル AR の市場動向とクアルコムとの取り組みについて	渡辺 潤・白田 昌史/クアルコムジャパン株式会社	4F 411+412

6 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
14:50~15:50		
PG SND 音楽ゲーム/ダンスゲーム開発事例: 「The Black Eyed Peas Experience」を支えた 6 つのプログラム設計	佐々木 瞬/株式会社イニス	5F 501
BM GD PD データマイニングによって変わった「大熱狂!! プロ野球カード」の Key Performance Indicator の事例研究	井澤 正志/株式会社gloops	5F 502
BM 未来を切り開く人材をどう育てるべきか? <人材育成本音パネル>	三上 浩司/東京工科大学 矢野 貴浩/株式会社サイバーネット	5F 503
16:30~17:30		
GD パズル&ドラゴンズ ~嫁と開発と私~	山本 大介/ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社	1F メインホール
PG VA リアルタイムグローバルビルミネーションのススメ	徳吉 雄介/株式会社スクウェア・エニックス	3F 302
ショートセッション: クロスプラットフォームの 2D/3Dグラフィックス技術	PG HTML5 で 2D ゲームを作るために 川井 重直/ジープラ株式会社	3F 304
	非ネイティブクロスプラットフォーム 3D グラフィックス開発 林 洋人/株式会社セガ	
PR NW SND ミドルウェアで解決! スマートフォンアプリ開発の苦労や悩み	櫻井 敦史/株式会社 CR I・ミドルウェア	3F 311+312
PG AR Game 開発のツボ	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	3F 313+314
ショートセッション: ゲームが与える 「人にいいこと」	BM リハビリ用シリアスゲーム開発・運用・そしてビジネスへ 『樹立の森 リハビリウム 1・2』制作、2年間の軌跡~ 松隈 浩之/九州大学 服部 文忠・東 浩子・梶原 治朗/特定医療法人 順和 長尾病院	3F 315
	AC 気晴らしとしてのゲームが感情と生理活動に与える影響: ゲーム研究最前線 Today Baba Game Lab 木村 知宏/東京大学	
Co-located センサーネットワーク、ビッグデータが変えるゲームの形 e スポーツグラウンドの試み	犬飼 博士/エウレカコンピューター株式会社 三ツ谷 洋子/株式会社スポーツ21エンタープライズ	4F 411+412
ショートセッション: 内蔵ツールは救世主 足りうるか?	BM PG スクウェア・エニックスにおける共通 DCC ツール環境 あなたのゲームエンジンをもっと多くの人に使っていただくために 佐々木 隆典・高木 啓太 株式会社スクウェア・エニックス 大井 勇樹/株式会社カプコン	5F 501
ショートセッション: アジャイル開発 適用事例	BM アーケードゲーム「WORLD CLUB Champion Football」の スクラム導入への取り組み アジャイル開発はスクラムだけじゃない! ~スクラム+XP+アジャイル UX+ゲーム最適化 石畑 義文/株式会社セガ 田中 宏幸/株式会社イリンクス	5F 502
海外 取引の流れ: グローバル・ファンディング動向の理解と活用	Jason Della Rocca/Perimeter Partners	5F 503
16:30~18:50 CEDEC CHALLENGE		
SND SP サウンドクリエイター大喜利! 各社対抗「シングルライブ制作」	山本 亮治・加藤 あずさ・大島 香織/株式会社カプコン 木村 雅男/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 井上 拓/株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 303
17:50~18:50		
SP バンダイナムコ S3D 大喜利	石井 源久・室前 嘉樹・木水 克典・湊 和久・豊田 耕志/株式会社バンダイナムコスタジオ 和田 太一/株式会社BNDeNA	1F メインホール
PG BM スケールアウトできる開発体制構築の取り組み	痴山 結史/JCGS	3F 302
AC PG 個性を持った将棋プログラムを目指して一強くするという目標を達成した後に~	松原 仁/公立はこだて未来大学 保木 邦仁・伊藤 毅志/電気通信大学 山下 宏/プログラマ 金子 知通/東京大学	3F 304
PG 初公開! Havok Vision Engine	ピーター・ヴォス/Havok	3F 311+312
SP PlayStation®Vita 機能紹介	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 313+314
Co-located AR(拡張現実)がもたらす新たな世界観の創出	田村 建士/レイ・フロンティア株式会社	4F 411+412
BM アーケードゲームの技術の変遷と「組み込みエンジニア」の育成	三部 幸治/株式会社タイトー	5F 501
PG VA Kingdom Under Fire II でのアニメーションシステム	辛 孝宗/BLUE SIDE Inc.	5F 502
海外 プレイスティングとテレメトリー	Christopher Jordan Lynn/Volition	5F 503
VA PG テクニカルアーティストラウンドテーブル 2012 Final	藤 一博・表田 法人/株式会社セガ 山口 由晃/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 亀川 祐作/グリー株式会社 長松 龍太郎/株式会社バンダイナムコスタジオ	5F 511+512

KN 基調講演 **PG** プログラミング **VA** ビジュアル・アート **GD** ゲームデザイン **SND** サウンド **NW** ネットワーク **PD** プロデュース
BM ビジネス&マネージメント **AC** アカデミック・基礎技術 **SP** ノン・ジャンル **海外** 海外招待トラック **BoF** 新分野 **Co-located** Co-located Event
 特別招待セッション **PR** スポンサーシップセッション
 同時通訳 (日・英・米・日・韓・日) 逐次通訳

Welcome Reception (Speakers Only)

日時: 8月20日(月) 19:15 ~ 21:00 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けません。

プラチナスポンサー

※掲載内容は8月9日現在の情報です。講演時間、会場等に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。 7

- スケジュール
- 基調講演
- セッション 特別招待
- セッション 協賛セッション
- セッション プロダクション
- セッション ビジュアルアート
- セッション ゲームデザイン
- セッション サウンド
- セッション ネットワーク
- セッション プロデュース
- セッション マネージメント
- セッション アカデミック・基礎技術
- セッション ノンジャンル
- セッション 海外招待トラック
- セッション 新分野
- セッション イベント
- セッション 展示コーナー
- セッション AWARDS
- セッション CEDEC

スケジュール 8.21 (火)



セッションタイトル	講師名	セッション会場	
9:45~11:05			
KN メンタルシミュレーション-認知科学から見たコンピュータエンタテインメントの世界	安西 祐一郎/独立行政法人日本学術振興会	1F マイホール	
11:20~12:20			
PG 加速する次世代: ティム・スウィーニーが語るゲームの未来	ティム・スウィーニー/Epic Games, Inc.	1F マイホール	
GD VA 少女は空に落ちる ~オープンフィールドに構築された「GRAVITY DAZE/重力的眩暈: 上層への帰還において、彼女の宇宙に生じた振動」のコアゲームデザインと GUI~	大倉 純也・長岡 靖仁・能登 伸治 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F 302	
SND PG サウンド開発を支えるツール群 ~こんなに便利になりました~	南 明宏・笠原 直・谷山 輝 株式会社スクウェア・エニックス	3F 303	
NW PG ファンタシースターオンライン2におけるデータ通信手法	戸谷 弘一/株式会社セガ	3F 304	
PR BM PG PD 3D グラフィクスエンジン「千鳥」の活用~アプリ開発から AR・VR 分野への応用~	浅井 康平・辻野 晃一 株式会社プレミアムエージェンシー	3F 311+312	
PR PG NoSQL x クラウドで作る! 最新ソーシャルゲームアーキテクチャー	松尾 康弘/アマゾン データ サービス ジャパン 株式会社	3F 313+314	
SP PG 物理シミュレーション最前線! 【グラフィクスと CAD 研究会共催・パネル&ラウンドテーブル企画】	栗山 繁/豊橋技術科学大学 今日 黎隆/グリー株式会社 金井 崇・梶谷 信行/東京大学 原田 隆宏/Advanced Micro Devices, Inc. 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 西田 祐輔/株式会社コナミデジタルエンタテインメント	3F 315	
PG 開発者にとっての Windows 8	Sponsored by Microsoft 渡辺 友太/日本マイクロソフト株式会社	4F 414+415	
BM 業界初の試み? 4 社合同新人研修の内容と今後について	瀧本 弥生/株式会社イニス	5F 501	
VA PG Child of Eden, ルミネス エレクトロニックシムフォニーから見る音とビジュアルの関係	高梨 真・小林 賢五・浅地 義太 キューエンタテインメント株式会社	5F 502	
PG 次世代キャラクター A I アーキテクチャーの構築	三宅 陽一郎/株式会社スクウェア・エニックス	5F 503	
PG 固定シェーダグラフィックスハードウェア PICA200 の思考	大淵 栄作/株式会社デジタルメディアプロフェッショナル	5F 511+512	
13:30~14:30			
PG 西川善司の「CEDEC 2012」ゲーム開発マニアックス (物理シミュレーション/GPGPU 編)	西川 善司/TRY-Z 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 松宮 雅俊/株式会社カブコン 津田 順平/コーエーテクモゲームス 原田 隆宏/Advanced Micro Devices, Inc. 新井 タビル/シリコンスタジオ株式会社	1F マイホール	
BM そもそもソーシャルゲームとは何なのか?	Sponsored by DeNA 小林 賢治/株式会社ディー・エヌ・エー	3F 301	
VA GD PlayStation®Vita「GRAVITY DAZE」での Living Background を 考慮した背景ワークフロー	山口 由晃/株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F 302	
PR NW GD PD コンシューマゲームでの挑戦! ネットワークを活用したゲームの構築と運用「シェルノサーズ」の事例	土屋 鏡/株式会社ガスト 佐藤 修/株式会社CRI・ミドルウェア 渡邊 幸二/ブロックバスター株式会社	3F 303	
SND BM カブコンサウンドが考える日本と海外のゲームオーディオ制作	岸 智也/株式会社カブコン	3F 304	
PR PG ストリームのススメ ~開発者の負担を軽くする今どきの構成管理~	岡野 喜久男/株式会社東陽テクニカ	3F 311+312	
PR PG 「プログラマー育成+静解析」という幸せな選択	安竹 由起夫/コベリティ日本支社 高橋 敦俊/株式会社セガ	3F 313+314	
ショートセッション: ゲームは開発して 完成から運用への継続へ	BM NW アーケードネットワークサービス 「ALL.Net」のサーバ環境構築、運用 オンラインゲーム、開発から運営へのバトンタッチ	作本 真/株式会社セガ 木下 昌也/株式会社タイトー	3F 315
PG Metro スタイルに対応したアプリケーションの開発概要	Sponsored by Microsoft 新村 剛史/日本マイクロソフト株式会社	4F 414+415	
ショートセッション: ゲームとコミュニケーション の新たな関係	GD オンラインゲーム時代における、ゲーム内コミュニケーション設計の基礎知識 PD BM 宴会コミュニケーションツールを作ってみたら、こんな遊ばれ方だった	本城 嘉太郎/株式会社DropWave 遠藤 雅伸/株式会社モバイル&ゲームスタジオ	5F 501
ショートセッション: サウンドがミドルウェアに ダンスを載せる	PG GD FPS エンジンを使った音楽ゲーム制作 -Unreal は如何にしてダンスを載せたか- SND PG 海外製ミドルウェアを使ったサウンド制作 -Wwise は如何にしてダンスを載せたか-	デイヴィッド・ヴェントゥラ/株式会社イニス 谷 賢史/株式会社イニス	5F 502
海外 サーバマシン 1 台で MMO 同時接続者数 10,000 名を実現する方法	Hyunjik Bae/Netention	5F 503	

Developers' Night

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

(予定、CEDEC AWARDS 2012発表授賞式終了後の開始となります)

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)

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。

プラチナスポンサー



ゴールドスポンサー



展示ブース



セッションタイトル	講師名	セッション会場	
13:30~14:30			
ショートセッション: ゲームの発表 海外市場の発表	BM 中東のゲーム市場とヨルダンのゲーム産業 チリ/ラテンアメリカ発のビデオゲーム: 課題と	佐藤 翔/株式会社メディアクリエイト Pablo J. Gorigoitia/VG Chile/IGDA Chile President	5F 511+512
14:50~15:50			
海外 Uncharted 3 のアウトソーシング: XPEC ポストモータム	Solomon Temowo/XPEC Entertainment	1F マイホール	
BM スマートフォンソーシャルゲーム開発の今後(仮)	Sponsored by DeNA 水島 壮太/株式会社ディー・エヌ・エー	3F 301	
PG 「GRAVITY DAZE/重力的眩暈: 上層への帰還において、彼女の宇宙に生じた振動」/ 携帯型エンタテインメントシステムゲーム機 PlayStation®Vita におけるオープンワールドゲームの作り方	横川 裕・水間 大介・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	3F 302	
SND PG GD Final Fantasy XIV で搭載されたサウンド新技術の紹介	西松 優一・榎 正慶 株式会社スクウェア・エニックス	3F 303	
ショートセッション: チーム AI プログラミング コンテスト/セキュリティ アワード一躍	PG Samurai Coding などによるゲーム AI プログラミングコンテストの ための原則とパターン NW PG 初心者のためのセキュリティ/プライバシー講座	鷲崎 弘宜・坂本 一憲・和田 雅彦/早稲田大学 大澤 範之/Maniac House(個人サークル)	3F 304
PR PG ARM X GPU のすべらない話	菅波 憲一/アーム株式会社	3F 311+312	
PR VA PG 改めて注目される 2D アニメーションツール「SpriteStudio」 - 国産 2D ツールが(舶来ゲームエンジンに力借りながら)世界へ -	浅井 維新・大野 正樹 株式会社ウェビテック/ロジ・コム	3F 313+314	
SP PG JaSST×CEDEC コラボセッション: より効果的なソフトウェアテストのための「テスト・ツールまるわかりガイド」	町田 欣史/株式会社 NTT データ	3F 315	
PG KINECT テクノロジーとナチュラルユーザーインターフェイスの可能性	Sponsored by Microsoft 千葉 慎二/日本マイクロソフト株式会社	4F 414+415	
ショートセッション: ゲーム発の アニメーションとは	PD 劇場用 3D アニメーション「ドットハック セカイの向こうに」 ゲーム会社が作る 3D 立体映画 VA GD ユーザーに中心キャラクターとしての認知に成功したアニメーション・メロッド ~ゴッドイーターから見るフィジカル中二論~	二塚 万佳/株式会社サイバーコネクトツー 河野 紀子/株式会社バンダイナムコスタジオ	5F 501
ショートセッション: 他分野の技術を用いた 開発に活用するには	GD PD アーケードゲーム制作のノウハウを、スマホ向けゲーム制作に 注ぎ込むとこうなった GD これからのシリアスゲーム開発: 海外政府機関における B to B ゲーム (ウォーゲーミング)開発の実際	平魯 隆導/株式会社セガ 蔵原 大/株式会社ジェイブレインホールディングス (http://j-brain.jp/) 高橋 志行/一橋大学大学院社会学研究科 (株)遊帆堂	5F 502
PR PG BM アンリアル・エンジンを使った開発手法を さらに効果的にするためのパネルディスカッション	下田 純也・ティム・スウィーニー・ロブ・グレイ/Epic Games Japan 下田 星児/株式会社 サイバーコネクトツー スコット・ストッダード/Chair Entertainment Group ロバート・太田・ディートリッヒ/株式会社イニス	5F 503	
ショートセッション: 新たな話題に挑める ゲームのためのシステム	BoF Substitutional Reality (SR) システムという新しい体験プラットフォーム AC 実用的な VR 訓練システムの構築と評価方法の確立に関する研究	藤井 直敬/理化学研究所 渡部 直人/一般財団法人電力中央研究所	5F 511+512
PR PG enchant.js + HTML5 によるマルチプラットフォーム開発	清水 亮/株式会社ユビキタスエンターテインメント	5F 513	
16:30~17:30			
BM 我が「今しかない」と思った瞬間	Sponsored by DeNA 馬場 保仁・門脇 宏/株式会社ディー・エヌ・エー 松原 健二/ジンガジャパン株式会社	3F 301	
PG VA バンドデジネの世界を手に「GRAVITY DAZE/重力的眩暈: 上層への帰還において、 彼女の宇宙に生じた振動」のグラフィックスエンジン解説	横川裕・宮前 雄生・松田 圭司 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F 302	
SND 声優と音響監督から見たアニメーションの音響制作の現場	郷田 ほづみ/有限会社 湘南アクトステージ	3F 303	
NW PG ネットワークゲームの不正行為と対策	堀口 真司・池添 徹/グリー株式会社	3F 304	
VA GD Infinity Blade コンソールからモバイルへの飛躍	スコット・ストッダード/Chair Entertainment Group	3F 311+312	
PR PG AWS クラウドデザインパターン応用編: ソーシャルゲームにおけるクラウドアーキテクチャー	堀内 康弘/アマゾンデータサービスジャパン株式会社	3F 313+314	
SP GD センスオブワンダーナイトからインディゲームフェスティバルへの道	小野 憲史・新 清士/IGDA 日本 天谷 大輔/開発室 Pixel	3F 315	
PG Windows と Xbox LIVE	Sponsored by Microsoft 川口 昇/日本マイクロソフト株式会社	4F 414+415	
PG VA 物理的なビジュアルのためのアセット制作フロー	五反田 義治/株式会社トライエース	5F 501	
PG NW Unity を使用した MMO ゲーム開発	榎原 武・望月 大作・ロドリゲス オスカル 株式会社セガ	5F 502	
VA PD "The Black Eyed Peas Experience": ハリウッドが日本の開発会社の ビジョンを「キャプチャー」した方法	アイエル・ウィルフリッド/株式会社イニス	5F 503	
VA PG フェイスクャプチャー 3分クッキング! ~5 時間分のフェイスクャプチャーを数分で処理した仕組み~	工藤 裕一・坂本 吉紀・中村 和憲・畑中 めぐみ 株式会社セガ	5F 511+512	
17:50~19:30			
CEDEC AWARDS 2012 発表授賞式		1F マイホール	

KN 基調講演 PG プログラミング VA ビジュアル・アート GD ゲームデザイン SND サウンド NW ネットワーク PD プロデュース
BM ビジネス& マネジメント AC アカデミック・基礎技術 SP ノン・ジャンル 海外 海外招待トラック BoF 新分野 Co-located Event

特別招待セッション PR スポンサーシップセッション

同時通訳 (日>英/英>日/韓>日) 逐次通訳

スケジュール
基調講演
セッション
特別招待
協賛セッション
プロダクション
ゲームデザイン
サウンド
ネットワーク
プロデュース
マネジメン
アカデミック・基礎技術
ノンジャンル
海外招待トラック
新分野
イベント
展示コーナー

スケジュール 8.22 (水)



セッションタイトル	講師名	セッション会場	
9:45~11:05			
KN デジタル製作環境におけるアナログマインド	上杉 裕世 / インダストリアル・ライト & マジック (ILM)	1F メインホール	
11:20~12:20			
VA クロスボーダー「AIxアニメーション」パネルディスカッション	南野 真太郎 / ジーブラ株式会社 白子 路央 / 株式会社セガ 三宅 陽一郎 / 株式会社スクウェア・エニックス 上野 浩樹 / 株式会社ユークス YUKES LA Inc. 1F メインホール 金久保 哲也 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	1F メインホール	
PG 「開発者コミュニティの育て方」 ～オープンソースプロジェクト「Jenkins」の運営から学んだこと～	川口 耕介 / CloudBees	3F 301	
BM 1億人から70億人へ。ソーシャルゲームで世界に感動を!	Sponsored by GREE エミリオ・ガジェゴ サンブラン / 松倉 友樹 / グリー株式会社	3F 302	
SND 「音の見える化」によるサウンド実装の効率化と、これから	黒畑 喜弘・中西 哲一 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 303	
PG クラッシュダンブの解析手法	池内 英夫 / 株式会社セガ	3F 304	
VA NaturalMotion Ltd.: 次世代型アニメーションについて	サイモン・マック / NaturalMotion Ltd.	3F 311+312	
SND ゲーミング用 AstoundSound®: ゲームのためのリアルタイム 3D 空間オーディオ	Jerry Mahabub・Michel Henein / GenAudio, Inc.	3F 313+314	
SP GGJ からプロのゲーム開発者が学んだこと	小野 憲史 / IGDA 日本 後藤 誠 / マッチロック株式会社所属 湊 和久 / 株式会社バンダイナムコスタジオ 石川 将光 / フリーランス	3F 315	
ソーシャルインタラクションのこれから			
BM ゲームに使える翻訳支援ツールの要件	宗森 純 / 和歌山大学 水野 慎士 / 愛知工業大 高橋 光輝 / デジタルハリウッド大学 林 洋人 / 株式会社セガ	4F 411+412	
BM ストリートファイター X アジャイルで直接対決 X 鉄拳	田口 昌宏・桂 卓生 / 株式会社ディンブス 堂前 嘉樹・松丸 友和 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	5F 502	
NW セキュアゲーミング: 根本的に不正行為への耐性が高いゲームを デザイン & エンジニアリングする方法	Ferdinand Schober / Microsoft	5F 503	
AC ゲームプラットフォームの進化とロボティクス	山岸 建・福島 紀行・平田 真一 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	5F 511+512	
13:30~14:30			
BM 「もしドラ」x CEDEC ~ミリオネアを狙う為の秘訣~	岩崎 夏海 / 株式会社 吉田正樹事務所 齊藤 康幸・中村 樹之 / CEDEC 2012 運営委員会	1F メインホール	
BM 多言語同時開発の潮流	谷山 輝・杉本 浩二 / 株式会社スクウェア・エニックス 柴山 正治 (aka Marcus Wehner)	3F 301	
VA グリーにおけるモバイルソーシャルゲーム UX の今までとこれから	Sponsored by GREE 樺澤 俊介・細川 菜々恵 / グリー株式会社	3F 302	
SND 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?~	瀧本 和也 / 株式会社カプコン 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 松永 英一 / 株式会社フジテレビジョン 中西 哲一 / 株式会社バンダイナムコスタジオ 川崎 義博 / 株式会社ポニーキャニオン	3F 303	
ショートセッション: コーディングとデバッグ、 整理とガイドライン	PG もういちど整理、デバッグ技術のあれこれ PG BM バンダイナムコ流コーディングスタイルガイドラインを決めるまでの軌跡	辻 邦彦 / 京都マイクロコンピュータ株式会社 名田 幸司 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 304
PG OROCHIx ガンスリンガー ストラトス ~ワガママな職人達と作り上げる理想のゲームエンジン~	新井 タヒル / シリコンスタジオ株式会社 鈴木 孝司 / 株式会社バイキング 星野 博樹 / エスエフ・グラフィックス株式会社	3F 311+312	
PG Unity4 と加速するゲーム開発	大前 広樹 / ユニティ・テクノロジー・ジャパン合同会社	3F 313+314	
PG 画像処理・画像認識の処理の重さと使うリソース	掛 智一・大場 章男・勢川 博之 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	3F 315	
海外 スマホからHMDへ: ウェアラブル研究の動向とゲーム産業への展開	塚本 昌彦 / 神戸大学大学院 義久 智樹 / 大阪大学	4F 411+412	
ショートセッション: ユーザーを見た ゲームデザイン手法	GD ユーザの行動から学ぶゲーム UI デザイン GD BM シンプルさと多機能の最高のバランスを求めて (ユーザーテストとその反映)	此川 祐樹 / NHN Japan株式会社 南治 一徳・田坂 浩治 / 株式会社ビサイド	5F 501
ショートセッション: ここまで来ている ビジュアル系技術	PG VA リアルタイム Ptex とベクターディスプレイメント AC 実写画像を用いた Shell Texture 自動生成手法	原田 隆宏 / Advanced Micro Devices, Inc. 宇梶 弘晃 / 早稲田大学	5F 502
ショートセッション: ゲーム作りによる教育と 教育のためのゲーム作り	BM 会社で Game Jam! バンダイナムコゲームス社内 Game Jam レポート BM GD 教育用ゲームの制作	湊 和久 / 株式会社バンダイナムコスタジオ ハウスマンダニエル / This Startup, LLC	5F 503
14:50~15:50			
海外 Direct X 11 を使用した高度なプロシージャルレンダリング	Matthew Swoboda / Sony Computer Entertainment Europe Limited	1F メインホール	
VA ブリクアシリーズ エンディング ダンスの変遷	横尾 裕次・宮本 浩史・中谷 純也 東映アニメーション株式会社	3F 301	
PG Adobe® AIR® と node.js を利用した次世代ソーシャルゲーム開発	Sponsored by GREE ヴェルステゲン レンス / グリー株式会社	3F 302	
ショートセッション: こんなやり方もあったのか? 音声データの取り扱い	SND BM 「エースコンバット アサルト・ホライゾン」における、 音声データ編集フロー省力化の事例 今すぐ導入できるボイスファイルマネージメント	高橋 みなも / 株式会社バンダイナムコスタジオ 稲森 崇史 / 株式会社ヴァルハラゲームスタジオ	3F 303
ショートセッション: オンラインゲームの 新たな波	NW PG ドラゴンクエスト X の舞台裏 IPV4 - IPV6 移行期の P2P ゲームクライアントに求められる技術	森山 朋輝 / 株式会社スクウェア・エニックス 佐藤 仁彦 / 株式会社コナミデジタルエンタテインメント	3F 304

セッションタイトル	講師名	セッション会場	
14:50~15:50			
VA Umbra Software: 次世代に向けたレンダリングと可視性の最適化について	テッポ ソイニネン / アンブラソフトウェア	3F 311+312	
PG 分散コンピューティングと静的解析を併用した、効率的なゲーム開発のご紹介 ~ Xoreax Grid Engine & Klocwork Insight ~	鳥居 瀧司 / 株式会社ソレアックス・ジャパン 加藤 雅紀 / 丸紅情報システムズ株式会社	3F 313+314	
ショートセッション: プレイテックプレイヤーから 観戦!	AC GD Mindset(簡易脳波計)を活用したプレイ分析と レベルデザインへの応用の可能性 ビデオゲームはどのように遊ばれているのか ~コントローラーの操作履歴からみえるもの	三上 浩司 / 東京工科大学 上村 雅之 / 立命館大学 尾鼻 崇 / 中野大学 立命館大学ゲーム研究センター 小孫 康平 / 皇學館大学	3F 315
ショートセッション: 面白いゲームを作るための、 ちょっといい方法	GD PG ゲーム作りに役立つ! デジカメ・プロトタイピング ゲーム A I はプレイヤーを虜にできるか? ~アクションゲームにおいて、AI を使って華麗に誤魔化しつつ魅せる手法~	西田 竜太 / 株式会社マイクロビジョン 今井 新太郎・林 要一・片岡 英樹 株式会社アクセスゲームズ	5F 501
ショートセッション: ソーシャルに 乗り遅れるな!	BM PD BM 今更訊けない! データマイニングに基づいたソーシャルゲーム運営法 プラットフォームになりたくて SNS サイトを作った話	森 貴寛・伊藤 茂雄 / ジーブラ株式会社 福田 誠二・上間 賢二 / ポリゴンマジック株式会社 佐藤 旬 / ジーブラ株式会社	5F 502
PG VA 実践! シネマティックレンズエフェクト	川瀬 正樹 / シリコンスタジオ株式会社	5F 503	
PR 『CRI ADX2』サウンドオーサリングツール体験会(初~中級編) ~ゲーム開発の流れに沿ったサウンド制作の新しいワークフロー~	田中 孝・櫻井 敦史 株式会社 C R I・ミドルウェア	5F 513	
Ca-located 触覚とエンタテインメント: (触覚の設計とエンタテインメントにおける可能性 / 触覚研究概論 - 計測と提示の双方向性 -)	嵯峨 智 / 東北大学 安藤 英由樹 / 大阪大学	4F 411+412	
16:30~17:30			
PG 西川善司の「CEDEC 2012」ゲーム開発マニアックス(グラフィックス編)	西川 善司 / TRY-Z 高部 邦夫 / 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 石田 智史 / 株式会社カプコン	1F メインホール	
GD ユーザーによる投稿機能をつけるなら、知らないでは済まされないと ~スマートフォン時代のインターネット上の青少年保護~	吉岡 良平 / 一般社団法人モバイルコンテンツ審査・運用監視機構	3F 301	
NW PG Native Apps/HTML5 時代におけるスマートフォンアプリケーションの 技術戦略	Sponsored by GREE 藤本 真樹 / グリー株式会社	3F 302	
GD SND 目標は「目を閉じていても見える」 - 格闘ゲームにおける「記号性と演出の両立」の為のインタラクティブサウンド演出 -	中鶴 潤一・矢野 義人 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 303	
PG SP 超早基九路盤 AI 対決 Season 1: The Final 決勝	吉岡 直人・南野 真太郎 / CEDEC 2012 運営委員会	3F 304	
PR BM カードバトル型ソーシャルゲームのデータ分析入門 ~成功事例から学ぶ分析ポイントとプロセス~	磯部 葉月 / 日本アイ・ビー・エム株式会社 高橋 慶行 / 株式会社JAM	3F 311+312	
PR NW BM クラウドゲーミングを始めよう ~技術、配信事例から設定ツールまで~	春日 伸弥 / ubitus Inc.	3F 313+314	
BM PD ゲームの力で社会を変える! ~ゲームニクス x ゲームメソッドコンサルティング	一木 裕佳・遠山 茂樹 / 株式会社バンダイナムコゲームス サイトウ・アキヒロ / 立命館大学	5F 501	
VA バイナリードメインにおけるモーションワークフローの作り方	麓 一博・豊田 卓也・白子 路央 / 株式会社セガ	5F 502	
BM 東西の交わり: 日本のゲーム業界が取りうるグローバル化の可能性	Fabio Minazzi / Binari Sonori Peter Fabiano・Miguel Corti / Capcom	5F 503	
SND ゲームオーディオとラウドネス測定 ~人の感じる音量感を測定したとき、その先に目指すべきものは~	瀧本 和也・岸 哲也 / 株式会社カプコン	5F 511+512	
16:30~18:50			
SP 学生 x Unity による次世代ゲームセミナー『ゲームの未来を変えるのは俺達だ!!』	酒井 駿介 / デジタルハリウッド大学 香田 夏雄 / デジタルハリウッド大学・大学院	3F 315	
17:50~18:50			
GD SP CEDEC CHALLENGE: PERACON2012 ~今年もガチバトル~ペラ企画コンテスト結果発表	遠藤 雅伸・鬼頭 雅英・三上 浩司 / CEDEC 2012 運営委員会 杏野はるな / ゲームアイドル	1F メインホール	
PG VA GPGPU による高速なグローバルレイルミネーションベイクツールの作り方	関根 崇 / 株式会社スクウェア・エニックス	3F 301	
PG Lessons from a US Mobile Game Developer: From concept to launch	Sponsored by GREE Gudavalli Ram / GREE International, Inc.	3F 302	
ショートセッション: サウンドの挑戦に 耳を澄ませる!	SND GD バイノーラルによる 3D サウンド制作 SND PG Shall we dance with my music? ~自分の好きな曲でダンスゲームを!より革新的な音ゲーへの挑戦~	小林 互・久木 大輔・米内 慶太 株式会社アーニス・サウンド・テクノロジー 増野 宏之 / アークシステムワークス株式会社	3F 303
PG オブジェクト指向が身についていますか? ~真のオブジェクト指向が身に付くコーディング規約~	大園 衛玄 / 日本工学院八王子専門学校	3F 304	
海外 コンピュータ囲碁研究の動向	伊藤 毅志 / 電気通信大学 大橋 拓文 / 日本棋院東京本院 加藤 英樹 / チーム DeepZen	4F 411+412	
BM 起業したゲーム会社を7年間倒産させない方法	本城 嘉太郎 / 株式会社DropWave 対馬 健司 / 株式会社NAC 松下 正和 / 株式会社ヘキサドライブ 保手演 彰人 / ホットティー株式会社	5F 501	
VA PG バイナリードメインのポディリグ・フェイスリグの構造と実機との連携	豊田 卓也・麓 一博 / 株式会社セガ	5F 502	
PG VA AMD Leo デモの詳細	原田 隆宏・Jay McKee / Advanced Micro Devices, Inc.	5F 503	

KN 基調講演 PG プログラミング VA ビジュアル・アーツ GD ゲームデザイン SND サウンド NW ネットワーク PD プロデュース
BM ビジネス & マネジメント AC アカデミック・基礎技術 SP ノン・ジャンル 海外 海外招待トラック BoF 新分野 Ca-located Co-located Event
特別招待 特別招待セッション PR スポンサーシップセッション
同時通訳 (日>英/英>日/韓>日) 逐次通訳

8月20日(月) 9:45~11:05

マイホール

あなたはなぜゲームを作るのか



桜井 政博
有限会社ソラ
代表
ゲームデザイナー

セッションの内容

ゲームを、遊びを作っているのはなぜなのだろう？
講演者が共に歩んだゲームの歴史や業界入りして作ってきたもの、楽しさを生むメカニズムなどを解説しつつ、「仕事」について改めて振り返ります。

プロフィール

有限会社ソラ代表。『星のカービィ』シリーズ、『大乱闘スマッシュブラザーズ』シリーズを考案、制作したゲームデザイナー。最新作はニンテンドー3DS『新・光神話パルテナの鏡』。現在はニンテンドー3DS、WiiUの2機種において『大乱闘スマッシュブラザーズ』新作の制作に携わる。週刊ファミ通でコラム連載中。日本ゲーム大賞による「ゲームデザイナーズ大賞」審査委員長や、ゲーム音楽コンサート『PRESS START』の企画なども務める。



8月21日(火) 9:45~11:05

マイホール

メンタルシミュレーションー認知科学から見たコンピュータエンタテインメントの世界



安西 祐一郎
独立行政法人 日本学術振興会
理事長
工学博士

セッションの内容

近年の認知科学が明らかにしてきた、感情、身体性、社会性などに関する科学的研究成果は、コンピュータエンタテインメントの現場にはまだ届いていないようである。この講演では、コンピュータを用いて創られたエンタテインメント映像やインタラクティブシステムに人を惹きつけるものとそうでないものがあるのはなぜか、実世界における人間の活動とインタラクティブ・エンタテインメントシステムを使った人間の活動とはどこが違うか、メンタルシミュレーションとは何かなど、認知科学の観点に立ってコンピュータエンタテインメントの世界を概観する。

プロフィール

専攻：認知科学・情報科学 / 独立行政法人日本学術振興会理事長
1974年慶應義塾大学大学院博士課程修了。カーネギーメロン大学客員助教授、慶應義塾大学理工学部教授などを経て、1993年～2001年同・理工学部長、2001年～2009年慶應義塾長、日本私立大学連盟会長、環太平洋大学協会会長、情報処理学会会長、日本認知科学学会会長等を歴任。現在、慶應義塾学術顧問、文部科学省中央教育審議会大学分科会長、学びのイノベーション推進協議会会長、公益社団法人全国大学体育連合会会長等も務める。20代半ばから一貫して認知と情報の研究に携わり、学習と思考の認知科学、ヒューマンロボット・インタラクションの世界的研究者として知られる。著書：『心と脳』(岩波新書)、『デジタル脳』(講談社)、『教育が日本をひらく』(慶應義塾大学出版会)、『認識と学習』(岩波書店)、『問題解決の心理学』(中央新書)ほか多数。



8月22日(水) 9:45~11:05

マイホール

デジタル製作環境におけるアナログマインド



上杉 裕世
インダストリアル・ライト&マジック(ILM)
シニアマットアーティスト

セッションの内容

スターウォーズIII部作やインディーズジョーズ、E.Tといったハリウッド大型映画にあこがれて学生時代をすごした僕は、いつしかそれを支える特撮を創りだすマジシャンを目指すようになり、大学卒業からほどなく1989年から運良く業界の頂点に君臨するILMのマットアーティストとしてキャリアをスタートすることができたのですが、それから数年のうちに映画の世界ではすさまじい勢いでデジタル化の嵐が吹き荒れ特撮現場の各パートがコンピュータ上で作業に置き換えられていきます。結果としてデジタル化以前のモーションコントロールカメラやオブジェクトリファレンス、アニメーションスタッフが主役の特撮現場の最前線を体験した後に、自ら試行錯誤や悪癖を繰り返しながらデジタル化の最前線に身を置くことができる幸運に恵まれました。いまや油の匂いも顔の臭いもエポキシ樹脂の匂いもない現場で製作をする毎日ですが、アナログ時代を経験できたことで培った「アナログマインド」は僕の最大の強みであると思っています。過去の作品例を振り返りながら、とこどこににじみでてくるかもしれないそんな僕の「アナログマインド」を拾って帰っていただけるような話ができればと思っています。

プロフィール

1964年広島県生まれ。大学在学中に『スター・ウォーズ エピソード6 ジェダイの帰還』(1983年)を観て特撮の志を遂げる。その後、マットペインターのロック・ジョフレに師事。1989年、『INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC』に入社。『インディ・ジョーズ 最後の聖戦』(1989年)、『タイ・ハード2』(1990年)、『ジュラシック・パーク』(1993年)、『フォレスト・ガンプ/一期一会』(1994年)などの制作に参加。1995年に担当した『スター・ウォーズ 特別編』では、3D マットペインティング(主観移動表現)を開発し、マットペインティングの表現領域を大きく広げる。以後、『エピソード3 シスの復讐』(2005年)に至るまで、『スター・ウォーズ』シリーズ全作でデジタル・マットアーティストを務める。2002年の『エピソード2 クローンの攻撃』では、アメリカ視覚効果組合(VES)最優秀マットペインティング賞を受賞。作品：『インディ・ジョーズ クリスタル・スカルの王国』(2008年)、『トランスフォーマー/リベンジ』(2009年)、『アバター』(2010年)、『トランスフォーマー/ダークサイド・ムーン』(2011年)、『アベンジャーズ』(2012年)、『バルジ』(2012年)、エミー賞最優秀視覚効果賞を受賞したTVシリーズ『インディ・ジョーズ 若き日の大冒険』などがある。2010年にはテレビ東京の「世界を変えた100人の日本人」に選出。



GD
8月20日(月) 16:30~17:30

マイホール

パズル&ドラゴンズ ~嫁と開発と私~



山本 大介
ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社
第1企画開発本部 パズドラスタジオ
執行役員 プロデューサー

セッションの内容

「ライトユーザーからコアユーザーまで誰もが楽しめるゲーム」業界に入りたてのプランナーが企画書に書いて先輩に怒られそなギャッチコピーですが(笑)、今回はこの究極のテーマに切り込みたいと思います！パズドラの開発を振り返りつつ、「ライトユーザー(ゲームを遊んだことのない方)」から「コアユーザー(ゲームが好きの方)」まで幅広く楽しんでもらえるゲームルールの考え方、意見取り手法、チューニング手法などについて、私の感じたことをお話しさせていただきます！この講演がゲームデザインやゲーム開発の楽しさを再発見して頂くきっかけになり、明日からの開発が楽しくなって頂けるようなお話にしたいと考えております！

