



最高のコンテンツを作る会社

おもしろいゲームとは何か

より多くの人々を楽しませるにはどうすればよいのか

私たちはただひたすらにゲームづくりについて考えています。

世の中のどんなものより「絶対によいものを作る」という意志で

No.1を目指しています。



CEDEC

Computer Entertainment Developers Conference

2018



会期：2018年8月22日(水)～8月24日(金)

会場：パシフィコ横浜 会議センター

主催：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (CESA)
共催：日経BP社
後援：経済産業省、横浜市、一般社団法人情報処理学会、人工知能学会、
NPO法人 ソフトウェアテスト技術振興協会 (ASTER)、
日本バーチャルリアリティ学会

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

| 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



ゲームづくりは 次のステージへ

面白いゲームをつくることに関しては誰にも負けたくない

様々なバックグラウンドや知識を持った社員が集まることで生まれる、新たな刺激や発見

各分野のプロフェッショナルたちが密に連携することで、ゲームをもっとよいものへ

本気で世界を変える志を持つあなたを、DeNAはお待ちしております

株式会社ディー・エヌ・エーは **中途・キャリア採用を実施中** です。

挑み続けるDNAを持った皆様からのご応募をお待ちしております。

<https://dena.com/jp/recruit/career/gamecreator/>



DeNA

開催のご挨拶

主催



早川 英樹

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

CEDEC は、東京ゲームショウで併催していた技術勉強会を独立させ、1999年に第1回を開催して以降、規模を拡大してまいりました。現在では、国内最大のゲーム開発者向け技術交流会へと成長し、今年で20回目を迎えることとなります。

これまでCEDECの開催にあたりご協力いただきましたすべての関係者の皆さまに心からの感謝を申し上げます。

改めてこの20年を振り返ってみますと、ハードウェアやネットワーク技術の上で展開されるコンピュータエンターテインメントの進化は驚くべきもので、CEDECの開始当初は、未来の表現方法だったものが、現実かつ身近なものとなり、コンテンツの魅力が飛躍的に高める原動力となりました。

CEDEC 2018のテーマ「Fantasy becomes Reality」は、ここで語られる未来が、20年後に現実のものとなっていることを想定して名付けたキーワードです。

空想を現実にしていくため、CEDECも更なる進化を目指し、開発者コミュニティをベースに、最先端の開発技術や知見の集約を通じて、今後もコンピュータエンターテインメント産業のより一層の発展に貢献していきます。

後援



高木 美香

経済産業省 商務情報政策局 コンテンツ産業課 課長

CEDEC 2018が1999年の開催以来、20回目を迎えられる盛大に開催されますこととお慶び申し上げます。CEDECはコンピュータエンターテインメント産業の開発者の皆様一堂に会し、ノウハウを共有することで、業界の発展に大きく寄与されてきたものと存じます。

今年のテーマは「Fantasy becomes Reality (空想は現実になる)」となっています。コンピュータエンターテインメント産業は、CEDECに参加される皆様のご尽力の元、この20年間で技術の目覚ましい向上を続け、現代では誰もが思い描いた空想や夢の世界がAI、VR、AR、IoTといった先進技術を使って創出することが可能になっています。

経済産業省としても、様々な産業が繋がって発展していくためには今後も先進技術の発展がますます重要であると認識しており、2017年には先進コンテンツ技術による地域活性化促進事業として、VR、AR、ドローンやAI等の先進的な技術を用いて観光・スポーツ分野等の魅力をプロモーションするコンテンツ制作への支援等を行っております。

CEDEC 2018に集う皆様におかれましては、これまで培われてきた高度な技術を広く共有され、更なる技術発展が継続されることを期待しております。

CEDECに参加される皆様の交流が活発に行われ、更なるコンピュータエンターテインメント産業の発展に繋がるとを心よりご祈念申し上げます。

後援



林 文子

横浜市長

日本最大のコンピュータエンターテインメント技術カンファレンスであるCEDECが、開催20周年の節目を迎えられたことを、心よりお祝い申し上げます。全国から横浜へお越しいただきました出展者、関係者の皆様を、市を挙げて歓迎いたします。横浜開催も10回目となり、今年は、次世代を担う横浜の子どもたちの育成につながる機会を設けていただきました。改めて厚く御礼申し上げます。

さて、CEDECの会場周辺の「みなとみらい21」地区には、コンピュータエンターテインメント産業を含む多くの企業の本社・R&D拠点の立地が進んでおり、隣接する「関内」地区では多くのクリエイターやアーティストが活動しています。クリエイティブかつイノベティブな人々が集うCEDECは、横浜の街との共通点が大いにあると感じています。

また横浜市としても、時代の潮流を捉え新たなイノベーションを創出することを目指し、IoT推進に向けた産学官連携プラットフォーム「I・TOP横浜」を始動させており、イノベーションを担う人材が交流できる環境づくりにも取り組んでいます。今後様々な場面で、CEDECとの連携を深めていくことができればと考えております。

CEDEC 2018において、開催テーマである「Fantasy becomes Reality」のように、「空想を現実にする」技術と人の交流が生まれること、そして日本のコンピュータエンターテインメント産業が更に発展されることを、祈念しています。

スケジュール

会場全体図

基調講演

海外招待セッション

マチュートルハイパーセッション

エンビアリガ

プロダクション

ビジュアル

ビジネス&プロデュース

サウンド

ゲームデザイン

アカデミック基礎技術

インタラクティブセッション

展示コーナー

CEDEC AWARDS

■ CEDEC 運営委員会		
CEDEC 2018 における運営の基本方針決定、および企画・管理・運営・収支を統括します。運営委員会は CESA 技術委員からのメンバー、アドバイザー、事務局にて構成し、必要に応じワーキンググループを設置して進めます。		
委員長	中村 樹之	株式会社セガゲームス
副委員長	齊藤 康幸	株式会社ヘキサドライブ
	中西 哲一	株式会社バンダイナムコスタジオ
	南野 真太郎	株式会社 Cygames
■ セッション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	齊藤 康幸	株式会社ヘキサドライブ
サブリーダー	中西 哲一	株式会社バンダイナムコスタジオ
グループアシスタント	粉川 貴至	株式会社セガゲームス
	藤村 幹雄	株式会社ディー・エヌ・エー
エンジニアリング	星野 健一 (主担当)	株式会社 Cygames
	内村 創	株式会社ポリフォニー・デジタル
	佐藤 良	アマゾン ウェブ サービス ジャパン株式会社
	堀口 真司	グリー株式会社
	Remi Driancourt	株式会社スクウェア・エニックス
プロダクション	田口 昌宏 (主担当)	株式会社ヘキサドライブ
	古閑 学	株式会社 Cygames
ビジュアルアーツ	麓 一博 (主担当)	株式会社セガゲームス
	大下 岳志	株式会社トーセ
	櫻井 慶子	グリー株式会社
ビジネス&プロデュース	徳留 和人 (主担当)	株式会社スマイルブーム
	小倉 豪放	株式会社ディー・エヌ・エー
	下田 翔大	グリー株式会社
サウンド	鈴木 健太郎	株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント
	増野 宏之 (主担当)	株式会社 C R I ・ミドルウェア
	岸 智也	株式会社カブコン
ゲームデザイン	山田 倫之 (主担当)	株式会社カブコン
	遠藤 雅伸	東京工芸大学
	山口 誠	株式会社ディー・エヌ・エー
アカデミック・基盤技術	鳴海 拓志 (主担当)	東京大学
	三上 浩司	東京工科大学
	三武 裕玄	東京工業大学
海外招待トラック	Julien Merceron (主担当)	Bandai Namco Studios Inc.
	大坂 裕子	BlueCiel LLC
■ インタラクティブワーキンググループ		
インタラクティブセッションの公募の審査、招待セッションのリクルートを行います。		
リーダー	中西 哲一	株式会社バンダイナムコスタジオ
メンバー	木下 昌也	株式会社タイトー
	三上 浩司	東京工科大学
■ 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	南野 真太郎	株式会社 Cygames
メンバー	一條 貴彰	株式会社ヘッドハイ
	藤村 幹雄	株式会社ディー・エヌ・エー
■ スポンサーシップワーキンググループ		
現代のコンピュータエンターテインメント開発に欠かせない要素である、商用技術を提供されているスポンサーの皆様、CEDEC 参加者の皆様双方にとって、もっとも効果をあげられるようなスポンサーシップスキームを企画します。		
リーダー	後藤 誠	株式会社ゲーム・フォー・イット
メンバー	小高 輝真	株式会社ウェブテクノロジ
	嶋森 由香	株式会社 C R I ・ミドルウェア
■ 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、運営および 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	堀口 真司	グリー株式会社
メンバー	植原 一充	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
	粉川 貴至	株式会社セガゲームス
■ 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・企画およびコンピュータエンターテインメント開発の進歩へ顕著な功績のあった技術および開発者を表彰する、CEDEC AWARDS の企画、運営を行います。		
リーダー	南野 真太郎	株式会社 Cygames
メンバー	金久保 哲也	株式会社バンダイナムコスタジオ
	古賀 豊	株式会社コーエーテクモゲームス
	鈴木 健太郎	株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント
■ インターナショナルアドバイザー		
CEDEC の国際化や海外招待トラックについてアドバイスをを行います。		
リーダー	Julien Merceron	Bandai Namco Studios Inc.
■ 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	稲見 昌彦	東京大学
	今給黎 隆	東京工芸大学
	輪木 健栄	日本マイクロソフト株式会社
	河本 健太郎	株式会社バンダイナムコスタジオ
	塚越 晋	株式会社セガゲームス
	土田 善紀	株式会社スクウェア・エニックス
	松山 洋	株式会社サイバーコネクトツー
	三宅 陽一郎	株式会社スクウェア・エニックス
	宮下 芳明	明治大学
	梁瀬 洋平	Unity Technologies Japan
	渡辺 量	株式会社バンダイナムコスタジオ
■ フェロー		
	松原 健二	株式会社セガゲームス
	斎藤 直宏	株式会社バンダイナムコスタジオ
	庄司 卓	株式会社セガゲームス
	植原 一充	株式会社コナミデジタルエンタテインメント

所属は、原則として 2018 年 8 月 10 日現在のものです。表記は所属会社での表記を優先しています。

■ 受講にあたって	
<ul style="list-style-type: none"> セッションの受講はご希望のセッション会場へ直接お越しください。セッション中の「途中入場」「途中退出」は可能となっております。 受講パスはセッション入場時に確認いたしますので会場内では常に身につけて頂くようお願いいたします。 セッション中は携帯電話、スマートフォンは電源を切るかマナーモードに設定をお願いいたします。 会場内での飲食は、メインホール内を除き可能となっております。喫煙は 1 階、3 階の喫煙所をご利用ください。 	
■ バーコード付き受講パス	
<p>スポンサーセッション会場や展示コーナーにおきましては、協賛社から受講パスの提示を求められる場合がございます。協賛社が受講パスのバーコード情報を読み取った場合には、受講申込み時にご登録いただいたお客様の個人情報、主催者から当該協賛社（バーコードを読み取った会社）に第三者提供いたします。</p> <p>なお、協賛社に提供した個人情報は各社それぞれの責任において管理され、当該協賛社より製品・サービス・セミナーなどのご紹介やご案内（DM 等を含む）のために利用されることがあります。</p>	
■ セッション中の撮影、SNS 投稿	
<ul style="list-style-type: none"> セッション中の写真撮影、SNS への投稿は可能です。ただしシャッター音の出る機器での撮影は禁止となっております。撮影時はシャッター音の出ないカメラ、アプリ等で撮影をお願いいたします。なおセッションによっては写真撮影、SNS 投稿が禁止の場合もございます。場内アナウンスや掲示でご確認ください。公式ハッシュタグは #CEDEC2018 です 撮影した画像は個人使用や社内の報告書等の使用にとどめて頂き、Blog 等での、不特定多数へ向けた全内容の書き写し公開等は、ご遠慮いただきますようお願いいたします。 すべてのセッションにおいてビデオ撮影・録音は禁止です。 	
■ セッションアンケート	
セッションごとに無記名の参加者アンケートを実施しております。集計結果は講演者へフィードバックするとともに、今後のセッション構成の検討等にも活用いたしますので、是非ご記入頂きますようお願いいたします。	
■ Wi-Fi ネットワーク	
会場内では来場者用 Wi-Fi ネットワークを構築・ご提供しております。なるべくこちらをご利用頂き、会場での Wi-Fi ルータやテザリングの使用はお控え頂きますよう、お願いいたします。	
SSID: CEDEC Free-Wifi by Unity	Sponsored by 
パスワード: unitycedec	
■ セッション資料の公開	
会期中より順次、CEDiL(CEDEC Digital Library) で公開します。CEDiL では過去の CEDEC の資料等が無料で閲覧できます。CEDiL ウェブサイト (http://cedil.cesa.or.jp/)	
■ タイムシフト配信	
<ul style="list-style-type: none"> レギュラーパスまたはタイムシフトパスをお申込み頂いた方にご利用いただけます。 デイリーパス、エキスポ&スポンサーパス、エキスポパスにはタイムシフト視聴権は含まれておりません。視聴されたい場合は、CEDEC 公式ウェブサイトよりタイムシフトパスをお申し込み下さい。(販売は 8 月 24 日 (金) 19 時まで) タイムシフト配信の視聴期間は 8 月 23 日 (木) 午前 10 時から 9 月 2 日 (日) 23 時 59 分までとなります。各セッション動画は、講演が行われた翌日の午前 10 時から視聴可能となります。スポンサーセッションは 8 月 27 日 (月) から視聴可能となります。 ※タイムシフト配信の詳細については、CEDEC 公式ウェブサイトをご覧ください。 	
■ 優先席について	
各セッション会場には、車いすの方、けがや妊娠されている方など、一般席での聴講が困難な方がご利用可能な優先席をご用意しております。2 階総合受付または各セッション会場入り口のスタッフにお申し出ください。	
■ ドリンク配布コーナー (1 階、2 階)	
1 階および 2 階にて無料でドリンクをお配りしております。 Sponsored by  	
(配布は数が無くなり次第終了します)	
■ オリジナルトートバッグ	
引換所: 1 階および 2 階 (時間により場所が異なります)。お渡しには引換券が必要になります。	
■ 落とし物、急病人等緊急時	
落とし物をした、急に気分が悪くなった、けがをした等ありましたら、お近くのスタッフまたは、2F 総合受付までお知らせください。会期後は CEDEC 事務局 (TEL:03-6869-0713) までお問い合わせください。	
■ 会期中のイベント	
8 月 22 日 (水)	
<ul style="list-style-type: none"> 懇親パーティー Welcome Reception (19:15 ~ 21:15) 会場: 世界のビール博物館 ランドマークプラザ ドックヤードガーデン B2F (みらい横丁 内) ※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。 	
<ul style="list-style-type: none"> プラチナスponsor  	
8 月 23 日 (木)	
<ul style="list-style-type: none"> CEDEC AWARDS 2018 発表受賞式 (17:50 ~ 19:15) 会場: メインホール 最優秀賞の投票を 8 月 22 日 (水) 19 時まで受付中です。 https://2018.cedec.cesa.or.jp/mypage/login 	
<ul style="list-style-type: none"> 懇親パーティー Developers' Night (19:30 ~ 21:30) 会場: 5F 「501+502」 参加費用 お一人様 5,000 円 / 税込 (立食形式: フリーフード、フリードリンク) チケットは、8 月 22 日 (水)・23 日 (木) の 9 時 15 分より 2F 総合受付にて販売いたします。 	
<ul style="list-style-type: none"> プラチナスponsor  ゴールドスponsor   プラチナスponsor  	

CEDEC 開催 20 周年にあたり、これまで基調講演にご登壇いただいた方々よりコメントを頂きましたので紹介いたします。
(※敬称略、所属は 2018 年 8 月 1 日現在)

宮本 茂
任天堂株式会社
代表取締役 フェロー

たかだか40年程度のビデオゲームの歴史のなかでCEDECが始まってもう20年！ ちょうど半分になります。そして、ビデオゲームの制作には技術の進歩と修得の両方が必要なことが多くの開発者に理解されるようになりました。今後の活動にも期待しています。

講演タイトル
どこから作ればいいんだろ？ (2008年)
どこから作ればいいんだろ？から 10年 (2018年)

二見 鷹介
株式会社バンダイナムコエンターテインメント
CE 事業部 プロデューサー

CEDEC 20周年おめでとうございます。小説の『SAO』から始まった仮想世界の物語。VR、MR、AIをテーマにした物語に現代の技術が追いついき、本物になりつつある。そんな夢のあるこのゲーム業界を皆さんと一緒に盛り上げていければと思います。

講演タイトル
『ソードアート・オンライン』仮想から現実へ。小説とゲーム技術のお話。
～ソードアート・オンラインが現実になる日まで。～ (2017年)

川島 優志
Niantic, Inc.
アジア統括本部長 兼 エグゼクティブプロデューサー

CEDEC20周年、おめでとうございます。運営の中村さんや三宅さんは、サンフランシスコのNianticまで基調講演の説明に来てくださり、その情熱に深く感銘を受けました。ゲームの持つ、人をつなぎ育ててくれる力が、その歴史と共にさらに花開いていくのをこれからも楽しみにしています。

講演タイトル
GO OUTSIDE! Adventures on foot (2017年)

上杉 裕世
OMNIBUS JAPAN INC.
VFX SUPERVISOR

CEDEC 2012にて「デジタル制作環境におけるアナログマインド」という壮大なテーマで登壇させていただきました。20周年、おめでとうございます。今後もクリエイターにインスピレーションを与え続ける場として益々の発展を期待します。

講演タイトル
デジタル製作環境におけるアナログマインド (2012年)

奥山 清行
工業デザイナー
KEN OKUYAMA DESIGN 代表

私がCEDECの基調講演を行ったのは2011年になりますが、当時とはコンピューティングの性能やエコシステムが大きく変わりました。その大きな変化の中で常に先を読みイノベーションを起こす姿勢はデザイナーとして常に実践している事です。今後も開発者の皆様に期待します。

講演タイトル
「ムーンショット」デザイン幸福論 (2011年)

瀬名 秀明
作家

CEDEC 20周年おめでとうございます！ CEDEC 2010で講演したとき熱気に圧倒されました。こんなに反応がよくて演者を鼓舞して下さる会場は他にない！ と嬉しく思ったものです。皆でひとつになって楽しめるCEDECに、これからも期待します。

講演タイトル
ゲームの知能と小説の感覚ヒトの宇宙の究極(?) 問題を考える (2010年)

野村 達雄
Niantic, Inc.
『ポケモン GO』ゲームディレクター / シニアプロダクトマネジャー

CEDEC20周年おめでとうございます。2017年度は光栄にも基調講演の機会をいただくとともに、幾つかの講演を拝聴し、多くを学ばせていただきました。特に任天堂の「ゼルダの伝説BotW」に関する講演は、内容の質の高さ、学びの多さに感嘆するばかりでした。また、ゲーム業界に長く携わられている方々と出会える、またとない素晴らしい機会でした。ゲーム開発に関わる者として、これからの業界の発展、そして関係者をつなぐハブ、学びの場としてのCEDECが更に発展していくことを願っております。

講演タイトル
GO OUTSIDE! Adventures on foot (2017年)

堀井 雄二
ゲームデザイナー

CEDECさま、20周年、本当におめでとうございます。ゲーム開発者のための講演ということで、ポケム2回ほど講演に立たせてもらったことがありますが、若い開発者たちの熱気が伝わってきて嬉しかったです。今後も、ゲーム業界のため、益々の発展をお祈りしています。

講演タイトル
国民的ゲームとは何か? ~ドラゴンクエストの場合~ (2009年)
ドラゴンクエストへの道
～ドラゴンクエスト 30周年を迎えて～ (2016年)

齊藤 陽介
株式会社スクウェア・エニックス
プロデューサー

CEDEC 20周年おめでとうございます。(主に運営の皆様) これからも頑張ってください。大変だとは思いますが、30周年、40周年、50周年を迎えられるよう応援しております！

講演タイトル
ドラゴンクエストへの道
～ドラゴンクエスト 30周年を迎えて～ (2016年)

松原 健二
株式会社セガゲームス 代表取締役社長 COO

CEDECはビデオゲーム開発者が知識・経験を共有し、互いに刺激し合う仲間と繋がる場です。この規模と品質を有するイベントが開発者自身にて運営されることは、世界でも稀有でしょう。これからも新たな価値を届け、生活を豊かにするエンターテインメントが社会に広がることを期待します。

講演タイトル
コーエーの目指すエンターテインメント
サービス戦略について (2007年)
CEDECの10年、これからの10年 (2008年)
CEDECとは? -そのもたらす価値の追求- (2010年)

原島 博
東京大学名誉教授

2009年のCEDECの基調講演で、いままでは技術依存で成長した発展途上期。これからの成熟期には、さまざまなタイプのゲームが登場する、ゲームはこれから面白くなるとのエールを送らせていただきました。期待しています。

講演タイトル
情報技術はどこへ行くのか? -主役は交代している- (2009年)

小口 久雄
セガサミークリエイション株式会社
代表取締役社長

祝！ CEDEC 20周年
「空想は現実になる」・・・か。映像技術の進化は目覚ましい。まさにその通りだ。しかし「空想は空想のままで」が都合のいいこともたくさんある。エンターテインメントだからいるんな遊びがあっていい。リアルな戦闘をした後は2Dキャラと戯れるのもまた楽し。

講演タイトル
「あそびをつくる」・・・その本質とは (2007年)

中村 伊知哉
慶應義塾大学大学院
メディアデザイン研究科 教授

祝20年。ゲーム大国ニッポンを支えるエンジンがCEDECです。3年前「つくる、ということ。」というお話を差し上げましたが、eスポーツの本格化やAI・IoTなど技術の進化を展望すると、ますます「つくる人」の価値が高まります。100周年を目指し、一層の発展を！

講演タイトル
つくる、ということ。(2015年)

真鍋 大度
株式会社ライゾマティクス
取締役 ライゾマティクスリサーチ ディレクター

これからもエンタメの最前線、トレンドを集約し、発信する場所としてたくさんの人をインスパイア続けてください。応援しています。

講演タイトル
Data Art and Entertainment (2015年)

日野 晃博
株式会社レベルファイブ
代表取締役社長 / CEO

CEDEC20周年おめでとうございます！ 実はレベルファイブも今年で20周年なんです。同級生ですね！

CEDECは、クリエイター同士の数少ない交流の場なので、大事なイベントだと考えています。我々、福岡の会社としても、CEDEC+KYUSHUを運営させていただいており、その意義深さを実感しております。これからもCEDECを盛り立てていきたいですね！

講演タイトル
妖怪ウォッチ ゲーム・アニメ・映画・漫画・玩具
～各界クリエイター共同戦線～ (2015年)

浜村 弘一
株式会社 Z プレイン
取締役会長 ファミ通グループ代表

各社の開発事例が惜しげもなく共有されるCEDEC。そこは知見を得た側はもちろん、披露をした側にもさらなる進化へのヒントが得られる場にもなります。プレーヤーを驚かすゲームが生み出されるための原動力となるCEDEC。ますますの盛況、期待しています。

講演タイトル
ゲーム産業次世代への展望と、そこに求められる開発者の資質とは (2006年)
未来に向けて広がるゲームビジネスの可能性 (2007年)

泉水 敬
株式会社マーベラス
代表取締役副社長 COO

CEDEC 20周年おめでとうございます。これまでゲーム開発の環境が刻々と変化する中で、CEDECは常にタイムリーな情報発信の場として大きな役割を担ってきています。これからも最新の技術情報を共有する開発者のコミュニティとして発展し続けることを期待しています。

講演タイトル
マイクロソフトが提供するゲームプラットフォームの世界 (2006年)



過去の基調講演

■2017年
『ソードアート・オンライン』仮想から現実へ、小説とゲーム技術のお話。
～ソードアート・オンラインが現実になる日まで。～
川原 礪 作家
原田 勝弘 株式会社バンダイナムコエンターテインメント
Worldwide Planning & Development Unit 部長
ゲームディレクター / チーフプロデューサー
二見 鷹介 株式会社バンダイナムコエンターテインメント
CS事業部 プロダクションディビジョン プロデューサー

"GO OUTSIDE! Adventures on foot"
川島 優志 Niantic, Inc. Director of Asia Pacific operations
野村 達雄 Niantic, Inc.

■2016年
画像を調理する：面白く、役に立ち、ストーリーのある研究開発のすすめ
金出 武雄 カーネギーメロン大学 ロボット研究所 ワイカカー記念全学教授

ドラゴンクエストへの道 ～ドラゴンクエスト30周年を迎えて～
堀井 雄二 ゲームデザイナー
齊藤 陽介 株式会社スクウェア・エニックス
執行役員 エグゼクティブ・プロデューサー

■2015年
つくる、ということ。
中村 伊知哉 慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科 教授

Data Art and Entertainment
真鍋 大度 ライゾマティクス Rhizomatiks Research

妖怪ウォッチ ゲーム・アニメ・映画・漫画・玩具～各界クリエイター共同戦線～
日野 晃博 株式会社レベルファイブ代表取締役社長/CEO

■2014年
ウェアラブルコンピューティングの動向とウェアラブルゲームへの展開
塚本 昌彦 神戸大学大学院 工学研究科 教授

物語の力
沖方 丁 作家

これからのゲームとゲームクリエイター
名越 稔洋 セガ 取締役 COO

■2013年
アンドロイド・ロボット開発を通した存在感の研究
石黒 浩 ロボット学者 大阪大学教授 (特別教授)

クリエイターと社会のつながり方～アイデアをリアルに
佐渡島 庸平 コルク 代表取締役社長
川田 十夢 AR3兄弟

開発讃歌
森下 一喜 ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社
代表取締役社長CEO 兼
企画開発部門統括エグゼクティブプロデューサー

■2012年
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ー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

デジタル製作環境におけるアナログマインド
上杉 裕世 ILMシニアマッドアーティスト

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

■2011年
未踏宇宙を拓くはやぶさ探査機搭載イオンエンジン
國中 均 宇宙航空研究開発機構 宇宙科学研究所

ムーンショット デザイン幸福論
奥山 清行 工業デザイナー / KEN OKUYAMA DESIGN 代表

情報化社会、インターネット、デジタルアート、日本文化
猪子 寿之 チームラボ 代表取締役社長

■2010年
Defying Gravity: The Art of Tangible Bits 重力に抗して:タンジブルビット
石井 裕 マサチューセッツ工科大学 教授

ゲームの知能と小説の感覚 ヒトの宇宙の究極(?) 問題を考える
瀬名 秀明 作家

CEDECとは? -そのもたらす価値の追求-
松原 健二 CEDECフェロー

■2009年
情報技術はどこへ行くのか? -主役は交代している-
原島 博 東京大学 名誉教授

慣れたら死ぬぞ
富野 由悠季 アニメーション監督・原作者

国民的ゲームとは何か?～ドラゴンクエストの場合～
堀井 雄二 ゲームデザイナー

■2008年
どこから作ればいいんだろ?
宮本 茂 任天堂株式会社 専務取締役 情報開発本部長

CEDECの10年、これからの10年
松原 健二 株式会社コーエー 代表取締役社長
CESA 副会長 兼 技術委員会委員長

ゲームというビジネス、ビジネスというゲーム
稲船 敬二 株式会社カプコン 常務執行役員 開発統括本部長兼オンライン事業統括
株式会社グレッツ 代表取締役社長

■2007年
「あそびをつくる」・・・その本質とは
小口 久雄 株式会社セガ 代表取締役副社長

コーエーの目指すエンターテインメントサービス戦略について
松原 健二 株式会社コーエー 代表取締役執行役員社長 COO

未来に向けて広がるゲームビジネスの可能性
浜村 弘一 株式会社エンターブレイン 代表取締役社長

■2006年
日本のゲーム業界の今後
和田 洋一 株式会社スクウェア・エニックス 代表取締役社長

ゲーム産業次世代への展望と、そこに求められる開発者の資質とは
浜村 弘一 株式会社エンターブレイン 代表取締役社長 ファミ通グループ代表

マイクロソフトが提供するゲームプラットフォームの世界
泉水 敬 マイクロソフト株式会社 執行役員 ホール&エンターテインメント担当 Xbox事業本部長

(※敬称略、所属は講演時を記載)

Table with columns: セッションタイトル, 講演者名, タイムシフト配信, セッション会場. Contains session details for 9:45-11:05, 11:20-12:20, 13:30-14:30, and 14:50-15:50.

Table with columns: セッションタイトル, 講演者名, タイムシフト配信, セッション会場. Contains session details for 14:50-15:15, 15:20-15:45, 16:30-17:30, and 16:30-16:55.

Legend for session types and difficulty levels. Includes icons for KN (基調講演), ENG (エンジニアリング), PRD (プロダクション), VA (ビジュアルアーツ), BP (ビジネス&プロデューサー), SND (サウンド), GD (ゲームデザイン), AC (アカデミック・基盤技術), 海外招待セッション, collaboration (団体招待セッション), プラチナスポンサーセッション, ゴールドスポンサーセッション, シルバースポンサーセッション, 難易度 (甘口, 中辛, 辛口, 激辛), 特別招待セッション, スポンサーセッション, 同時通訳 (英→日), 逐次通訳 (英→日), UE4 関連セッション, Unity 関連セッション.

懇親パーティー Welcome Reception (Speakers Only)
プラチナスポンサー SPARK
日時: 8月22日 (水) 19:15~21:15
会場: 世界のビール博物館 ランドマークプラザ ドックヤードガーデン B2F (みらい横丁 内)
※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。

Table with columns: セッションタイトル, 講演者名, タイムシフト 配信, セッション会場. Contains session details for 10:00-11:00, 10:00-10:25, 10:30-10:55, 11:20-12:20, 11:20-11:45, 11:20-12:20, 11:50-12:15, 13:30-14:30, 13:30-14:30, 13:30-13:55, 13:30-14:30.

Table with columns: セッションタイトル, 講演者名, タイムシフト 配信, セッション会場. Contains session details for 14:00-14:25, 14:50-15:50, 14:50-15:15, 15:20-15:45, 16:30-17:30, 16:30-16:55, 16:30-17:30, 17:00-17:25, 17:50-19:15, and CEDEC AWARDS 2018発表授賞式.

懇親パーティー Developers' Night. Includes logo for Unreal Engine, date/time (8/23 19:30-21:30), location (501+502), and fee (5,000 yen/tax included).

セッションタイトル	講演者名	タイムゾ ン	セッション会場
9:45~11:05 基調講演			
KN	インターネット文明における空想と現実	あり	メインホール
11:20~12:20			
GD	フィールドとモンスターの制作工程から読み解く「モンスターハンター:ワールド」のゲームデザイン	あり	メインホール
SND	『コレジャナイ』とはいっせない「ANUBIS ZONE OF THE ENDERS:MYRS」のイマーシブオーディオ制作	なし	301
ENG	『ウイニングイレブン 2019』テンポラル・スベールアップサンプリングの新しいアプローチ	あり	302
BP	HTML5ゲームの新しい潮流と開発手法	あり	303
AC	確率的ライトカリング-基礎から動的コースティクスの描画まで-	あり	304
SND	リニアとノンリニアの融合! VRコンテンツ制作の未来	あり	311+312
VA	IndyZone-SideFXセミナー:アートディレクションとプロシリアル法の実用的共生	あり	313+314
ENG	VR/AR/MRの融合:高実在感コンテンツの未来	あり	315
ENG	ハイエンド3Dグラフィックスプログラムの育成と議論~育成の実例を交えて	あり	413
ENG	モバイルブラウザ上で実現させた「アイドルマスター シャイニーカラーズ」の作り方	あり	414+415
VA	パペットアニメーション制作に垣間見るCG映像表現へのインスピレーションとライカで働くということ	あり	501
PRD	アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ 制作事例 グラフィックスの超品質化をいかに短期間で実現するか?大型アップデート成功のための開発手法	あり	502
AC	言語と身振りを通じた人と自然な会話ができるキャラクター人工知能の実現	あり	503
BP	メディアが語るインディーゲームPR術「つくて半分、知ってもらって半分」	あり	511+512
11:20~12:20 ワークショップ			
ENG	Photonでリアルタイムマルチプレイヤーゲームを作ろう!2018版!	なし	513
13:30~14:30			
VA	「モンスターハンター:ワールド」世界観構築とデザインの関係性	あり	メインホール
ENG	HDRへの取り組みについて	あり	301
SND	KORG GadgetをNintendo Switchで実現!本格的音楽制作ソフトのゲームの発展とは?	あり	303
ENG	SECCON 2018 x CEDEC CHALLENGE ゲームセキュリティチャレンジ	あり	304
PRD	最高のコンテンツを支えるカスタマーサポートの体制	なし	311+312
ENG	HTML5メッセージゲームのクロスプラットフォーム対応手法	あり	315
BP	ビデオゲーム黎明期の開発資料を紐解く ナムコ開発資料のアーカイブ化とその活用	あり	413
SND	Blade Runner: Revelations + VR + モバイル + Daydream のVRオーディオ制作とチャレンジ	あり	414+415
GD	Saya -Virtual Human Projects-	あり	501
PRD	中堅人材育成プログラム「VIRTUAL無茶振り道場」	あり	502
ENG	ゲームAI技術20年の進化とこれから	あり	503
13:30~14:30 ワークショップ			
ENG	PlayCanvasで作る!HTML5/WebGL 2Dゲーム開発ワークショップ	なし	513
13:30~13:55 ショートセッション			
ENG	機能横断チームでアプリを効率よく開発しよう!	あり	302
ENG	ゲーム開発における品質と開発スピードの両立	あり	313+314
AC	フォトグラメトリで質感をキャプチャする	あり	511+512
14:00~14:25 ショートセッション			
ENG	『アナザーエデン 時空を超える猫』における“ツール運営”事例 ~開発ツールの運用で学んだこと~	あり	302
PRD	ディライトワークス流、プロジェクトマネージャー入門 ~FGO PROJECTを支える制作進行テクニク~	なし	313+314
AC	非均一半透明材質の拡散パラメータに対する高圧縮率データ削減法	あり	511+512
14:50~15:50			
PRD	「モンスターハンター:ワールド」飛躍を支えた3つの開発改革	あり	メインホール
AC	ITの未来を語る:PlayStation® x IT 教育が つくる次世代エンタテインメント	なし	301
SND	劇伴作曲家の生き様	あり	303
GD	ゲームデザイナー/プランナーが、プロデューサー/ディレクターのイメージを形にする視点・手法	あり	304
PRD	バージョン管理ツールPerforceにおける負荷分散および障害対策の構成	なし	311+312
ENG	Enlightenによる効率的なライティングワークフロー ~『ウイニングイレブン 2019』における写実的な絵作りの秘訣~	あり	313+314
ENG	VR空間で酔わない移動方法の実現!	あり	315
AC	現実世界で新しいスポーツ競技を作るためのプラットフォーム	あり	413
VA	ウェアラブル端末でのフォントのあり方とは?	あり	414+415

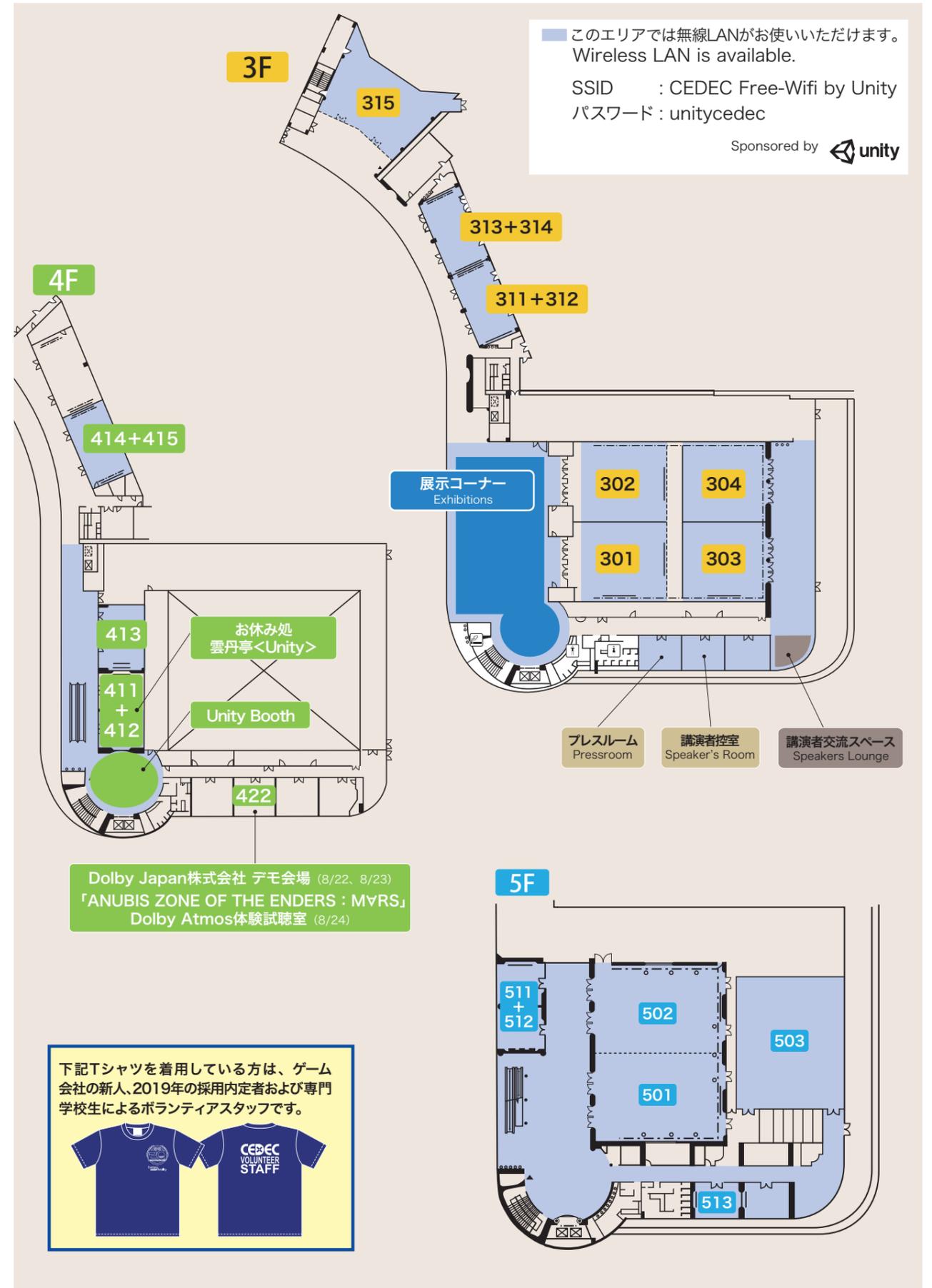
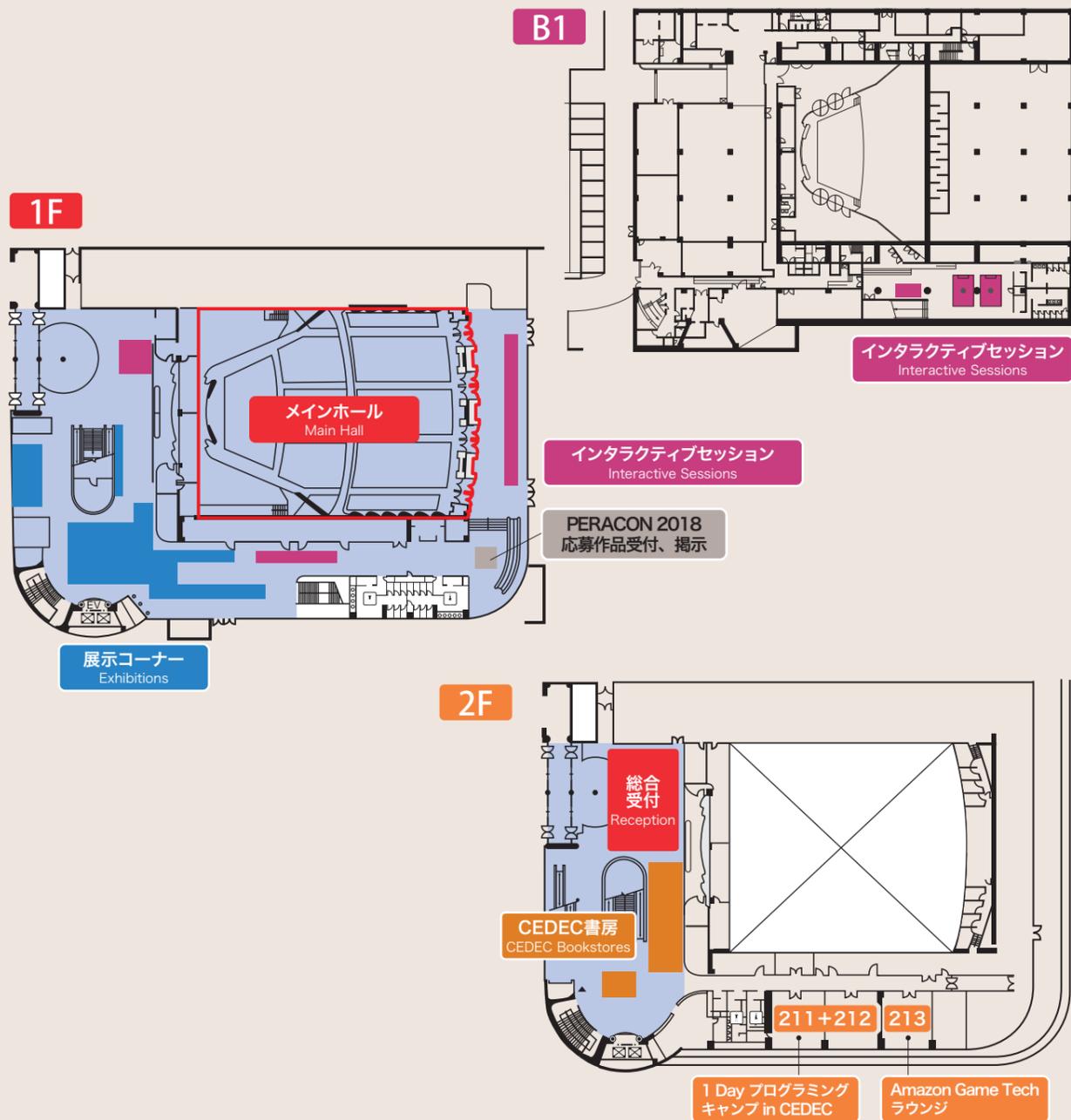
セッションタイトル	講演者名	タイムゾ ン	セッション会場
VA	プリンセスコネクト!Re:Dive 制作事例 ~UIを高速かつ高品質にするためのプロトタイプ開発のスヌメ!~	あり	501
ENG	グラフィックスエンジニア向け実践ディープラーニング	あり	502
PRD	1万人規模音楽ライブからトークイベントまで、バーチャルキャラクターをリアルイベントへ召喚する技術	あり	503
BP	俺の嫁喚き置開発レポート ~Gatebox開発で追求した実在感と飽き問題へのアプローチ~	あり	511+512
14:50~15:15 ワークショップ			
ENG	Photonでリアルタイムマルチプレイヤーゲームを作ろう!2018版!	なし	513
14:50~15:15 ショートセッション			
ENG	サーバレスアーキテクチャによるゲームサーバ開発	あり	302
15:20~15:45 ショートセッション			
ENG	WebAssemblyによるHTML5 ゲーム開発	あり	302
16:30~17:30			
ENG	「モンスターハンター:ワールド」の最適化事例 現代機のスペックを活かすための取組	あり	メインホール
SND	3D オーディオによるプレイヤー体験の拡張: イマーシブな音場表現の制作	なし	301
VA	空撮フォトグラメトリ技術とレーザースキャン技術の融合による 広大な現実空間の3Dデータ化方法	あり	303
ENG	「うたの☆プリンスさまっ♪ Shining Live」~コンテンツの強みを生かしたサウンド・演出テクニク~	あり	311+312
ENG	アマゾンのゲーム開発・運営向けサービス群の活用方法をご紹介!	あり	313+314
ENG	『逆転オセロニア』におけるAI活用 ~ゲーム運用における取り組みとノウハウ~	あり	501
VA	『ファイナルファンタジーXIV』におけるTA業務 ~長期運営タイトルにおけるTAの役割~	あり	502
BP	この1時間でゲーム実況業界の全てがわかる!? ゲーム実況の過去・現在・未来	あり	503
GD	ゼロから始めるノードスクリプティング	あり	511+512
16:30~16:55 ショートセッション			
ENG	SINoALICE -シノアリス-におけるUnity活用術	あり	302
VA	FINAL FANTASY XVIにおける料理 “限界に挑んだグラフィック表現とその活用法”	あり	315
BP	勉強会を開きたい ~大学や地方自治体から支援を受ける方法	あり	413
ENG	セキュリティ会社のエンジニアが伝えたい2018年のチート事情	あり	414+415
16:30~18:50			
AC	第4回人狼知能大会	あり	304
17:00~17:25 ショートセッション			
ENG	SINoALICE -シノアリス- それは最高の「未曾有アクセス」	あり	302
PRD	チーム内の開発環境、本当に揃ってますか?	あり	315
ENG	3Dリアルマップを用いたモバイルゲーム開発における課題とその解決方法	あり	414+415
17:50~18:50			
ENG	ゲーム開発マニアックス 「リアルタイムレイトレーシング時代のゲームグラフィックスを考える」	あり	メインホール
GD	PERACON2018	あり	302
ENG	真のリアリティを実現するクロノスの オープンスタンダードAPI: WebGL, gITFを中心に主要API最新情報ご紹介	あり	303
BP	ブロックチェーンを使ったゲームの開発におけるポイントと注意点	あり	315
ENG	ゲーム開発で活用するAWSの機械学習サービスの紹介	あり	313+314
ENG	プロジェクション型多人対戦シューティング 『SPACE INVADERS GIGAMAX』を実現するための技術	あり	413
BP	『逆転オセロニア』が実践した“コミュニティと共創するゲーム運営”	あり	501
VA	効率化とクオリティを両立したハイエンドキャラクターモデルワークフロー	あり	502
PRD	パネル: ゲーム開発における、機械学習の応用。開拓者は要望・方向性・工夫を語る~	あり	503
ENG	ゲーム開発に最適なサーバーサイドKotlin ~Kotlinの導入と基盤ができるまで~	あり	511+512
17:50~18:15 ショートセッション			
ENG	「モンスターハンター:ワールド」におけるファイル/O最適化	あり	311+312

