NEXT ON × NDC17

Vol.3 / 2017 / June

初音ミクからオーバーウォッチまで

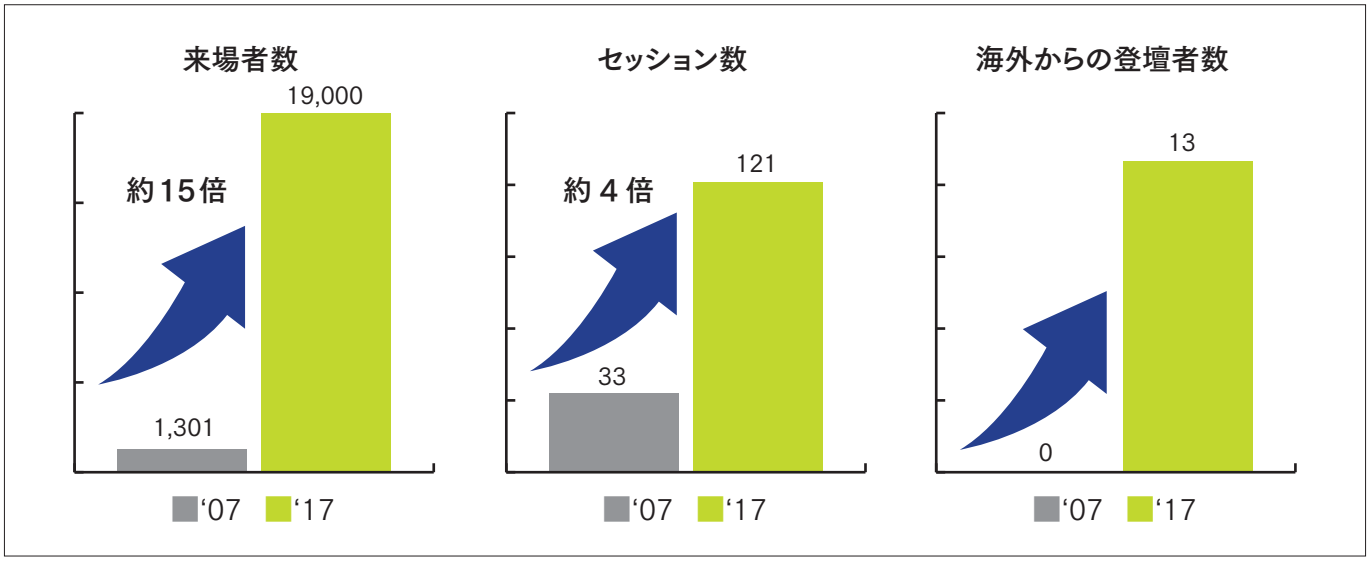
韓国最大規模
ゲーム開発者の祭典 NDC!

ゲーム開発や運用ノウハウを共有すべく、2007 年より開催した、
ゲーム開発者によるゲーム開発者のための会議、Nexon Developers Conference（NDC）。
見どころ満載の講演ラインナップを取り揃え、毎年進化を続ける同会議を紹介！

ネクソン主催のNDCを解説！

NDCは、世界中からゲーム開発者が集い、開発や運用のノウハウや経験の共有を目的に、2007 年より開催。近年では約2万人の来場者と100以上の講演数を誇り、GDC[1]やCEDEC[2]等と肩を並べる世界有数のゲーム開発者向け会議へと成長しました。韓国で一企業が同規模の会議を開催したのはネクソンが初であり、業界全体における成長機会の拡大を目指し、毎年実施しています。

一般公開を機に規模が急成長 海外からの登壇者も増加



NDC来場者数、セッション数、海外からの登壇者数推移。社員のみを対象に、2007年に小規模なイベントとして始まり、2011年に外部へ公開以来、規模が急激に拡大。
ネクソン関係者に加え、海外を含む有力ゲーム開発会社等が集い、韓国最大規模へと成長。

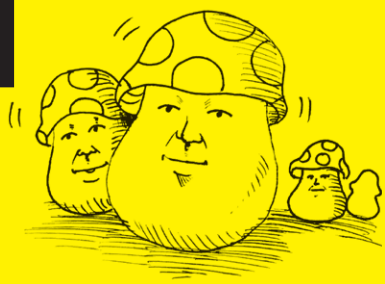
企業の枠を超え、ゲーム業界の発展を目指す

NDC事務局長を務める、クォン・ドヨン。NDC17のアート展示に出展された『メイプルストーリー』作品の前で撮影!