プロフィール

2001年~2002年 ブレイドック
2002年~2011年 ハドソン
2011年7月~ ガンホー・オンライン・エンターテイメント
【開発タイトル】
2002年 PS2 続せがれいじり(企画アシスタントで業界デビュー)
2002~2009年 モバイルゲームなどを数十本
2006年 DS ミロンのほしそらしゃぼん
2007年 DS エレメンタルモンスター ~五柱神の謎~
2009年 iPhone エレメンタルモンスターTD
2010年 PSP(PSN専用) エレメンタルモンスターTD ポータブル
2010年 PS3(PSN専用) エレメンタルモンスター -ONLINE CARD GAME-
2012年 iPhone パズル&ドラゴンズ

PG
8月21日(火) 11:20~12:20

マイホール

加速する次世代: ティム・スウィーニーが語るゲームの未来



ティム・スウィーニー
Epic Games, Inc.
Founder, CEO and technical director

セッションの内容

ゲーム業界はかつてない変革の時期をむかえようとしています。次世代コンソールの登場が近づく一方で、モバイルやPCオンラインゲームではフリートップレイに代表される新しいビジネスモデルによる急激な市場の拡大が起っています。従来より遥かに大規模なチームによって開発されるトリプルAタイトルに対し、エピックゲームスのような比較的小規模のチームがどうやって戦おうとしているのか、将来に向けた戦略と次世代ゲーム開発への取り組みについて、そしてE3で発表した最先端のアンリアル・エンジン4を通して、社長でもあり業界を代表する技術者であるティム・スウィーニーが「ゲームの未来」についてお話しします。さらに、PC、コンソール、iOS、Androidと幅広いスケラビリティを確保したゲーム開発や、従来型のコンソール市場と急速に成長を続ける中国や韓国のオンライン/モバイル市場をどうやって同時にカバーしようとしているのかについてもお話しします。

プロフィール

Epic Gamesを1991年に創設し、初期には「ZZT」と「Jill of the Jungle」という2つのシェアウェアを制作しました。そして1995年から1998年にかけて、Epic Gamesの最初のミリオンセラーとなったゲーム「Unreal」をクリフ・プレジンスキーとジェイムス・シュマルツとスティーブ・ボルグと制作する過程で最初のアンリアル・エンジンを完成させました。現在は100以上のPC、コンソール・モバイル向けゲームで活用されているアンリアル・エンジン3、そしてさらに次世代のビデオ・ゲームのためのアンリアル・エンジン4の開発を統括しています。



BM
8月22日(水) 13:30~14:30

マイホール

「もしドラ」x CEDEC ~ミリオンセラーを狙う為の秘訣~



岩崎 夏海
株式会社 吉田正樹事務所
プロフィール
1968年生まれ。東京都日野市出身。東京芸術大学建築科卒。大学卒業後、作詞家の秋元康氏に師事。放送作家として『とんねるずのみなさん』のおかけです。『ダウンタウンのゴッつい感じ』等、テレビ番組の制作に参加。その後、アイドルグループAKB48のプロデューサーなどにも携わる。現在は、作家として株式会社吉田正樹事務所所属。2009年12月、初めての作品となる『もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの「マネジメント」を読んだら』を著す。近著として『エースの系譜』(講談社)『小説の読み方の教科書』(潮出版)『チャボとウサギの事件』(文藝春秋)『宇宙って面白い』(講談社)等がある。鳥取県出身、鳥根県在住、牡牛座。O型。

セッションの内容

(CEDEC運営委員会より)
世界中で広く読まれているドラッカーの「マネジメント」。今となっては古典と言われることもありますが、現在でも十分通用する内容が満載です。そのエッセンスを抽出し、日本の今の世代に分かりやすく広めることに成功した「もしドラ」。いかにしてドラッカーの「マネジメント」をエンターテインメント化させたのか。いかにして大ヒットをなしたのか。その秘密に迫ります。作者である岩崎夏海さんご本人に、今なお読まれ続けるドラッカーの魅力や、新しいもの・売れるものを生み出す秘訣について、ご自身の体験を交えて、対話形式で掘り下げたお話を伺いたいと思います。・ヒット商品を生み出す手法についてのヒントを得たい方・組織・製品・プロジェクト等、何らかのマネジメントに携わる方は必見です。モデレーターはCEDEC運営委員会ビジネス&マネージメント分野プロデューサーの齊藤康幸氏、中村樹之氏です。

齊藤 康幸

CEDEC 2012 運営委員会
プログラムワーキンググループ・ビジネス&マネージメント
株式会社ヘキサドライブ

中村 樹之

CEDEC 2012 運営委員会
プログラムワーキンググループ・ビジネス&マネージメント
株式会社セガ

スケジュール
基調講演
特別招待セッション
セッション
ゲームデザイン
サウンド
ネットワーク
プロデュース
マネジメント
アカデミック
ノンジャンル
海外招待講演
新分野
セッション
展示コナー
AWARDS
CILEDEC

SONY



Sponsored by

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

PD GD

8月20日(月) 11:20~12:20

301

Too Japaneseなゲームって… 海外で評価されないの？
～「GRAVITY DAZE/重力的眩暈:上層への帰還において、
彼女の内宇宙に生じた振動」の場合～



五十峯 誠

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 プロデューサー

テクモ株式会社にてアーケード用ゲーム開発のゲームデザイナー、モーションデザイナー、ディレクターとして参加した後、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントに入社しプロデューサー業務に就く。

タイトル履歴:

『でる～んでるでる』、『DEAD or ALIVE』、『DEAD or ALIVE2』、『トロと休日』、『私なえほん』、『しばいみち』、『トロと流れ星』、『トロといっぱい』、『どこでもいっしょ』、『レッツ学校1』、『まいにちいっしょ』、『トロとともり』、『週刊トロ・ステーション』、『ぼくのなつやすみ4』、『ぼくのなつやすみポータブル2』、『GRAVITY DAZE/重力的眩暈:上層への帰還において、彼女の内宇宙に生じた振動』



佐藤 直子

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 シニアゲームデザイナー

コナミ株式会社にてコンシューマ用ゲーム開発の2D、3Dデザイナーとして参加した後、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントに入社しデザイナー職からプランナー職に転向、主にシナリオを担当。

タイトル履歴:

『ヴァンダルハーツ 失われた古代文明』、『サイレントヒル』、『夜明けのマリオ』、『SIREN』、『SIREN2』、『SIREN NT』、『GRAVITY DAZE/重力的眩暈:上層への帰還において、彼女の内宇宙に生じた振動』

■受講スキル

『GRAVITY DAZE』の国内、海外の反響や、シナリオ、キャラクターデザイン、ローカライズに興味がある方
※興味があれば、スキルや経験レベルの必要はありません。

■受講者が得られるであろう知見

国内、海外を視野に入れた企画コンセプトの掲げ方
シナリオ、キャラクターデザイン、ローカライズの制作現場の事例、そこから得られる問題解決のヒント

■セッションの内容

PlayStation®Vitaという新ハードのローンチウインドウ、新規IP、新機軸重力アクション、ありあとあらゆるチャレンジが詰まった『GRAVITY DAZE』。

そんな本企画が発売後に国内・海外でどのような評価を得たかの紹介をプロデューサーからの視点でご紹介した後、実際、開発現場ではどのような葛藤と判断が行われていたかの具体例をシナリオ・ゲームデザイン・ローカライズの視点からご紹介します。

BM

8月20日(月) 13:30~14:30

301

PlayStation®Mobileの挑戦



浅野 剛史

第2事業部モバイルサービス事業推進部
事業開発

2002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ゲーム『ワダと巨像』の制作にゲームプランナーとして関わる。

その後、パブリッシャーリレーション部に異動し、ゲームデザインのコンサルティング、アカウントマネージャーとしてPlayStation®3プラットフォーム立ち上げ、発展に従事。

その後、日本市場におけるPlayStation®Vitaローンチプロジェクトに参加。

現在、モバイルサービス事業推進部に異動し、PlayStation®Mobileプロジェクトを運営および推進している。

■受講スキル

特に求められるスキルはございません。PlayStation®Mobileにて、コンテンツを販売したい方が対象となります。
※興味があれば、スキルや経験レベルの必要はありません。

■受講者が得られるであろう知見

PlayStation®Mobileのビジネスおよび技術概要をご説明します。その中でも、ビジネスモデルおよび今後の展望について説明することが中心になります。

よって、PlayStation®Mobileとは何か、どのようなビジネスモデルなのか、といったことをご理解頂けると考えています。

■セッションの内容

PlayStation®の新しいプラットフォームとして、PlayStation®Mobileが登場します。

この新しいプラットフォームのご紹介をまずはさせて頂き、このプラットフォームが登場することで、コンテンツ開発者様に“何を”提供できるのか、どのようにビジネスが変化していくのか、という点についてご説明をさせて頂きたい所存です。

GD BM

8月20日(月) 14:50~15:50

301

TOKYO JUNGLE ～経験ゼロの若者による企画立案から発売までのサバイバル術～



山際 真晃

JAPANスタジオ エクスターナルデベロップメント部
プロデューサー

兵庫県出身。株式会社 Dimps で、アクションゲームを専門にプランナー、ディレクターとして開発に従事した後、2009年に株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント入社。
『TOKYO JUNGLE』ではプロデューサーを担当。



片岡 陽平

株式会社クリスピーズ
ディレクター

宮崎県生まれの27歳。
株式会社クリスピーズ代表取締役
『TOKYO JUNGLE』ディレクター
宮崎から上京し美術専門学校に入学後、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのクリエイター発掘プログラム「ゲームやるうぜ! 2006」に応募し合格。
株式会社クリスピーズを設立する。
代表作は、PlayStation®Portable 専用ソフトの女性向けファッションライフ・サポートツール、『MyStylist』、PlayStation®3 専用ソフト、『TOKYO JUNGLE』。

■受講スキル

本作に興味をお持ちの方であれば誰でも！
特に、20代のプランナーやディレクターの方、学生の方のご参加をお待ちしております。

■受講者が得られるであろう知見

オリジナルタイトルを立案するためのコツ。

■セッションの内容

累計販売本数20万本突破と、新規タイトルでは異例のヒットとなった『TOKYO JUNGLE』。

その企画は、ゲーム制作の経験がない若者が立案したものでした。今回は、TOKYO JUNGLEがなぜ売れたのかを探るべく、企画の立ち上げから開発、そして販売に至るまでおこなってきた“経験ゼロ”だからこそ出来た面白いエピソードの数々をご紹介します。因果関係をきっちり分析したわけではないので、主観的内容がベースになりますが、ご参考になれば幸いです。

PG

8月20日(月) 16:30~17:30

313+314

AR Game 開発のツボ



堀川 勉

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:

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。ゲームを開発されている、プログラマーの方、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。
アプリケーションへ応用するときの問題点と解決へのヒント。
AR技術の最新動向。

■セッションの内容

PlayStation®Vitaを例に、AR(拡張現実)を実現するための要素技術の解説を行ったのち、簡単なゲームアプリケーションを紹介し、どのような技術を使って実現しているのか、それらを実現するための問題点やそれを解決するためのノウハウをご紹介します。また、将来のAR技術の可能性についてお話しします。

SP

8月20日(月) 17:50~18:50

313+314

PlayStation®Vita 機能紹介



秋山 賢成

開発サポート部 テクニカルサポート課
管理職

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®プラットフォーム上のゲーム制作における技術サポート、コンサルティング等を行う業務に従事。

■受講スキル

PlayStation®Vitaに興味がある方なら誰でも。

■セッションの内容

最新のPlayStation®Vitaの技術、機能をご紹介します。

DeNA Sponsored by
株式会社ディー・エヌ・エー

BM

8月21日(火) 13:30~14:30

301

そもそもソーシャルゲームとは何なのか？



小林 賢治

株式会社ディー・エヌ・エー 取締役

2005年、東京大学大学院(人文社会系研究科美学芸術学)修了、同年4月、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・エーに入社、執行役員ヒューマンリソース本部長。2010年より、ソーシャルメディア事業本部ソーシャルゲーム統括部長。2011年6月、取締役に就任(現任)。

■受講スキル

広くゲーム開発に関わる方全て

■受講者が得られるであろう知見

ソーシャルゲームとは何なのかについて、自分なりの考えを持つきっかけになればと思います。

■セッションの内容

ここ数年で一気に数千億規模までに成長したソーシャルゲーム。ソーシャルゲームはコンソールゲームの「ライバル」なのか、「寝るもの」なのか、はたまた「福音」なのか。作り手自身がこのサービスをどう捉え、どういう可能性を感じているのか。ソーシャルゲームの最前線に居続けた当事者がその考えを語ります。

BM

8月21日(火) 14:50~15:50

301

スマートフォンソーシャルゲーム開発の今後(仮)



水島 壮太

株式会社ディー・エヌ・エー
ソーシャルゲーム事業本部 パートナーアライアンス統括部
サービス推進部 テクニカルコンサルティンググループ
リーダー
エンジニア

学生時代からベンチャー企業の契約社員として、アプリやソーシャルサイトなどをJavaで開発。大学院卒業後、日本IBM入社。Web2.0の時代でAjax、RIAアプリに興味。IBMでは早く安く良質なシステムを提供するためのフレームワークづくりを学ぶ。日本から海外へサービスを展開できるベンチャーで働きたいと思い、DeNAへ。入社後はデベロッパー向けの技術コンサルティングを担当。

■受講スキル

ソーシャルゲーム開発、企画にご興味をお持ちの方
Flashでのゲーム開発の今後にご興味をお持ちの方

■受講者が得られるであろう知見

スマートフォンにソーシャルゲーム開発、提供方法についての予測技術面の将来について

■セッションの内容

DeNAが提供するグローバルソーシャルゲームプラットフォーム "Mobage" の今後の技術的な戦略(ExGame, Post ExGame)、スマートフォン市場における変化、進化への対応についてお話しします。

BM

8月21日(火) 16:30~17:30

301

我々が「今しかない」と思った瞬間



馬場 保仁

株式会社ディー・エヌ・エー
ソーシャルゲーム事業本部 第一統括部 マネージングプランナー
1969年生まれ。慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修了。修士(政策・メディア)。97年からSEGAにてゲーム制作に従事。主に、『プロ野球チームをつくらう!』、『J LEAGUE プロサッカークラブをつくらう!』(SEGA)など『つくらうシリーズ』のプロデューサー、ディレクターをつとめる。趣味は、乗馬と野球とカレシの食べ歩き。
2012年、DeNAに転職。ソーシャルゲームの制作に携わる。著書に『ゲームの教科書』(ちくまプリマー新書)、著作協力に『アイデアは才能では生まれない』(日本経済新聞出版社)がある。



門脇 宏

株式会社ディー・エヌ・エー
ソーシャルゲーム事業本部 第三統括部 マネージングエンジニア
1972年生まれ。94年から藤光栄(現コーエーテックモゲームス)にて、プログラマーとしてゲーム制作に従事。『大航海時代 Online』リードプログラマー、『TROY 無双』ディレクターなど、国内外のスタジオでプロジェクトリードをつとめる。趣味は、釣りやビール。
2011年12月、DeNAに転職。スマートフォン向けゲーム開発の現場で、「若いものには負けられん!」と奮闘する日々。

■受講スキル

ゲームプロデュース、開発全般にご興味のある方

■受講者が得られるであろう知見

コンソールゲーム業界とソーシャルゲーム業界の違い、共通点について今後のゲーム市場について

■セッションの内容

コンソールゲーム業界からソーシャルゲーム業界に移るとはどういうことなのか、そこにあった違いとは、そして共通点とは—
コンソールゲーム業界出身で現在はソーシャルゲーム開発に携わるディレクターとエンジニアに加え、ジンガジャパン代表取締役社長 CEO を勤める松原氏をお招きし語り合います。



松原 健二

ジンガジャパン株式会社
代表取締役社長CEO

1986年、東京大学大学院情報工学修士を修了し、(株)日立製作所に入社。メインフレームおよびスーパーコンピュータのCPU開発に参画し、パイプライン処理、キャッシュ制御を担当した。この間、HP社と共同でマイクロプロセッサを開発し、シリコンバレーの雰囲気を感じる。
1997年日本オラクル(株)に入社後、米国本社と連携しながらRDBおよびDBツールの開発に関わった。この間、2000年問題担当など営業支援活動も担当した。
2001年(株)コーエーに入社、国内黎明期にあったオンラインゲームおよびモバイルゲーム事業を育てた。2007年に代表取締役社長に就任。2009年にテコム株式会社との経営統合により発足したコーエーテックモホールディングス(株)および(株)コーエーテックモゲームスの代表取締役社長を務め、2010年11月に退任。
2011年3月ジンガジャパン(株)入社、5月代表取締役社長CEO就任。

Microsoft Sponsored by
日本マイクロソフト株式会社

PG

8月21日(火) 11:20~12:20

414+415

開発者にとっての Windows 8



渡辺 友太

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
エバンジェリスト

Web サービス運営・広告運用に従事したのち、スタートアップ数社でのエンジニア・CTO 経験を経て、2012年に日本マイクロソフトに入社。得意分野は JavaScript, PHP 他、オープンソース系周り。

■受講スキル

なし

■受講者が得られるであろう知見

Windows 8 に対応したアプリケーションを開発することのメリット

■セッションの内容

8月1日に開発が完了した Windows の最新バージョン Windows 8 を紹介します。Windows 8 では、さまざまなデバイスへの対応や、新しい UI、そして Windows ストアなど、新しい機能や仕組みが提供され、ユーザーの皆様へ新しい体験を提供します。本セッションではこれらの進化が開発者にもたらす可能性と価値をご紹介します。

PG

8月21日(火) 13:30~14:30

414+415

Metro スタイルに対応したアプリケーションの開発概要



新村 剛史

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
エバンジェリスト

1999年早稲田大学 商学部卒業。その後某 Sier にて SE、研究職を経て、2007年に日本マイクロソフトに入社。
Visual Studio や .NET Framework の製品マーケティングを担当したのち、エバンジェリストとして現職に至る。
得意分野はアプリケーションの開発プラットフォーム周り。

■受講スキル

なし(開発者にとっての Windows 8 と合わせて受講されることをお勧めします)

■受講者が得られるであろう知見

Windows 8 の Metro スタイル アプリ 開発の勘所

■セッションの内容

Windows 8 ではタッチ インターフェイスに対応した新しいアプリケーション スタイル、Metro スタイル アプリが追加されました。この Metro スタイル アプリの開発では C# や C++, JavaScript など従来の技術を利用して開発を行うことができます。本セッションではこれから Metro スタイル アプリの開発を始める際に、知っておくべき Metro スタイル アプリの特徴をご紹介します。

PG

8月21日(火) 14:50~15:50

414+415

KINECT テクノロジーとナチュラルユーザーインターフェイスの可能性



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パーメントエンジニア

72年生まれ。岡山県出身。マイクロソフトで組み込み Windows OS の開発に従事した後、Xbox の立ち上げメンバーとなる。技術サポートを経て現在は 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として活躍中。

■受講スキル

なし

■受講者が得られるであろう知見

KINECT の特徴と NUI を正しく理解できます

■セッションの内容

KINECT のセンシング技術や画像処理機能をわかりやすく解説します。また、ナチュラルユーザーインターフェイス(NUI)に対するマイクロソフトの考え方や、KINECT 対応アプリケーション開発時のポイント、様々な分野における活用事例を紹介します。

PG

8月21日(火) 16:30~17:30

414+415

Windows と Xbox LIVE



川口 昇

日本マイクロソフト株式会社
インタラクティブ・エンターテインメント・ビジネス
ソフトウェアデベロッパーメントエンジニア

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。当時のアドバンステクノロジグループ(現デベロッパーネットワークグループ)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。専門の領域はネットワークと Xbox LIVE。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

なし

■受講者が得られるであろう知見

Windows 8 から利用できる Xbox LIVE サービスの概要を把握できます

■セッションの内容

Xbox LIVE は初代 Xbox のオンラインゲームサービスとして登場し、現在では Xbox 360 を中心にマイクロソフトのプラットフォームに広く対応したエンターテインメントサービスとして利用されています。本セッションでは Windows 8 から利用できる Xbox LIVE のサービスやその背景にあるアーキテクチャー、活用事例を紹介します。



BM PG 8月22日(水) 11:20~12:20 302

1億人から70億人へ。 ソーシャルゲームで世界に感動を!



エミリオ・ガジェゴ サンプラノ

グリー株式会社
メディア事業本部 Japan第1スタジオ マネージャー
スペイン・グラナダ大学翻訳通訳学部を経て、上智大学日本語日本文学化学科言語学専攻を卒業し大学院に進学。翻訳技術・品質評価について様々な論文を執筆し、修士課程を修了。以後、日本のエンターテインメント文化の海外紹介に励み、漫画・アニメの海外版の制作に打ち込む。担当タイトルは「はだしのげん」や「タッチ!」、手塚治虫の作品がある。2004年以降ゲーム業界に飛び込み、任天堂にて「ゼルダの伝説」や「スーパーマリオギャラクシー」などを担当。2007年以降、株式会社バーステイング音楽出版 Windward ゲームローカライズ事業部でローカライズプロデューサーを経て、現在グリーに入社し国際化推進・グリーのグローバル化部隊を率いる。



松倉 友樹

グリー株式会社
開発本部 Japan Studio統括部 第1プロダクション部 マネージャー
慶應義塾大学 環境情報学部を卒業後、アメリカにて確定申告システム開発に従事。帰国後、E-CommerceシステムASPの開発、E-learningシステムの開発などのWebアプリケーション開発マネージャに従事し、2011年2月、グリー株式会社に入社。
内製ゲームのスマートフォン対応、内製ゲームのグローバル対応を行った。

■受講スキル

ローカライズ、グローバル化に興味のある方

■受講者が得られるであろう知見

既に展開しているソーシャルゲームを海外へ公開するためのロードマップを得られる
日々更新が速いWebサービスの多言語化エンジニアリングやポイントを理解できる

■セッションの内容

世界的にAndroid、iPhoneといったスマートフォンユーザーが右肩上がりに伸びてきており、巨大なマーケットになりつつあり、2015年にはスマートフォンの普及台数は2012年の約2倍になると予測が出ています。グリーは2012年5月に自社の持っているGREE Platformを海外対応し、世界へ向けてゲームを公開できる基盤を構築しました。本セッションでは、GREEが日本で提供しているソーシャルゲームを例に取り、世界展開するためのチーム体制やエンジニアリングのキーポイントをご紹介します。

VA 8月22日(水) 13:30~14:30 302

グリーにおけるモバイルソーシャルゲーム UXの今までとこれから



樺澤 俊介

グリー株式会社
事業戦略本部 クリエイティブセンター 部長

武蔵野美術大学造形学部卒業後、元気株式会社、NHNJapan株式会社を経てグリーに入社。現在クリエイティブセンター、センター長として東京、大阪、北京、ソウル、ロンドンのスタジオのデザイン組織を構築中。



細川 菜々恵

グリー株式会社
クリエイティブセンター プロダクトデザイングループ
武蔵野美術大学造形学部卒業後、株式会社コーエー、株式会社コーエーテクモゲームスを経てグリーに入社。現在クリエイティブセンター、デザイナーとして新規プロダクトのデザイン業務を担当。

■受講スキル

ソーシャルゲームへの興味、関心のある方。ゲームUIデザイナーの方

■受講者が得られるであろう知見

モバイルソーシャルゲームのUIデザインのノウハウとモバイルソーシャルゲームの今。

■セッションの内容

多くの内製ゲームを抱えるプラットフォームのグリーだからこそ生まれたUIガイドラインの事例紹介。ソーシャルゲームの潮流からみる、これから重要となってくるであろうユーザー体験を考察と事例をもとにご紹介いたします。

PG NW 8月22日(水) 14:50~15:50 302

Adobe® AIR®とnode.jsを利用した 次世代ソーシャルゲーム開発



ヴェルステゲン レンス

グリー株式会社
開発本部 Japan Studio統括部 第2プロダクション部
オランダFontys大学情報工学卒業、ベルギーのルーヴァン大学文学部日本学科、一橋大学一年留学後、コナミデジタルエンターテインメントを経てグリーに入社。現在MONPLA SMASHというソーシャルゲームのゲームロジック部分を担当。

■受講スキル

ソーシャルゲーム開発、ミドルウェア (Adobe® AIR®, Unity)、node.jsに興味のある方

■受講者が得られるであろう知見

Adobe® AIR®, node.jsの開発知識、ソーシャルゲーム開発プロセス

■セッションの内容

グリーでは、ブラウザーゲーム (HTML5) に加え、ミドルウェアを用いたネイティブソーシャルゲーム開発も行っています。本セッションでは、現在開発中のタイトル「MONPLA SMASH」について説明します。クライアント (Adobe® AIR®) とサーバー (node.js) の両サイドで、従来と異なる多くの技術的挑戦を行なっています。

NW PG 8月22日(水) 16:30~17:30 302

Native Apps/HTML5時代における スマートフォンアプリケーションの技術戦略



藤本 真樹

グリー株式会社
開発本部 取締役 執行役員CTO 開発本部長

2001年、上智大学文学部を卒業後、株式会社アストラザスタジオを経て、2003年2月有限会社チューンビズに入社。PHP等のオープンソースプロジェクトに参画しており、オープンソースソフトウェアシステムのコンサルティング等を担当。2005年6月グリー株式会社 取締役に就任。

■受講スキル

サーバサイドプログラミングに関する興味、知識

■受講者が得られるであろう知見

(Semi-)Realtime Communicationを必要とする、Lightweightなサーバサイドゲームプログラミングに関する知識

■セッションの内容

早いスピードで変化を続けるスマートフォンデバイスにおけるゲーム、アプリケーションにおいて、サーバサイド、クライアントサイドにおいてどのような技術戦略を取り得るか、GREEにおける具体例を中心に、特にリアルタイムコミュニケーションサポート、マルチデバイスサポートを中心に解説してみます。

PG 8月22日(水) 17:50~18:50 302

Lessons from a US Mobile Game Developer: From concept to launch



Gudavalli Ram

GREE International, Inc.
VP Engineering

■受講スキル

iPhone/Androidアプリケーションに関する興味、基礎知識

■受講者が得られるであろう知見

(特にUSにおける)モバイルネイティブアプリケーションの企画、開発ノウハウ

■セッションの内容

US のモバイルマーケットでトップクラスの実績を持つアプリケーションを開発しているエンジニアによる、US におけるモバイルアプリケーション開発の動向についての講演です。講演は英語ですが、日本語通訳もありますので是非お気軽にご参加ください。主なトピックは以下を予定しています:

- What is the launch strategy for a US mobile game?
- What's unique about the mobile market?
- How do analytics play a role in game making?
- How does the technical architecture affect game development post-launch?
- How do you streamline the development process?
- How do you ensure high-quality but still fast iteration?



ソーシャルゲームデザインなら ネクストステージへ

Next Stage //

ネクストステージのカードデザインは 違う!!

他社様ではサンプル制作の時点から有料ですが...

デザインサンプルは無償で対応

当社では...サンプル制作は
無償満足いただける自信があるから
出来るこのサービス!!

リリースの時期は迫っている...
予算が限られている...
でも質は落とせない...

高品質かつ短納期かつ低価格

当社では
お客様のご要望に柔軟対応できる、
体制を整えております。

相場は20,000~
30,000円ですが...

価格は?

人物イラスト1枚: 15,000円~
※価格はデザインのクオリティーによって
変わります。

最低発注枚数、発注単位が
決められていたり制約がありますが...

様々なご注文に柔軟に対応

当社ではご注文方法などに制約なし!!
都度、ご要望に柔軟に対応!!

代表挨拶

近年、スマートフォンの急速な普及と手伝って、ソーシャルゲームは今やゲーム業界で一番の売り上げとなります。そんな時代の流れをいち早く察知し、弊社は数年前からカードデザインに注力しています。ソーシャルゲームはこれから先さらに伸びると言われ、近年の成長率は目を見張るものがあります。皆様のご要望を実現し、更なるサービス強化のため、戦力急拡大中です。まずはお気軽にご相談ください!! ご満足いただけるサービスを提供いたします。

代表 宮下 貴弘

お問い合わせ

株式会社 **ネクストステージ**

神奈川県横浜市西区みなとみらい2-2-1
横浜ランドマークタワー 13階
TEL.045-227-4781 FAX.045-227-4782
Mail:all@nextstage-inc.com
担当:宮下

http://www.nextstage-inc.com/

プログラミング Programming

PG VA 8月20日(月) 11:20~12:20 セッション 304

公募 ソウルキャリバー5の描画パイプラインと
テクスチャカスタマイズ技術

谷 史郎
株式会社 バンダイナムコスタジオ 開発スタジオP&Sディビジョン プログラマー

■受講スキル
高校卒業程度の数学
3D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

■受講者が得られるであろう知見
格闘ゲームの描画テクニック、キャラクターテクスチャのカスタマイズテクニック

■セッションの内容
ソウルキャリバー5で導入した描画パイプライン、及びキャラクターテクスチャのカスタマイズについて、コンセプトから実践的なテクニックまで詳細に解説します。パイプラインについては60fpsをキープしつつ様々なポストエフェクトを盛り込むための構築戦略の解説を、カスタマイズについてはキャラクターに自由にテクスチャを張り付けるための手法的な解説を行います。

PG 8月20日(月) 13:30~14:30 セッション 304

公募 60fpsへの道:Flashゲームにおける
パフォーマンスチューニングのA to Z

ホール アンディー
アドビ システムズ 株式会社 インタラクティブ開発部 ゲーム エバンジェリスト

■受講スキル
Flash制作経験のある方 (AIRアプリ、Flash Lite経験も含む)

■受講者が得られるであろう知見
Flashコンテンツのパフォーマンスを改善するための全体的な知識。FPSの計測方法からハードウェアアクセラレーションの有効的な使い方まで。

■セッションの内容
PC上のソーシャルゲームからスマホアプリまで、Flashはゲームプラットフォームとして人気を集めています。しかし、気になる重たい処理は、主に開発者にとってブラックボックスであるFlash側で行われるため、パフォーマンスチューニングは神秘的な領域に近いと言えます。本セッションでは、「Flashの60FPSへの道」を解き明かします。ボトルネックの探し方、軽くなる設計と重くなる設計の違い、そして役に立つツールやノウハウを紹介いたします。また、設計によってなぜ性能の影響が生じるかを理解するために、Flashのスク립ト処理、レンダリングの内部設計も説明します。

PG SND 8月20日(月) 14:50~15:50 セッション 501

公募 音楽ゲーム/ダンスゲーム開発事例:
「The Black Eyed Peas Experience」を支えた6つのプログラム設計

佐々木 瞬
株式会社イニス ゲームエンジニアリング マネージャー

■受講スキル
In-Gameのプログラム設計に興味がある方
音楽ゲーム/ダンスゲームのプログラム設計に興味がある方
オブジェクト指向系プログラム言語の知識を持っている方

■受講者が得られるであろう知見
音楽ゲーム/ダンスゲームにおけるゲームロジックのプログラム設計例

■セッションの内容
本セッションでは、2011年11月に発売されたXbox360/Kinect専用ダンスゲーム「The Black Eyed Peas Experience」(日本未発売)のプログラム設計に関する事例をご紹介します。音楽ゲーム/ダンスゲームはプログラム設計において他ジャンルとは重視する観点が異なります。それは1フレームもズレが生じないレベルの音楽との同期が必要なためです。今回は本作品を構成するシステムのうち、音楽との同期に関するゲームロジック部分を中心に6つの設計をクラス設計レベルでご紹介します。どのような設計が上手に作用したか、またどのような設計をして失敗したかといった内容から、みなさんがプログラムの設計をする際の参考にして頂ければと思います。

PG BM 8月20日(月) 11:20~12:20 セッション 311+312

PR ゲーム市場におけるアドビ システムズの役割:
ゲームプロデューサー、ディレクター、経営層向けオーバービュー

チボ インベール
アドビ システムズ 株式会社 ランタイムプロダクトマネジメント
シニアプロダクトマネージャー

■受講スキル
プロデューサー、ディレクター、ツールおよびミドルウェアの経営層

■受講者が得られるであろう知見
アドビ システムズのツールとテクノロジーによるゲームビジネスの収益の改善についてご紹介するセッションです。

■セッションの内容
"アドビ"という社名を目にしてゲーム業界との関わりを想起する事はあまりなかったかもしれませんが、例えばFacebook版 Angry Birdsのようなカジュアルゲームや、モバイルゲームのスマッシュヒットである Machinarium など、アドビ システムズのテクノロジーは世界中のゲーミング体験に深く関与しています。Photoshop や Illustrator でアートワークを作成し、Flash や HTML5 でアニメーションを作成し、ブラウザやモバイル向けにゲームを配信し、収益モデルを最適化する。アドビシステムズはゲームの制作ワークフローからビジネスの最適化まで、あらゆるプロセスで皆様のお力になれる企業です。このセッションでは、皆様のチームが効率的に、より広いオーディエンスにリーチし、新たな収益のチャンスを得る事ができるかについての概要を、ビジネスの側面からアドビがどのようなお手伝いができるかについて、ご紹介させていただきます。本日よりご利用いただけるものはもちろん、近い将来に提供予定の最新情報も含め、日本国内および世界に向けてゲームビジネスを展開するためのテクノロジーをご紹介します。

PG VA 8月20日(月) 13:30~14:30 セッション 313+314

PR ストレスの無いテクスチャペイキング

ジェンズ・オルソン
Autodesk, Inc. Media & Entertainment Beast, Sr. Software Engineer

■受講スキル
ゲーム制作に従事されるアーティスト、ツールプログラマー、グラフィックスプログラマー

■受講者が得られるであろう知見
リアルタイムプレビューの実機への組み込みを含む、効率的な制作パイプラインへの組み込み。並びにアトラスマップを含む効率的なUVの配置

■セッションの内容
ライティングミドルウェア、Autodesk Beastの開発チームがこれまで手掛けてきたグローバル イルミネーション テクノロジーの最新情報を紹介します。レンダリングパートに限らず、どのようにして自社の開発環境に組み込むことができるかまでを実演いたします。

PG 8月20日(月) 14:50~15:50 セッション 304

公募 HTML5+JavaScriptによるフレームワークを
用いたゲーム UI 開発手法

伏見 遼平
株式会社ユビキタスエンターテインメント 秋葉原リサーチセンター プロジェクトリーダー
高橋 諒
株式会社ユビキタスエンターテインメント 秋葉原リサーチセンター

■受講スキル
Flash/JavaScriptなどのゲーム制作経験者
JavaScriptを用いたゲーム開発に興味がある方

■受講者が得られるであろう知見
HTML5+JavaScript ゲーム開発における、フレームワークを用いたゲーム開発に関する知識と開発手法

■セッションの内容
現在、スマートフォンの普及と Web ブラウザの急速な進化から、HTML5 を用いたゲーム開発がにわかに注目を浴びている。impact.js、Arctic.js、enchant.js など様々なフレームワークが登場している中、それぞれの特徴を踏まえながら HTML5 におけるフレームワークを用いたゲーム開発について紹介する。
・各フレームワークの利点・欠点・注意点
・画面への描画方法の違いによる特性
・各種ブラウザのレンダリングエンジンの違いや特性
・HTML5 ゲームにおけるサウンドの利用やその注意点
・実際の開発事例紹介

※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。23

PG	VA
8月20日(月) 14:50~15:50 セッション	313+314
PR	最新リアルタイムグラフィックスと Autodesk Maya
マイケル・アシュワース Autodesk, Inc. Media & Entertainment Maya主席開発員	
■受講スキル ゲーム制作に従事されるアーティスト、ツールプログラマー、グラフィックスプログラマー向けセッション	
■受講者が得られるであろう知見 Mayaベースの最新グラフィックスパイプライン、Mayaおよび実機でのシェーダー構築	
■セッションの内容 リアルタイムグラフィックスは急速な進化を遂げています。ただ、そのままでは決してアーティストにとって使いやすい環境とは言えません。このセッションではMaya主席開発者であるMichael Ashworthを迎え、どのようなアプローチでMayaを通してリアルタイムグラフィックスにアーティストがアクセスできるのか、シェーダー開発者はどのような形でMayaを使用できるのかを解説します。	

PG	VA
8月20日(月) 16:30~17:30 セッション	302
公募	リアルタイムグローバルイルミネーションのススメ
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 リサーチャーク	
■受講スキル シェーダープログラミングの経験、及びグローバルイルミネーションに関する基礎知識があると望ましいです。	
■受講者が得られるであろう知見 動的なシーンのグローバルイルミネーションをGPUを用いて実現する方法について解説します。またグローバルイルミネーション手法が抱える幾つかの問題とその回避方法を紹介しします。	
■セッションの内容 グローバルイルミネーション手法のひとつとしてインスタントラディオシティがあります。本講演ではこのインスタントラディオシティを中心に、GPUを用いた動的なリアルタイムグローバルイルミネーションの実現方法について解説します。インスタントラディオシティはアルゴリズムが簡単にGPUと相性が良く、また事前計算を必要としないので動的なシーンに適していますが、多くのグローバルイルミネーション手法と同様に計算負荷や統計的な誤差といった問題を抱えています。これらの問題点を解決する技術について紹介します。	

PG	
8月20日(月) 17:00~17:30 ショートセッション(30分)	304
公募	非ネイティブクロスプラットフォーム 3D グラフィックス開発
林 洋人 株式会社セガ 開発技術部 プログラマー	
■受講スキル 基本的な3Dグラフィックスの知識および家庭用ゲーム機やスマートフォンでのプログラミング経験	
■受講者が得られるであろう知見 非ネイティブ言語を含めたクロスプラットフォーム3Dグラフィックスエンジンを開発するためアイデア	
■セッションの内容 スマートフォンやWEBブラウザで3Dグラフィックスが利用できる時代になりました。数多くのプラットフォームが競争を繰り返しており、それぞれが独自の開発環境を提供しています。ここでは伝統的にゲーム開発に使用されてきたネイティブ C/C++ 言語ではなく、プラットフォームに適した JavaScript, C#, オリジナル言語等々でコーディングを行なう場合があります。一方、端末の多様化が進んでいるため、ビジネスサイドではより多くの環境に対応することが求められます。そこで、3Dグラフィックスエンジンをクロスプラットフォームで非ネイティブマルチプログラミング言語に対応させるアイデアと課題、効率化について論じます。	

PG	
8月20日(月) 14:50~15:50 セッション	311+312
PR	Flash を使った PC, Android, iOS 向けにハードウェアアクセラレーション対応の 2D ゲーム開発
ホール アンディー アドビ システムズ 株式会社 インタラクティブ開発部 ゲームエバンジェリスト	
■受講スキル Flashに少しでも興味があるゲームプログラマー全般。ActionScriptやJavaの知識や経験がない方にこそご参加いただきたいセッションです。	
■受講者が得られるであろう知見 ハードウェアアクセラレーションに対応した Flash ゲームの開発を始めるにあたり、必要な全てをご紹介します。	
■セッションの内容 Flash は、Web の世界においてゲームのプラットフォームとして、世界中で長きに渡り使われてきました。Flash はいま GPU アクセラレーション対応やゲーミング向けの機能を実装し、クロスプラットフォームのゲーミングプラットフォームとして環境を整え、デスクトップのブラウザおよびモバイル向けゲームの新境地を開きました。このセッションでは、Starling (アドビも投資しているオープンソースのフレームワーク) による 2D ゲームの開発についてご紹介します。GPU のパワーを簡単に利用し、まるでネイティブのフレームワークで開発したような高パフォーマンスが驚くほど簡単に実現します。(Starling は Facebook 版 Angry Birds でも採用されている技術です)このセッションでは、以下の内容をカバーします。 1. ツールおよびフレームワークの概要 2. Flash からアセットを作成し、管理する 3. ActionScript3 と Starling によるゲーム開発 4. 2D 物理エンジンの組み込み 5. モバイル向けに最適化する 6. PC, iOS, Android 向けに配信 また、現在アドビが取り組んでいるゲーム向けの最新技術をちょっとだけお見せしたいと思っています。是非ともこのセッションにご参加いただき、Flash と一緒にゲーム市場を盛り上げましょう！	