KN 基調講演 **ENG** エンジニアリング **PRD** プロダクション **VA** ビジュアルアーツ **BP** ビジネス&プロデュース **SND** サウンド **GD** ゲームデザイン
AC アカデミック・基盤技術 **海外招待** 海外招待セッション **collaboration** 団体招待セッション **PR** プラチナスポンサーセッション **PR** ゴールドスポンサーセッション **PR** シルバー
 スポンサーセッション **特別招待** 特別招待セッション **PR** スポンサーセッション **同時通訳 (英▶日)** **逐次通訳 (英▶日)**
難易度 **甘口** (19分未満のセッション) **中辛** (この分間の中心セッション) **辛口** (20分超のセッション) **激辛** (25分超のセッション)
UE4 関連セッション **Unity** 「Unity」関連セッション

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



- 5F セッション会場
- 4F セッション会場
- 3F セッション会場、展示コーナー
- 2F エントランス、総合受付、CEDEC 書房
- 1F メインホール、展示コーナー
インタラクティブセッション
- B1 インタラクティブセッション



スケジュール
会場全体図
基調講演
海外招待
セッション
スポンサーセッション
エンビアライブ
プロダクション
ビジュアルアート
ビジネス&
サウンド
ゲームデザイン
アカデミック
基礎技術
インタラクティブ
展示コーナー
AWARDS

ビジネスを成長させましょう

AppLovin はあなたのビジネス成長を支援します。

収益向上や大規模なユーザー獲得など、
 + 様々なビジネス目標の達成を加速させます。



APPLOVIN

www.applovin.com/jp

@AppLovin_JP facebook.com/AppLovinJP

8月22日(水) 9:45~11:05 タイムシフト配信：あり メインホール
「どこから作ればいいのか？から10年」



宮本 茂
 任天堂株式会社
 代表取締役 フェロー

■プロフィール
 1952年京都府生まれ。1977年金沢美術工芸大学工業デザイン専攻卒業、任天堂株式会社入社。1981年デザイン及び監督した業務用ゲーム機『ドンキーコング』が日米で大ヒット。その主役として生まれた「マリオ」は今や任天堂の顔となっている。
 その後もファミリーコンピュータ、ゲームボーイ、ニンテンドーDS、Wiiなどでの『ゼルダの伝説』シリーズを始め名作ソフトを多数手がけ、世界のゲーム業界を牽引。
 1998年にはアメリカのゲーム業界人で作るインタラクティブ芸術科学アカデミーの「ゲーム殿堂」入り第1号に選ばれ、フランスのレジオン・ドヌール勲章、イギリスのBAFTA「Academy Fellowship」、スペインのアストゥリアス皇太子賞など世界で高く評価を受けている。

■セッションの内容
 10年前（2008年）のCEDEC基調講演内容を振り返りながらゲーム制作の現状について話します。

8月24日(金) 9:45~11:05 タイムシフト配信：あり メインホール
インターネット文明における空想と現実



村井 純
 慶應義塾大学
 環境情報学部教授
 大学院政策・メディア研究科委員長

■プロフィール
 工学博士（慶應義塾大学・1987年取得）
 1984年日本初のネットワーク接続「JUNET」を設立。1988年インターネット研究コンソーシアムWIDEプロジェクトを発足させ、インターネット網の整備、普及に尽力。初期インターネットを、日本語をはじめとする多言語対応へと導く。内閣高度情報通信ネットワーク社会推進戦略本部（IT総合戦略本部）有識者本部員、内閣サイバーセキュリティセンターサイバーセキュリティ戦略本部本部員、IoT推進コンソーシアム会長他、各省庁委員会の主査や委員などを多数務め、国際学会等でも活動。
 2013年「インターネットの殿堂（パイオニア部門）」入りを果たす。「日本のインターネットの父」として知られる。
 著書に「インターネット」（岩波新書）、「角川インターネット講座」第1巻「インターネットの基礎 情報革命を支えるインフラストラクチャー」（角川学芸出版）他多数。

■セッションの内容
 技術や機械の発達とそれに伴う社会制度の整備などにより、人知が進み、精神的や物質的に生活が豊かになった状態を文明と呼ぶとしたら、私達は「インターネット文明」を確立したことになる。2017年に全人口の半分以上を越える数の人がインターネットに参加したことにより、残りの人類の参加は時間の問題となった。インターネット専用の低軌道衛星の計画が進み、地球のどこにいてもインターネットに参加できるようになる。
 インターネットで流通するデジタルデータは性能的な制限を意識せず処理される。ネットワークでつながった計算資源はときとてつもない力で人類をサポートする。

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 海外招待セッション
- マニフェスト発表セッション
- エンビアライブ
- プロダクション
- ビジュアルアーツ
- ビジネス&プロデュース
- サウンド
- ゲームデザイン
- アカデミック基礎技術
- インタラクティブセッション
- 展示コーナー
- AWARDS

VA PRD 同時通訳 (英▶日) タイムシフト配信:あり

8月22日(水) 11:20~12:20 セッション 304

ビデオゲーム制作における人工知能



Andrew Maximov
(アンドリュー・マキシモフ)
Promethean AI
CEO, Founder

■受講スキル
ビデオゲーム制作に関わるすべての人
■受講者が得られるであろう知見
人工知能の今後の関わりが、ビデオゲーム開発の創造的プロセスにどのようなものになるのか、またこの流れに乗り遅れないようにするにはどうすべきか、新たな視点を得られます。
■セッションの内容
このセッションを①コンテンツ制作での人工知能、②ランタイムでの人工知能、③創造パートナーとしての人工知能の3つのカテゴリーに分け、AIの制作に応用できる可能性の例をふんだんに盛り込んでいます。最初の2つでは、アンドリューのこれまでの経験、現在の取り組み、将来の展望などの数多くの例を紹介し、3つ目は、我々各々が、創造するものの価値がどこにあるのかを常に認識していることを、どのように確かなものにするかに焦点をあてながら、人間とAIとのコラボレーションのテーマを探究します。AIが人間の仕事に取って代わることを心配すべきでしょうか？あるいは、私たちが創り出すものの真の価値がどこにあるのかを考えなければならないのでしょうか？中核となる価値に大幅な焦点を再度当てることなく、世界感、多様性、グラフィックのクオリティ、細部をどのように拡大し続けることができるのでしょうか？AIはどのように私たちに援助してくれるのでしょうか？Andrewは、これらの幅広い課題を検討し、彼の膨大な経験と現在の仕事に基づいた具体的な例を提供します。AIは私たちに魅了してくれるのでしょうか？Andrewはこれについてのいくつかのエキサイティングな例も提供します。

ENG 同時通訳 (英▶日) タイムシフト配信:あり

8月22日(水) 13:30~14:30 セッション 304

ツールに関する10のコツ:よりよいツールをデザインするためにUbisoft社がヒト生物学をどのように利用しているか



David Lightbown
(デイビッド・ライトボウン)
Ubisoft
Ubisoft Technology Group
User Experience Director

■受講スキル
ゲーム開発ツールを制作または使用しているすべての人
■受講者が得られるであろう知見
ゲーム開発ツールの設計に応用できる10のコツを学びます。
■セッションの内容
ゲーム開発ツールの制作の最大の課題の一つは、何がデザインの良し悪しを決めるのかということです。ヒト生物学の科学を利用することで、これらの決定をより簡単にできたらどうでしょうか。このプレゼンテーションでは、ツール開発プロセスに今すぐ応用できる10のコツを学び、なぜそのように作用するのか、なぜヒト生物学がその背景にあるのかを理解できます。最後に、これらのコツが多様に異なったツールとして業界で使われている例を紹介します

GD PRD 同時通訳 (英▶日) タイムシフト配信:あり

8月22日(水) 14:50~15:50 セッション 304

目的をもってプロトタイプを作る:プレイヤーのモチベーション・モデルをデザイン・プロセスに組み込む



Mitchell Lagran
(ミッチェル・ラグラン)
Relic Entertainment
Lead Gameplay Designer

■受講スキル
デザイナー、ディレクター、その他プレイヤーのモチベーション、プレ・プロダクション、プロトタイプのプロセスに興味のあるすべての人
■受講者が得られるであろう知見
プレイヤーのモチベーション・モデルがどのようにデザイン・プロセスに組み込まれ、より総合的なプロトタイプおよびプレ・プロダクションの開発を促進するのかについての知見が得られます。また、プレイすることの原動力モデルについての知見も得られます。
■セッションの内容
ゲームデザイン理論を学ぶことは闘いの半分ではありません。抽象的な概念をデザインのパイプラインに組み込むことが残りの半分です！ミッチェルがRelicにて、より総合的な開発のデザイン・プロセスを手直ししていた時に、GDCにてジェイソン・ヴァンデンバーグ(当時:Ubisoft)のトーク「ゲームプレイの原動力」(Engines of Play)を聞き魅了されました。一貫性のあるプレイヤー・モチベーション・モデルの必要性を感じたのでRelicに持ち帰り、チームがすでに検討していた他のプロセスに統合しました。この講演では「プレイの原動力」の統合化とチームがその途中で遭遇した成功例や失敗例について紹介します。プレイヤーのモチベーション・モデルをデザイン・プロセスに組み込むことにより、どのようにしてチーム内のコミュニケーション、開発効率、プレイヤーの経験の質を向上させ、より総合的な意思決定を可能にしたのかについても紹介します。

ENG 同時通訳 (英▶日) タイムシフト配信:あり

8月22日(水) 16:30~17:30 パネルディスカッション 304

パネルセッション:西洋におけるビデオゲームの開発



Julien Merceron
(ジュリアン・マーセロン)
BANDAI NAMCO Studios Inc.



Andrew Maximov
(アンドリュー・マキシモフ)
Promethean AI
CEO, Founder



Arjan Brussee
(アヤン・ブルッシー)
EPIC GAMES Inc.
Development Lead

■受講スキル
このパネルは、欧米でのゲーム開発の詳細を知りたい開発者向けに用意されました。パネリストの背景が非常に多様であるため様々なテーマが検討されますので、アーティスト、デザイナー、プロデューサー、マネージャーの方々に非常に適したセッションとなります。パネリストが提供する知恵のすべてを把握するために、業界である程度の経験を持っていることが望まれます。
■受講者が得られるであろう知見
このパネルの目的は、規制概念にとらわれない考え方をもちょうこと、開発はどのようにあるべきかについて違った見方を持ってもらうこと、最も成功している欧米の開発者がどのような制作をしているのかを理解し真剣に考えてもらうことです。



David Lightbown
(デイビッド・ライトボウン)
Ubisoft
Ubisoft Technology Group
User Experience Director



Mitchell Lagran
(ミッチェル・ラグラン)
Relic Entertainment
Lead Gameplay Designer



Adelle Bueno
(アデル・ブエノ)
スクエア・エニックス
Chief Environmnt Technical Artist, Art Lead

■セッションの内容
プロセス、チーム構成、意思決定、プロジェクト・ライフサイクルなど、日本と欧米のゲーム開発のありかたには大きな違いがあります。幅広い課題と分野を横断するディスカッションをもつために、アート、デザイン、テクニカルアート、テクノロジーなどの多様な経験をもつスピーカーに集まってもらいました。可能な限りベストな提案を確実に皆さんに持ち帰ってもらうために、欧米でベストといわれているゲーム会社 Promethean, Ubisoft, Relic, Epic Games のゲーム開発者を招待しました。また、特別ゲストである Square Enix 社の環境テクニカル・アートのチーフのアデル・ブエノは、欧米と日本の開発スタイルの両方を熟知していることから、とても有意義なセッションとなるでしょう。彼らがどのように仕事をしているのか、彼らの経験に基づいてどのようにしたらより良い開発作業ができるのかなどをパネル登壇者から学びましょう！また、あなたの知識、情熱、経験の共有を期待して CEDEC に来ている欧米の開発者達に、あなたの質問をぶつけてください。彼らは、日本のゲーム開発者コミュニティのより大きな成功に貢献できることを願っています！

ENG 同時通訳 (英▶日) タイムシフト配信:あり

8月23日(木) 10:00~11:00 セッション 304

価値あるツールを作る:教訓としてのツールとワークフロー



Jeffrey Stewart
(ジェフリー・スチュアート)
VICARIOUS VISION

■受講スキル
テクニカルリーダーシップとチーム/それを徹底させるためのリーダー
■受講者が得られるであろう知見
受講者の制作物が、負債ではなく資産になるための効果的なツールの習得をするための、実践的なガイドンスを得ることができます。
■セッションの内容
2年の納期が与えられているとして、ツールは使い捨てであるべきか？短期的なニーズと長期的なビジョンをどのように調和できるのか？エンジニアとクリエイティブがコラボした時に何が変わるのか？出荷の一週間前であっても、ツールの調整や改善をどのように継続的に供給するのか？どのような組織あるいはリーダーシップの戦略がツールのエンジニアリングに適しているのか？ジェフは、Vicarious Visions のツール制作の教訓から得たいくつかの成功例と忠告的な示唆をお話し、あなたの組織とテクノロジー戦略を変えていくことを刺激し、使い捨て一回限りのツールの代わりにあなたのエンジニアが価値ある企業資産を生み出すためのお手伝いをします。

ENG 同時通訳 (英▶日) タイムシフト配信:あり

8月23日(木) 11:20~12:20 セッション 304

リアルタイムのレイトレーシングを使って簡単にできるフォトリアリズムにむけて



Tomasz Stachowiak
(トマシュ・スタチョイアク)
Electronic Arts
SEED Team
Senior Software Engineer

■受講スキル
将来のリアルタイムのレンダリングに興味のあるソフトウェアエンジニア
■受講者が得られるであろう知見
参加者は、SEED 社ではどのようにリアルタイムのレイトレーシングが使われているのかを PICA PICA のデモから知ることができます。このセッションは、ソフトシャド、リフレクション(反射)、リフラクション(屈折)、グローバル・イルミネーション導入のモチベーションと詳細についてカバーします。経験豊富なレンダリングエンジニアには、現在のグラフィックハードウェア上のレイ・トラッキングを活用するための実務的なヒントやアルゴリズムを使って最良の結果を出す方法を紹介します。研究者や愛好家には、ハイブリッドのレンダリング、オープンな課題、将来の取り組みへのアイデアの現状を学ぶことができます。
■セッションの内容
リアルタイム・レイトレーシングは、レンダリングのパイプラインを簡素化し、アーティストの過酷なワークフローを削除し、最終的にフォトリアリスティックのイメージを提供することを約束します。このトークでは、プロシージャルなレベルのアセンブリーでプレ・コンピューターションを行わない AI エージェントのために制作されたゲームである SEED 社の PICA PICA のデモを通じて、未来の様子を垣間見していきます。高度なレンダリング・アルゴリズムのテクニカルな詳細について深入りし、Microsoft の DirectXRraytracing のテクノロジーがどのように導入されていくのかについても検討します。いくつかのチャレンジが残りますが、そのいくつかについても検討しながら、リアルタイム・レイトレーシングがどのように解決策のスペクトラムに適合し、強固でアーティストに親しみやすいイメージの合成に向けて、どのような計画でコースを歩きはじめるべきかについても検討します。

ENG 同時通訳 (英▶日) タイムシフト配信:あり

8月23日(木) 13:30~14:30 セッション 304

すべてのプラットフォーム上でFortniteが作動するためにUnrealengine4を最適化する



Arjan Brussee
(アヤン・ブルッシー)
EPIC GAMES Inc.
Development Lead

■受講スキル
Unreal エンジンに興味のあるエンジニアと、オンライン、コンソール、モバイルや Switch の開発者
■受講者が得られるであろう知見
UnrealEngine4 を搭載した大規模な 100 人プレイヤーのゲームを Switch、IOS、Android などのモバイルデバイスを含む幅広い多様なハードウェア向けに出荷する際に考えるべきこと。
■セッションの内容
長年にわたり開発されてきた Fortnite を例に、我々のアプローチが携帯電話からハイエンド PC に至るまでの様々なプラットフォーム上で常に同じで正確なゲームを動作させる方法を説明し、Unreal Engine 4 であなたのプロジェクトをどのように制作できるかについてお話しします。

ENG 同時通訳 (英▶日) タイムシフト配信:あり

8月23日(木) 14:50~15:50 パネルディスカッション 304

パネルセッション:西洋におけるビデオゲームのテクノロジー



Julien Merceron
(ジュリアン・マーセロン)
BANDAI NAMCO Studios Inc.



Andrew Maximov
(アンドリュー・マキシモフ)
Promethean AI
CEO, Founder



Tomasz Stachowiak
(トマシュ・スタチョイアク)
Electronic Arts
SEED Team
Senior Software Engineer

■受講スキル
欧米でのテクノロジー開発がどのように行われているかについてより多くを知りたいと考えている技術者(特にプログラマー、リード・プログラマー、テクノロジー・ディレクター、テクニカル・アーティスト)を対象にしています。幅広いテーマが議論され、パネリストの深い知識により詳細が語られるため、内容を把握するためには、業界である程度の経験をもっていることが望まれます。
■受講者が得られるであろう知見
このパネルは、開発者に「箱の外」(規制概念をとりはずして)考えてもらい、テクノロジー一面でどういったことが成しえるかについての考えを新たにしてもらい、成功している欧米のプログラマーがどのように技術の挑戦に挑んでいるかについて理解し、真剣に考えてもらうことを目的としています。



David Lightbown
(デイビッド・ライトボウン)
Ubisoft
Ubisoft Technology Group
User Experience Director



Jeffrey Stewart
(ジェフリー・スチュアート)
VICARIOUS VISION



Jerome Liard
(ジェローム・リアー)
Q-GAMES
R & D グループチーフ

■セッションの内容
CEDEC が、欧米でベストといわれているスタジオの技術開発者のパネル・セッションを開催することについてどう思いますか？彼らのスタジオが Ubisoft、EA、Promethean AI、Vicarious Vision などと興味がありますか？もし Q-Games の技術開発者が日本と欧米の知識を皆さんと共有するためにパネルに加わったらどうでしょうか？さらに、彼らは重要なテクノロジー開発の側面に触れるだけでなく、あなたの質問にも答えてくれるとしたら？今年の CEDEC ではそれが実現します。トマシュ、ジェフリー、アンドレア、ディビッド、ジェロームはあなたの質問にお答えするために登壇します。モデレーターは、パネリストを紹介してパネルを開始し、日本のゲーム開発者コミュニティにとって役にたつであろう重要なテクノロジーに注目して議論を進めます。モデレーターは、パネルでのトークとともに、受講者の皆さんからの質問を優先的にうけつけます。奮ってご参加ください。



ENG タイムシフト配信: あり

8月22日(水) 13:30~14:30 セッション 414+415

最速のC#の書き方 - C#大統一理論へ向けて性能的課題を払拭する



河合 宣文

■プロフィール
大手ソーシャルゲーム会社を経て、2012年に株式会社グラニの創業期よりCTOとしてモバイルゲーム開発をリード(2018年退任)。C#大統一理論を掲げ、サーバーサイドとクライアントサイドを共にC#で実装するフレームワークの開発とアーキテクチャを構築。趣味はC#とライブラリ作りで、現在GitHub上に50のOSSを公開中。うちUniRx(Reactive Extensions for Unity)やMessagePack for C#(C#最速のシリアライザ)などは世界的にも多くの支持を集める。2011年よりMicrosoft MVP for Developer Technologies(C#)。

■受講スキル
C#に興味がある方

■得られる知見
Unity/Server問わずC#コードのパフォーマンスを上げるためのTips

■セッションの内容
Unityの普及をきっかけに、ツール作成用ではなく、ゲームそのものの実装にC#が使われることも今では十分一般化しました。更に、サーバーサイドにおいても.NET <http://xn--n8j9fra2jpikeasppcy1ab.net>CoreによるLinuxサーバーで運用可能なC#がようやく実用的になり、単一言語でのクライアント/サーバーの統一も現実的な話となってきました。私はここ数年ずっと、サーバーとクライアントを共にC#で構築することに全力を注いできましたが、その中で幾度か性能面での課題にぶつかったこと、そして、それを解決していく中で、本気でパフォーマンスに取り組んだC#のライブラリは数少ないことに気付きました。去年「MessagePack for C#」というC#で最速のシリアライザを作成し、公開しました。また、他にも多数のパフォーマンスを重視したライブラリを作成し、公開しています。このセッションでは、それらの実装を通じて知り得た、限界まで突き詰めたC#の実装テクニックをご紹介します。

ENG タイムシフト配信: なし

8月23日(木) 16:30~17:30 セッション 301

ロボットに乗る夢を叶えたい!! ANUBIS ZONE OF THE ENDERS:MYRS 世代を越えた4Kリマスター&VRリメイク



岩崎 順一

株式会社 Cygames
技術本部 コンシューマー シニアゲームエンジニア

■プロフィール
2015年より株式会社 Cygames に所属。PC/ハイエンドコンシューマープラットフォームでの研究開発に従事。グラフィックス分野を中心にゲームエンジン開発や技術支援・ワークフロー改善などを担当。現在は大阪 Cygames で複数のタイトルを担当し、より高い品質のコンテンツ制作を進めている。

■受講スキル
HD/4K 移植や VR 開発に興味がある方、または実際に業務で携わることがある方

■得られる知見
過去作の移植にあたり、開発初期においては想定されていなかった VR プラットフォームの実装時、新たな仕組みを組み込む場合に発生しうる課題とその解決策。

■セッションの内容
テクスチャリファイン、超解像度化、3Dモデル拡張等を少人数で実現するために構築したワークフローの紹介 VR 酔いを低減するために行った数々の手法と、一人称視点によりゲームシーンを正確に把握する為の工夫 具体的な GPU 最適化技法を交えた開発事例として、弊社にて培った知見をご提供致します。

SND タイムシフト配信: なし

8月24日(金) 11:20~12:20 セッション 301

「コレジャナイ」とはいわせない「ANUBIS ZONE OF THE ENDERS:MYRS」のイマージブオーディオ制作



丸山 雅之

株式会社 Cygames
サウンドチーム マネージャー

■プロフィール
コンシューマー系開発会社を経て、2013年より株式会社 Cygames に所属。最高のコンテンツを追求するための新たなサウンドチームをゼロから構築し、数々のタイトルのサウンド制作を担当してきた。現在はマネージャーとして大規模なサウンドチームを率いながら、実制作にも従事。「ANUBIS: Zone of the Enders MYRS (発売元:コナミデジタルエンタテインメント)」では、プロジェクト初期においてサウンドアセット制作、組み込みを担当。

■受講スキル
オーディオディレクター、サウンドデザイナー、オーディオプログラマーの方 3次元音響を用いたコンテンツのサウンド制作に興味のある方

■得られる知見
リマスター・リメイクタイトルにおける原作の印象を継承したサウンドの制作手法、制作実例 イングラム部分およびカットシーンそれぞれにおける3次元音響の制作手順、制作方法

■セッションの内容
VR/AR等、360°全方位に視野が展開されるゲームや映像コンテンツが増えており、それに対応したイマージブオーディオ(没入型音響=3次元音響のこと)の必要性・重要性も増しています。また、リマスター・リメイクタイトルは、厳密な再現が求められつつも、現行ハードならではのハイクオリティが要求されます。本セッションでは、旧世代のゲームサウンドのイメージを継承しつつ、3次元音響のシステムを用いて(Dolby Atmos等)高品質なオーディオの制作をおこなうという、いわば相反した要素の両立を実践した開発事例をご紹介します。

PRD タイムシフト配信: なし

8月24日(金) 13:30~14:30 セッション 311+312

最高のコンテンツを支えるカスタマーサポートの体制



副島 達矢

株式会社 Cygames
カスタマーサポート サブマネージャー

■プロフィール
2015年より株式会社 Cygames に所属。カスタマーサポートとして、各タイトルのお客さま対応に従事しつつ、より良い対応が行えるように、チームの体制強化を行っている。

■受講スキル
・ソーシャルゲームの開発・運営経験
・Cygamesのカスタマーサポートに興味がある方

■得られる知見
プレイヤーの不満足要因を取り除き、ゲームの開発・運営チームとカスタマーサポートが一括にゲームを良くしていくための方法

■セッションの内容
ゲームを長く遊んでもらうためには、コンテンツ自体の面白さがあることに加えて、お問い合わせ対応やお知らせの書き方、プレイヤーの遊び方における問題点など、ゲーム性とは直接関係のない、プレイヤー視点の不満足を取り除く必要があります。本発表では、それら不満足要因を取り除くためにCygamesのカスタマーサポートが何をしているのか、どのようにゲームの開発・運営チームと関わっているのか、その取り組みについて紹介します。Cygamesのカスタマーサポートは、ただのお問い合わせ対応に終始するのではなく、プレイヤーがコンテンツに対して持っている不満足要因を取り除くことを主眼に置いています。それらを実現するチームの取り組みについて具体的に説明します。また、その取り組みを強化するイベントとして、部署内キャンペーン活動を推進しており、その活動のメリットや具体的な取り組み例についても紹介します。



BP タイムシフト配信: なし

8月23日(木) 13:30~14:30 セッション 301

ディライトワークス、FGO PROJECTをプロデュースする。~ Fate/Grand Order 成長の軌跡 2015-2018 ~



庄司 顕仁

ディライトワークス株式会社
代表取締役社長

■プロフィール
2000年、株式会社スクウェア(現株式会社スクウェア・エニックス)入社。同社品質管理部長、グループ会社である株式会社スタイルウォーカー(現株式会社タイトー)代表取締役社長や株式会社タイトー取締役本部長などを経て、2014年、ディライトワークス株式会社を設立。同社にて、「ただ純粋に、面白いゲームを創ろう。」という企業理念のもと、ゲームの企画・開発・運営を行う。

■受講スキル
スマートフォンゲームの「プロデュース」に興味のある方であれば、どなたでも受講可能です。

■得られる知見
スマートフォンゲームを「プロデュース」していく上での心得やノウハウ。

■セッションの内容
TYPE-MOONが贈るFateRPG『Fate/Grand Order』。2018年7月で3周年を迎える本作は、サービス開始から現在までに国内では1,300万DLを突破、国外の累計で3,000万DLを突破。さらにはスマートフォンを中心にVR、AR、アーケード、ボードゲーム、リアル脱出ゲーム等へもコンテンツ展開の幅を広げながら、常に大きな成長を続けてきました。このセッションでは、『Fate/Grand Order』を中心とするFGO PROJECTのこれまでの成長の歩みを「プロデュース」の視点で振り返るとともに、その中でディライトワークスが担う役割とそこで得た知見を受講者へ共有いたします。



塩川 洋介

ディライトワークス株式会社
執行役員 クリエイティブオフィサー
FGO PROJECT クリエイティブプロデューサー

■プロフィール
2000年にスクウェア入社。2009年にSQUARE ENIX, INC. (北米)へ出向。スクウェア・エニックス・ホールディングス、Tokyo RPG Factoryを経て、2016年より現職。ゲームデザイナーやディレクターとして『KINGDOM HEARTS』『KINGDOM HEARTS II』『DISSIDIA FINAL FANTASY』『MURDERED 魂の呼ぶ声』『いけにえと雪のセツナ』『Fate/Grand Order』『Fate/Grand Order VR feat. マシュ・キリエライト』『Fate/Grand Order Arcade』『Fate/Grand Order Gwentag Omen』『Fate/Grand Order Gwentag Omen Adios』などのタイトルに携わる。監訳書に『「レレアップ」のゲームデザイン』『「タッチパベル」のゲームデザイン』『おもしろいゲームシナリオの作り方』がある。CEDECでは2010、2014、2015、2016、2017に登壇。2018年4月より大阪成蹊大学芸術学部にて客員教授を務める。



石倉 正啓

ディライトワークス株式会社
執行役員 マーケティング部長

■プロフィール
個人でWebサービス運営事業などを行った後、2002年、株式会社ゼイヴェル入社。国内有数のモバイルサイトのプロデューサーを担当し、TOKYO GIRLS COLLECTIONの立ち上げにも参画。2011年、株式会社ローソンHMVエンタテインメントに入社し、新規事業開発部長としてレーベル事業やアニメ・アニソン・ゲームのメディア事業など多数の新規事業を担当。2014年、ディライトワークス株式会社に参画し、ゲーム業界のマーケティングコンサルティングなどを経て、『Fate/Grand Order』のサービスリリース前よりマーケティングディレクターを務め、現在に至る。

PRD タイムシフト配信: なし

8月24日(金) 14:00~14:25 ショートセッション 313+314

ディライトワークス流、プロジェクトマネージャー入門 ~FGO PROJECTを支える制作進行テクニク~



芦田 夏希

ディライトワークス株式会社
企画部
第二セクションマネージャー/プロジェクトマネージャー

■プロフィール
ゲームデベロッパーでのプランナーを経て、プロジェクトのリーダーとして経験を積む。東京に拠点を置き、2016年にディライトワークス株式会社へ入社。『Fate/Grand Order』にプロジェクトマネージャーとして参画し今に至る。

■受講スキル
ゲーム開発の現場で「プロジェクトマネジメント」に興味のある方であれば、どなたでも受講可能です。

■得られる知見
ゲーム開発の現場で「プロジェクトマネジメント」していく上での心得やノウハウ。

■セッションの内容
TYPE-MOONが贈るFateRPG『Fate/Grand Order』。2018年7月で3周年を迎える本作は、サービス開始から現在までに国内では1,300万DLを突破、国外の累計で3,000万DLを突破。さらにはスマートフォンを中心にVR、AR、アーケード、ボードゲーム、リアル脱出ゲーム等へもコンテンツ展開の幅を広げながら、常に大きな成長を続けてきました。このセッションでは、『Fate/Grand Order』を中心とするFGO PROJECTで、「プロジェクトマネージャー」がどのように開発の現場を支えているのか、事例を交えながらお話しします。ディライトワークスにおける「プロジェクトマネージャー」の役割や、実際に使っている制作進行のテクニクなどもあわせて受講者へ共有いたします。



戸田 圭祐

ディライトワークス株式会社
プロジェクトマネージャー

■プロフィール
新卒としてアニメ制作会社へ入社。その後アプリ開発会社にて、プランナー・ディレクターとしてエンタメ系アプリやゲームアプリの開発に携わり、2016年にディライトワークス株式会社へ入社。『Fate/Grand Order』のデザインセクションPMを経て、『Fate/Grand Order Arcade』や『Fate/Grand Order Duel』等、現在は派生プロジェクトのPMとして奮闘中。

Sponsored by
unity ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社

PRD ENG unity タイムシフト配信:あり

8月22日(水) 11:20~12:20 セッション 301

開発計画に役に立つUnityロードマップ



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

■プロフィール
 Unity Technologiesの日本担当ディレクター。Unityの中の人としてさまざまな難しい問題と向き合っている。Unity認定エキスパートゲームプレイプログラマー資格保持者。

■受講スキル
 ・Unityを使った開発経験があると理解が深まります

■得られる知見
 ・どんな機能がいつ頃やってくるのか
 ・開発時にどのバージョンのUnityを使えばよいのか

■セッションの内容
 毎年元々よく新機能を搭載し続けるUnityの2018年の機能強化ポイントと2019年以降のロードマップについて早わかりできるセッションです。

ENG VA unity タイムシフト配信:あり

8月22日(水) 13:30~14:30 セッション 301

Scriptable Render Pipeline を使ってみよう



黒河 優介
 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社
 ディベロッパーリレーションエンジニア

■プロフィール
 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社にて、大型タイトルサポートに従事。最適化処理やバグに関するサポートを行っている。



高橋 啓治郎
 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社
 エバンジェリスト

■プロフィール
 エバンジェリストです。

■受講スキル
 ・Unityのグラフィックス機能に関する基本的な理解

■得られる知見
 ・Scriptable Render Pipelineの基本的な使い方

■セッションの内容
 Unity 2018で新たに追加されたScriptable Render Pipeline(以下SRPと略します)。この機能を使う事でアプリケーション開発者が描画に関する処理のフローをC#スクリプトで記述出来るようになりました。本講演ではSRPの概要の説明から始まり、ハイエンド向けにUnity社が用意したHDRP(High Definition Render Pipeline)の解説と、カスタムのSRPを構築する手順などについてお話しします。

ENG AC unity タイムシフト配信:あり

8月22日(水) 14:50~15:50 セッション 301

CPUを使い切れ! Entity Component System (通称ECS)が切り開く新しいプログラミング



安原 祐二
 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社
 フィールド・エンジニア

■プロフィール
 20年のゲーム開発経験のあとユニティに参加してはや3年。次々に現れる驚きの新機能、胸躍る出来事、エキセントリックな人たちが退屈とは縁のない日々。

■受講スキル
 ・Unityの基本的なプログラミングの理解
 ・基本的なマルチスレッドプログラミングの理解

■得られる知見
 ・Entity Component Systemの利用方法
 ・C# Job Systemの利点
 ・Burst Compilerの特徴

■セッションの内容
 マルチコア、そしてメモリバンド幅。現代のCPUアーキテクチャにおいて克服しなければならないこのふたつの課題について、Unityからの回答をお伝えします。周到に準備された恐るべき基盤、Entity Component Systemを中心に、これからの時代のプログラミングに役に立つ情報をお伝えします。

ENG PRD unity タイムシフト配信:あり

8月22日(水) 16:30~17:30 セッション 301

ココが変わる! Unityの新しいエディターワークフロー



山村 達彦
 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社
 エバンジェリスト

■プロフィール
 某SI社にて開発業務に従事。独立後はテレシミュルウェアを立ち上げ、iPhone/Androidアプリ開発に携わりつつUnityの情報発信を積極的に行う。その後Unity Technologies Japan合同会社に就職、フィールドエンジニアとしてUnityユーザーのサポートを行っている。

■受講スキル
 ・Unityエディターを使用して作業する方

■得られる知見
 ・アセットの管理
 ・生成に関するUnityエディターのワークフロー周りの新機能

■セッションの内容
 Unityには様々な新機能が随時追加されています。エンジンだけでなく、エディター側でもより開発しやすくするため様々な改修が施されています。このセッションでは、Prefabの階層化問題やアセットへのアクセスといった、独特の手間や独自実装が必要だった問題を解決する新機能を紹介いたします。

ENG unity タイムシフト配信:あり

8月22日(水) 17:50~18:50 セッション 301

一步先のUnityでのパフォーマンス/メモリ計測、デバッグ術



黒河 優介
 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社
 ディベロッパーリレーションエンジニア

■プロフィール
 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社にて、大型タイトルサポートに従事。最適化処理やバグに関するサポートを行っている。

■受講スキル
 ・Unityでのパフォーマンス
 ・メモリを計測するための手法
 ・ツールの最新事情が気になる方
 ・Unityアプリを実機上でデバッグする手法に興味のある方

■得られる知見
 ・Unityのデバッグ/プロファイリングに関するテクニック、ツール、及び最新事情

■セッションの内容
 開発者の皆様がより最適化・デバッグの作業を行いやすくするよう、Unityはプロファイリングやデバッグに関する機能を日々アップデートしています。本講演では下記の様な形で、Unityのプロファイリングやデバッグに関する最新ツール事情やテクニックについて触れます。
 ・Unity 5.6からアップデートしたProfilerの進化と今後について
 ・実機上でも動作するメモリ・パフォーマンス計測手法について
 ・Unity Editor上で動作するパフォーマンス/メモリ計測に役立つツールの紹介
 ・2018.2から導入されたIL2CPP環境下でのデバッグ機能やRM Profilerについて

Sponsored by
UNREAL ENGINE エピック・ゲームズ・ジャパン

ENG unity タイムシフト配信:あり

8月23日(木) 11:20~12:20 セッション 301

Unreal Engine 4 アニメーションシステム総おさらい



澤田 祐太郎
 エピック・ゲームズ・ジャパン
 Support Engineer

■プロフィール
 映像業界のエンジニアを経て、2017年末にEpic Games JapanにEngine Support Technicianとして入社。主にコンソールやレンダリング関係を中心にライセンス様のサポート、Q&AサイトであるUDNへの回答をしている。

■受講スキル
 Unreal Engine 4を使用されている方
 Unreal Engine 4のアニメーション処理に興味がある方

■得られる知見
 Unreal Engine 4でアニメーションを表現する上でどのような手段があるか
 アニメーションを作成する上での注意点

■セッションの内容
 Unreal Engine 4(UE4)は、アーティスト自身でオリジナリティあるアニメーションを組めるように、アニメーションシーケンス、ポーズアセット、モーフターゲット、アニメーションブループリントといった多くの機能を用意しています。しかし、処理負荷の観点から注意すべき点があり、物量の増加とともにボトルネックになるケースが多々存在します。そんな時、UE4では様々なケースによって利用できる最適化方法があります。それらを活用するためにアニメーションの機能や特徴について紹介し、その仕組みから各種最適化のポイントを総おさらいします。

ENG unity タイムシフト配信:あり

8月23日(木) 14:50~15:50 セッション 301

UE4で多数のキャラクターを活かすためのテクニック



鉄農 健二郎
 エピック・ゲームズ・ジャパン
 Support Engineer

■プロフィール
 コンシューマーゲーム会社を経て2017年7月にEpic Games Japanへ入社。サポートエンジニアとしてUDNやAnswerHub上でのサポートに従事。

■受講スキル
 UE4の基礎的なフレームワークの知識

■得られる知見
 多くのキャラクターを出すためのポイント、選択肢を増やすCPUパフォーマンスの改善方法

■セッションの内容
 UnrealEngine4のキャラクターは多くの機能を持っており、多数のキャラクターを扱うにはコンテナツでの様々な工夫が必要になってきます。本セッションでは、弊社タイトル「Fortnite」で学んだ経験を活かし、主にパフォーマンスの観点から各機能単位(Animation, AI, Physics, Networkなど)でのボトルネックやその改善策など、効率的に扱うためのテクニックを紹介いたします。

スケジュール
 会場全体図
 基盤技術
 セッション
 マチコトセクション
 エンジンリテラ
 プロダクション
 ビジュアルア
 ビジネス&
 サウンド
 ゲームデザイン
 アカデミック
 セッション
 展示コーナー
 AWARDS

Sponsored by
game tech アマゾン ウェブ サービス ジャパン株式会社

ENG タイムシフト配信: なし

8月23日(木) 16:30~17:30 ワークショップ 513

Amazonワークショップ ~GameSparksハンズオン~



吉田 英世
 アマゾン ウェブ サービス ジャパン株式会社
 技術統括本部
 ゲームエンターテインメントソリューション部
 シニアソリューションアーキテクト / 部長

