

日本最大のコンピュータエンターテインメント開発者向けカンファレンス
CEDEC 2012

注目の特別招待セッション 講演者決定
生みの親が語る、ヒット商品開発の極意！
「Unreal」のティム・スウィーニー氏、「パズドラ」の山本大介氏、
「もしドラ」の岩崎夏海氏



CEDEC 2012

会期:2012年8月20日(月)~22日(水) 会場:神奈川県「パシフィコ横浜」
テーマ:「エンターテインメント・ダイバーシティ(Entertainment Diversity)」

CEDEC 運営委員会では、このほど、日本最大のコンピュータエンターテインメント開発者向けカンファレンス『コンピュータ・エンターテインメント・デベロッパーズ・カンファレンス 2012』の特別招待セッションの講演者 3名を決定しました。

CEDEC2012 では、コンピュータエンターテインメント界から Epic Games, Inc. Founder, CEO and technical director ティム・スウィーニー氏と、ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社 執行役員/プロデューサー山本 大介氏の 2 名が登壇します。また、出版界から『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』(以下、「もしドラ」)の著者・岩崎 夏海氏に講演いただきます。

ゲームデザインやゲーム開発の楽しさの再発見につながる開発秘話、世界的なマネジメント書をエンターテインメント化しようとの発想の経緯などに直接触れることで、ヒット商品を生み出す秘訣は、まずは開発そのものを楽しむという原点回帰が重要であることを想起させてくれることでしょう。

Epic Games, Inc. Founder, CEO and technical director のティム・スウィーニー氏からは、将来に向けた戦略と次世代ゲーム開発への取り組み、アンリアル・エンジン 4 について公表されるほか、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語られます。

iPhone アプリ「パズル&ドラゴンズ」の生みの親である、ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社 執行役員/プロデューサー・山本 大介氏からは、ソーシャルゲーム市場に真っ向勝負を挑むゲーム開発者に向け、熱いエールが送られます。

そして、「もしドラ」の著者・岩崎 夏海氏は、人気アイドルグループ「AKB48」のプロデュース等にも携わったほか、ゲームやウェブコンテンツの開発経験もある異色の経歴の持ち主です。マネジメント書には相容れないと思われたエンターテインメントを融合したその着想から、ヒット商品を生み出すヒントが得られると期待されます。

コンピュータエンターテインメントが持つ多様性を、自らの発展の源泉として積極的に活かしていくことを標榜する強い意思を表明した CEDEC2012 のテーマ、「エンターテインメント・ダイバーシティ(Entertainment Diversity)」を実践する講演内容となっています。

3氏の講演日程、プロフィール等は、次の通りです。講演内容に関しては、CEDEC公式Webサイトで、順次、公開してまいります。

詳細は、CEDEC2012公式Webサイトをご参照ください。URL <http://cedec.cesa.or.jp>

【CEDEC2012 特別招待セッション 講演概要(敬称略)】

各講演の日時は後日 CEDEC2012 公式 Web サイトにて発表いたします。

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



タイトル: 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

概要: PC、コンソール、iOS、Android と幅広いスケー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、さらには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、比較的小規模のチームがどのように同時にカバーすべきか、Epic Games を実例として CEO 自らに語っていただきます。

また、同社の将来戦略やアンリアル・エンジン 4 についても紹介して頂きます。

略歴: 1991 年、Epic Games を創立。「ZZT」と「Jill of the Jungle.」という 2 つのシェアウェアを制作。

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・プレジンスキーやジェイムス・シュマルツ、スティーブ・ポルグらと制作する過程で最初のアンリアル・エンジンを制作。

現在は、200 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。

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



タイトル: パズル&ドラゴンズ ~ 嫁と開発と私 ~

概要: パターン化が勝利の方程式と信じられてきたモバイル F2P ゲーム業界を驚愕させた iPhone アプリ「パズル&ドラゴンズ」。

その生みの親に、開発過程を振り返りながら、「パズル&ドラゴンズ」を題材に、「初心者から上級者まで楽しめるゲームデザイン」について語って頂きます。

略歴: 2001 年 ~ 2002 年 ブレインドック
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】

続せがれいじり(2002 年)、モバイルゲームなどを数十本(2002 ~ 2009 年)、ミロンのほしぞらしゃぼん(2006 年)、エレメンタルモンスター ~ 五柱神の謎 ~ (2007 年)、エレメンタルモンスター TD(2009 年)、エレメンタルモンスター TD ポータブル、エレメンタルモンスター -ONLINE CARD GAME-(2010 年)、パズル&ドラゴンズ(2012 年)

岩崎 夏海 株式会社吉田正樹事務所



タイトル:「もしドラ」x CEDEC ~ ミリオンセラーを狙う為の秘訣 ~

概要: 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。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得たのか。その秘密に迫ります。
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、体験を交えて紹介して頂きます。

略歴: 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げです』『ダウンタウンのごっつええ感じ』等、テレビ番組の制作に参加。
その後、アイドルグループ AKB48 のプロデュースなどにも携わる。
現在は、作家として株式会社吉田正樹事務所に所属。

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』(潮出版社)、『チャボとウサギの事件』(文藝春秋)、『宇宙って面白いの?』(講談社)等がある。