PG	
8月20日(月) 16:30~17:00 ショートセッション(30分)	304
公募	HTML5 で 2D ゲームを作るために
川井 重直 ジープラ株式会社 開発本部 プログラムプロセクション プログラマー	
■受講スキル JavascriptおよびHTMLの基本的な知識があり、スマートフォンなどに対応したブラウザゲームの作成に興味を持つプログラマー。	
■受講者が得られるであろう知見 HTML5のCanvasについての基礎的な知識、およびフレームワーク構築のヒント。	
■セッションの内容 近年、HTML5 を使用してクロスプラットフォーム対応のコンテンツを作る場面が増えてきました。本セッションは HTML5 の Canvas を利用したブラウザゲームを作る為に必要となる API の知識、およびそれを使用したフレームワークを作る場合、どのような事につに気がつけばいいのかを紹介する入門的な内容です。またスマートフォンに対応するにあたって注意すべき点なども取り上げます。	

PG	VA
8月20日(月) 17:50~18:50 セッション	502
公募	Kingdom Under Fire II でのアニメーションシステム
辛 孝宗 BLUE SIDE Inc. Engine Division Lead Animation/Physics Programmer	
■受講スキル キャラクターアニメーションへの興味	
■受講者が得られるであろう知見 多数のユニットを処理するためのアニメーションテクニクやパラメトリック・ブレンドリングによるアニメーションデータ削減へのヒントなど	
■セッションの内容 Kingdom Under Fire IIは数千のキャラクターが登場し、大規模戦争を行うアクション戦略オンラインゲームです。ここで大群を表現するためのアニメーションシステムや主人公キャラクターに適応されたパラメトリック・ブレンドリング (Parametric Blending) 、そしてクリーチャーをコントロールするためのIKの使い方などについて紹介します。	
参照動画： http://www.youtube.com/watch?v=vURkAxc1N-4	

PG	BM
8月20日(月) 17:50~18:50 セッション	302
公募	スケールアウトできる開発体制構築の取り組み
痴山 紘史 JCGS 代表取締役	
■受講スキル ・開発環境構築にご興味のある方 ・開発ワークフロー自動化にご興味のある方 ・複数拠点での開発体制を模索している方/構築している方 ・プロダクトに係わる人が増えて、意思の疎通に時間を取られてしまっている方	
■受講者が得られるであろう知見 スケールアウトという視点からの開発体制構築、アジャイル開発、自動化、ドキュメンテーション	
■セッションの内容 通常、開発者が注目するのは「自分のパフォーマンスを最大にする(スケールアップする)ためにはどうするか」ということである。しかし、近年の開発人数の増大化や拠点の分散化により、別の視点で開発力を効率よく向上する必要性に迫られている。本セッションでは、別の軸として「スケールアウト」という視点を提示し、弊社で行っている取り組みや工夫、使用しているツールの具体例を紹介する。	

PG	
8月21日(火) 11:20~12:20 セッション	503
公募	次世代キャラクターAIアーキテクチャーの構築
三宅 陽一郎 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リサーチャーク	
■受講スキル エンジニア、企画問わず、ゲームにおけるキャラクターの人工知能について興味のある方。	
■受講者が得られるであろう知見 キャラクターAIの実装について広範な知識と、具体的な設計のプロセスを学ぶことができます。具体的には「エージェント・アーキテクチャ」「アフォーダンス」「知識表現」「プロプリオセプティブ」「記憶の階層構造」「ワーキングメモリ」などの概念と、その実際の次世代エンジンにおける応用例と実装設計について学ぶことができます。本セッションに出ることで聴講者は次世代 AI を構築するためのステージに登ることが出来ます。	
■セッションの内容 次世代のキャラクター AI は、この 10 年の当分野の発展の延長に、さらに人工知能や認知科学、心理学の知見を踏まえて構築する必要があり、現在は次世代へ向けて新しい AI の設計をする時期にあたります。本セッションでは、日本が後塵を拝している本分野を海外へ向けて盛り返すため、「エージェント・アーキテクチャ」「アフォーダンス」「知識表現」「思考から感覚へのフィードバック」「記憶の階層構造」など、当分野の基本と最先端の成果を紹介しつつ、当社の次世代向けゲームエンジン「Luminous Studio」にて設計されているアーキテクチャの詳細について解説いたします。	

PG	
8月21日(火) 11:20~12:20 セッション	313+314
PR	NoSQL x クラウドで作る！最新ソーシャルゲームアーキテクチャー
松尾 康弘 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	
■受講スキル ソーシャルゲームの開発・構築・運用担当者。クラウドアーキテクチャに興味のある方	
■受講者が得られるであろう知見 ソーシャルゲームに適したクラウドアーキテクチャ構成のベストプラクティス、クラウドで大規模・高負荷システムをさばく方法	
■セッションの内容 レスポンスが要求されるゲームのアーキテクチャーにおいて、高速にデータの書き込み可能な NoSQL データベースに注目が集まっています。本セッションは、アマゾンの NoSQL データベースサービス「DynamoDB」を使った最新のソーシャルゲーム構築事例について、AWS のソリューションアーキテクトをご紹介します。※セッションでご質問いただいた方、先着 3 名様に「AWS クラウドデザインパターン設計ガイド」 http://www.amazon.co.jp/dp/4822211967/ を差し上げます	

PG	
8月20日(月) 17:50~18:50 セッション	311+312
PR	初公開！Havok Vision Engine
ピーター・ヴォス Havok Content & Usability ソフトウェアエンジニア	
■受講スキル 初級・中級 テクニカルディレクター、ゲームデザイナー、ゲームエンジンプログラマーなど	
■受講者が得られるであろう知見 Havok Vision Engine を使用しての、高速で効率の良いゲーム開発の流れを把握できます。	
■セッションの内容 2011年8月よりHavok製品ラインナップに加わった総合3Dゲームエンジン「Havok Vision Engine」の主な機能を実機デモにてご紹介いたします。プラットフォームの多様化やゲーム技術の向上により、3Dゲームエンジンの需要が日々高まっています。ゲームシーンを一から作りこんでいながらエンジンに搭載されている各種機能を紹介し、最終的に高品質なゲームシーンが出来るまでをデモにてお見せ致します。Havokが提供するワールドクラスの3Dゲームエンジンを体験しに、是非本セミナーにご来場ください。 ■Havok Visionエンジン概要 - マルチプラットフォーム対応・最適化 (Xbox 360, PS3, PS Vita, Wii, Wii U, Windows, WebVision, iPhone, iPad, Android) - 採用実績：200タイトル以上 - 高パフォーマンス (Native C++ & Lua) - 高度なレンダリング機能 (前方、遅延、ポストプロセスエフェクト) - カスタマイズ可能な柔軟なエンジン設計 - Havok日本支社による日本語サポート	
PG	
8月21日(火) 11:20~12:20 セッション	511+512
公募	固定シェーダグラフィックスハードウェア PICA200 の思考
大淵 栄作 株式会社ディジタルメディアプロフェッショナル 開発部 取締役開発部長	
■受講スキル GPUプログラミング経験者	
■受講者が得られるであろう知見 固定シェーダハードウェアの直感的な知識だけではなく、プログラマブルシェーダーベースでプログラミングをしている開発者にとっても、ハードウェアの構造、性能、消費電力のメカニズムを知ることで最適なシェーダ開発に出来る基礎的な知見を得られる。	
■セッションの内容 これまでのプログラマブルシェーダーベース3Dグラフィックスハードウェアから一線を画すアプローチである固定コンフィグラブルシェーダグラフィックスハードウェアPICA200が携帯ゲーム機やスマートフォンで採用されてきています。今回のPICA200がプログラマブルシェーダーベースで開発をおこなっている開発者にとって自然なトランジションパスになっている背景、低消費電力と高性能を両立する固定シェーダハードウェアの設計思想(設計上のトレードオフ及び判断)、活用のヒントと共に今後の方向性について議論します。	

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

PR **ストリームのススム**
~開発者の負担を軽くする今どきの構成管理~

岡野 喜久男
株式会社東陽テクニカ ソフトウェア・ソリューション リードSCMデザイナー

■受講スキル
ソフトウェア構成管理の基本概念をご理解いただいている方

■受講者が得られるであろう知見
派生開発、並行開発のベストプラクティスを通じて、構成管理におけるストリームという新しい概念をご理解いただけます。

■セッションの内容
ストリームを用いた構成管理のベストプラクティスをご説明します。 開発者にやさしい、ムリ・ムラ・ムダを省くソフトウェア管理技術をご紹介します。

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

PR **「プログラマ育成+静的解析」という幸せな選択**

安竹 由起夫
コペリティ日本本社 セールス ビジネスデベロップメントマネジャー
高橋 敦俊
株式会社セガ 開発支援部 開発サポートセッション

■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
・プログラマー教育を担当されている方
・プログラマー教育に興味のある方

■受講者が得られるであろう知見
・静的解析ツールの機能
・静的解析ツールの運用方法
・国内ゲーム開発企業における不具合修正状況
・コードの不具合例
・ゲーム開発に必要な知識と技能に関する情報
・人材育成の重要性と静的解析のかかわり

■セッションの内容
静的解析を直接的・間接的効果の2つの側面から探るセッションです。直接的効果としては国内ゲーム開発企業10社からアンケートで得た実際の不具合修正状況、不具合例を参加者のみなさんと共有し、工数削減に対する直接的な効果を見ていきます。間接的効果では、ゲーム開発者育成に深い造詣をお持ちのセガ高橋さんとともに、セガにおける静的解析の開発プロセスへの導入状況をふまえて、新人研修、プログラムスキルアップにどのように取り組んでいるかを紹介していきます。

PG GD
8月21日(火) 13:30~14:00 ショートセッション(30分) **502**

公募 **FPS エンジンを使った音楽ゲーム制作**
~Unreal は如何にしてダンスを覚えたか~

デイヴィッド・ヴェントウラ
株式会社イニス コア・ミドルウェア・テクノロジー シニア・アーキテクト/マネージャ

■受講スキル
コンソールゲームの開発経験、グラフィックスツールもしくはプログラミングの知識

■受講者が得られるであろう知見
ミドルウェアエンジンを活用する利点と欠点、音楽ゲームを作成する場合に必要なシステム、UnrealEngineのエンジン部分をカスタマイズ可能性など

■セッションの内容
弊社で開発を行った、UnrealEngine3を使用したXbox360タイトル、The Black Eyed Peas Experience(日本未発売)の開発事例についてお話し致します。UnrealEngine3は非常に強力な開発環境ですが、ゲームの仕様を実現するために、様々な機能追加が必要でした。その中から、特に音楽駆動型のゲーム進行、およびカスタマイズ可能なプレイヤータッチシステムについてご説明致します。
また、UnrealEngineを使用する場合の、実行時パフォーマンスや、開発ワークフローの最適化手法なども併せてお話しし、UnrealEngine導入の参考にして頂きたいと思えます。

PG
8月21日(火) 14:50~15:50 セッション **302**

公募 **「GRAVITY DAZE/ 重力的眩暈：上層への帰還において、彼女の内宇宙に生じた摂動」/ 携帯型エンタテインメントシステムゲーム機 PlayStation®Vita におけるオープンワールドゲームの作り方**

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 JAPANスタジオ インターナルデベロップメント部 プログラマー
水間 大介
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント JAPANスタジオ インターナルデベロップメント部 プログラマー
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 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 シニアゲームデザイナー

■受講スキル
オープンワールドのゲームの実装に関する興味がある方。

■受講者が得られるであろう知見
オープンワールドのゲームエンジン、及び、PlayStation®Vitaでの設計、実装の実例を知ることができる。

■セッションの内容
「GRAVITY DAZE/ 重力的眩暈：上層への帰還において、彼女の内宇宙に生じた摂動」(以下、「GRAVITY DAZE」)は、すべてのワールドが一つの連続性のあるデータとして構成され、ユーザはレベルごとのリロードなどを意識せずにシームレスにゲームを楽しめます。これを実現するために、ゲームエンジンのプログラム実装で行った工夫やその過程で得た経験について、データ設計、データロード戦略、ランタイムパフォーマンス等の観点でご紹介します。また、イベント構築において LUA スクリプト及び Maya を使ったイベント構築システムが非常に重要な役割をはたしました。ゲームデザイナーが LUA スクリプトを使ってどこまでをどのような方法で開発していたのかもご紹介します。

PG
8月21日(火) 14:50~15:20 ショートセッション(30分) **304**

公募 **Samurai Coding などにもみる**
ゲーム AI プログラミングコンテストのための原則とパターン

鷲崎 弘宣
早稲田大学 グローバルソフトウェアエンジニアリング研究所 所長
坂本 一憲
早稲田大学 基幹理工学部情報理工学助手
和田 雅彦
早稲田大学 大学院基幹理工学研究所 大学院生

■受講スキル
ゲームプラットフォームのプログラミング経験

■受講者が得られるであろう知見
ゲームAIプログラミングコンテスト参加者の提出プログラムによりキャラクター群を対戦させるゲームプラットフォームの設計と実装に共通する設計原則、アーキテクチャ、それらを具体化したフレームワーク。および、ゲーム内容のデザインに関する有用で再利用可能なパターン。

■セッションの内容
Samurai Coding 2011を中心として、これまでに様々なゲームAIプログラミングコンテストを開催成功を収めてきました。その実績に基づいて、コンテスト参加者の提出プログラムによりキャラクター群を対戦させるゲームプラットフォームの設計と実装に共通する設計原則、アーキテクチャおよびそれらを具体化したフレームワークを解説します。さらに、そのようなコンテストにおけるゲーム内容のデザインに関する有用で再利用可能な知見を、10個のゲームデザインパターンとしてまとめあげて説明します。これらの原則やフレームワークおよびパターンを、類似のコンテスト開催やゲームデザインに再利用することで、その実施を効率的かつ効果的に進められることが期待できます。
参考: Samurai Coding 2011 http://www.washi.cs.waseda.ac.jp/samurai_coding/

PG BM
8月21日(火) 14:50~15:50 セッション **503**

PR **アンリアル・エンジンを使った開発手法を**
さらに効果的にするためのパネルディスカッション

下田 純也
Epic Games Japan ライセンス・サポート サポート・マネージャ
下田 星児
株式会社サイバーコネクトツウ 開発部 制作プロデューサー/ディレクター
スコット・ストッダード
Chair Entertainment Group アニメーション リードアニメーター
ロバート・太田・ティートリッヒ
株式会社イニス CMT (コアミドルウェアテクノロジ) エンジニアリング リード
ティム・スウィーニー
Epic Games, Inc. Founder, CEO and technical director

■受講スキル
ゲーム制作に関する知識・経験があり、ご自身のゲーム制作の効率と品質を向上させたいと考えている開発者もしくはプロデューサー、さらに高品質なゲーム開発を目指しているインディ・学生開発者。アンリアル・エンジンの知識があればより有用ですが、触れた経験が無い方でもゲーム制作全般の参考となる十分有益な情報として聴講いただけます。

■受講者が得られるであろう知見
ゲームエンジンを使って、効率的かつ創造的に開発を進めるための様々な手法(描画品質やユーザーエクスペリエンスの改善、クラッシュアンドビルドやテストプレイを通じたクリエイティブ性の最大化、効果的な人員配置と効率的なスケジューリングによる制作効率の向上、等)

■セッションの内容
アンリアル・エンジンを利用した豊富な開発経験を持つ日本国内の各社から、開発全般に詳しい方にご登壇いただく予定です。ゲームエンジンを利用してゲームの品質を高めつつ開発効率を向上させる手法について討論し、さらにより良い開発手法を見出すためのパネルディスカッションです。

PG
8月21日(火) 14:50~15:50 ワークショップ **513**

PR **enchant.js + HTML5 によるマルチプラットフォーム開発**

清水 亮
株式会社ユキピクスタエンターテインメント 代表取締役社長 兼 CEO

■受講スキル
C++, Java, Perl, PHPなど言語は問わないが多少のプログラム経験があると理解しやすいと思います。

■受講者が得られるであろう知見
HTML5の基礎知識。JavaScriptによる効率的なプログラミング技法について。

■セッションの内容
弊社の開発したenchant.jsはHTML5をベースとしながら、スプライトやイベント管理のシステムを構築し、3D、物理シミュレーション、MikuMikuDance、ネットワークゲームまで幅広いプログラミングを容易に扱えるよう実装したオープンソースのゲーム開発ライブラリです。このワークショップでは、enchant.jsを使ったHTML5対応のゲーム開発がどういったものなのか、実際に3Dゲームを開発することで体験していただくことができます。

PG
8月21日(火) 14:50~15:50 セッション **311+312**

PR **ARM X GPUのすべらない話**

菅波 憲一
アーム株式会社 メディアプロセッシング部門 ビジネス・デベロップメント・マネージャ

■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が、特にゲームプログラマの方々、またはCPU・GPUについてご興味のある方に適しています。

■受講者が得られるであろう知見
●ARMのCPUとARM Mali GPUについての知識
●ARM純正ツールなどの開発環境についての知識
●最新のオープン標準規格について

■セッションの内容
世界のスマートフォン、タブレット、スマートTVのCPUとしてもっとも広く知られているARMがCEDEC初登場。飛躍的にシェアを伸ばしているARMのGPU、Maliをベースに、「スマホ、タブレットのGPU性能を引き出す方法」「GPUの効率的な使われ方」「GPUを取り巻くオープンスタンダードの今後の展望」などをわかりやすく解説します。さらにAndroidなどのプラットフォームやマーケット情報、多様なオープン規格の最新情報、ARM純正開発ツールについてもお話しいたします。次世代のゲーム開発に欠かせない知識が身に着きますので、ぜひお気軽にご参加ください。

PG VA
8月21日(火) 16:30~17:30 セッション **302**

公募 **バンドデシネの世界を掌に 「GRAVITY DAZE/ 重力的眩暈：上層への帰還において、彼女の内宇宙に生じた摂動」のグラフィックスエンジン解説**

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 JAPANスタジオ インターナルデベロップメント部 プログラマー
宮前 雄生
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント JAPANスタジオ インターナルデベロップメント部 プログラマー
松田 圭司
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント JAPANスタジオ インターナルデベロップメント部 プログラマー

■受講スキル
3Dグラフィックスに関する知識、シェーダ等のプログラミング経験がある方。

■受講者が得られるであろう知見
PlayStation®Vitaでのレンダリングのプログラミング実例を紹介します。

■セッションの内容
「GRAVITY DAZE/ 重力的眩暈：上層への帰還において、彼女の内宇宙に生じた摂動」(以下、「GRAVITY DAZE」)のグラフィックスがプログラムとしてどのように成り立っているかを講演します。ノンフォートのキャラクターレンダリング、HDRの背景レンダリング、バンドデシネ風の独特なポストアフェクト、どの方向を向いてもパフォーマンスを保つようなカリリングなど、要求された高度なグラフィックス表現をパフォーマンスにこたえないグラフィックスを構築するにあたって行った工夫を解説したいと思えます。

PG NW
8月21日(火) 16:30~17:30 セッション **502**

公募 **Unity を使用した MMO ゲーム開発**

榎原 武
株式会社セガ モバイルニューメディア部 プログラマー
望月 大作
株式会社セガ モバイルニューメディア部 プログラマー
ロドリゲス オスカル
株式会社セガ モバイルニューメディア部 プログラマー

■受講スキル
Unity使用経験推奨
ネットワークプログラム開発経験(サーバー・クライアント、ソケット、libeventなど)
基本のゲーム開発経験

■受講者が得られるであろう知見
スマートフォン用のMMOのサーバー組織
三国志コングエストのSimとActionの通信関連の仕組み
誰も立かない通信関連のプログラムの作り方
Unityの通信関連の注意事項
アクションサーバーの作成技術
ライトウェイト分散AI技術

■セッションの内容
Unityを使用したMMOゲーム開発を、三国志コングエストの開発経験をもとに講演します。サーバー組織、サーバーとUnityの通信の仕組み、Actionシステムの動作と、ライトウェイト分散AIシステムを紹介します。

PG VA
8月21日(火) 16:30~17:30 セッション **501**

公募 **物理的なビジュアルのためのアセット製作フロー**

五反田 義治
株式会社ライエース 代表取締役 研究開発部

■受講スキル
ライティングやマテリアル、テクスチャの知識またはこれらのアセット製作経験。必須ではないが物理ベースレンダリングに関する知識があると理解しやすい。

■受講者が得られるであろう知見
物理的なアートアセットを製作するための手法や手段。具体的な実例。

■セッションの内容
昨年までの弊社の物理ベースレンダリングに関するセッションでは、主にレンダリング、グラフィックスプログラマー向けの実装手法や理論について解説を行ってまいりましたが、今年より実践的な物理ベースのアートアセット製作について解説を行います。具体的には物理的なライティングやマテリアル設定、またそれらに関連するテクスチャの製作について議論を行います。物理ベースのレンダラー上における手法を主に解説しますが、一方で旧来のアドホックレンダリング上での代替的な手法としての物理ベースアセットの製作についても提案します。

PG
8月21日(火) 16:30~17:30 セッション **313+314**

PR **AWS クラウドデザインパターン応用編：**
ソーシャルゲームにおけるクラウドアーキテクチャー

堀内 康弘
アマゾンデータサービスジャパン株式会社 マーケティング テクニカルエバンジェリスト

■受講スキル
ウェブサーバーやデータベースサーバー、ロードバランサーなどを用いたウェブサービスのインフラ構築経験またはその知識

■受講者が得られるであろう知見
クラウドコンピューティングを用いたウェブサービスを支えるインフラ構築のベストプラクティス

■セッションの内容
AWSをはじめとするクラウドコンピューティングの進捗が、ソーシャルゲームの開発・運用スタイルに大きな影響を与えてきています。本セッションでは、今や主流となったクラウドを活用したソーシャルゲームのアーキテクチャーについて、元スタートアップの CTO、現アマゾンのテクニカルエバンジェリストの堀内氏が、実際の構築事例に基づき、ベストプラクティスをご紹介します。
※セッションでご質問いただいた方、先着 3 名様に「AWS クラウドデザインパターン設計ガイド」<http://www.amazon.co.jp/dp/4822211967/> を差し上げます。



PG 8月22日(水) 11:20~12:20 セッション 304

公募 クラッシュダンプの解析手法

池内 英夫
株式会社 セガ 第三CS研究開発部 リードプログラマー

■受講スキル
クラッシュダンプをデバッグした経験がある方は理解しやすいと思います。入門レベルで構わないのでCPUとC/C++言語の知識があることが望ましい。

■受講者が得られるであろう知見
クラッシュダンプの解析手法と事例。クラッシュダンプ解析ツールの作り方。

■セッションの内容
クラッシュダンプとは、プログラムがクラッシュした時の「CPU情報・メモリーイメージなど」が格納されたファイルです。普通のデバッグでは原因の特定が難しい深刻なバグを、どう解析すると良いのか、どの様な解析ツールを作ると良いのか、気付けやヒントを提供できればと思います。ゲーム側(C/C++)のクラッシュダンプを解析した事例となります。「OS・ハードウェア・GPU」側のクラッシュダンプは取り扱いません。特定プラットフォームやコンパイラに依存しない考え方や手法を提供できればと思います。

PG 8月22日(水) 11:20~12:20 セッション 301

招待 「開発者コミュニティの育て方」～オープンソースプロジェクト「Jenkins」の運営から学んだこと～

川口 耕介
CloudBees

■受講スキル
色々な人を巻き込んでプロジェクトを大きくしたい!と思っている人に来ていただければと思います。

■受講者が得られるであろう知見
自社の製品やサービスを中心にした開発者コミュニティを作る上での一助になればと思います。

■セッションの内容
本発表では、Jenkinsというオープンソースプロジェクトの運営で培った知見を基に、開発者コミュニティを作ることのメリット・手法などを紹介する...というテーマで、シリコンバレーで日頃ソフトウェア開発者として思っている事を色々お話しさせていただきます。

PG VA 8月22日(水) 13:30~14:30 セッション 311+312

PR OROCHI× ガンスリンガー ストラトス ~ワガママな職人達と作り上げる理想のゲームエンジン~

新井 タヒル
シリコンスタジオ株式会社 リサーチ&デベロPMENT部 ソフトウェアエンジニア

鈴木 孝司
株式会社バイキング エンジニア

星野 博樹
エスエフ・グラフィックス株式会社 リードデザイナー

■受講スキル
ゲーム開発に携わったことがある

■受講者が得られるであろう知見
ハイエンドゲーム開発のノウハウ
ミドルウェアを使用する為の知識

■セッションの内容
OROCHIエンジンを使用したガンスリンガーストラトスの開発事例を紹介します。

PG BM 8月22日(水) 14:00~14:30 ショートセッション(30分) 304

公募 バンダイナムコ流コーディングスタイルガイドラインを決めるまでの軌跡

名田 幸司
株式会社バンダイナムコスタジオ SNC技術課 主任

■受講スキル
コーディング規約の策定に興味がある方。

■受講者が得られるであろう知見
・コーディング規約に求められる要件
・コーディング規約の決め方

■セッションの内容
バンダイナムコでは、歴史の長いタイトルを多く抱えているがゆえに、プロジェクトごとの閉鎖性が開発効率化の弊害になっていました。そこで、風通しを改善するべく「コーディング規約策定チーム」が結成されましたが、議論を重ねるうちに「果たして規約は本当に効果があるのか?」「むしろ弊害を招くのではないか?」と疑問の声があがり、規約を決めることは一度は頓挫しかけました。その後あらためて「何のために規約が必要なのか?」を問い直し、本当の目的を見つけ出すことで、全員が納得できる結論を導くことができました。

PG 8月22日(水) 13:30~14:00 ショートセッション(30分) 304

公募 もういちど整理、デバッグ技術のあれこれ

辻 邦彦
京都マイクロコンピュータ株式会社 東京オフィス ゼネラルマネージャ

■受講スキル
プログラミングやデバッグの経験

■受講者が得られるであろう知見
プラットフォームに適したデバッグ手法に関する知識

■セッションの内容
プログラミングには必須の「デバッグ」について、使い方ではなく、実装や種類による特徴について説明します。昨今ではソフトウェアを動作させるプラットフォームの種類が多くなっています。OSがある/なし、また OSの種類についても多くあり、デバッグの動作については、そのプラットフォームと大きく関係しており、制限や応用できることが異なってきます。普段は使うだけのデバッグですが、その実装に関する基本技術を解説することにより、デバッグしているプラットフォームでの適応範囲や応用について理解を深めていただければと思います。

PG VA 8月22日(水) 13:30~14:00 ショートセッション(30分) 502

公募 リアルタイム Ptex とベクターディスプレイメント

原田 隆宏
Advanced Micro Devices, Inc. Office of the CTO

■受講スキル
プログラマーまたは最近のグラフィックスハードウェアに詳しいテクニカルアーティスト。シェーダープログラミングとテクスチャフィルタリングの概念について理解する必要があります。

■受講者が得られるであろう知見
Ptexをリアルタイム用途に実装する方法と、それがオーサリングパイプラインのどこに収まるのかを理解できます。また、シームレスなベクターディスプレイメントなどの具体的な利点についても把握できます。

■セッションの内容
Ptexは小型の独立したテクスチャとポリゴンメッシュの各面を関連付けるテクスチャマッピングシステムで、元々はプロダクションのレンダリングにおいてアセット製作コストを削減するべく Walt Disney Animation Studios により開発されました。「UV 不要」のテクスチャシステムであるため、従来のテクスチャマッピングで起きていたシーム(継ぎ目)の問題が発生しません。本講演では Ptexをリアルタイム用途に適応させる方法、そしてDirectX11ハードウェア上でのシームレスなディスプレイメントマッピングを実現する方法について発表します。

PG VA 8月22日(水) 14:50~15:50 セッション 503

公募 実践! シネマティックレンズエフェクト

川瀬 正樹
シリコンスタジオ株式会社 リサーチ&デベロPMENT部 リード・ソフトウェアエンジニア/シェーダ・アーキテクト

■受講スキル
プログラマブルシェーダ技術に関する一般的な知識。
http://www.siliconstudio.co.jp/presentations/index.html
CEDEC 2007「レンダリストのためのカメラ(光学)理論とポストエフェクト」の口徑食の項およびCEDEC 2008「レンダリスト養成講座 2.0」の後半部「光学に基づいたボケ味の表現」の理解。

■受講者が得られるであろう知見
従来の表現とは一線を画すフォトリアリスティックなボケ味の表現をリアルタイムに行うためのノウハウ。CGを多用した近年のSF映画でも多用されているアナモルフィックレンズ表現を実装するためのノウハウ。

■セッションの内容
大きく以下の2つの内容となる。
・光学に基づいたボケ味の表現(実践編)
・アナモルフィックレンズエフェクト
光学に基づいたボケ味の表現(実践編) : CEDEC 2008 において提案した「光学に基づいたボケ味の表現」を、パフォーマンスの向上した現在のGPUで実装した結果の紹介と、実用化に際しての工夫や最適化などのノウハウの紹介などを行う。スキューパーベースの被写界深度表現そのものは日本では2007年には既に実用化されている。欧米でも2011年頃に各種エンジンで発表されているが、あくまで絞りの形の画像をマッピングしているだけであり、残念ながら写真で見られるような収差を含むボケ味の表現には至っていない。本セッションでは、あくまで実用的でかつ従来にはないリアリティのあるボケ味を表現することを目標とする。

アナモルフィックレンズエフェクト : 映画でよく用いられる特殊なアナモルフィックレンズ(アナモフィックレンズ)によって発生する、特徴的なレンズフレアやボケ味の表現について紹介する。何故そのような特徴的な効果が現れるのかという光学的な現象の解説から、シェーダを使った実装方法までを紹介する。

PG 8月22日(水) 14:50~15:50 セッション 313+314

PR 分散コンピューティングと静的解析を併用した、効率的なゲーム開発のご紹介 ~ Xoreax Grid Engine & Klocwork Insight ~

鳥居 嶺司
株式会社ゾレックスジャパン 技術サポートエンジニア

加藤 雅紀
丸紅情報システムズ株式会社 エンタープライズソリューション事業本部 事業推進部 プロダクトソリューション課 システムエンジニア

■受講スキル
ソフトウェア開発経験(C/C++)
ゲーム開発経験

■受講者が得られるであろう知見
開発効率向上意識
GridComputingで出来る事
静的解析ツールの効果

■セッションの内容
高速Gridコンパイル・ソリューション
Windowsアプリケーションが10倍高速化!!
ソフトウェア品質と生産性を向上させる静的解析ソリューション!!
Xoreax Grid Engine - グリッドコンピューティングの可能性
Klocwork Insight - 深刻な実行時バグを開発時に発見

PG 8月22日(水) 13:30~14:30 セッション 315

公募 画像処理・画像認識の処理の重さと使うリソース

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

大場 章男
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 シニアリサーチャー

勢川 博之
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 課長

■受講スキル
画像処理・画像認識をアプリケーションに実装中、あるいは実装予定のある方

■受講者が得られるであろう知見
ハードウェアと、画像系の処理内容の相互理解。計算リソースの配分と処理の高速化手法。

■セッションの内容
画像系=重いと考えがちですが、実際には無駄な処理が含まれている、非効率な計算になっている、という場合が数多くあります。ハードウェアの特性を理解しつつ、画像処理、画像認識のアルゴリズムとパフォーマンス解析の結果から、ボトルネックと回避方法、高速化の手法を解説致します。

PG 8月22日(水) 13:30~14:30 セッション 313+314

PR Unity4 と加速するゲーム開発

大前 広樹
ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 日本担当ディレクター/プロダクト・エバンジェリスト

■受講スキル
Unityが何か知っている
ゲーム開発がどのようなものか知っている

■受講者が得られるであろう知見
Unityの新バージョン「Unity4」に関する知見
昨今のゲーム開発に関するオーバービュー

■セッションの内容
広がるUnityの利用がゲーム開発の現場もたらず効果、Unityの新しいバージョン「Unity4」で盛り込まれるMecanimやDirectX 11等の新機能についての解説や、Unityが4.xで目指すもの、また、それらの新しい機能が切り開く可能性などについて紹介致します。昨年、UnityはCEDEC AWARDS プログラミング・開発環境部門で最優秀賞受賞を頂きました。おかげさまでその後、日本国内においても加速度的にユーザー数が増え、採用タイトルも続々とリリースされています。こうした採用状況の増加は、Unityがゲーム開発におけるプラットフォームとしての機能を持ち始めてきたことを意味します。また、Unityの新しいバージョン「Unity4」では、以下のような新機能が盛り込まれます。
・新アニメーションシステム「Mecanim」
・DirectX 11
・Linux対応
・日本語フォント対応
これらの機能が実際にゲーム開発をどう変えていくのか、こうした機能をUnityを通して誰もが使えることにより、どういった可能性が開けるのかといったことを、実際の機能をデモしながら紹介していきます。

PG 8月22日(水) 16:30~17:30 パネルディスカッション 315(要予約)

公募 西川善司の「CEDEC 2012」ゲーム開発マニアックス(グラフィックス編)

西川 善司
TRY-Z

高部 邦夫
株式会社コナミデジタルエンタテインメント 小島プロダクション 制作部 テクニカルディレクション担当

石田 智史
株式会社カプコン 技術研究部 プログラマー

下田 純也
Epic Games Japan ライセンサー・サポート サポート・マネージャー

竹重 雅也
エヌビディア デベロッパータクノロジーエンジニア

岩崎 浩
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 R&D エンジニア

■受講スキル
GAMEWATCH連載「西川善司の3Dゲームファンのためのグラフィックス講座」の内容を理解できる

■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次世代機では無縁では居られないDirectX11.1関連の技術トレンド

■セッションの内容
筆者の取材によれば、DirectX12は方針が決まっておらず、当面DirectX11.1が長期間主流となると見られる。これはDirectX9時代が長寿命化し、この最中に登場したゲーム機のPS3.Xbox360がこの世代のグラフィックス性能になってしまったことを思い起こさせる。となれば、今からDirectX11.1表現を繰ぎらしていくことが、次世代ゲーム機のグラフィックス開発に対するよい予備知識になるはずだ。今年は「次世代ゲーム機のグラフィックスを予習する」のテーマに取り組んでいく。

PG SP 8月22日(水) 16:30~17:30 セッション 304

招待 CEDEC CHALLENGE: 超早碁九路盤 AI 対決 Season 1: The Final 決勝

吉岡 直人
CEDEC 2012 運営委員会 フェロー インディペンデントコントラクター

南野 真太郎
CEDEC 2012 運営委員会 プログラミング ジープラ株式会社

■受講スキル
囲碁の基礎的な知識。モンテカルロ法等、囲碁AIにおける基礎的なアルゴリズムの知識があると尚良い。

■受講者が得られるであろう知見
囲碁AIの最先端の実力を見ることが出来、また囲碁のプロ棋士が導き出すロジックとの比較、将来に向けての技術的な方向性や期待を見出すことができます。

■セッションの内容
プロ棋士の目線による「トーナメント予選の棋譜解説」CEDEC2012の囲碁AIの頂点は誰の手に!? 「トーナメント決勝戦」囲碁AIを制作されている方々による「パネルディスカッション」以上の3本を行う予定となっております。



VA	PD	8月21日(火) 16:30~17:30 セッション	503
公募	"The Black Eyed Peas Experience": ハリウッドが日本の開発会社のビジョンを「キャプチャー」した方法		
アイエル・ウィルフリッド 株式会社イニス 3Dアニメーション アニメーションマネジャー			
■受講スキル アニメーター、プランナー、モーションキャプチャーに携わるゲーム開発者。			
■受講者が得られるであろう知見 スピードと品質の両立、総合的作業量の削減およびそれに伴う常時作業が継続されるプロダクションワークフローといった、海外のハイエンド施設と仕事をするこの利点。			
■セッションの内容 本講演では、日本の開発会社である iNiS が Kinect ゲーム「The Black Eyed Peas Experience」の制作に際し、世界的人気ヒップホップグループのイメージに見合う高品質ビジュアルを実現するべくハリウッドの大手モーションキャプチャー施設へ赴いた理由を解説していきます。また最も重要な点として、非常に厳しいスケジュールの中で750以上のダンスを制作し、さらにポストプロセスのコストを大幅に削減できたのかを紹介。また、最上級のモーションキャプチャー環境とワークフローの頻繁な改善の組み合わせがキャプチャーのスピードを2倍にしたことについても触れていきます。			

VA	GD	8月21日(火) 16:30~17:30 セッション	311+312
PR	Infinity Blade コンソールからモバイルへの飛躍		
スコット・ストッダード Chair Entertainment Group アニメーション リードアニメーター			
■受講スキル 基本的なゲーム開発過程と原則に精通している方			
■受講者が得られるであろう知見 コンソールゲーム開発者が、UE3を使っておもしろいモバイルゲームを創る開発プロセスに素早く適応する方法への理解			
■セッションの内容 2010年 Chair Entertainment は「Infinity Blade」を制作。UE3で開発した初のiOS用ゲームで5か月間の開発期間を要しました。2011年には再び水準を上げて「Infinity Blade2」を発表。Lead Animator の Scott Stoddard が、「チームは UE3 を使ったモバイル開発にどう対応したか」、「そこから何を学んだか」、そして「ユーザーのみなさんはそれをどの様に活用できるか」についてお話しします。			

VA	GD	8月22日(水) 16:30~17:30 セッション	502
公募	バイナリードメインにおけるモーションワークフローの作り方		
麓 一博 株式会社セガ 開発技術部 テクニカルアーティスト			
豊田 卓也 株式会社セガ 第一CS研究開発部 リードモーションデザイナー			
白子 路央 株式会社セガ 第一CS研究開発部 リードデザイナー			
■受講スキル モーション実制作、環境構築経験者 Softimage、VBS、スクリプトプログラミングの知識 モーション制作管理経験者、テクニカルアーティスト			
■受講者が得られるであろう知見 モーション制作をするための下地、開発環境を構築するためのノウハウ。どのようなモーションが必要とされ、対してどのような環境が必要とされたかの問題点と対応策。			
■セッションの内容 バイナリードメインにおいて、モーションで目指したものと、それを実現するためにされた工夫のあれこれを紹介、解説します。 モーション制作における下地、基盤となる部分(ワークフロー)をどのように流れて設計して構築していったのか、概要から実装の詳細に至るまで掘り下げていく部分もあります。 実際の Rig の詳細などは【バイナリードメインのボディリグ・フェイスリグの構造と実機との連携】へ続きます			