■プロフィール
 某ゲーム会社のMMORPGや社内システムのインフラエンジニア、組み込みソフトウェア会社のIoTプラットフォームアーキテクトを経て、現在はアマゾンのソリューションアーキテクトとして、ゲーム関連のお客様への技術支援に従事。

■**受講スキル**
 オンラインゲームにおけるサーバサイドの基礎知識

■**得られる知見**
 GameSparksの基本操作および各コンポーネントの実装方法

■**セッションの内容**
 先日 Amazon ファミリーの一員となった GameSparks は、マネージドのゲームバックエンドサービスです。オンラインゲームに必要なコンポーネントをゲームの一部としてすぐに実装いただけます。今回のワークショップでは、代表的なゲームコンポーネントであるリーダーボード、マッチメイキング、そしてガチャの実装を体験いただけます。

ENG タイムシフト配信: あり

8月24日(金) 16:30~17:30 セッション 313+314

アマゾンのゲーム開発・運営向けサービス群の活用方法をご紹介します！



下田 純也
 アマゾン ウェブ サービス ジャパン株式会社
 Amazon Game Services & Studios
 Japan Engineering Manager

■プロフィール
 ゲームの開発現場で10年ほど開発のリーダー等をしてきましたが、ここ15年ほどは最前線の開発者の開発を後押しする仕事に従事しております。前職でゲームエンジンの普及活動を行っていたことをきっかけに弊社Lumberyardというゲームエンジンや、ゲーム開発を後押しする様々なサービスの普及活動を行っています。

■**受講スキル**
 オンラインサービス・クラウドサービスがどんなモノかご存知だと理解が早いですが、なんとなく…でも大丈夫です。

■**得られる知見**
 アマゾンのゲーム開発向けの様々なサービス群の使い方が理解でき、今後の応用がしやすくなります。

■**セッションの内容**
 アマゾンではゲーム開発・運営向けの様々なクラウドサービス群を開発していますが、どこから手を付けて良いかわからない方々もまだまだいらっしゃると思います。そこで今回はそんなみなさま向けにこれらのサービス群のご紹介と活用方法・手順をご紹介させていただきます！マルチプレイだけでなくユーザー動向の分析等にもクラウドサービスの活用は必須となってきていますので、ぜひこの機会にお立ち寄りください

ENG タイムシフト配信: あり

8月24日(金) 17:50~18:50 セッション 313+314

ゲーム開発で活用する AWSの機械学習サービスの紹介



森 祐孝
 アマゾン ウェブ サービス ジャパン株式会社
 技術統括本部
 ゲームエンターテインメントソリューション部
 ソリューションアーキテクト

■プロフィール
 経歴：メーカー系 Sler、電子マネー運営会社（サーバサイドソフトウェア開発）、通信業界向け Sler を経て - 前職：コンソール系ゲーム会社（テクニカルディレクター）ブラウザソーシャルゲーム、スマートフォン向けソーシャルゲームタイトルを担当 - 2015 年より Amazon Web Services (AWS) でソリューションアーキテクト ゲーム、インターネットメディア関連企業をメインにお客様の支援を行っています。

■**受講スキル**
 ゲーム開発者及び機械学習などをゲーム企画に取り込んで一歩先ゆくゲームを開発をしたいプランナーの方やビジネス・プロデューサーの方々

■**得られる知見**
 数多くある AWS のマネージドサービスの中から機械学習サービスをゲームでの利用方法について

■**セッションの内容**
 Amazon は、20 年以上にわたって人工知能の分野で大規模な投資を行ってきました。Amazon の社内システムの多くは、機械学習 (マシンラーニング; ML) アルゴリズムによって実行されています。AWS では現在 100 以上のサービスを展開しており、その中でも機械学習のサービスも数多くリリースされています。フルマネージドサービスの機械学習サービスを紹介しながら、それをどのようにゲーム開発に活用するかをご紹介します。

Sponsored by
DeNA 株式会社ディー・エヌ・エー

BP タイムシフト配信: あり

8月22日(水) 16:30~17:30 レギュラーセッション 311+312

2次元キャラが3次元にやって来る!~歌マクロスでのAR施策~



小野 良憲
 株式会社ディー・エヌ・エー
 ゲーム・エンターテインメント事業本部
 ゲームコンテンツ事業部 第三開発部
 プロデューサー

■プロフィール
 株式会社ハドソンにて、プランナー・ディレクター・プロデューサーとして勤務。2011年 DeNA 入社、「Marvel: War of Heroes」や「歌マクロス スマホ De カルチャー」に携わっています

■**受講スキル**
 技術的知見は不要です

■**得られる知見**
 AR 機能で何がお客様に刺さるのか、どうやればそれが最大化できるのか実装する時に気をつけるべきことはなにか（実装面、版權面）

■**セッションの内容**
 ●講演概要：「AR でプロモを盛り上げる」
 3D キャラがかわいく & カッコよく踊る『歌マクロス スマホ De カルチャー』ですが、AR を使用したプロモーションでユーザーやファンの皆さんに大いに盛り上がっていただけました。どのような点が支持されたのか、実際の反響はどうだったのかなどを共有しつつ、AR 施策において注意すべき点の知見なども併せてお伝えできればと思っています。

AC タイムシフト配信: あり

8月22日(水) 17:50~18:50 レギュラーセッション 311+312

次世代QAとAI ~ゲーム開発におけるAI活用に正しく向き合うために~



奥村 純
 株式会社ディー・エヌ・エー
 AI システム部・AI 研究開発グループ AI 研究開発エンジニア

■プロフィール
 国内外の研究機関で観測的宇宙論の研究に従事し、京大大学院理学研究科宇宙物理学専攻にて博士号取得。2014年4月に DeNA でデータアナリストとしてのキャリアをスタート。ユーザー体験や事業推進をデータからサポートすることを目指し、主にゲーム領域のデータ分析・パラメータ設計の経験を積む。2017年1月より機械学習エンジニアに転身し、強化学習技術を中心としたゲームAIの研究開発を推進。機械学習の実ビジネス適用や、UX デザインに興味を持っている。過去の講演：「一周年で爆発した「逆転オセロニア」における、ゲーム分析の貢献事例 ~開発・運営の意思決定を全力でサポートする、DeNA のゲーム分析体制~」（CEDEC2017）

■**受講スキル**
 ゲームにおける AI 活用について興味のある方。AI に何ができて何ができないのかを知りたい方。
 機械学習や AI 分野についての深い知識を持つ必要はありません。ゲーム AI のこれまでや最新研究についても甘口で解説するため、気軽にご参加いただけます。

■**得られる知見**
 ゲーム AI と最新研究の動向の他、AI 技術をゲーム開発・運用に活用するケースや課題、今後の見通しについて広く知っていただけます。また、概要の理解にとどめるのではなく、実際に活用を進める際に検討しないといけないこと、難しさと対処法、といった現実的に即した考慮点となるべく多く持ち帰っていただくことを目的としています。

■**セッションの内容**
 近年、AI 分野の研究は大きく進捗しており、様々な業界で活用事例が増えてきました。こうした流れはゲームドメインにおいても起こっており、各社様々な試みが進んでいます。このパネルディスカッションは、ゲーム業界全体でどのように AI と向き合うべきかを考えるきっかけになることを目的としております。
 今回は AI の適応領域の中でも、特に開発・運用の品質管理に関するユースケースにフォーカスし、話を展開していきたいと思っています。AI という大きな期待値が先行してしまいがちですが、本セッションでは、モバイル・コンシューマ領域で実際に AI 活用に取り組んでいるメンバーを集め、「現在の課題は何か」「AI に何ができて何ができないのか」「導入する際の障壁はなにか」といった現実的な目線で議論を広げていきます。

SPARK Sponsored by
株式会社スパーク

ENG BP unity タイムシフト配信：なし
8月22日(水) 14:50~15:50 セッション 311+312
Vtuberのビジネスの最新動向と必要とされる技術について

■**受講スキル**
Vtuber 関連の興味

■**得られる知見**
Vtuber のビジネスの最新動向、Vtuber を開発する技術

■**セッションの内容**
SPARKGEAR だけじゃない！
Vtuber のビジネスの最新動向とスパーククリエイティブ社が開発する技術についてを紹介します。

VA ENG unity タイムシフト配信：なし
8月22日(水) 16:30~17:30 ワークショップ 513
SPARKGEARワークショップ

■**受講スキル**
リアルタイム VFX に興味がある

■**得られる知見**
SPARKGEAR を使用した VFX 制作の基礎

■**セッションの内容**
SPARKGEAR とはどのようなものなのか？
最新の VFX のトレンドも踏まえながら初心者にも分かりやすく SPARKGEAR の使い方をご紹介します。業界最先端の製作技術を習得して行って下さい。

VA AC unity タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 13:30~14:30 セッション 311+312
SPARKCREATIVE始動で見てきた最新VFX動向とSPARKGEARの最新機能について

■**受講スキル**
VFX への興味・Unity を始めとする 3D への興味

■**得られる知見**
最新の VFX 事情、最新の SPARKGEAR のテクノロジー

■**セッションの内容**
SPARK 社では昨年クリエイティブスタジオを設立し、それに伴い SPARKGEAR のみならず多くのクリエイティブワークを行ってきた。その中で見てきた最新の VFX 事情と、それに伴って開発を進めてきた最新の SPARKGEAR のテクノロジーについてご紹介します。

VA ENG unity タイムシフト配信：なし
8月22日(水) 16:30~17:30 ワークショップ 513
SPARKGEARワークショップ

■**受講スキル**
リアルタイム VFX に興味がある

■**得られる知見**
SPARKGEAR を使用した VFX 制作の基礎

■**セッションの内容**
SPARKGEAR とはどのようなものなのか？
最新の VFX のトレンドも踏まえながら初心者にも分かりやすく SPARKGEAR の使い方をご紹介します。業界最先端の製作技術を習得して行って下さい。

岡村 雄一郎
株式会社スパーク
代表取締役

■**プロフィール**
ゲームリパブリック、スクウェア・エニックスなどで VFX アーティストとして経験を積み、2015 年に株式会社スパークを創業、また 2017 年には株式会社スパーククリエイティブを創業。現在も数社の VFX アートのコンサルティングを行いながら、自らも制作を行いつつ、「SPARK GEAR」の普及に努める。Supreme が好きで派手な服装だが意外と真面目。

Sony Interactive Entertainment Sponsored by
株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント

ENG タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 13:30~14:30 セッション 301
HDRへの取り組みについて

渡部 心
株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント
ベースシステム開発部

■**プロフィール**
新卒でソニー・インタラクティブエンタテインメント(当時 SCE)に入社。HDR 関連業務に加えて内制ダイナミクスシミュレーションライブラリの開発や GPU 最適化関連の業務に従事しています。モンテカルロレイトレーシング(レイトレ!)を趣味にしています。(https://rayspace.xyz/CG/)

■**受講スキル**
特になし

■**得られる知見**
HDR ディスプレイの実情、HDR 出力解析ツール

■**セッションの内容**
HDR の信号空間は現在市場に存在するディスプレイよりも広大で、適切な出力を得るためには実際にディスプレイから出力されるまでの過程にどのような問題が潜んでいるのかを把握しておく必要があります。
本セッションでは、実際のディスプレイの計測結果とともに SIE の HDR への取り組みを紹介し、ゲーム開発者の皆様がより良い HDR コンテンツをつくる一助になることを期待しています。

AC タイムシフト配信：なし
8月24日(金) 14:50~15:50 セッション 301
ITの未来を語る:PlayStation® x IT教育がつくる次世代エンタテインメント

秋山 賢成
株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント
東京グローバルデベロップメントテクノロジー部
次長 制作技術責任者

■**プロフィール**
ソニー・インタラクティブエンタテインメントにて、ゲーム・コンテンツ制作コンサルティング及び技術サポートに従事。多数の著名ゲームタイトルの制作に関わり、現在に至る。日本・アジアエリアにおいて、PlayStation®4 および PlayStation®VR の技術講演を実施し、技術デモの制作、ディレクションも行っている。

橋本 善久
ライフイズテック株式会社 取締役 CTO

■**プロフィール**
1997 年 東京大学工学部卒。セガやスクウェア・エニックスにて家庭用ゲームソフト開発やゲームエンジン開発を行う。2014 年より独立し、リブゼント・インベーション株式会社を設立。主にライブエンタメや VR ソフトなどを手がけている。
同年よりライフイズテック取締役 CTO を兼務、中高生向けプログラミング教育の学習システムと教材開発をしている。
コンセプトアート会社 INEI プロデューサーを兼務。
【代表作】
「ソニック・ワールドアドベンチャー」(セガ ディレクター / 技術ディレクター)
「FINAL FANTASY XIV 新生エオルゼア」(スクウェア・エニックス 技術ディレクター)
「ディズニー プログラミング学習教材 テクノロジー魔法学校」(ライフイズテック 教材 / ゲームデザイン / システム開発責任者)

■**受講スキル**
特にありません。

■**得られる知見**
ゲーム制作の知見が教育の現場に与える可能性、また、学生の制作への熱意や、教育を通じてゲーム業界にもたらす未来のエンタテインメント制作の可能性を感じ取って下さい。

■**セッションの内容**
2017 年、2018 年に大好評だったエンタテインメント制作教育イベント「VR CAMP with PlayStation®VR」から見た IT 教育 x ゲーム制作が生み出す大きな可能性と未来のエンタテインメントについての考察と、イベントに参加した生徒さんと保護者の方々からの声などもご紹介いたします。
また、ゲームプラットフォームである PlayStation® とゲーム制作のノウハウが教育に与える影響について、さらにライフイズテック社よりゲーム業界のポテンシャルを教育側の視点からお話します。
考察のあとは、SIE とライフイズテック社、教育イベントに参加していたメンバーとで座談会を予定しています。

SND タイムシフト配信：なし
8月24日(金) 16:30~17:30 セッション 301
3D オーディオによるプレイヤー体験の拡張:イマーシブな音場表現の制作

齋藤 俊良
株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント
プラットフォームソフトウェア設計部門
ベースシステム開発部
Software Engineer

■**プロフィール**
2005 年入社。2010 年より Audio ライブラリ開発に従事。

Victoria Dorn
Sony Interactive Entertainment
US Research and Development
Software Engineer

■**プロフィール**
Victoria Dorn is an audio focused software engineer at Sony Interactive Entertainment. She is a graduate of Berklee College of Music where she studied sound design and composition for video games. Victoria is also a graduate of Oregon State University where she studied Computer Science. Victoria started at Sony Interactive Entertainment as an intern in 2013 and is now part of the R&D team working on spatial audio for the PS4® platform.

■**受講スキル**
この講演はサウンドデザイナー、コンポザーほか、新しいサウンド技術をゲームに組み込むことに興味のある方に向けて構成されています。ゲームの中でのサウンドの仕組みについての基本的な理解があれば、この講演で説明するより進んだコンセプトを容易に理解することができるでしょう。

■**得られる知見**
受講者は PS VR またはプレミアムワイヤレスサラウンドヘッドセットを使った PS4® の 3D オーディオについて理解することができます。また、この技術をゲームに組み込むために必要なリソースやツールについて学ぶことができます。

■**セッションの内容**
ソニー・インタラクティブエンタテインメントの 3D オーディオ技術により、ゲーム制作者はオーディオオブジェクトをプレイヤーの周りの 3D 空間に配置することができます。これは、「アンチャーテッド 4」、「アンチャーテッド 古代神の秘宝」、「Horizon Zero Dawn」、「MLB The Show 18」で採用され、より高い没入感を実現しています。サウンドは 7.1ch のようなゲームプレイヤーの耳の位置の水平面からのみならず、どの方向からでも自由に鳴らすことができます。
このセッションでは、PlayStation®4 の 3D オーディオの基本的な考え方、ゲームでそれをどう使うか。ゲームに組み込むためには何が必要かを説明します。また、加えて、VR タイトルと VR ではないタイトルで PS4®での 3D オーディオをどう使うかについて、最後にサウンドと楽曲の組み合わせについて説明します。

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 海外招待セッション
- マチコトホールセッション
- エンビリアリブ
- プロダクション
- ビジュアルアート
- ビジネス&プロデュース
- サウンド
- ゲームデザイン
- アカデミック基礎技術
- インタラクティブセッション
- 展示コーナー
- A W A R D S

ENG	🔥	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 11:20～12:20 セッション 302		
公募	コンシューマー・モバイルタイトルでIPv4/IPv6デュアルスタックなP2P通信をサポートしてきた中でやった事 ～ここ数年のネットワーク環境の変化と社内検証環境の変化	
<p>佐藤 元彦 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 第1制作本部 技術開発部 スタッフ</p> <p>■受講スキル</p> <ul style="list-style-type: none"> ・TCP/IP、UDP/IP の基礎知識 ・NAPT 挙動に関する基礎知識 (RFC4787 等) ・家庭用ルータ・モバイルルータに関する基礎知識 ・ブロードバンド・モバイルブロードバンド通信回線に関する基礎知識 <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <ul style="list-style-type: none"> ・IPv4/IPv6 デュアルスタックでP2P 通信を行うゲームクライアント環境からみた、現在の国内 + 海外ネットワーク環境の遅延・接続性状況 ・ここ数年の現場で遭遇した遅延・接続性にまつわる実際のトラブル事例とその対処方法 ・RaspberryPi で構築されたカジュアルな WAN エミュレータ活用による、ネットワークデバッグ手法とその有用性 <p>■セッションの内容</p> <p>「IPv4 枯渇による、共存技術の導入・IPv6 普及」「モバイルブロードバンドの発展と普及」を始め、ここ数年でゲームクライアントを取り巻く環境は大きく変わった。IPv4/IPv6 デュアルスタックでP2P 通信することや、4G/LTE 回線でも40-60msec 程度のRTT を期待した通信が可能になるという、ポジティブな現実の一方で、いたるところで想定外の遅延や、接続性の低下に遭遇したりとネガティブな現実も多々存在する。そんな急速な現実の変化の中、インターネットの調査・統計情報で一般的なしぼりはあれど、ゲームプレイ環境に特化したものは殆どないため、「一般的な話はこうだけど、ゲームプレイ環境も同様に考えて大丈夫かどうか?」という疑問に囚われながら、ネットワークの実装やデバッグをしている人は少なくないだろう。このセッションでは、IPv4/IPv6 デュアルスタックなP2P 通信のログ解析から得られた、ゲームクライアントにおける接続性・遅延傾向の統計情報を読み解きつつ、上記通信をサポートしてきた中で遭遇した問題や、対応してきた事象について解説する。また、多様な遅延環境に対応すべく独自開発し、社内展開しているWAN エミュレータについて、実機を用いたネットワークデバッグ手法のデモを交えつつ、解説する。</p>		

ENG	PRD	🔥	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 11:20～12:20 セッション 313+314			
PR	ゲーム、エンターテインメント向けのMicrosoft Azure最新情報 Part2 ～今回は開発会社さんとリアルトーク！DMMプラットフォームの人気ゲーム「オトギフロンティア」の少数開発秘話を支えるサーバーレスアーキテクチャー～		
<p>増淵 大輔 日本マイクロソフト株式会社 クラウド&ソリューション事業本部 テクノロジ－ソリューションプロフェッショナル</p> <p>川方 慎介 株式会社 KMS CTO</p> <p>■受講スキル</p> <p>オンラインゲーム、ソーシャルゲームの開発知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Microsoft Azure がゲーム、エンターテインメントの開発や運営に役立つパブリッククラウドであること ・Microsoft Azure が OSS に対応しているパブリッククラウドであること <p>■セッションの内容</p> <p>昨年に引き続き、Microsoft Azure の最新情報をお届けします。前回グローバルタイトル、PC、Xbox タイトルの事例を中心にお話させていただきましたが、今年は、DMM の人気タイトル「オトギフロンティア」の開発会社のエンジニアをゲストに迎えて、Visual Studio と Microsoft Azure を活用した少数開発のコツなど、国内のソーシャルゲームの事例を中心にお届けします。製品の最新情報だけでなく、大規模なユーザーアクセスをこなし、安定的なシステム運用を実施するために役立つ内容、開発運用現場のノウハウをお届けしたいと考えています。</p>			

ENG	🔥	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 11:20～12:20 セッション 503		
公募	最新タイトルのグラフィックス最適化事例	
<p>三嶋 仁 株式会社カプコン CS 制作統括 技術研究開発部 技術開発室</p> <p>■受講スキル</p> <p>グラフィックスの最適化について造詣が深いことが望ましいです。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>CPU のカリリングの最適化 GPU でのオクルージョンカリリングの実装 事前シャドウマップの作成方法 ハードウェア固有の最適化</p> <p>■セッションの内容</p> <p>最新タイトルは、従来のタイトルより複雑な空間が増え、描画性能の改善が必要となりました。今回は CPU/GPU の双方を使ったジオメトリのカリリングについて説明を行い、実際の性能改善について提示いたします。また、広域の照明に使われる、指向性光源を利用時の性能改善を行うため、事前に巨大なシャドウマップを作成し圧縮する手法について説明いたします。この際に、影の解像度や深度精度不足を補うためのカットシーンのための影の技法についても説明をいたします。最後に、新たに導入された細かな最適化手法についてのお話をします。</p>		

ENG	GD	🔥	タイムシフト配信：なし
8月22日(水) 11:20～12:20 セッション 311+312			
PR	Havok Physics Particlesイントロダクション		
<p>呉 世敦 Havok Field Application Engineer</p> <p>■受講スキル</p> <p>物理シミュレーションに興味のある方 Havok 製品に興味のある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>物理シミュレーションのパフォーマンス最適化手法 Havok Physics Particles を使った多くのダイナミックなオブジェクトのシミュレーション手法</p> <p>■セッションの内容</p> <p>Havok Physics は常にパフォーマンスを重視して開発されています。最近リリースされた2017.2 では、十分なシミュレーション精度を保ちつつ、より多くのオブジェクトを出せる Havok Physics Particles という新機能が追加されました。既存の Havok Physics ユーザ、これから使ってみたい両方に興味を持っていただけるよう、何を指して、どのように作られているのか解説いたします。</p>			

ENG	🔥	🔊	逐次通訳	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 11:20～11:45 ショートセッション 414+415				
PR	世界初のゲーム業界用パブリックブロックチェーン技術 MagnaChainのご紹介			
<p>ハル ベイム Magnachain CEO</p> <p>■受講スキル</p> <p>中程度のゲーム開発経験</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>ブロックチェーン技術のゲーム開発への応用</p> <p>■セッションの内容</p> <p>MagnaChain は、分散アプリケーション (dApp) 開発に使用されている、完全に新しく、最初から構築されたパブリックブロックチェーンおよび関連の統合ツールセットです。MagnaChain ブロックチェーンは、パブリックブロックチェーンに直面している最大の問題を解決する下記ののユニークな技術的アプローチを利用しています。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●スケーラビリティ ●安全 / セキュリティ ●TPS (トランザクション / 秒) ●コンセンサスの仕組み ●使いやすさ ●長期的かつ持続可能なエコシステム 				

ENG	🔥	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 13:30～14:30 セッション 315		
公募	アプリ改善を深化するデータ分析 ～現場で使えるデータを片っ端から可視化するコツ～	
<p>松浦 遼 株式会社 gumi Technical Strategy & Development Manager</p> <p>■受講スキル</p> <p>プランナーサイド・エンジニアサイド・アナリストサイドいずれかでのデータ可視化・活用にまつわる実務経験</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>データ可視化・活用にまつわる各工程で発生しやすいトラブルとその解決例</p> <p>■セッションの内容</p> <p>昨今のモバイルゲームのリッチ化により、より精度の高い施策立案が不可欠になっています。そのような状況では、各アプリ個別のユーザ行動データを可視化し現場のプランナーが活用できるようにしなければなりません。しかし、そのためには分析要件定義・ログ出力・データ集積・集計・可視化出力作成の各段階で解決しなければならない課題が数多く存在します。本セッションでは、gumi でこれらの各課題に対してどのように立ち向かってきたのか、実際に利用しているサーバーサイドの統一内製フレームワークをご説明しながら、外製クラウドデータ基盤・BI ツール・データ分析ツール等を組み合わせたデータ活用事例をご紹介します。</p>		

ENG	VA	🔥	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 13:30～14:30 セッション 501			
公募	アニメーションワークフロー改善のためのRE ENGINEとDCCツールのアニメーション同期再生システム		
<p>内山 創一 株式会社カプコン CS 制作統括 技術研究開発部 技術開発室 プログラマ</p> <p>■受講スキル</p> <p>アニメーションワークフロー改善に興味がある方。 基本的には、プログラマ・テクニカルアーティスト向けの紹介になります。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アニメーションワークフローの改善手法 ・各自の開発環境におけるワークフロー改善手法の考え方 ・MAYA・MotionBuilder での Python 活用法 <p>■セッションの内容</p> <p>カプコンの内製ゲームエンジン「RE ENGINE」を使用した AAA タイトル開発事例を基に、ゲームエンジン上でリアルタイムにアニメーションを確認しながら DCC ツールで作業する重要性を説明します。アニメーション同期再生システムによって、ゲーム上での見え方を意識しながら作業を行うことが出来るようになりました。これにより、ゲームエンジン上の機能を使用した際に発生する問題を早期に発見することが出来、大幅な工数削減とアニメーションの品質向上に繋がりました。本セッションでは、アニメーション同期再生システムの実装について、ポイントを押さえながら紹介します。セッション参加者に対して、自身の開発環境におけるアニメーションワークフロー改善のためのシステム構築のヒントを提供いたします。</p>			

ENG	🔥	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 14:50～15:50 セッション 302		
公募	シミュレーションベース炎エフェクトの作り方	
<p>清水 脩平 株式会社バンダイナムコスタジオ</p> <p>■受講スキル</p> <p>リアルタイム流体シミュレーションの実用化に興味のあるプログラマ</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>シミュレーションからレンダリングまでの、炎エフェクトを実現するための実装手法</p> <p>■セッションの内容</p> <p>現代 GPU を対象とした、シミュレーションベースの炎エフェクトシステムについて紹介します。シミュレーションベースのエフェクトを導入することには様々な利点がありますが、計算コストの高さから導入するのがなかなか困難なのが現状です。本セッションでは計算コストを下げるための様々な手法を解説し、合わせて具体的なランタイムコストについても紹介致します。</p>		

ENG	🔥	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 14:50～15:50 セッション 315		
公募	スケール可能で運用しやすいWebSocketサーバ設計の課題と工夫	
<p>谷脇 真琴 株式会社カセック ソーシャルゲーム事業部</p> <p>■受講スキル</p> <p>現在運用中のスマートフォンゲームなどに、新しくリアルタイム通信を使った機能を付け加えてみたい方 HTTP を用いたゲーム向け API を提供するアプリケーションサーバを構築された経験のある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>WebSocket などのステートフル通信における、サーバアーキテクチャ上の課題と解決方法 運用中のゲーム向け Web アプリケーションサーバに、新しい通信方式などを付与するミドルウェアを作成する際の工夫の仕方</p> <p>■セッションの内容</p> <p>本セッションでは、スマートフォンゲームに多く採用されるようになってきたリアルタイム通信について、サーバサイドの観点から課題を解説し、従来のソーシャルゲームで多く用いられている構成のアプリケーションに対して、どのようにしてリアルタイム通信機能を付加したかを説明します。面白法人カセックではリアルタイム通信基盤として、WebSocket を用いているゲームがあります。これらのプロジェクトでは独自の WebSocket 通信を受け持つミドルウェアを介して、普通の Web アプリケーションサーバにリアルタイム通信機能を付け加えています。この構成を採用すると、ステートレス通信とステートフル通信の分離や、サーバアプリケーションの更新に伴う通信路の切断の克服など、様々なメリットが得られました。リアルタイム通信部分をアプリケーションサーバから分離する構成上の工夫と、運用上のメリットについて詳しく解説します。</p>		

ENG	VA	🔥	タイムシフト配信：なし
8月22日(水) 13:30～14:30 ワークショップ 513			
PR	PlayCanvasで作る！HTML5/WebGL 2Dゲーム開発ワークショップ		
<p>津田 良太郎 GMO クラウド株式会社 ソリューション事業部 テクニカルアドバイザー</p> <p>宗形 修司 GMO クラウド株式会社 ソリューション事業部 テクニカルアーティスト</p> <p>■受講スキル</p> <p>PlayCanvas Editor の基本操作</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>PlayCanvas を利用した 2D ゲームの開発手法</p> <p>■セッションの内容</p> <p>HTML5/WebGL ゲームが流行ってきましたね！PlayCanvas は一昨年の CEDEC よりワークショップを実施していますが、今では 3D に寄った内容がメインでした。ですが今回のハンズオンでは、PlayCanvas に新たに搭載された新機能「Sprite Editor」を利用して、2D ゲームを開発するワークショップを開催します！Flash に代わる新たな Web 2D ゲームの開発手法、ぜひご体験ください。</p> <p>*GTMF で発表した内容のワークショップバージョンとなります。事前に資料をお読みいただけると理解が早まります。 *PlayCanvas を触ったことがない方は、事前に導入編 (https://support.playcanvas.jp/hc/ja/articles/224163827) を実施いただくと受講がスムーズです。 *同一内容で CEDEC2018 会期中 3 回開催しますので、いずれかにご参加ください。 8/22 (水) 13：30-14：30 8/23 (木) 13：30-14：30 8/24 (金) 13：30-14：30</p>			

ENG	PRD	VA	🔥	🔊	逐次通訳	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 14:50～15:50 セッション 313+314						
PR	Megascans 3DスキャンライブラリーとHoudiniプロシージャルコンテンツ生成					
<p>Galen Davis Quixel AB 社 Art Department Pipeline Specialist</p> <p>多喜 建一 SideFX 日本担当シニアマネージャ</p> <p>■受講スキル</p> <p>ゲーム開発、VFX 開発などの制作フローと、3D シーン世界を制作するうえでの 3D 制作の基礎知識。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>Megascans (メガスカンズ) と Houdini (フーディニ) の利用で導き出される開発時間効率の最大化。</p> <p>■セッションの内容</p> <p>Megascans は世界最大規模のスキャンアセットライブラリーです。ライブラリーのアセットや素材は全て非常に高精細でありレンダリング出力に適した形にしています。我々のアセットは非常に幅広い生態系のパラエティ－を取り揃えており、日々弊社の撮影チームが世界中から新しいアセットや素材を収集しております。AAA トリプルエーゲーム開発において、シーンやジオメトリーなどゲーム世界を構築する作業のクオリティと物量のスケーリングを両立するためには、スキャンデータとプロシージャル生成方式の融合が成功の鍵になると考えております。</p>						

ENG	🔥	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 14:50～15:50 502		
公募	『ファイナルファンタジーXIV』を支えてきたグラフィックスアセットビルド環境と、新規タイトルに向けての取り組み	
<p>本多 圭 株式会社スクウェア・エニックス 第5ビジネス・ディビジョン リード グラフィックス プログラマー</p> <p>■受講スキル</p> <p>グラフィックスアセットのビルドや管理に興味をお持ちの方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>アセット制作のイテレーションの効率化と、依存関係の管理。定期的なリリースを行うためのバージョン管理を運用してきた成果</p> <p>■セッションの内容</p> <p>グラフィックスアセットは大容量で、数も膨大です。近年ではその流れがさらに加速しつつあります。新生ファイナルファンタジー XIV では、約 2 年の限られた期間でグラフィックスエンジンの作り直しと旧ファイナルファンタジー XIV からのアセット交換、新規アセットの量産が必要でした。また、発売後 5 年間の運営を続ける中で、2 回の拡張パッケージリリースと数か月ごとのパッチ配信を行ってきました。この開発速度を支えたシステムの解説と、今後に向けて我々が取り組んでいる新しいアセットビルドシステムの取り組みについてもご紹介したいと思います。</p>		

ENG	PRD	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 15:20~15:45 ショートセッション 414+415		
PR	おうちで VR ライブ体験~バーチャルライブプラットフォーム「INSPIX」のこれまでと今後	
加田 健志 パルス株式会社 エンジニア		
■受講スキル VR に興味のある方 バーチャルアイドルに興味のある方 バーチャルライブに興味のある方		
■受講者が得られるであろう知見 リアルタイムにライブをユーザーに届けるためのノウハウ 各種モーションキャプチャシステムの特徴 各種 VR デバイスの特徴		
■セッションの内容 2018年に入ってから勢いを増すVR/AR業界。その中で弊社はVirtual Live Platform「INSPIX」の開発を行っています。システムを作るにあたって導入したモーションキャプチャシステム、VRデバイスについてご紹介いたします。さらに、今後「INSPIX」がどのように家庭にVRライブを届けていくかをお話しします。		

ENG	VA	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 16:30~17:30 セッション 302		
公募	ゼノブレイド2のレイマーチングを使った雲表現	
稲葉 道彦 株式会社モノリスソフト 第一プロダクション プログラマー/ディレクター		
■受講スキル レンダリング周りに詳しい方、興味がある方		
■受講者が得られるであろう知見 レイマーチングへの理解を深め、通常とは異なる手法のグラフィックス表現に関して学べます。		
■セッションの内容 ゼノブレイド2では雲海と呼ばれる、特殊な表現を要求されました。この雲海の表現に関して、パーティクルベースの制御では負荷が高く、ポリゴンベースのモデリング手法では雲の表現を行うは困難でした。これを解決する為、ゼノブレイド2ではレイマーチングを使った雲表現を開発しました。本セッションではゼノブレイド2で開発したレイマーチングの手法に関して紹介させていただきます。		

ENG	unity	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 16:30~17:30 セッション 313+314		
PR	800万ダウンロードを達成した共闘ことばRPG『コトダマン』でのモノビットエンジン採用実例と最新情報	
安田 京人 モノビットエンジン株式会社 代表取締役社長		
日合 亨 株式会社セガゲームス ゲーム&デジタルサービス統括本部 開発統括部ソフト開発部 第2ソフト開発セッション セクションマネージャー/シニアプログラマ 兼 サーバー開発支援課 課長		
■受講スキル ゲーム制作に関わっている方などでも		
■受講者が得られるであろう知見 リアルタイム通信を用いた大規模なオンラインゲームの開発手法		
■セッションの内容 セガゲームスがバブリッシングし、わずか3か月で800万ダウンロードを達成した共闘ことばRPG『コトダマン』。マルチプレイではモノビットエンジン製品群の一つである「Monobit Unity Networking2.0」が採用されています。本サービスの様な大規模な接続環境でのマルチプレイのリアルタイム通信を実現するにあたり、開発から運用にあたっての役立つ情報を事例ベースでセガゲームス様に直接お話をいただきます。また、モノビットエンジンの最新情報もお届けいたします。		

ENG	GD	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 16:30~17:30 セッション 315		
公募	データを分析する文化を作る -開発運営が自分でデータを分析してもらうためにしたこと-	
芝尾 幸一郎 株式会社 Aiming 開発グループ リードソフトウェアエンジニア		
■受講スキル * データ分析担当者 * データ分析に興味のあるディレクター・プロデューサー * データ分析チームを作ってみたが、なかなかバリューを出せずに悩んでいる方		
■受講者が得られるであろう知見 * 事業価値に貢献できる分析体制構築のヒント * データ分析チームのチームビルディングの知見 * データ分析をどの様に実際の事業になじませるかと言った事例紹介		
■セッションの内容 ゲーム開発にデータ分析が重要だと言う認識は拡がりつつあります。しかし、その一方で、データ分析チームを組織したが、なかなか成果が出せないという話も聞きます。Aimingにおいて、データ分析チームはデータ分析業務を行うだけでなく、開発・運営などゲームタイトルに関わる全ての人のデータ分析リテラシーを高め、社内に「データを分析する文化を作る」ことを目標にしています。データ分析は、データ分析チームだけで閉じるのではなく、ゲームに関わる全ての人を巻き込んでいく必要があります。特に開発運営が自分自身でデータを分析してもらうことは特に重要です。Aimingのデータ分析チームは、開発・運営向けのデータ分析入門やSQL講座、データ分析をテーマにした機関紙の発行などを行い彼らにデータ分析を日々の業務に活用してもらう活動をしてきました。本セッションでは、開発・運営に自分でデータ分析をしてもらうためにどのような取り組みを行い、どのような成果を得たかをお伝えします。		

ENG	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 16:30~17:30 セッション 511+512	
公募	JavaScriptとWebGLで圧倒的な3D空戦バトルを再現。「編隊少女・フォーメーションガールズ」における3Dレンダリング技術解説~ Babylon.jsとBISHAMON WebGL版の合成~
鈴木 克史 株式会社 ICS 開発 取締役・エンジニア	
伊藤 弘樹 株式会社アイオウプラス 開発 取締役	
■受講スキル ・ WebGLを用いたブラウザ3Dゲーム開発に興味がある方 ・ 既存のゲームをブラウザプラットフォームに展開してみたい方	
■受講者が得られるであろう知見 ・ Microsoft社が主導するオープンソース3Dグラフィックフレームワーク「Babylon.js」のWebGLゲーム開発における利点 ・ 2つの異なるWebGLフレームワークを組み合わせる際に必要なWebGLの知識	
■セッションの内容 アイオウプラスよりリリースしているブラウザゲーム「編隊少女・フォーメーションガールズ」における3Dグラフィックスについて技術共有します。本ゲームでは、WebGLに関する2つのフレームワークが使われており、これらを組み合わせた事例は日本初。本セッションでは、まず米国Microsoft社が主導するオープンソースの3Dグラフィックフレームワーク「Babylon.js」について、Three.jsなどのWebGLフレームワークと比較したゲーム開発における利点と、レンダリングフローについて解説します。次に、マッチロック株式会社製エフェクトツール&ミドルウェア「BISHAMON WebGL版」について、技術概要とエンジンをどのようにゲームのフローに組み込んだのかについて解説します。その上で、これら2つの異なるWebGLフレームワークを、1つのWebGLコンテキスト上に組み合わせる際の課題と解決手法について、理論と実装方法を具体的に解説します。	

ENG	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 17:50~18:50 セッション 302	
公募	Amazon ECS とマネージドサービスを活用した、フルコンテナ構成によるゲームサーバの構築と運用
藤原 俊一郎 面白法人カヤック 技術部 SRE チーム リーダー	
■受講スキル ゲームサーバのコンテナでの本番運用を検討している方。AWSを利用中の方。	
■受講者が得られるであろう知見 Amazon ECSによるゲームサーバの本番環境構築、運用、監視、負荷試験手法。マネージドサービスや既存ミドルウェアの隙間を埋める、Go言語による独自ツール開発による運用の円滑化。	
■セッションの内容 本セッションではAmazon Web Services(AWS)上でAmazon Elastic Container Service(ECS)とマネージドサービスを活用した、ソーシャルゲームサーバの構築と運用方法について説明します。Dockerに代表されるLinuxコンテナ技術を利用したサーバ運用は近年一般的になってきました。コンテナをゲームサーバの開発やテストに用いると、ローカルマシンやサーバ上に複数の独立した環境を構築できるため利便性が高く、広く利用されています。しかしLinuxコンテナは名前空間とリソースが分離された単なるプロセス群であるため、複数のサーバ上で複数のコンテナを協調させてシステムとして動作させるためには、コンテナオーケストレーションツールと呼ばれるミドルウェアが必要になります。AWSにおけるオーケストレーションツールのマネージドサービスであるAmazon ECSを利用すると、高可用性を要求される本番環境でコンテナ上で動作するアプリケーションとミドルウェア、AWSの豊富なマネージドサービスを組み合わせ、構成管理とデプロイの簡略化、高速化を実現できます。コンテナ環境では、サーバ上に直接アプリケーションやミドルウェアを起動する従来の環境と比較して、デプロイ、ログの取り扱い、監視等の運用にこれまでと異なる手法が要求されます。これらの課題を、自社でGo言語で開発したOSSを利用して解決した内容についても解説します。また、本番リリース前に必須である負荷試験もコンテナを活用することで柔軟に行えるため、その手法についても説明します。	

ENG	同時通訳 (英→日)	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 17:50~18:50 セッション 304		
公募	スマートなアンチチート : 機械学習を利用してプレイヤーの楽しみと利益を保護する	
Ferdinand Schober Microsoft Xbox Advanced Technology Group Senior Software Development Engineer		
■受講スキル ゲームエンジンおよび機械学習における中級レベルの経験者。		
■受講者が得られるであろう知見 機械学習を利用して、適応性のある正確なチート保護を作成する方法。テレメトリ解析、またチートのフォレンジクスの一般的なベストプラクティス。		
■セッションの内容 ゲーム内購入を伴い、ゲームはどんだん息の長いサービスになっています。このようなゲームでプレイヤーをチートやエクスプロイトから保護できないと、見る間にプレイヤーの信頼を失い、その健全なエコシステムを破壊してしまう恐れがあります。この講演では、機械学習を用いてチートを検出および修正し、ゲームとそのエコシステムを保護する方法についてお話しします。ここで紹介する手法を使えば、人間による監視を増やすことなく、プレイヤーに対するチートを識別する汎用的な方法を適宜適応させることが可能です。聴講者は、このような手法に使用するデータについて、また正確な検出方法を構築し、フォレンジックを利用してチートの流れを識別し、信頼できるゲームクライアントの必要性を低減する方法について学ぶことができます。		

ENG	unity	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 17:50~18:50 セッション 414+415		
PR	コンテナ、AI、データ、ブロックチェーン、ゲーム開発者とIBM最新技術との交差点	
佐々木 シモン 日本アイ・ビー・エム株式会社 デジタル・ビジネス・グループ デベロッパー・アドボカシー事業部 Developer Advocate		
大西 彰 日本アイ・ビー・エム株式会社 デジタル・ビジネス・グループ デベロッパー・アドボカシー事業部長		
■受講スキル ゲーム開発者・デザイナー エンジニア・デベロッパー・プログラマー Unity デベロッパー		
■受講者が得られるであろう知見 アセット IBM Watson Unity SDK の使い方 自然災害救援アプリ開発コンテスト「Call for Code」ソースコード付きの実践的なアプリ開発情報集「IBM Code Patterns」 Kubernetes、IBM Unity Watson SDK、Watson Studio、Db2 Warehouse、Hyperledger などのIBMが提供する最新技術の概要		
■セッションの内容 IBMと聞いて、皆さんはどのようなイメージをお持ちでしょうか。オープンソースにコミットし、開発者支援に力を入れていることはあまり知られていないかもしれません。このセッションでは、Kubernetes、IBM Unity Watson SDK、Watson Studio、Db2 Warehouse、Hyperledgerなどの最新技術を、IBM Code Patternsというアプリ開発に役立つオープンソースのアセット集と合わせてご紹介いたします。ゲーム開発者とIBM最新技術との交差点を見つけ、皆様の未来を変えるきっかけを作りたいです。		