2013年よりNDC事務局長を務める、クォン・ドヨンです。年々規模を拡大しているNDCですが、毎年素晴らしいセッションや新しい企画をお届けできるよう、社内外からニーズをくみ取り、試行錯誤しながらプログラムを作成しています。2008年から関わっておりますが、特に2011年の本格的な外部公開時は、それまでに比べ約2倍のセッション数で、ゲームのアート展示等新規イベントも増えたことにより、来場者が講演の定員数を上回る等、とても大変でした。それでも、多くの方々から、学びや知識共有の機会を期待してもらえていると実感し、嬉しく、とても印象に残っています。

11年目となるNDC17の開催をこうして迎えられたのは、ひとえに登壇者や来場者の方々、社内外の協力者や学生サポーターたちのおかげだと感謝しております。事務局長になってからはさらに、毎年魅力あるイベントにするため頭を悩ませておりますが、引き続きゲーム業界全体を盛り上げるため、一企業の枠を超えて、業界関係者を含め多くの方にご協力をお願いしながら、より良いものにしてまいりたいと考えております。また日本を含む海外でも、このような取り組みに共感してくださる方を募り、ぜひ登壇者としてご参加いただきたいと思います。

NDC17ハイライトをご紹介！



11年目を迎えた本年度は、ネクソン代表取締役社長のオーウェン・マホニーによる挨拶を皮切りに、ゲームに関するノウハウや知識を共有するための、計121もの多彩なセッションが開催されました。モバイルゲーム『HIT』のグローバル展開における事後検証や『エビルファクトリー』の開発秘話を語ったもの等、日本で配信が開始されているゲームのセッションも見られました。

開発者はもちろん、学生や教育者も来場！来場者の声を紹介

NDC17講演の様子。席に座りきれず階段で聞く来場者も!

人気の講演には開場前から長蛇の列ができていました。講演後には、登壇者の周りを囲み、即席サイン会も開かれる等、大盛況! NDC17に参加した方々の声を集めてみました。

「開発者1年目」：より一層ゲーム開発への情熱が湧いてきました。早く良いゲームを作って発表者としてNDCに参加したいです。
「会社員」：会社を休んで参加。NDCで学んだことを社内セミナーで共有する予定です。
「大学生」：高校生の頃から待った末[3]、念願叶って参加しました。一番に並び、聴いた講演は感動でした。来年も絶対参加したいと思います。
「大学教授」：韓国国内のゲーム会社を目指すなら、参加必須のイベントと推奨しています。
「サポーターズ[4]」：ゲーム会社の文化を味わいたいと思い参加しました。連日刺激的で、さらにゲーム会社への憧れが募りました!

人気を集めた来場者大注目の講演を紹介

イ・ハクソン氏/Blizzard Entertainment【来場者NO.1】
「『オーバーウォッチ』のヒーロー制作過程及びテクニカルアート」
ゲーム内におけるヒーロー制作のプロセスやグラフィックに関する試行錯誤した様子を共有。来場者は700名以上となり、立ち見が出るほど盛況で、特に学生の参加が多く見られました。

熊谷友介氏/クリプトン・フューチャー・メディア【日本からの登壇者】
「ブームのきっかけは「共感!」初音ミクの発展理由と、クリプトン・フューチャー・メディアの取り組み」
初音ミクが誕生して10年、世界的な人気を得るに至るまでの試行錯誤や、それを推進する同社の戦略について講演していただきました。

イ・ウンソク/ネクソンコリア　WHAT! STUDIO【来場者No.2】
基調講演「第4次産業革命時代におけるゲーム開発」
10年後における、ゲーム開発ロボットが登場し、発展していると予測されるゲーム業界をテーマに講演。会場では真剣な表情でメモを取ったり、笑いが起きたりと、様々な反応が見られました。

越後谷和広氏/コーエーテクモゲームス【日本からの登壇者】
「コーエーテクモゲームスの30年以上継続する「IPの創造と展開」」
30年以上続く『三國志』シリーズで培ったノウハウや開発秘話を通じて、同社ならではの「IPの創造と展開」について、開発者の視点から語っていただきました。

アート展示/音楽パフォーマンス

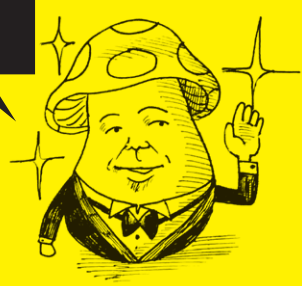
マビノギキャラクターのクッション

会場の外には、ネクソンゲームに関連した作品を集めたアート展を開催。壁一面の『ProjectDH』の巨大なイラストから、メイプルきのこをあしらったかわいらしいネイルチップまで、バラエティ豊かな作品が勢ぞろい。来場者はお気に入りの作品を撮影する等、ネクソンワールドを堪能していました。