VA	PG	8月22日(水) 17:50~18:50 セッション	502
公募	バイナリードメインのボディリグ・フェイスリグの構造と実機との連携		
豊田 卓也 株式会社セガ 第一CS研究開発部 リードモーションデザイナー			
麓 一博 株式会社セガ 開発技術部 テクニカルアーティスト			
■受講スキル ・リグ作成に携わる方、興味がある方 ・モーションデザイナー ・モーション作成フロー開発者、テクニカルアーティスト			
■受講者が得られるであろう知見 ・リグ作成にあたっての問題点と解決案 ・バイナリードメインにおけるフェイスリグ作成フローとインゲームでの表現手法			
■セッションの内容 Trans 制御、Rotation 制御のコントローラーの共存を図ったものや肩・胸の制御の特徴の他、ロボットリグの特有的な DCC ツール(Softimage)上での構築概要の紹介/解説。 フェイスリグの作成フローと特徴、しわ(ノーマルマップ)のブレンド値の計算について。また、実機(プログラム)との連携部分の紹介。 工数を減らす事を主とした実機でのフェイスアニメーションの生成について。			

VA	PG	8月22日(水) 11:20~12:20 パネルディスカッション	メイホール
公募	クロスボーダー「AIxアニメーション」 パネルディスカッション		
南野 真太郎 ジーブラ株式会社 開発推進室 室長			
三宅 陽一郎 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ARリサーチャー			
金久保 哲也 株式会社バンダイナムコスタジオ 第一開発本部 P&S部門 技術部 モーション課 シニアテクニカルアニメーター			
白子 路央 株式会社セガ 第一CS研究開発部 リードデザイナー			
上野 浩樹 株式会社ユークス/YUKE'S LA Inc. シニアテクニカルディレクター			
■受講スキル 特になし、モーションデザイナー、プログラマー、両者とも歓迎である。しかし、AI分野・アニメーション分野共に、初步的な知識を持ち合わせている事で理解が深まる。ナビゲーションメッシュ・経路探索アルゴリズム・3D モデルアニメーション基礎・ラグドール等の物理的アプローチのキャラクターアニメーション等。			
■受講者が得られるであろう知見 次世代における AI・アニメーション分野の接続という中心課題に対する意識を共有することができます。また、AIとアニメーションを対象として、今後の研究していくにあたっての方向性を得られます。			
■セッションの内容 次世代へ向かって AI からはアニメーションへの要求が高くなり、またアニメーションからは高度化するアニメーションを制御する AI への要求が高くなっており、相互に発展の必要性が感じられています。AI分野・アニメーション分野をクロスボーダーし、それぞれの分野からパネラーを招待し、「AIxアニメーション」をテーマに、1)AIとアニメーションの関わり合いの現状と将来について 2)AIから求めるアニメーションとは何か 3)アニメーションから求めるAIとは何か についてディスカッションを行います。			

VA	GD	8月22日(水) 11:20~12:20 セッション	311+312
PR	NaturalMotion Ltd.: 次世代型アニメーションについて		
サイモン・マック NaturalMotion Ltd. CTO			
■受講スキル どなたでも。テクニカルアニメーター、エンジンプログラマーには特にオススメです。			
■受講者が得られるであろう知見 ランタイムキャラクターアニメーションにおける最新の開発技術についての知見。			
■セッションの内容 本セッションでは、将来のゲームにおけるキャラクターに力を与えるであろう最新のアニメーション技術について解説します。未来の技術を垣間見ることが出来る Morpheme4.0 のデモンストレーションを通して、新しいアニメーション手続きとオーソライジングテクニックをお見せします。			

GD	PD	8月20日(月) 11:20~12:20 セッション	502
公募	メイキング オブ グルーヴコースター 〜ジェットコースターにGROOVEを添えて〜		
石田 礼輔 株式会社 タイトー ONIAIR ゲームデザイナー/グラフィックデザイナー			
小塩 広和 株式会社 タイトー ON AIR事業本部 サウンドデザイナー/コンポーザー			
■受講スキル 特にありませんが、音楽ゲームのプレイ経験があるとより理解が深まると思います。			
■受講者が得られるであろう知見 ゲームを開発する上で重要な要素。特に音楽ゲームを作るためのサウンドシステムとサウンドデザインに関する知見。また音楽ゲームにおけるサウンドの立ち位置。			
■セッションの内容 全世界から数々の賞を受賞している iPhone アプリ「グルーヴコースター」のアイデアの開発行程を通じて、ゲームの開発手法について解説します。具体的には「グルーヴコースター」の根幹となるコンセプトとゲームデザインの手法をメインに解説し、その中で中心的役割を果たしているサウンドシステム及びサウンドクリエイトの方向性にも言及します。また、ゲームデザインの立場からサウンドを考察することでゲーム全体の中でのサウンドの立場と役割を考察していく予定です。			

GD	PD	8月20日(月) 13:30~14:30 セッション	メイホール
公募	ドラゴンコレクションの産みの親が語るSNSゲームの作り方		
兼吉 完聡 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 兼吉プロダクション エグゼクティブプロデューサー			
■受講スキル SNSゲーム開発関係者(プログラマー・デザイナー・企画担当者等)			
■受講者が得られるであろう知見 ドラゴンコレクションを事例とした SNS ゲームの作り方 制作体制の考え方			
■セッションの内容 大人気 SNS ゲーム「ドラゴンコレクション」を育てて来た、KONAMI 兼吉エグゼクティブプロデューサーより、 ①ドラゴンコレクションの誕生秘話から様々な SNS ゲームへの多面展開の経緯 ②SNS ゲームコンテンツを制作するための体制の考え方 ③今後の SNS ゲームの展望・海外へのチャレンジ について語ります。SNS ゲーム業界に一人のヒットコンテンツ制作者の考察を聞いて頂き、今後の SNS 業界の発展と、新しい知見を産む一助にする事を目指します。			

VA	GD	8月22日(水) 14:50~15:50 セッション	301
招待	プリキュアシリーズ エンディング ダンスの変遷		
横尾 裕次 東映アニメーション株式会社 製作本部 デジタル映像部 CGプロデューサー			
宮本 浩史 東映アニメーション株式会社 製作本部 デジタル映像部 シニアデザイナー			
中谷 純也 東映アニメーション株式会社 製作本部 デジタル映像部 チーフリギングアーティスト			
■受講スキル デジタル、アナログを問わずアニメーションの基礎的な知識 CG 映像制作の基礎的な知識			
■受講者が得られるであろう知見 プリキュアシリーズ エンディングの変遷、事例 アニメ制作におけるデジタル表現の現状			
■セッションの内容 (CEDEC 運営委員会より) 近年、アニメにおけるデジタル手法による表現は、単に制作手法をデジタル化したという事を超えて、何処か CG なのか見分けが難しく、従来の表現と見事に融合して急速に進化しています。本セッションではシリーズを重ねる毎に進化するプリキュアシリーズのダンスエンディングを事例として、ディレクトに手描きで表現する従来の手法に対して、技術的課題を常に伴い、クリアしなければならないデジタル手法をどのようにバランスを取って取り入れているのか、表現する為の技術的課題への取り組み、表現や技術の変遷、そしてデジタル技術を取り入れたアニメ表現の今後の可能性についてお話頂きます。			

VA	GD	8月22日(水) 14:50~15:50 セッション	311+312
PR	Umбра Software : 次世代に向けたレンダリングと可視性の最適化について		
テッポウ・ソイネン アンブラソフトウェア Realtime Rendering COO			
■受講スキル レンダリングエンジニア、アーティスト、CTO、グラフィックプログラマー等			
■受講者が得られるであろう知見 自動化されたオクルージョンカリングの使い方、次世代ゲームへの描画をいかに最適化するかについて等			
■セッションの内容 次世代テクノロジーにより、ゲームの世界観はよりダイナミックな内容とともにますます巨大になりつつあります。そしてそのような中、より素早いインタラクティブ性は開発者にとって重要な要素を増やしました。オクルージョンカリングは描画パフォーマンスを最適化する効果的なメソッドであり、最終的な描画に影響を与えないような隠れたオブジェクトを削除することで描画パフォーマンスを劇的に上げることができます。 本セッションでは、アルゴリズム、特にシーンのボクセル化された描画を基にポータル数の最小数をあらかじめ計算することを目的に強化されたアルゴリズムに焦点をあててお話しします。非常に複雑なシーンは、ボクセルの解像度を減らすことにより処理することができます。また私たちは、社内で MIMO の世界で大規模な環境をサポートするために、オクルージョンカリングデータのベジジン、ベジアウトを可能にするストリーミングソリューションを提供しています。Umбра3は、数千万ものオブジェクトが使用されるような、巨大で高密度なストリーミングゲームレベルを特徴とする次世代ビデオゲームの要件に最適化されています。Umбра はその高度な可視性ストリーミングで、大幅にオブジェクトごとのオーバーヘッドを軽減し、次世代のゲームで必要とされる大量のデータの処理が可能になります。 このソリューションは、マルチスレッド環境(PS3 など)や限られた CPU の機能(例えば、iPhone などのモバイルデバイスなど)を持つデバイスに最適です。複数の深さのクエリから生じる GPU のストールも便利な低解像度のソフトウェアを使用することによって回避されます。			

GD	VA	8月21日(火) 11:20~12:20 セッション	302
公募	少女は空に落ちる ~オープンフィールドに構築されたGRAVITY DAZE/ 重力的眩暈: 上層への帰還において、彼女の内宇宙に生じた振動、のコアゲームデザインと GUI~		
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 ワールドワイド・スタジオ JAPAN/スタジオ インターナルベロップメント部 シニアゲームデザイナー			
長岡 靖仁 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント ワールドワイド・スタジオ JAPAN/スタジオ インターナルベロップメント部 シニアゲームデザイナー			
能登 伸治 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 インターナルベロップメント部 シニアアーティスト			
■受講スキル ゲームシステムデザイン、レベルデザイン、GUI の業務に関わりのある方。 スキルや経験レベルはあまり重要ではありません。 ※「GRAVITY DAZE」を実際にプレイしていただいた上でご参加いただくと、より深い理解が得られます。時間の都合上、ゲーム内容に関しての詳細な紹介は省略させていただきます。			
■受講者が得られるであろう知見 「GRAVITY DAZE」におけるゲームデザイン思想。新規性の高いゲームデザインをやるにあたって心がけるべきポイント。GUI 制作現場の事例、そこから得られる問題解決のポイント。			
■セッションの内容 本セッションでは、PlayStation®Vita での新規タイトルであると共に、ローンチウィンドウを目指して制作された「GRAVITY DAZE/ 重力的眩暈: 上層への帰還において、彼女の内宇宙に生じた振動」のセッションです。 ゲームシステムデザインと、GUI デザインの二つのパートに分けてお話しさせていただきます。 ゲームシステムパートでは、ゲームシステムのデザインとレベルデザインをどのように融合させたかについてをお話しします。「GRAVITY DAZE」では、世界の実存感を表現するためにゲームシステムの都合に合わせて、架空世界の現実感を重視するレベルデザイン、ゲームシステムデザインを行いました。なぜ「GRAVITY DAZE」ではそのような手法をとったのか? また、新規性の高いコンセプトを持った企画をゲームシステムとして落とし込むために重要なことは何か? についてお話させていただきます。 GUI のデザインパートでは、本作で行われたふたつのチャレンジについてお話しします。 ひとつめは、空間を自由に移動し、垂直の壁や天井を歩く、プレイヤーキャラクターのマップナビゲーションをどう表現すべきか? ふたつめは、タッチパネルという新しいインターフェイスをどう使うべきか? このふたつのチャレンジを、制作初期から完成に至るまでの思考、模索の経緯を中心に紹介します。			

GD	PG	8月21日(火) 13:30~14:00 ショートセッション(30分)	501
公募	オンラインゲーム時代における、 ゲーム内コミュニケーション設計の基礎知識		
本城 嘉太郎 株式会社DropWave 代表取締役			
■受講スキル 主にゲーム制作の企画職の方。 また、オンラインゲーム制作に携わっているエンジニアの方。			
■受講者が得られるであろう知見 オンラインゲームにおけるゲーム内コミュニケーションの考え方の基礎から、オンラインゲームで絶対必要なコミュニケーション機能、成功しているタイトルのコミュニケーション設計例。			
■セッションの内容 オンラインゲーム制作に慣れていないと、ゲーム内コミュニケーションの設計がどうしても甘くなりがちです。ゲーム内でのコミュニケーション設計に失敗すると、お客様の間での連帯感や、コミュニケーションが盛り上がりず、タイトルが失敗する可能性が高くなります。過去成功しているコミュニティを持つタイトルを分析しながら、上手なゲーム内コミュニケーション設計のコツをご紹介します。			

スケジュール
基調講演
セッション
協賛セッション
プロナラティブ
ビジュアルアーツ
ゲームデザイン
サウンド
ネットワーク
プロデューサー
マネージメント
アカデミック・基礎技術
ノンジャンル
海外招待プログラム
新分野
セッションアクト
展示コーナー
AWARDS
Celebration

GD **PD**
8月21日(火) 14:50～15:20 ショートセッション(30分) **502**

公募 **アーケードゲーム制作のノウハウを、スマホ向けゲーム制作に注ぎ込むとこうなった**

平島 隆導
株式会社セガ 第一研究開発本部 開発1-1部 ディレクター

■**受講スキル**
 ・スマートフォン向けゲーム開発に興味のある方
 ・アーケード向けゲーム開発に興味のある方
 ・ストラテジー系ゲーム、ならびにカード系ゲームの開発に興味のある方

■**受講者が得られるであろう知見**
 ・スマートフォン向けゲームのゲームデザイン手法
 ・アーケード向けゲームのゲームデザイン手法
 ・ストラテジー系ゲーム、カード系ゲームのゲームデザイン手法

■**セッションの内容**
 アーケードゲームの開発者がスマートフォン向けゲームを作ることになった時、どういったアーケードゲーム制作のノウハウを注ぎ込み、どういった部分で苦しんだかを「源平大戦絵巻」から「百鬼大戦絵巻」までの一連のシリーズ作品を例に紹介します。

GD
8月22日(水) 13:30～14:00 ショートセッション(30分) **501**

公募 **ユーザの行動から学ぶゲームUIデザイン**

此川 祐樹
NHN Japan 株式会社 経営企画室 経営戦略チーム UX デザイナー

■**受講スキル**
 オンライン・コンシューマゲーム・アプリなどの開発企画者、UI デザイナー、開発プログラマ、運営者などゲームに携わる全般に聴講者を対象とします。

■**受講者が得られるであろう知見**
 UXD (User Experience Design) を活用したサービス改善のヒント
 【お客様の行動/思考を知らねばプロダクトの問題点が気がつく】

■**セッションの内容**
 オンラインゲームの企画、開発、運営を行う NHN Japan (ハンゲーム) では、User Experience Design (以後:UXD) の概念を活用したゲームサービスの企画立案や改善の取り組みを行なっています。UXD の概念とは、サービスの使用感や環境などを通じて、人間が認知する体験や利用する過程(品質)を重視、お客様のニーズの理解から「楽しい」「面白い」「心地よい」を実現するための考え方です。ゲームにおけるお客様への本当の「提供価値」とは何か? 開発プロジェクトの企画からリサーチ、ゲームUI設計、デザインまでのプロセス事例を紹介します。

GD
8月22日(水) 14:50～15:20 ショートセッション(30分) **501**

公募 **ゲーム作りに役立つ! デジカメ・プロトタイプング**

西田 竜太
株式会社マイクロビジョン 企画営業部 係長

■**受講スキル**
 ・なにかしらのゲームの開発経験
 ・企画/設計/演出に携わる企画者、プログラマー、デザイナーの方

■**受講者が得られるであろう知見**
 新しいゲームデザインを早期にイメージして試せるプロトタイプング手法と考え方

■**セッションの内容**
 デジタルカメラを使ったプロトタイプング手法をご紹介します。疑似的にゲームのイメージ映像を作ること、ゲームを見てゲームを作るとは違った発見ができるのが特徴です。私自身、ゲーム開発途中に大きな変更が必要になり大変な苦労をしたことがあります。もし早い段階でそのような問題の一部でも改善できていれば、企画の時点でもう少し感触が得られたら、今回はプロトタイプングの中でもより趣のデジカメ・プロトタイプングを例に、【失敗を繰り返せることが大事】というお話をします。

GD
8月21日(火) 15:20～15:50 ショートセッション(30分) **502**

公募 **これからのシリアスゲーム開発:海外政府機関におけるB to Bゲーム(ウォーゲーミング)開発の実例**

蔵原 大
株式会社ジェイブレインホールディングス 顧問
高橋 志行
一橋大学大学院社会学研究科/(株)遊帆堂 大学院生(博士後期課程)/コンサルティング業務(外部委託)

■**受講スキル**
 政治・軍事(とくにウォーゲームの背景)についてご興味がおありの方には、よりすんなりと内容をご理解いただけるよう準備しております。

■**受講者が得られるであろう知見**
 産業・教育・福祉などにおけるシリアスゲームだけでなく、オルタナティブなゲーム開発の市場として「シリアスゲーム」としての軍事シミュレーション(モデリング&シミュレーション)産業の実態、また、その市場のプレイヤーとして参入する際に課題となる政治的・経済的・文化的な背景。

■**セッションの内容**
 政治や軍事の領域で利活用されるシリアスゲームこと「ウォーゲーミング」(別称「兵棋演習」「モデリング&シミュレーション」)は、アメリカを始めたとする NATO 諸国、イラン、オーストラリア等で活発な動きを示しているだけでなく、民間のゲーム企業も開発に参画し、大きな利益を上げている。これらで軍事機密のペールの内側における出来事だと思われていた政府のシリアスゲーム利用は、今は公然とビジネスの表舞台に踊り出、エンターテインメントを含むゲーム市場を着々と拡大させてつつある。本報告は、ウォーゲーミングに関する最新情報を、経産省メディアコンテンツ課を始めとする国内外の関係者へのインタビュー結果を踏まえ、今後のB to Bのシリアスゲーム開発の先端課題が何であるかを明らかにする。

GD **BM**
8月22日(水) 14:00～14:30 ショートセッション(30分) **501**

公募 **シンプルさと多機能の最高のバランスを求めて(ユーザーテストとその反映)**

南治 一徳
株式会社ビサイド 制作部 代表取締役社長
田坂 浩治
株式会社ビサイド 制作部 ディレクター

■**受講スキル**
 ゲームデザイン、ユーザーインタフェイスのデザイン経験

■**受講者が得られるであろう知見**
 ゲームデザイン、ユーザーインターフェイスについての知見

■**セッションの内容**
 PS Vita用「ペイントパーク」。近々、SCE より全世界向けに無料で提供予定のアプリなのですが、その制作の過程では、多くの人たちが直感的に理解できるようなシンプルで、わかりやすいインターフェイスの追求が行われてきました。その一環で、ユーザーテストを度々実施し、その結果を受けて大幅な変更を何度も繰り返しつつ、最終的なユーザーインタフェイスと仕様にしたどり着いています。このセッションでは、ペイントパークが制作の過程でどのような変遷をたどったのか、どんなことを検討して盛り込んで、もしくは盛り込まないできたのかをお話ししたいと思います。

GD **PG**
8月22日(水) 15:20～15:50 ショートセッション(30分) **501**

公募 **ゲームA1はプレイヤーを虜にできるか? ~アクションゲームにおいて、AIを使って華麗に誤魔化しつつ魅せる手法~**

今井 新太郎
株式会社アクセスゲームズ GM開発部 プランナープロジェクトリーダー
林 要一
株式会社アクセスゲームズ GM開発部 プランナープロジェクトリーダー
片岡 英樹
株式会社アクセスゲームズ GM開発部 プログラムチームリーダー

■**受講スキル**
 ・ゲーム AI を使用したゲームデザインに四苦八苦するゲームプランナー
 ・賢いけど処理負荷のかかるゲーム AI に苦悩するゲームプログラマー
 ・見た目は○○、頭脳は○○! そんな違いが気になるゲーム開発者全般

■**受講者が得られるであろう知見**
 ・AIによるアクションゲームの演出テクニック
 ・AIで上手くプレイヤーを導く手法
 ・「上手く誤魔化して」"それらしい"AI を作るという考え方

■**セッションの内容**
 よくできたゲームA1とは…
 多種多様な状況判断が可能?
 まるで人間が操作してみたい?
 しかも処理負荷は微小?
 そんなゲームA1って実現できる?
 今年設立し10周年を迎えた株式会社アクセスゲームズが、会社設立から今日に至るまでの各種アクションゲームにおけるA1についての試行錯誤、そして、増ってきた実現方法を、成功と失敗の体験談を交えながら語ります。もっと構造をシンプルにしたい!
 もっと制御を簡単にしたい!
 狙い通りのゲーム体験をプレイヤーに感じてもらいたい!
 そんな都合のよい話があるのか?
 あの手・この手・猫の手まで使う開発現場からお送りするこのお話。
 貴方のゲーム AI に対する考え方に、新たな閃きが生まれるかもしれません。

GD **SND**
8月22日(水) 16:30～17:30 セッション **303**

公募 **目標は「目を閉じていても見える」 - 格闘ゲームにおける「記号性と演出の両立」の為のインタラクティブサウンド演出 -**

中鶴 潤一
株式会社バンダイナムコスタジオ 第一開発本部 P&S部門 サウンド部 サウンド3課 課長/サウンドディレクター
矢野 義人
株式会社バンダイナムコスタジオ P & S部門 サウンド部 サウンド3課 課長補佐/リードサウンドデザイナー

■**受講スキル**
 音や演出に興味があるプランナー / スクリプター / ディレクター
 音に興味があるプログラマー
 インタラクティブ演出に興味があるサウンドデザイナー

■**受講者が得られるであろう知見**
 アイデアや実装面の工夫による演出方法
 職種による「システムと演出」に対する考え方

■**セッションの内容**
 「画面を見なくてもゲームの状況や勝敗が音だけで分かる事」を目標にする為には、記号性をより際立たせる音のナビゲーショが重要です。インタラクティブ演出制御を駆使し、必要とされる記号性と演出をどの様に両立させたのか? 武器対戦格闘ゲーム「ソウルキャリバーV」の実例と共にご紹介します。バトル中の有利 / 不利、攻撃の効果を認識する為の声や SE の制御、国内 / 海外ユーザーの音の好みに合わせた SE のローカライズ、キャラクタークリエイションに迫らせる声やパーツ SE の変化等、限られたリソースの中でサウンドデザイナーが仕掛けた演出から、物量だけに頼らないサウンド制作の可能性を探ります。

GD **SP**
8月22日(水) 17:50～18:50 セッション **マイナー**

招待 **CEDEC CHALLENGE: PERACON2012~今年もガチバトル~ベラ企画コンテスト結果発表**

遠藤 雅伸
CEDEC運営委員会
三上 浩司
CEDEC運営委員会
鬼頭 雅英
CEDEC運営委員会
杏野 はるな
ゲームアイドル

■**受講スキル**
 *企画に興味を持っている方、ベラコンのような企画書を書いた経験のある方。

■**受講者が得られるであろう知見**
 面白い企画の立て方の実例と、見る人に訴求する企画書の書き方

■**セッションの内容**
 CEDEC の会期 10 日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、プロアマの垣根を超えて「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。

SND **PG**
8月20日(月) 13:30～14:30 セッション **303**

公募 **Phantasy Star Online 2におけるプロシージャルBGMシステム**

小川 卓哉
株式会社セガ 第三CS研究開発部 プランナー
小林 秀聡
株式会社セガ 第一CS研究開発部 サウンドクリエイター
今別府テニス幸生
株式会社セガ 第三CS研究開発部 プログラム
増田 亮
株式会社セガ 第三CS研究開発部 プログラム

■**受講スキル**
 ゲーム BGM 制作経験、またはゲームサウンド関係のプログラム経験、プロシージャル BGM に興味のある方。

■**受講者が得られるであろう知見**
 ゲーム、特に MORPG 内の状況に合わせて自然に変化する BGM の作曲方法、BGM システムの作成方法。

■**セッションの内容**
 Phantasy Star Online 2 にて実装されている、BGM 再生システムの構想および実現手法の解説を行います。マップや敵が自動生成される本タイトルにおいて、プロシージャル BGM システム「Sympathy」が、いかに音楽性を保ちながら、戦闘状況やクエストの状態をリアルタイムに反映した楽曲を生成しているか、実機を用いてのデモプレイ演奏や、前作 Phantasy Star Online との比較を交えながら紹介します。また、クエスト中だけでなく、ロビーやタイトル画面、システム画面などの普段の BGM にも使用されている点にもご注目いただければと思います。

GD
8月22日(水) 16:30～17:30 セッション **301**

招待 **ユーザーによる投稿機能をつけるなら、知らないでは済まされないこと ~スマートフォン時代のインターネット上の青少年保護~**

吉岡 良平
一般社団法人モバイルコンテンツ審査・運用監視機構 事務局 事務局長

■**受講スキル**
 スマートフォンはもちろん、オンライン機能を有するプラットフォームでゲーム・サービスを提供する方には避けては通れない問題を扱うセッションです。
 ・インターネットを利用したコミュニケーション機能のあるゲーム・サービスを提供したいとお考えの方。
 ・これまで家庭用・業務用ゲーム機を中心に開発をしており、今後オンラインでのコミュニケーション機能も提供したいとお考えの方。
 ・すでにオンライン機能を有するゲームを提供しているが、「青少年インターネット環境整備法」下で必要とされる対策についてご存知ない方。
 ぜひご聴講ください。

■**受講者が得られるであろう知見**
 インターネットを利用したサービスを提供する上で、特に利用者による投稿機能を中心に、コンテンツプロバイダとして「青少年インターネット環境整備法」下で対応を要する対策と現在の自主的取り組み状況

■**セッションの内容**
 2009年4月に「青少年インターネット環境整備法」が施行され、青少年がインターネットを利用するための環境整備の取り組みが関係各所で開始された。特に携帯電話によるインターネットへの接続については、携帯電話事業者によるフィルタリングサービスの原則提供によって、青少年がインターネット上の違法・有害情報から保護する施策がとられることとなり、2011年には、青少年のフィルタリング加入率も約60%まで上昇した。本セッションでは、青少年インターネット環境整備法や事業者による自主的・主体的な取り組みとともに、スマートフォン時代を迎え、望まれる青少年のインターネット利用環境整備について解説をする。

SND **PG**
8月20日(月) 11:20～12:20 セッション **303**

公募 **気づいてよ! 知られざる珠玉のサウンドリアルタイム技術**

笠原 直
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ー
西松 優一
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ー
谷山 輝
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ー

■**受講スキル**
 サウンドディレクタ、サウンドデザイナー、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ー、ゲームプログラマ。

■**受講者が得られるであろう知見**
 ・ゲーム用のサウンド機能の実装例
 ・動的音声信号処理の実装例、使用例、得られた実例

■**セッションの内容**
 Final Fantasy シリーズなどにおいて、近年実装したサウンドの新機能や取り組みについて紹介し、ゲームに実装したサウンドの自動化システムや DSP 処理など、ゲームプレイ中に意外と気付かれにくそう(?)なものについても光を当てます。
 ・近接通音システム
 ・動的音声信号処理
 ・効果音自動化システム MASTS の改良

SND **GD**
8月20日(月) 14:50～15:50 セッション **303**

公募 **サウンドコンフィグは必要か否か? FINAL FANTASY XIII-2における音響バランスの取り組み**

矢島 友宏
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
菅沼 篤
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 サウンドデザイナー
染谷 和孝
株式会社東海サウンド サウンドデザイナー/エンジニア

■**受講スキル**
 サウンドディレクタ、サウンドデザイナー、サウンドプログラマ。
 サウンド QA に関わるゲームデザイナー、ゲームプログラマ。

■**受講者が得られるであろう知見**
 ゲームオーディオのバランス調整法、オーディオにおけるユーザーに対するの意識啓発

■**セッションの内容**
 ゲームサウンドの音響バランスの調整は非常に難しく、ちょっとした事がバランス崩壊の引き金になります。多くのゲームはサウンドコンフィグを設けユーザーによる調整が出来るようになっていますが、クリエイターとして提供するべきバランスとは一体何なのか? 今回はユーザーに対してコンフィグを設けずに満足していただけるかを FINAL FANTASY XIII-2 で新しく作成したオーディオリアルタイム調整の解説を行いながら考察を述べたいと思います。

SND	SP
8月20日(月)	16:30~18:50 セッション 303
公募 CEDEC CHALLENGE: サウンドクリエイター大喜利！各社対抗「シングルライブ制作」	
<p>山本 亮治 (司会) 株式会社カブコン 大阪制作部サウンド制作室 室長 加藤 あずさ (チャレンジャー) 株式会社カブコン 大阪制作部サウンド制作室 コンポーザー 木村 雅男 (チャレンジャー) 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 インターナルペロップメント部 サウンド&ビデオグループ シニアサウンドデザイナー 井上 拓 (チャレンジャー) 株式会社バンダイナムコスタジオ 第1開発本部 P&S部門 サウンド部 サウンド2課 サウンドディレクター/コンポーザー 光吉 猛修 (チャレンジャー) 株式会社セガ 開発生産統括本部 第1研究開発本部 開発 1-1 部 佐野 信義 (解説者) 株式会社DEXTUNE 代表取締役社長 大島 香織 (解説者) 株式会社カブコン 東京制作部 オンラインサウンドチーム チーム長</p>	
<p>■受講スキル 感じて創造するその瞬間に立ち会い、各社サウンドクリエイターの「音」での勝負を見届けたい方 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>■受講者が得られるであろう知見 プログラムサウンドクリエイターのアイデア、実践力、応用力、各社文化の違いを体感していただけます。</p>	
<p>■セッションの内容 ゲーム業界各社の現場で活躍されているサウンドクリエイターによる、シングル(短いアイキャッチとなる音楽や効果音)のライブ制作を行います。サウンド制作機材を会場に持ち込んで頂き、その場で初めての開示される「お題」に挑戦してもらいます。サウンド制作過程の説明や完成した作品のレビューを行い、短時間制作ならではのテクニックなど、各自のアプローチの違いをご紹介します。 テーマに対する解釈の違いがどう音に影響するのか、それぞれの思考やテクニックなど多くを学ぶことができます。</p>	

SND	BM
8月21日(火)	13:30~14:30 セッション 304
公募 カブコンサウンドが考える日本と海外のゲームオーディオ制作	
<p>岸 智也 株式会社カブコン 大阪制作部サウンド制作室 副室長、サウンドディレクター</p>	
<p>■受講スキル ・ゲームオーディオ制作に携わる方々 ・日本と海外の仕事の仕方に興味のある方々</p>	
<p>■受講者が得られるであろう知見 ・海外のオーディオポストプロダクションスタジオと協業するにあたって押さえておきたいポイントの把握 ・明日から前向きにゲームオーディオ制作が出来る気持ち</p>	
<p>■セッションの内容 カブコンサウンドでは10年以上に渡って海外のオーディオポストプロダクションスタジオと仕事をして来た経験があり、音作り、制作ワークフロー、仕事に対する姿勢、音そのものの捉え方など、様々な差異を実感して来た。このセッションでは、この経験から学んだグローバルな誰もが納得するゲームオーディオを構築する為は何をすればいいのか？ということについて、カブコンサウンドが考える取り組みを発表、提案する。</p>	

SND	PG	GD
8月21日(火)	14:50~15:50 セッション 303	
公募 Final Fantasy XIVで搭載されたサウンド新技術の紹介		
<p>西松 優一 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ー 祖堅 正磨 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 サウンドデザイナー/コンポーザー</p>		
<p>■受講スキル サウンドディレクター、サウンドデザイナー、サウンドプログラマー。 サウンドと協働して新機能を開発するゲームデザイナー、ゲームプログラマー。</p>		
<p>■受講者が得られるであろう知見 パラメータ調整・デジタル信号処理を用いたリアルタイムサウンド表現技法の一例。 実際のゲーム開発環境で試行錯誤して得られた調整例、実装例。</p>		
<p>■セッションの内容 この一年間で Final Fantasy XIV にて新たに開発・搭載された機能を中心に SQEX サウンドでの取り組み事例を紹介します。 内容はストリンジェンドシステム、アクセラレーションサウンド、ダイナミクスエンド、ダッキング、コンプレッサー、リスナーセッティングの6項目を予定しています。それらは一体どんな機能が、具体的な実装方法は？そして演出としてどう活用したのかを、実演を交えながら紹介します。</p>		

SND	PG
8月21日(火)	11:20~12:20 セッション 303
公募 サウンド開発を支えるツール群 ~こんなに便利になりました~	
<p>南 宏宏 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ー 笠原 直 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ー 谷山 輝 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ー</p>	
<p>■受講スキル サウンドディレクター、サウンドデザイナー、サウンドプログラマー。 サウンドQAに關わるゲームデザイナー、ゲームプログラマー。</p>	
<p>■受講者が得られるであろう知見 ・波形の整形やパブリックの作業効率を向上させるサウンド専用のツールの思想・設計、内部挙動。 ・社内サウンドリソース管理手法の実装例</p>	
<p>■セッションの内容 スクウェア・エニックス サウンドグループでは実機データを作成するオーサリングツール以外にも、開発効率を高めるために多数の内部ツールを制作してきました。 今回はその中で、音生素材の管理や波形の整形フォーム等の実機実装前の制作初期に活躍するツール、そして、実機実装後のデバッグ時に活躍するツールについて紹介します。 これまでの他の発表でも映像だけは登場し、簡単な機能説明を行って来たツール群ではありますが、今回はその内部挙動にフォーカスし、実演デモを交えながら解説します。 紹介するツール群 ・波形素材データベースとインターフェイス(Geoglo, 1Tunes) ・波形データの結合・分離を行うツール(WaveBuilder) ・ループ編集に特化した波形編集ツール(Mugen) ・マルチプラットフォームエンコードツール(EncodeMan) ・3D 配置音の確認ツール(Zubababababan) ・実機デバッグ用ツール(SoundDebugger)</p>	

SND	PG
8月21日(火)	14:00~14:30 ショートセッション(30分) 502
公募 海外製ミドルウェアを使ったサウンド制作 ~Wwiseは如何にしてダンスを覚えたか~	
<p>谷 賢史 株式会社イニス オーディオ オーディオ マネージャー</p>	
<p>■受講スキル サウンド製作や実装の経験があるサウンドデザイナーやプログラマーの方。ミドルウェアの活用による効率化と低コスト化、また自社開発ツールなしで、こうしたミドルウェアがどこまで柔軟にゲームデザインに対応できるかといった可能性を探る、ディレクター、プランナー、プロジェクトマネージャー。</p>	
<p>■受講者が得られるであろう知見 ・汎用性の高いミドルウェアを使って実際にどこまでサウンドを作り込む事が可能か ・製作ワークフローの変化による影響として、どう効率化され、どうリスクを感じるか</p>	
<p>■セッションの内容 高度なインタラクティブ性と、膨大なアセット数、日々発生する仕様や映像コンテンツの変更、複数のサウンド・デザイナーの介入によるアセット管理、それらに伴ってより困難になるデバッグ。これらにどう対処していくかがゲーム・サウンド製作現場の課題となります。 今回、「The Black Eyed Peas Experience(Xbox360)」の製作において、「Unreal Engine 3」と、オーディオ・ミドルウェア「Wwise」を使用する事により上記で挙げた課題に対して一定の成果をあげることができました。結果として、「サウンド・デザイナーが頭に描くものを直接的且つ迅速にゲームに反映させつつ、プログラマーの実装負担を減らすことに成功したその制作事例を紹介したいと思います。</p>	

SND	PG
8月22日(水)	11:20~12:20 セッション 303
公募 「音の見える化」によるサウンド実装の効率化と、これから	
<p>黒畑 喜弘 株式会社バンダイナムコスタジオ 技術部 基盤開発1課 オーディオプログラマー 中西 哲一 株式会社バンダイナムコスタジオ P&S部門 サウンド部 ヘッドサウンドデザイナー/課長</p>	
<p>■受講スキル 実装の効率化に対する興味(サウンドに限らず)</p>	
<p>■受講者が得られるであろう知見 ゲームサウンド実装をよりスムーズに行うためのヒント 自作ライブラリを他人に使ってもらう場合のサポートの仕方とサポートの「され方」</p>	
<p>■セッションの内容 バンダイナムコスタジオ「サウンドプログラマーチーム」は、ゲームサウンド実装をプロジェクトの外からサポートしながら、社内サウンドフレームワーク「NUSOUND3.0」の開発を行っています。プロジェクトに負担をかけない容易な実装と高度なサウンド演出を目標とし、ハードの特性を生かしたマルチプラットフォーム化、プログラマーの手をわずらわせない演出手法、PC用プロファイリングツールによる「音の見える化」などを実現しました。NUSOUND3.0採用タイトルの開発およびサポート事例から見えてきたゲームサウンド実装の問題点と解決策、そして、これらのあるべき姿を探ります。</p>	

SND	PG
8月22日(水)	13:30~14:30 セッション 303
招待 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?~	
<p>瀧本 和也 株式会社カブコン 大阪制作部サウンド制作室 シニアサウンドエンジニア 松永 英一 株式会社フジテレビジョン 技術局 制作技術センター 制作技術部 エクゼクティブエンジニア 川崎 義博 株式会社ポニーキャニオン プラットフォーム部 配信進行グループ マネージャー 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JAPANスタジオ インターナルペロップメント部 サウンド&ビデオグループ シニアサウンドデザイナー 中西 哲一 株式会社バンダイナムコスタジオ P&S部門 サウンド部 ヘッドサウンドデザイナー/課長</p>	
<p>■受講スキル ゲームオーディオの開発に従事するサウンドデザイナーやオーディオエンジニア。コンテンツの音量差に疑問や興味を持たれている方々。</p>	
<p>■受講者が得られるであろう知見 放送業界におけるラウドネス標準化への取り組み。ゲームオーディオにおける同問題の解決に向けたヒント。</p>	
<p>■セッションの内容 放送・音楽業界におけるラウドネス(音量)基準の有識者を招き、ゲームにおけるラウドネスはどうあるべきか議論します。</p>	

SND	BM
8月22日(水)	14:50~15:20 ショートセッション(30分) 303
公募 「エースコンバット アサルト・ホライズン」における、音声データ編集フロー省力化の事例	
<p>高橋 みなも 株式会社バンダイナムコスタジオ 第1開発本部 P&S部門 サウンド部 サウンド4課 課長</p>	
<p>■受講スキル 音声データ編集経験のあるサウンドデザイナー サウンドデザイナー向けのツール開発やサウンドフレームワーク開発経験のあるサウンドプログラマー</p>	
<p>■受講者が得られるであろう知見 Excel マクロと Windows コマンドラインプログラムの連携によるバッチプロセスの事例 MacOSX アプリケーションの GUI 操作を自動化するためのヒント</p>	
<p>■セッションの内容 ゲームオーディオの開発現場で恒常的に発生する音声データの編集作業。ハードウェアの DSP 処理能力が向上したとは言え、ダイナミクスレンジ調整や質感補正、無線音声やクリューチャー加工などのプリプロセス工程が無くなることは(まだ)なさそうです。本セッションでは、この、どちらかと言えば機械的かつPCリソースを占有しがちな「プリプロセス工程」に着目・分析し、サウンドデザイナーのスキルやセンスが必要な作業「以外」の工程を極力省力化・自動化しようという試みを、一部映像をまじえてご紹介します。</p>	