ENG	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 10:00~11:00 セッション メインホール	
招待	意識の統合情報理論
大泉 匡史 株式会社アラヤ Advanced Technology Department R&D Group Manager	
■受講スキル 意識研究に興味のある方	
■受講者が得られるであろう知見 統合情報理論	
■セッションの内容 意識の科学的研究が本格的に始まったのは、1990年ごろからである。神経科学者を中心に盛んに研究が行われ、意識について様々な実験的な知見は集められている。しかし一方で、それら実験的な知見を統一的に理解するような理論はまだあらわれておらず、意識の本質的な理解にはまだほど遠い状況と言える。こうした状況の中、近年、意識の統合情報理論(Integrated Information Theory of Consciousness)と呼ばれる理論が、意識研究にブレークスルーを起こす可能性がある理論として注目を集めている。統合情報理論とは意識の量と意識の質を、ネットワークの中の情報と統合という観点から数学的に定量化しようとする試みである。統合情報理論は、深い睡眠時に意識が失われるのはなぜか、視覚と聴覚の意識の質(クオリア)の違いは何によって決まるのか、複数の意識(例えば二人の人間の脳)の間の境界はどのように決まるのか、脳の中の意識の座はどこかといった問題に関し、統一的な説明を与える。本講演では、統合情報理論の事前知識が全くない方向けに、統合情報理論を解説し、意識という問題を考える上での手助けとしたい。	

ENG	unity	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 17:50~18:50 セッション 313+314		
PR	VIVE関連製品の中〜上級者向け利用方法(2018年版)	
西川 美優 HTC Nippon VIVE Japan VIVE 事業日本責任者		
■受講スキル VIVE やスタンドアロン VR の使用経験、コンテンツ開発に関する基礎知識		
■受講者が得られるであろう知見 VIVE 関連製品のより良い使い方		
■セッションの内容 VIVE、VIVE Pro、VIVE トラッカー、VIVE Focus は、国内外で様々な使い方の知見が蓄積されています。このセッションではPCVR HMD やスタンドアロン HMD について基本的な使い方をご存じの開発者の皆様に対して、よりよく VIVE 関連製品をご利用いただくための Tips をお届けします。※昨年の講演 (https://www.youtube.com/watch?v=wmMzq3oZ624) の続編になります。		

ENG	unity	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 17:50~18:50 セッション 502		
公募	モバイルでも物理ベースHDRレンダリングの格闘ゲームを！~Android/iOS「TEKKEN™」グラフィックス事例~	
富澤 茂樹 株式会社バンダイナムコスタジオ エンジニア		
■受講スキル グラフィックス系プログラマのかた。スマホアプリのプログラマのかた。		
■受講者が得られるであろう知見 スマホアプリにて60fpsでBRDFレンダリングを実践した事例。カスタムシェーダーを実践した事例。		
■セッションの内容 2018年3月にAndroid/iOS向けタイトルとしてリリースされた『TEKKEN™』では、Unityにおいてカスタムシェーダーを使用してPS4レベルの高いグラフィックスを実現しました。スマートフォンの性能で高品質グラフィックスを実現することは困難でしたが、カスタムシェーダーにより物理ベースHDRレンダリング、皮下散乱、IBLなどを実装することができました。本セッションでは、Unityにおいてスマートフォンの性能と高品質な描画の両立に対する困難と本タイトルで行った事例を紹介いたします。		

ENG	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 10:00~11:00 セッション 301	
PR	「ジャンプチ ヒーローズ」[FINAL FANTASY XV]でのPhoton採用事例紹介
榎 香菜 GMOクラウド株式会社 ソリューション事業部 テクニカルアドバイザー	
村田 知常 ワンダープラネット株式会社 執行役員 CTO	
桐島 昌吾 ワンダープラネット株式会社 ゲーム事業部 サーバエンジニア	
荒牧 岳志 株式会社 Luminous Productions チーフプログラマー/ゲームディレクター	
■受講スキル マルチプレイ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 マルチプレイゲームの企画手法、またその実装方法	
■セッションの内容 「ジャンプチ ヒーローズ」「FINAL FANTASY XV」の大人気タイトルにてPhotonをご採用いただきました！本セッションでは開発者の皆様をお招きし、開発当時の苦労話や体験談をお話いたします。「ジャンプチ ヒーローズ」についてはPhoton Serverにおける負荷対策と、Photonならではの負荷テストについてご紹介いたします。今年3月に発売開始された「FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION」の事例では、Photon Serverがいかに簡単に実装できるかをご紹介します。Photon Serverはコンソールのバージョンとも親和性が高く、なんと約1週間動作するところまで到達しました！バケット送信のカスタマイズなど、詳しくご紹介させていただきます。ご期待ください！	

ENG	SND	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 10:00~11:00 セッション 303		
公募 「俺のメモリに触るな！」ゲーム機のための超高速サウンド信号処理		
<p>押見 正雄 株式会社CRI・ミドルウェア 代表取締役社長</p> <p>■受講スキル ・デジタル信号処理に興味のあるサウンドプログラマー ・独自の音響効果をゲームに導入したいサウンドクリエーター</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・サウンド信号処理の高速な実装方法。 ・CPUのアーキテクチャを利用した高速化技法。 ・FFT、IIRフィルタ、FIRフィルタなどの基本的な信号処理の高速化。 ・コンポリューションリバープ、フェーズボコーダ、PCM音源などの高速化の実例。</p> <p>■セッションの内容 最近のPCや家庭用ゲーム機は高性能化していますが、実用的なサウンドシステムを実現するためには、全CPUリソースの5%程度に抑える必要があります。臨場感あふれるサウンド演出のために独自のエフェクタなどを導入しようとしても、CPUパワーの制限で諦めることも多いのではないかと思います。有益なサウンド処理のアルゴリズムや理論に関しては、インターネットや書籍などから知識を得ることはできても、実装技術についての情報はあまり入手できないのが現実です。実装上問題となるCPU負荷の増加の大きな要因として、計算量の他にメモリアクセスがあります。「メモリに触るな！」をテーマに、信号処理の高速化技法を具体的に解説します。IIRフィルタやFFTなどの基本的な信号処理の高速化を実際のコードを提示しながら説明します。さらに実際の信号処理として、ゲーム内にリアルな音響空間を実現するコンポリューションリバープ、インタラクティブミュージックの転調を実現するフェーズボコーダ、独自の効果音を自由に生成するためのPCM音源などのデモンストレーションを行います。</p>	<p>峰尾 太陽 株式会社CRI・ミドルウェア 研究開発本部水津グループ</p>	

ENG	unity	タイムシフト配信：なし
8月23日(木) 10:00~10:25 ショートセッション 414+415		
PR 最新のゲーム開発を支援する インテル® ソフトウェア開発ツール		
<p>菅原 清文 フリーランス iSUS 編集部 編集長</p> <p>■受講スキル Unity や Unreal Engine を利用中または、利用を検討されている開発者向け。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Unity と Unreal Engine を使用して、プロセッサと GPU を効率良く活用する手法を知ることができます。</p> <p>■セッションの内容 最近では、統合型のゲーム開発環境やゲームエンジンが広く採用されています。このセッションでは、代表的なツールである Unity と Unreal Engine を利用する開発者向けに、PC 上でプロセッサと GPU 向けの最適化を支援するインテル® ソフトウェア・ツールの活用法を紹介します。</p>		

ENG	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 10:00~11:00 セッション 503	
公募 DirectX Raytracing - The life of a ray tracing kernel.	
<p>竹重 雅也 NVIDIA Developer Relations Senior Developer Technology Engineer</p> <p>■受講スキル GPUに関する基本的な理解。D3D12に関する基本的な理解。リアルタイムグラフィックスに関する基本的な理解。上記があるのが望ましいです。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 DirectX RaytracingのAPIインターフェース仕様を理解だけでなく、Raytracing処理のGPU上での実際の動作を具体的に理解することができるようになります。</p> <p>■セッションの内容 本セッションでは、Microsoft DirectX Raytracing(以下DXR)のレイトレーシングパイプラインに関する説明を行います。新たに追加された5つのShaderとAcceleration Structure、そしてShader Tableに関する説明に加え、GPU上で、レイがどのように処理されるかを、可能な限り具体的に説明をしたいと思ひます。最後に、DXRのレイトレーシング処理のプロファイリングについても説明したいと思ひます。</p>	

ENG	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 10:00~11:0 セッション 313+314	
PR Android ハイパフォーマンス・プログラミング	
<p>松田 白朗 グーグル合同会社 デベロッパードボケイト</p> <p>■受講スキル Android 向けゲームの開発経験があるエンジニア</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Android 向けゲーム開発の最新情報、モバイルデバイスのパフォーマンス最適化についての知見など</p> <p>■セッションの内容 Android プラットフォームでのゲーム開発技術や開発環境について、具体例を交えながら最新の内容をお届けします。モバイルデバイス上でのパフォーマンス最適化技法や描画 API Vulkan への対応、Android 最新 SDK への対応、Unity や UE4 などのゲームエンジン使用時の注意点など、モバイル向け開発に必要なトピックが盛り沢山です。</p>	

ENG	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 10:00~11:00 セッション 502	
公募 FINAL FANTASY XVにおけるアバターシステムの技術	
<p>蓮尾 雄介 株式会社 Luminous Productions プログラマー</p> <p>■受講スキル FINAL FANTASY XV のアバターシステムに興味のある方。Graphics 関連の各技術について簡単な説明はする予定ですが、Graphics の基礎的な知識が必要。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・アバターシステムで利用される要素技術 ・アバターシステムを構築する上での課題とその解決方法の一例</p> <p>■セッションの内容 FINAL FANTASY XV オンライン拡張パック COMRADES で実装されたアバターシステムにおける主にグラフィックスに関する技術を紹介。アバターシステムに求められた要件を紹介しながら、どの技術をどのように組み込んだかを解説していきます。また、アニメーションは体型違いでの差はなくほとんど共有しているが、体型の大きく違うキャラで同じアニメーションの共有をどのように実現したか解説していきます。さらに現時点での課題とその対策についても紹介していきます。</p>	

ENG	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 11:20~12:20 セッション メインホール	
招待 Webプロトコル最前線	
<p>大津 繁樹 ヤフー株式会社 サイトオペレーション本部</p> <p>後藤 ひろゆき グリー株式会社</p> <p>■受講スキル 通信プロトコルや暗号に興味がある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 - HTTP や HTTPS 通信の基本 - ネットワークセキュリティに関する基本知識 - 大規模 Web サービスの設計や運用に対する考え方 - 最新の仕様策定動向の把握</p> <p>■セッションの内容 現在、インターネットトラフィックの大部分は、Web プロトコルになっています。プロバイダーの計測結果では、モバイルネットワークの9割弱の通信がHTTP、HTTPS、QUICの3つで占められている状況です。このトラフィックは、今後通信セキュリティが確保できるよう全て暗号されたHTTPSやQUICに変わっていく見込みです。さらに最近ではDoH(DNS over HTTPS)の仕様化や試験導入も始まり、もはやWebの範囲を超えたネットワークプロトコルになりつつあります。Webを中心としたWebプロトコルが、これまでどのような進化を経て今後どう変わっていくのか、その技術的背景と基本的な仕組みについて解説します。そして現在IETFで標準化が進んでいるWebプロトコル最前線の状況について紹介します。</p>	

ENG	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 11:20~11:45 ショートセッション 302	
公募 より詳細な衣類の変形を表現する現実的な手法 ~ データベースを用いたリアルタイムしわ表現 ~	
<p>塚田 惇平 株式会社ヘキサドライブ 開発部 プログラマ</p> <p>■受講スキル レンダリングパイプラインの基礎がわかっている方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 衣類のしわ表現を行うための技術。この手法を使用したときの最適化方法。</p> <p>■セッションの内容 リアルな衣類をゲーム上に再現するうえでしわの存在は欠かせないものになっています。本セッションでは、事前計算された多量の衣類の変形データを使用することで、しわを高速で表現する方法を紹介させていただきます。衣類の変形データの作成方法から、ランタイムでの実装まで紹介させていただき、製作中に判明した問題点と解決方法をご紹介させていただきます。また実際にゲームに取り入れるためのチューニング例についてもご紹介させていただきます。</p>	

ENG	BP	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 11:20~11:45 ショートセッション 414+415		
PR ゲーム開発におけるOSSのリスク低減策		
<p>吉井 雅人 日本シノプシス合同会社 ソフトウェア インテグリティ グループ シニア セールス エンジニア</p> <p>■受講スキル 開発者、品質保証、知的財産管理部門の方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 OSSライセンス違反、OSS脆弱性リスクを開発プロセスに組み込んで自動的に低減する方法</p> <p>■セッションの内容 ゲーム開発では、開発の工期短縮などの理由からOSS(オープンソースソフトウェア)が広く利用されていますが、利用にあたり制約もあります。ゲーム開発におけるOSSのライセンス違反によるリスク、脆弱性のリスクを効率的に低減するソリューションをご紹介します。</p>		

ENG	GD	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 11:50~12:15 ショートセッション 302		
公募 ステージ試作の敷居を下げる「丁度いい3Dモデリング機能」の内製ゲームエンジンへの導入		
<p>清水 智広 株式会社カブコン 技術研究開発部 技術開発室 プログラマー</p> <p>■受講スキル 3Dモデリングツールの具体的な実装への関心 ステージ試作工程のイテレーション速度向上への関心 3Dモデリングについての実務経験や基本原理の理解</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ステージ試作において、ゲームデザイナーやアーティストから要求される機能とその実現方法の具体例シンプルなモデリングツールを短期間で実現するために効果的なデータ構造や3D集合演算アルゴリズムの概要</p> <p>■セッションの内容 面白い遊びを味わえるステージを作りたい。そのためゲームデザイナーはステージの試作段階において幾度となく変更を繰り返します。ゲームデザイナーはその出来をゲームプレイ内で確認する為、仮の3Dモデルを背景アーティストの手を借りて作成していました。しかしツールをまたぎ、職種をまたぐ為、1つのアイデアを実際に確認するだけで数日かかっていました。そこで試作段階でのステージ作成を職種にとらわれず素早く行えるように、社内製ゲームエンジンであるRE ENGINEに直感的かつ簡単に扱える3Dモデリング機能を導入しました。本セッションでは、 ・利用するまでの敷居が低い ・複数タイトル開発機能としての汎用性を持つ ・ゲームエンジン内で全て完結する をコンセプトとした3Dモデリング機能を短期間で作成するために必要だった具体的なデータ構造やアルゴリズムなどを紹介いたします。</p>		

ENG	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 11:20~12:20 セッション 313+314	
PR Google Play のスマホゲームで不正返金、改変、チート等に対するセキュリティを高めよう	
<p>松内 良介 グーグル合同会社 デベロッパリレーションズ デベロッパードボケイト</p> <p>■受講スキル Google Play の課金 API や Android ゲーム開発についての初歩的な知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Google Play での返金の不正対策手法。脅威モデリング、誤判定とコストとのバランスの考え方。SafetyNet Attestation、Voided Purchases など Google の最新 API の使い方</p> <p>■セッションの内容 スマホゲームを提供するとき、不正への対策が近年さらに重要になってきています。人気作品であればあるほど、課金や返金の不正、アプリ改変、チート、海賊版など、さまざまなセキュリティ懸念への対策が重要です。返金については、Google Play の Voided Purchases API による最新の不正対策手法をご紹介します。さらに、多くの課題についての基本的な考え方として、脅威モデリング、誤判定やコストのバランスへの配慮、運用ポリシーのノウハウ、実装に役立つ Google の各種 API (SafetyNet Attestation など) についても紹介します。</p>	<p>ロドリゲス オスカル グーグル合同会社 デベロッパリレーションズ デベロッパードボケイト</p>

ENG	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 11:20~12:20 セッション 502	
公募 ゲーム開発のためのレイトレーシング	
<p>小澤 祐樹 Polyphony Digital Engineer Team Engineer</p> <p>■受講スキル -レイトレーシングを開発現場で活用したい方 -レイトレーシングを使っており仕組みも知りたい方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 -レイトレーシングの概要 -レイトレーシングをゲーム開発で活用する糸口</p> <p>■セッションの内容 昨今、各社からレイトレーシングAPIが続々と公開され、レイトレーシングはゲーム業界での存在感を日に日に増してきています。一方で、レイトレーシングの始まりは1968年と意外と古く歴史のある分野でもあります。本セッションではそんな古くで新しいレイトレーシングをGran Turismo Sportの開発現場で積極的に活用した事例の紹介と、その落とし穴についてお話しします。 ※ いわゆる「リアルタイムレイトレーシング」の話ではありません。予めご了承ください。</p>	

ENG	GD	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 11:50~12:15 ショートセッション 414+415		
PR ミリ秒単位への挑戦！ゲームエクスペリエンスを進化させる超低遅延配信技術とエッジコンピューティングのパワー		
<p>竹橋 幹司 ライムライト・ネットワークス・ジャパン株式会社 エンターテイメント事業企画部 部長</p> <p>■受講スキル オンラインゲームの基本的な知識（開発、配信の課題について肌身で感じているとより効果的）</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 オンラインゲームの開発の際に検討するポイント 超低遅延のゲーム配信のテクノロジー</p> <p>■セッションの内容 リアルタイムでインタラクティブなオンラインゲーム体験を楽しむユーザーに対して遅延は禁物です。可能な限り最速なレスポンスを提供するためのテクノロジーとは？そしていかにそれを実現するのか？本講演では、エッジコンピューティングの実現そして超低遅延ライブストリーミングに必要な基礎技術がいかにオンラインゲームの世界を変えていくかを事例を交えながら解説します。</p>		

ENG	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 13:30~14:30 セッション	
招待 ゲームグラフィックス20年の進化とこれから	
西川 善司 TRY-Z 厚 孝 株式会社セガゲームス コンシューマコンテンツ事業部 第1CSスタジオ アドバンスト・テクノロジー開発チーム チームマネージャー	山田 裕司 ソニー・インタラクティブ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 プロダクトテクノロジー部 次長
岩永 欣仁 株式会社バンダイナムコスタジオ 技術統括本部 技術第1開発本部 グローバルストラテジ部 テクニカルリレーション課	
植原 一充 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 技術開発部 部長	
■受講スキル ゲームグラフィックス技術に興味のある方	
■受講者が得られるであろう知見 ゲームグラフィック技術進化のきっかけとなったトピックとその解説、今後の展望	
■セッションの内容 本セッションはCEDEC 運営委員フェロー 植原 一充氏をモデレータとし、ゲストにセガゲームスの厚孝氏、ソニー・インタラクティブエンタテインメントの山田裕司氏、バンダイナムコスタジオの岩永 欣仁氏をお迎えしてゲームグラフィックスの20年を振り返り、その進化とこれからの期待を語るトークセッションです。20年とは世代を跨ぐ月日です。CEDEC には幅広い年齢層の開発者が参加していますが、若い人にとってはほとんどなゲームがもつるクールという価値感もできています。社員の世代によっては青春のハードかもしれない。各時代ごとに当時の制約を超える工夫や発明があり、限界を突破する進化を描けてきました。その進化の内容やきっかけを知ることは、今の開発にも生かせる大きな刺激となるでしょう。内容はグラフィックス寄りの話題を基本軸としていますが、映像表現、カメラ演出、アニメーションなど幅広く取り扱います。 (※本セッション公表時はTRY-Z西川善司氏をモデレータとしておりましたが、都合により西川氏の登壇がキャンセルとなり、CEDEC 運営委員フェローの植原 一充氏がモデレータ代行をさせていただきますになりました。ご了承ください)	

ENG	VA	タイムシフト配信：なし
8月23日(木) 13:30~14:30 セッション		
PR	カンタン！画像を美しく拡大できる超解像技術「GRADIA」とミドルウェア「AXIP」紹介	
品部 仁志 株式会社アクセル マネージャー	■受講スキル グラフィック素材を扱うデザイナーの方 ムービー・サウンドなどの演出制御プログラムに関係する方	
■受講者が得られるであろう知見 グラフィック・絵素材をジャギー無く拡大する方法 動画・音声などのサードパーティミドルウェアの使い処		
■セッションの内容 株式会社アクセルが提供する超解像技術「GRADIA」(https://gradia.xyz)は様々なプラットフォームに対応した超解像 SDK です。提供 SDK には、CPU 版、ComputeShader 版、PixelShader 版の3種類があります。 本セッションでは GRADIA のデモや、PixelShader 版リリースの背景などを技術的観点からご説明します。 また、アクセルが提供するミドルウェア「AXIP」についても、ラインナップをご紹介します。		

ENG	PRD	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 13:30~14:30 セッション		
公募	FINAL FANTASY XVの多言語対応・世界同時発売 ~日本語からの翻訳での課題と挑戦~	
長谷川 勇 株式会社 Luminous Productions チーフリサーチャー	大楠 嘉伸 株式会社スクウェア・エニックス ローカライズ グローバルローカライズディレクター / リード PM	
■受講スキル ローカライズに携わるゲーム開発者、プログラマ		
■受講者が得られるであろう知見 日本語タイトルを各言語にローカライズする際に陥りがちな問題とその対処方法。 ゲーム開発中にプログラマがローカライズについて意識しないといけない点に関する知識。		
■セッションの内容 FINAL FANTASY XV では 12 言語を世界同時発売しました。12 言語という数字は北米・西欧タイトルと比べると多い方ではありませんが、スクウェア・エニックスのコンソールタイトルとしては最大級です。本セッションでは、12 言語の字幕と4 言語のボイスそれぞれの対応にいたったプロセスや、なぜ日本語タイトルの多言語同時発売が難しいのかを説明し、それを解決するための挑戦を紹介します。またケーススタディとして、ゲーム開発中にローカライズについて意識しないといけない点について、プログラマ視点から説明します。		

ENG	VA	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 13:30~13:55 ショートセッション		
公募	暴れるラグドールを安定させるためのテクニック	
松生 裕史 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント プラットフォームソフトウェア設計部門 ベースシステム開発部 6 課 チーフ	■受講スキル ラグドールを安定動作させることに苦労したことのあるアーティスト、デザイナー、エンジニアの方々。 ■受講者が得られるであろう知見 不安定な挙動が引き起こされる原因を理解し、より安定したラグドールを構築するための手法。	
■セッションの内容 ゲームで使われるような物理エンジンは現実世界の物理挙動の再現を目指しているわけではなく、高応答性が求められるため、演算精度を下げざるを得ないのが現状です。結果、非常に狭いパラメータの範囲内でのみ安定して動作します。 剛体同士を関節で接続するラグドールのようなマルチボディ構造を登場させようとすると、理解しにくい物理属性パラメータを調整する必要がありますが、これらのパラメータは相互に関連しあい、現実的な値がかならずしも安定するわけでもなく、直観的な調整はあまり役に立ちません。 このような不安定さを解消するために様々なテクニックが考案されていますが、まとまった資料等はなく、個人レベルの知見に留まっています。そこで本セッションでは、このような物理構造を安定させるための手法について実践的なテクニックを公開します。		

ENG	VA	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 13:30~14:30 パネルディスカッション		
公募	プログラマーだってHoudini覚えたい！～プログラマーのプログラマーによるプログラマーのためのHoudiniトーク	
長船 龍太郎 株式会社ミクシィ XFLAG ARTS テクニカルアートグループ テクニカルアーティスト	岸川 貴紀 株式会社 Cygames デザイナー部 テクニカルアーティスト	
山部 道義 株式会社ポリフォニー・デジタル 東京スタジオ プログラマー	鈴木 英樹 YUKES LA Inc. シニアシステムエンジニア	
■受講スキル Houdini に興味を持っている方なら誰でも、Houdini 初心者～中級者		
■受講者が得られるであろう知見 プログラマー視点からの Houdini の魅力、Houdini 学習のメリット		
■セッションの内容 昨今ゲーム業界において Houdini プームが再燃しています。Houdini はプログラマーにとっても魅力的な CG ツールだと思います。現にプログラマーで Houdini に興味を持っての方も増えてきています。そこで本セッションでは Houdini を実務で使用しているプログラマー・TA 同士で「プログラマー目線での Houdini の魅力・プログラマーが Houdini を学ぶメリット」について語り合います。本セッションで Houdini に興味を持ちたり、Houdini の理解を深めるきっかけにいただけると幸いです。 -アジェンダ ◆プログラマー視点からの Houdini の魅力、学習モチベーション ◆プログラマーが Houdini と相性がいい理由 ◆共通のキャリア (映像⇄ゲーム双方業界を経験) から見てくる Houdini 導入アプローチ ◆業界初！プログラマーによる Houdini プロシージャル品評会～プログラマーが Houdini を学ぶメリットを語る ◆今後のゲーム業界においての Houdini について考える		

ENG	VA	タイムシフト配信：なし
8月23日(木) 13:30~14:30 ワークショップ		
PR	PlayCanvasで作る！HTML5/WebGL 2Dゲーム開発ワークショップ	
津田 良太郎 GMO クラウド株式会社 ソリューション事業部 テクニカルアドバイザー	宗形 修司 GMO クラウド株式会社 ソリューション事業部 テクニカルアーティスト	
■受講スキル PlayCanvas Editor の基本操作		
■受講者が得られるであろう知見 PlayCanvas を利用した 2D ゲームの開発手法		
■セッションの内容 HTML5/WebGL ゲームが流行ってきましたね！ PlayCanvas は一昨年の CEDEC よりワークショップを実施していますが、今までは 3D に寄った内容がメインでした。 ですが今回のハンズオンでは、PlayCanvas に新たに搭載された新機能「Sprite Editor」を利用して、2D ゲームを開発するワークショップを開催します！ Flash に代わる新たな Web 2D ゲームの開発手法、ぜひ体験ください。 *GTMF で発表した内容のワークショップバージョンとなります。事前に資料をお読みいただくと理解が早まります。 *PlayCanvas を触ったことがない方は、事前に導入編 (https://support.playcanvas.jp/hc/ja/articles/224163827) を実施いただくと受講がスムーズです。 * 同一内容で CEDEC2018 会期中3 回開催しますので、いずれかにご参加ください。 8/22 (水) 13：30-14：30 8/23 (木) 13：30-14：30 8/24 (金) 13：30-14：30		

ENG	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 14:00~14:25 ショートセッション	
公募	VRにおけるディープラーニング利用：手の位置のみの簡易なモーションキャプチャのリアリティを向上する研究
林 哲雄 株式会社オーパス AI エンジニア	鈴木 隆志 株式会社オーパス 代表取締役
■受講スキル VR 装置に関する基礎的な知識。	
■受講者が得られるであろう知見 VR 仮想空間にアバターのモデルを表示する際の問題認識と、それを解決するためのディープラーニングの応用。	
■セッションの内容 近年、ディープラーニング技術は基礎研究から応用段階に入ってきました。同時に、VR デバイスもまた毎年めざましい発展を遂げています。 各社からは VR ヘッドセットとハンドコントローラーが発売され、Oculus Rift や Vive では頭部や手先の動きが VR 装置から把握可能になっています。 しかし、腕や肩あるいは胴体といった位置へはセンサーがありません。そのため、現実の動きと同期しきれない仮想空間上の自身のアバターのモーションを、ディープラーニング技術によってよりリアリティを持ったものへ向上させるのが我々の挑んでいる課題です。 今回のテーマ、PEPE「Project Elbow Position Estimation」という技術は、体の局所的な部位の移動情報から、なめらかな全体の動きを予測して生成します。 ディープラーニング技術で、装置のつけられていない関節位置を予測し、より自然な 3D モデルのポーズを算出します。	

ENG	unity	u	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 14:50~15:50 セッション			
PR	32万/sec メッセージをさばくサーバソリューション「STRIX Cloud」を使ったオンラインゲーム開発		
宮永 直樹 株式会社ソフトギア 製品開発部 CTO	■受講スキル ・ゲーム制作に関わっている方 ・サーバサイドのテクノロジーに興味・関心がある方		
■受講者が得られるであろう知見 ・リアルタイム MMO、大規模 FPS のサーバサイドの開発手法とサーバ開発に必要な技術的知識 ・他社サーバソリューションとのパフォーマンス比較 ・サーバソリューションの導入検討			
■セッションの内容 「STRIX Cloud」は Unity をはじめ、マルチプラットフォームに対応したオンラインゲーム開発向けサーバソリューションです。コーディングを不要とし、ブラウザ上での簡易な操作のみで高速 FPS やネイティブ対戦ゲーム用のサーバを構築します。 本セッションでは、高速かつ大量のメッセージ通信を実現するサーバソリューション「STRIX Cloud」を使用し、オンラインゲーム開発を実演します。また、他社サービスとのパフォーマンス比較を公開し、開発現場の選択肢を広げます。 なお、講演中に受講者の皆様から質問をお受けいたします。 (※匿名で質問を投稿できるサービスを利用します。) セッション後半では、皆様に投稿していただいた質問にお答えしていきますので、サーバ開発での悩みや「STRIX Cloud」の疑問・質問がございましたら、ぜひこの機会にお聞かせください。			

ENG	BP	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 14:50~15:50 セッション		
公募	若手必見！知らないや恥ずかしい、ゲーム業界におけるOSSライセンス違反の対策	
吉井 雅人 日本シノブシス合同会社 ソフトウェア インテグリティ グループ シニアセールスエンジニア	■受講スキル OSS ライセンス違反の対策の手法をお探しの方。基本的な OSS ライセンスの種類や条件は理解しているが、もっと詳しく知りたい方。	
■受講者が得られるであろう知見 OSS ライセンス違反を防止するための具体的な対策。OSS ライセンスの条件に違反せずにゲーム開発を行う手法や体制の構築方法。		
■セッションの内容 本セッションでは、ゲーム開発において OSS ライセンス違反をどのようにして防ぐかについて説明します。 ゲーム開発においてよく利用される OSS を題材として、OSS ライセンスが要求する条件を満たすために、実施しなければいけないことを説明します。どのような体制を構築すればよいか、日本のゲーム業界での具体的な取り組みも含めて説明します。		

ENG	GD	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 14:50~15:15 ショートセッション		
公募	TCGのバランシングを解剖するー機械学習を用いた開発運用の効率化についてー	
高橋 麗菜 株式会社バンダイナムコエンターテインメント NE 事業部 プロデューサー	佐藤 勝彦 株式会社ドリコム enza 事業本部企画部 ディレクター	永多 慧 株式会社ドリコム データ分析部 データ分析
■受講スキル ・TCG のゲーム構造についての知識		
■受講者が得られるであろう知見 ・TCG の長期運用におけるバランシングにおいて着眼すべき KPI ・デッキのログデータ、時系列データをを用いたバランス分析の手法 ・機能リリース前のバランシング精度の向上のためのアプローチ		
■セッションの内容 本セッションでは TCG の長期運用においてバランシングの効率化・適正化を機械学習を活用してサポートするための弊社の取り組みについて、御紹介致します。前半では長期運用を踏まえたバランス構築に求められる目標と、バランシングコスト抑制の必要性について述べます。後半ではバランシングのコスト抑制のための具体的な手法について述べます。データ分析とディープラーニングを活用し、機能リリース後のバランスの状態監視の機械化、人的な見積み精度の向上のサポート、機能リリース前のバランス異常の検知を行うための手法について紹介致します。本手法はドラゴンボールズ ブッチェリマッチをはじめとしたタイトルの開発で導入されており、具体例とともに実運用における要点を開示致します。		

ENG	タイムシフト配信：なし
8月23日(木) 14:50~15:50 セッション	
PR	グローバル スケール コネクテッドゲームをGCPで作ろう！
サミール ハムディ グーグル・クラウド・ジャパン合同会社 Google Cloud ゲーム テクニカル スペシャリスト	■受講スキル クラウド、ゲームバックエンド、インフラ、データベース、ネットワーク
■受講者が得られるであろう知見 GCP のどのプロダクトを使えばゲーム運用の「平和な日々」を迎えるのか	
■セッションの内容 本セッションでは、どのように GCP を活用すれば、グローバルかつスケーラブルなコネクテッドゲームを作れるかをご紹介します。今回は 2 つのリファレンスアーキテクチャ（ソーシャルゲームとマルチプレイヤーゲーム）を参考にし、エンジニアの永遠のチャレンジである「可用性」や「スケーラビリティ」を満たしながら、ゲームを楽に開発できる環境をご紹介します。	

ENG	タイムシフト配信：なし
8月23日(木) 14:50~15:50 ワークショップ 513	
PR	Photonでリアルタイムマルチプレイゲームを作ろう！2018版！
<p>王 必栄 GMOクラウド株式会社 ソリューション事業部 テクニカルアドバイザー</p> <p>萩原 竜二 GMOクラウド株式会社 ソリューション事業部 テクニカルアドバイザー</p> <p>樺 香菜 GMOクラウド株式会社 ソリューション事業部 テクニカルアドバイザー</p>	
<p>■受講スキル Unityでの基本的なエディタ操作ができる方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Photonの基礎知識と、それを応用するプロトタイプ作成</p> <p>■セッションの内容 「Photonを使ってみたい！でもどこから始めていいかわからない…」のような悩みはございませんか？このセッションは、マルチプレイの基礎知識を始め、Photonの使い方を説明し、動けるプロトタイプを作り出してお持ち帰りできます！Unity Asset Storeでも大人気のアセット PUN - Photon Unity Networking は、もはやマルチプレイゲーム開発の定番アセット。ネットワークエンジンとしてクライアント間の通信を行いまして、Unityのインスペクターを操作して簡単に設定できます。このワークショップでは、PUNを使うための基本を伝授します。Unityでシーンを作成、インスタンス生成、PUNの設定の当て込みまで、簡単なプロトタイプ作成を体験できます。 （今回はなんと、あのあみずちゃんさんがゲームキャラクターとして使えます！）大型タイトルでも多数採用したPhotonのお味をまずは甘口でぜひ試してみてください！ * 備え付けのPCをご利用いただくこともできますが、ご自身のPCの持ち込みも可能です。 * ご自身のPCを利用される場合は、下記をご準備ください。 - Windows / macOS PC (Unityの動作するもの) - Unity 2017.1 以上 (インストールが完了していること) * 無料のPhoton Unity Networking アセット (ダウンロードしておくとお安心です)。 8/23 (木) 14:50-15:50 会期中3回開催しますので、いずれかにご参加ください。 8/24 (金) 11:20-12:20 8/24 (金) 14:50-15:50</p>	

ENG	GD	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 16:30~17:30 セッション 302		
公募	Say What? ユーモアのためのシステムチックなダイアログの構築 in South Park: The Fractured But Whole	
<p>Weber Benjamin Ubisoft Osaka 株式会社</p> <p>湊 和久 Ubisoft Osaka 株式会社 プログラマ</p>	<p>■受講スキル ソフトウェアエンジニアリングに対する基本的な知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 幅広いニーズとフレキシビリティに対応可能なデータドリブンで動的なダイアログシステムの構築方法</p> <p>■セッションの内容 「South Park: The Fractured But Whole」は米国の人気コメディアニメ「サウスパーク」を原作としたRPGゲームですが、原作に負けなくらい徹底的にコメディを追求しました。筋書きのあるTVと異なり、ゲームではプレイヤーがメンバーを自由に入れ替えたり、戦闘シーンで好きな行動を取る自由度がありますが、ちゃんと文脈に沿ってサウスパークのギャグを炸裂させることができるように、独自のダイアログシステムを開発しました。コメディ追求のために作ったシステムですが、シンプルで拡張性があり、豊富で応用のある「かけあい」を実現したい他のゲームでも応用が効くものとなっています。</p>	

ENG	🔥	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 11:20~12:20 セッション 302		
公募	『ウイニングイレブン 2019』テンポラル・スペーシャルアップサンプリングの新しいアプローチ	
<p>Schneider Jose 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 第1制作本部第2制作部 グラフィックスプログラマー</p> <p>苅谷 恵介 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 第1制作本部第2制作部 リードグラフィックスプログラマー</p>	<p>■受講スキル PS4・XboxOne世代の据え置きハードウェアでレンダリングを担当されているプログラマの方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 アップサンプリング/時間的・空間的(Temporal and Spatial)フィルター/動的解像度についての最新の動向。 既存のアンチエイリアシング / アップサンプリング手法の問題点を改善するための、様々な新しい手法とその考え方。</p> <p>■セッションの内容 近年チェックボードレンダリングなどのアップサンプリング手法が使われるようになり、処理負荷を抑えながら解像度を上げることができるようになりましたが、多くのリソース、特別なハードウェア機能、複雑な実装が必要となります。本セッションでは、これらの問題に対応した『ウイニングイレブン 2019』の最新のアンチエイリアシング手法について説明します。最大で4倍の解像度引き上げる時間的・空間的アップサンプリング手法/動的解像度/時間を考慮したリアルタイムのベシティングスチャー/エッジを考慮した時間的に安定なシャープフィルター/ミップマップLODパイプの動的制御/レンダラバッファの精度の問題に対応する仕組みについて具体的に説明します。</p>	

36 主催者および講演者の許可なく、録音、録画等の行為は一切禁止させて頂いております。

ENG	🔥	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 15:20~15:45 ショートセッション 302		
公募	8000種類のカードを見分ける、ディープラーニングを使用した画像認識	
<p>岩倉 宏介 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 第1制作本部技術開発部 主査</p> <p>木原 直也 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 第1制作本部技術開発部 スペシャリスト</p>	<p>■受講スキル ディープラーニングを活用した具体的な事例について興味がある方。 実際に画像認識技術や機械学習を使用した経験のある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ニューラルネットワークを使用した画像識別によって、実際のカードゲームのカード認識ができること。 どのような技術がカードゲームのカード認識に効果的であるか、という知見。</p> <p>■セッションの内容 本セッションでは、カメラに写ったカードゲームに使われるカードを識別するニューラルネットワーク作成のノウハウについて説明します。 ニューラルネットワークを使った画像認識は既に一般的な技術として使用されていますが、カードゲームで使われるカードの識別はユニークな課題となります。 ・類似したカードを含む、8000種類以上の画像識別。 ・カードスリープ等の存在により、同じカードでも見え方が変わる問題。 今回、実際に遊ばれているカードゲームのカードを認識するニューラルネットワークを作成した事例を紹介し、効果的であった技術をお伝えします。 ネットワーク構造についてではなく、主にトレーニング手法について扱います。</p>	

ENG	VA	🔥	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 16:30~17:30 セッション 501			
公募	ノードがわかるとMayaがわかる！エンジニアやTAのためのMayaノード開発入門		
<p>佐々木 隆典 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</p>	<p>■受講スキル Mayaに触ったことがあること。且つC++の経験、又はMayaでのPythonの経験があること。 ノード開発はC++ APIを基本としますが、Python APIでも概念は同じですのでPython使いのTAの方の場合はMayaのプログラミング経験があれば概念は理解出来ると思います。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Mayaの仕組みとAPIについての知識。ドキュメントからは読み取りにくいような開発ノウハウ。</p> <p>■セッションの内容 Mayaのプラグイン開発の中でも「ノード」に絞ってAPIとアーキテクチャの解説をします。ゲーム開発において、エンジニアがDCCツールのプラグイン開発をする機会というalmazエクスポーターが多いと思いますが、独自ノードの開発が出来ることによりパイプライン上で出来ることの幅が広がります。Mayaのシーン構造の基本概念であるDependency Graph (DG) をしっかりと抑えつつ、Maya 2016 で導入された Parallel Evaluation にも踏み込みます。自身の経験に基づく様々なノウハウもたっぷり交えてお話しするセッションです。</p>		

ENG	🔥	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 11:20~12:20 セッション 315		
公募	VR/AR/MRの融合:高実在感コンテンツの未来	
<p>佐々木 貴之 株式会社 Cygames Cygames Research コンシューマエンジニア</p>	<p>■受講スキル ・XR 開発に興味のある方 ・VR HMDを使用した中規模アトラクション開発に興味のある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・VR/AR/MRをシームレスにつなぐための基礎的な考え方と技術的解決法 ・ハイエンドゲームコンテンツのレベル表現を引き上げる、レーザーレンジスキャナーとフォトグラメトリーの技術的融合法</p> <p>■セッションの内容 VR/AR/MRがそれぞれ独自の進化を見せ始め、テクノロジーとしての応用が進むにつれて各「R」間の分断化が進んでいます。 HMDの使用が必須となるVR、モバイルとの親和性が高いAR、産業界での活用が期待されるMR。では、エンターテインメント業界に身を置く我々はこの「R」を優先すべきでしょうか？ 答えは"すべて"です。VR/AR/MRはシームレスに融合可能です。そして融合した結果、実在感あふれる特別な体験をユーザーに提供することができます。 本セッションでは、弊社で制作した体験型コンテンツである「VR 四騎士」の事例を交えながら、ハイエンドゲームコンテンツの技術を取り入れることで「VRでありながらMR」「実在感と没入感の共存」をどのようにして実現したかをお話します。</p>	

ENG	PRD	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 11:20~12:20 セッション 413		
公募	ハイエンド3Dグラフィックスプログラマの育成と議論 ~育成の実例を交えて	
<p>高橋 誠史 株式会社バンダイナムコスタジオ 未来開発統括本部 グローバルイノベーション本部 AI&先端技術開発部 係長</p>	<p>■受講スキル DirectX や OpeGL などグラフィックス API の基本的な知識、GPUを使った3Dグラフィックスの知識 (学校などで習ったなど可)、3Dグラフィックスプログラミングの教育経験</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 2018年現在のグラフィックスプログラマが持つべきスキルや知識、グラフィックスプログラマの育成の知見</p> <p>■セッションの内容 本セッションでは、高度化していくゲームグラフィックスの実装を担うプログラマの社内教育の事例と受講者の方との議論を行います。2018年現在、Direct3D12、Vulkan、Metal (…コンソールゲーム機のAPI) といったコマンドキュー、コマンドリスト型のAPIが使われるようになってきました。インハウスエンジンで開発するチームであれば、こうしたAPIを直接利用することがありますし、サードパーティ製ゲームエンジンの場合は、こうしたAPIの上で動くエンジンで開発を行うことかと思えます。このプログラムでは、10営業日のDirect3D12をベースにコマンドキュー、コマンドリスト型グラフィックスAPI、Compute Shader 時代の描画テクニック、GPUプロファイラの習得ができるように座学と実装を行うものになっています。このセッションでは、質疑の時間を少し長めに取りたいと考えています。会社内でグラフィックスプログラマの育成を考えている方や、ゲームプログラマを育成する教育関係者などと議論や意見交換ができればと思います。</p>	