総勢約20名によるジャズバンド

ネクソンコリア社員の有志によるバンドや合唱団が、NDC開催期間中ゲーム音楽を演奏。ゲーム音楽への愛にあふれた演奏に、観客からは自然と拍手がわき起こり、かけ声やウェーブをする等、会場全体が一体となって盛り上がりました。

NDCだけじゃない、NDCPにも注目！



ネクソンのパートナー企業を対象にした「Nexon Developers Conference for Partners（NDCP）」。2014年から始まり、パートナー間での経験やノウハウの共有、及び相互連携を目的に開催されており、今回初めてNDCと同時開催。期間中は多数のセッションやディスカッションが行われた他、NDC講演の見学やネクソンが運営するe-Sports施設、またインターネットカフェを訪問する等、韓国のゲーム市場を体験しました。

ネクソンを通じて広がる知識の輪 日本企業との協業も期待

NDCP責任者／Chief Business Development Officer(CBDO)　チョン・ソクモ

NDCPの面白い点は、ネクソンの知識を共有するだけでなく、ネクソンを通じて多くのパートナー企業が様々な地域から集まり、それぞれの地域の特色や異なる文化を背景としたゲームに関する知識やノウハウを持ち寄って、相互に学ぶことができる点です。加えて、将来的にパートナーの中からゲーム開発の成功事例が増えれば、さらに内容の濃い学びが生まれるのではないかと期待しています。今回モバイルゲーム『HIT』の日本での成功事例を紹介した際には、モバイルゲームの開発経験がない参加者でも、本作と日本市場へ強い関心を示してくれたという嬉しい反応もありました。主催者としては、参加者が、有益な情報を持ち帰り、また来たいと思っていただきたいですね。今回参加したパートナーは、日本、中国、欧州、米国から11社25名におよび、日本からも開発者を初めて招いたことで、日本の状況を知ることができました。このような機会を通じて、今後さらに日本の開発会社との協業も目指していきたいと考えています。

知識とネットワークを育む場所、NDCPへまた戻ってきたい

First Strike Games CEO
ケビン・フランクリン氏（米国）

NDCPでは他にはない経験と有益な機会、またネクソンが事業展開をしている様々な市場の最新情報を通じて、ゲーム運用やユーザーの需要等の知識を得ることができました。共有されたインサイトや開発ノウハウは、私たちが事業を行う上で非常に貴重な情報であるとともに、ここでの他の開発者との出会いも素晴らしいものでした。世界的にヒットするゲームを開発したい者にとって、NDCPで示された展望と、創造の文化は、私たちがゲームを作る上でまさに必要なものです。ここで得た関係を引き続き育み、継続して学べることを期待し、来年またこのイベントに戻ってくることを非常に楽しみにしています。

QC Games CEO ダラス・ディッケンソン氏（米国）

QC Gamesは、約2年間ネクソンと協業しています。今回が2回目の参加になりますが、NDCPの価値を説明する最も重要な言葉は「グローバル」だと感じています。NDCPでは、韓国、中国、カナダ、米国、欧州等の開発者と出会い、参加者全員から多くを学びました。ネクソンのパートナーを集め、アジア地域におけるゲーム配信の複雑さや成功事例を共有することは、大きな意味を持っていると思います。ゲームの新鮮さを保つための施策や実際のゲーム運用について学ぶことができ、常に変化する世界のゲーム市場の様々な課題や戦略について他の開発者と一緒に議論することは、とても貴重な機会でした。

編集後記　ネクソンのゲーム業界への取り組み、NDCの特集はいかがでしたでしょうか？開催期間中、登壇者同士の活発な意見交換や、来場者との交流も見られ、会場は熱気に包まれており、今後のゲーム業界へのさらなる期待感にあふれていました。引き続きネクソンでは、業界全体の発展に資する取り組みを積極的に推進してまいります。

(1) Game Developers Conferenceの略で、米国で毎年開かれるゲーム開発者向け会議
(2) Computer Entertainment Developers Conferenceの略で、日本最大のゲーム開発者向け会議
(3) NDCは大学生から参加可能なイベント
(4) NDCの運営を支えるボランティア。学生を中心に毎年応募が殺到。30〜40名で構成されており、継続して参加するサポーターズも多数。

株式会社ネクソン 企業広報チーム／CorporatePR.Team@nexon.co.jp

Copyright © 2017 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.