SND	PG
8月22日(水)	11:20~12:20 セッション 313+314
PR ゲーミング用 AstoundSound® : ゲームのためのリアルタイム 3D 空間オーディオ	
<p>Jerry Mahabub GenAudio, Inc. CEO Michel Henein GenAudio, Inc. Vice President Gaming Products</p>	
<p>■受講スキル このセッションは、プロのオーディオエンジニア、ソフトウェアエンジニア、ゲーム開発者、サウンドデザイナー、コンポーザー、ディレクター、プロデューサーおよびスタジオ向けです。技術者・非技術者問わず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 AstoundSound® ライセンサーに優れた市場差別化要因を与え、消費者に史上最高のオーディオ体験をもたらす当社技術により、コンシューマエレクトロニクス統合からビデオゲーム用オーディオのリアルタイム処理にいたるまで、最上の空間オーディオ体験をさまざまな業界に渡って全世界でお楽しみいただけるでしょう。</p>	
<p>■セッションの内容 このセッションで紹介されるオーディオ概念は以下のようなものです： 1. オーディオ技術小史：モノラルから現在の技術にいたるまでのオーディオ技術を復習。 2. 脳部伝達関数(Brain Related Transfer Functions)と頭部伝達関数(Head Related Transfer Functions)の比較。 3. 3D 空間オーディオ処理の実装： (i) モノラル入力 - ステレオ出力 (ii) ステレオ入力 - ステレオ出力 (iii) マルチチャンネル入力 - ステレオ出力 (iv) マルチチャンネル入力 - マルチチャンネル出力 4. 業界分析 5. 結論：AstoundSound® - 私たちの日常生活を大幅に向上</p>	

SND	PG
8月22日(水)	14:50~15:50 ワークショップ 513
PR 「CRI ADX2」サウンドオーサリングツール体験会(初〜中級編) ~ゲーム開発の流れに沿ったサウンド制作の新しいワークフロー~	
<p>田中 孝 株式会社CRI・ミドルウェア 研究開発部 サウンドエンジニア 櫻井 敦史 株式会社CRI・ミドルウェア 研究開発部 チーフマネージャー</p>	
<p>■受講スキル ・ゲームサウンドの制作に携わる方、または興味のある方 ・サウンドの制作において作りこみのしやすさや、効率の良いワークフローを求めている方 ・サウンドオーサリングツールの使用をご検討の方 ※本ワークショップでは、プログラミングの技術は必要ありません。</p>	
<p>■受講者が得られるであろう知見 ・ゲーム開発の流れに沿ったサウンド制作ノウハウ ・サウンド制作の実際と新しいワークフローの可能性</p>	
<p>■セッションの内容 さまざまなジャンルのゲームでご使用いただいている「CRI ADX2」は、ゲームサウンド制作のすべてをカバーするオーディオソリューションです。「CRI ADX2」のオーサリングツールは、サウンドの演出や発音タイミングなどが細かく設定できます。また、ゲームの状況に合ったインタラクティブなサウンドや、プラスアルファのサウンド演出が手軽につけやすいため、新たなサウンド制作ワークフローの実現にも貢献します。 ワークショップでは、「CRI ADX2」を活用したゲーム開発の流れに沿いながら、レクチャーを行います。ツールを使用しないことがない方も奮ってご参加ください。 なお、ワークショップ内で作成した素材、およびツールはお持ち帰りいただけます。 【主な内容】 ・「CRI ADX2」基本説明(「CRI ADX2」で何が出来るか) ・ツールを活用したサウンド制作(ダイナミックに変化するサウンドデザイン、各種エフェクトの活用方法) ・実際に作成したサウンドのデモアプリへの組み込み ・アプリのサウンドを直接調整する方法</p>	



SND **GD**

8月22日(水) 16:30~17:30 ラウンドテーブル **511+512**

公募 **ゲームオーディオとラウドネス測定 ~人の感じる音量感を測定したとき、その先に目指すべきものとは~**

瀧本 和也
株式会社カプコン 大阪制作部サウンド制作室 シニアサウンドエンジニア

岸 智也
株式会社カプコン 大阪制作部サウンド制作室 副室長、サウンドディレクター

■受講スキル
ゲームオーディオ制作に携わり、ゲームオーディオ制作やインタラクティブミキシングの本質的なクオリティに対して課題を感じている方々。溢れる再生機器への対応に対して解決を模索されている方、またこれらに強い興味を持たれている方。

■受講者が得られるであろう知見
ラウドネス測定という現在放送業界でも積極的に議論されているテーマとゲームオーディオとの関連性を知ることができます。また将来のゲームオーディオ制作やその課題について共に考え、深めることができます。

■セッションの内容
「ラウドネス測定」それは、従来の音の量感を計測していたVUやPeakと異なり、「人の感じる音量感」を数値化するというものです。「EBU」「ITU」といった専門機関によって最新の測定アルゴリズムが策定され、いよいよ「ラウドネス測定」という手法が具体化してきました。放送などの分野で積極的な取り組みが始まった今、ゲームオーディオも枠外のものではありません。ゲームでのラウドネス測定をどのように考えるのか？それによってどんなメリットが生まれるのか？現実的な未来を予測しながら、「現場での運用」に主眼を置いたラウンドテーブルです。

SND **PG**

8月22日(水) 18:20~18:50 ショートセッション(30分) **303**

公募 **Shall we dance with my music? ー自分の好きな曲でダンスゲームを！より革新的な音ゲーへの挑戦ー**

増野 宏之
アークシステムワークス株式会社 技術開発部 CTO

■受講スキル
・デジタル波形処理(オーディオバイプライン)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

■受講者が得られるであろう知見
・任意の曲から、ダンスシーケンスに代表される、「音ゲー」の基本要素を自動生成する手法。
・音楽の盛り上がりや定量的に扱うための、アプローチとその実装技法。

■セッションの内容
(1) 任意の曲からダンスシーケンスを自動生成するためには、「音楽の盛り上がり」を定量的に扱うアプローチが不可欠。音圧競争の影響を強く受けている音楽と、そうでない音楽とでは、VUと周波数領域の情報の奇と率が異なるので、波形を見て自動的にブレンド率を変更するアルゴリズムを開発した。
(2) ゲームだから、ヒト型のキャラクターばかりでなく、「ふよ」のような非ヒト型のキャラクターが踊っても面白い。ダンスパターン数や、キャラクターの形状に依存しない自動生成アルゴリズムを開発した。
(3) 以上の開発により、世界初の「自分の好きな曲に合わせて楽しめるダンスゲーム」を実現した。

NW

8月20日(月) 14:50~15:50 セッション **302**

招待 **ゲーム業界におけるプライバシー保護**

高木 浩光
独立行政法人産業技術総合研究所 セキュアシステム研究部門 主任研究員

■受講スキル
ネットワークゲーム、インターネットサービスの開発・運営に関する基本的な知識

■受講者が得られるであろう知見
ゲーム開発、サービス運営において、個人情報やプライバシー情報を取り扱う上で、注意しなければならないポイントなど。

■セッションの内容
(CEDEC 運営委員会より)
巨大市場に成長し、数多くのアプリケーションが日々リリースされているソーシャル・オンラインゲーム業界。
サーバにて多くの顧客情報取り扱い、その情報をベースに革新的なサービスを追求するこれらのゲーム開発においては、開発者や運営者はこれまで以上に細心の注意を払って情報を取り扱わなくてはなりません。本セッションにおいては、セキュリティの専門家にして、様々なサービスにおけるプライバシー問題を扱ってきた、産業技術総合研究所・高木浩光先生に『ゲームとプライバシー』について、注意すべきポイント等を語っていただきます。

SND **GD**

8月22日(水) 17:50~18:20 ショートセッション(30分) **303**

公募 **バイノーラルによる3Dサウンド制作**

小林 互
株式会社アーニス・サウンド・テクノロジーズ 取締役 CTO

久木 大輔
株式会社アーニス・サウンド・テクノロジーズ 音響制作部 チーフディレクター

米内 慶太
株式会社アーニス・サウンド・テクノロジーズ 代表取締役社長

■受講スキル
サウンド一般の基礎知識
バイノーラルなどサラウンドについての基礎知識

■受講者が得られるであろう知見
バイノーラルによる3Dサウンド制作のコツ
制作において、通常のサウンド制作と異なる部分の解決について、そのヒント

■セッションの内容
バイノーラルによる3Dサウンド制作の現場に置いて、通常のサウンド制作と何が異なるのか、どのように制作するのがよいのか、その具体的な手法について述べる。
装置が特殊である、前方定位しない、手間がかかるなど、賛否両論のバイノーラルサウンド。しかし、その効果はインパクトも大きく、演出に使用する事でよりよい作品になる可能性は大きい。
また、演出や制作の手法が確立しているとは言いがたい、信号処理やコンテンツ制作など多くの活動経験を経てきた技術者と制作者が、そのポテンシャルを感じる制作者に対し、バイノーラルサウンドについての制作手法例やノウハウを解説する。

NW **PG**

8月20日(月) 11:20~12:20 セッション **501**

公募 **ARMORED CORE Vのオンラインサービスにおけるクラウドサーバー活用事例**

恵良 和隆
株式会社フロム・ソフトウェア 技術部 執行役員/部長

■受講スキル
基本的なネットワークに関する知識。クラウドインフラサービス(IaaS)の概念的な知識。

■受講者が得られるであろう知見
クラウド上で運用されるゲームサーバーの開発、運用に関する知識

■セッションの内容
コンシューマ向けオンラインタイトルである『ARMORED CORE V』では、サーバーの運用をクラウドインフラサービス(IaaS: Infrastructure as a Service)の代表的なAmazon EC2(Elastic Compute Cloud)上で行っています。このセッションでは、Amazon EC2上でゲームサーバーを運用するために解決しなければならない問題点とその具体的な解決方法について解説します。また、クラウドを効果的に活用するための実装上・運用上の工夫(スケールビリティ、障害耐性)についても紹介します。

NW **SND**

8月20日(月) 16:30~17:30 セッション **311+312**

PR **ミドルウェアで解決！スマートフォンアプリ開発の苦労や悩み**

櫻井 敦史
株式会社CRI・ミドルウェア 研究開発部 チーフマネージャー

■受講スキル
・スマートフォンアプリの開発を検討されているプロデューサー、ディレクターの方
・スマートフォンアプリの開発に携わっているプログラマー、サウンドの方

■受講者が得られるであろう知見
・ネット経由でのコンテンツのダウンロードやストリーミング方法
・スマートフォンで実現できます手軽でリッチな演出手法、コンテンツの低容量化
・上記のUnity対応

■セッションの内容
アプリサイズやネットワーク対応、演出など、リッチ化するスマートフォンアプリ開発の苦労や悩みを解決する技術と手法をご紹介します。
●ネット経由のゲームコンテンツの追加・更新
・アプリのサイズ制限を解決する「ファイル圧縮&ダウンロード」
・ゲームプレイの裏でコンテンツやセリフを追加する「バックグラウンドダウンロード」
・ムービーやサウンドをスムーズに再生する「ダウンロード&ストリーミング再生」
●スマートフォンアプリを低容量化、手軽にリッチ化
・サウンドやムービーデータの圧縮、キャラクターやエフェクトの連番画像の圧縮
・ムービーを活用してデータ容量を抑えた特殊効果の実現
・複数音同時再生の実現、音量変化やエフェクトをデータ側で持つ方法
●Unity対応
など

NW **PG**

8月21日(火) 11:20~12:20 セッション **304**

公募 **ファンタシースターオンライン2におけるデータ通信手法**

戸谷 弘一
株式会社セガ 第3CS研究開発部 リードプログラマー

■受講スキル
C++言語、TCP/IPの基礎的な知識
オンラインゲームの開発に興味があるプログラマー

■受講者が得られるであろう知見
C++のソースコードを解析し、データ処理を自動生成する手法
ツールを使用した、ゲームサーバへの多人接続テスト手法

■セッションの内容
ファンタシースターオンラインシリーズにおけるデータ通信の手法について説明します。従来のタイトル(PSO, PSU等)では、C++の構造体を直接バイナリデータとして送信してました。この方法ではデータサイズが小さくCPU負荷が低い反面、可変長データや異なる機種間で通信するための対応を手动で行う必要があり、非常に大きな労力を必要としていました。PSO2では上記の問題を解決するため、これらの処理を自動化するツールを開発しました。具体的には、可変長データのシリアライズ・圧縮・エンディアン反転処理などを自動生成し、パフォーマンスと高機能の両立を実現しています。その他、インハウスツール DummyClientを用いた多人数同時接続テスト、開発環境などの各種事例についても説明します。

NW **PG**

8月21日(火) 15:20~15:50 ショートセッション(30分) **304**

公募 **初心者のためのセキュリティ/プライバシー講座**

大澤 範之
Maniac House(個人サークル)

■受講スキル
オンラインサービスの開発、運用経験のない方、またはまだ経験の少ない方。
基本的な提示などで既にある程度の情報収集をしている方には物足りない内容になります。

■受講者が得られるであろう知見
ゲーム開発/運用においてセキュリティ/プライバシーに関する最低限考慮すべき項目。

■セッションの内容
オンライン対応が必須になりつつあるゲーム開発において、今後身につけておかなければならない最低限の知識と考え方を提示します。

NW **GD**

8月22日(水) 11:20~12:20 セッション **503**

公募 **セキュアゲーミング: 根本的に不正行為への耐性が高いゲームをデザイン & エンジニアリングする方法**

Ferdinand Schober
Microsoft Advanced Technology Group Software Development Engineer 

■受講スキル
基本的なネットワークおよびゲームデザイン経験

■受講者が得られるであろう知見
聴講者は、不正行為耐性の高いゲームをデザインおよび構築するため、および既存のゲームでよく見られる不正行為を検出するために有益な情報や知識を得られます。

■セッションの内容
ゲーム内でのアイテム購入が当たり前になった現在、チート行為は過去とは比較にならないほど大きな問題になっています。今やネットゲームビジネスを成功に導くためには、違法プレイヤーの行動を検知しチート行為を予防することは必須であると言えます。本講演では、一般的なプログラムの脆弱性、そしてそれを利用した攻撃に対する防御法について紹介します。さらに、エンジニアリング的な手法にとどまらず、チートされにくいゲームデザインや機能デザインに関しても模索し、講演の最後にはチート耐性の高いマルチプレイヤーゲームのデザイン例を実際にレビューします。

NW **GD** **PD**

8月21日(火) 13:30~14:30 セッション **303**

PR **コンシューマゲームでの挑戦！ ネットワークを活用したゲームの構築と運用「シェルノサージュ」の事例**

土屋 暁
株式会社ガスト 開発部、パブリックビジネス事業部 マネージャー、ディレクター

渡邊 幸二
ブロックバスター株式会社 開発部 取締役 CTO/プログラマー

佐藤 修
株式会社CRI・ミドルウェア 研究開発部 リードエンジニア

■受講スキル
ネットワークを活用したタイトル開発の
- 企画・検討をしている方(コンシューマ、ソーシャル問わず)
- ネットワーク周りを担当されている開発者の方
- ミドルウェア、技術に興味のある方

■受講者が得られるであろう知見
コンシューマタイトルでネットワークを活用するにあたっての
- 企画や開発について
- サーバの仕組みやミドルウェア
- 運用面での工夫や注意すべき点

■セッションの内容
コンシューマタイトルでオンラインを必須とし、ネットワークをフルに活用した PS Vita タイトル「シェルノサージュ〜失われた星へ捧ぐ詩〜」タイトル発売後も、キャラクターのモーションやセリフの無料配信、12か月に渡るシナリオの配信など、長期的に遊べるモデルを実現しています。コンシューマゲームでのネットワークフル活用挑戦した「シェルノサージュ」の事例をもとに、タイトルの企画構築から、開発やネットワーク・サーバの設計・構築、活用したミドルウェア、発売から3か月がたった現在の状況および運用フェーズでの工夫や苦労した点などについてお話します。

NW **PG**

8月21日(火) 16:30~17:30 セッション **304**

公募 **ネットワークゲームの不正行為と対策**

堀口 真司
グリー株式会社 開発本部 エンジニア

池添 徹
グリー株式会社 開発本部 エンジニア

■受講スキル
一般的なネットワークゲームの仕組みは理解できている。

■受講者が得られるであろう知見
過去の手法や、今後のプラットフォームで必要になるセキュリティ技術。
エンジニアを困らせないためのゲームデザイン。

■セッションの内容
コンシューマゲームでのメモリ変更ツールの登場から、オンラインゲーム黎明期のチート手法や対策。
MMORPGでのチート行為とその影響から見る対策。
ブラウザ、モバイルにも変化していった手法からその対策を考えていきます。

NW **PG**

8月22日(水) 14:50~15:20 ショートセッション(30分) **304**

公募 **ドラゴンクエストXの舞台裏**

森山 朋輝
株式会社スクウェア・エニックス 開発部 プログラマー

■受講スキル
xゲーム開発にたずさわる方ならどなたでも
○オンラインゲームの開発・運営に携わった事のある方、もしくは興味のある方
◎サーバプログラムの開発者
◎データベース技術者

■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サーバ開発のレポートや苦労話、ノウハウなどを知ることができます。

■セッションの内容
シリーズ初のオンラインゲームとなった「ドラゴンクエストX」の世界を支えるサーバシステムの中心について、サーバデータやプレイヤー間で共有するデータを処理するデータベース及びその周辺サーバに焦点を当ててご紹介いたします。
サーバシステム全体についての簡単な説明からはじまり、データベースには付き物の負分散やパフォーマンスに関する苦労話、そしてドラゴンクエストXならではの仕組みや機能といった話題を取り上げる予定です。プレイしているだけではなかなか見えにくい舞台裏の世界に興味のある方のご参加をお待ちしております。

- スケジュール
- 基調講演
- 特別招待
- セッション
- 協賛セッション
- プログラミング
- ビジネス
- ゲームデザイン
- サウンド
- ネットワーク
- プロデュース
- マネジメント
- アカデミック・基礎技術
- ノンジャンル
- 海外招待ラウンド
- 新分野
- セッション
- 展示コーナー
- AWARDS
- CEDEC

NW PG

8月22日(水) 15:20~15:50 ショートセッション(30分) 304

公募 IPv4-IPv6 移行期のP2P ゲームクライアントに求められる技術

佐藤 元彦
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 技術サポートグループ スタッフ

■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
・(あればなおよい)トンネリング/デュアルスタック/トランスレータ等、IPv4/IPv6 共存技術の基本知識

■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IPv4-IPv6 移行期に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

■セッションの内容
IPv6 ネットワークへの対応さえすれば、IPv4-IPv6 移行期、もう何も怖くないのだろうか？ そんなことはない！ IPv4 ネットワーク延命のための技術によって、既存の IPv4 ネットワークは、ゲームでの P2P 通信に適さないものへと変貌を遂げようとしている。そしてこれは、既存の IPv4 ネットワークで動作している P2P 型のオンラインゲームの動作不良やユーザーエクスペリエンスの低下に直結する。このセッションでは、この先、開発者/ユーザーが遭遇するであろう IPv4 ネットワーク環境の変化と、その変化に耐えるための手法、さらに、そこに IPv6 対応を織り交ぜた実装手法についての解説を行う。

PD BM

8月21日(火) 14:00~14:30 ショートセッション(30分) 501

公募 宴会コミュニケーションツールを作ったら、こんな遊ばれ方だった

遠藤 雅伸
株式会社モバイル&ゲームスタジオ 取締役会長

■受講スキル
注文端末を使ったことがある方

■受講者が得られるであろう知見
コンテンツ配信メディアとしての注文端末の実態と可能性

■セッションの内容
居酒屋やファミレスのテーブルに置かれ、タッチパネルと無線 LAN で、店員を呼ばずに注文ができる注文端末。FLASH で動作するこの端末に、合コンなどの宴会で、コミュニケーションを取るキッカケを作る、ゲーム風コンテンツを作ってみた。そして実際に居酒屋に置いてみたところ、注文端末向けコンテンツの遊ばれ方の傾向が見えてきた。

PD BM

8月22日(水) 15:20~15:50 ショートセッション(30分) 502

公募 プラットフォーマーになりたいくて SNS サイトを作った話

福田 誠二
ポリゴンマジック株式会社 プラットフォームプロセクション エンジニア

佐藤 旬一
ジーブラ株式会社

上間 賢二
ポリゴンマジック株式会社 プラットフォームプロセクション プロセクションリーダー

■受講スキル
SNS サイトを利用したことがある人、もしくは SNS サイトがどういったものかを知っている人、web サービスの開発経験がある人は尚良し。

■受講者が得られるであろう知見
プラットフォームになれる！ SNS サイトが作れるようになる

■セッションの内容
プラットフォームとしての SNS サイトを作成する為に必要な技術を弊社が実際に開発した「ポリマジゲームス」の事例を基に紹介いたします

NW BM

8月22日(水) 16:30~17:30 セッション 313+314

PR クラウドゲーミングを始めよう～技術、配信事例から設定ツールまで～

春日 伸弥
ubitus Inc. ビジネス・デベロップメント ディレクター

■受講スキル
特になし(IT の基礎知識のみ)

■受講者が得られるであろう知見
クラウドゲーミングの概要とメリット、プレイ品質と配信コスト
海外および国内の動向とサービス事例
クラウド配信設定ツールの概要

■セッションの内容
ゲームをストリーミング配信で遠隔操作する、話題の配信技術「クラウドゲーミング」。そもそもどんな技術なのか？ いったい何のメリットが？ ネットワークの遅延や帯域の心配は？ インフラコストは高いのか？ 数々の疑問に答える入門編の60分。ゲームをクラウド配信する簡単設定ツールもご紹介しちやいます。あなたのお手元のタイトルを、いざクラウド配信へ！

PD

8月21日(火) 14:50~15:20 ショートセッション(30分) 501

公募 劇場用3Dアニメーション「ドットハック セカイの向こうに」ゲーム会社が作る3D立体映画

二塚 万佳
株式会社サイバーコネクトツー アーティスト ディレクター

■受講スキル
映像制作フロアに興味がある方や立体視の映像に関わる方

■受講者が得られるであろう知見
長編立体映像制作のノウハウ。ゲーム会社が映画というエンターテインメントにどのように考え取り組んだか、またゲーム会社が作る映画として重要なことは何か等。

■セッションの内容
ドットハックはサイバーコネクトツーで制作された3D立体映画です。3Dの見やすさを追求した、現実と、ゲームの世界を異なる質感で表現した立体映像作品です。制作フロアにおいてはゲーム会社と映像会社それぞれの強みをいかし効率的なワークフローを実現しました。技術的な観点と、ゲーム開発の特色を生かした3D立体映画の制作を中心に講演させて頂きます。

BM

8月20日(月) 11:20~12:20 セッション 503

公募 大規模開発のプロジェクト管理～ドラゴンクエストXにおけるマネージメント事例～

荒木 竜馬
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 デザインセクションマネージャー

■受講スキル
プロジェクトマネージメント・スケジュール管理に興味のある方はどなたでも。

■受講者が得られるであろう知見
大規模開発アジャイル事例、マネージメント事例。

■セッションの内容
アジャイル開発は本来、小規模開発に適した手法ではありませんが、大規模開発において軽量の開発を実現するために、いくつかの手法を組み合わせアジャイル開発の運用事例を紹介させていただきます。今作を通して取り組んできたことに対する成功事例はもちろん、苦労した点も含め、その考察などもあわせてお話させていただきます。

BM

8月20日(月) 11:20~18:50 ワークショップ 513

公募 Scrum Boot Camp in CEDEC 2012

今給 黎隆
グリー株式会社 開発本部 エンジニア

西村 直人
株式会社永和システムマネジメント サービスプロバイディング事業部 アジャイルコーチ

吉羽 龍太郎
Ryuzee.com アジャイルコーチ / 認定スクラムプロフェッショナル / Microsoft MVP for Visual Studio ALM

高江洲 睦
有限会社 Studio LJ アジャイルコーチ

木村 卓央
株式会社アットウェア ビジネス創出事業部 アジャイルコーチ スクラムマスター

松元 健
バンダイナムコスタジオ コーポレート本部 プロジェクトマネジメント課 スクラムマスター

■受講スキル
Scrum によるアジャイルな開発に興味を持っており導入を検討をされている方もしくはトレーニングを受けずに Scrum チームに参加されている方(管理職、マネージャ、開発者)

■受講者が得られるであろう知見
研修を受講した結果以下について理解できることを目的とします。
1. Agileの本質的な価値について理解できる
2. Agile と他の手法の違いが理解できる
3. Scrum の全体像について理解できる

■セッションの内容
Scrum(スクラム)はアジャイル開発手法の1つで、近年アジャイルな開発の手法として日本国内においても急速に採用事例が増えています。一方でコーチや経験者の指導のないままに表面的なプラクティスを導入し、結果としてあまりうまくいかないというケースも良く聞くようになりました。今回はこれから Scrum を導入して開発を行うことを検討されている方もしくはトレーニングを受けない(受けさせて貰えない)ままに Scrum チームに参加されている方を対象に、Scrum の基礎講義を実施いたします。
Agile とは何か? Scrum とは何か? といった産学だけでなく、実際にプロダクトバックログやスプリントバックログを書いてみる、ふりかえりをする、といったワークショップを行うことでより一層スクラムを理解できるようにします。

BM

8月20日(月) 14:50~15:50 パネルディスカッション 503

公募 未来を切り開く人材をどう育てるべきか? <人材育成本音パネル>

三上 浩司
東京工科大学 メディア学部 准教授

矢野 貴浩
株式会社サイバーコネクトツー 開発部 ディレクター

湊 和久
株式会社バンダイナムコスタジオ プログラム1部 リードプログラマ

■受講スキル
・人事(採用や配置、教育)関連の業務に携わる方
・開発会社または学校等で教育に携わる方
・プロジェクトにおいて人材リソースをマネージメントする方

■受講者が得られるであろう知見
・様々な人材育成スタイルの効果や課題などの長所と短所
・社内、学校内の人材育成カリキュラム構築の指針やアイデア

■セッションの内容
コンソール機やPCの処理能力の向上に伴う技術の高度化や、オンラインゲーム、ダウンロードコンテンツ、モバイルゲーム、ソーシャルゲームなど分野の拡大により、制作人材に対するニーズは高度化かつ広範化しています。本セッションでは、パブリッシャー、デベロッパー、大学などそれぞれの立場で人材育成に取り組んだパネラーを招きます。それぞれ、社内トレーニングやインターンシップによる人材育成、高等教育における人材育成など、異なる立場で人材育成を実施したパネラーたちの経験と実績から、将来の人材育成のために何をすべきかを議論します。

BM PG

8月20日(月) 16:30~17:00 ショートセッション(30分) 501

公募 スクウェア・エニックスにおける共通 DCC ツール環境

佐々木 隆興
株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 リードテクニカルアーティスト

高木 啓太
株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 テクニカルアーティスト

■受講スキル
ツール共有システム構築・運用に興味のある方

■受講者が得られるであろう知見
全社共通環境の構築・運用ノウハウ

■セッションの内容
スクウェア・エニックス社内で長年に渡り運用されている共通 DCC ツール環境についての紹介です。これは、汎用的なスクリプトやプラグインを全社で共通利用する為の環境で、現在、Maya、Softimage、Motion Builder、Photoshop に対応し、社内の様々なゲーム開発プロジェクト向けに提供しています。また、社内の有志がプロジェクト内で開発した汎用ツールもアップロードして全社で共有できるようにもなっています。本セッションでは、システムの諸機能を紹介しながら、何故そのようなシステムが必要になったのか、その結果うまくいっている点や反省点などについてお話しします。

BM

8月20日(月) 13:30~14:30 セッション 503

公募 バックログをゲームデザインドキュメントとして使う

Samuel Ranta-Eskola
Hansel Productivity Consulting Senior Productivity Expert

同時通訳 (英▶日)

■受講スキル
アジャイル手法をある程度理解している方

■受講者が得られるであろう知見
プロジェクトのプロダクションとクリエイティブの両面をサポートするためにバックログを構築する方法についての具体的な手法と知見が得られます。

■セッションの内容
ゲーム産業でチームが大きくなるにつれて、優れた構造と事前計画の必要性が増えています。またクリエイティブと制作が一つにまとまることの必要性もより大きくなっています。バックログは、初期のゲームデザインからロードマップをまとめる事ができるプレイグラウンドです。しかし、それはそこで完了ということではありません。継続的なメッセージがロードマップを妥当なものにしておくために必要です。バックログは、適切に使えばAAAタイトルのプロダクションにおける背骨になります。多くの大規模プロジェクトに共通する問題の一つに、バックログの管理が杜撰になる、というものがあります。そしてその結果、チームメンバーは「反射的思考戦略」に戻ってしまい、その結果プロジェクトの将来的見通しが悪くなり、最終プロダクトの品質に悪影響が出る可能性すら生じます。本講演では、プロデューサー、ゲームデザイナー、あるいはプロダクトオーナーが協力してバックログに取り組み、精度の高いプロダクトロードマップを実現する方法について紹介するものです。これは一方で、ビジョンを認めるタイミングを早める効果もあります。具体的には、バックログをゲームデザインドキュメントとして用いる方法、相互機能性の高いチームがどのようにバックログを活用して最終プロダクトの品質を向上させるかについて解説します。網羅するトピックゲームデザインの初期から、洗練された使い続けることができるバックログの作り方-バックログの継続的な管理-現場へ権限移譲するための戦略-制作に責任を持てるチームを作る

BM GD PD

8月20日(月) 14:50~15:50 セッション 502

公募 データマイニングによって変わった「大熱狂!!プロ野球カード」のKey Performance Indicator の事例研究

井澤 正志
株式会社gloops
ソーシャルゲーム事業本部 コンテンツ運営部 データマイニンググループ リーディングアナリスト

■受講スキル
大規模データの分析活動やその考え方に興味を持っている人

■受講者が得られるであろう知見
大規模データの分析におけるポイントやその活用方法

■セッションの内容
300万人以上のユーザーがプレイする「大熱狂!!プロ野球カード」を例に具体的なデータの分析や考え方、またそれによって改善されたユーザーの行動などを、具体的な事例を交えながら紹介いたします。

BM

8月20日(月) 16:30~17:00 ショートセッション(30分) 315

公募 リハビリ用シリアスゲーム開発・運用・そしてビジネスへ -「樹立の森 リハビリウム1・2」制作、2年間の軌跡-

松隈 浩之
九州大学 大学院芸術工学研究院 講師

服部 文忠
特定医療法人順和 長尾病院 本部・リハビリテーション科 理事長・院長

東 浩子
特定医療法人順和 長尾病院 リハビリテーション部 理学療法士 主任

梶原 治朗
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

■受講スキル
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。

■受講者が得られるであろう知見
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ウム制作の実践例
国内におけるシリアスゲームのビジネス展開

■セッションの内容
九州大学では2010年度から2年間、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」の制作をおこなってきました。2010年には、実際にゲームを制作し、病院にて検証をおこなった結果、有用性と安全性ありという結果を得ることができました。そして、2年目となる2011年度では、よりニーズが高い現場での運用、そしてビジネス化(販売)を目標に活動し、現時点で販売がほぼ決定するところまで進着することができております。本セッションでは2011年の取り組みを中心に、現場への導入、ゲームの改良・新規作成、新たな現場での検証実験、そして販売にいたるまでの過程を順を追って発表します。

- スケジュール
- 基調講演
- セッション 特別招待
- 協賛セッション
- プログラミング
- ビジュアルデザイン
- ゲームデザイン
- サウンド
- ネットワーク
- プロトタイプ
- マネージメント
- アカデミック・基礎技術
- ノンジャンル
- 海外招待講演
- 新分野
- セッショントップ
- 展示コーナー
- AWARDS
- CEDEC

BM

8月20日(月) 16:30～17:00 ショートセッション(30分) 502

公募 アーケードゲーム「WORLD CLUB Champion Football」のスクラム導入への取り組み

石畑 義文
株式会社セガ 第一研究開発本部 開発1-2部 プログラマ

■受講スキル
見積りの手法、プロジェクトの見える化に興味がある方。リファクタリングに興味がある方。

■受講者が得られるであろう知見
(1)今のゲーム開発にスクラムの手法を導入する手法。
(2)スクラムマスターになる利点。
(3)リファクタリング手法。

■セッションの内容
複数のゲームバージョンの同時並行開発を行うために、長期間行ってきた従来のゲーム開発の手順の中にスクラムの要素を導入していった事例を紹介いたします。
(1)同時並行開発の危険な要素について。
(2)スクラムについて、スクラムの高い見積もりを行う。タスクボードでプロジェクトの見える化を行う。バーンダウンチャートでプロジェクトの進行度を測り、テコ入れを行う。
(4)TDD 導入に向けて、SourceMonitor, Visual Assist X, GoogleTest, Coverity を活用しリファクタリング。

BM

8月20日(月) 17:00～17:30 ショートセッション(30分) 502

公募 アジャイル開発はスクラムだけじゃない！
—スクラム+XP+アジャイル UX+ゲーム最適化

田中 宏幸
株式会社イリンクス 代表取締役社長

■受講スキル
アジャイルやスクラムの基礎知識
これからアジャイル開発の導入を検討している方
実際にアジャイル開発を導入されている方

■受講者が得られるであろう知見
コンシューマゲームの開発におけるゲーム用アジャイル開発の具体的手法とその効果
開発効率を上げる様々なツールの採用事例と運営するためのコツ
様々なアジャイル開発導入の成功と失敗談

■セッションの内容
ゲーム業界ではアジャイル開発、特にスクラムの採用事例が増えています。スクラムは優れたフレームワークですが、個々の作業に関しては余り言及されていません。一方XP(エクストリームプログラミング)はプログラマーなどの作業効率化について、アジャイルUXは企画や実装内容の選定について、それぞれ有効な手法が数多く含まれています。この講演では、スクラムだけでなく、それら他のアジャイル手法を弊社が現在制作中である「PSS3タイトル」に取り入れた際の事例をご紹介します。

BM

8月21日(火) 11:20～12:20 セッション 501

公募 業界初の試み？ 4社合同新人研修の内容と今後について

瀧本 弥生
株式会社イニス HRテラボップメント HRマネジャー

■受講スキル
研修実施に悩む、新卒採用5名以下の中小規模アベロッパーの方

■受講者が得られるであろう知見
採用数が少ない、コストがかけられないなど、様々な制約がある中での効果的な新人研修内容

■セッションの内容
中小規模のゲームテベロッパーの場合、1社ごとの採用人数が少なく、外部研修に参加するにはコストがかかることもあり、新人研修は社内でのOJTが一般的です。OJTは社内での即戦力を育てる意味では効果的な教育手法ですが、反面会社の枠を超えた広い視野、業界のスタンダードを身につけることが難しくなりがちです。本セッションでは、2011年4月から1か月間、経営規模・使用開発技術の近いゲームテベロッパー4社が合同で行った新人研修(OFF-JT)を紹介します。コストを抑え、開発現場でのOJTをより効果的にするためのカリキュラム、横のつながりと競争意識を醸成させるための施策など、自社内の研修だけではカバーできない、合同研修だからこそ可能になった取り組みについてお伝えしたいと思います。

BM PG

8月20日(月) 17:00～17:30 ショートセッション(30分) 501

公募 あなたのゲームエンジンを
もっと多くの人に使っていただくために

大井 勇樹
株式会社カプコン 技術研究部 テクニカルディレクター

■受講スキル
ゲームエンジンや共通ライブラリの使用経験または制作経験、もしくは強い興味。開発効率を上げた、ゲームを面白くしたいという強い意欲。

■受講者が得られるであろう知見
社内共通フレームワークを使うことによるメリット、社内で同じものを共有することのメリット。そのメリットを享受するために必要なアクションや、上司を説得するための魅力的な口説き文句の数々。

■セッションの内容
あなたがタイトル開発のために作ったライブラリや、世の中に満ちあふれるゲームエンジンを、社内全体で共有できればもっと開発効率化が図れるのに…そんな思いを抱いている方はいらっしゃいませんか？
カプコンでは、社内製共通ゲームフレームワークである「MT FRAMEWORK」を、社内社外を問わず多くの開発タイトルで採用し、今までに採用されたタイトル数は20タイトルを超えます。今でこそ、開発人員を超えて社内全体が知る存在となったMT FRAMEWORKですが、そうなるまでには、長い時間をかけてその存在感を増していった過程があります。その中で我々が経験したこと、そしてその結果、我々が享受することができた様々なメリットについて、皆様にもお伝えしたいと思います。

BM

8月20日(月) 17:50～18:50 セッション 501

公募 アーケードゲームの技術の変遷と「組み込みエンジニア」の育成

三部 幸治
株式会社タイトー AM事業本部 技術顧問

■受講スキル
ハードウェア・ソフトウェアの基本的な事柄

■受講者が得られるであろう知見
①アーケードゲームにおける組み込み技術とその変遷
②アーケードゲームエンジニアの育成手法

■セッションの内容
現在のアーケードゲームの60%はクレーン機やメダル機が占めています。これらゲーム機では、各種センサーが正確し、LEDが点滅し、モーターが動き、メカが動き回り、制御のためのワンチップマイコンが搭載されて、その開発には組み込みエンジニアが不可欠です。一方広い領域をカバーすることの種々のエンジニアは短期間での養成は難しいとされています。当セッションでは、80年代初期からエンジニアの育成を手掛けてきた経験と、社内での実践概要、その効果、そして現在必要とされる組み込みスキルについて、アーケードゲーム技術の変遷をたどりながら紹介します。

BM PG PD

8月21日(火) 11:20～12:20 セッション 311+312

PR 3Dグラフィクスエンジン「千鳥」を活用したAR・VR分野への応用

浅井 康平
株式会社プレミアムエージェンシー BizDev セクション アシスタントプロデューサー

辻野 晃一
株式会社プレミアムエージェンシー R&Dセクション テクニカルディレクター / マネージャー

■受講スキル
3Dのゲーム・アプリ開発を行っている、または強い興味を持っている方。
ゲーム分野以外の市場へ展開を考えている方。
マルチプラットフォームでのアプリ・ゲーム開発に興味のある方。

■受講者が得られるであろう知見
ゲームエンジンを利用した、ゲーム以外の分野への様々な展開手法。

■セッションの内容
弊社が提供する3Dグラフィクスエンジン「千鳥」は、マルチプラットフォーム展開や開発効率の向上など、ミドルウェアとしての基本性能を兼ね備えており、その利用用途はゲーム開発だけにどまりません。AR・VRといった分野にも拡張し、積極的に活用されています。世界で初めて行った放送業界向けのAR事例や、ネットワークを駆使したVR事例など、「千鳥」を利用してどのようにゲーム開発のノウハウを活かしているのか、デモンストレーションを交えながら解説していきます。

BM NW

8月21日(火) 13:30～14:00 ショートセッション(30分) 315

公募 アーケードネットワークサービス「ALL.Net」のサーバ環境構築、運用

作本 真
株式会社セガ 開発支援部 ネットワークエンジニア

■受講スキル
アーケードゲームのネットワークに興味がある方
ゲームタイトルのネットワーク、サーバの構築、運用経験

■受講者が得られるであろう知見
セガのアーケードネットワーク、ALL.Netの環境アーケードゲームのネットワーク、サーバの特徴運用中のトラブルと、その対応について