ENG	GD	タイムシフト配信：なし
8月24日(金) 11:20~12:20 ワークショップ 513		
PR	Photonでリアルタイムマルチプレイゲームを作ろう！2018版！	
<p>王 必栄 GMOクラウド株式会社 ソリューション事業部 テクニカルアドバイザー</p> <p>萩原 竜二 GMOクラウド株式会社 ソリューション事業部 テクニカルアドバイザー</p> <p>樺 香菜 GMOクラウド株式会社 ソリューション事業部 テクニカルアドバイザー</p>	<p>■受講スキル Unityでの基本的なエディタ操作ができる方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Photonの基礎知識と、それを応用するプロトタイプ作成</p> <p>■セッションの内容 「Photonを使ってみたい！でもどこから始めていいかわからない…」のような悩みはございませんか？このセッションは、マルチプレイの基礎知識を始め、Photonの使い方を説明し、動けるプロトタイプを作り出してお持ち帰りできます！Unity Asset Storeでも大人気のアセット PUN - Photon Unity Networking は、もはやマルチプレイゲーム開発の定番アセット。ネットワークエンジンとしてクライアント間の通信を行いまして、Unityのインスペクターを操作して簡単に設定できます。このワークショップでは、PUNを使うための基本を伝授します。Unityでシーンを作成、インスタンス生成、PUNの設定の当て込みまで、簡単なプロトタイプ作成を体験できます。 （今回はなんと、あのあみずちゃんさんがゲームキャラクターとして使えます！）大型タイトルでも多数採用したPhotonのお味をまずは甘口でぜひ試してみてください！ * 備え付けのPCをご利用いただくこともできますが、ご自身のPCの持ち込みも可能です。 * ご自身のPCを利用される場合は、下記をご準備ください。 - Windows / macOS PC (Unityの動作するもの) - Unity 2017.1 以上 (インストールが完了していること) * 無料のPhoton Unity Networking アセット (ダウンロードしておくとお安心です)。 8/23 (木) 14:50-15:50 8/24 (金) 11:20-12:20 8/24 (金) 14:50-15:50</p>	

ENG	🔥	タイムシフト配信：あり
08月24日(金) 13:30~14:30 CEDEC CHALLENGE 304		
公募	SECCON 2018 x CEDEC CHALLENGE ゲームセキュリティチャレンジ	
<p>愛甲 健二 LINE株式会社 セキュリティ室</p> <p>白木 光達 東京大学 工学部 学生</p>	<p>■受講スキル ゲームに関わる仕事をされている方、もしくはそれに興味を持っている方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲームセキュリティに関する内容。</p> <p>■セッションの内容 ゲームセキュリティに関するセッションです。 近年では、多くのゲームがインターネットを利用したオンラインの機能を実装しており、手軽に世界中のプレイヤーとゲームを楽しむことができるようになりました。しかし、オンラインで楽しむゲームが主流になってくると同時にゲームにおけるセキュリティの問題も無視できない課題となってきています。 本セッションでは、このようなオンラインの機能を持つゲームのセキュリティについて議論します。オンラインゲームにおいては、例えば不正にゲームを自動化したり、ステータスを改ざんする(いわゆるチート)行為の存在はセキュリティにおける一つの課題となっています。またアカウントのリアルマネートレーディングがビジネスとして行われるなど、ゲームチートが及ぼすオンライン環境への影響はますます大きくなっており、その対策も議論されています。 当セッションでは、ゲームのセキュリティはいかにして分析/突破されるのか、その対策はどのようにすべきなのか、といった点を中心にゲームセキュリティにおける攻撃/防御の具体的手法について議論します。当セッションのためにSECCON運営チームが開発したゲームを題材とし、チート及びチート対策の手法を競う競技を開催します。そして、その競技の結果から「チートおよびチート対策の手法について」より深い議論を行いたいと思います。</p>	

ENG	🔥	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 11:20~12:20 セッション 414+415		
PR	モバイルブラウザ上で実現させた「アイドルマスター シャイニーカラーズ」の作り方	
<p>高山 祐介 株式会社バンダイナムコエンターテインメント兼 株式会社BXD 「アイドルマスター シャイニーカラーズ」 制作プロデューサー</p> <p>Smith 株式会社ドリコム ゲーム基盤技術部 フロントエンド基盤グループ グループ長</p>	<p>■受講スキル ・ネイティブゲーム開発に携わっている方 ・HTML5 ゲーム開発に興味関心のある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 一例を通してHTML5ゲーム開発手法の概要を知ることが出来る。 また、実際に開発する上でのHTML5ならではの留意点を学ぶことが出来る。</p> <p>■セッションの内容 『アイドルマスター シャイニーカラーズ』では、従来のシリーズに引けを取らない水準でアイドル達の魅力を表現することを目指しました。反面、スマートフォンブラウザでの本格的なゲーム開発・提供はほとんど事例がなく、ゲーム開発への注力と同じくらいブラウザという動作環境についての調査・検証が重要でした。世界的にもほぼ初の挑戦となるこのプロジェクトをどのようにゴールに導いたか、本セッションではその開発過程を紹介いたします。</p>	

ENG	PRD	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 13:30~13:55 ショートセッション 302		
公募	機能横断チームでアプリを効率よく開発しよう！	
<p>大宮 博考 株式会社ボケラボ サービスサポート部 副部長</p>	<p>■受講スキル ・会社横断のエンジニア組織、フレームワーク開発を行っている方、導入を検討中の方 ・共通化で開発効率を上げたいと思っている方 ※あまり詳しく実装を説明したりはしません</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・ゲーム開発をする上で、共通で提供できる機能 ・組織づくり</p> <p>■セッションの内容 本セッションでは、弊社ボケラボで実用している、自社フレームワークと各種共通ライブラリを用いたゲーム開発について紹介します。具体的には、サーバーサイドPHPフレームワークと、クライアントで利用しているライブラリ群を、ゲーム開発チームとは別のチーム(基盤チーム)で開発・保守を行っております。そちらで提供している機能の紹介。それ以外にも、基盤チームで開発し、「SINOALICE - シノアリス」で利用しているリアルタイムメッセーシングサーバーシステムや共通ツールの紹介。また、どうしてそーいった開発手法を取っているのか、事業戦略的な話もし少し行います。</p>	

ENG	BP	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 13:30 ~ 13:55 ショートセッション 313+314		
PR	ゲーム開発における品質と開発スピードの両立	
<p>吉井 雅人 日本シノプシス合同会社 ソフトウェアインテグリティ グループ シニア セールス エンジニア</p> <p>土谷 宣広 日本シノプシス合同会社 ソフトウェアインテグリティ グループ リージョナル セールス マネージャ</p>	<p>■受講スキル 開発者の方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 静的解析により、品質を高めながら開発効率を向上させる方法</p> <p>■セッションの内容 ゲーム開発では、品質と開発スピードを両立させることが求められています。大量のソースコードからバグを効率的に発見・修正するうえで、静的解析ツールは大きな威力を発揮します。ゲーム開発の現場で広く利用されている静的解析ツール Coverity をご紹介いたします。</p>	

※掲載内容は8月10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。 37

ENG	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 13:30~14:30 セッション	315
公募	HTML5メッセージゲームのクロスプラットフォーム対応手法
<p>Joshua Zhang 楽天ゲームズ株式会社 プラットフォーム事業部 エンジニア</p> <p>■受講スキル Facebook Instant Games、WeChat Mini Gamesなどでメッセージゲームを開発したい方 簡単なHTML5あるいはUnityゲームの開発経験がある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 メッセージゲームの各プラットフォームの特徴、開発時のチェックリスト クロスプラットフォームのメッセージゲームの設計思想、また実装時の問題点とその対応方法</p> <p>■セッションの内容 本セッションでは、最初にメッセージゲームのFacebook Instant Games、WeChat Mini Gamesなどのプラットフォームについてメインな機能と注意点を紹介します。それに基づき、クロスプラットフォーム実装においての問題点を列挙します。各問題の解決において、有効的な設計思想と対応手法を、図解と実際のコードを見せながら、具体的に説明します。それらの手法を機能として取り入れたメッセージゲーム開発者向けソリューション「Joker」の機能と利用方法を紹介します。</p>	

ENG	VA	タイムシフト配信：なし
8月24日(金) 13:30~14:30 ワークショップ	513	
PR	PlayCanvasで作る！HTML5/WebGL 2Dゲーム開発ワークショップ	
<p>津田 良太郎 GMOクラウド株式会社 ソリューション事業部 テクニカルアドバイザー</p> <p>宗形 修司 GMOクラウド株式会社 ソリューション事業部 テクニカルアーティスト</p> <p>■受講スキル PlayCanvas Editorの基本操作</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 PlayCanvasを利用した2Dゲームの開発手法</p> <p>■セッションの内容 HTML5/WebGLゲームが流行ってきましたね！ PlayCanvasは一昨年のCEDECよりワークショップを実施していますが、今までは3Dに寄った内容がメインでした。 ですが今回のハンズオンでは、PlayCanvasに新たに搭載された新機能「Sprite Editor」を利用して、2Dゲームを開発するワークショップを開催します！ Flashに代わる新たなWeb 2Dゲームの開発手法、ぜひご体験ください。</p> <p>*GTMFで発表した内容のワークショップバージョンとなります。事前に資料をお読みいただくと理解が早まります。 *PlayCanvasを触ったことがない方は、事前に導入編(https://support.playcanvas.jp/hc/ja/articles/224163827)を実施いただく受講がスムーズです。 *同一内容でCEDEC2018会期中3回開催しますので、いずれかにご参加ください。 8/22 (水) 13: 30-14: 30 8/23 (木) 13: 30-14: 30 8/24 (金) 13: 30-14: 30</p>		

ENG	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 14:50~15:15 ショートセッション	302
公募	サーバレスアーキテクチャによるゲームサーバ開発
<p>丹羽 一智 Game Server Services 株式会社 代表取締役社長</p> <p>■受講スキル サーバレスアーキテクチャについて知りたいサーバエンジニア サーバレスアーキテクチャによってサーバ技術のノウハウ無しでゲームを作りたいゲームエンジニア</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 サーバレスアーキテクチャに関する導入知識 ゲーム開発における応用方法</p> <p>■セッションの内容 サーバレスアーキテクチャとはなにか サーバレスアーキテクチャによって開発スタイルはどう変わるか サーバレスアーキテクチャによる利点 サーバレスアーキテクチャの事例</p>	

ENG	AC	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 13:30~14:30 セッション	503	
招待	ゲームAI技術20年の進化とこれから	
<p>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</p> <p>森川 幸人 株式会社モリカトロン</p> <p>長谷 洋平 株式会社バンダイナムコスタジオ</p> <p>斎藤 由多加 株式会社シーマン人工知能研究所 所長</p> <p>■受講スキル ゲームAIに興味を持つ方、人工知能をゲームに導入しようと思っている方、技術責任者など、ゲームAIのこれからとこれまでも知りたい方に向けて講演とパネルをいたします。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲームAIのこれからの10年の展望</p> <p>■セッションの内容 デジタルゲームの人工知能技術はこの20年進化しました。大きく分類すると、ゲームタイトルの中でリアルタイムに動かす「ゲームの中のAI」、ゲーム開発やサービスのバックエンドで動く「ゲームの外のAI」があります。「ゲームの中のAI」については、特に1993年から2012年までの急速な進歩の後、ゲームのオープンワールド化への対応に2017年までを費やし、それ以降はニューラルネットをはじめとする学習アルゴリズムの導入が行われ、また「ゲームの外のAI」に関しては、ゲームエンジンやサーバーログによって収集したデータの解析や、自動デバッグ、品質保証のためのAI (QA-AI)、自動ゲームバランスングに注力してきました。AIが行うようになり、それがゲームの内部に実装される」ということとなります。たとえば、2000年当時、キャラクターのたどるパスは多くのゲームでマップ内でポイントを打つことで作成していましたが、大型ゲームではメタAI技術によって動的に決定されるようになってきました。またキャラクターの思考はマップ毎、キャラクター毎にスクリプトで書かれていたところから、その場その時に思考を作り出す階層型タスクネットワークやゴール指向アルゴリズムによって書き換えられつつあります。このような変化がデジタルゲームそのものをよりスケラブルな、よりダイナミックなものへと変化させてきました。 またこの2〜3年では、ゲームのパラメーターやデバッグ、QAの分野、つまりゲームの調整分野にラーニング技術が使われつつあり、さらに自然言語処理がたどどくではありませんが、導入されつつあります。本セッションではゲームAIのこの20年を振り返ることで、次のゲームAIの10年を展望したいと思います。</p>		

ENG	PRD	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 14:00~14:25 ショートセッション	302	
公募	「アナザーエデン 時空を超える猫」における“ツール運営”事例 ~開発ツールの運用で学んだこと~	
<p>奥村 典史 グリー株式会社 Wright Flyer Studios 事業本部 プログラマー</p> <p>西田 綾佑 グリー株式会社 Wright Flyer Studios 事業本部 プログラマー</p> <p>■受講スキル ツール担当するプログラマー、テクニカルアーティスト 内製ツールを使った開発を行う方（プランナー、アーティスト）</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 運営タイトルでのツールの保守事例 運営タイトルでの効率化例 内製ツールを改善していく方法</p> <p>■セッションの内容 2017年に『アナザーエデン 時空を超える猫』をリリースし、運用から1年が経過いたしました。運用中のゲームならではの開発ツールの変化と、比較的大規模なRPGエンジンにおける開発ツールの運用で得られた知見を、「ツール運営」といった切り口で共有いたします</p>		

ENG	VA	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 14:50~15:50 セッション	313+314	
PR	Enlightenによる効率的なライティングワークフロー ~「ウイニングイレブン 2019」における写実的な絵作りの秘訣~	
<p>吉野 潤 シリコンスタジオ株式会社 テクノロジー事業本部 技術統括部 ミドルウェア技術部 ソフトウェアエンジニア</p> <p>山下 友介 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 『ウイニングイレブン 2019』制作チーム プログラマー</p> <p>■受講スキル ライティングに関する基本的な知識を持ったアーティスト・TA・プログラマー</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・リアルタイムグローバルイルミネーションの導入がゲーム開発にもたらすメリット ・写実的な絵作りを行うための実践的なライティングワークフローへの理解</p> <p>■セッションの内容 このセッションでは、リアルタイムグローバルイルミネーションを提供するEnlightenが皆様のゲーム開発に与えるメリットについて、『ウイニングイレブン 2019』での採用事例を基にお話させていただきます。 講演の前半はEnlightenの基本的な機能と特長について、デモの映像などを交えながらご説明いたします。 後半はフォトリアルなシーンを量産するうえで、従来のワークフローではどのような困難があったのか、Enlightenを導入したことによりこれらがどう改善されたのか、実タイトルでの事例を『ウイニングイレブン 2019』開発チームよりご紹介いただきます。また実際にEnlightenを使用するうえで、工夫した点などについてもお話しいただく予定です。</p>		

ENG	GD	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 14:50~15:50 セッション	315	
公募	VR空間で酔わない移動方法の実現！	
<p>藤川 啓吾 株式会社 EXPVR CEO</p> <p>藤川 駿 株式会社 EXPVR CIO</p> <p>■受講スキル VRコンテンツの開発経験</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 VR空間での移動方式の実装方法、身体の動きを応用したVR空間でのUXの作り方</p> <p>■セッションの内容 VRには最大の問題があります。それは移動時の酔いの問題です。視覚情報と身体感覚の不一致から起こるVR酔いの問題は深刻で、これが原因でVRの進歩が妨げられていると言っても過言ではありません。その解決方法として、ある地点からある地点へレポートする移動方式が多くのVRコンテンツで採用されていますが、すべてのコンテンツに最適な方法ではなく、VR本来の可能性を狭めてしまう結果になっています。ここを解決すべく私たちは、VR空間での移動技術を徹底的に研究し、酔わない移動方式に共通する法則を見つけることに成功しました。その法則を中心にVRを今後発展させる上で不可欠な酔いのない移動方式のノウハウを今回の講演では共有させていただければと思います。</p>		

ENG	タイムシフト配信：なし
8月24日(金) 14:50~15:50 ワークショップ	513
PR	Photonでリアルタイムマルチプレイゲームを作ろう！2018版！
<p>王 必栄 GMOクラウド株式会社 ソリューション事業部 テクニカルアドバイザー</p> <p>萩原 竜二 GMOクラウド株式会社 ソリューション事業部 テクニカルアドバイザー</p> <p>樺 香菜 GMOクラウド株式会社 ソリューション事業部 テクニカルアドバイザー</p> <p>■受講スキル Unityでの基本的なエディタ操作ができる方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Photonの基礎知識と、それを応用するプロトタイプの作成</p> <p>■セッションの内容 「Photonを使ってみたい！でもどこから始めていいかわからない…」のような悩みはございませんか？このセッションでは、マルチプレイの基礎知識を始め、Photonの使い方を説明し、動けるプロトタイプを作り出してお持ち帰りできます！ Unity Asset Storeでも大人気のアセット PUN - Photon Unity Networkingは、もはやマルチプレイゲーム開発の定番アセット。 ネットワークエンジンとしてクライアント間の通信を行いまして、Unityのインスペクターを操作して簡単に設定できます。 このワークショップでは、PUNを使うための基本を伝授します。 Unityでシーンを作成、インスタンス生成、PUNの設定の当て込みまで、簡単なプロトタイプ作成を体験できます。 (今回はなんと、あのあんずちゃんゲームキャラクターとして使えます！) 大型タイトルでも多数採用したPhotonのお味をまずは甘口でぜひ試してみてください！ * 備え付けのPCをご利用いただくこともできますが、ご自身のPCの持ち込みも可能です。 * ご自身のPCを利用される場合は、下記をご準備ください。 - Windows / macOS PC (Unityの動作するもの) - Unity 2017.1以上 (インストールが完了していること) - 無料のPhoton Unity Networking アセット (ダウンロードしておくことと安心です) * 同一内容でCEDEC2018会期中3回開催しますので、いずれかにご参加ください。 8/23 (木) 14:50-15:50 8/24 (金) 11:20-12:20 8/24 (金) 14:50-15:50</p>	

ENG	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 16:30~17:30 セッション	メインホール
公募	「モンスターハンター：ワールド」の最適化事例 現代機のスペックを活かすための取組
<p>矢萩 太郎 株式会社パフロン CS制作統括技術開発部技術開発室 プログラマー</p> <p>■受講スキル 昨今のゲームで話題になっている最適化について知りたいプログラマーの方。もしくは最適化に興味のある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 漠然と思っている最適化について、CPU、メモリ、I/Oの何処に焦点を合わせればよいのか、その一例として。</p> <p>■セッションの内容 本セッションでは「モンスターハンター：ワールド」における最適化の事例（CPU、メモリ、I/Oについて）をご紹介します。 モンスター同士の争いや、大量の環境生物へのインタラクションを実施しつつ、高品質の絵を出すためにはCPUの高い処理能力が必要です。「モンスターハンター：ワールド」では最適化によってCPUの性能を極限まで引き出すことに成功しましたので、その事例を紹介いたします。 CPU以外の最適化手段として、メモリ（固定確保タイプから仮想アドレスを利用したフレキシブルなメモリ配分）やI/Oの最適化（アーカイブ）も合わせてご紹介いたします。 講演内容は「モンスターハンター：ワールド」だけに特化したものではなく、ほかのゲームタイトルでも十分適用できる内容となっております。</p>	

ENG	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 14:50~15:50 セッション	502
公募	グラフィックスエンジニア向け実践ディープラーニング
<p>五反田 義治 株式会社トライエース 研究開発部 代表取締役</p> <p>大嶋 貴史 株式会社トライエース 研究開発部 R&Dプログラマー</p> <p>■受講スキル ディープラーニング / ニューラルネットワークや機械学習の基礎知識。 グラフィックスやレンダリングに関する知識があると理解しやすい。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ニューラルネットワークを利用したグラフィックスアプリケーションを開発パイプラインに組み込んで作業を効率化したいと考えている、またはこれからディープラーニングに触ってみたいと思うエンジニアに役に立つ具体的な知識やアイデア。</p> <p>■セッションの内容 近年、機械学習（ディープラーニング）が大変盛り上がり、今後もこのブームがさらに勢いを増すことは間違いありません。すでに数多くのエンジニアがいるいる実装や実用をしていることだと思います。このセッションは、ディープラーニングフレームワークに触ったことはあるがMNISTサンプルでとりあえず文字認識は動かしかけて、その先の具体的なアプリケーションの実装で迷っているなど、ニューラルネットワークに興味のあるグラフィックスエンジニアやゲームエンジン開発者向けに、今後、実用的なアプリケーションを実装するときに役に立つ知識を共有します。ニューラルネットワークの基礎や理論に関してはこのセッションでは最小限に、機械学習を利用したグラフィックスアプリケーションを例にニューラルネットワークを利用して何か実用的なツールを実装するときのノウハウが主なトピックとなります。</p>	

ENG	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 15:20~15:45 ショートセッション	302
公募	WebAssemblyによるHTML5ゲーム開発
<p>紀平 拓男 Tombo, Inc. CEO</p> <p>■受講スキル Webゲームの基本的な知識 バイナリの基本的な知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 WebAssemblyの詳細な知識</p> <p>■セッションの内容 昨年度より、すべてのモダンブラウザで使用できるようになったWebAssemblyという技術について、特にゲーム制作の観点より詳細に紹介します。まずはWebAssemblyの一般的な仕組みや利用方法について解説し、そのバックエンドを担う技術について紹介します。そしてWebAssemblyによってどの程度高速化されるのかについてプロファイル結果を交えながら説明し、実際のゲームにおいてどのような処理が特に高速化されやすいのかについて紹介します。実際のゲーム開発で抱えがちな問題と、その解決方法についても紹介します。最後にWebAssemblyに将来的にどのような機能が追加されるのかについてお話しをし、それによってどのようなゲームが作れるようになるのかをご紹介します。</p>	

ENG	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 16:30~16:55 ショートセッション	302
公募	SINoALICE - シノアリスにおけるUnity活用術
<p>加茂 雄吾 株式会社ボケラボ ゲーム事業本部 Unityエンジニア</p> <p>■受講スキル Unityに関する基本的な知識があるとより理解が深まります</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Unityを活用した大規模プロジェクトの設計手法</p> <p>■セッションの内容 本セッションでは、SINoALICE - シノアリス - 流大規模Unityプロジェクトの設計を紹介します。 ・1つの画面を複数のシーンに分割する (MultiSceneEditing) 手法を紹介します。 この手法により、チーム開発速度が上がり、かつ画面遷移の速度も上がるメリットが得られます。 ・Unityのメッセージシステム (ExecuteEvents) を用いてViewとControllerを疎結合に保つこと。 ・ギルドバトルにおける複雑な状態管理をどのように行っているかを説明します。ステートマシンを使うことで各フェーズごとのソースを分離し、保守性を高めることができます。</p>	



遊ぶように、つくるう。

ただ純粹に、おもしろいゲームをつくりたい。
子どものころ好きだったゲームを超えるものをつくりたい。
そのためだったら、どんな困難にも立ち向かう。何度失敗したって、夢中になってやる。
やらされ仕事じゃ、誰かをワクワクさせることはできない。なにより、自分自身がつまらない。
そう、ゲームは遊ぶのだって、つくるのだって、本気になって楽しまなきゃ。



誰かに、じぶんに、ワクワクを。



ゲームクリエイター、アーティスト
積極採用中!



「ただ純粹に、面白いゲーム」を創る
ゲームクリエイター募集
ディレクター/PM/企画/プログラマー etc.



「最高のドラマのあるアート」を生み出す
コンセプトアーティスト募集
アートディレクター/コンセプトアーティスト etc.



「最高にエキサイティングなグラフィック」を創る
3Dアーティスト募集
3Dスペシャリスト/ジェネラリスト etc.



ENG	SND	unity	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 16:30~17:30 セッション 311+312			
PR	「うたの☆プリンスさまっ♪ Shining Live」 ～コンテンツの強みを生かしたサウンド・演出テクニク～		
古田 祥源 KLab 株式会社 KLabGames 事業本部 エンジニア	市川 恵津子 KLab 株式会社 クリエイティブ部 サウンドディレクター	伊東 勇輔 KLab 株式会社 クリエイティブ部 CGクリエイター	
■受講スキル サウンドディレクター / サウンドデザイナー / オーディオプログラマー / CGデザイナー の方や目指している方			
■受講者が得られるであろう知見 演出の幅を広げる高品質なサウンド・CG制作技術・テクニク			
■セッションの内容 「うたの☆プリンスさまっ♪ Shining Live」ではスマートフォン向けリズムアクションゲームとしてAndroid、iOSそれぞれに対して常に安定したパフォーマンスを実現しています。本講演では、メインコンテンツであるリズムアクションゲーム部分はもとよりアイドル達のボイスやストーリー中での演出、ガチャの訴求アニメーションパナーとそれらに付随する各セッションとの連携、容量問題を株式会社C R 1・ミドルウェアのサウンドミドルウェア「CRI ADX2」、ムービーミドルウェア「CRI Sofdec2」を活用して解決した例をご紹介します。			

ENG	AC		タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 16:30~17:30 セッション 501			
公募	「逆転オセロニア」におけるAI活用 ～ゲーム運用における取り組みとノウハウ～		
奥村 純 株式会社ディー・エヌ・エー AIシステム部・AI研究開発グループ AI研究開発エンジニア			
■受講スキル 運用ゲームにおけるAI活用について興味のある方。AI研究開発のプロセスについて実事例を知りたい方。機械学習やAI分野についての深い知識は必ずしも必要はありませんが、講演では学習アルゴリズムの解説などテクニカルな側面についても言及があります。			
■受講者が得られるであろう知見 運用ゲームにおいてどのようにAIを適用していくか、研究開発プロセスと技術的な詳細についてご紹介します。特に、AIを適用する際にプロジェクト観点で気をつけるべきこと、課題とその具体的な克服方法など、実践的な内容を知っていただけます。また、強化学習や表現学習といった各種AI技術についても概念から詳しく解説いたします。			
■セッションの内容 近年、AI研究の大きな進捗によって、ゲーム領域においてもその適用可能性が議論されるようになってきました。特に、継続的に複雑なゲームを運用する必要のあるモバイルゲームにおいては、AIを補助的に利用することでこれら運用プロセスを効率化することが期待されています。私たちはアプリゲーム『逆転オセロニア』において、強化学習と深層学習を活用することで人間のようプレイが可能なAIの開発を行いました。本講演では、これらの研究開発経験をもとに、開発プロセスや運用ゲームへのAI活用において役立つノウハウを詳しく紹介します。			

ENG	BP	unity	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 17:00~17:25 ショートセッション 414+415			
PR	3Dリアルマップを用いたモバイルゲーム開発における課題とその解決方法		
櫻井 理映子 株式会社ドリコム DRIP部 部長	広井 淳貴 株式会社ドリコム ネイティブゲーム基礎 エンジニアリーダー		
■受講スキル 3Dマップを活用したモバイル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 3Dマップを活用したモバイルゲーム開発および実装に関するヒント			
■セッションの内容 リアルマップと位置情報を用いたモバイルゲームが人気を集める中、今後さらにマップ上の情報とゲーム要素が密接に関連したゲーム開発を実現するため、弊社では3Dリアルマップを使用したプロトタイプینگゲームの開発に取り組んでいます。こうした3Dリアルマップを用いたモバイルゲーム開発に取り組む中で、マップデータの生成をはじめ、実際に直面した課題と、そうした課題を解決した方法を紹介させていただきます。			

ENG	BP	unity	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 16:30~16:55 ショートセッション 414+415			
PR	セキュリティ会社のエンジニアが伝えたい2018年のチート事情		
高藤 寿人 株式会社DNP ハイパーテック 研究開発部 エンジニア			
■受講スキル ゲームのチート対策に興味のある方			
■受講者が得られるであろう知見 ・モバイル及びモバイル以外のプラットフォームに関するチート対策方法。 ・チートの手口を実際に把握する。			
■セッションの内容 モバイルゲームやSteamの登場でゲームビジネスのプレーヤーが激増し、今日のゲーム会社はかつてなかったほどの競争に晒されています。このサバイバル時代突入により、新たなゲームの仕組みや、より洗練されたユーザー体験が生まれ、それは複雑なバトルロワイヤル形式のゲームや、位置情報を活用したゲームなどの新しいジャンルとなりました。また、ユーザー体験を向上させる取り組みにおいて成功したものには、マルチプラットフォーム展開があります。一方で、ゲームシステムが高度化・複雑化したことによって、セキュリティリスクが拡大しました。中でもゲームバランスを著しく損なうチートの手口は年々巧妙化しており、今やゲーム会社にとって最も重要な経営課題となっています。このセッションでは主に、位置情報ゲームなどの新たなジャンルで見られるチートや、マルチプラットフォーム展開を推進する上でリスクとなるポイントについて、事例を交えながら解説します。			

ENG			タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 17:00~17:25 ショートセッション 302			
公募	SINoALICE -シノアリス- それは最高の「未曾有アクセス」		
覚張 泰幸 株式会社ポセラボ ゲーム事業本部 エンジニアマネージャー			
■受講スキル 特別なスキルは必要ありませんが、システムで利用しているAWS、PHP、Unity等の基本スキルがあるとより理解頂けると思います。			
■受講者が得られるであろう知見 大規模アクセスの裏側、大規模アクセスに耐える為の事前準備、ノウハウ			
■セッションの内容 2017年6月6日、スマートフォン向けゲームアプリ『SINoALICE -シノアリス-』がリリースされました。想定を大幅に超える(6万リクエスト/sec)のアクセスにより、一週間のメンテナンスを要してしまいましたが、本セッションでは6月6日からのリリース後何が起り、どう安定に至ったかをご紹介します。また、今回得たノウハウを元に、弊社ポセラボで以降リリースしたアプリで取るべき対策、実際に取った対応を、説明します。			

ENG			タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 17:50~18:50 パネルディスカッション メインホール			
公募	ゲーム開発マニアックス「リアルタイムレイトレーシング時代のゲームグラフィックスを考える」		
西川 善司 TRY-Z	高橋 誠史 株式会社バンドダイナムコストジオ 未来開発統括本部 グローバルイノベーション本部 AI&先端技術開発部 係長		
竹重 雅也 NVIDIA Developer Relations Senior Developer Technology Engineer	原田 隆宏 AMD		
■受講スキル 先端ゲームグラフィックスに関心のある方			
■受講者が得られるであろう知見 ゲームグラフィックス向けのリアルタイムレイトレーシングに関する基礎知識と業界動向			
■セッションの内容 2018年3月、GDC2018の会期初日にマイクロソフトがレイトレーシングパイプラインをDirectXに統合した「DirectX Raytracing」(DXR)を発表。マイクロソフトは、このDXRに対して「プログラマブルシェーダー以来のリアルタイムグラフィックスのパラダイムシフトを引き起こす新技術である」と宣言した。この新技術に関して、どう取り組むべきかをパネルディスカッション形式で議論する。			

ENG		逐次通訳	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 17:50~18:50 セッション 303			
公募	真のリアリティを実現するクロノスのオープンスタンダード API: WebGL, gITFを中心に主要API最新情報ご紹介		
ニール・トレベット The Khronos Group President	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 開発統括部 常務取締役開発統括部長		
■受講スキル OpenGL/OpenGL ES/VulkanやDirect3Dといった3D APIに詳しく、3Dグラフィックス・プログラミングの経験や、3Dグラフィックス・プロジェクトのマネジメント経験有する方。			
■受講者が得られるであろう知見 1. 「WebGL」、「gITF」の基本が理解できる。 2. WebGL、gITF導入の恩恵、他社の活用事例について知ることができる。 3. クロノスの主要APIの中から、VulkanならびにOpenXRの最新情報を知ることができる。			
■セッションの内容 本セッションでは、クロノス・グループ代表が、ゲーム業界で注目を集めているブラウザ・プラグインなしでWebページにハードウェア・アクセラレート3Dグラフィックスを表示可能とする「WebGL」、WebGLやOpenGLといった他のAPIを使用したアプリケーションによるランタイム処理を最小限にする、相互利用可能なアセット送信フォーマット「gITF」の最新情報を解説します。このほかに、クロノスの主要APIである「Vulkan」ならびにVR並びにARアプリケーション及びデバイス向けの最新API「OpenXR」をどこよりも詳しくご紹介します。			

ENG	VA	unity	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 17:50 ~ 18:50 セッション 413			
公募	プロジェクション型多人数対戦シューティング「SPACE INVADERS GIGAMAX」を実現するための技術		
秦 南乃花 株式会社タイトー ゲーム開発部 アートディレクター・デザイナー	大杉 郁絵 株式会社タイトー ゲーム開発部 プログラマー		
■受講スキル ・プロジェクションマッピング型ゲームの開発に興味のある方 ・普段室内で開発している人間が、屋外で作業するとどうなってしまうか知りたい方			
■受講者が得られるであろう知見 ・Unityの多人数プレイ制御、プロジェクションマッピングツールの導入と対処事例 ・屋外環境下で行う作業の装備と対策アドバイス			
■セッションの内容 「SPACE INVADERS GIGAMAX」は「多人数」で「プロジェクションマッピングを利用した大画面」でスペースインベーダーを遊ぶ、イベント・施設向けゲームです。本セッションでは、前半はUnityを使用している多人数同時プレイゲームの開発について、後半はMadMapperを使用しているプロジェクションマッピングについて、それぞれ実際に直面した問題とその解決策の話をいたします。最後に、屋外環境下で行う作業での体験談とアドバイスををご紹介します。			

PRD	GD	unity	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 11:20~12:20 セッション 502			
公募	モバイルタイトルにおける横断的な機械学習によるレベルデザイン支援システムの構築と運用		
松田 剛 株式会社セガゲームス 開発統括部 ディレクター/シニアプログラマー			
■受講スキル レベルデザインに携わったことのある企画スタッフ デバッグやレベルデザインの費用を抑えたいプロデューサーやディレクター 自動支援システムに興味のあるエンジニア			
■受講者が得られるであろう知見 実際にセガゲームスで複数タイトルに導入されているAI支援システムとその構築フローや実際にかかった時間、コスト、失敗事例、成功事例			
■セッションの内容 セガゲームス開発統括部で実際に開発・運営中のタイトルに導入した、レベルデザイン&デバッグを自動化とAIにより支援するシステムの概要紹介と、そのシステム構築フロー、運営ワークフローを説明します。 3タイトル4事例を紹介しながら実際のシステム紹介に加え、導入する際に重要なこと、各タイトルでどのように運用されているか等も紹介します。 ・事例1：「D×2 新・女神転生 リベレーション」におけるクエスト難易度調整支援 ・事例2：「D×2 新・女神転生 リベレーション」におけるマップ設計支援 ・事例3：「コトダマン」におけるデッキ調整・報酬設定支援 ・事例4：新規タイトル事例(予定) また現在検討中のユーザー動向を利用したより高度な支援システムの構想をお話しします。			

ENG	PRD		タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 17:50~18:15 ショートセッション 311+312			
PR	「モンスターハンター:ワールド」におけるファイルI/O最適化		
矢萩 太郎 株式会社カプコン CS制作統括技術研究開発部技術開発室 プログラマー	阿部 剛寿 RAD Game Tools, Inc. 日本オフィス 代表		
■受講スキル ファイルシステム、ローディング関連の作業をやらせられるプログラマー、もしくは興味のある方。ファイルI/O最適化のソリューションを検討中のリードプログラマーの方。			
■受講者が得られるであろう知見 ロード高速化のためのアイデアや実装のヒント、ファイル圧縮ミドルウェアの導入方法			
■セッションの内容 本年新作最大のヒットとなっている「モンスターハンター:ワールド」に、RAD Game Toolsのデータ圧縮ツールOodle(ワードル)を採用いただきました。株式会社カプコンの矢萩太郎様をお迎えし、システムファイルI/Oでロード時間を短縮するために、Oodleを採用した理由やその効果、Oodleをアプリケーション制作フローの中にどのように組み込んだのかといった、ファイルI/Oに関する最適化について密度の高いお話しをしていただきます。			

ENG			タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 17:50~18:50 セッション 511+512			
公募	ゲーム開発に最適なサーバーサイドKotlin ～Kotlinの導入と基盤ができるまで～		
竹端 尚人 株式会社アプリボット チーフエンジニア			
■受講スキル ・サーバーサイドの技術として新しい言語の導入に興味のある方 ・サーバーサイド Kotlin の開発に興味のある方			
■受講者が得られるであろう知見 ・ゲームのプロダクトに新しいプログラミング言語を導入する際の選定の考え方、進め方 ・ゲーム開発でのサーバーサイド Kotlin の使用方法、有用性 ・Spring、O/R Mapper、テストフレームワーク等をJavaからKotlinへ置き換える際の留意点			
■セッションの内容 アプリボットではこれまでJavaでサーバーサイドの共通基盤を作成し、ゲームを開発してきました。その中で昨年、サーバーサイド Kotlin に大きな可能性を感じ、今後使用していく言語として選択しました。現在はJavaで書かれていた基盤もKotlinへと移行し、プロダクトを開発しています。Android開発の公式言語として話題になっているKotlinですが、なぜサーバーサイドの言語として導入に踏み切ったのか? その理由とJavaからの移行時に考えるべきポイント、今後の展望などについて事例とともにご紹介します。			

PRD	ENG		タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 13:30~14:30 セッション 302			
公募	続:Ubiサンフランシスコ x 大阪 ～米日共同開発の現場最前線より 答え合わせ編		
小保田 宏幸 Ubisoft San Francisco Lead Engineer			
■受講スキル ゲーム制作を一通り経験した方向けですが、受講にあたって特に専門的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 複数拠点で1つのプロジェクトを達成するためのヒントやノウハウが得られます。また、英語圏のチームと日本語圏のチームが共同開発を行う場合に留意すべき点や、Project Managerの定義・役割の概念を得られます。			
■セッションの内容 2015年のCEDECで講演させていただいた「Ubi サンフランシスコ x 大阪 米日共同開発の現場より - 超えるべき壁はどこにあるのか!？」から、3年経ちSnowdropエンジンを使った「South Park: The Fractured But Whole」プロジェクトは無事完成、発売を迎え、3本のDLCも完成の運びとなりました。前回の講演で紹介していた「日米共同開発のヒント」が、実際の3年間のプロジェクトを通してどのような回答(正解&間違い)を得たのか、各職種・部門でどのような運用に至ったのかを実例を交えて紹介いたします。また、日米チーム間でコミュニケーションの助けになったツール(ShotgunやSwarm、JIRAなど)の具体的な活用方法や、(日本ではあまりはっきりとした定義がない)数が少ない)本開発・共同作業でキーとなった役割である「Project Manager」の役割・活躍についても紹介したいと思います。…「ああ、こんな特殊な環境での開発はしないので、私には関係ない」と思われるかもしれませんが、「通常の開発」にも非常に役に立つ内容だと個人的に信じて止みませんので、是非ご拝聴していただければと思います。			

PRD	BP	逐次通訳	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 13:30~14:30 セッション			313+314
PR	Extending the power of the Cloud to your games with Microsoft's PlayFab		
<p>ブレンドン ヴァノス Microsoft Xcloud COGS Principal Program Manager</p> <p>■受講スキル 特になし</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 PlayFabとは、どういったサービスなのか？ PlayFabを用いることで、ゲーム オペレーションにどういったメリットをもたらすことができるのか？ 今後、どのような新しい昨日がPlayFabによって追加されていくのか？</p> <p>■セッションの内容 マイクロソフトは、PlayFabによって、絶えず進化する機能をゲームやその他アプリケーションに提供していきます。この機能とは、すべてのデバイスやプラットフォームに対して、一貫した、信頼ある体験を多くのプレーヤーに提供していくことです。詳細に、様々な手法ですべてのユーザーの体験を調整し、リアルタイムに、あなたのゲームの Live Operation を管理する機能です。このセッションでは、どのようにこれらの機能を利用し、あなたのゲームを管理していくかの概要をご説明いたします。更に、マイクロソフトが今後4か月で提供していく、PlayFab Multiplayer Servers 2.0 などの新機能についてもお話しします。</p>			

PRD		タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 16:30~17:30 セッション		503
招待	美しく生命力あふれるチーム ~ 1時間から始めるアジャイル ~	
<p>きよん (※) 株式会社オンザロード MaaS 事業部 テストアーキテクト</p> <p>※ CEDEC 運営委員会の基準に基づき、特別に本名以外での表記とさせていただきます。</p> <p>■受講スキル アジャイルやスクラムの概要を聞いたことがある</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 チームビルディングの方法 アジャイルプラクティス</p> <p>■セッションの内容 美しくワクワクするプロダクトに関われることはとても素晴らしいことです。それが組織に適應できるとしたら、美しくワクワクするチームに関われるとしたらどうでしょうか？ 私達のチームは製品に美しさを求めてもチームには求めませんでした。ただマシなチームであるというだけ。そんなチームも今では世のアジャイルやスクラムのプラクティスを次々と超えました。いまやイテレーション (スプリント) 期間は1週間ではなく1時間です。チームビルディングの困難をどうやって超えて維持しているのか、背景からプラクティスまでご紹介いたします。</p>		

PRD	GD		タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 17:50~18:50 セッション			503
公募	オートプレイによる最適なパラメータシミュレーション ~自動化時代のゲームフレームワークに求められること~		
<p>尾崎 嘉彦 グリー株式会社 開発本部 エンジニア</p> <p>細谷 伊佐武 グリー株式会社 Wright Flyer Studios 事業本部 シニアゲームデザイナー</p> <p>■受講スキル ゲーム開発・運用経験</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 説得力のあるパラメータの実現ノウハウ</p> <p>■セッションの内容 ゲームの運用において、日々リリースされる新要素 (エネミーやステージなど) のデザイン、パラメータ設定は、ゲームの面白さに直結する非常に重要な仕事の1つです。しかし、エントリープレイヤーからヘビープレイヤーまで幅広い層が楽しめるよう適切にデザイン、パラメータ設定を行うことは、熟練のゲームプランナーにとっても容易ではありません。本セッションでは「ダンまち~メモリア・フレーゼ~」運用チームに導入されている、オートプレイにより最適なパラメータシミュレーションを行う枠組みについて紹介します。さらに、プロジェクトを通じて認識した自動化時代のゲームフレームワークに求められることについてもお話しします。</p>			

