

「東京ゲームショウ2004」開催初日の24日(金)ビジネスデイに、コンピュータエンターテインメント業界におけるビジネスプロフェッショナルを対象としたカンファレンス「TGSフォーラム2004」を開催いたします。

今回は、アジア市場におけるオンラインゲーム・ビジネス成功のカギについて、ガンホー・オンライン・エンターテイメント 代表取締役社長 森下一喜氏と、コエー ネットワークゲーム担当執行役員 松原健二氏、盛大ネットワーク日本事務所 代表 黄哲氏が講演する【オンラインゲームセッション】や、コナミ、スクウェア・エニックス、バンダイというキャラクタービジネスをリードするゲームメーカー3社のトップが顔を揃える【キャラクターゲームセッション】、「Half-Life2」・「バイオハザード4」という国内外を代表するビッグタイトルのクリエイターが、これからのゲームにもとめられるゲームデザインについて論じる【開発者セッション“CEDEC プレミアム”】、NTT ドコモ 夏野 剛氏をはじめとする、携帯電話ゲームに関わる第一線の四人が携帯電話ゲームの未来を占う【携帯電話ゲームセッション】など、各界キーパーソンを迎え、コンピュータエンターテインメントビジネスの核心に迫ります。

「TGSフォーラム2004」開催概要

【開催日】 2004年9月24日(金)

【会場】 幕張メッセ 国際会議場

【受講料金】 1セッション 当日 1万円(税込)

【受講対象】 ゲームを中心とするコンピュータエンターテインメントビジネスに携わる経営者、プロジェクトマネジャー、開発者、流通関係者ほか、ゲームビジネスプロフェッショナルの方々

【オンラインゲームセッション】

テーマ:韓国・日本、そして中国へ-----拡大続けるオンライン市場

アジア市場におけるオンラインゲーム・ビジネス成功のカギはどこにあるのか?

日本市場の今後の動向と、「勝ち組」になるためのポイントや、今後の中国の市場性と、進出のために必要とされるノウハウなどについて議論を深めていきます。

【キャラクターゲームセッション】

テーマ:新時代を迎えたゲームとキャラクターの関係

~ ゲームメーカーが考える新しいキャラクター・ビジネスの世界

コンテンツを供給するメディアの垣根がなくなりつつある今、キャラクター・ビジネスにもとめられコンセプトとは何か。キャラクターを多様に展開できるポテンシャルを持った3社が新しいキャラクター・ビジネスの世界について語ります。

【開発者セッション“CEDEC プレミアム”】 協力:IGDA

テーマ:新世代ゲームにもとめられるゲームデザイン

ゲーム業界を代表する国内外の開発者による講演とパネルディスカッションを通じて、3Dレンダリング技術が加速的に発展する中で、新世代ゲームにもとめられるゲームデザインとは何かを考えます。

【携帯電話ゲームセッション】

テーマ:第三世代に突入した携帯電話ゲーム

携帯電話ゲームの行き着くところはどこか?

携帯電話会社、端末メーカー、ソフトハウスと異なる立場から携帯電話ゲームに関わる第一線の四人が、携帯電話ゲームの未来を占います。

「TGSフォーラム2004」プログラム

	【オンラインゲームセッション】	【キャラクターゲームセッション】
13:00 ~ 15:00	<p>韓国・日本、そして中国へ -----拡大続けるオンライン市場</p> <p>13:00 ~ 13:30 【講演】 オンラインゲームビジネスの乗り越えるべき課題 ガンホー・オンライン・エンターテイメント 代表取締役社長 森下 一喜氏</p> <p>13:30 ~ 14:00 【講演】 コーエー ネットワークゲーム担当執行役員 松原 健二氏</p> <p>14:00 ~ 14:30 【講演】 中国ゲーム市場の現状と将来 盛大ネットワーク日本事務所 代表 黄 哲氏</p> <p>14:30 ~ 15:00 【質疑応答ディスカッション】 モデレーター 日経クリック編集長 渡辺 和博</p>	<p>新時代を迎えたゲームとキャラクターの関係 ~ゲームメーカーが考える新しい キャラクター・ビジネスの世界</p> <p>13:00 ~ 15:00 【リレートーク&パネルディスカッション】 バンダイ 常務取締役 鶴之澤 伸氏 コナミ ゲームソフト事業本部長 北上 一三氏 スクウェア・エニックス 代表取締役社長 和田 洋一氏</p> <p>モデレーター 日経キャラクターズ!編集長 中村 均</p>
15:10 ~ 17:10	<p>【開発者セッション"CEDEC プレミアム"】協力:IGDA</p> <p>新世代ゲームにもとめられるゲームデザイン</p> <p>15:10 ~ 15:15 【セッション紹介】 IGDA プログラムディレクター Jason Della Rocca 氏</p> <p>15:15 ~ 16:00 【講演】 Halfe-Life2 と Steam に見る 次世代ゲーム開発技術と流通 Valve 社 チーフプロダクトデザイナー Greg Coomer 氏</p> <p>16:00 ~ 16:30 【講演】 「バイオハザード4」 ~シリーズ・フルモデルチェンジへの挑戦~ カプコン 「バイオハザード4」プロデューサー 小林 裕幸氏</p> <p>16:30 ~ 17:10 【パネルディスカッション】 ゲームにおけるインタラクティブ ストーリーテリングのゆくえ パネリスト Greg Coomer 氏、小林 裕幸氏</p> <p>モデレーター IGDA 日本 中村 彰憲氏(立命館大学 助教授)</p>	<p>【携帯電話ゲームセッション】</p> <p>第三世代に突入した携帯電話ゲーム</p> <p>15:10 ~ 17:10 【リレートーク&パネルディスカッション】 ナムコ CXカンパニー プレジデント 石村 繁一氏 スクウェア・エニックス モバイル事業部部長 洞 正浩氏 NEC モバイルターミナル事業本部 モバイルターミナル事業部長 田村 義晴氏 NTT ドコモ プロダクト&サービス本部 マルチメディアサービス部長 夏野 剛氏</p> <p>モデレーター 日経 BP 社 ビズライフセンター企画委員 川上 真</p>

オンラインゲームセッションの14:00からの講演者が、中国文化部 柳 士発氏から変更となっています。 (株)省略