■セッションの内容
アーケードゲーム用のサーバ環境構築、運用に関する内容です。構築、運用について、アーケードゲームの特徴や要件、意識していることや、運用中にあったトラブル事例と対応について等、紹介できればと考えています。

BM NW

8月21日(火) 14:00～14:30 ショートセッション(30分) 315

公募 オンラインゲーム、開発から運営へのバトンタッチ

木下 昌也
株式会社タイトー AM事業本部 研究開発部 ネットワーク担当チーフ

■受講スキル
ゲームのプロデューサー、ディレクション経験のある方、これからオンラインゲームを製作する企画立案中の方、オンラインゲームを担当されているネットワークプログラマ、エンジニアの方

■受講者が得られるであろう知見
ゲームリリース後のサーバ運用に関するマネジメント手法

■セッションの内容
オンラインゲームで、リリースを境にゲーム製作スタッフから運営スタッフにバトンタッチをするにあたり、開発側からみて何をどのようにしていけばいいの、具体的な方法について説明します。
ゲームリリース後に運用フェーズに入ったにもかかわらず、昼夜なく障害連絡が届き緊急対応を行う生活から抜けだしましょう。

BM PG

8月22日(水) 11:20～12:20 セッション 501

公募 ゲームに使える翻訳支援ツールの要件

矢澤 竜太
株式会社サイバーコネクトツウ サウンド課ローカライズ室 ローカライズ担当

■受講スキル
ローカライズ業務における翻訳効率化、品質向上、作業量削減を検討している方。翻訳支援ツールに興味のある方。ローカライズ対象のテキストアセットをExcel管理から脱却したい方。ツールの使用経験は必須ではありませんが理解の助けにはなります。

■受講者が得られるであろう知見
ローカライズ版 SimShip 固有の問題と、それに対処する上で必要な「翻訳支援ツールおよびワークフローの要件」。また、一般的な翻訳支援ツールとソフトウェア向けツールの違い。

■セッションの内容
翻訳支援(Computer Assisted Translation)ツールはゲームのローカライゼーションでもかなり一般的な用語となりつつありますが、ひとくちに翻訳支援ツールと言っても各ツールには特化した用途があるのが通常です。レンチでネジを閉めても生産が上がらないのと同様、用途の異なるツールを使ってはせっかくのツールも足手まといにしかありません。本セッションでは、「開発中のソフトウェア」のローカライズアセットを翻訳するために求められるツールの要件を一般的なワークフローに沿って挙げていき、必要な機能と仕様の概要を一般的な翻訳フローの流れに沿って具体的に提示します。

BM

8月21日(火) 13:30～14:00 ショートセッション(30分) 511+512

公募 中東のゲーム市場とヨルダンのゲーム産業

佐藤 翔
株式会社メディアクリエイト メディアクリエイト総研 アシスタントアナリスト

■受講スキル
中東でのゲームビジネスに興味をお持ちの方、海外進出や新興国のゲーム企業との提携・協力を考えておられる企業の方。

■受講者が得られるであろう知見
アラブ諸国のコンシューマー・オンライン・モバイル・ソーシャルゲーム市場の最新情報、アラブ諸国の消費者行動の実際、ローカライズングの手法、中東のゲーム企業との提携・協力を考えておられる企業の方。

■セッションの内容
総計で3億を超える人口、50%以上の若年人口率、100%を優に超える携帯電話普及率など、アラブ諸国のゲーム産業にとって極めて魅力的な市場です。しかし、アラブ諸国のゲーム市場の実態や、現地企業の動向は欧米や日本に殆ど伝えられていません。本講演では、講演者がヨルダン＝ハシミテ王国のデジタルゲーム業界団体 "Jordan Gaming Taskforce" における、2ヶ月間にわたるインターンシップで得た経験や知識をもとに、アラブ諸国のゲーム市場の実際、中東のゲームビジネスの現状について概説します。

BM SP

8月21日(火) 14:00～14:30 ショートセッション(30分) 511+512

公募 チリ/ラテンアメリカ発のビデオゲーム：課題とチャンス

Pablo J. Gorigoitia
VG Chile/IGDA Chile President

■受講スキル
ゲームデザイナー、プロデューサー、ビジネス開発担当の方に向けた内容ですが、ラテンアメリカのゲーム開発コミュニティに興味のある方であれば有益な情報を得られるものと思います。

■受講者が得られるであろう知見
ラテンアメリカのゲーム開発のトレンドと成功事例などを含め、講演者の都合によりキャンセルとなりました

■セッションの内容
ゲームは歴史的に見て、世界中のあらゆる国で遊ばれ、育まれてきました。しかしながらこの「電子ゲーム」の時代においては、ほんの少し前まで、人々が遊び、愛するゲームのほとんどが一部の主要国によって開発されてきました。才気あふれる人材、新しく魅力的なゲームコンセプト、ゲーム開発が可能ほど安定した経済状態が揃っているにもかかわらずラテンアメリカは見逃されてきたのです。本講演では、ラテンアメリカにおけるゲーム開発の現状と、彼らがそこで見出すべき好機について紹介します。

BM

8月22日(水) 11:20～12:20 セッション 502

公募 ストリートファイター X アジャイルで直接対決 X 鉄拳

田口 昌宏
株式会社ディンブス 第一開発部 技術課 テクニカルディレクター

堂前 嘉樹
株式会社ディンブス 第一開発部 技術課 シニアリードエンジニア

桂 卓生
株式会社ディンブス 第一開発部 技術課 シニアリードエンジニア


松丸 友和
株式会社バンダイナムコスタジオ 第一開発部 P&S部門 プログラム1部 プログラム1課 リードプログラマ

■受講スキル
職種は問いません。ゲーム開発における開発手法について興味がある方。今関わっているプロジェクトの開発スタイルに疑問を感じている方。アジャイルやスクラム関連の知識が少しでもあることが望ましい。

■受講者が得られるであろう知見
スクラムを導入・運用により期待できる効果や、スクラム開発で成功するための運用におけるポイント。社内にアジャイル・スクラム開発を広める方法。

■セッションの内容
「ストリートファイター X 鉄拳」を開発したディンブス、「鉄拳タッグトーナメント2」を開発したバンダイナムコゲームス、この大規模な格闘ゲーム開発を行っている2社がコラボし、スクラム開発の導入事例や改善点、導入で得た経験を元に、今後のスクラム開発の可能性などについてお話ししたいと思います。今の現場の開発スタイルに疑問を感じている方、スクラムを導入したけどうまくいかず挫折した方、スクラムを運用するにはどのような技術や知識が必要か知りたい方など、開発で抱えている問題の参考になればと思います。

BM	SND	8月22日(水) 13:30～14:30 セッション	301
公募	多言語同時開発の潮流		
<p>谷山 輝 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>杉本 浩二 株式会社スクウェア・エニックス C&S開発部 チーフプログラマ</p> <p>柴山 正治 (aka Marcus Wehner) 株式会社スクウェア・エニックス ローカライズ部 ローカライズ トランスレータ</p>			
■受講スキル			
ボイス収録・編集、翻訳、ダイアログアセット管理等の経験のある方。多言語同時収録・翻訳に興味を持つディレクター・プロデューサー・プロジェクトマネージャー。			
■受講者が得られるであろう知見			
多言語同時開発を目指す時に、起こる混乱、あらかじめ想定しておかなければならない事象とその解決策についての知見。			
■セッションの内容			
スクウェア・エニックスのサウンドグループ、ローカライズチームが中心となり取り組んできた大型RPGの多言語同時開発におけるアセット管理方法を紹介。同時開発時に起こる混乱を事前に防ぐ目的で導入されてきたツール群を時系列で紹介し、混乱を極めた修習場の先に見えた理想の開発環境についてまとめる。			

BM	GD	8月22日(水) 14:00～14:30 ショートセッション(30分)	503
公募	教育用ゲームの制作		
<p>ハウスマン・ダニエル This Startup, LLC CEO and Founder</p> 			
■受講スキル			
なし。ゲームデザイナーまたはプロデューサーとして1-2年の経験があれば理解が得やすい。			
■受講者が得られるであろう知見			
ユーザーの記憶に残る教育用ゲームを制作するための新しいプロセス。また、「学習」の定義、記憶力を向上させる方法、忘却曲線、教育目標の要点のまとめ方、学習効果の適切な測定方法。			
■セッションの内容			
世界を良くしたい、そんな風に考えたことはありませんか？これを読んでいる今も、世界中の人々は何百万もの時間を費やしてゲームを楽しんでます。そして同じく、学校や教育機関では何百万という時間が「つまらないもの」として消費されています。しかし、これらは規則でもなんでもありません。実際、エンターテインメント産業には、教育分野を大きく飛躍させる下地があるのです。本セッションでは、測定可能な学習効果を持つ優れたゲームを制作することで、エンターテインメントと教育の間にある壁を取り払うには何ができるのかについて探っていきます。			

BM	PD	8月22日(水) 16:30～17:30 セッション	501
公募	ゲームの力で社会を変える！ ～ゲームニクス x ゲームメソッドコンサルティング		
<p>一木 裕佳 株式会社バンダイナムコゲームス 新規事業部 セネラルマネージャー</p> <p>サイトウ・アキヒロ 立命館大学 映像学部 教授</p> <p>遠山 茂樹 株式会社バンダイナムコゲームス 研究開発センター兼新規事業部</p>			
■受講スキル			
異業種にソリューションを提供する予定のあるプロデューサー・クリエイター、ゲームのノウハウを活用したい異業種からの参加者、ゲームフィケーション研究者、シリアスゲーム研究者・制作者			
■受講者が得られるであろう知見			
ゲームに関するノウハウを他分野に活用する場合の実際的方法論、応用例、今後の展望。「ゲームニクス」「ゲームメソッドコンサルティング」と「ゲームフィケーション」との違い等。			
■セッションの内容			
「ゲームニクス」理論の提唱者である立命館大学のサイトウ・アキヒロ教授と、学校向け教科書へのゲームの応用や高齢者向けリハビリテーション機器開発の経験を持つバンダイナムコゲームス(新規事業部 一木裕佳・遠山茂樹)が、「ゲームニクス」「ゲームメソッドコンサルティング」の応用事例について、「ゲームフィケーション」との共通点・相違点も含めて紹介する。			

BM	8月22日(水) 13:30～14:00 ショートセッション(30分)	503
公募	会社で Game Jam ! バンダイナムコゲームス社内 Game Jam レポート	
<p>湊 和久 株式会社バンダイナムコスタジオ プログラム1部 リードプログラマ</p>		
■受講スキル		
・ Global Game Jam の経験や記事などで、Game Jam の有効性にある程度理解がある人。 ・ 社内で Game Jam の実施を計画/検討している人。 ・ 福利厚生制度の担当者。		
■受講者が得られるであろう知見		
・ Game Jam を社内で行うことで期待できる有効性と、そうでない点 ・ 円滑な運営のために準備すべきものや、運営上の注意 ・ 外泊した場合の予算感		
■セッションの内容		
Game Jam とは、その場で組んだ即席チームで、48 時間以内に 1 本のゲームを作るイベントで、Global Game Jam が最大規模のイベントとして知られています。昨年 10 月、バンダイナムコゲームスはこの Game Jam の社内版を社員旅行の 1 コースとして実施しました。周辺にコンビニすらない研修所を借りて引きこもり、バスの移動中もゲームエンジンの勉強会を行ったり、ホテルの部屋も開発チーム単位で割り振ったりするなど、48 時間ゲーム制作には理想的な環境で得られた経験と結果、そして課題を報告します。同様の計画を立てている方々に叩き台になるものを提供できれば幸いです。		

BM	8月22日(水) 14:50～15:20 ショートセッション(30分)	502
公募	今更訊けない！データマイニングに基づいた ソーシャルゲーム運営法	
<p>森 貴寛 ジーブラ株式会社 企画プロセクション プロセクションリーダー</p> <p>伊藤 茂雄 ジーブラ株式会社 開発推進室 アナリスト</p>		
■受講スキル		
ソーシャルに参入を考えている、あるいは参入して間もないプランナー、プロデューサー データベースやネットワークゲームの基礎構造を理解している方		
■受講者が得られるであろう知見		
データマイニングを基にした運営の考え方(基礎、応用の一例) プロジェクト / 会社内でデータマイニングを本格的に始めるために必要なこと		
■セッションの内容		
2010 年以降、ゲーム業界を席巻してきたソーシャルゲームは近年リッチコンテンツ化を進め、これまでであった双方の壁は取り払われ、お互いの技術領域の知識が必要になってきました。そんな中、コンシューマーゲーム屋にとって最も未知となる領域といえは「運営」です。とくに、多くのソーシャル参入企業が苦戦したと言われるのがソーシャルゲームで最も特徴的と言われている「データマイニングによるファクトベースの運営開発」という考え方でした。本セッションでは、弊社も当初苦戦した「データマイニング運営」について、導入から実運営まで実例を交えながら紹介します。		

BM	8月22日(水) 16:30～17:30 セッション	503
公募	東西の交わり：日本のゲーム業界が取りうる グローバル化の可能性	
<p>Fabio Minazzi Binari Sonori Account Manager</p> <p>Peter Fabiano Capcom Localization, Product Development Director of Localization and Communications</p> <p>Miguel Corti Capcom Product Development Localization Manager</p>		
■受講スキル		
対象としては、ゲームプロデューサー、シナリオライター、国際部、サウンド部を想定しています。		
■受講者が得られるであろう知見		
国際市場に向けた多言語プロダクションに固有の問題やその対応手法。特に SimShip リリース。		
■セッションの内容		
実質的な回復の途にある日本のゲーム業界は、競争激しい世界のエンターテインメント市場に対してクリエイティブかつ効果的に取り組むことを目標としています。本セッションでは、グローバル化の先陣を走り続けてきたパブリッシャー Capcom 社の代表者と、多言語ゲームローカライゼーション企業である Binari Sonori の代表者が登壇。日本のプロダクションが持つ強いオリジナリティと、成長を続ける欧米市場のゲームプレイヤーを結合させ、そして成功を収めるには何が求められるのかについて語ります。		

BM	PR	8月22日(水) 16:30～17:30 セッション	311+312
公募	カードバトル型ソーシャルゲームのデータ分析入門 ～成功事例から学ぶ分析ポイントとプロセス～		
<p>磯部 葉月 日本アイ・ピー・エム株式会社 ソフトウェア事業ビジネス・アナリティクス事業部 SPSS クライアント・テクニカル・プロフェッショナルズ</p> <p>高橋 慶行 株式会社JAM 代表取締役</p>			
■受講スキル			
予測分析、ユーザー行動分析、データマイニングに興味がある方 経験とカンだけでなく、データを活用した意思決定を行いたい方			
■受講者が得られるであろう知見			
ソーシャルアプリ運用に役立つ分析手法と基礎 KPI ソーシャルアプリ業界における分析の最新動向			
■セッションの内容			
日々激化するソーシャルゲームの市場において、分析と仮説検証を繰り返す事は、もはや必須に。売上を構成する重要指数は基本的に決まっており、必要なのは、その重要指数を達成する視点での分析です。 ユーザーの行動をデータで捉え、より気持ちよく遊んでいただけるよう改善を行い、結果を分析で確認する、この PDCA をまわすために、本当の意味のクリエイティブが存在します。 当セッションでは、継続率や課金率など、基本となる KPI 指標を理解し、目標値の設定方法や、非課金者を課金者にするためにどのようなデータ分析を行うべきなのかの具体的手法を、分析のデモを交えながらわかりやすく説明します。 分析の体制がない、データがない、ログの集計だけで手いっぱいという皆様！必見です。			

AC	PG	8月20日(月) 13:30～14:30 セッション	502
公募	表情認識の簡易化と活用		
<p>藤井 栄治 株式会社タイトー ONIAR事業本部開発部 デザイナー</p>			
■受講スキル			
描画系プログラミング経験：初級～中級			
■受講者が得られるであろう知見			
表情認識技術			
■セッションの内容			
ゲーム界にソーシャル的な要素が必要不可欠になってきております。 今回は、表情認識技術の簡易化の提案を基に ゲーム内にソーシャル要素を持たせる提案をお話します。 まず、表情認識の知識と手法を簡単に解説します。 その後、簡易化した表情認識手法の必要性、技術内容、アイデアを説明します。 また、表情認識を使ったデモをお見せして効果を説明します。			

AC	8月20日(月) 14:50～15:50 セッション	315
公募	A V 機器とゲームの幸せな明日	
<p>森口 明彦 株式会社バンダイナムコスタジオ 第 1 開発本部 P&S部門 技術部 基盤開発 2課 課長補佐 / リードエンジニア</p>		
■受講スキル		
アプリケーションの即応性や、AV 機器との接続性について問題意識を持たれている方		
■受講者が得られるであろう知見		
ゲームと映像音声を扱うデバイス間で考慮しておくべき技術動向		
■セッションの内容		
昨今のゲーム開発者が SD K の向こう側で直接触れる機会の少なくなった映像と音声とインタラクションにまつわるエンジニアリングについて、現場の事例を交えつつお話しします。 特に遅延の問題については、CEDEC2010「AV 機器遅延の実態」ポスター発表でフォローし切れなかったトピックを盛り込む予定です。 ゲーム以外の産業界の方々にも、今後のゲーム用途を考えるに当たって指針にしたいだけの内容を目指しています。		

BM	8月22日(水) 17:50～18:50 セッション	501
公募	起業したゲーム会社を 7 年間倒産させない方法	
<p>本城 嘉太郎 株式会社 DropWave 代表取締役</p> <p>松下 正和 株式会社ヘキサドライブ 代表取締役</p> <p>対馬 健司 株式会社 NAC</p> <p>保手濱 彰人 ホットディー株式会社 代表取締役</p>		
■受講スキル		
ゲーム業界で仕事をきて、これから自分でゲーム会社を立ち上げたいと思っている方。 実際にゲーム会社を経営されている方。		
■受講者が得られるであろう知見		
競争の激しい時代に会社を倒産させずに生き残る方法。 設立まもないゲーム会社の経営における課題と、その解決方法の具体例など。		
■セッションの内容		
私は、株式会社 DropWave を起業して以来、7 年間なんとか倒産させずに経営してきました。その結果、従業員 70 名、売上 6 億の、大成功でもなければ大失敗でもない、中くらいのゲーム会社が出来上がりました。これからゲーム会社を起業したいけど、具体的にどうすればいいのかわからない。勢い余って起業したものの、うまくいかずもがいている人。そんな人たちに向けて、この 7 年間、山ほど失敗して高い授業料を払って学んだ事を具体的な例を挙げてお話ししたいと思います。また、スペシャルゲストとして、ヘキサドライブ松下社長 (http://hexadrive.jp/)、ホットディー保手濱社長 (http://hottea.jp/)、NAC 対馬社長 (http://www.team-nac.com/) にもご登壇頂き、起業や会社運営について、体験談を交えて語って頂きます。		

AC	PG	VA	8月20日(月) 13:30～14:30 セッション	501
公募	コンピュータ・グラフィクス関連の最新論文紹介			
<p>田村 尚希 シリコンスタジオ株式会社 リサーチ&デベロメント部 ソフトウェアエンジニア</p> <p>安田 康 シリコンスタジオ株式会社 リサーチ&デベロメント部 ソフトウェアエンジニア</p>				
■受講スキル				
コンピュータ・グラフィクスのライティングモデルに関する基本的な知識と理解。 レンダリング・パイプラインやプログラマブル・シェーダの基本的な知識と理解。				
■受講者が得られるであろう知見				
最新論文の中から実用性/将来的性のあるものについて、日本語による解りやすい解説を受けることができる。				
■セッションの内容				
コンピュータ・グラフィクスの世界では、常に新しい技術が研究・開発されており、ACM SIGGRAPH や EUROGRAPHICS などの学会では多くの論文が発表されている。 しかし、国内の多くのゲーム開発の現場では、英語で書かれた多くの技術論文の中から自分たちの業務に活かせる可能性のあるものを精査し、読みこなすことができる人/時間的リソースには限られているのが現状である。 そして、余力のある一部の大手メーカーでは技術を習得できても、業界の大多数を構成する小規模の開発スタジオまではそのような最新技術はなかなか浸透してゆかない。 本セッションでは、近年に開かれたコンピュータ・グラフィクスに関する学会より、特にゲーム業界に有望と思われる(実用性や将来的性を見込める)技術論文の紹介・解説を行う。 単なる技術紹介のみならず背景となる知識や実装上の問題点・工夫などにも言及する。 今回は、特にリアルタイムグローバルイルミネーション (GI) 手法の一つである Modular Radiance Transfer (MRT) を解説する。 近年、UnrealEngine の Voxel Cone Tracing や CryEngine の Light Propagation Volumes といった前計算不要のリアルタイム GI 手法に注目が集まっているが、 MRT は前計算が必要かつ様々な制約を持つ代わりに高速で複数回の反射の扱ひも容易であるという特徴を持つ。 ゲーム応用に際しては、MRT を用いる事で間接光を扱入る事による大きな表現力の向上が期待できる。 本セッションでは、出来る限り平易に手法の要点を解説し、 応用の際のメリット・デメリットを的確に把握できるように注力する。				

AC	8月20日(月) 17:00～17:30 ショートセッション(30分)	315
公募	気晴らしとしてのゲームが感情と生理活動に与える影響： ゲーム研究最前線 Today Baba Game Lab	
<p>木村 知宏 東京大学 大学院学際情報学部 修士課程</p>		
■受講スキル		
ゲームの人や社会に対する影響や、心理学や生理学の研究手法に関心があり、ゲーム開発に活用しようという意欲のあるゲーム開発者/産学連携によるゲーム開発に関心のあるゲーム開発者		
■受講者が得られるであろう知見		
デジタルゲームのどのような要素が、人に対していかなる心理的・生理的影響を与えるのかを理解し、それをデジタルゲーム開発に活用するヒントが得られます。		
■セッションの内容		
デジタルゲームは、ユーザーがメディアからの情報を受け取ると同時に、ユーザーが選択した結果が反映されるインタラクティブなメディアです。したがって、デジタルゲームにはメディアとしての面白さがあり、人と社会に対するその影響力は強いと考えられますが、とくに人に対する影響を科学的に明らかにしている研究は不足しているのが現状です。ひと口にデジタルゲームといっても多種多様であり、その種類や内容が異なれば心身に与える影響も異なると考えられます。そこで、本セッションでは、デジタルゲームの人に対する心理的・生理的影響について科学的に解明した最新の研究を紹介いたします。		

AC PG

8月20日(月) 17:50～18:50 パネルディスカッション **304**

公募 **個性を持った将棋プログラムを目指して 一強くするという目標を達成した後にー**

松原 仁
公立はこだて未来大学 システム情報科学部複雑系知能学科 教授

保木 邦仁
電気通信大学 特任助教

伊藤 毅志
電気通信大学 電気通信学部情報工学科 助教

山下 宏
プログラマ

金子 知道
東京大学 准教授

■受講スキル
ゲームAIに興味のある方
思考ゲームのアルゴリズムに関心のある方

■受講者が得られるであろう知見
人間とコンピュータのゲームにおける新しい付き合い方に関する将棋を例とした知見
いわゆるポットに個性を持たせるためのヒント

■セッションの内容
将棋プログラムはもっぱら強くなるという目標を掲げて研究開発が進められてきたが、その目標は近い将来にトップレベルに勝つことが視野にはいつてきて達成されつつある。
人間に喜んでもらうという目的に立ち戻ると、次に期待されるもの一つは個性を持つ将棋プログラムの実現と考えられる。
2010年に初めてプロ棋士に勝った「あから2010」は4つのプログラムの合議であったが、観戦者はそれぞれのプログラムに一定の個性を感じて擬人化して楽しんでいた。
このパネルでは「あから2010」の開発者に個性という観点から将棋プログラムを論じてもらう。個性という観点は将棋プログラムだけでなくいわゆる「ポット」全般に通じると思われる。

AC

8月21日(火) 15:20～15:50 ショートセッション(30分) **511+512**

公募 **実用的なVR訓練システムの構築と評価方法の確立に関する研究**

渡部 直人
一般財団法人電力中央研究所 地球工学研究所構造工学領域 上席研究員

■受講スキル
ゲームなどコンテンツ実行時の脳活動あるいはゲーム実装機能の評価に関心のある方

■受講者が得られるであろう知見
①ユーザーに飽きさせないコンテンツシナリオの提示方法と開発事例
②コンテンツ実行時の脳機能計測による訓練効果の評価手法と評価事例

■セッションの内容
本セッションでは、VR訓練システム実行時における被験者の脳神経活動について紹介する。これまで、TVゲームや鉄道運転シミュレータなどを用いて、被験者の脳神経活動を計測した事例は報告されているが、現場のニーズを取り込んだ実用的な訓練システムを対象に計測・評価した事例は極めて少ない。
当所が開発した訓練システムを用いて、計測作業を複数回繰り返し習熟した時、意図した操作ができなくて混乱した時、VR空間内で事故体験した時などで、前頭前野の脳神経活動はどう変化するか、代表的な計測結果と評価手法の紹介を行う。

SP

8月20日(月) 11:20～12:20 セッション **315**

公募 **「未来館常設展示「アナグラのうた」にみるゲーミフィケーションの事例」
／情報科学とコンピューターゲームが協力して描きだした未来の「シアワセ」**

飯田 和敏
グラスホッパー・マニファクチャア ディレクター

犬飼 博士
エウレカコンピューター株式会社 ディレクター/eスポーツプロデューサー

島田 卓也
フリーランス プランナー

山下 寿也
エウレカコンピューター株式会社 代表取締役 / エンジニア

■受講スキル
他分野への応用を考えているゲーム関係者。またゲームの応用を考えている他業種の企画者。

■受講者が得られるであろう知見
ゲーミフィケーション事例、ゲームデザインの他分野への応用。学者や建築家など背景が異なる他の専門分野とのコラボレーション事例。

■セッションの内容
「アナグラのうた」は、ゲームクリエイターのノウハウが注入されることによって、体験者の感覚に強く訴える科学技術の展示として好評を博すと同時に、エンターテインメント作品としても評価され、文化庁主催第15回メディア芸術祭において優秀賞を受賞するに至りました。この作品がどのような行程を経て作られていったか、未来館展示企画担当者、ゲーム作家、制作ディレクター、サウンドデザイナーが解説します。

SP

8月20日(月) 13:30～14:30 セッション **302**

招待 **UXデザイン入門
～新割りが趣味の川西裕幸さんが最後に取り組んでいたこと～**

栗山 進
株式会社ミツエーリンクス ユーザーエクスペリエンス本部 インタラクショナルデザイナー

高橋 忍
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 エンジェリスト

潮田 浩
株式会社ミツエーリンクス ユーザーエクスペリエンス本部 ユーザビリティエンジニア

■受講スキル
UXデザインに興味がある方！UXデザインの知識は問いません！
ゲーム業界以外の知見からも学ぼうという意欲が高い方！

■受講者が得られるであろう知見
UXデザインの基本的な考え方とプロセス。

■セッションの内容
このセッションでは、最近流行のユーザーエクスペリエンスデザイン (UX デザイン) を行うにあたり必要となる知識をざっくりとご紹介します。
■アジェンダ:
1. UX デザイン概要
UX デザインとは何か、川西さんが取り組んでいたこと、UX デザインの全体像などについてお話をします。
2. ユーザーへのアプローチ方法
UX デザインを行うには、まずユーザーのことを知る必要があります。ユーザーのニーズやウォンツを知るための方法から、収集した膨大な情報を扱いやすい形にまとめあげるペルソナ手法までをご紹介します。
3. 体験のデザイン、スケッチとプロトタイプ
ユーザーに提供したい体験を絵コンテとしてまとめるストーリーボードから、実際の製品の姿を検討するスケッチとプロトタイプまで、UI 設計のポイントなども交えてご紹介します。

AC PG

8月22日(水) 11:20～12:20 セッション **511+512**

公募 **ゲームプラットフォームの進化とロボティクス**

山岸 建
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 課長

福島 紀行
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

平田 真一
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 課長

■受講スキル
モーションセンサーやタッチパネル等、直観的なインタラクティブなゲーム製作を考えていらっしゃる方
ARやリアルワールドとのインタラクティブに興味をお持ちの方

■受講者が得られるであろう知見
マンマシンインターフェースの考え方や技術的背景の理解。
ハードウェア / ソフトウェア両面からのユーザーインタフェイス開発の展望の理解。

■セッションの内容
ゲームプラットフォームとロボティクスは一見無関係のように見えますが、実は人間をセンシングするという根本的な機能実現において密接にかかり合っており、一方の技術が進化すると一方に影響を与え互いに進化して続けてきた兄弟のような関係が存在しています。
ゲームのユーザーインタフェイスに大きな影響を与えたセンシング技術の解説から AR や3次元認識などロボティクス発祥の技術のご紹介と今後の両者関係性や発展の歴史、今後の進化を考察する新しい試みに挑戦します。

AC

8月22日(水) 14:00～14:30 ショートセッション(30分) **502**

公募 **実写画像を用いた Shell Texture 自動生成手法**

宇梶 弘晃
早稲田大学 理工学術院 修士1年

■受講スキル
・プログラムマシニングの理解
・動物等のキャラクターデザイン・モデリング

■受講者が得られるであろう知見
・Shell法を用いた毛皮の描画手法の概要
・より簡素化された編集が可能な毛皮生成の手法
・毛並みの方向を考慮したインタラクティブな毛皮モデル生成手法

■セッションの内容
動物キャラクターのレンダリングにおいて、その表面の大部分を覆う毛皮の描画は全体の印象とクオリティを決定する重要な要素である。現在、実時間処理可能な毛皮描画手法として知られるShell法は、高速で高品質な毛皮の描画が可能である一方で、毛皮の断面図に相当するShell Textureの作成に手間がかかるという問題点があった。本セッションでは、実写画像1枚のみからShell Textureを作成し、必要なメモリ容量を画像1枚分に抑えることができる表現方法を独自に提案する。指数関数近似した画像の濃淡の量子化結果に基づき各Shellのレイヤー画像を自動生成する、毛並みの方向をも考慮したオブジェクト上へのインタラクティブな毛皮生成手法をPC上でデモンストレーションする予定である。

SP PG VA

8月20日(月) 13:30～14:30 セッション **315**

招待 **数学がたぐくカチ - 幾何学的な形状補間法 -**

鍛冶 静雄
山口大学 理工学研究科 講師

■受講スキル
行列や数式、ギリシャ文字に対するアレルギー反応がでない方。
必須ではありませんが、理工系大学初年時の線型代数や微積分を多少知っているとう理解しやすいです。

■受講者が得られるであろう知見
フレーム補間法を実現するためのアルゴリズムの概要。
ゲーム制作において数学者(者)は使い物になるか、何を解決できて何が不得手か、どのような尋ね方をすれば、数学者から有益な情報を引き出せるか。

■セッションの内容
少数のキーフレーム(物体の形状データ)から、それらを補間する連続的なフレームデータを生成する技術は、フレーム補間とよばれ、アニメーション作成やインタラクティブな物体変形に使われています。
ここでは、特に局所的な形状をなるべく保ったままフレーム補間を行うアルゴリズムを、背後にある数学に焦点を当てながら紹介します。
技術自体の即効性よりも、アルゴリズムの発見法や数学者の物の見方について主にお話ししたいと思います。

SP

8月20日(月) 17:50～18:50 パネルディスカッション **マイホビー**

公募 **バンドナインコ S3D 大喜利**

石井 源久
株式会社バンドナインコスタジオ 第1開発本部 P&S部門 技術部 開発サポート1課 エンジニア

和田 太一
株式会社BNDDeNA SG事業本部 SG開発部 第2企画課 係長 ビジュアルアート/ディレクター

堂前 嘉樹
株式会社バンドナインコスタジオ 第1開発本部 P&S部門 プログラム1部 プログラム1課 リードプログラマー

木水 克典
株式会社バンドナインコスタジオ コンテンツデザイン4部 第14課 ゲームデザイナー

湊 和久
株式会社バンドナインコスタジオ プログラム1部 リードプログラマー

豊田 耕志
株式会社バンドナインコスタジオ 第1開発本部 P&S部門 技術部 開発サポート1課 エンジニア

■受講スキル
・単に立体的にするだけでなく、工夫を凝らした立体的ゲームを作りたいと思う強い気持ち
・立体的ゲームの開発経験(開発中含む)

■受講者が得られるであろう知見
・さまざまなジャンルの立体的ゲームにおける、開発現場での工夫や実装のノウハウ。

■セッションの内容
バンドナインコゲームスから発売・発表されている立体的 (Stereo3D) ゲームについて、実際に開発現場で関わったメンバーが発見し、5～6のお題について、工夫した点・苦労した点を挙げて発表します。メンバーは、多様な「画面サイズ・プラットフォーム」、「ゲームジャンル」、「職種」から出場します。立体的ゲーム製作を検討中の方には「是非作りたい」、すでに作っている方には「さまざまな工夫を盛り込みたい」と思っていただけのような、実際に「役に立つ」ディスカッションを目指します。

AC GD

8月22日(水) 14:50～15:20 ショートセッション(30分) **315**

公募 **Mindset(簡易脳波計)を活用したプレイ分析とレベルデザインへの応用の可能性**

三上 浩司
東京工科大学 メディア学部 准教授

■受講スキル
・レベルデザイン、ゲームデザインに携わる方
・テストプレイなど品質管理に携わる方
・ゲームの評価に客観的な指標を求める方

■受講者が得られるであろう知見
・ゲームプレイの客観的データのつととしての脳波の活用方法
・アンケート評価によるユーザーの主観的な反応と客観的な脳波との差異
・先端のレベルデザイン(ゲームデザイン)の研究の一例

■セッションの内容
近年、品質管理の点からテストプレイなどで脳波計(Mindset)を利用した評価が行われています。本セッションでは、プレイヤーのプレイ中の脳波を計測した事例として、レースゲーム(グランツーリスモ5)とアクションゲーム(スーパーマリオブラザーズ)を紹介し、ゲームの中でどのレベルに対して、ユーザーがどのような反応を示しているか、主観的なアンケートと客観的な脳波の差異など事例を紹介するとともに、これらをレベルデザインや新たなゲームデザインの実験などに活用する方法論について議論します。

AC GD

8月22日(水) 15:20～15:50 ショートセッション(30分) **315**

公募 **ビデオゲームはどのように遊ばれているのか
ーコントローラーの操作履歴からみえるもの**

上村 雅之
立命館大学 映像学部 / ゲーム研究センター 客員教授 / センター長

尾鼻 崇
中部大学 / 立命館大学 ゲーム研究センター 人文学部 専任助手

小孫 康平
皇学館大学 教育学部 教授

■受講スキル
ゲームデザイン、レベルデザインやデバッグに従事されている方など

■受講者が得られるであろう知見
より秀逸なレベルデザインのための知見、より効率のよいデバッグ作業のための知見

■セッションの内容
本セッションでは、ゲームプレイヤーのコントローラー操作履歴データを参照しつつ、(a)プレイヤーがどの局面でどのような行動をとるのか、(b)プレイヤーはどのようなプロセスでゲームを習熟し遊んでいくのか、(c)最も適切な(プレイヤーに集中を促す)ゲーム設計とはどのようなものかについて報告いたします。なお本セッションの報告は、インタラクティブセッション「ゲームプレイってなんだろう?」で CEDEC にご参加の皆様にご協力いただいた収録結果も反映させていただきます。

SP PG

8月21日(火) 11:20～12:20 セッション **315**

招待 **物理シミュレーション最前線!
[グラフィクスとCAD 研究会共催・パネル&ラウンドテーブル企画]**

栗山 繁
豊橋技術科学大学 情報・知能工学系 教授

今給 黎隆
グリー株式会社 開発本部 エンジニア

金井 崇
東京大学 大学院総合文化研究科 准教授

原田 隆宏
Advanced Micro Devices, Inc. Office of the CTO

梅谷 信行
東京大学
株式会社コナミデジタルエンタテインメント
小島プロダクション 制作部 シニアプログラマー

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

■受講スキル
物理シミュレーションをプログラムで実装するのに必要な基本的な知識を有する事が望ましい。

■受講者が得られるであろう知見
ポリゴンメッシュを対象とした物理計算手法の最先端技術。

■セッションの内容
迫真力に富む映像を生成するために物理現象をシミュレーションする技術は欠かせないものですが、シミュレーションを構成する物体の個数や詳細度が增大するに伴い、実時間での対話性を確保するために効率的な計算方法が必要となります。また、物理現象には実世界との対応を取るための変数の調整が必須の作業となりますが、制作側の意図を反映しやすいオーサリング環境は効率的な制作環境には欠かせません。
本セッションでは、物理シミュレーション技術に関わるトップクラスの研究者を招き、ゲーム開発現場の技術者との質疑・討論を交わしながら、ゲームにおける物理シミュレーションの将来像を明らかにします。

SP PG

8月21日(火) 14:50～15:50 セッション **315**

招待 **JaSST×CEDEC コラボセッション:
より効果的なソフトウェアテストのための「テスト・ツールまるわかりガイド」**

町田 欣史
株式会社NTTデータ 技術開発本部 プロアクティブ・テストニングCOE シニア・エキスパート

■受講スキル
ある程度のスクリーンショット技術

■受講者が得られるであろう知見
テストツールの知識、実践時のコツ

■セッションの内容
JaSST×CEDECコラボの4回目のセッションです。より効果的なソフトウェアテストを現場にモットーに、今回はソフトウェアテストツールをテーマにセッションします。
ASTERテストツールWGが発行した「テスト・ツールまるわかりガイド(入門編)」のご紹介から、具体的な使用方法・事例などを織り交せて、より効果的なソフトウェアテストを実践できるようにガイドいたします。

SP GD

8月21日(火) 16:30～17:30 セッション **315**

公募 センスオブワンダーナイトからインディゲームフェスティバルへの道

小野 憲史
IGDA日本 代表
新 清士
IGDA日本 副代表
天谷 大輔
開発室Pixel ゲームソフト開発

■受講スキル
センスオブワンダーナイトのプレゼンテーションビデオの視聴と、講演作品のプレイ、インディゲームに関する最低限の知識
映画「Indie Game: The Movie」の視聴

■受講者が得られるであろう知見
インディゲーム開発に対する情熱、インディゲームにおけるゲームデザイン、開発事例の情報くじけぬ心

■セッションの内容
世界のゲーム市場でインディゲームの存在感が急上昇しています。インディゲームをとりまく世界的な潮流や開発者のポストモータムを通して、インディゲームの今を浮き彫りにします。

SP

8月22日(水) 16:30～18:50 セッション **315**

公募 学生 × Unity による次世代ゲームセミナー
「ゲームの未来を変えるのは俺達だ!!」

酒井 駿介
デジタルハリウッド大学 デジタルコミュニケーション学部 デジタルコンテンツ学科
4年(メディアサイエンス研究所RA)
香田 夏雄
デジタルハリウッド大学・大学院 メディアサイエンス研究所 准教授

■受講スキル
将来ゲーム開発に携わりたいと思っている方
Unityを使ったコンテンツ開発を行なっている / 興味のある方

■受講者が得られるであろう知見
Unityの最新開発事例・技術(試遊も含む)
参加者同士の情報交換・交流

■セッションの内容
多様化するプラットフォームや、高機能なミドルウェアの登場により、ゲーム開発の現場は新たな時代を迎えました。とりわけゲームエンジンUnityのブレイクは、ゲーム作りを学ぶ学生さんにも、大きな変化をもたらしました。
本セミナーでは、今日までUnityを使ったゲームや、アプリ制作を行ってきた学生たちによる、パネルディスカッションや技術講習会を行います。さまざまな開発事例の紹介や意見交換を通じて、今後のゲーム開発のあり方を模索します。また、今回はUnity Technologies Japanさまのご協力のもと、Unityに関する実践的な知見の共有を目指します。
世界中からゲーム開発者が集まる特別な機会である CEDEC において、日本の未来のゲーム産業を担う若者たちの活動の報告ができればと思います。ご期待ください!