PRD	ENG		タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 14:50~15:50 セッション			503
公募	正確なパフォーマンス情報を毎日蓄積！ RE ENGINEタイトルを支える自動計測レポート		
<p>齊藤 俊介 株式会社カプコン 技術研究開発部 プログラマ</p> <p>西井 崇也 株式会社カプコン 技術研究開発部 プログラマ</p> <p>■受講スキル ・自動的な安定性・パフォーマンスのデータ収集について興味がある方 ・自動計測レポートシステムの運用方法や、導入することで得られる効果に興味がある方 ・自動計測レポートを安定して作成するための自動的なゲームプレイに興味がある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・自動計測レポートシステムが実際の開発現場でどのような効果をもたらすかの知見 ・安定性・パフォーマンスの自動計測レポートのノウハウ ・汎用的な自動プレイの実装方法</p> <p>■セッションの内容 タイトルの大規模化、マルチプラットフォームへの対応などの理由でテストしなければならない範囲が肥大化している現状のゲーム開発において、安定性向上とパフォーマンス改善の為に、多くの人手を割いてテストプレイを行うことが当たり前になっている実情がありました。我々は、カプコン内製のゲームエンジン「RE ENGINE」を採用する全てのタイトルでこの現状を打開する為に、ゲーム全体を通して、 ・クラッシュやエラーの発生状況はどのようなものか ・CPUとGPUは安定して高いパフォーマンスを発揮しているか ・メモリは足りているか、ギリギリになっている箇所は無いかを自動的に計測してレポートする仕組みを構築しました。本講演では、この自動計測レポートシステムの活用事例を紹介します。また、実装についても紹介します。</p>			

PRD		タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 17:50~18:50 セッション		315
公募	スクラム、モブプロ、アジャイルエンタープライズ - 小さなチームと大きな組織	
<p>川口 恭伸 楽天株式会社 新サービス開発カンパニー アジャイルコーチ</p> <p>及部 敬雄 楽天株式会社 新サービス開発統括部 ウェアスマネージャー</p> <p>■受講スキル ソフトウェア開発で、人やチームについて考えてみたことがある方にお勧めします</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 小さなチームのメカニズムについて (主にスクラム) モブプログラミングについて 米国のデジタル企業の潮流について ご自身の属している環境でどうやって行くかのきっかけ</p> <p>■セッションの内容 昨年、私たちは教育事業という小さな事業を立ち上げました。その中のさらに一部、たった4人のメンバーでモブプログラミングを用いたスピーディなシステム開発を通じて、顧客にとって未解決の課題と一緒に取り組む活動を行っています。ここでやってきたことは単に小さな新規事業というだけでなく、長年培ってきた組織や業界のやり方を、根本的に変えてみるトライアルをしています。今回はその話をしたいと思います。 もう一度、小さなチームについて考え直してみましょ。予定通り終わることができるタスクのサイズについて考えてみましょう。これまでチームが出したアウトプットの実績をもとに、その先の計画を動的に見直すことで、もっとも確実な予測を可能にし、そしてもっと改善を考えていく。スクラムは小さなチームでうまくいくメカニズムを抽出し、勝てるチームを一つ一つ作っていくの枠組みです。長期的に安定したチームで信頼を築き、前倒してアウトプットを出していきます。そのカギになるのが、モブプログラミングです。一つのデバイスプレイ、一つのコンピュータ、一つのキーボード。全員で目標をとらえ、一つ一つクリアしていきます。そして、複数のチームが有機的に結合する必要があります。全体としてのビジョンを定義し、求められる成果を定義し、検証方法を考え、ダッシュボードを整備する。組織全体として、アジャイルでありながら、着実な成果が必要です。常に新しいものを、ユニークで本質的なやり方を探求し、やっていく必要があると考えます。ぜひ一緒に考えてみませんか？</p>		

PRD		タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 10:00~11:00 セッション		302
招待	チームの成果を上げるためのコミュニケーション・スキル	
<p>ロッシェル・カッブ ジャパン・インターカルチュラル・コンサルティング 社長</p> <p>■受講スキル 対象者： ●ほかのチームメンバーとの協力・協調をレベルアップさせたい方 ●チームをより効果的にサポートしたいと思っている、チームリーダーなどの管理職についている方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ●グーグルの社内調査結果が明らかにした、成功するチームと成功するチームメンバーの特徴 ●チームのコミュニケーションの中で最も大切なこと ●シリコンバレーで注目されている「心理的安全性」と「サーバントリーダーシップ」という概念 ●ゲーム会社で働いている技術者、アーティストやゲームデザイナーといった究極の知的労働者が能力を発揮できる環境の作り方 ●クリエイティビティとイノベーションを奨励する方法</p> <p>■セッションの内容 最も優秀なメンバーから構成されているからといって、そのチームが必ずしも優れた成果を出すというわけではありません。実はチームが成功する秘訣は、メンバー同士がお互いにかのようにつながるかにあります。このプレゼンテーションでは、チーム内のコミュニケーション向上を通して、難しい目標に挑戦するチームを成功に導いたコンサルタントが、今からでもすぐに利用できるアイデアとテクニックを紹介いたします。今までと違ったやり方でハイパフォーマンスチームを実現したい方にお勧めのセッションとなっています。</p>		

PRD	ENG		タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 11:20~11:45 ショートセッション			315
公募	効率的なログ収集方法と分析のためのNotebook環境を組み込んだネイティブゲームのデータパイプライン		
<p>辻本 貴昭 グリー株式会社 開発本部 データエンジニア</p> <p>■受講スキル ログの収集に興味のある方 ログの分析に興味のある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ログ収集の具体例 ログ分析環境構築の具体例 ログ分析内容の具体例</p> <p>■セッションの内容 コンテンツが頻繁に更新されるモバイルソーシャルゲームにおいてユーザーログを利用し続けるためには、効率的に分析環境に蓄積する仕組みが必要です。同じく、マスターデータも頻繁に更新されるので、リリース前のデータを含めて分析環境に取り込む必要があります。そこで、複数の手段を使い分けることで効率的なログ収集ができ、ユーザーログ・マスターデータに対して分析が可能なデータパイプラインを構築しました。 本セッションでは、大規模なユーザーログおよびマスターデータを利用した分析を行うためのデータパイプラインについて紹介します。特に、効率的なログ収集方法や分析の実施・結果共有のためのJupyter Notebook 環境、分析の実例について説明します。</p>			

PRD	ENG		タイムシフト配信：なし
8月23日(木) 13:30~14:30 ラウンドテーブル			511+512
公募	プロダクション分野のプラクティスの中で開発における生産性向上のためのツールにフォーカスして議論するラウンドテーブル		
<p>粉川 貴至 株式会社セガゲームス 開発技術部 ビルドエンジニア</p> <p>竹原 涼 株式会社セガゲームス 開発技術部 プログラマー</p> <p>■受講スキル 主にエンジニアの参加者・話題を想定します。外製ツールの導入・運用や内製ツールの開発など、ツール管理者側の視点のある方を対象とします。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 生産性向上のためのツール関する知見・課題</p> <p>■セッションの内容 プロダクション分野のプラクティス (手法・技法) の中で、生産性向上に繋がる取り組みについてのラウンドテーブルを行います。 ※議論の範囲を限定するために、この回では開発工程でのツールに特化した話題のみ扱います。「生産性の向上を支援するツール」、「生産性を可視化・計測するツール」、「効果のあった事例」、「効果は測定できていないが導入した例」、「ツールで解決したい課題」にまつわるトピックを参加者それぞれが持ち寄り、情報共有や発展性のある議論を目指します。 ラウンドテーブルを効率的に進めるため、以下のレギュレーションを設定します。 【トピックの分類】 ・生産性の向上を支援するツール ・生産性を可視化・計測するツール ・効果のあった事例 ・効果は測定できていないが導入した例 ・ツールで解決したい課題 【レギュレーション】 1. トピック登録：生産性向上のためのツールに関する話題をお持ち下さい。セッション会場内にホワイトボードを用意しますので、そちらに話題をお書き下さい。 2. 優先入場：議題を事前に登録して頂ける方は優先入場可能とします。セッション開始時間前に入室する事ができます。聴講のみ希望もしくはその都度発言の方は、セッション開始時間直前に入室可能となります。 3. 進行：提出して頂いた議題を基に、議論を進めます。 4. 議題・議事録の公開：提出して頂いた議題と、議事録は後日 CEDEC Digital Library に公開予定です。</p>			

PRD	VA		タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 14:50~15:50 セッション			501
公募	MayaとHoudiniを連携させて効率的な環境を構築してみよう！		
<p>磯村 俊雄 株式会社ソナミデジタルエンタテインメント 技術開発部</p> <p>■受講スキル ・Houdiniをチーム活用する方法を模索している方 ・Mayaでツール構築の経験があるテクニカルアーティストの方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・MayaとHoudiniの連携パターンによる効率化 ・チーム活用についての注意点</p> <p>■セッションの内容 本セッションではHoudiniという強力なプロシージャルツールをアーティストのルック・アンド・フィールを維持しながらどうやって既存の開発環境に連携・導入させるかを軸に、Houdini Engine for Maya プラグインの活用方法や、Maya 上からバックグラウンドでHoudiniを起動し必要なデータを生成する方法など、社内人材育成プロジェクトで行った連携事例を用いてご紹介いたします。</p>			

PRD	VA		タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 11:50~12:15 ショートセッション			315
公募	新規ゲーム立ち上げ時にUI・UX特化エンジニアをアサインするべき理由 ~戦姫絶唱シンフォギアXD UNLIMITEDにおけるUI作成の高速なワークフロー~		
<p>松村 勝広 株式会社ボケラボ</p> <p>■受講スキル ・スマートフォンのゲーム開発を行われている方 ・UI・UXの向上を考えているエンジニア・デザイナーの方 ・新規ゲーム開発を行なうPM、ディレクターの方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・エンジニアを介さず変更できるUIフレームワークの設計思想 ・新規ゲーム開発を短い期間で行なうためのワークフローについて ・開発を効率化できるUI・UXエンジニアのスキルセットについて</p> <p>■セッションの内容 スマートフォンのゲームは、年々開発が大規模化しており適切な役割分担を行って分業を行っていくことが求められています。また、UIを作る上でも、様々なサイズの端末への対応、通信状況に合わせた処理の実装、カードを中心とした機能的で共通化できる画面が多いなどの特徴があり、エンジニアの持つ知識も必要となってきています。 これらの課題に対応するため、デザイナーのセンスとエンジニアの技術力を持つUI・UX特化エンジニアを開発初期からアサインすることがプロジェクトを円滑に進める上で非常に効果的でした。本セッションでは、UI・UX特化エンジニアをアサインした場合のワークフロー、活かすためのフレームワークの作り、求められるスキルを説明し、新規ゲーム立ち上げ時におけるUI・UXエンジニアの重要性についてお話しします。</p>			

PRD	BP		タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 14:50~15:15 ショートセッション			414+415
PR	インフラ費用を節約したいあなたに！サーバー事業者がお送りする節約術5選		
<p>中内 慎二 株式会社ビヨンド 技術営業部 マネージャー</p> <p>大原 裕也 株式会社ビヨンド 技術営業部 サプリーダー</p> <p>■受講スキル なし</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・サーバー構成の失敗事例 ・サーバー構成段階で気をつけるポイント ・サーバー費用の節約術</p> <p>■セッションの内容 ソーシャルゲームとサーバーは切っても切れない関係です。パブリッシャーやデベロッパーの本音とすればインフラ費用を削ってその分開発費用に回したいと思っっているはずなんです。その願いを可能にする節約術を事例を交えてご紹介致します。今までゲーム制作でインフラ費用に頭を抱えたあなた！これからゲームを作るあなた！ 玄人の方はもちろん、初心者の方にも解りやすく解説します。</p>			

PRD		タイムシフト配信：なし
8月23日(木) 14:50~15:50 ラウンドテーブル		511+512
公募	プロダクションラウンドテーブル2018	
<p>田口 昌宏 株式会社ヘキサドライブ プロデューサー/ 最高技術責任者</p> <p>今給黎 隆 東京工芸大学 芸術学部 ゲーム学科 准教授</p> <p>■受講スキル プロジェクト管理に関する各手法・技法に関連する経験や知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 自身 (自社) や他の参加者の挙げた課題に対する解決策やヒント</p> <p>■セッションの内容 プロダクション分野に関する、手法・技法にまつわる課題や解決事例などを共有するためのラウンドテーブルです。それぞれのテーマに基づいてラウンドテーブル開始前に課題を集め、それらをベースに議論を行います。本年は、「いまだきのチームづくり」をテーマに、開発を良くするために、どのような組織作りをしていくのか、個人でできる取り組みは何かについて共有していきたいと思ひます。 【構成】 40分：ラウンドテーブル会場内を分割して、それぞれ独立したテーマを扱います。ファシリテーターがそれぞれ扱いたいテーマを掲げています。最も興味のある、そのファシリテーターのエリアに着席してもらいます。20分：各エリアで議論された話題を共有します。テーマをまたいでの意見交換をこのタイミングで行い、別の角度からの知見を得ます。 【扱うテーマ】 ■自己組織化 ディレクトリ組織の書籍も訳され、フラットな組織に関する関心が高まっています。参加者の方も、個人の働き方を重視した自己組織化されたチームの構築の具体的な方法をいっているか試されているのではないのでしょうか。自己組織化されたチームを作るには、心理的安全性が重要で、社内の評価を変えなくてはならないかもしれません。もしくは、手始めに小さくできることがあるかもしれません。どのようにすれば自己組織化を進められるのか議論しましょう。 ■個人マネジメント インデゲームが日本でも育ってきてしばらくたちます。また、VRも少しづつかもしれないですが増えてきていますし、建築や医療といったゲーム外の分野でも我々の技術が広がっています。これらの開発の特長は、1.2名といったスクラムが適応外な少人数の開発ということです。より形式にこだわらない管理の方が効果的ですし、個人にフォーカスしたプロセスが重要となります。大規模開発でも、全体のプロセスの方向性を変えることは難しいですが、各人の工夫でミスを減らし、効率を上げられているのではないのでしょうか。「自分はこのことしてます」というアイデアを持ち寄って開発をちょっと良くしましょう。</p>		

PRD	タイムシフト配信：あり	
8月23日(木) 15:20~15:45 ショートセッション 315		
公募 時代とともに変わるゲームアプリのテスト~不当表示対策編~		
堀米 賢 グリー株式会社 Quality Assurance 部 シニア QA	三枝 慧 グリー株式会社 Quality Assurance 部 マネージャー	佐野 あゆみ グリー株式会社 Customer Satisfaction 部 部長
■受講スキル ・ゲームアプリの開発、運営に関わったことがある方 ・品質管理に興味を持っている方		
■受講者が得られるであろう知見 ・不当表示リスクに対するテストの進め方 ・品質管理における課題に対して必要な組織づくりと運営ノウハウ		
■セッションの内容 ゲームアプリ市場の成熟に伴い、ゲームで求められる品質レベルが高まってきました。その中でも、「ガチャの内容物に間違いがないか」、「表示どおりの性能になっているか」など、お客様が期待したとおり提供できることは非常に重要です。日々、多くのイベントの実装やアイテムの追加などが繰り返されるゲームアプリ制作において、どのように不当表示のリスクを軽減していくのか、その取り組みについて紹介します。		

PRD	VA	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 16:30~17:30 セッション 414+415		
PR 増殖し続ける『コトダマン』キャラクターの煩雑な発注管理をスムーズに行う秘訣とは？		
廣田 隆哉 株式会社セガゲームス ゲーム&デジタルサービス統括本部 /IP& ゲーム事業部 / 開発統括部 / アート & デザイン部 /TA セクション リードテクニカルアーティスト	渡辺 揮之 オートデスク株式会社 技術営業本部 テクニカルスペシャリスト	
■受講スキル 映像やゲームといったエンターテインメント業界でプロジェクトの進行管理を担当されているプロデューサー、ディレクター、マネージャー、コーディネーターの皆様。また、アーティストやTDの立場から業務改善の必要性を感じている方。現在の工程管理に満足されていない方や工程管理を導入したほうがいいと感じている方であればどなたでもご参加頂ける内容です。		
■受講者が得られるであろう知見 大量のゲームアセットの先進的な管理方法が学べる プロジェクト管理ツール、SHOTGUNの機能の概要が分かる		
■セッションの内容 リリースからわずか3日で100万ダウンロード、7月末時点で700万ダウンロードという大ヒットを記録している『共闘ことばRPG コトダマン』。"ことば"がゲームマであるだけにキャラクター数が非常に多い同作では、大規模化するイラストやアニメーションの発注管理の効率化が急務。そこで開発陣が目をつけたのが、オートデスクのプロジェクト管理ツール「SHOTGUN」。本セッションではツール検討の経緯やプロジェクトへ導入までの過程を解説。ゲーム制作現場におけるSHOTGUNの運用方法をご紹介します。		

PRD	AC	タイムシフト配信：あり
23日(木) 16:30~17:30 セッション 502		
公募 AIによる汎用的バランス調整とその可視化：グリムノーツRepape PvPの事例		
眞鍋 和子 株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 AIユニット AIエンジニア	淡路 滋 株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 オンラインユニット オンラインエンジニア	
■受講スキル ・AIに興味がある方 ・ゲームバランス調整、特にチューニングポイントの発見にお悩みの方 ・データの読み方、可視化の作り方に興味がある方 ・python/R/SQLといった技術を用いたデータを操作に興味がある方 (特に前提となる知識は必要ありません)		
■受講者が得られるであろう知見 ・ゲームバランス調整へのAIの利用方法、及びその課題と解決策 ・遺伝的アルゴリズムに関する知見 ・AIチューニングポイントのデータ可視化手法 ・アカデミック技術を活かせるフィールド ・運営のワークフローへの組み込み方		
■セッションの内容 近年のゲームは、複雑さが増し、バランス調整を人の手で行うことが難しくなってきました。特に対人戦では、コンテンツに対敵相手として人間のプレイヤーが入ってくるため、挙動の予測が難しく、バランス調整において大きな難壁となっています。本セッションでは、AIによるゲームバランス調整のサポートの研究成果を、弊社タイトル「グリムノーツ Repape」を題材にし、実装デモと共に広くゲーム開発者にお見せします。特にPvPにおいて課題となる点とその解決策、トレンド変化等の可視化手法に焦点を当てます。まず、遺伝的アルゴリズムにより成長したエージェントが、どのようなバトルをするかお見せします。実際のプレイヤーと比較しながら、その意味を分析します。そして、AIのシミュレーション結果を分析・可視化することにより、バトルへの影響力が大きいパラメータやキーとなる要素を発見する手法をご紹介します。各手法や可視化結果については、実際に利用したツールのスクリーンショットや動画を交え、可能な限りわかりやすい形でお見せする予定です。・採用したデータのフォーマットや分析に利用した言語、ツール ・時系列表現によるAI進化の過程 ・シミュレーション結果、ゲーム内PvPデータが共通的に導き出した強力な戦法 ・パーティの強さに影響力の大きかったパラメータの実例 ・敵を無視したパラメータの実例 こういった情報を中心に、役立つデータの読み取り方の解説と結論をご紹介します。複雑な式は使わず、誰にでもわかりやすいようにお話しします。尚、ゲームの分析ではありませんが、KPIの適切な選定にもお話しさせていただきます。		

PRD	ENG	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 11:20~12:20 セッション 502		
公募 アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ 制作事例 グラフィックスの超高品質化をいかに短期間で実現するか?大型アップデート成功のための開発手法		
金井 大 株式会社 Cygames Cygames Research シニアゲームエンジニア	稲田 健人 株式会社 Cygames 技術本部クライアントサイド ゲームエンジニア	
■受講スキル ・Unityを用いたスマートフォンアプリ開発に興味のある方 ・運営中コンテンツでの新規機能開発にお困りの方		
■受講者が得られるであろう知見 ・安定運用と新規機能開発を両立させるためにどのような考え方をすればよいか ・Unityとスマートフォンにて3Dグラフィックス表現の幅を広げるにあたりどのような方法があるか		
■セッションの内容 スマートフォンの高性能化に伴いゲームコンテンツに求められる品質は年々高まっており、ゲームコンテンツの長期運営においては、後発にリリースされるコンテンツとの品質の差異をどのように解決するかが課題となります。本講演では、「アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ」(配信元:バンダイナムコエンターテインメント)の開発事例を通じ、安定運用と大型アップデートの両立に必要な開発手法を紹介します。特に3Dグラフィックス表現について、コンテンツの特徴となるルック開発やアセット量産方法の確立といった運営との並列作業が困難な課題を、どのようにして短時間で解決し、高品質なルック表現にどのような技術的手法を用いたかについて、具体的に説明します。		

PRD	タイムシフト配信：あり	
8月24日(金) 13:30~14:30 セッション 502		
公募 中堅人材育成プログラム「VIRTUAL無茶振り道場」		
種田 克教 株式会社カブコン 人事部 開発人事室 室長	植田 雅生 株式会社カブコン UXデザインプロダクション室 室長 人事部 開発人事室 リーダー	根来 伸至 株式会社カブコン
井川 純 株式会社カブコン CS 第二開発統括 第二大阪制作部 サウンドプロダクション室 室長 技術研究開発部通信技術室サービス大阪第二制作室 室長	岸 智也 株式会社カブコン	高野 和之 株式会社カブコン 基礎チーム チーム長
■受講スキル ●ゲーム開発現場を主体とした中堅・中核人材の育成課題をお持ちの方 ●ゲーム開発現場での人材育成について興味がある方 ●人材育成施策の内製化、自社最適化に興味がある方		
■受講者が得られるであろう知見 ●カブコンが考える「できるクリエイター」像とは？ ●クリエイターにとっての分かり易さ、伝わり易さを重視した育成施策の作り方 ●人材育成の「核」となる「共通言語」を構築するための手法 ●人材育成施策の内製化、自社最適化、運営のヒント		
■セッションの内容 株式会社カブコンでは、毎年100名規模の定期新卒採用を行い、開発規模の拡大とタイトルラインナップの充実を進めています。その中で、ただ人を増やすだけではなく、人々、仕事と仕事を繋ぐ「できるクリエイター」の中堅人材層の中で増やしたいと言っ現場の要望を踏まえて、開発各部門から推薦された「できるクリエイター」のモデル人材へのインタビューをベースに、開発部門と人事部による共同プロジェクトとして、気付ける・体験できるプログラムを開発しました。本セッションでは、取り組みの背景、プロジェクトの進め方、プログラム構築の手法、プログラムを実施した結果、今後の取り組みについてご報告いたします。		

PRD	ENG	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 14:50~15:50 セッション メインホール		
公募 「モンスターハンター:ワールド」飛躍を支えた3つの開発改革		
深沢 巧太 株式会社カブコン 第二開発部 第一開発室	酒谷 佑一 株式会社カブコン 第二開発部 第一開発室	西谷 宣記 株式会社カブコン 第二開発部 第一開発室
■受講スキル ・エンジニアのリーダーの役割を担っている方、もしくは、それを志している方 ・クリエイティブを高めるための施策や手法をお探しのエンジニアの方 ・長期大規模開発において安定度を向上するための施策をお探しの方		
■受講者が得られるであろう知見 ・エンジニアが挑戦的な実装を実現するまでの下地作りの手法 ・遊びを大きく変えるためのマルチプレイ設計の例 ・長期大規模開発における安定度を向上させるための施策・手法 ・クリエイティブに携わるエンジニアとして大事にしたい考え方		
■セッションの内容 2004年に発売され、シリーズを重ねてきたモンスターハンターシリーズ。「モンスターハンター:ワールド」において、そのシリーズは大きな飛躍を遂げましたが、開発においてはどのような改革が行われていたのか。開発チームのエンジニアにとって代表的だった3つの改革、「モンスターハンターの「作り方」改革」「マルチプレイにおける「設計」改革」「長期大規模プロジェクトにおける「明確化」改革」において、従来の開発から「なぜ」改革が必要で、「どのように」改革し、飛躍を支えたのか。実際に開発で行われた取り組みから具体的な設計・施策について、クリエイティブに携わるエンジニアとして大事にしたポイントを交えて紹介します。		

PRD	ENG	unity	タイムシフト配信：なし
8月24日(金) 14:50~15:50 セッション 311+312			
PR バージョン管理ツールPerforceにおける負荷分散および障害対策の構成			
中川 忠紀 株式会社東陽テクニカ ソフトウェア・ソリューション課長			
■受講スキル ・Perforceの運用管理をされる方			
■受講者が得られるであろう知見 ・Perforceの負荷分散に関する解決策やヒント ・Perforceの障害対策に関する解決策やヒント			
■セッションの内容 バージョン管理ツールPerforceは、大規模アセットを安定的にバージョン管理するためのツールとしてゲーム開発に携わる方々に広くご利用頂いています。Perforceの利用が進み、登録されるアセットの規模が拡大してきますと、より安定的なサーバ環境の構築が求められるのではないかと思います。このセッションでは、Perforceのレプリカサーバなどをを用いた負荷分散および障害対策の構成とポイントについてご紹介します。			

PRD	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 17:00~17:25 ショートセッション 315	
公募 チーム内の開発環境、本当に揃ってますか？	
瀧田 航一朗 株式会社フロム・ソフトウェア R&D セクション サブリーダー	
■受講スキル 特になし。チーム内の開発環境の整備に興味がある方であればどなたでも。	
■受講者が得られるであろう知見 チームの開発環境を整えるためにツールによって自動チェックを行う手法と、そのノウハウ。	
■セッションの内容 開発チーム内のハードウェアおよびソフトウェア環境は、揃っていないと困ります。ツールのバージョン違いによるデータ破損。クラッシュ。再現しないバグ。環境ズレによる問題は多岐に渡り、開発効率を悪化させます。しかし、実際には環境はズレてしまいがちです。そこで本セッションでは、内製ツールによってソフトウェア環境の自動チェックを行い、環境統一を担保するやり方をご紹介します。これはレジストリ内容やファイルの存在などをチェックして結果を連絡するもので、チーム別に設定が可能になっています。このツールの実際の運用・チェック対象・設定内容などのノウハウを具体的にをご紹介します。	

VA	GD	SND	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 11:20~12:20 セッション メインホール			
公募 明快で軽快なUI 『Nintendo Switch 本体機能』の制作事例			
小野 純和 任天堂株式会社 企画制作部 プログラマー	瀧口 貴悠 任天堂株式会社 企画制作部 UI/UX デザイナー	大西 士登 任天堂株式会社 企画制作部 サウンドプログラマー	
■受講スキル UI制作を経験したことがある方 UIをよりよくしていくことに興味があるデザイナー・サウンドデザイナー・プログラマー			
■受講者が得られるであろう知見 製品のコンセプトからどのようにUIの方向性を決め、実現していったかを知る UIを明快で軽快にするために、デザイナー・サウンドデザイナー・プログラマーが取り組んだ事例を知れる			
■セッションの内容 本体機能とは、ゲーム機本体に、はじめから内蔵されているソフトウェアのことです。例えば、ゲームを起動するHOMEメニュー、ゲーム機本体の設定、ゲームが共通でつかえるキーボードなどを指します。私たちは「Nintendo Switch 本体機能」をつくるうえで、 ・明快（ひと目でわかる、迷わない） ・軽快（動作が軽い、テンポが良い）を満たすUIをめざしました。 このセッションでは、「明快で軽快なUI」をめざした背景と、実現にむけたデザイナー・サウンドデザイナー・プログラマーの取り組みを、事例を交えて紹介します。			

PRD	VA	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 14:50~15:50 セッション 503		
公募 1万人規模音楽ライブからトークイベントまで、バーチャルキャラクターをリアルイベントへ召喚する技術		
岩城 進之介 株式会社 ドワンゴ マルチメディア企画開発部 先端演出技術開発セクション セクションマネージャ		
■受講スキル バーチャルキャラクターをリアルイベントへ登壇させることに興味のあるかた		
■受講者が得られるであろう知見 バーチャルキャラクターを用いたイベントを設計する際にあたる課題とそれを解決するための技術要素		
■セッションの内容 さいたまスーパーアリーナでの1万人規模のライブから、小規模なトークイベントや対談生放送まで。バーチャルキャラクターが「生」でリアルなお客様に反応しパフォーマンスを行うイベントを数多くこなしてきたドワンゴのエンジニアが、イベント規模や環境ごとにごどのような技術を用いてどう実現してきたのか、その裏側の技術を事例とともに具体的に紹介します。イベント規模や内容によって異なる課題と、それをどう解決したのか。遠隔地からのライブステージ出演、生放送カメラによるAR合成と現地観客への映像提示の共存、キャラクターアクターが自然に応答するための工夫とそのためのスタジオなど、リアルイベントに特化した技術課題について担当エンジニアが直接解説いたします。		

PRD	AC	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 17:50~18:50 パネルディスカッション 503		
公募 パネル:ゲーム開発における、機械学習の応用。開拓者は要望・方向性・工夫を語る～		
レミドリアンクール 株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 ジェネラル・マネージャー	岩倉 宏介 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 第1制作本部技術開発部 主査	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
新野 恵貴 株式会社カブコン 技術研究開発部 プログラマー	甲野 佑 株式会社ディー・エヌ・エー AIシステム部 AI研究開発第二グループ プログラマー	
■受講スキル 機械学習や人工知能分野に興味のある方、又はゲーム開発において機械学習を応用したい方。機械学習について深い知識を持っている必要はありませんが、パネリストが提供する知識のすべてを把握するためには、人工知能に関する基礎知識、及び業界である程度の経験を持っていることが望まれます。		
■受講者が得られるであろう知見 現状、「機械学習」はどこまで進歩してきて、ゲーム開発への実際の導入に関してどんな工夫が必要か、この分野のエキスパートから貴重な知識を得られます。日本のゲーム開発者にも、どんな要望をもって、コミュニティ者としてどんな取り組みで動くべきか、真剣に考えてもらうことを目的としています。		
■セッションの内容 現代社会において「機械学習」の研究が盛り上がりつつある中、ゲーム企業もゲーム開発に向けての応用を考え、導入実験を進めながら様々な工夫をしています。本パネルでは、日本のゲームAIを率いるリーダーをお呼びして、機械学習の応用に対して、どんな要望を持ちながら、どんな方向性で、どんな課題にぶつかり、どんな取り組みをしているか、パネルディスカッションを行います。観客からの質問も受け、機械学習の応用について意見交流し、多くの疑問に応じて日本のゲーム開発者コミュニティに貢献したいと考えています。		

VA	ENG	unity	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 13:30~14:30 セッション 311+312			
PR OPTPiX SpriteStudio Ver.6.2の基礎～ワークショップ予習編			
浅井 維新 株式会社ウェブテクノロジー セールス・コミュニケーション部 マネージャ	池田 陽朗 株式会社ウェブテクノロジー OPTPiX SpriteStudio エバンジェリスト		
■受講スキル 2Dイラストレーション、アートの知見・経験 2D / 3Dアニメーションツールの知見・経験 これから2Dアニメータを志す方			
■受講者が得られるであろう知見 ボーン・メッシュを使った2Dアニメーション制作の基礎			
■セッションの内容 今夏にリリースしたSpriteStudio Ver.6.2では、新たに『頂点デフォーマ』が追加になりました。今回のセッションでは、既存機能である「ボーン・メッシュ」を更新する本機能に焦点を当てながら、更に柔軟になったアニメーション制作工程をご紹介します。また、旧バージョンのユーザー向けに追加した新しいコンパート機能を使い、Ver.5以前のデータから最新バージョンへの以降手順についても実演いたします。これからSpriteStudioの採用を検討される方にも、既存のユーザーにも、ご覧頂きたい内容です。なお、今年も、CEDEC会期中に執り行います『～演習編』とセットでの受講をおすすめします。			

VA	PRD	unity	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 13:30~14:30 チュートリアル 502			
公募 シェーダの工夫で超えられる表現の壁がある！ -ゲームエフェクトにおけるトリッキーなシェーダ講座-			
池田 亘 Naughty Dog, LLC Visual Effects Artist			
<p>■受講スキル</p> <p>仕事でシェーダ（ノードベース・コーディング問わず）を扱っていらっしゃるアーティストやテクニカルアーティストの皆様、ならびにシェーダの勉強をしていらっしゃる方々。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>トリッキーなシェーダの使い方を知っていただき、今後のゲーム開発における表現の「発想の種」としていただければ幸いです。</p> <p>■セッションの内容</p> <p>アーティストがシェーダを扱う機会が日増しに増えている現在、限られたゲームエディタの仕様や処理能力の中、「もっとこうしたいのに！」といった壁に遭遇された方も多くいらっしゃるのではなかろうか。このセッションでは、私自身の数多くの現場経験をもとに、表現の幅を更に広げるためのユニークなシェーダを、ゲームエフェクトの制作例を通して紹介、解説させていただきます。エフェクト寄りの内容ですが、シェーダに興味のある他セクションの皆様にも応用や発想の種となる内容です。</p>			

VA	PRD	unity	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 16:30~17:30 セッション 501			
公募 「D×2 真・女神転生リベレーション」におけるアニメーション制作事例~184体の魅力ある悪魔アニメーションを少人数+アウトソーシングで短期間で制作するヒント~			
亀川 祐作 株式会社セガゲームス 開発統括部アート&デザイン部 TA セクション リードテクニカルアーティスト			
<p>■受講スキル</p> <p>3D アニメーションアセットをアウトソーシングされる機会がある方 3D アニメーター リガー</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>大量の 3D アニメーションアセット制作をアウトソーシングして短期間でかつ高品質に制作する為のヒントや抑えるべき点が得られます。</p> <p>■セッションの内容</p> <p>「D × 2 真・女神転生リベレーション」におけるアニメーション制作事例を通し大量のユニーク体格のキャラクターのアニメーションアセットを少人数・短期間でどのように外部の協力会社と共に制作したかの事例となります。アニメーションをアウトソーシングする際の会社選定の基準、ワークフロー、発注仕様、チェックバックやリグの考え方について事例を交えながら解説致します。また本作でのデザイン要件、Unity でのアニメーションについて苦労した点とその解決法についても解説したいと思います。また業務効率化に繋がったツールについてもいくつか紹介させて頂く予定です。アニメーション制作をアウトソーシングする際のヒントになればと思います。</p>			

VA	PRD	unity	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 10:00~11:00 チュートリアル 501			
公募 プロシージャルゲームコンテンツ制作 ブートキャンプ Part 1 はじめに			
多喜 建一 SideFX 日本担当シニアマネージャ	竹井 翔 株式会社カプコン VFX プロダクション室 テクニカル VFX アーティスト	齋藤 彰 株式会社ポリフォニー・デジタル 景観デザインチーム チームリーダー	
<p>■受講スキル</p> <p>三次元 CG に関する基本的な知識 (モデリング、アニメーション、レンダリングなど)</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>プロシージャル法とは、ルールを定義し作業をすることで、自動化やデータ量の少量化を促し、より多くの反復や試行錯誤を通して異なる可能性やバリエーションの提供、その結果、エラーの低減、土壇場での修正の痛みの緩和、少人数での高生産性、高品質性を促進します。このセッションでは、制作作業のプロシージャル化による有用性を実際のゲーム制作現場から紹介します。</p> <p>■セッションの内容</p> <p>最近日本のゲーム業界でも導入が増えてきたプロシージャル法によるゲームコンテンツ制作。業界を代表するゲーム会社 4 社から、それぞれの製作現場で実践しているプロシージャル手法によるゲームコンテンツ制作事例を紹介します。</p> <p>このセッションは 2 コマ連続のセッションの第 1 部で、プロシージャル法の概要、それを使ったモデリングとインゲームエフェクトを中心とした初級 - 中級の講演内容です。</p>			

VA	PRD	unity	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 14:50~15:50 セッション 501			
公募 D×2真・女神転生リベレーションでの 新しいUIデザイン制作方法の試みと発見			
良知 将範 株式会社セガゲームス 開発統括部アート&デザイン部 UI デザインチームリーダー	山崎 陽平 株式会社セガゲームス 開発統括部 デザイナー		
<p>■受講スキル</p> <p>UI デザイナーとしてゲーム制作に携わったことがある方々向けの内容ですが、ゲームUI に興味がある方でも伝わる様、心がけたいと考えております。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>UI デザインの新しい表現を生み出すきっかけが欲しい方 UI デザイナーとして他の職掌や周囲を納得させるためのスキルが欲しい方</p> <p>■セッションの内容</p> <p>D ×2 真・女神転生リベレーション開発時にUI デザイン組織を担うこととなり、組織の新しい方向性とUI デザインの表現幅を広げるため、新たにユーザーテスト法とイトラッカーカメラを交えた調査をプロジェクトに導入いたしました。テストから見えてきたアプリゲームでのUI ルールの研究結果や、被験者に制作中のデザインをふれてもらいライブ中継することで、プロジェクト単位でデザイン表現をチャレンジする方法を本作品の表現の説明を踏まえつつ紹介致します。</p>			

VA	PRD	unity	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 17:50~18:50 セッション 501			
公募 怖くない！ノードベースVFX制作環境の乗りこなし術と、 可能性を引き出す制作ワークフロー			
松本 康弘 Ubisoft Osaka 株式会社 3D アーティスト	田村 祐記 Ubisoft Osaka 株式会社 3D アーティスト		
<p>■受講スキル</p> <p>ノードベースの VFX 制作環境に興味のある方であればどなたでも。ノードベース環境に興味はあるけど、複雑そうで気後れているという方には特に興味深く聞いていただけたらと思います。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>一見複雑なノードグラフを理解し使いこなせるようになるポイント。それを社内で共有する方法。このアーティスト主体の制作環境を生かすための制作プロセスについて。</p> <p>■セッションの内容</p> <p>「South Park: The Fractured But Whole」の開発にあたり、原作のテストを再現し、よりかっこいい VFX を実現するために、私たちはノードベースの VFX 制作環境を持つポテンシャルを可能な限り引き出すとチャレンジしてきました。初めはともテクニカルに感じ、おっかなびっくりで触っていたノードベース環境も、いくつかの要点を押さえれば案に使いこなすことができると分かりました。本セッションではノードベース制作環境に興味のある VFX アーティストの方々には社内のラーニング環境の構築方法や、ノードベースの勘所、またアーティストドリブンな制作環境を生かすためのワークフローや体制について紹介します。</p>			

VA	PRD	unity	タイムシフト配信：なし
8月23日(木) 10:00~11:00 ラウンドテーブル 511+512			
公募 若手テクニカルアーティストの育成と その役割について話すラウンドテーブル			
今野 達斗 株式会社ヘキサドライブ 開発部 テクニカルアーティスト	佐藤 嵐 株式会社スクウェア・エニックス 第2ビジネス・ディビジョン プログラマー	清水 宣寿 株式会社セガゲームス オンラインコンテンツ事業部 開発サポート部 エンジニア	
竹谷 健 株式会社 Cygames デザイナー部 テクニカルアーティスト	田中 博和 株式会社カプコン 第二制作室 デザイナー	中村 翔 株式会社スクウェア・エニックス 第5ビジネス・ディビジョン テクニカルアーティスト	
<p>■受講スキル</p> <p>TA を育てて行きたい、という考えの方、TA としての業務経験のある方、TA を目指したい方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>TA を育成する各社での取り組みの事例、TA 育成のためのヒント</p> <p>■セッションの内容</p> <p>本ラウンドテーブルは、昨年度の「若手テクニカルアーティスト (以下、TA) の業務効率改善への貢献、育成について話すラウンドテーブル」についての議論に続くものです。TA とはベテランのアーティスト、プログラマーが行う業務でもあるものという認識がありました。しかし、その需要から TA 業務を行う若手を育成する動きが見受けられます。そこで、各社で育てられた若手の TA 複数名をラウンドテーブルへ参加していただき、どのような業務を割り当てる事が TA としての知見を深め、育成に繋がるかをラウンドテーブルと言形で突き詰め共有し、業界への貢献へとつながりたいと考えています。本ラウンドテーブルは次の2つの議題を主に話し合う予定です。</p> <p>◆若手 TA の活用事例</p> <p>：若手として TA 業務を行う者たちは、どんな成果を上げることが出来るのか、どのような業務を割り振ることが成長につながるのか等について議論を行う。</p> <p>◆若手 TA の育成に向けての活動</p> <p>：実体験をもとにした育成への工夫や、その成果。育成に着手したいがそれを実行できない会社などの理由やその対策などを議論する。</p> <p>開場後、ラウンドテーブル開始までに、「若手 TA の活用事例」について先行して議題を 1、2 個募集します。話したい話題がある人はぜひご意見ください！</p>			

VA	PRD	unity	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 11:20~12:20 チュートリアル 501			
公募 プロシージャルゲームコンテンツ制作 ブートキャンプ Part 2 実践			
多喜 建一 SideFX 日本担当シニアマネージャ	伊地知 正治 株式会社セガゲームス 第一 CS スタジオ リードアーティスト	小出 大翔士 株式会社スクウェア・エニックス 第3ビジネス・ディビジョン テクニカルアーティスト	
<p>■受講スキル</p> <p>三次元 CG に関する基本的な知識 (モデリング、アニメーション、レンダリングなど)</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>プロシージャル法とは、ルールを定義し作業をすることで、自動化やデータ量の少量化を促し、より多くの反復や試行錯誤を通して異なる可能性やバリエーションの提供、その結果、エラーの低減、土壇場での修正の痛みの緩和、少人数での高生産性、高品質性を促進します。このセッションでは、制作作業のプロシージャル化による有用性を実際のゲーム制作現場から紹介します。</p> <p>■セッションの内容</p> <p>最近日本のゲーム業界でも導入が増えてきたプロシージャル法によるゲームコンテンツ制作。業界を代表するゲーム会社 4 社から、それぞれの製作現場で実践しているプロシージャル手法によるゲームコンテンツ制作事例を紹介します。</p> <p>このセッションは 2 コマ連続のセッションの第 2 部で、プロシージャル法を使ったより実践的な中 - 上級の講演内容です。</p>			