海外

8月20日(月) 16:30～17:30 セッション **503**

招待 取引の流れ：グローバル・ファンディング動向の理解と活用

Jason Della Rocca
Perimeter Partners

■受講スキル
グローバル・ファンディングおよび投資動向について理解を深め、資金調達を計画しているエグゼクティブやスタジオマネージャー向けのセッションです。資金調達の機会を模索しているインディ開発者や新興企業にも役立ちます。

■受講者が得られるであろう知見
ゲーム業界におけるグローバル・ファンディングや投資の動向を理解し、自社スタジオへの資金調達方法について、アドバイスを得ることができます。また、資金確保によって地域ごとの業界エコシステムにどのような影響が及ぼされるかについて理解を深める事ができます。

■セッションの内容
2011年、20億米ドルがゲーム企業ベンチャー投資と買収に用いられました。そして、2012年には更に大幅な伸びが見込まれています。ゲームに多額の資金が流入している、ゲーム制作の主な資金源として古典的な意味でのパブリッシャーのようです。本セッションでは、世界のベンチャー投資動向を紹介し、自社への資金調達機会を模索している企業へのアドバイスを行います。ファンドについて地域ごとのエコシステム事情を含めて説明し、インディや新興企業の革新的な可能性に及ぼす影響について話します。

SP BM

8月22日(水) 11:20～12:20 セッション **315**

公募 GGJ からプロのゲーム開発者が学んだこと

小野 憲史
IGDA日本 代表
湊 和久
株式会社バンダイナムコスタジオ プログラム1部 リードプログラマー
後藤 誠
マッチロック株式会社所属 BISHAMON エバンジェリスト/プログラマー
石川 将光
フリーランス ゲームデザイナー/プログラマー

■受講スキル
ゲームジャムへの関心や経験

■受講者が得られるであろう知見
ラビッドゲームプロトタイピングに必要な知見、社内ゲームジャムの開催意義や参加メリット、ゲームエンジンをを用いた効率的なゲーム開発のノウハウなど

■セッションの内容
世界最大のゲームジャムイベントとしてギネスブックにも認定されたグローバルゲームジャム。このイベントに参加したプロのゲーム開発者が、そこで学んだプロジェクトマネジメントやチーム管理などのノウハウを紹介し

海外

8月20日(月) 11:20～12:20 セッション **メイホール**

招待 Far Cry 3 リアルタイムGIソリューション
- Deferred radiance transfer volumes(ディファードラディアンストランスファーボリューム)

Mickael Gilabert
Ubisoft, Montreal, Canada Technical Lead

■受講スキル
熟練したグラフィック・プログラマー。ある程度詳細かつリアルタイムなグラフィック知識と、一般的なレンダリング理論のバックグラウンドを備えた方。

■受講者が得られるであろう知見
基礎になっている理論と具体的な実装技術など、非常に詳細な内容になります。ソリューションのパフォーマンスを評価するために、詳細なパフォーマンス分析を行います。また、コードの一部を紹介して、目に見えない実装部分を説明します。

■セッションの内容
FarCry 3 リアルタイムグローバルレミネーションシステムは、Ubisoft Montreal と Massive のスタジオコラボレーションです。これは、少量のラディアンストランスファープロップに基づいています。オフラインプリプロセス中に、プロップごとに周囲のオブジェクトや地形から得た間接的なラディアンス(放射輝度)をラディアンストランスファーマトリクスに保存します。ランタイムには、これらのマトリクスを使用してラディアンス(放射輝度)ボリュームテクスチャをその場で生成し、画面上のシーンに適用します。このGIソリューションにより、リアルタイムで分散反射をシミュレーションすることができ、FarCry 3 の現実感あふれるアートスタイルがさらに強化されます。この技術はコンソール上での効率が良く、ハイエンドPCではスケラブルです。

海外

8月20日(月) 17:50～18:50 セッション **503**

招待 プレイテストとテレメトリー

Christopher Jordan Lynn
Volition Player Experience Researcher

■受講スキル
このプレゼンテーションをお役立て頂けるのは、A) 現在ユーザーエクスペリエンステストを実施している、または将来的に実施しようと考えている人、B) 現在、テレメトリーシステムを実装している、または将来的に実装しようと考えている人、のようなゲーム制作関係者です。プレイテストの方法や、テレメトリーシステムの基本的な知識は役立ちますが、知らなくても大丈夫です。ユーザーエクスペリエンステストやテレメトリーに関する初歩的、または中程度の理解がある人に最適な内容です。

■受講者が得られるであろう知見
参加者はバックエンドメトリクス収集ソリューションを、既存のプレイテストやユーザービリティプログラムに統合することで得られるメリットが理解できます。その結果、テレメトリーとユーザーエクスペリエンス研究の両方の有益性を高めることができます。このセッションでは、どんな情報が最も役立つか、どんな領域が最も興味深いデータを提供するか、そしてこの種のデータの用法における注意点やヒントを紹介します。

■セッションの内容
このセッションでは、バックエンドのテレメトリーを、既存のプレイテストプログラムに統合し、より満足度の高いユーザーエクスペリエンスを提供する方法を説明します。AAAタイトルである Red Faction Armageddon と Saints Row: The Third の具体的な例を使って、この種の統合で価値のある情報が得られた成功事例と、改善が必要だと思われる点について説明します。このセッションでは、この統合で得られるメリットと、一般的な間違いの回避法、ゲームのユーザーエクスペリエンスを最大限に高める方法をご紹介します。

海外

8月21日(火) 13:30～14:30 セッション **503**

招待 サーバーマシン1台でMMO同時接続者数10,000名を実現する方法

Hyunjik Bae
Nettrention CEO

■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
韓国のオンラインゲームのサーバー開発と利用の経験を通して、リアルタイムマルチプレイの世界で問題になる、大規模プレイヤーのためのリアルタイムネットワーク同期技術に関することを深く取り扱ってみたい。大規模プレイヤーのためのリアルタイムネットワーク同期は、過去においてはそれほど興味を惹く事は無かった。しかし最近では、リアルタイムマルチプレイへの興味の高まりにより、全世界的に問題になっている。リアルタイムマルチプレイの世界では、一貫性(coherency)を保たなければならないデータの増加で、サーバーの並列処理能力に限界を及ぼす。これを解決するために様々な技術的な解決策が必要だが、本講演ではこのテーマをどうやって分析して、解決するのかについて考察する。

講演内容
1. ハイエンド・オンラインゲームのサーバー技術
2. マルチスレッドプログラミングの基礎の例を紹介
3. 以前のバージョンでの性能問題
4. 問題の原因を探る
5. アムダールの法則(Amdahl's Law)とデータ粒度
6. エンジン内周ループルーチンの改善
7. ネットワークI/O各ルーチンに対するコードロジック並列化の過程
8. テスト過程
9. テスト結果：1つのサーバーのマシンに対する同時接続数を3000から13000に増やした！
10. まとめ&結論

海外

8月22日(水) 14:50～15:50 セッション **メイホール**

招待 DirectX 11 を使用した高度なプロシージャルレンダリング

Matthew Swoboda
Sony Computer Entertainment Europe Limited Principal Engineer

■受講スキル
このセッションではDirectX11に関心のある、または既に使用している熟練グラフィックプログラマー、または次世代のビジュアルエフェクトの制作におけるインスピレーションを求めているあらゆる人向けです。

■受講者が得られるであろう知見
このセッションによって、参加者はビジュアルエフェクト作成のためのDirectX11の主要機能の概要を把握できます。また、高度なエフェクトの詳細な実装方法についても知ることがができます。

■セッションの内容
このセッションでは、DirectX11 ハードウェアを使用した最先端のリアルタイムビジュアルエフェクトのレンダリング技法をいくつか紹介します。GPUを使用した動的プロシージャルメッシュの生成法、詳細な流体力学シミュレーションとレンダリング、リアルタイムのレイトレーシングギルミネーションのデモを行います。このセッションは、グラフィックおよびビジュアルエフェクトプログラマーがDirectX11グラフィックハードウェアによってもたらされる新たな可能性と、その実現に必要なコアコンセプトを知る良い機会です。

海外

8月21日(火) 14:50～15:50 セッション **メイホール**

招待 Uncharted 3 のアウトソーシング：XPEC ホストモーター

Solomon Temowo
XPEC Entertainment Technical Art Director

■受講スキル
-ビデオ・ゲームのアウトソーシング経験の有無に関係なく、あらゆる開発者やその他の方
-サードパーティ・ベンダーに複雑な作業をアウトソーシングする際に使用しているプロセスを他社と比較し、改善したいと考えている方

■受講者が得られるであろう知見
動的な制作ワークフローで、AAAコンソールタイトル用の複雑なアセットと環境を大量に管理および維持する方法。

■セッションの内容
Naughty Dog の Uncharted 3 のアウトソーシング経験について、同社の大手アウトソーシングパートナーの1つであるXPECの立場から詳細に知ること、XPECがNaughty Dogの作業をどのように補い、品質や技術要件を満たしているのかがわかります。このセッションでは、アウトソーシングの基本手順、フィードバックおよびその反映方法について説明します。チャレンジングなシングルプレイヤー環境がXPECにアウトソーシングされ、Naughty Dogに納品された状況を詳細に説明します。また、今回の実績に基づくNaughty Dogとの関係強化についても述べます。そして最後にXPECから見た欧米と日本やアジアの開発者による準備段階と実行方法の違いと類似点についても触れます。

BoF

8月21日(火) 14:50～15:20 ショートセッション(30分) **511+512**

公募 Substitutional Reality (SR)
システムという新しい体験プラットフォーム

藤井 直敬
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

■受講スキル
VR、ARに関する一般知識。
新しい映像表現プラットフォームへの興味をお持ちの方。

■受講者が得られるであろう知見
SR技術という新しい技術を用いる事で、これまでにないユーザー体験が提供出来ること。SR環境内では、全く新しい現実感をもった映像表現の可能性があること。

■セッションの内容
これまでのVR,AR技術は、仮想環境を現実と近づける事を目指していた。しかし、それらの環境で立ち上がるリアリティは現実のそれとは明らかに異なっている。一方、我々のSubstitutional Reality (SR) systemは、その逆をめざし、現実から仮想へのスムーズな移行を実現することによって、現実感を持ったまま現実と仮想の間を自由に往復する事が出来る。SR技術は、これまでにない現実感を持ったユーザー体験を提供する新しいインターフェイスとして有用であるだけでなく、現実とは何か、時間とは何かという点について様々な示唆を与えてくれる、これまでにないユニークな技術である。

協力：株式会社ナノオ

タイトル	講演者
1 ゲームプレイってなんだろう？	尾鼻 崇：中部大学/立命館大学ゲーム研究センター 人文学部 専任助手 上村 雅之：立命館大学 映像学部/ゲーム研究センター 客員教授/センター長 小孫 康平：皇學館大学 教育学部 教授
2 プログラミングイベント ABPro の運用とその成果	井川 洋平：明治大学 理工学部 情報科学科 学部 4年生 前田 晴己：明治大学 大学院 理工学研究科 新領域創造専攻 修士課程 1年 中橋 雅弘：明治大学 大学院 理工学研究科 新領域創造専攻 修士課程 2年
3 北米・カジュアルゲーム市場の最前線報告	新 清士：ゲームジャーナリスト フリーランス 福岡市・JETRO シアトルミッションコーディネーター 山下 龍二郎：福岡市経済観光文化局 新産業立地推進部 企業誘致課係長
4 モーションブラーシャドウのリアルタイムレンダリング	小坂 昂大：早稲田大学 修士2年 【共同研究者】 服部 智仁、久保 尋之、森島 繁生（早稲田大学）
5 リアルタイム 3DCG におけるエネルギー波の光源効果の表現	仁藤 将輝：東京工科大学大学院 バイオ・情報メディア研究科 メディアサイエンス専攻 修士課程 渡辺 大地：東京工科大学 メディア学部 講師
6 大気圧を考慮した濡れた布のシミュレーション	山田 航：東京工科大学大学院 前期修士課程在学 渡辺 大地：東京工科大学 メディア学部 講師 竹内 亮太：東京工科大学 メディア学部 非常勤講師
7 料理シミュレーションのためのリアルタイム熱伝達・伝導シミュレーション	加藤 史洋：東京工業大学 知能システム科学専攻 学生・特別研究員(DC1) 長谷川 晶一：東京工業大学 精密工学研究科 准教授
8 電気刺激フィードバックを組み込んだコントローラを用いた触覚フィードバックのゲーム応用	福地 健太郎：明治大学 理工学部 新領域創造専攻 特任准教授 名取 則行：明治大学 理工学部 大学院生
9 発話中の開口距離に注目したリップシンクアニメーションの生成	三間 大輔：早稲田大学 理工学術院 修士2年 【共同研究者】 久保 尋之、森島 繁生（早稲田大学）
10 3D ディスプレイと互換の多重化・隠蔽映像技術「Scritter」が拓く 3D コンテンツの未来	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 宮澤 篤：東京工芸大学 芸術学部 ゲーム学科 准教授
11 非ベース型触覚・力覚インタフェースが拓くインタラクティブ・3D ゲームの世界	中村 則雄：(独)産業技術総合研究所 ヒューマンライフテクノロジー研究部門 主任研究員 竹生 一行：(独)産業技術総合研究所イノベーション推進本部 ベンチャー開発部 スタートアップアドバイザー
12 起立-着席運動支援用ゲームの使用が生理・心理に与える影響—大学生を対象とした検証実験—	財津 康輔：九州大学 統合新領域学府 ユーザー感性学専攻 大学院生 【共同研究者】 樋口 重和：九州大学 芸術工学研究院 教授 松隈 浩之：九州大学 芸術工学研究院 講師 林田 健太：医療法人順和 長尾病院 理学療法士 梶原 治郎：医療法人順和 長尾病院 作業療法士

タイトル	講演者
13 床大画面エクサティメントの開発	大杉 友哉：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 大谷 聡子：大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科 非常勤講師 高見 友幸：大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科 教授
14 実用的な VR 訓練システムの構築と評価方法の確立に関する研究	渡部 直人：一般財団法人電力中央研究所 地球工学研究所 構造工学領域 上席研究員
15 VR 空間でのインタラクションにおけるしっくり感	宇塚 貴紀：東京大学大学院 情報理工学系研究科 大学院生 【共同研究者】 鳴海 拓志：東京大学大学院 情報理工学系研究科 知能機械情報学専攻 廣瀬・谷川研究室 助教 谷川 智洋：東京大学大学院 情報理工学系研究科 知能機械情報学専攻 廣瀬・谷川研究室 講師 廣瀬 通孝：東京大学大学院 情報理工学系研究科 知能機械情報学専攻 廣瀬・谷川研究室 教授
16 意外と知らない？ ゲーム画面キャプチャ AtoZ ~「きれいに」録って切って出すノウハウ~	柳原 隆幸：株式会社セガ 開発支援部 ネットワークエンジニア
17 スマートフォンゲーム開発のための”心地よい”ユーザーインターフェイスデザイン	永由 小百合：フリーランス グラフィックデザイナー / プランナー
18 未来館常設展示「アナグラのうた」にみるゲーミフィケーションの事例 / 情報科学とコンピューターゲームが協力して描きだした未来の「シアワセ」インタラクティブセッション サウンド編	中村 隆之：株式会社ブレインストーム 代表取締役 納口 龍司：納口絵 事務所 グラフィックデザイナー 飯田 和敏：グラスホッパー・マニファクチュア ディレクター 犬飼 博士：エウレカコンピューター株式会社 ディレクター/eスポーツプロデューサー 島田 卓也：フリーランス プランナー 山下 寿也：エウレカコンピューター株式会社 代表取締役/エンジニア

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
(1時間：プレゼンテーションタイム)
- 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：プレゼンテーションタイム)
- 17:30-17:50
セッション間タイム (20分)

エリア
マップ
1F



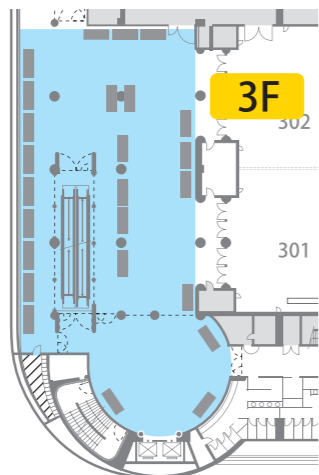
スケジュール
基調講演
セッション
特別招待
協賛セッション
プログラミング
ビジュアルアーツ
ゲームデザイン
サウンド
ネットワーク
プロフェーシ
マネジメン
アカデミック
ノンジャンル
海外招待講演
新分野
展示コーナー
AWARDS
CEDEC

展示コーナー



場所
会議センター 3F
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ています。



<p>6 Waves</p> <p>6waves は世界有数のソーシャルゲームパブリッシャーです。Facebook、iOS/Android プラットフォームなどに 2000 万人以上のアクティブユーザーをかかえ、世界の優れたソーシャルゲーム、モバイルゲームをローカライズして日本で配信しています。また日本のソーシャルゲーム、モバイルゲームを海外で配信する事業にも注力しています。世界で収益化できるソーシャルゲームやモバイルゲームに興味のある方、ぜひお気軽にご相談ください(配信契約、ライセンス契約、共同開発など)。</p>
<p>アドビシステムズ株式会社</p> <p>Adobe® Flash® や Adobe AIR® で展開されるブラウザベースのソーシャルゲームやスマートフォン/タブレットデバイス向けゲームの事例、および Flash ランタイムの最新テクノロジーの展示</p>
<p>アーム株式会社</p> <p>世界中のスマートフォン、タブレット、スマート TV の CPU としてもっとも広く知られている ARM が CEDEC 初登場。ARM プースでは、飛躍的にシェアを伸ばしている ARM の GPU, Mali を実際に体験いただける各種デモのほか、ARM の CPU と GPU の協同検証や、ARM 純正開発ツールのデモを行います。スマホ、タブレットの GPU 性能を引き出すコツや、GPU の効率的な使い方のヒントを学べ、さらに Android などのプラットフォームやマーケット情報、多様なオープン規格の最新情報、ARM 純正開発ツールのライナップなどについての情報が手に入ります。説明員が常駐しておりますので、是非お気軽に ARM プースへお立ち寄りください。</p>
<p>Audiokinetic</p> <p>Audiokinetic 社は、インタラクティブメディアとビデオ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® を含む当社製品は、真に洗練されたオーディオ作成を実現する完全なオーディオパイプラインソリューションをサウンドデザイナーやオーディオプログラマーに提供しています。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オーディオ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。</p>
<p>コベリティ日本社</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 Static Analysis (静的解析)、日本国内のゲーム会社では、株式会社コマデジタルエンターテインメント様、株式会社セガ様、株式会社フロム・ソフトウェア様等にご採用頂き、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 Static Analysis 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>株式会社 CRI・ミドルウェア</p> <p>CRIWARE からスマートフォン向けミドルウェアが登場。スマートフォン向けゲーム開発を強力に支援するライナップをご紹介します。ミドルウェアでムービーやサウンドをゲームに自在に取り入れることで、ゲームコンテンツのリッチ化が手軽に実現できます。また、コンテンツの追加や更新などサーバ上のデータのファイル圧縮とダウンロードをサポートし、アプリサイズの幅みを解決し、バックグラウンドダウンロードやストリーミング再生も可能です。これらのミドルウェアは Unity にも対応しています。ブースではスマートフォン向けの機能や活用例のデモをすべて実機上で紹介します。</p>
<p>株式会社サイバーノイズ</p> <p>Live2D はマンガ、アニメなどの 2D が持つ個性的なタッチや線、キャラクターを忠実に再現しながら、リアルタイムで立体的に表現できる映像技術です。ブースでは Live2D の技術概要のご案内を始め、多くの企業様で採用いただいているスマートフォン用のアプリやゲームの実機を展示し、Live2D が実現する原画そのままの立体表現を直に触れお確かめいただけます。また概要、モデル制作の過程、組込みについての詳細など幅広くご相談も承りますので、ぜひ当ブースまでお気軽にお越しください。</p>
<p>株式会社ディー・エヌ・エー</p> <p>Mobage に関連する技術情報の紹介、ノベルティ配布を行います。スマートフォンブラウザで提供されるソーシャルゲームに関する最新技術のご紹介、ご説明や、デモンストレーションなどを実施する予定です。ぜひお来場下さい。</p>
<p>株式会社ナナオ</p> <p>ゲーム制作者、CG クリエーターなどエンターテインメントコンテンツ制作に関わる方にお勧めの新発売の液晶モニターを 3 機種展示いたします。ColorEdge CG246 と ColorEdge CX240 は、制作物や作業環境に合わせてモニターを最適な状態に調整(キャリブレーション)することができるカラーマネージメント液晶モニターです。両機種とも筐体にセンサーを内蔵し、モニターが正しい表示を保てるように自動で再調整を行うため、管理に手間がかかりません。会場ではそれぞれの内蔵センサーの特長のご説明や実演を行います。また CG246 に iPad などのタブレットデバイスの表示を擬似再現する機能も実演いたします。コンテンツの制作段階からモバイルデバイス上での見え方を確認でき、制作物のクオリティアップを期待できます。また制作コンテンツのデバッグ活用におすすめの、エンターテインメントモニター FORIS FS23333 も展示いたします。</p>
<p>株式会社 loops</p> <p>ソーシャルゲーム業界は LAMP 環境が一般的ですが、当社は Windows テクノロジーを採用。一般的に Windows は、「遅い、不安定、コスト高、スケラビリティに弱い」と言われていますが、それを覆し、1000 台以上のサーバーを抱え、150 億 PV 超という高トラフィックな環境の中でも安定したサービスを提供。また、総会員数は 1800 万人を超え、Mobage Award 2011 において、Partner of the Year 2011 を受賞するなど、多くのユーザーの支持を得ています。今回は当社の技術的な側面を様々な観点から余すことなくお伝えしつつ、ソーシャルゲームの体験コーナーも設置しております。技術面・サービス面併せて、ぜひお楽しみくださいませ。</p>
<p>Hansoft</p> <p>Hansoft とは、アジャイル＆リーン開発、複数メンバー間のスケジュール管理、リアルタイムレポート、バグのトラッキングや品質保証(QA)、作業量のコーディネート、ポートフォリオやドキュメントの管理に役立つ統合ソリューションであり、アジア、オーストラリア、ヨーロッパをそれぞれに北米で活躍する、高い要求水準を持ったソフトウェア/ゲーム開発者のみなさんに広く使われています。簡単ですぐに使える本ツールは、チーム力向上やコミュニケーションの促進、透明性、共同作業といった理念に基づき設計されています。 www.hansoft.jp</p>
<p>Havok 株式会社</p> <p>Havok Vision エンジンの概要・および詳細を出展いたします。 Havok Vision エンジンは Havok Physics, Havok AI, Havok Behavior, Havok Cloth, Havok Destruction が実装された総合的な 3D ゲームエンジンです。 ブースには Havok 本社より Vision Engine の開発に長く携わってきたエンジニアが常駐し、Havok Vision エンジンの機能概要から、ご希望の機能に関する詳しい解説、具体的な実装に関するご質問などを承ります。ブースには Havok 日本支社のエンジニア及び翻訳スタッフもおり日本語での解説をご提供いたしますのでお気軽にお立ち寄り下さい。 直接エディットツールを操作していただくことも可能です。</p>

<p>京都マイクロコンピュータ株式会社</p> <p>性能解析ツール「Probe」、Android の NDK 部のリモートデバッグ「PARTNER /AP for Android」、JTAG ICE「PARTNER-Jet」、Cortex-A9 評価ボード「KZM-A9-GT」などのデバッグソリューションを展示します。</p>
<p>マッチロック株式会社</p> <p>ゲーム用パーティクルエフェクトツール「BISHAMON Personal」の最新版 多くのゲーム開発会社様に採用頂き、対応プラットフォームも豊富に取り揃えているパーティクルエフェクトツール「BISHAMON」、多くのご要望にお応えし更に使い易さと新機能を盛り込みました。エフェクトデザイナーのための開発現場から生まれた「BISHAMON Personal」を是非とも展示ブースにて手に取ってご覧ください。</p>
<p>株式会社オージス総研</p> <p>米国 PALAMIDA 社の製品「Palamida」は、ソフトウェアに含まれるオープンソースソフトウェア(OSS)とそのライセンスを自動検出するツールです。対象のソースコードやバイナリファイルを読み込んでの可能性がある OSS を洗い出し、特定する作業を支援します。Palamida の利用により、OSS 混入検査にかかる人的作業の軽減や、ライセンス違反による法的リスクの拡大を防止します。CEDEC にお越しの際は、ぜひ「Palamida」展示コーナーにお立ち寄りください。なお、Palamida を用いてお客様に代わり検査を実施する「オープンソース診断サービス」もご紹介いたします。</p>
<p>RAD ゲームツールズ</p> <p>RAD ゲームツールズ製品の最新ライナップを御紹介。 ★ビデオコーデックの定番 Bink (ピンク) - Bink-2 ではブロックノイズを抑制し、驚異的な圧縮率を達成。 ★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 Sound Studio を完備。 ★Granny (グランニー) 3D は Maya/Max/3D13 版をサポート、アニメーターのオーサリング作業のために Granny Animation Studio を用意しました。 ★軽量でも使いやすい Flash UI ツール lgy (イギー) ★プログラムのパフォーマンスを完全に視覚化する Telemetry (テレメトリー) ★2012 新製品データ圧縮と I/O ツール Oodle (ワードル) ★RAD 製品は iOS などを含み、現行ほとんどのプラットフォームをサポートしています。 ★http://www.radgametools.com/jp/ ★Twitter @RADGameTools_JP をフォローしてください。</p>
<p>シリコンスタジオ株式会社</p> <p>今注目を集めている国産ゲームエンジン OROCHI 3、スクウェア・エニックス社の技術デモ「Agni's Philosophy」にも採用されたポストエフェクトミドルウェア YEBIS 2、モバイルゲームからハイエンドまで数々の採用実績を誇る 3D エフェクトツール BISHAMON などをご展示致します。展示ブースには各製品の担当エンジニアがおりますので、デモデモンストレーションや技術的な質問にも随時対応可能です。</p>
<p>株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント</p> <p>PlyStation®Vita 及び PlyStation®Mobile を中心に最新テクノロジーのデモを行います。皆様のお越しを心よりお待ちしております。</p>
<p>トビー・テクノロジー・ジャパン株式会社</p> <p>トビー X1 ライトは、トビー製品の中で一番小さいアイトラッカーです。ラップトップ/パソコンや PC モニタに取り付けるコンパクトで携帯に便利なシステムです。X1 ライトは品質についていかなる妥協をすることなく、トビーの他のアイトラッカーと同様の先進技術を搭載した全機能を備えたシステムです。携帯性を追求し、アイトラッキングをあらゆるインタフェースデザインやコミュニケーションプロジェクトに統合することが可能になります。</p>

<p>株式会社 Too</p> <p>ゲームデザインから挿入ムービー制作において、直感的に素早く作成できる「Maya」3ds Max、を中心とした、Autodesk E.C.Suite に含まれる製品やプラグイン、サポートツールなどゲーム制作の現場で大活躍するツールをご紹介いたします。</p>
<p>株式会社東陽テクニカ</p> <p>ソフトウェア構成管理ツール PERFORCE はデジタル資産(ソースコード、グラフィックデータ、ドキュメント)の履歴を明らかにし、並行開発や派生開発におけるソフトウェアの構成管理を容易にします。 新機能「ストリーム」を使ったデモンストレーションを実施いたします。</p>
<p>株式会社ユビキタスエンターテインメント</p> <p>HTML5+JavaScript ベースのゲーム開発エンジン「enchant.js」のご紹介です。enchant.js を使えば、初心者からプロまで、誰でも HTML5 ベースのゲーム開発が可能です。iPhone、iPad、Android などのスマートフォンや、PC、Mac などの Web ブラウザ上で動作するクロスプラットフォームなゲーム開発が簡単にできます。ブースでは、enchant.js の特徴のご紹介や、これまでに enchant.js を利用して製作されたゲームのデモンストレーション、他社での利用事例のご紹介、他、短時間でゲームプロトタイプを製作するライブコーディングも開催予定です。ぜひお気軽にお立ち寄りください。</p>
<p>ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社</p> <p>最新版の Unity を出展致します。ぜひ会場にて直接ご体験ください。</p>
<p>株式会社ウェブテクノロジー・コム</p> <ul style="list-style-type: none"> ●OFTFX (mesta 7 for Mobile & Social) 最高の品質を誇るリアルタイムレンダリングに加え、モバイル/ソーシャルコンテンツの定義標準形式にターゲットを絞り、「PNG」・「JPG」のさらなるサイズ縮小機能を追加。更に、ゲームエンジン「Unity」互換のイメージ変換機能を強化するなど、今風のゲーム制作・アプリ開発をサポートします。 ●SpriteStudio 4 Professional+「SpriteStudioPlayer for Unity」と連携機能を追加。コンシューマタイトルの制作とスマートフォンのマルチプラットフォーム体制をフォローしました。○「次期 SpriteStudio」 ゲーム開発環境・プラットフォームの変化に合わせ、「SpriteStudio」本体もついに「次期」へ、次期バージョンはなんと「Macintosh」と「Windows」の両対応。ゲームプラットフォームとして「iOS」版の環境でのゲーム開発者がどんどん増える一方で、ゲーム業界は「MacBookAir」一色に、それに合わせ、弊社も自信の国産 2Dアニメ・GUI 作成ツールとして、「Mac」に対応することにいたしました。
<p>エクセルソフト株式会社</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ル製品をはじめ、今日のゲーム開発に欠かせない開発ツールをデモを交えてご紹介します。 ・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>株式会社ソレックスジャパン / 丸紅情報システムズ株式会社</p> <p>Xorex IncrediBuild と Klocwork Insight を展示・ご紹介いたします。 Xorex 社製品 IncrediBuild は、ワールドワイドで 10 万本以上の出荷、日本国内でも 5000 本以上の実績があるソフトウェアです。 通常ご利用いただいているネットワークに接続された PC の空きリソースを利用して、現在の環境を変更することなく、ビルドやデータコンパイル等を劇的に高速化いたします。 Klocwork 社製品 Klocwork Insight は、ワールドワイドで 1000 社以上で採用されている静的コード解析ツールです。 ソフトウェア開発ライフサイクルにおいて早期に、また迅速に不具合検出・不具合対策を行っていただくためのソフトウェア開発基盤、生産性向上ツールとしてご活用いただいております。 またこの度、両ツールの連携による分散処理機能が実装され、更なる生産性の向上に寄与することが可能となります。</p>

(アルファベット順)

- スケジュール
- 基調講演
- 特別招待
- セッション
- 協賛セッション
- プロデューサー
- ビルドエンジニア
- ゲームデザイナー
- サウンド
- ネットワーク
- プロデューサー
- マネージメント
- ビジネス&
- アカデミック
- 基調講演
- ノンジャンル
- 海外招待プログラム
- 新分野
- セッション
- 展示コーナー
- AWARDS
- Celebration

CEDEC 2012 Co-Located Event



昨年に引き続き、コンピュータエンターテインメント開発に関連のある技術分野で、専門性の高いカンファレンスを CEDEC 会場に招致し、「CEDEC 2012 Co-Located Event」として同時開催いたします。

会場：会議センター 4F(411+412)

8月20日(月)

主催 ブロードバンド推進協議会

スマートフォン・スマートデバイスの爆発的な普及と LTE,4G、次世代 WiFi などワイヤレス・ブロードバンドの一層の高速化は、ゲーム・コンテンツ流通の分野にも大きな影響を与えられます。また、センサーネットワークや AR などのテクノロジーはクラウドと融合し IOT(Internet of Things)や M2M のような産業分野での活用が進む一方、リアルとバーチャルの垣根を越えた技術基盤としてゲーム・コンテンツの分野にも大きな影響を及ぼすと思われます。このフォーラムでは、ネットワークとプラットフォーム技術に関するスピーカー 5 セッション構成で、通信・技術プラットフォーム動向の解説し、今後のコンテンツビジネスへの広がりを明らかにします。

11:20-12:20 セッション

■ワイヤレス・ブロードバンドの進化と次世代技術

木暮 祐一

一般社団法人ブロードバンド推進協議会
新世代ブロードバンド研究会 プラットフォーム WG リーダー
武蔵野学院大学 国際コミュニケーション学部 准教授

■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

モバイルの現在までの軌跡をたどると共に、社会情報化における課題の洗い出し、その解決に向けスマートフォン中心に、様々な周辺デバイス等が繋がっていく近未来を描く上で、機器連携する上で必要となるプラットフォームの最新事情や展望などを概説する。

13:30-14:30 セッション

■次世代 WiFi/WiGig が変えるコンテンツ流通

足立 吉弘

株式会社 日本・社会システムラボラトリー (NSlabo)
代表取締役社長
市場調査・マーケティングリサーチ

■受講スキル

技術的な視点より、事業（商売）上の視点で、新しい情報伝達形式、伝送路、コンテンツ流通の形態を探索、模索、興味を持たれる方。

■受講者が得られるであろう知見

新規モバイルインフラの把握と、業種・事業ごとに想定される効果。これらから、事業レベルでの、社会の変化が読み取れる。データは、リッチ：大容量～チープ：小規模なものまで、伝送可能。スマホほかデバイスからデバイス、個人から個人へ、ソーシャル・P2P レイヤでのコンテンツ流通に限らず、集客・誘引のインフラとしても有効。業種によって、多くの使い方がある。

■セッションの内容

今後、WiFi に加えられる技術 WiGig の紹介と、これによって何が出来るのか、どのような効果があるのか。既存のコンテンツ事業やエンタメ事業、その他における有効性を解説する。

14:50-15:50 セッション

■モバイル AR の市場動向とクアルコム

取り組みについて

渡辺 潤

クアルコムジャパン株式会社
ビジネス開発

白田 昌史

クアルコムジャパン株式会社
ビジネス開発部

■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

クアルコムでは、スマートフォン向け MPU を携帯電話メーカー様に提供するとともに、アプリケーション開発者向けに各種ソフトウェア・ミドルウェアの提供を行っております。本講ではそのなかからモバイル AR と近傍ビジュアルのソリューションが広がるコンテンツビジネスの世界を明らかにします。

16:30-17:30 セッション

■センサーネットワーク、ビッグデータが変えるゲームの形 e スポーツグラウンドの試み

犬飼 博士

エウレカコンピューター株式会社
ディレクター/e スポーツプロデューサー

三ツ谷 洋子

株式会社スポーツ21 エンタープライズ 代表取締役
法政大学スポーツ健康学部教授
W S F ジャパン(女性スポーツ財団) 日本支部代表

■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

2020 年代に向けたスポーツと IT が融合したビジョンを共有できます。

■セッションの内容

世界的なインターネットの普及とともに広がった対戦型のコンピューターゲーム。熱狂的な対戦ゲームファンたちはそれをエレクトロニクススポーツ (e スポーツ) と呼び、オリンピックやワールドカップをモデルとした世界大会が毎年行われています。

近年では Wii やキネクトといった全身を使うコンソールゲーム機が登場し、従来、相反するものとして扱われがちだった、「コンピューターゲーム」と「スポーツ」は、実生活のなかで新しい遊び「e スポーツ」として融合し利用されるようになりました。これは身体活動情報を扱える IT インフラが整ってきたことがバックボーンにあります。

ますます広がる身体活動情報というビッグデータの活用を、コンピューターゲームからの視点で犬飼博士が、スポーツ視点から三ツ谷洋子がお話させていただきます。e スポーツ専用プラットフォーム「e スポーツグラウンド」の例と、経済産業省の調査事業結果を中心に、2020 年代に向けたスポーツと IT が融合したビジョンを共有させていただきます。

17:50-18:50 セッション

■AR(拡張現実)がもたらす新たな世界観の創出

田村 建士

レイ・フロンティア株式会社
代表取締役 CEO & COO

■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

■セッションの内容

AR(拡張現実)に関する基礎知識から、国内外の事例紹介。また、イベントや販売の現場で AR アプリケーションを活用する際の注意点など。

8月22日(水)

主催 情報処理学会

コンピュータ技術の急速な進展に伴い人々の生活様式が大きく変化しつつある。ゲーム業界もスマートホンやモーション、CG など新しい技術を取り入れながら常に変化している。

一方、大学や企業の研究機関においては多くの情報処理研究が行われており、情報通信分野の進展に寄与している一方、ゲーム産業への直接の貢献はまだまだ少ない。

本セッションでは、最近の情報処理研究の新しい流れを示しながら、ゲーム産業への影響や可能性、問題点などを論じる。

11:20-12:20 セッション

■ソーシャルインタラクションのこれから

宗森 純

和歌山大学 システム工学部デザイン情報学科 教授

高橋 光輝

デジタルハリウッド大学 デジタルコンテンツ学部 准教授

水野 慎士

愛知工業大 情報科学部 准教授

林 洋人

株式会社セガ 開発技術部 プログラム

■受講スキル

ゲーム、エンタテインメント、ソーシャル、インタラクションに興味と知識を持っている方

■受講者が得られるであろう知見

最新のデジタルインタラクション技術とソーシャルコミュニティの未来に関する知見が得られる。

■セッションの内容

近年ソーシャルコミュニティが急成長し、人々の暮らしを支える新しい社会基盤となっている。一方、センサや組み込み機器の進化により M2M、IoT、CPS などのコンピュータと人、ものとのインタラクションの形が形成されつつある。今後このようなインタラクションはもっと大規模な連携を巻き起こし、ソーシャルなアクティビティを形成するものと考えられる。本セッションではデジタルインタラクション分野とソーシャルコミュニティの統合について、システムやデザインの観点から、いくつかの分野の研究動向を示しながら、今後の方向性やゲーム産業への影響などについて討論する。

13:30-14:30 セッション

■スマホからHMDへ：ウェアラブル研究の動向とゲーム産業への展開

塚本 昌彦

神戸大学大学院 工学研究科電気電子工学専攻 教授

義久 智樹

大阪大学 サイバーメディアセンター 准教授

■受講スキル

情報通信技術に関する基礎的な知識

■受講者が得られるであろう知見

最新のウェアラブルアプリケーションの業界動向と研究動向

■セッションの内容

Google, Apple, Microsoft などではここ数年 HMD およびウェアラブルアプリケーションの開発を進めており、いよいよビジネス展開が始められるのではないかとみられるようになってきている。過去のスマホの急激な進展によりモバイルソーシャルビジネスが急成長したのと同様、あるいはそれ以上の規模で、HMD によって人々のくらしは大きく変わる。本セッションではこれらの動きの現状について述べた後、研究動向について述べる。どのようなビジネスが展開していくか、ゲーム業界にはどのような影響を及ぼすかなどについて予想する。

14:50-17:30 セッション

■触覚とエンタテインメント：(触覚の設計とエンタテインメントにおける可能性 / 触覚研究概論 - 計測と提示の双方向性 -)

嵯峨 智

東北大学 情報科学研究科 助教

安藤 英由樹

大阪大学 情報科学研究科 准教授

■受講スキル

特になし

■受講者が得られるであろう知見

人間の触覚特性の基礎から、現在の触覚インタフェース研究のトレンドや、触覚インタフェース設計の動所など、触覚インタフェース全般に関する知識と、具体的な設計事例からのエンタテインメントとしての触覚のあり方についての考察。

■セッションの内容

これまでゲーム / エンタテインメント業界においては、高度な視聴覚情報の活用事例に比べ、触覚については振動など限定されたものしか利用されてこなかった。しかし、iPad などの情報端末の発展が如実に示すように、触覚情報は新しい情報の入出力チャンネルであり、これまでの視聴覚情報に限定されない、様々な形での有機的なコミュニケーションの形態を拓く可能性を持つ。セッション前半 (14:50-15:35 担当：安藤) では、実際の触覚インタフェースをとりあげつつ、その性質や設計論、使用事例について詳細な研究紹介をするとともに、エンタテインメントとしての触覚情報を持つ可能性について議論する。

セッション後半 (15:45-16:30 担当：嵯峨) では、触覚インタフェースについての概論を示しつつ、近年の触覚研究の最新動向を概観し、触覚インタフェースの双方向性について議論する。

その後 (16:40-17:10)、聴衆を交えた対談を通じて触覚とエンタテインメントの関係について議論する。

17:50-18:50 セッション

■コンピュータ囲碁研究の動向

伊藤 毅志

電気通信大学 電気通信学部情報工学科 助教

加藤 英樹

チーム DeepZen 代表

大橋 拓文

日本棋院東京本院 五段

■受講スキル

ゲーム AI に興味のある方
思考ゲームのアルゴリズムに関心のある方

■受講者が得られるであろう知見

コンピュータ囲碁で成功したモンテカルロ木探索の手法の紹介。さらにその可能性と限界。他のゲーム AI へ活かす可能性について。

■セッションの内容

今年 3 月に、世界最強のコンピュータ囲碁プログラム「Zen」が武宮正樹九段に置碁 (4 子) で勝利を取めた。世界でも普及している思考ゲームの中でも囲碁は、情報学的に見ても探索空間が広く、局面的評価方法が難しいため、長い間、強いプログラムを作るという人間の挑戦を拒んできた。

コンピュータ囲碁研究は、2006 年に現れたモンテカルロ木探索の手法がひとつのブレイクスルーとなって、ここ数年、長足の進歩を遂げている。本パネルでは、コンピュータ囲碁研究の略史を概観し、一昨年ころからコンピュータ囲碁界でトップを走り続けている「Zen」の技術的特徴について開発者の一人である加藤英樹氏にご紹介いただく。

また、9 路盤で「Zen」と対戦した経験のある大橋拓文五段から、コンピュータ囲碁の特長や限界について話っていただく。

Nintendo NINTENDO 3DS

New SUPER MARIO BROS. 2

ニュー・スーパーマリオブラザーズ・2

誰でもできる。ずっと遊べる、新しいマリオ。

●パッケージ版
●ダウンロード版

発売中

メーカー希望小売価格
税別 **4,800** 円

New: ニンテンドー 3DS LL [ホワイト]



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。© 2012 Nintendo
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2D表示のものです。実際の本体では3D映像でお楽しみいただけます。

くわしくは任天堂ホームページをご覧ください。 www.nintendo.co.jp



<http://cedec.cesa.or.jp/2012/event/awards/>

2008年に初めて開催し、今回で5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における受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。

特別賞



浜村 弘一 氏
株式会社エンターブレイン
代表取締役社長

受賞理由

浜村弘一氏は、「週刊ファミ通」の編集長時代から現在まで、メディアの立場から様々な形で業界に意見・提案を発信されています。その鋭い意見は、開発者にとって良い刺激となり、現在の産業形成に貢献されていると考えます。また、誌面においては商品だけでなく開発者を取り上げ、人物や仕事をわかりやすく紹介することで、後進の育成への貢献も大きいと考えます。これまでの様々な活動を評させて頂きました。

著述賞



曾良 洋介 氏
Marc Salvati 氏
四倉 達夫 氏
株式会社オー・エル・エム・デジタル

受賞理由

テクニカルアーティストスタートキット 映像制作に役立つCG理論と物理・数学の基礎
「テクニカルアーティストスタートキット 映像制作に役立つCG理論と物理・数学の基礎」は、CG技術の基礎と、関連する数学物理を豊富な図解で初歩から丁寧に解説しています。もともと本書は社内講座のテキストだったということで、業務ではなかなか避けることのない基礎理論から始まり、対応ソフトでの演習問題を通じて実践的な学習もできる内容となっています。そのためCG製作者を目指すアマチュアから、基礎を復習したい開発者まで幅広く役立つ、社内研修にも適しており、技術の基礎となる理論を総合的に学習することが出来る貴重な書籍です。

CEDEC AWARDS 2012 ノミネーション委員会

(五十音順)

プログラミング・開発環境部門

- 責任者 南野 真太郎 CEDEC運営委員会
委員 五反田 義治 株式会社トライエース
委員 多田 航 株式会社バンダイナムコスタジオ
委員 堂前 嘉樹 株式会社バンダイナムコスタジオ
委員 向井 智彦 株式会社スクウェア・エニックス

ビジュアル・アーツ部門

- 責任者 金久保 哲也 CEDEC運営委員会
委員 樺澤 俊介 グリー株式会社
委員 菅野 昌人 株式会社バンダイナムコスタジオ
委員 島田 信也 株式会社セガ
委員 山口 由晃 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 ジャパンスタジオ

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 鬼頭 雅英 CEDEC運営委員会
委員 三宅 俊輔 株式会社セガ
委員 山口 隆広 株式会社ディー・エヌ・エー
委員 渡辺 泰仁 株式会社スクウェア・エニックス

サウンド部門

- 責任者 中西 哲一 CEDEC運営委員会
世話人 土田 善紀 CEDEC運営委員会
委員 祖堅 正慶 株式会社スクウェア・エニックス
委員 長谷川 有里 ソニーPCL株式会社
委員 増野 宏之 アークシステムワークス株式会社
委員 光吉 猛修 株式会社セガ

ネットワーク部門

- 責任者 門脇 宏 CEDEC運営委員会
世話人 福田 淳史 CEDEC運営委員会
委員 荒木 靖宏 アマゾン データ サービス ジャパン株式会社
委員 佐藤 良 株式会社コナミデジタルエンタテインメント
委員 藤本 真樹 グリー株式会社
委員 本城 嘉太郎 株式会社DropWave

発表授賞式 日時:8月21日(火) 17:50より 会場:メインホール

式典を音楽で盛り上げる「日本BGMフィルハーモニー管弦楽団」

今回は開場入場中と表彰の一部で弦楽四重奏によるゲーム音楽の演奏を行います。ぜひお早めに会場へお越しください。
演奏予定楽曲:バンダイナムコ「ドルアーガの塔」より「ネームエントリー」など複数楽曲。

日本BGMフィルハーモニー管弦楽団とは
「BGMだったゲーム音楽を舞台へ、バックグラウンドではなく主役の音楽へ、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愛される活動」という想いのもと設立された、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。
ゲーム業界を代表する遠藤雅伸、古代祐三の両氏が代表理事に迎え、2012年7月27日に社団法人設立。2013年中の第1回演奏会開催を目標に、奏者オーディションなど準備を進めている。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の全国公演、さらには世界の舞台も視野にいれるなど、常盤にとられない自由な活動を目標としている。

プラチナスポンサー



ゴールドスポンサー



スケジュール
基調講演
特別招待
協賛セッション
プロパティ
ビジュアル
ゲームデザイン
サウンド
ネットワーク
プロトタイプ
マナー
アカデミック
セッション
展示コーナー
AWARDS

CEDEC AWARDS 2012 Nominations



このノミネーション(優秀賞)の中から、CEDEC 受講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8/21(火) 17:50からの発表授賞式にて発表いたします。

<http://cedec.cesa.or.jp/2012/event/awards/>

プログラミング・開発研究

Programming Development Environment

**新しいゲームデザインを切り拓く
オープンな革新的技術**

「Kinect for Windows/Xbox 360 Kinect」開発チーム (マイクロソフト)

ナチュラユーザーインターフェースの先駆けともいえる技術は、数々の新しいゲームデザインを生み出す原動力となっている。人体の姿勢をリアルタイムに認識する先駆的なソフトウェア技術をはじめ、音声認識も含めて総合的に優れた製品を実用化した開発力は高く評価できる。学術会議等での技術詳細の公開や、Kinect for Windows において誰もが手軽に利用できる SDK を提供する等を通じて、広い分野の開発者や研究者にも大きなインパクトを与えている。そして何より、新しいインターフェースを世に広めた功績が高く評価。

**次世代のグラフィックスの実現と
Webと融合したオンライン要素**

「Battlefield 3」開発チーム (エレクトロニック・アーツ)

次世代レベルのグラフィックス表現を評価するとともに PlayStation 3 や Xbox 360 のようなアーキテクチャの異なるハードウェアにおいてもそれぞれ制限の中で、可能な限り同じクオリティを維持するために最適化された実装も評価。同時に Frostbite で採用されたタイトルベースのライティングに関しては今後研究が進むであろう新しい技術の潮流を生み出した。また、オンラインのマッチングに Web クライアントを使うなどグラフィックス以外の部分でも新たな技術的挑戦を試みていることも評価。

**音声認識を利用したAIコントロールや
プロシージャルアニメーションの実装**

「Binary Domain」開発チーム (株式会社セガ)

音声認識を利用した AI の操作や、物理シミュレーションを利用したプロシージャルアニメーションの実装など次世代の技術的な挑戦を行なったタイトルとして評価。

**ゲーム開発者の裾野をグローバルかつ
ボーダーレスに広げる活動**

Susan Gold 氏 (国際ゲーム開発者協会 (IGDA) Education SIG)

Global Game Jam において、プロ、アマ、学生などの垣根を取り払い、知らぬ間士がチームを組み、短時間で1つのゲームを完成させる挑戦を通じて、ゲーム開発の一連のプロセスを体験したり、新しい開発スタイルを体験する貴重な機会を提供している。特に、インターネットを介して世界各国の会場と同時に行われる試みは、広い視点を持った開発者の育成や、業界の裾野をグローバルに広げる活動にも貢献していると考え評価。

**国内トップクラスのレンダラー、
アニメーション表現と積極的な情報開示**

「Dragon's Dogma」開発チーム (株式会社カプコン)

グラフィックス表現においては、Deferred Lighting の実装や動的な時間変化の表現、草の描画などがあり、アニメーションにおいても、ペルレ積分をベースとした物理シミュレーションを用いた髪や布の表現など、国内でトップクラスの技術を開発。また昨年の CEDEC2011 にて、発表前の段階でありながらも積極的に技術情報を開示し、業界の技術発展に貢献。

ビジュアルアーツ

Visual Arts

重力という移動の新基軸

「GRAVITY DAZE」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)

オープンワールドでは単調になりがちな移動を、精密に考え抜かれた BG 配置とアニメーションで重力変化を表現し、ゲームの核に重みを入れている。独特な世界観とユーザーをコントロールする絶妙なレベルデザインから起こる没入感でゲームの新しい可能性を示している。

引き算から生まれる新しい可能性

「Journey (風の旅ビト)」開発チーム (thatgamecompany)

説明過多なゲームが多い中、UI という情報さえ削り取る事により、ユーザーに想像させる余地を持たせている。独特な世界観とユーザーをコントロールする絶妙なレベルデザインから起こる没入感でゲームの新しい可能性を示している。

**DirectX11世代のグラフィックス
・イノベーター**

「Battlefield 3」開発チーム (エレクトロニック・アーツ)

いち早く DirectX11 世代のグラフィックスに対応し、かつてない程度の詳細なリアリティや戦場のスケール感をゲームにもたらした。また、それを表現した地形表現やグローバルイミネーションなど、各要素技術を積極的に公開し、ハイエンドゲーム開発者のリファレンスとして多大な貢献を行った。

**自由な表現の中にも洗練された
ユーザーインターフェース**

成瀬 つばさ 氏 (リズムシシシリーズ作者)

紙に鉛筆描きという一見荒削りなビジュアルだが、トリプルボタンはオンオフが明確であり、アドリブでタップするボタンの大きさも計算されている。なにより、開発者のこの自由な表現は私たちクリエイターが忘れていたモノ作りの楽しさを再び思い出させることに貢献したと言える。

**ゲーム内に存在していると
感じさせるアートワーク**

「The Elder Scrolls V: Skyrim」開発チーム (Bethesda Game Studios)

広大な SKYRIM の世界観を高いこだわりを持って構築している場所や種族にあった数多くのプロップから魔法、衣装など、細部まで作り上げその膨大なアセットすべてにインフラクション要素があり、絵だけではなく存在する場所を作り上げている。ゲームでしか実現できない世界の体感を絵とともに構築している。その場に存在していると感じさせるアートワークは評価できる。

ゲームデザイン

Game Design

**女性比率が高い日本ならではの
システムデザインと運営**

「アミーバピグ」開発・運営チーム (株式会社サイバーエージェント)

リアルタイムアバターコミュニケーションツールとして、日本に特有の女性ユーザー比率の高さを考慮し、女性を強く意識した、ブログとの親和性のあるシステムデザイン。ニーズにマッチした追加コンテンツや、ムーブメントを作るきめ細かなプロモーションなど、運営の質の高さも評価。

**複数のゲームシステムとマネタイズを
統合した完成度の高さ**

「パズル&ドラゴンズ」開発チーム (ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社)

ユーザーに馴染みのある複数のゲームシステムをバランスよく統合し、プレイヤースキルの向上に合わせたレベルデザインと、手順をも評価する演出によって継続意欲を喚起。さらにゲームの進行に対する期待感を、マネタイズにスムーズに結びつけた、総合的な完成度の高さを評価。

**スワイプ操作の気持ちよさを
幅広いユーザーが体感**

「おさわり探偵 なめこ栽培キット」開発チーム (株式会社ワークス)

なめこを指で収穫する行為を、独特の音を使い、聴覚で補充することで、2次元のなめこへのタッチやスワイプが、一気に現実的な触覚の気持ちよさに転換されている。合せてキャラクター特性に合わせたルールや難易度設定で、ライトユーザーを熱中させるゲームを実現したことを評価。

**「移動」をメインのゲームシステム
とした新しい操作感**

「GRAVITY DAZE」企画チーム (株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント)

ゲームシステムとしては古典に属する「移動」を、新規性の高いユーザーインターフェイスで、3D空間という表現の中で、独特のゲームとしている。重力を制御するというテーマも、落下に対する恐怖感とのトレードオフであり、新しい操作感覚を生み出している点を評価。

**震災に起因する節電を
ゲーミフィケーションに昇華**

井上 明人 氏 (＃denkimeter) 作者 (国際大学 GLOCOM)

未曾有の大災害であった東日本大震災に対し、ゲームが貢献できる形を、ARG やスマホアプリなどを利用して、端的に示す例を作ったこと。加えて「ゲーミフィケーション」という新しい概念を、分かりやすく伝えた功績を評価。

サウンド

Sound

**作品と見事に調和した自然で丁寧な
インタラクティブサウンド**

「Journey (風の旅ビト)」サウンド制作チーム (thatgamecompany)

繊細なプレイヤーの動きに対する丁寧な効果音と、ゲームの展開に合わせて自然と変化するインタラクティブな音楽は、幻想的なゲーム世界に没入させる糧上の体験を提供している。作品と見事に調和したインタラクティブサウンドデザインを総合的に優れた音響演出として評価。

**高精度のリアルタイム
BPM解析**

増野 宏之 氏 (アークシステムワークス株式会社)

テンポチェンジにも対応する高精度のリアルタイム BPM 解析により、ユーザー任意の BGM もゲーム演出に融合。ゲームにおけるオーディオ信号処理技術の活用例と技術ノウハウを発表し、業界の技術向上にも貢献した。

**ゲームサウンドの枠を超えた、
ゲーム発のJ-POPソング**

「アイドルマスター」シリーズ楽曲制作チーム (株式会社バンダイナムコスタジオ)

バーチャルアイドルをプロデュースする株式会社バンダイナムコスタジオ・サウンドチームによる軽快な J-POP ソングは、ゲームサウンドの枠を超え、TV アニメのオープニングやエンディングを飾り、横浜アリーナ 2Days ライブの実現や、キャラクターソング CD がオリコン Weekly チャート TOP10 に 5 作同時ランクインを果たすなどの快挙。

**本格的なシンセサイザーを身近にし、
音の楽しさを広める積極的活動**

佐野 電磁 氏 (株式会社 DETUNE)

DS-10・M01・YM2151 など歴代シンセの魅力や DS や iPhone/iPad などのコンソールに凝縮することで現代にのみがえらせ、本格的な音を身近に楽しめるようにした。またゲームサウンド制作経験を活かしたシンセサイザーの伝道師として、子供向けのシンセサイザー講習の開催、教育ソリューションとしての提案など、サウンド価値向上や次世代育成へ寄与している。

**音楽の楽器音をビジュアル化し、任意の楽器音
のみオーディオ加工できる新技術の開発**

「Roland R-MIX」開発チーム (ローランド株式会社)

ステレオ音楽の楽器音をリアルタイムにビジュアル化し、任意の楽器のみ「消す」「残す」「エフェクトをかける」など従来できなかったオーディオ加工が可能となる技術を開発。マスタリングにおける新概念とデジタル信号処理技術の新たな可能性を示した。

ネットワーク

Network

**多くのwebサービスを影から支える
頼れる技術の開発と共有**

古橋 貞之 氏 (Treasure Data, Inc.)

データコレクションという枯れたと思われていた領域を再発見し、高いクオリティのオープンソースソフトウェアでゲームを含むサーバサイド領域の進歩に貢献。さらに日本のみならず、世界の企業でも多く採用されている点を評価。

**モバイル端末上での高品質な
ネットワークゲームの実現**

「キングダム・コンクエスト」開発チーム (株式会社セガ)

いち早くスマートフォン・モバイル端末でネットワークゲームジャンルに挑戦し、十分に市場で通用すると証明し、結果を出した点を評価。

**多くの若きゲーム開発者を生み出す
ゲームエンジンの開発と共有**

「enchant.js」開発チーム (株式会社ユビキタスエンターテインメント)

オープンで手軽に扱える JavaScript ベースのゲームエンジンとして登場し、多くの若いゲーム開発者を育成する土壌を形成した点を評価。

**いまや開発者コミュニティに
なくてはならない必須ツールの運用**

はなすぎん 氏・まっちゃんいふく 氏・はせがわようすけ 氏 (IT 勉強会カレンダー)

IT 技術と出会うココから IT 勉強会カレンダー

**日本のオンラインゲーム業界の
発展への長年の尽力**

川口 洋司 氏 (一般社団法人 日本オンラインゲーム協会 (JOGA))

国内外の企業や関係省庁、地方自治体などとの情報交換および連携協力活動を通じて、日本のオンラインゲーム業界の健全な発展に長年尽力されてきた功績を評価。

- スケジューリング
- 基礎講演
- 特別招待
- 協賛セッション
- プロシージャル
- ビジュアルアーツ
- ゲームデザイン
- サウンド
- ネットワーク
- プロデュース
- マネージメント
- アカデミック
- 基礎技術
- インチャール
- 海外情報
- 新分野
- イベント
- 展示コーナー
- AWARDS
- CEDEC AWARDS

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。

[ちょうはやごきゅうろばん]

超早碁九路盤 AI対決

Season1
The Final



王 唯任
囲碁棋士 五段



御協力者一覧



万波 佳奈
囲碁棋士 四段



村松 正和
教授
博士 (学術)
国立大学法人 電気通信大学
情報理工学研究所 情報・通信工学専攻



伊藤 毅志
助教
工学博士
国立大学法人 電気通信大学
情報理工学研究所 情報・通信工学専攻



ルール概要



対戦スケジュール

プログラミング分野の「CEDEC CHALLENGE」は、過去2年に続きコンピュータ囲碁を題材とし、囲碁 AI (人工知能) プログラム同士の対局を行います。

対局は、GTP (Go Text Protocol) による接続で行います。対局に使用するのは九路盤で、一手一秒の制限時間を設けます。一方のプログラムが制限時間を超えても着手しない場合や、禁じ手、反則などが発生した場合は、その時点で勝敗を決します。対局全体の時間は2分を上限とします。2分を超えても終局しない場合は、その時点の局面をもって審判による判定とします。終局に至った場合も、審判により勝敗を判定します。ルールは、日本棋院による日本方式に準じます。コミは6目半です。

協力

IGO AMIGO
コンピュータ囲碁フォーラム (CGF)
株式会社ナナオ

●予選

予選では、参加者自らが自分のプログラムを説明いたします。プロ棋士による囲碁入門教室を開催いたします。

日時：8月20日(月) 12:30～16:30
8月21日(火) 12:30～16:30
8月22日(水) 12:30～13:30
場所：会議センター3F フォワイエ

●決勝

予選を勝ち抜いた上位4プログラムによるトーナメント方式で行います。優勝されたプログラムは、プロ棋士とのエキシビジョンマッチを行う予定となっております。エントリーされたプログラムのソースコードを含む一冊は、CEDEC が提供するサーバーにより一般公開致します。

日時：8月22日(水) 16:30～17:30
場所：会議センター3F「304」

<http://cedec.cesa.or.jp/2012/event/challenge/ai.html>

サウンドクリエイター大喜劇！ 各社対抗「ジングルライブ制作」

ゲーム業界各社の現場で活躍されているサウンドクリエイターによる、ジングル(短いアイキャッチとなる音楽や効果音)のライブ制作を行います。サウンド制作機材を会場に持ち込んで頂き、その場で初めて開示される「お題」に挑戦してもらいます。サウンド制作過程の説明や完成した作品のレビューを行い、短時間制作ならではのテクニックなど、各自のアプローチの違いをご紹介します。テーマに対する解釈の違いがどう音に影響するのか、それぞれの思考やテクニックなどを学ぶことができます。

●日時：8/20 (月) 16:30～18:50

●場所：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

解説者

佐野 信義

株式会社 DETUNE

解説者

大島 香織

株式会社カプコン

司会者(MC)

山本 亮治

株式会社カプコン

光吉 猛修
株式会社セガ

チャレンジャー

Challenger

加藤 あずさ
株式会社カプコン

お題はその場で発表！

木村 雅男

株式会社ソニー・コンピュータ
エンタテインメント

井上 拓

株式会社バンダイ
ナムコスタジオ

サウンドクリエイターの真剣勝負!!

<http://cedec.cesa.or.jp/2012/event/challenge/va.html>

昨年のCEDECで、蓋を開けたらプロアマ混戦のガチバトルになった「ペラ企画コンテスト」。そんなマジ対決になるんだったら、自分も応募したかったから今年もやってくれ！という声に答えて、やります！今年も。

「ペラ企画コンテスト～今年もガチバトル～」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。

今年のテーマは

「男女同時」

CEDEC会場(1F)
およびWebにて
受付中!

■応募資格

CEDEC2012 受講者。(プロ、アマは問いません)
※パスのIDが必要です。(1人1枚1企画)

■テーマ

「男女同時」詳しくはCEDEC公式Webサイトに発表されています。(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。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いたりいただくものです。

- ・CEDEC公式Webサイトから
- ・CEDEC会場にてA4用紙で提出(1F フォワイエ)

■審査

作品は審査員によって評価され、優秀作品は8月22日(水)17:50のセッションで表彰されます。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。

★特別審査委員

堀井 雄二(ゲームデザイナー)/時田 貴司(スクウェア・エニックス)/末弘 秀孝(アクセスゲームズ)/長岡 靖仁(SCE)
石畑 義文(セガ)/杏野はるな(ゲームアイドル)/長田英樹(週刊ファミ通編集長)/河合 里枝(週刊ファミ通編集部)
菊池 祐一(週刊ファミ通編集部)/三代川 正(週刊ファミ通編集部)

<http://cedec.cesa.or.jp/2012/event/challenge/gd.html>

セッション

★結果発表★

日時・場所

8月22日(水)

17:50~18:50

メインホール 1F

★登壇者★

遠藤 雅伸
CEDEC 運営委員会

三上 浩司
CEDEC 運営委員会

鬼頭 雅英
CEDEC 運営委員会

杏野 はるな
ゲームアイドル

今年もガチバトル
ペラ企画コンテスト



第5回CG・インタラクティブ技術総合展



Embracing
the **digital**
convergence

早期参加登録で登録費用を節約!

業界の有力者との交流やネットワーク作りにもご活用いただけるこの機会に是非ご参加ください。来場者の皆様の目的に沿った参加形態で、さまざまなプログラムやイベントに参加することができるパスを提供しています。

<http://sa12registration.siggraph.org>

オンライン事前登録で通常料金より10%の割引!

出展者・求人者(企業)募集

アジア及び世界市場への入口として「シーグラフアジア 2012」に参加しませんか! 展示ブース、Recruitment Talk Sessionなどを通してクリエイティブ産業の第一線で活躍する数多くのキーパーソンとの出会いの場を提供します。

「シーグラフアジア 2012」へのご出展、Sponsorship PackageやRecruitment Packagesに関するお問い合わせは、下記までお願いいたします。

シーグラフアジア 2012 日本事務局
Email: japancontact_asia@siggraph.org
Tel: 03-5793-7770

早期参加登録申込で最良のスペースを確保!

[カンファレンス] 2012年11月28日(水)~12月1日(土)

[展示会] 2012年11月29日(木)~12月1日(土)

Singapore EXPO (シンガポール)

www.SIGGRAPH.org/ASIA2012

Sponsored by ACM SIGGRAPH



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～

入場無料
Admission Free

ニコニコ動画で
LIVE 中継!

CEDEC

Computer Entertainment Developers Conference

『ゲームのお仕事』
業界研究フェア
2012

学生向け
For Students

会期: **2012. 8. 21** (火)

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)

▼▼ 詳細はウェブサイトで! ▼▼

<http://cedec.cesa.or.jp/2012/oshigoto>

GDC 13

learn / network / inspire

GAME DEVELOPERS CONFERENCE®

SAN FRANCISCO, CA
MARCH 25-29, 2013
EXPO DATES: MARCH 27-29

2013

www.GDCONF.com

UBM
TechWeb

川西裕幸氏追悼企画 ～書籍展示・セッション～

日本マイクロソフトの川西裕幸氏が2012年1月に逝去されました。川西氏はマイクロソフトでエヴァンジェリストとしてDirectXの普及に貢献したほか、日本でも早くからゲーム開発者コミュニティの必要性を解き、CESA技術委員会において「CEDEC」の立ち上げに尽力されました。CEDEC 2012では、川西氏のこれまでの功績をたたえ、書籍展示とセッションを実施します。

川西 裕幸 (かわにしひろゆき)

北海道大学理学部物理学科卒業後、本田技術研究所に勤務。日本DECを経て1998年より日本マイクロソフト株式会社。
リアルタイム3Dグラフィックを専門とし、DirectX SDK日本語ドキュメントの開発などDirectXの普及に貢献。グラフィックスやシェーダに関する技術文章を執筆・講演し、特に「Game Programming Gems」シリーズはゲーム開発者に多大な影響を与え、CEDEC AWARDS 2010では「著述賞」を受賞。
最近では、早稲田大学IT研究機構・理工学術院客員教授として、後進の指導にもあたっていた。

書籍展示 (会議センター 1F)

川西氏は2001年のGame Programming Gemsの日本語版の出版をはじめ、数多くの技術書の執筆、監修に関わり、業界に対して貢献してきました。また2010年にはCEDEC AWARDSの著述賞を受賞いたしました。川西氏がこれまでに関わった書籍の展示を行います。

- 協力：株式会社ボーンデジタル
株式会社日経BP
ソフトバンククリエイティブ株式会社



●Real-Time Shader Programming
日本語版・DIRECTX9.0対応
Ron Fosner (編集), 中本浩 (編集)
川西裕幸 (編集), 杉山明 (著)
木下裕義 (著)
出版社: ボーンデジタル
発売日: 2003/09



●Texturing & Modeling A Procedural Approach Third Edition 日本語版
David S. Ebert (著), F. Kenton Musgrave (著)
Darwyn Peachey (著), Ken Perlin (著)
Steven Worley (著), 加藤諒 (編集), 川西裕幸 (翻訳)
出版社: ボーンデジタル
発売日: 2009/06/26



●Game Programming Gems
Mark DeLoura (著)
川西裕幸 (著)
狩野智英 (著)
出版社: ボーンデジタル
発売日: 2001/06

●Game Programming Gems 2
日本語版
Mark DeLoura (著)
川西裕幸 (著)
狩野智英 (著), 鳥海有紀 (著)
出版社: ボーンデジタル
発売日: 2002/6/25

●Game Programming Gems 3
日本語版
Dante Treglia (著)
中本浩 (著)
川西裕幸 (著)
出版社: ボーンデジタル
発売日: 2004/12

●Game Programming Gems 4
日本語版
Andrew Kirnse (著)
中本浩 (著)
川西裕幸 (著)
出版社: ボーンデジタル
発売日: 2005/07

●Game Programming Gems 5
日本語版
Kim Paalster (著)
加藤諒 (編集), 川西裕幸 (監修)
中本浩 (翻訳)
出版社: ボーンデジタル
発売日: 2006/9/16

●Game Programming Gems 6
日本語版
Michael Dickheiser (著)
加藤諒 (編集), 川西裕幸 / 中本浩 (翻訳)
出版社: ボーンデジタル
発売日: 2007/6/29



●Silverlight 大全
大西彰 (著), 鈴木章太郎 (著)
田中達彦 (著), 高橋忍 (著), 川西裕幸 (著)
日本マイクロソフト株式会社 (監修)
出版社: ソフトバンククリエイティブ
発売日: 2011/5/27



●ITエンジニアのためのWebデザイン (ITProBOOKS)
園田誠 (著), 中畑茂 (著)
川西裕幸 (著), 齊藤国博 (著)
ITPro編集部 (編集)
出版社: 日経BP社
発売日: 2008/10/16



●UXデザイン入門—ソフトウェア&サービスのユーザーエクスペリエンスを実現するプロセスと手法
川西裕幸 (著)
潮田氏 (編), 栗山進 (著)
出版社: 日経BP社
発売日: 2012/01



●リアルタイムレンダリング 第2版
Tomas Akenine-Moller (著)
Eric Haines (著)
加藤諒 (編集), 秋山謙一 (編集)
川西裕幸 (翻訳)
出版社: ボーンデジタル
発売日: 2006/6/9



●XAMLプログラミング WPFアプリケーションの概要と開発
高橋忍 (著), 川西裕幸 (著)
出版社: ソフトバンククリエイティブ
発売日: 2007/4/17

CEDECフェロー 吉岡 直人

随分前のCEDEC懇親会の席でした。ビール瓶を持って満面の笑みを浮かべた川西さんが僕のところにやってきて「CEDECの運営入って！嫌？嫌じゃない？じゃ、決まりね！」と言うや否や去って行きました。いつも、車輪を再発明している暇なかない、だからCEDECをやるんだ。と言い続けていました。彼と最後に面と向かって話したのは、CEDEC 2011の運営控え室でした。もっとCEDECのプレゼンスを上げて、業界も学会もグチャ混ぜにしよう、という話をしたのを覚えています。そして最後に会話をしたのは、facebookの上でした。僕がCEDECの運営委員長を退くことをポストしたら「お疲れさまでした。花丸をあげましょう」とコメントしてくれました。訃報を聞いたのは、そのすぐ後でした。僕も川西さんも頑固な技術者です。戦友のような存在でした。川西さんが立ち上げメンバーのひとりとして尽力されたCEDECも、ここまでの存在になりました。ここから先、何が起きるかはわかりません。しかし、今、CEDECという強力な技術カンファレンスが日本に存在するのは、間違いなく彼のおかげです。感謝を。

セッション

UXデザイン入門

～薪割りが趣味の川西裕幸さんが最後に取り組んでいたこと～

●8月20日(月) 13:30～14:30 会場: R302

講演者

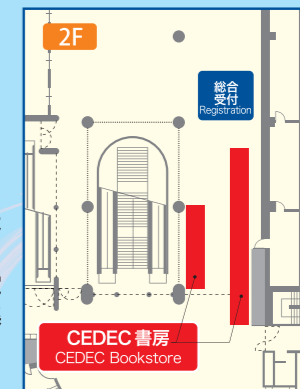
株式会社ミツエーリンクス 栗山進、潮田浩
日本マイクロソフト株式会社 高橋忍

川西氏が最後に取り組んでいた「UXデザイン」に関するセッション(60分)を実施します。2012年1月に出版された「UXデザイン入門—ソフトウェア&サービスのユーザーエクスペリエンスを実現するプロセスと手法(日経BP社)」の共同執筆者である栗山氏、潮田氏、高橋氏がコンピュータエンターテインメントにおいて重要な要素であるUXデザインの考え方をお話頂き、今後のコンテンツデザインの在り方をご紹介します。

CEDEC 書房

(場所: 会議センター 2F 総合受付横)

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。技術書の版元が来店いたしますので、各社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もあります。ぜひお立ち寄り下さい。
※CEDEC 書房は、エキスポバス、Co-locバスを含む全てのCEDEC2012のバスで、お立ち寄り頂けます。



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。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。

株式会社インプレスジャパン



3Dグラフィックス、Squirrel、キャラクター制作……、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を販売します。勿論、iOSやAndroidなど、今が旬のスマホアプリ関連書籍も充実して取り揃えております。さらに、セッション登壇者による新刊の販売もあるかも……? (未定) また、昨年好評だった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。

日経BP社

日経BP社

日経BP社の書籍販売コーナーでは、「ゲームプログラミングのためのHTML5 Canvas入門」「HTML5によるAndroidアプリ開発入門」「実践UXデザイン入門」などの専門書籍や、「フォースクエア 位置情報の威力」などの新刊ビジネス書を展示します。ぜひお立ち寄りください!

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、最新刊『「レベルアップ」のゲームデザイン—実戦で使えるゲーム作りのテクニック』をはじめ、『リーダブルコード』『インタフェースデザインの心理学』『ステートフルJavaScript』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!

ソフトバンククリエイティブ株式会社

SoftBank Creative

CESA 人材育成委員会・推薦図書やIGDA 日本・ゲーム開発者推薦図書にも選ばれたベストセラータイトルを筆頭に、ゲームプログラミング、グラフィックス、ネットワーク、プロジェクト管理、ゲームデザイン等、幅広いジャンルのゲーム関連書籍を多数取り揃えております。また、8月の新刊先行発売や今秋刊行書籍のダイジェスト版冊子プレゼント、そして有名ゲーム開発者サイン会など、CEDEC 書房ならではの企画も多数ご用意しております。皆様のご来店をお待ちしております。

CEDEC Digital Library

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

過去の CEDEC の講演資料、動画約 700 件の資料が無料で検索・閲覧可能 (要会員登録)
CEDEC 2012 受講者は、2012 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、ご活用下さい。
(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!

CEDEC2012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相などの動画を配信します。

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

◆GREE

「夢」と「成長」が、 ここにある。



ヴェルステゲン レンス
現職: グリー株式会社 開発本部 エンジニア
前職: 株式会社コナミデジタルエンタテインメント

渡部晋司
現職: グリー株式会社 開発本部 エンジニア
前職: 任天堂株式会社

プログラマーとして、もっと成長したい。

常々そう考えていた私は、自分の知見を広げるために、それまで見向きもなかったソーシャルゲームに触れてみました。

実際試してみると、大量のユーザーをなんなくさばくバックエンドの仕組みに感動を覚え、それは間違いではありませんでした。

周囲の仲間たちからの刺激、毎週開催される勉強会、月一回の表彰式など、成長を促す環境が豊富にある。

ノリは大学の研究室みたいですが、それもグリーらしさ。私は大好きです。

「大人になったらゲームを作る」――。

私は幼い頃からの夢を日本で実現しました。

そんな私に新しい夢を描かせてくれたのが、グリー。初めてソーシャルゲームに触ったとき、直感的に無限の可能性を感じ、入社を決意しました。現在は「MONPLA SMASH」のゲームロジックの開発を担当。

グリーは変化と成長を続けているまだまだ若い会社。

技術も、組織も、制度もどんどん変わっていく。だからこそ、斬新な開発を手掛けたいという希望もすぐに受け入れられる。この自由な環境が、私の夢をさらに前進させるのです。

エンジニア

GREEで提供する「ソーシャルゲーム」の企画・設計・開発・運用などを担当していただきます。

ディレクター

GREEで提供する「ソーシャルゲーム」と「各種コンテンツ」の企画・ディレクション・運用などを担当していただきます。

クリエイティブ

GREEで提供する「ソーシャルゲーム」のアート、UIの企画・開発・運用および「各種コンテンツ」のデザイン、キャラクターグッズの企画・制作などを担当していただきます。

グリー株式会社 GREE, Inc 従業員 / 正社員 1,203人 (連結ベース・2012年3月末時点) 所在地: 東京都港区六本木6-10-1 六本木ヒルズ森タワー

応募方法・募集要項の詳細はこちら

<http://gree.jp/r/37911/>

※携帯電話、スマートフォンからご覧頂けます。

スポンサーリスト

協賛

プラチナスポンサー



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

--	--

ネット上のゲームデータを快適にロード

ゲーム中に自然にダウンロード
バックグラウンドダウンロード

アプリのサイズ制限も解決
ファイル圧縮 & ダウンロード

スムーズな再生を実現
ダウンロード & ストリーミング再生

アプリをもっとリッチに! もっと魅力的に!

コンテンツを低容量化、手軽にリッチ化

アルファムービー

テクスチャムービー

シームレス連結再生

連番テクスチャ圧縮

圧縮音声の複数同時再生

Unityに対応

音声・動画のリッチな演出が
Unity上で手軽に扱える



作り手にはクリエイティブな環境を 遊び手にはワクワク感を CRIのスマートフォン向けミドルウェア

CRI・ミドルウェア セッション

ミドルウェアで解決!
スマートフォンアプリ開発の苦勞や悩み

8/20(月) 16:30~17:30
room 311+312

CRI・ミドルウェア ワークショップ

『CRI ADX2』サウンドオーサリングツール体験会(初~中級編)
~ゲーム開発の流れに沿ったサウンド制作の新しいワークフロー~

8/22(水) 14:50~15:50
room 513