VA	PRD	unity	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 13:30~13:55 ショートセッション 315			
公募 進化し続けるSINoALICE -シノアリス-/バトル演出の裏側			
池田 博幸 株式会社ボケラボ クリエイティブ部 アートチーム エフェクトアーティスト			
<p>■受講スキル</p> <p>Unity におけるエフェクト & モーション、演出制作に興味ある方ならどなたでも可</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>スマートフォン縦画面 2.5D バトル演出の構造を理解できる 限られた制約の中でリッチなエフェクトやモーションを作成するノウハウを得られる</p> <p>■セッションの内容</p> <p>スタンダードかつスタンダードでない表現を追求し続けている SINoALICE -シノアリス-。開発初期から現在に至るまでの試行錯誤や開発秘話も交えつつ、そのバトル演出を形作っているモーション、エフェクトの舞台裏をお見せします。</p>			

VA	PRD	unity	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 14:50~15:50 セッション メインホール			
招待 バンダイナムコスタジオによるキャラクターライブへの挑戦			
大曽根 淳 バンダイナムコスタジオ モーション課	森本 直彦 バンダイナムコスタジオ アニメーション部アニメーション 1 課		
<p>■受講スキル</p> <p>御興味のある方ならどなたでも可</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>・ライブパフォーマンスにも活用されるまでになったリアルタイムキャラクターアニメーション技術の現状とノウハウ。 ・リアルタイムキャラクターアニメーションにおいて解決しなければいけない技術面での問題など。</p> <p>■セッションの内容</p> <p>「ア*****」や「EGOIST」などのライブやイベントにも使用されているバンダイナムコスタジオのリアルタイムキャラクターアニメーション技術 "BanaCAST"。その企画立案の過程から技術、実績など、実演を交えて紹介します。</p> <p>※ BanaCAST：BandaiNamco Character Streaming Technology 最新のモーションキャプチャ技術を利用し、本当にその場に実在するかのように対応する CG キャラクタをつくり出す技術です。</p>			

VA	PRD	unity	タイムシフト配信：なし
8月23日(木) 11:20~12:20 ワークショップ 513			
PR OPTPiX SpriteStudio Ver.6.2 の基礎 ~ ワークショップ演習編			
池田 陽朗 株式会社ウェブテクノロジー OPTPiX SpriteStudio エバンジェリスト			
<p>■受講スキル</p> <p>2D イラストレーション、アートの知見・経験 2D / 3D アニメーションツールの知見・経験 2D アニメータ志向の方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>ボーン・メッシュを使った 2D アニメーション制作の基礎</p> <p>■セッションの内容</p> <p>Ver.6.2 の新機能をメインに、ボーン・メッシュを使った 2D アニメーション制作手順を、ハンズオン形式で学びます。 CEDEC 会期中に執り行います『~ 予習編』を事前に受講しておくことで、より深い理解が得られます。</p>			

VA	PRD	unity	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 14:00~14:25 ショートセッション 315			
公募 ソーシャルゲームで表現するディープな世界観			
栗田 昭 株式会社ボケラボ ゲーム事業部 デザイナー ユニットマネージャー			
<p>■受講スキル</p> <p>・ソーシャルゲームの UI デザインでより尖った表現に挑戦したいと考えている方。 ・ソーシャルゲーム UI デザインでより統一感のある世界観を再現したいと考えている方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>・個性的な世界観を UI で再現するための知見。 ・UI デザインに統一感を出すためのポイント。</p> <p>■セッションの内容</p> <p>『SINoALICE -シノアリス-』は独特の陰鬱な世界観をソーシャルゲームのフィールドで表現することに全力を注ぎました。 本セッションでは SINoALICE -シノアリス- の UI デザインで、特に世界観表現に拘ったポイントを開発、運営時の資料と共に紹介します。</p>			

VA	PRD	unity	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 14:50~15:50 セッション 503			
公募 「モンスターハンター:ワールド」アーティストによる シェーダー作成のノウハウ			
高木 康行 株式会社カプコン CS 開発人材管理統括 プロダクション部 UX デザイン室【アートワーク G】 シェーダーアーティスト、パッケージアーティスト			
<p>■受講スキル</p> <p>Photoshop の使用経験。 ノードあるいはコードでのマテリアル作成経験あればなおよいでしょう。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見</p> <p>アーティストによるシェーダー作成のメリットの把握 DCC ツールだけでは得難い、CG の基本的な知識の習得 より柔軟かつ描画処理に有利な表現の提案と実践</p> <p>■セッションの内容</p> <p>「モンスターハンター：ワールド」において、アーティストによるゲーム内シェーダー作成。タイトル内での多様で独特なマテリアルシェーダーの多くはアーティストによって作られました。それらの具体的な紹介と効果を解説します。 また ノードベースの作成と HLSL によるコード作成、双方の事例におけるメリット・デメリット、特定のシェーダにおいて必須となる、特殊な DCC ツールの使用例、未経験者に向けた導入ガイドなど、今後の課題や挑戦についても紹介していきます。</p>			

VA	BP	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 15:20～15:45 ショートセッション	414+415	
PR	ゲーム業界都市伝説!? 「フォントワークスのフォントでゲームを作ると売れる」を調査	
佐藤 雅巳 フォントワークス株式会社 CTO 兼 技術開発部 部長		
■受講スキル		
・UI デザイナーなどゲームにおける UI デザインを決定する方 ・技術の面から UI デザインを設計する方 ・プロデューサー ・ディレクター など		
■受講者が得られるであろう知見		
・フォント選定時のポイント ・フォントが与える具体的な効果		
■セッションの内容		
ゲーム業界に流れる一つの噂…、「フォントワークスのフォントでゲームを作ると売れる」説。そんな都市伝説が嘘か真か、実証するため、フォントワークスは、“ある実験、を行いました。<フォントがユーザー定着率に与える影響>を実験したのです。UI としてのフォントは、情報を伝達する役割のみならず、ゲームにおいてはその世界観をも左右する、重要な役割を担っています。フォントの違いが、どれほどゲームに影響するのか? 今回、実際のスマホゲームにおいて、フォント”だけ”を変えた実証実験を行いました。チュートリアル突破、利用日数、ユーザーレベル、ユーザー定着など、フォントがゲームに与えた結果を共有し、フォントが持つ可能性や最適なフォントを選択することの重要性についてご紹介します。		

VA		タイムシフト配信：なし
8月23日(木) 16:30～17:30 ラウンドテーブル	511+512	
公募	ゲームUIラウンドテーブル	
喜納 彬光 フェンリル株式会社 デザイン部 シニアデザイナー	荒木 竜馬 株式会社スクウェア・エニックス 第3ビジネス・ディビジョン プロデューサー/ディレクター/デザイナー	植田 雅生 株式会社カプコン UX デザインプロダクション室 室長
■受講スキル		
ゲーム UI に従事している。またはゲーム UI に深い関わりがある業務についている		
■受講者が得られるであろう知見		
・UI デザイナー育成のためのヒント、情報 ・UI の品質向上のための各社の取り組み事例		
■セッションの内容		
ゲーム UI の強化はますます求められてきていますが、ゲーム UI に特化したコミュニティや勉強会はまだまだ多くはありません。このラウンドテーブルではゲーム UI に話題を限定することで、今まで話すことが難しかった課題や解決策を共有する場となることを狙っています。参加者には課題を提出してもらい、それらを用いてうまくいった事例やさらなる解決のアイデアなどを議論を通して深めていく対話型のセッションとなります。		
※優先入場について 開始時間前に課題の記入にご協力いただいた方は優先的に入場をすることができます。筆記用具はこちらでご用意いたします。		

VA		タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 11:20～12:20 セッション	501	
招待	パペットアニメーション制作に垣間見るCG映像表現へのインスピレーションとライカで働くということ	
久保田 孝 Laika Entertainment, LLC. Visual Effects Department (視覚効果部) FX Animator (エフェクト・アニメータ)		
■受講スキル		
アニメーション、VFX、演出などの知見があればより理解が深まります。		
■受講者が得られるであろう知見		
パペットアニメーション制作におけるビジュアルエフェクトの役割。パペットアニメーションとCGをハイブリッド化することで得られる独特な映像表現と、それを可能にするいくつかの特殊なテクニック。欧米のスタジオで働く際に役に立つスキル。		
■セッションの内容		
LAIKA スタジオのパペット、ストップモーション映像におけるVFX制作手法、CGとの親和性や、相違点などを久保田さんの担当分野の視点からお話いただけます。(運営コメント)		

VA		タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 16:30～17:30 セッション	503	
公募	「モンスターハンター:ワールド」のエフェクトエディタについて	
竹井 翔 株式会社カプコン VFX プロダクション室 テクニカル VFX アーティスト		
■受講スキル		
ゲームエフェクトに興味のある方 ゲームエフェクトの制作経験がある方 エフェクトエディタの開発に携わっている方		
■受講者が得られるであろう知見		
アーティストのエフェクト表現の幅を広げるための機能 メモリや工数を抑えつつ、多様な表現を実現するために必要なリソースの構成		
■セッションの内容		
本セッションでは「モンスターハンター：ワールド」用に開発されたエフェクトエディタについてお話しします。エフェクトエディタの操作手順やエフェクトの基礎表現に関わるパーティクルライティング、ソート、及びアイテム（パーティクルの振る舞いを決定するモジュール）に関して特に有用であった10種についてご紹介致します。また、ゲーム内に実装された幾つかのサンプルエフェクトの構成についてご説明致します。		

VA	逐次通訳	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 11:20～12:20 セッション	313+314	
PR	IndyZone-SideFXセミナー: アートディレクションとプロシージャル法の実用的共生	
多喜 建一 SideFX 日本担当シニアマネージャ	Anastasia Opara EA/SEED SEED Procedural Artist	篠島 永路 株式会社インディゾーン テクニカルサポート
■受講スキル		
プロシージャル法の経験のある方 Houdini 中～上級者		
■受講者が得られるであろう知見		
この講演を通じて、アーティスト3人だけのチームがアートディレクションとプロシージャル法が共生し実動するシステムを2ヶ月で作成し、その「プロシージャルの旅」における様々な問題と解決についての知見を得ることができます。		
■セッションの内容		
このセッションは、Electronic Arts 社の研究開発部門 SEED での Pica Pica プロジェクトにおけるプロシージャルレイアウト生成と配置へのアプローチについて紹介します。このプロジェクトでは、レベルを人間向けに作るのではなく、自己学習を行う AI エージェント向けに生成するという特異な挑戦に挑みました。よって、このレベルシステムには、エージェントの要求に対処できる柔軟性、操作性、ゲームプレイの要素、そしてアートディレクションにも合致することが求められました。Houdini は、アートディレクションを決定する最初段階から内製エンジンである Halycon への出力を行う最終リリースまで、すべての段階で使われました。		

VA		タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 13:30～14:30 セッション	メインホール	
公募	「モンスターハンター:ワールド」世界観構築とデザインの関係性	
藤岡 要 株式会社カプコン 第二編成部		
■受講スキル		
アートディレクターを目指している方。 アートディレクターと直接やり取りしているデザイナーの方。 デザイナー全般。		
■受講者が得られるであろう知見		
世界観構築の捉え方と「モンスターハンター：ワールド」での実例		
■セッションの内容		
「モンスターハンター：ワールド」はユーザーの感情移入と世界の広がりを感じさせるような世界観構築をしています。モンスター、背景（環境）、武器などゲームに登場する各々がユーザーに目的や選択肢の幅、想像（妄想）させる意味合いを持ち、それらをバランスよく配置していくことが重要です。本セッションでは、「モンスターハンター：ワールド」を実例に上げ世界観構築とデザインの関係性について解説します。		

VA	AC	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 14:50～15:50 セッション	414+415	
PR	ウェアラブル端末でのフォントのあり方とは？	
青木 友裕 株式会社モリサワ エンタプライズ事業部	寺田 努 神戸大学 大学院工学研究科 教授	松浦 裕久 神戸大学 大学院工学研究科
■受講スキル		
どなたでも OK		
■受講者が得られるであろう知見		
ウェアラブルでのフォント活用時のヒント、ウェアラブル×フォントの可能性		
■セッションの内容		
神戸大学とモリサワで共同研究を進めているウェアラブル端末でのフォント表示に関して、発表いたします。また、今後の本分野におけるウェアラブル端末のあり方とフォントの可能性をパネルディスカッション形式で登壇いたします。		

VA	ENG	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 16:30～17:30 セッション	303	
公募	空撮フォトグラメトリー技術とレーザースキャン技術の融合による広大な現実空間の3Dデータ化方法	
國府 力 株式会社 Cygames デザイナー部 3DCG アーティストチーム CG ディレクター	林 大貴 株式会社バスコ 環境文化コンサルタント事業部 技術センター 文化財技術部 技術二課	
■受講スキル		
・現実世界の高精度データ化に興味のある方 ・レーザースキャンング、フォトグラメトリー、ドローン空撮に興味のある方		
■受講者が得られるであろう知見		
・レーザースキャンング技術とフォトグラメトリー技術の融合方法 ・大規模エリアの 3D データ化の手法		
■セッションの内容		
オープンワールド型ゲームの人気に伴い、広大な空間を効率的に作成する技術の需要は高まり続けています。特に、現実世界の空間を高精度な 3D データにすることは、数年前までは難しく膨大な時間と労力を要しました。現在では、レーザースキャンング技術、フォトグラメトリー技術、ドローンによる空撮技術などが目覚ましく発展し、大規模エリアであっても比較的容易に 3D データ化が可能になりました。本セッションでは、弊社で制作したプロモーション映像で大規模施設の高精度な 3D データを作成した事例を紹介。最新技術を適材適所で組み合わせ、大規模エリアを高精度に 3D 化する方法を開示し、大規模 3D 空間データを扱うデザイナー/エンジニアが採用すべき技術をご提案します。		

VA	PRD	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 16:30～17:30 セッション	502	
公募	『ファイナルファンタジーXIV』におけるTA業務～長期運営タイトルにおけるTAの役割～	
岡久 達哉 株式会社スクウェア・エニックス 第5ビジネス・ディビジョン テクニカルアーティスト		
■受講スキル		
ゲーム実装 / 運営での TA の働き方に興味があるかた。 ゲーム制作を行う上でデザイナー視点での仕様検討 / 実装に興味のあるかた。		
■受講者が得られるであろう知見		
長期運営を見据えたデータ管理 / 運営方法の 1 例		
■セッションの内容		
長期運営プロジェクトには長期運営ならではの難しさが存在します。数年から数十年の運営の中で作成した膨大なデータがあり、そのデータへ影響を与えないようにゲームの実装・修正を行っていくこと、開発の状況に合わせて適宜仕様を更新していくことはその難しさの一つの例だと言えます。このような長期運営の難しさに対し、ゲーム仕様やゲームリソースをいかに管理するかが重要と考えています。本講演ではファイナルファンタジー XIV の事例を交えつつ、長期運営においてゲーム仕様やゲームリソースの管理を TA としてどのように考え、行っているのかをご紹介します。		

VA	GD	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 14:50～15:50 セッション	501	
公募	プリンセスコネクト！Re:Dive 制作事例 ～UIを高速度かつ高品質に作るためのプロトタイプ開発のススメ！～	
佐々木 拓夢 株式会社 Cygames デザイナー部 ゲームアートディレクター	齋藤 友梨子 株式会社 Cygames デザイナー部 UI デザイナーチーム UI デザイナー	
■受講スキル		
・UI デザイナーの方 ・スマートフォンゲームのUI制作における体制作りに興味のある方		
■受講者が得られるであろう知見		
・UI を短時間で高品質にデザインするための方法 ・UI の仕様変更による手戻りリスクを低減させるノウハウ		
■セッションの内容		
UI デザインはユーザーのゲーム体験に影響する重要な要素であり、様々な試行錯誤が求められます。一方で、UI は基本要素であるため、仕様変更に伴う作業工数が多く、手戻りのリスクが非常に高いというジレンマを抱えています。本講演では、「プリンセスコネクト！Re:Dive」の開発事例を通じ、高品質な UI を短時間でデザインするための手法と、UI デザインのプロセスを高速化するための組織的な取り組みの2つを紹介します。具体的に、Adobe Animate CC や内製ツールを用いたプロトタイプ制作例を示しながら、「UI デザイナー以外の目線のレビュー」を組み込んだモックアッププロセスレビューの考え方の解説をします。本手法により、作業手戻りのリスクを回避できると共に、UI の品質を大きく向上できます。		

VA		タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 16:30～16:55 ショートセッション	315	
公募	FINAL FANTASY XVIにおける料理“限界に挑んだグラフィック表現とその活用法”	
松尾 祐樹 株式会社 Luminous Productions 3D キャラクターデザイナー		
■受講スキル		
グラフィックのテクニクの話が半分のため、現世代機相当のグラフィックに関する知識があると好ましいですが、ゲーム開発に興味のある方ならば特に職種は問いません。		
■受講者が得られるであろう知見		
フォトグラメトリを活用した PS4 相当のグラフィック制作のテクニク。		
■セッションの内容		
FINAL FANTASY XVI では、料理を大きくフィーチャーし、1つのコンテンツとして扱ってきました。特にグラフィック表現に関しては、今世代機でのアップショットに耐えられる絵にするため、フォトグラメトリをはじめとする多くの技術を取り入れてハードの限界に挑戦してきました。このセッションでは、料理を通じて得たハイエンドグラフィックスの表現方法とノウハウ、カフェやコロボといった現実とリンクした活用事例を皆様にご紹介したいと思います。		

BP **GD** タイムシフト配信：あり

8月22日(水) 11:20～12:20 セッション 315

公募 **関西におけるeスポーツの現状と展望**

山口 勇
株式会社 PACKage
代表取締役

■受講スキル
eスポーツという言葉の意味を知っている。
eスポーツイベントの開催側に興味がある。

■受講者が得られるであろう知見
関西におけるeスポーツイベントの現状
eスポーツイベントによるゲーム宣伝の効果
eスポーツにおける学生、ユーザコミュニティの重要性

■セッションの内容
本セッションでは、関西のeスポーツに注目します。
例えば、大阪にeスポーツ専用施設はなく、ゲームバーが主体となってeスポーツが活性化してきました。今は学校が活性化に大きな力となっています。
とりわけ、学生が大きな役割を果たしており学生主催の大会やイベントが多いです。
弊社、株式会社 PACKage が行なっている学生たちとの取り組みや関西での開催事例を用いてどのように発展しているのか、今後どのように発展していく可能性があるのかをご紹介します。
近年増えているeスポーツを意識したゲームデザインについてイベント開催側から実際にどのように役立っているのかをご紹介します。
eスポーツイベントにおける実際のゲーム宣伝効果やスポンサー企業の価値観や期待していること、ユーザコミュニティの重要性について、そしてIPホルダーができる支援について実際の例を用いながらご紹介します。

BP タイムシフト配信：あり

8月22日(水) 13:30～14:30 セッション 503

招待 **ゲーム製作20年の進化とこれから**

遠藤 雅伸 東京工芸大学 芸術学部ゲーム学科 教授	岡本 吉起 株式会社オカキチ 代表取締役	森下 一喜 ガンホー・オンライン・ エンターテイメント株式会社 代表取締役社長 CEO 開発本部長 エグゼクティブプロデューサー
---	-----------------------------------	--

■受講スキル
ゲーム業界の変遷や動向に興味をお持ちの方

■受講者が得られるであろう知見
ゲーム製作の進化においてトピックとなったテーマや出来事、これからの展望

■セッションの内容
20年を振り返るとゲーム製作を取り巻く背景は大きく変化してきました。オンラインゲームの普及、フリーミアムモデルの登場、家庭用ゲーム機の変遷、携帯・スマホの普及、VRの登場など様々な流れが見てとれます。本セッションは遠藤雅伸氏をモデレーターとして、ゲストである岡本吉起氏および森下一喜氏とこれらの変遷と今後の展望について語るトークセッションです。

BP タイムシフト配信：あり

8月22日(水) 16:30～17:30 セッション メインホール

公募 **多くの女性に愛される「ポケコロ」長期運営の顧客対応**

富田 洋輔
ココネ株式会社

■受講スキル
なし。アプリ運営にたずさわる人なら誰でも共感頂けるものだと思います

■受講者が得られるであろう知見
顧客対応で大事なことと、簡単に実践できる方法をお伝えします

■セッションの内容
1000万人以上の女性に愛される『ポケコロ』は運営7年でお成長しております。そこで大切にしている顧客対応について紹介させていただきます。
2016年のCEDECで「600万人の女性が遊ぶNo.1可愛いアプリ『ポケコロ』のCX」として講演させていただきました。当時は129名が参加くださり、アンケート回答者の90%の方に、役に立ったとおっしゃって頂きました。
そこから2年を経て、さらに進化改善させた顧客対応についてお話しさせていただきます。

BP タイムシフト配信：あり

8月22日(水) 11:20～12:20 セッション 511+512

公募 **ベトナムオフショアによるソーシャルゲーム開発・運用事例の紹介～15プロダクトを4年間運用して見えてきた利点と課題～**

山本 浩樹 GREVO Co., Ltd. CEO	樹田 清史 グリー株式会社 Japan Game 事業本部 Manager
--	--

■受講スキル
ベトナムオフショア開発をしている方、または、ベトナムオフショア開発を試みようかと検討している方。
ベトナムに限らず、自社プロダクト開発業務のオフサイト化を検討している方。

■受講者が得られるであろう知見
ベトナムでオフショア開発をするにあたって、今すぐ使える具体的な方法論。
ベトナムに限らず、業務のオフサイト化を進めるにあたって発生しがちな問題に対する、解決に至るためのアプローチの具体例。

■セッションの内容
本セッションでは、グリーが4年間ベトナムオフショア開発を進めてきた中で、得られた知見や気づきを、ご紹介いたします。
グリーが日本で行っていたソーシャルゲームタイトルの開発運用業務を、ベトナムへ移管するにあたり、いくつもの困難に直面し、また、それらを乗り越えてきました。
現在では、合計15タイトル以上の開発運用をベトナムで担えるようになってきています。
そこに至るまでの過程を、「業務を移管する側・発注元であるグリー」、「業務を移管される側・発注先であるGREVO」双方の視点で解説していきます。
まずは、グリーのベトナム開発拠点の沿革をご紹介します。
次に、大まかな担当業務範囲や、チーム構成をご紹介します。
そして、コミュニケーション、セキュリティ問題といった具体的な課題について、どのように考え、どのように取り組んでいったかを、グリー・GREVOの両社の視点で解説します。

BP タイムシフト配信：あり

8月22日(水) 13:30～14:30 セッション 511+512

公募 **「Unreal Engine」と「どうぶつしょうぎ」、二つの成功事例から学ぶ異国間・長期プロデュースノウハウ**

蛭田 健司 株式会社モノビット 事業戦略室 取締役 CTO 兼 事業戦略室長 エグゼクティブプロデューサー	河崎 高之 Epic Games Japan 代表	北尾 まどか 日本将棋連盟 女流二段/ 株式会社ねこまど 代表取締役
--	-------------------------------------	---

■受講スキル
・プロデューサーを目指される方など、プロデュース活動に興味がある方
・コミュニティの形成について興味のある方

■受講者が得られるであろう知見
・日本の商品を海外に広める、または、海外の商品を日本で広める際の工夫や注意点
・シリーズタイトルなど、長期にわたるプロデュース事例と成功のためのポイント

■セッションの内容
本セッションでは、Epic Games Japan の河崎高之代表と、2011年にもCEDECに登壇された日本将棋連盟の北尾まどか女流二段をお迎えして、商品プロデュースのノウハウについてご紹介いただきます。
設立から9年目を迎えたEpic Games JapanにおけるUnreal Engineの拡販と、誕生から10周年を迎えた「どうぶつしょうぎ」の普及活動を振り返り、一般的なゲームプロデュースの事例と比較しつつ、異国間・長期プロデュースにおける工夫や注意点をお伝えいたします。
Unreal Engineは『ドラゴンクエストXI』、『鉄拳7』、『ストリートファイターV』など、多くの有名タイトルに採用されています。また、「どうぶつしょうぎ」は世界32ヶ国以上で遊ばれており、単体で60万セット、関連商品を含めると100万セットが販売された、大ヒットボードゲームとなっています。
全く異なる商品でありながら、両商品のプロデュースの軌跡を分析してみると、多くの共通点があることがわかりました。貴重な二つの成功事例から、他の商品にも適用できるプロデュースノウハウを厳選してご紹介します。

BP **ENG** タイムシフト配信：あり

8月22日(水) 16:30～16:55 ショートセッション 414+415

PR **ハシラスが考えるこれからのVR**

安藤 晃弘 株式会社ハシラス 代表取締役社長	古林 克臣 株式会社ハシラス CTO
-------------------------------------	---------------------------------

■受講スキル
VR・Unityの一般的な知識

■受講者が得られるであろう知見
・コンシューマーとアーケードにおけるVRの発展の知識
・過去から現在へのトレンドの移り変わりから予想される未来
・その未来において必要とされる技術

■セッションの内容
施設型VRのトップランナーである株式会社ハシラスから、代表・CTOの2名による講演です。
コンシューマーVRとアーケードVRは相互に関係しながら、それぞれに異なる進化を続けています。
VRデバイスの変遷とともに表現の可能性はダイナミックに変化し、その傾向を知ることで未来を予想します。このセッションではVRの未来予想から、近い将来に必要とされる技術は何になるかをご紹介いたします。

BP タイムシフト配信：あり

8月22日(水) 17:50～18:50 セッション メインホール

招待 **e-sportsでなにかをしたい人たちへ**

松井 悠 株式会社グループシンク 代表取締役	河本 直也 株式会社グループシンク	江尻 勝 株式会社 GamingD 代表取締役
-------------------------------------	-----------------------------	--------------------------------------

■受講スキル
e-sports シーン・ビジネスにご興味のある方ならどなたでも。

■受講者が得られるであろう知見
e-sports シーンを理解と、ビジネス的観点からの理解を深めて頂けるとと思います。

■セッションの内容
プロリーグ戦運営、大規模大会運営、国際大会の予選運営、コミュニティシーンのサポートなど、長年のe-sportsシーンでの活動経験を元に、e-sportsに参入したい！自社IPを活用したい！という方向けに具体事例なども交えつつTIPSをご紹介します。
セッション後の夜にはプロ・プレーヤーさんと非公式交流会 FroCEDEC (風呂 CEDEC) in 万葉倶楽部も企画中。足湯にでもつかってみんなでリラックスしながらe-sportsの未来について語り合いましよ☆是非お気軽にご参加ください。
■日時
08月22日(水) 21:00ちょっと前にスタート予定
■場所
万葉倶楽部 みなとみらい6F 宴会場にて (CEDEC会場隣)
■参加方法
自由参加&自由解散・各自にてお手続き・ご精算をお願いします
■宿泊
宿泊空き状況などは直接施設までお問い合わせ下さい。

BP **GD** タイムシフト配信：あり

8月23日(木) 10:00～11:00 セッション 315

公募 **自社IPのモバイルVR化プロジェクト - 釣りスタVRの事例**

渡邊 匡志 グリー株式会社 VR Studio 部 マネージャー	内田 素貴 グリー株式会社 VR Studio 部 エンジニア
柳澤 悠太 グリー株式会社 VR Studio 部	串田 夏子 グリー株式会社 VR Studio 部 シニアアーティスト

■受講スキル
VRに関する知識を深めたい方 (VR機器の機能と制約の理解、プラットフォームのレギュレーション)
Daydream や Standalone デバイスに興味のある方

■受講者が得られるであろう知見
限られた予算や開発者の中で、より手軽に、より没入して体験できるモバイルVRのコンテンツに上げるための手法を、釣りスタVRの事例の中で解説します。
Daydream や Standalone HMDに関する技術的な内容が多く含まれます。

■セッションの内容
2016年は、Oculus や HTC Vive、PSVR などのコンシューマ向けのハイエンドVR機器が出揃い、対応ソフトが増え続けています。
2017年は、Google から Daydream が登場し、Oculus の Gear VR と合わせて、手持ちのスマートフォンで高品質なVR体験が可能な環境が整いつつあります。
2018年は、Google から Daydream 対応の Mirage Solo、HTC から Vive Focus、Oculus から Oculus Go といった、CPU やバッテリー、ディスプレイなどが内蔵されたコードレスで Standalone 型のVR HMD が登場しています。
そんな市場の中で、人気のあるキャラクターや作品をVRで再現したい、その世界観を体験したいというニーズが根強くあり、それを再現するためのコストやスケジュールが合わないことが多くあります。
2017年にリリースした釣りスタVRは、少人数で様々なプロ・タイピング手法を試しながら、多くの方からのフィードバックを受け、Daydream プラットフォームへリリースすることができました。
限られた予算や開発者の中で、より手軽に、より没入して体験できるモバイルVRのコンテンツに上げるための手法を、釣りスタVRの事例の中で解説します。
モバイルVRにおける優位な点は、手持ちのスマートフォンによって手軽にVR体験できることですが、その分、多くの制約があります。
Mirage Solo と Vive Focus については、インサイドアウトのセンサーによる6DoFのポジショントラッキングが可能になったので、ポジショントラッキングについては解決しつつありますが、コントローラーが1本で3DoFであったり、CPUやGPUに対するパフォーマンスチューニングに関する課題が残ります。
それらのモバイルVRの制約を把握した上で、企画面や技術でカバーできないかを試行錯誤して検証した内容や、VR体験イベントを通して製品版に反映していった機能の詳細もお話します。

BP タイムシフト配信：なし

8月23日(木) 10:30～10:55 ショートセッション 311+312

PR **eスポーツマーケット確立の可能性と、IP分析の最前線**

『ファミ通ゲーム白書』編集部
株式会社Gzブレイン
マーケティングセクション
編集部

■受講スキル
eスポーツやコンテンツIPに興味のある方全般

■受講者が得られるであろう知見
eスポーツ関連事業の取り組みにおける知見、及びコンテンツIPにおける分析知見

■セッションの内容
『ファミ通ゲーム白書』編集部が持つ調査プラットフォーム「eb-i」を利用し更に様々な知見も加え、eスポーツマーケットの可能性をわかりやすく解説していきます。
併せて、最新バージョンの「eb-i LINK」を利用したストリーマー分析や、IPコンテンツ解析の実例も紹介していきます。

BP タイムシフト配信：あり

8月22日(水) 17:50～18:50 セッション 413

公募 **ゲーム×教育へのチャレンジ～ゲーム会社が子供向けオンラインプログラミング学習サービスを創る理由とは～**

高橋 悠介 株式会社アプリボット QUIRE 事業部 事業責任者	鈴木 康弘 株式会社アプリボット QUIRE 事業部 フロントエンドエンジニア	森田 彩花 株式会社アプリボット QUIRE 事業部 デザイナー
--	---	--

■受講スキル
・WEBサービスの開発、運用に携わっている方
・強みの掛け合わせによる新規事業創出に興味がある方

■受講者が得られるであろう知見
・「ゲーム×○○」といった新規事業のチャンスと、課題
・WEBでの新規事業に合わせた技術上の課題と、アプローチ
・子供向けのサービスの開発上の工夫とノウハウ

■セッションの内容
「ジョーカー〜ギャングロード〜」や「グリモア〜私立グリモール魔法学園〜」等のスマートフォンゲームを開発・運営するアプリボットは、子供向けオンラインプログラミング学習サービス「QUIRE」を2018年2月19日にリリースしました。
ゲーム×教育。一見交えない2つですが、近年教育市場において、効果的にゲーム要素を取り組んで子供の継続率を高める取り組みが活発化しています。
教育分野の中でも、特にプログラミング教育は、2020年に小学校の必修化が予定されていたり、子どもを持つ保護者を対象とした意識調査では、「2017年に子どもにさせたい習い事」としてプログラミング教室が1位となるなど、需要の高まりを見せています。
このセッションでは、なぜゲーム会社が「子供向けオンラインプログラミング学習サービス」を作るに至ったのか？その背景と、実際にあった開発上の問題や、ゲーム制作で培ったノウハウの活用方法をはじめとする工夫についてご紹介します。

BP タイムシフト配信：あり

8月23日(木) 10:00～11:00 セッション 413

公募 **開発者向けの、簡単特許調査方法**

恩田 明生
株式会社バンダイナムコエンターテインメント
知的財産部
プロフェッショナル

■受講スキル
ゲーム開発者全般で、特許に関心がある人

■受講者が得られるであろう知見
専門家以外の方が、無料で特許調査ができるようになり、また、難解な特許文章の読み方も理解できるようになる。

■セッションの内容
2018年は、ゲーム業界、特許の事件がニュースをにぎやかせています。
「様々な特許が、いろいろ話題になるのですが、いざ詳しく読んでみたいと思ってもどうやって、探していかなかった。」
「また、自分が興味のある技術分野について、特許調査をしたいと思っても、専門的でよくわからない。」
「なんとか、特許文献を見つけても、読んでも難解な文章で、理解できない。」
そんな特許初心者の開発者の方でも、無料で、簡単に特許調査ができる方法、および、そのやり方。また、一見難解に見える特許文献について、簡単に解説できるようなテクニックについて、知財部の視点ではなく、あくまで開発者からの目線であるだけ簡単な考え方で理解できる手法をお伝えできるようなセッションを開催したいと思います。

BP タイムシフト配信：あり

8月23日(木) 11:20～12:20 セッション 311+312

PR **世界で稼ぐ！「ハイパーカジュアル」ゲームの可能性と成功のコツ**

坂本 達夫
AppLovin
Strategic Initiatives
Business Development

■受講スキル
スマホゲームの開発・マネタイズ・マーケティング・海外展開にご興味のある方

■受講者が得られるであろう知見
「ハイパーカジュアル」ゲームの特徴および成功のコツ (ビジネス設計、継続率・LTVの高め方、マーケティングの考え方と実務など)

■セッションの内容
2017年は、スマホゲームのターニングポイントとなる一年でした。
多くのユーザー達が電車の中などで簡単にできる、とても単純な「ハイパーカジュアル」と呼ばれるゲームに夢中になりました。
Voodoo の Twisty Road! や Ketchapp の Stack など、これらのゲームは、App Store および Google Play Store の両方で無料アプリランキングの上位を占めており、中には月に1億円の収益を出しているものもあります。ハイパーカジュアルゲームは、「シンプルで誰も楽しめる」「ほぼ広告のみで収益化」「スケール感のあるユーザー獲得」といった特徴があり、開発コストも低いため、低リスクでビジネスをスケールさせやすいのがメリットです。日本ではまだまだあまり馴染みのないハイパーカジュアルゲームですが、多くの可能性を秘める、最も注目度の高いゲームカテゴリとなっています。本セッションでは TOKYO MX のテレビ番組「話題のアプリ ええじゃないか！」の先生役としてもお馴染みの AppLovin 坂本達夫氏が、世界で大ヒットした具体的なハイパーカジュアルゲームの事例をご紹介します、成功のコツをお伝えします。日本発でグローバルで「月1億円を稼ぐハイパーカジュアルゲーム」も夢ではありません！

BP	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 11:20~12:20 セッション 413	
公募 ROAS増の実例も！事業を伸ばすデジタルマーケティング	
<p>三浦 慶介 株式会社アプリボット PHQ（生産性本部） プロジェクトマネージャー</p> <p>■受講スキル ・ソーシャルゲームの運用、マーケティングに携わっている方 ・ソーシャルゲームの広告の運用効率を高めたい・コスト削減したい方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・ソーシャルゲームのマーケティング効率化のための具体的手法 ・デジタルマーケティング効率化のために必要な体制とシステムの知見 ・マーケティングにおけるデータ分析の具体的手法</p> <p>■セッションの内容 ソーシャルゲーム市場の競争激化により、ゲームの成功におけるマーケティングの重要性は非常に高まっています。 しかしその一方で、マーケティング手法についてはまだまだ模索中というところも多いのではないかと感じています。 特にデジタル広告を中心とした顧客獲得マーケティングにおいては、ゲームデータの分析と密接に連動した、精緻な運用が必要不可欠です。 広告運用体制の抜本的な変革の実例や、約1ヶ月でROAS 15%→30%程度への改善事例、それを実現するための業務フローやシステムなど、具体的なマーケティング改善の実例と方法について説明します。</p>	

BP	VA	GD	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 13:30~14:30 セッション 414+415			
PR 海外企業から見る成長を続けるカナダのゲーム産業			
<p>グエネール エリオ ユービーアイソフト・ハリファックス Studio Manager</p> <p>■受講スキル 国際コラボに興味をお持ちの方 カナダのゲームづくりの現場について知りたい方 AAAタイトルの制作について知りたい方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 カナダのゲーム産業の情報 AAAタイトルの制作の経験談 国際連携のメリット、デメリット</p> <p>■セッションの内容 長年世界を回って多数のAAAタイトルの制作に携わり、最後に選んだのは、カナダ。きっかけは、カナダ・モントリオールでユービーアイソフトの世界最大規模のゲーム開発スタジオでの勤務だった。それから、スペインでモバイルに関する事業を経て、再びカナダへ。現在は、ユービーアイソフトが北米に置く唯一のモバイルスタジオを率いる。 ただ、今回は、自社のスタジオのみならず、大好きになったカナダへも貢献したい、人材を育てたい。その思いで、インタラクティブ・ノバスコシアという、州の産業協会の会長を務めることに。世界大手が進出し続けているカナダ。 その理由のひとつは、きっと、カナダにいるだけで、カナダの優れた人材だけではなく、世界中からの知識やアイデアが得られること。そしてお互いに切磋琢磨し、より良いゲームを作り出す。カナダでのゲームづくりが魅了された。 一体、なぜなのか。海外企業から、そして、3Dアーティストの観点から語ります。</p>		<p>アーニータ・パン カナダ大使館 商務部 二等書記官・トレードコミッショナー</p> <p>■受講スキル AI チャットボットを導入しようと考えている方 ・お問い合わせ費用を削減したいと思っている方 ・AI チャットボットのシステム構成などに興味がある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・導入した目的、背景とその効果 ・運用方法と運用で苦労したこと ・システム構成、開発体制、開発スケジュール、開発で苦労したことなど</p> <p>■セッションの内容 モバイルゲームではDAUの増加に比例して、お問い合わせ件数が増加し、CS対応コストも増加します。また、不具合が発生すると、関連するお問い合わせが、15分で数百件着信することも珍しくありません。その対策の一つとして、チャットボットを使った自動応答があります。 本セッションでは、AIチャットボットを使い、お客様の自己解決につながるご案内や適切なフォームへの誘導を行うことで、お問い合わせ件数とCS対応コストを削減した事例をご紹介します。 また、AIチャットボットのシステム構成や開発体制など、技術的な観点からも紹介します。 webサービス等でのチャットボット運用事例は多数ありますが、ゲームのCSにおける事例がほぼない中、手探りで導入・運用してみた結果や得られた知見を共有いたします！</p>	

BP	タイムシフト配信：なし
8月23日(木) 16:30~17:30 セッション 311+312	
PR 「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」が目指す、ユーザーファースト運営とは	
<p>湯田 雅 株式会社 Craft Egg バンドリ！ ガールズバンドパーティ！ プロデューサー</p> <p>■受講スキル スマートフォンゲームの開発・運営や、キャラクターコンテンツに興味のある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ユーザーファーストに重きを置いたチーム運営</p> <p>■セッションの内容 昨年のGoogle Play「ベスト オブ 2017」ユーザー投票部門でも1位に選出された「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」。 このプロジェクトを運営をする上で最も大切にしている「ユーザーファースト」の考え方を、Craft Eggが大切にしている価値観とともにご紹介いたします。</p>	

BP	PRD	Meetup	タイムシフト配信：なし
8月23日(木) 11:20~12:20 ラウンドテーブル 511+512			
公募 【ラウンドテーブル】ワーママ・ワーパバたちの働き方改革を共有しよう！そして、何か新しい行動を興してみよう！			
<p>茂呂 真由美 株式会社セガゲームス IP & ゲーム事業部 開発統括部 企画開発運営部</p> <p>■受講スキル ・今後、妊娠・出産を考えている方（パートナー含む） ・育児をしながら働いている全ての方 ・共有したい、自社事例などある方 ・上記案件で、相談したい状況にある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・ワーママ、ワーパバの仲間が増え、今後の仕事や、社内での動きに、広がりが生まれます ・他社事例による、直面しうる問題と、それに対する具体的な対応例を知りえることができます ・自ら、行動を興そう、とする主体性を身につけていただきます</p> <p>■セッションの内容 ※こちらのラウンドテーブルはタイムシフトバス以外のすべての受講バスで受講可能です※ 2017ラウンドテーブル、「WM（ワーキングママ）開発者の悩みとその解決策を共有しよう！ワークライフバランス実現のためのTIPS」参加後、セガで行ってきた、セガWMたちの動きに関して共有します。 セガでのその後1年の動きを説明後、前回同様、5~7人程度のグループに分かれて、皆さんの会社では、この1年でのどのような動きがあったか、働きかけを行ったか、等、情報の共有をさせていただきます。 （できれば、1グループに最低1人は男性が入っていただきたいと思っています。男性の皆さん、どうぞ、躊躇せず輪に入ってきて下さいね！大歓迎です！） その後、グループごとに発表。 他社事例の情報を共有し、各自、自社へ持ち帰り、それぞれの会社で、何か新しいアクションを興していただきたいと思っています。 業界の、これからの働き方改革に繋げていきましょう！ 勇気を共有できるようなラウンドテーブルにしたいです。 ※ラウンドテーブル後は、希望者を募りランチ交流会の開催を検討中。（自費） CEDECでの出会いを、大切に繋げてきたいです。 「夜の交流会には参加できないけど、ランチタイムなら！」という方は是非に！</p>		<p>鈴木 こずえ 株式会社セガ・インタラクティブ 第二研究開発本部 デザイナー</p>	

BP	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 14:50~15:15 ショートセッション 315	
公募 モバイルゲームのお問い合わせ対応にてAIチャットボットを導入してお問い合わせ件数を約20%削減した話	
<p>保倉 光貴 グリー株式会社 Wright Flyer Studios 事業本部 / Native Game Publishing 部</p> <p>■受講スキル ・AI チャットボットを導入しようと考えている方 ・お問い合わせ費用を削減したいと思っている方 ・AI チャットボットのシステム構成などに興味がある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・導入した目的、背景とその効果 ・運用方法と運用で苦労したこと ・システム構成、開発体制、開発スケジュール、開発で苦労したことなど</p> <p>■セッションの内容 モバイルゲームではDAUの増加に比例して、お問い合わせ件数が増加し、CS対応コストも増加します。また、不具合が発生すると、関連するお問い合わせが、15分で数百件着信することも珍しくありません。その対策の一つとして、チャットボットを使った自動応答があります。 本セッションでは、AIチャットボットを使い、お客様の自己解決につながるご案内や適切なフォームへの誘導を行うことで、お問い合わせ件数とCS対応コストを削減した事例をご紹介します。 また、AIチャットボットのシステム構成や開発体制など、技術的な観点からも紹介します。 webサービス等でのチャットボット運用事例は多数ありますが、ゲームのCSにおける事例がほぼない中、手探りで導入・運用してみた結果や得られた知見を共有いたします！</p>	

BP	タイムシフト配信：なし
8月23日(木) 16:30~16:55 ショートセッション 313+314	
PR Google マップで現実世界のゲームを作ろう	
<p>丸山 智康 グーグル・クラウド・ジャパン合同会社 Google Cloud Google Maps テクニカルアカウントマネージャー</p> <p>■受講スキル 特になし</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・2018年3月のGDCで限定公開を開始した、Google Maps Platform (Google Maps Games SDK)の最新動向 ・国内初事例となる「妖怪ウォッチワールド」での3次元地図データの利活用</p> <p>■セッションの内容 Google Maps Platform は、現実の世界に基づいてゲームを構築するためのプロダクトを提供するようになりました。 比類のない正確さと高品質な Google マップのデータを活用して、ゲームの世界観にあったユニークな 3D 地図を構築できます。このセッションでは、Google Maps Platform について説明した後、6月27日に登場した妖怪ウォッチワールド開発秘話も交えつつ、位置情報要素を取り込んだ新たなジャンルについて開発者の皆さまにわかりやすくご紹介いたします。</p>	

BP	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 16:30~17:30 セッション 413	
招待 不可能を可能にしたプロデューサー達	
<p>守谷 晶子 岡田 芳郎 西尾 安裕 株式会社バンダイナムコスタジオ EP3-1 部 企画 8 課 ソーシャルゲームプロデューサー</p> <p>■受講スキル プロデューサーとは何をやる人なのか？疑問を持たれている方、将来プロデューサー志望の方、現在プロデューサーで困っている事がある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 プロデューサーとは何をやる人なのか？という定義から、「温故知新」昔の事をたずね求めて、そこから新しい知識・見解を導きます。 岡田芳郎：プロデューサーに必要なマインド・知見を得る事ができます。 西尾安裕：不可能を可能にしたプレゼンテーションの方法の共有と、今後のご自身のプレゼンテーションの仕方への指針を得る事ができます。</p> <p>■セッションの内容 変遷する時代の中で困難なイベントを実現してきたプロデューサーが何を考えて成功に導いてきたか、講演者が共に仕事をしてきた著名プロデューサーとの逸話も紹介しつつ、日本のエンターテインメントを成長させてきたプロデューサー論について語ります。 岡田芳郎：プロデューサーとして、70年代、80年代で様々なプロジェクトを成功に導いた岡田氏が、ともにプロジェクトを推進してきた日本を代表するプロデューサーである故小谷正一氏との仕事で生まれた、 1) プロデューサーに大事なこと 2) ヒットプロジェクト 10の要因 について語ります。 西尾安裕：プロデューサーとして「MacWorld Expo/Tokyo」の招致や非常営利活動に多くの企業を巻き込みながら実現した「ラブバー・キャンペーン」等を紹介しつつ、TDLを誘致した堀貴一郎との出会いから生まれた逸話を通じて「プロデューサー」について語ります。 モデレーター：守谷晶子</p>	

BP	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 11:20~12:20 セッション 303	
公募 HTML5ゲームの新しい潮流と開発手法	
<p>紀平 拓男 Tombo, Inc. CEO</p> <p>■受講スキル ブラウザの基本的な知識 スマートフォンゲームの基本的な知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 HTML5 ゲームの状況 HTML5 ゲームの開発方法 HTML5 ゲームの市場感覚</p> <p>■セッションの内容 このセッションでは、HTML5 ゲームの最近の流行を紹介し、HTML5 ゲームのどこが特別であり、どの程度の市場規模があり、どの程度の開発工数がかかるのか、といった内容を、技術に特化しない形で解説します。 まずブラウザの新機能について解説します。ゲームを作るために便利な機能が多数導入されているのでそのご紹介をします。特に WebAssembly に関してはまさにゲーム向けの新機能ですので、メリット・デメリットについてご紹介いたします。 次に HTML5 ゲームを取り巻く環境についてご紹介いたします。日本の Web ゲームの環境やプラットフォームについて、アメリカを中心としたアプリ内ゲームのプラットフォームについて、またプレイアブル広告に使われるHTML5 ゲームなどについてもご紹介いたします。 最後に開発環境についてご紹介いたします。HTML5 ゲームを作る際に選べるゲームエンジンについて、それぞれの背景や具体的な使用例などについてご紹介いたします。</p>	

BP	AC	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 13:30~14:30 セッション 413		
公募 ビデオゲーム黎明期の開発資料を紐解くナムコ開発資料のアーカイブ化とその活用		
<p>兵藤 岳史 株式会社バンダイナムコスタジオ フューチャーデザイン部 部長</p> <p>■受講スキル ゲームを開発している方。 ゲーム開発の歴史に興味があるかた。 ゲームの研究者。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ビデオゲーム開発資料を保存・整理していくにはどのようにすればいいかの。会社を説得する方法および具体的な手段。 開発資料はどのように役立つのか。具体的な開発手法等の研究とそこから生まれる可能性。 開発資料の文化的価値の再確認。</p> <p>■セッションの内容 (1) 70年代に産声をあげたビデオゲーム。その黎明期を担ったナムコ開発資料の保管状況を説明します。 続けてアーカイブ作業をはじめた経緯、およびどんな手段と手法を用いて作業を進めたのか、そして現状どこまで整理がすすんだのか、を紹介します。 (2) その結果あきらかになった資料をご紹介します。 ①具体的タイトル（『マッピー』）を例にして、企画書・仕様書等、どんな開発資料が残されているのか。 —そこから読み取れる当時の開発手法の紹介と分析。 ②周辺資料としてどんな資料が残されているのか。 —これら周辺資料から得られる現在のゲーム開発へのヒントとは。 (3) 最後にこれらの資料群を今後のエンターテインメント開発に活用していくにはどのようにしたらよいか考察します。</p>		

BP	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 17:00~17:25 ショートセッション 313+314	
PR コストを上げずにユーザー満足度を高める自動解決カスタマーサポート	
<p>松島 弘敏 興柁 敬典 株式会社 SHIFT PLUS 代表取締役</p> <p>■受講スキル ・CSにおいて、さらにユーザー満足度を高めたいとお考えの方 ・効果的なチャットボットの構築、運用に関してご興味のある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・ゲームCSにおけるチャットボットの活用ノウハウ ・品質の高いチャットボットを構築、運用するコツ ・AIを活用した対話システムに対する理解</p> <p>■セッションの内容 熱量の高いユーザーに応える必要があるゲームCSにおいてユーザー満足度を上げることは一筋縄ではいきません。 またほとんどの場合、ユーザー満足度を上げようとするほど、コストが上昇してしまいます。そんなジレンマに対する一つの解決糸口が自動解決チャット（チャットボット）と人のオペレーションの融合です。 それぞれ強い部分を掛け合わせ、また弱い部分を補い合うことで、現状のカスタマーサポートよりも、同額またはそれ以下のコストでユーザー満足度の向上が図れます。まだゲームCSにおけるチャット＆チャットボットの活用事例が少ない中、2015年9月から早く開発と導入の実績を積んできた我々がそのノウハウを共有いたします。</p>	

BP	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 11:20~12:20 パネルディスカッション 511+512	
公募 メディアが語るインディーゲームPR術「つくって半分、知ってもらって半分」	
<p>広田 稔 池谷 勇人 株式会社パノラプロ PANORA 編集部 編集長</p> <p>寺島 壽久 平 信一 ゲームキャスト ライター兼編集長</p> <p>■受講スキル ゲームやコンテンツを制作している方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ウェブメディアを通じて、自らのコンテンツのファンを増やす手法を学びます</p> <p>■セッションの内容 ゲームエンジンの普及により昨今、世間にインパクトを与えるゲームをつくる個人や小規模チームが増えています。一方で少数精鋭のため、企業単位ではカバーしていたメディアプロモーションにまで手が回らないという現状もあります。そもそもPRはどういった手法があるのか、何をするとメディアに記事が取り上げられやすいのか、そもそもメディアは何を目指して記事を書いているのか。冒頭ではVR専門ウェブメディア「PANORA」の広田が、プレスリリースの書き方講座をライトニングトーク。その後、「ゲームキャスト」管理人・トシ氏、「電ファミニコゲーマー」編集長・平信一氏、「ねとらぽ」副編集長・池谷勇人氏の3方を交えて、メディアコミュニケーションのあり方をディスカッションします。</p>	

BP	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 14:50~15:50 セッション 511+512	
公募 俺の嫁召喚装置開発レポート ~Gatebox開発で追求した実在感と飽き問題へのアプローチ~	
<p>鈴木 祥太 Gatebox 株式会社 キャラクターインターフェースユニット</p> <p>■受講スキル Gatebox がどのようなものなのか興味のある方 「俺の嫁召喚したい」という想いのある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 コミュニケーションロボットや対話型エンジンに対する飽き問題の対処のアプローチ キャラクターをその場にいるように見せるための知見 「俺の嫁召喚」を実現するためのヒント</p> <p>■セッションの内容 「あのマンガ、アニメに出てくる○○ちゃんと一緒に暮らしたい！」という思いでゲーム等を開発をされている方は少なからずいらっしゃると思います。 本セッションでは、そんなキャラクター（俺の嫁）との共同生活を実現するために開発した装置 Gatebox がどういったものか紹介します。 https://gatebox.ai/</p> <p>その上で、Gatebox とデジタルゲーム、ゲーム機、AIスピーカーとの違いについて説明します。また、Gatebox を開発するにあたってのこだわりと苦労（実在感の追求、飽き問題）を紹介し、それらをどういったアプローチで解決させようとしたかについて解説します。</p>	

BP	タイムシフト配信：あり	
8月24日(金) 16:30~16:55 ショートセッション 413		
公募 勉強会を開きたい ~大学や地方自治体から支援を受ける方法		
徳岡 正肇 有限会社アトリエサード	三上 浩司 東京工科大学 メディア学部 教授	おぎの 稔 大田区議会議員
<p>■受講スキル 勉強会や交流会などの開催に興味がある方、開催手法に関してヒントが欲しい方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 小規模な勉強会や交流会を開催するにあたって、大学や地方自治体の支援を受けるにはどうしたら良いのか</p> <p>■セッションの内容 CEDEC は日本最大のゲーム技術者向けカンファレンスですが、もっと小さい勉強会や交流会を開きたいこともあるかと思えます。一方で、「こんなゲストを呼んで話をしてもらえたらいいんじゃないか」「こんな会場が借りられたらいいの」といったアイデアは浮かぶものの、いざそれを実現しようとすると予算的な問題に直面するということもまた、珍しくはないではないでしょうか。なにせ日本は広く、遠方のゲストを呼ぶとなると、旅費と宿泊費だけでも個人で全額賄うには対応の覚悟が必要です。そんな「ちょっとした、でも叶えたい夢」を実現するために、何をどのように利用できるのか。本セッションでは、特に大学と地方自治体に焦点を絞って、「どのドアをノックすればいいのか」「何を留意すればいいのか」を、現場の方が解説します。</p>		

BP	タイムシフト配信：あり	
8月24日(金) 17:50~18:50 セッション 315		
公募 ブロックチェーンを使ったゲームの開発におけるポイントと注意点		
和田 隆夫 エバーシステム株式会社 代表取締役 CTO	石田 陽之 エバーシステム株式会社 代表取締役 CEO	
<p>■受講スキル ブロックチェーンゲームに興味のあるゲームデザイナー、ゲームエンジニア</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ブロックチェーンゲームの最新動向と注意点 ブロックチェーンゲーム制作における基礎技術</p> <p>■セッションの内容 ブロックチェーンは次世代技術として、さまざまな分野での応用が期待されている。現在は金融分野に多く注目が集まっているが、世界的には"Crypto Kitties"などのゲームが出現してきている。そこで、ブロックチェーンの基礎概念と開発動向を紹介した上で、新規開発中の従来タイプのゲームに近いゲームにブロックチェーンを応用したタイトルを使って、開発対象、開発環境の選択や実装におけるポイント、注意点などを紹介する。</p>		

SND	ENG	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 11:20~12:20 セッション 303		
公募 音程だよ、音声じゃないんだよ。-応答性の高い音程認識技術とゲームへの活用法-		
増野 宏之 株式会社CRI・ミドルウェア エンターテインメント事業開発室 室長		
<p>■受講スキル ・DSP やオーディオバイブラインの設計、さらに音楽解析に興味のあるサウンドプログラマー。 ・ゲームに何か「新しい要素」を盛り込もうと考えているプランナー。 ・音声入力やハンズフリー入りに興味のあるプログラマー。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・応答性の高い、音程認識技術の具体的な実装方法。 ・音声入力を採用しながらも、反応速度の早いゲームの実現方法。 ・「声の高さ」および「声の張り」の定量化の方法。</p> <p>■セッションの内容 ・近年のスマホやVRなどの普及により、手元の視界がさえぎられたり、コントローラー操作が困難なプレイ環境が増え、ハンズフリー入力に対する要求が高まってきている。 ・ハンズフリー入力の代表格は、「音声認識」であるが、誤認識と入力遅延の問題が付きまとい、応答性の高い入力方法とは言いがたい。 ・そこで音声を入力としながらも、応答性の高い効果的な入力方法として、音程を認識させる技術を開発した。 ・音程認識技術には、ゲーム用途ならではの工夫を加えた AMDF 法を採用した。この方法を使うと、マイクから入力された声の音程をほぼ 5 ~ 40 ミリ秒程度のレイテンシーで取得できる。 ・さらに音程認識技術に加え、「声の張り上げ度」を測定する簡便な方法も考案し、2 軸でのキャラクターの動作も可能となった。 ・講演向けの単純な例だが、「音程操作ブロック崩し」などのゲームを例に、ゲームへの応用方法と実装方法を具体的に説明する。</p>		

BP	タイムシフト配信：あり	
8月24日(金) 16:30~17:30 セッション 503		
公募 この1時間でゲーム実況業界の全てがわかる！？ ゲーム実況の過去・現在・未来		
中田 朋成 フリー	下宮 悠 Entertainers Support & Propagating Association 代表	桃井 卓哉 フリー
<p>■受講スキル ゲーム実況に興味をお持ちの方、プロモーションに利用したいとお考えの方など</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲーム実況の歴史、産業構造、プロモーションへの利用方法</p> <p>■セッションの内容 ゲーム業界の方にとっても、いちユーザーにとっても「ゲーム実況」という言葉と概念は一般的なものになりつつあるかと思えます。ですが漠然としたイメージはあっても、具体的な歴史や事例の話になると意外と知らなかったり、忘れてしまっていたりするものです。本セッションではまず、ゲーム実況の歴史を様々な事例を紹介しながら振り返っていきます。そしてそこから、以下のようなことを考えていきます。 ・ゲーム実況の産業構造 ・ゲーム実況時代を象徴する組織・人物紹介 ・ゲーム実況メディアの紹介、比較 ・ゲーム実況業界におけるゲーム実況者／芸能人／プログラマー等の役割 ・ゲーム実況業界の未来を考える…など</p>		

BP	GD	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 17:50~18:50 セッション 501		
公募 「逆転オセロニア」が実践した「コミュニティと共創するゲーム運営」		
香城 卓 株式会社ディー・エヌ・エー ゲームサービス事業部 第一ゲームサービス部 逆転オセロニア プロデューサー		
<p>■受講スキル ソーシャルゲームのみならず、toC 向けサービスの運営・開発経験がある方はよりお楽しみいただけます。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 国内最先端のコミュニティマネジメントノウハウとの2年半の実践例。 多くの知見が語られている北米市場とは違う、国内市場ならではのコミュニティマネジメントの最新見解。</p> <p>■セッションの内容 国内最先端のコミュニティマネジメント手法！スマートフォン向けゲームアプリ『逆転オセロニア』は2016年2月のリリース後、1年近く経過してから急速にプレイヤー規模が拡大。今なお指数関数的な事業成長を見せており、リリースから2年が経過した2018年3月に国内2000万ダウンロードを突破しました。その事業スケールの中心にあったのは紛れもなく「コミュニティ」。 GD02018 でもたくさんのセッションがあったように「コミュニティ」に関するサービス手法は全世界で大きなトレンドとなっています。しかしながら、現在の国内ゲーム市場で実践できているケースは決して多くありません。 ・年間30本以上！"オフラインイベント全国行脚"の効果と目的 ・ゼロ距離でプレイヤーに接する"顔を見せる運営スタイル" ・本邦初公開となる"コミュニティマネジメントの分析手法"…etc 『逆転オセロニア』のコミュニティマネジメントのノウハウを、具体的な実践例と共に、余すことなくご紹介いたします。</p>		

SND	タイムシフト配信：あり	
8月22日(水) 13:30~14:30 セッション 303		
公募 作曲家による包括的なインタラクティブミュージック制作 -Metal Gear SurviveのBGM制作事例-		
金子 貴紀 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 第1制作本部第5制作部 サウンドクリエイター	照田 明弘 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 第1制作本部第5制作部 プロジェクトマネージャー (サウンド担当)	
<p>■受講スキル インタラクティブミュージックの制作・実装の経験者。インタラクティブミュージックの実装に興味の有るコンポーザー。データ実装を行ってい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 時間・場所・脅威度など同時、かつ多角的な判定基準に基づきインタラクティブに楽曲が変化する制作手法。インタラクティブミュージックの仕様設計から実装まで作曲家が担当した実例。サウンド実装における作曲家の視点。</p> <p>■セッションの内容 Metal Gear Survive の特徴的なゲームモードである Co-op Play では、プレイヤーの行動次第で状況がめまぐるしく変わります。この激しい状況変化をプレイヤーに音楽で分かりやすく伝えるのと同時に、アクションゲームの爽快感・高揚感を自然に演出することを基本方針とし、インタラクティブなBGMを制作・実装しました。「分かりやすさ」と「自然な変化」という二律相反する事柄をバランスよく両立させるために、常に完成形をイメージしながら制作を行い、実装までを作曲家自身が担当することで曲が変化する条件や遷移時のタイミングなど細かなところまで見通した上でアセット制作に臨んだ制作手法・ワークフローを本タイトルの実例から紹介します。</p>		

SND	タイムシフト配信：あり	
8月22日(水) 14:50~15:50 セッション 303		
招待 ハリウッド映画音楽の演出術		
備 耕庸 Teddix Music LLC CEO / Creative Director	岸 智也 株式会社カプコン サウンドプロダクション室 室長	
<p>■受講スキル ゲーム音楽制作に興味のある方 ゲームオーディオ制作に従事する方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ハリウッドの映画音楽手法をゲーム音楽に取り込む技術や知識 オリジナリティを発揮するためのアイデア</p> <p>■セッションの内容 このセッションではロサンゼルスでプロデューサー・作曲家エージェントとして活躍する備氏をお招きして、ハリウッドにおけるシネマティックな音楽演出をゲームに取り込む手法、思想、アプローチを具体例を挙げながら、そのクリエイティブに迫ります。明確なビジョンを持つ大切さ、コンセプトを形にしていく過程で如何にして「オリジナリティ」が生み出されていくのか？またオリジナリティとは何かという本質を明らかにします。このセッションを通じて次世代のゲームミュージック表現に繋がるアイデアを皆さまと共に得たいと思います。</p>		

SND	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 16:30~17:30 セッション 303	
公募 モバイルVRゲームにAmbisonicsを実装してみた ~釣りスタVR(DayDream)でのサウンド事例~	
井上 幹 グリー株式会社 サウンドチーム	
<p>■受講スキル VR/Ambisonicsに興味がある方、Ambisonicsを使って何か作ってみたいと思う方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Ambisonics とは何かという概要 Ambisonics をゲームに使用することのメリット Ambisonics の収録からゲームに実装までの手順</p> <p>■セッションの内容 VR 元年と呼ばれた2016年から2年弱、VRにおける3Dオーディオ技術についての研究や議論が多くなされてきました。今回は、中でも注目を集めている「Ambisonics」について、『釣りスタVR』というDayDream向けVRゲームの実例を元にご紹介していきます。Ambisonicsの録音方法から実装するにあたって工夫した点や考えたこと、反省点などを中心に、具体的な例をとともにお伝えできればと思います。</p>	

SND	逐次通訳	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 10:00~10:25 ショートセッション 311+312		
PR プロシージャルオーディオのゲームへの導入		
ニコラス フールネル Tsugi 合同会社 代表		
<p>■受講スキル ゲームオーディオに興味のある方、ゲームオーディオ制作に従事する方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 プロシージャルオーディオの利点とゲームでの使用方法。 Tsugi のプロシージャルオーディオミドルウェア「GameSynth」についても学べます。</p> <p>■セッションの内容 プロシージャルオーディオは、インタラクティブなサウンドデザインを作成するのに非常にエキサイティングな手法です。これは従来の「あらかじめ用意した音を鳴らす」方法を大きく補うもので、同じ音を繰り返すだけの表現から、より一歩進んだインタラクティブなサウンドを実現できます。また、メモリ資源も節約できます。このセッションでは、ご自身のゲームにプロシージャルオーディオを実装する方法について説明させていただきます。また、Tsugi のプロシージャルオーディオミドルウェア「GameSynth」を使いながら、打撃音、風切り音、カーエンジン、クリーチャー、といったタイプの効果音がリアルタイムで生成される実例をご紹介します。</p>		

SND	タイムシフト配信：あり	
8月22日(水) 14:50~15:15 ショートセッション 414+415		
PR Steinberg「Nuendo 8」セミナー		
豊浦 雄介 株式会社ヤマハミュージックジャパン	大島 崇敬 株式会社OMFACTORY 代表取締役	
<p>■受講スキル DAW に関する知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Nuendo 8 を使用したサウンド制作</p> <p>■セッションの内容 音響効果、作曲、MA を行うサウンドクリエイター向けの DAW セミナーとして、Steinberg 「Nuendo 8」の活用法をご紹介します。</p>		

SND	逐次通訳	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 17:50~18:50 セッション 303		
公募 ソーシャルゲームでラウドネスコントロールを実現するためのワークフロー構築と考察		
牛島 正人 Sonologic-Design/Audiokinetic 代表 / プロダクトエキスパート	標葉 千晴 KLab 株式会社 クリエイティブ部 グループリーダー / サウンドディレクター	
直江 禎喜 KLab 株式会社 クリエイティブ部 サウンドディレクター	ジーヤン Tencent NEXT Studio Sound Designer/Audio Director	
<p>■受講スキル サウンドデザイナー / サウンドプログラマー / コンポーザー / ソーシャルゲーム開発者</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ソーシャルゲーム独特のサウンド開発課題と改善。ラウドネス値の具体的な数値とその意味。インパルス応答を利用したラウドネスターゲット基準のワークフロー構築。</p> <p>■セッションの内容 これまで過去の CEDEC サウンドセッションでは、テレビ放送に準じたコンソール向けラウドネスに関する研究が長年行われてきました。一方で、タイトル数が膨大になったソーシャルゲームを考慮したラウドネスに関する研究が未成熟であり、ソーシャルゲーム向けラウドネス基準が十分に議論されてこず、各社タイトル毎の音量、音質が不均一となり、ユーザーのサウンド体験を著しく損なう環境となってしまっていると考えます。その結果、業界全体のサウンド品質が問われる問題が散見される状況であり、加えて、世界各国、端末毎に全く異なるスピーカー特性を有するソーシャルゲームサウンド開発は、これまで以上のラウドネス問題に取り組む意義と必要性があるが、具体的な手法論、ワークフローが確立していない。これら問題点を総括し共有することをはじめ、KLab 株式会社開発タイトルでの具体的なラウドネス取り組みについて解説いたします。(ゲームでのラウドネスを具体的に数値として提唱してきた Tencent オーディオディレクター Jie Yang 氏参加予定)</p>		

SND	ENG	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 11:20~12:20 セッション 303		
公募 「モンスターハンター：ワールド」~「生ける大地」を表現するためのサウンド~		
細井 秀基 株式会社カプコン サウンドプロダクション室 サウンドディレクター	五十嵐 佑樹 株式会社カプコン サウンドプロダクション室 サウンドプログラマー	
<p>■受講スキル ゲームオーディオに携わる方。オープンワールドにおける音の表現に興味がある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 オープンワールドにおける没入感の高い音表現に関する知見 物量が多いゲームにおけるローコスト / ハイクオリティな音表現に関する知見</p> <p>■セッションの内容 モンスターハンター：ワールドは過去作から大きな進化を遂げました。エリア間がシームレスに繋がるマップ、精彩なグラフィック、大地に息づくモンスター。よりリアルになった世界を表現するためには、サウンドの演出も過去作から一新する必要があります。本セッションでは以下のような、モンスターハンター：ワールドにて実装した「生ける大地」を演出するためにサウンドが行った『虚実表現』のアプローチを紹介します。 ・ローコスト / ハイクオリティを実現するための空間判定手法 ・複雑な地形に対しても適応できるシームレスな環境音の遷移手法 ・リアルタイムに変化するインタラクティブなリバーの制御手法 ・3D Audio Plugin を効果的に利用するためのサウンドデザイン ・アセットベース開発の中で単調にならないためのサウンドデザイン</p>		

SND	ENG	🇯🇵	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 13:30~14:30 セッション 303			
公募 LQGによる低コスト発音・受音位置特定とデザイン可能な空間表現システム—応用と拡がる未来			
<p>小島 健二 株式会社カブコン サウンドプロダクション室 サウンドプログラマー</p>			
<p>■受講スキル 音の遮蔽や音の響きをゲームで表現しようとした経験</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 音がどこで鳴りその音をどこで聞くのかを低コストで特定する方法 音の空間表現をデザインする方法</p> <p>■セッションの内容 空間ごとの響き、開口部分から漏れ聞こえる音など・・・ 音そのものというよりもどこで音が鳴りそしてその音をどこで聞くのか。 これらを出音に反映させる「音の空間表現」について、より緻密にかつインタラクティブに変化させることが目下の課題として挙がっています。 本講演では以下について具体例や動作等を含めて紹介します。 ・レイヤー化した四分木グリッド (Layered Quadtree Grids) を用いた発音・受音位置を低コストで特定する方法 ・サウンドデザイナーが空間表現をデザインできるようにするための仕組み ・想定できる応用例や拡がる未来</p>			

SND	ENG	🇯🇵	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 14:50~15:50 セッション 303			
公募 ボイス作業時短の可能性に迫る！サウンドツール魔改造の極意			
<p>笠原 直 株式会社スクウェア・エニックス サウンド部 サウンドプログラマー</p> <p>砂押 知宏 株式会社スクウェア・エニックス サウンド部 サウンドデザイナー</p>			
<p>■受講スキル ・ボイスデータ編集における膨大な手作業を減らしたいと考えているサウンドデザイナー ・サウンドツールの拡張を考えているサウンドプログラマー、プログラマー</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・SoundForge、VEGAS、REAPER におけるツール開発手法や実装のヒント ・音声データの一括処理など、データ制作を効率化するための手法や実装のヒント</p> <p>■セッションの内容 本セッションではボイスをゲームに実装する前の、音声素材制作を効率化するために作成した様々なツールとその仕組みについて紹介します。 効果音・ボイス制作では膨大な数の音声編集・ファイル群との戦いになりますが、比較的シンプルな手順を繰り返すような作業工程も少なくありません。これらはある程度自動化することで、デザイナーがもっと重要な作業に時間を割くことが出来るようになります。 これを実現するために、SoundForge,VEGAS,REAPERの機能拡張プラグインをどのように制作し、どういった成果を出すことが出来たかについて、解説します。</p>			

SND	GD	AC	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 16:30~17:30 セッション 303			
公募 ただのブルブルで終わらせない！ ゲーム体験を拡張する触覚デザインのアプローチとサウンドデザインとの親和性			
<p>川口 貴志 株式会社 CRi・ミドルウェア ゲーム事業推進本部 Sound / Haptic / UX デザイナー</p> <p>南澤 孝太 慶應義塾大学 大学院メディアデザイン研究科 准教授</p>			
<p>■受講スキル 良い振動体験をデザインできる人をお探しの方、できるようになりたい方。 新しい体験や演出に関する興味、サウンド演出に関する興味</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 現状、誰が触覚（振動）デザインをすると都合が良いのか。 サウンド演出と触覚（振動）演出のアプローチ方法が似ていること。 振動だけでも大きな体験を生むためのデザインアプローチの方法。</p> <p>■セッションの内容 Nintendo Switch のHD 振動や各種 VR ハンドコントローラーの登場により振動体験に対する注目度が高まっている中で「誰が触覚をデザインすると良いのか」という問題に対し、サウンドデザイナーが担当するメリットや親和性について紹介します。 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科で触覚を研究する南澤からは、人が触覚を感じる原理とそれを再現するテクノロジーがどのような進化を遂げてきたのか、そして Haptic Design の必要性の高まりと、エンタテインメントにおける触覚体験をデザインするためのポイントである質感・実感・情感について、Rez infinite Synesthesia Suit 等の事例を挙げつつ紹介します。 音や触覚の手軽なデザインを研究する川口からは、サウンド演出が触覚にも応用が効き、記憶を想起させる触覚表現とそのデザインアプローチを紹介しします。</p>			

SND	PRD	🇯🇵	unity	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 11:20~12:20 セッション 311+312				
PR リニアとノンリニアの融合！ VRコンテンツ制作の未来				
<p>牛島 正人 Sonlogic-Design 代表 Audiokinetic プロダクトエキスパート</p> <p>前島 昌格 株式会社プロダクション・アイジー 企画室</p>				
<p>■受講スキル VR クリエイター、VR シネマ、ゲームにおけるカットシーン、そしてゲームサウンド制作に携わったことがある方が対象となります。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 実際に行ったワークフローを題材にセッションを行うため、すぐにサウンドの開発現場で活用することができる内容です。ゲームのカットシーンにおける MA のみではなく、VR の 360° シネマやローケーションベースのライドコンテンツにも適用することが可能となります。</p> <p>■セッションの内容 最近、ハリウッドの映画制作で多用さているプリビズ (Pre Visualization) が様々な場面で注目を集めています。 このプリビズにおいて、ゲームエンジン「Unity」、そしてオーディオミドルウェア「Wwise (ワイズ)」を活用し、より効率的にクリエイティブな仕事を行うことができるようになります。 実際の VR プロジェクトで行ったワークフローを題材に、なぜゲームエンジン「Unity」を使ったプリビズが必要だったのか。そしてなぜオーディオミドルウェア「Wwise」が必要だったのかを、実際の経験談より解説いたします。</p>				

SND	BP	🇯🇵	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 13:30~ 14:30 セッション 303			
公募 KORG GadgetをNintendo Switchで実現！本格的音楽制作ソフトのゲーム的展開とは？			
<p>佐野 信義 株式会社 DETUNE 代表取締役社長</p> <p>鈴木 秀典 フリー</p> <p>加藤 智幸 株式会社コルグ 商品開発部 AS 開発グループ</p>			
<p>■受講スキル DAW（音楽制作ソフト）、サウンド処理、UGC 用（ユーザーがコンテンツを作るための）ツール、ゲーム以外のソフトのゲーム的展開、等に興味のある方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Nintendo Switch 開発ノウハウ Nintendo Switch での新しい遊びの提案の手がかり ツール系ソフトの「ゲーム的」な演出</p> <p>■セッションの内容 iOS や Mac 版で話題の本格的音楽制作ソフト KORG Gadget を Nintendo Switch で実現した「KORG Gadget for Nintendo Switch」プロジェクト立ち上げから開発経緯、広告宣伝から今後の展望まで、電子楽器業界とゲーム業界の 2 方面から余すところなくお伝えします。 単なる移植にとどまらない、Nintendo Switch だから実現できた「ゲーム的」展開とは？ Nintendo Switch での新しい「遊び」に興味のある貴方、特に必見です。</p>			

SND	🇯🇵	unity	🎧	🗣️	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 13:30~14:30 セッション 414+415					
PR Blade Runner: Revelations + VR + モバイル + Daydream のVRオーディオ制作とチャレンジ					
<p>リチャード リュドロー Hexany Audio オーナー兼オーディオディレクター</p>					
<p>■受講スキル サウンド制作・実装を担当されている方をはじめ、サウンドの外注を探している方、立体音響に興味がある方、VR のサウンド制作を学びたい方などが対象となります。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 複雑な VR サウンド制作のワークフローを学ぶことができるセッションです。 特に Wwise (ワイズ) における「Node ベースミキシング」、「Google Resonance」、「ミキシングプロセッサ」、「Soundbank グラニューライゼーション」、そして「パフォーマンスの最適化」を学ぶことができます。</p> <p>■セッションの内容 「Blade Runner: Revelations」のサウンド開発では、様々なチャレンジがありました。 なぜなら、新しいヘッドセット Daydream 向けのゲームであり、同時に VR、そしてモバイルだからです。 北米のロサンゼルスを拠点に様々なサウンド制作を行う Hexany Audio オーナー兼オーディオディレクターの Richard Ludlow 氏をお招きし、「Blade Runner: Revelations」のイントロダクション、サウンドデザイン、ミュージック、ダイアログ / VO (アフレコ)、そして Wwise (ワイズ) 実装までのワークフローを説明いたします。</p>					

SND	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 14:50~15:50 セッション 303	
招待 劇伴作曲家の生き様	
<p>横山 克 株式会社 ミラクル・バス</p> <p>岸 智也 株式会社カブコン サウンドプロダクション室 室長</p> <p>渡辺 量 株式会社バンダイナムコスタジオ サウンド部 係長</p>	
<p>■受講スキル 音楽制作に興味のある方 ゲームオーディオ制作に従事する方 ゲームディレクターやプログラマー</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 劇伴作曲家の制作ワークフロー アイデアを形にしていくなかに考えるべきこと クリエイティブの引き出しを増やす手法</p> <p>■セッションの内容 このセッションでは『Fate/Apocrypha』から『わろてんか』まで幅広くの作品を手掛ける作曲家の横山克氏をお招きします。横山氏は年に数百曲を書く劇伴作曲家として、常にクリエイティブを高めるため、継続的にワークフローを変化させてきました。『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』を例として取り上げ、実際に仕事を請けてから納品するまでの間に起きる、監督やプロデューサーとの意思疎通、予算の使い方、クライアントの意向を踏まえてから行う自身のクリエイティブを、実際の制作環境を用いて一つ一つ丁寧に掘り下げて頂きます。また現在『天狼 Sirius the Jaeger』の制作において取り組んでいる新たな手法についても言及し、ワークフローを変化させていく重要性を説明して頂きます。クリエイターとして 0 から 1 を生み出す源泉となる思想やパッションを明らかにするため、横山氏の劇伴作曲家としての生き様に迫ります。</p>	

GD	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 13:30~15:50(休憩含む) パネルディスカッション メインホール	
招待 オンラインゲームのこれまでとこれから ~国内主要オンラインゲームのスタッフが送るパネルディスカッション~	
<p>齊藤 陽介 株式会社スクウェア・エニックス 取締役 兼 執行役員 兼 エグゼクティブ・プロデューサー</p> <p>酒井 智史 株式会社セガゲームス オンライン研究開発部 『PSO2』シリーズプロデューサー</p> <p>山田 倫之 株式会社カブコン MO 開発統括 MC 第二開発室 東京開発チーム チーム長</p> <p>川又 豊 株式会社コーエーテックモゲームス シブサフ・コウブランド「信長の野望 Online」ディレクター</p> <p>宮下 輝樹 株式会社カブコン MO 開発統括 モバイル・オンライン編成部「MHF-Z」プロデューサー</p> <p>山口 誠 株式会社ディー・エヌ・エー ゲーム・エンターテインメント事業本部 ゲームコンテンツ事業部 第一開発部 第三グループ グループマネジャー・プロデューサー</p>	
<p>■受講スキル オンラインゲームの基本的な知識 ※オンラインゲームの開発・運営経験があるとなお良いですが、専門的な手法論などはテーマにしませんので、これからオンラインゲームを作ってみたいという方でも、基本的な知識と興味があれば充分です。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 オンラインゲームの開発・運営に関するノウハウ モバイルタイトルも含めた、サービス継続型ゲームの開発・運営、チーム体制構築などの知見</p> <p>■セッションの内容 CEDEC は今年で 20 周年を迎えます。ゲーム業界もこれまで長くの年数を重ねてきましたが、ここ 20 年の歩みの中を忘れてはいけないジャンルがあります。 それが「MMORPG」に代表されるオンラインゲームです。1997 年に MMORPG の先駆けである「Ultima Online」がサービス開始となり、その後、国内でも様々なオンラインゲームが開発されました。オンラインゲームといえば、これまでにない広大なステージ、とことんやり込める奥深さとコンテンツ量、そして何より、速く離れた他のプレイヤーとのつながり。これらの魅力的な要素を備え、多くのオンラインゲームがユーザーを魅了しました。 あれから 20 年が経ち、現在のゲーム業界はスマートフォンアプリが話題の中心になりつつありますが、その中でも、長年サービスを続け、まだまだユーザーの心を掴んで離さない多くのオンラインゲームがあります。そのような魅力あふれるオンラインゲームの主要タイトルに関わるスタッフを一同に会し、これまでのオンラインゲームの開発・運営、これからのオンラインゲームの未来を、熱く語ろうではないか! というパネルディスカッションとなります。</p>	

GD	VA	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 11:20~12:20 セッション 503		
公募 ワンランク上のゲームデザイン・レベルデザイン・UIデザインを考える「コンテキスト」「コンフリクト」「コントラスト」デザイン		
<p>大野 功二 O-Planning</p>		
<p>■受講スキル 特にありません。 ゲームデザインに興味があれば、誰でも歓迎です。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 「コンテキスト」「コンフリクト」「コントラスト」デザインという考え方に基づく、ゲームデザイン・レベルデザイン・UI デザインの作成方法 ゲームに関する新しい視点の切り口</p> <p>■セッションの内容 国内では、ゲームデザイン・レベルデザインの技術について、現在でも「技術は盗め」という風潮が一般的です。 しかし、それもゲーム規模やゲームジャンルの増加に伴い、もはや限界にきていると感じています。 そこで、「3D ゲーム技術をおもしろくする技術 (CEDEC 2015 AWARD 著述賞)」の著者が、これまでのゲーム開発経験を元に、「コンテキスト」「コンフリクト」「コントラスト」という重要なキーワードからゲームデザイン・レベルデザイン・UI 作成における問題とその対応方法について解説します。「コンテキスト」「コンフリクト」「コントラスト」は海外では、一般的なゲームデザイン用語であり、Google で検索すると、様々な記事がヒットします。しかし、国内では、まだまだ一般的ではありません。海外パブリッシャー・ディベロッパーとの開発経験から、これらのゲームデザイン用語を頼りにゲームデザインの本質に迫ります。 この講演は「ゲームを作ってみたが、プレイヤーから、おもしろさが分からない・操作方法がわかりにくいと言われた」といった問題のヒントになるかもしれません。</p>		

GD	BP	🇯🇵	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 11:20~12:20 セッション 501			
公募 トキメキとは何か ~乙女を恋へと導く新たなアプローチ~			
<p>阿部 浩美 株式会社ヘキサドライブ アートセクション ディレクター/アートセクションチーフ</p> <p>田口 昌宏 株式会社ヘキサドライブ プロデューサー/最高技術責任者</p>			
<p>■受講スキル 女性向けゲーム制作者 女性の心に響くコンテンツを作りたい方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 女性の心を掴むための新たなアプローチ</p> <p>■セッションの内容 ヘキサドライブからリリースされた乙女向けアプリ『MakeS - おはよう、私のセイ-』。一風変わった目覚ましアプリというジャンルながらリリースから 3 ヶ月足らずで、ダウンロード数は 20 万、公式 Twitter フォロワー数は 3 万を超えました。ほぼノープロモーションでリリースしたアプリですが、Twitter を中心として盛り上がりを見せています。 当セッションでは、女性の感じる『トキメキ』とは何か、ユーザーが愛して止まない『セイ』というキャラクターをどのようなアプローチで生み出したか、女性ディレクター独自の視点で制作事例を紹介します。</p>			

GD	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 16:30~17:30 セッション 502	
公募 「ファイナルファンタジーXIV: 紅蓮のリベレーター」におけるクエスト制作術 ~500以上のクエストを作るには~	
<p>織田 万里 株式会社スクウェア・エニックス 第 5 ビジネス・ディビジョン プランナー (メインシナリオライター/世界設定) プランナー (リードクエストデザイナー)</p> <p>工藤 貴志 株式会社スクウェア・エニックス 第 5 ビジネス・ディビジョン</p>	
<p>■受講スキル ・シナリオやクエストデザインに携わるプランナー ・オンラインゲームや運営を伴うゲームの開発に携わる方 ・MMORPG の開発に興味がある方 などのいずれか</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 膨大なクエストを制作するための開発フロー FFXIV におけるクエスト制作の実態</p> <p>■セッションの内容 『ファイナルファンタジー XIV』は、クエスト主導型の RPG です。拡張パッケージ第二弾『ファイナルファンタジー XIV: 紅蓮のリベレーター』において実装されたクエストは、その数 500 個以上！ 大量のクエストを、いかにして 1 年半ほどで制作しきったのか……。ジャンルを問わずゲーム開発の終盤でネックになりがちな、量産フェーズを乗り切るための工夫を、実例を交えつつ紹介していきます。</p>	

GD	BP	タイムシフト配信：なし
8月23日(木) 16:30~16:55 ショートセッション 315		
公募 Fate/Grand Order Arcadeを支える、“非常識”な企画術。		
<p>塩川 洋介 ディライトワークス株式会社 執行役員 クリエイティブオフィサー FGO PROJECT クリエイティブプロデューサー</p>		
<p>■受講スキル アーケードゲームもしくはスマートフォンゲーム市場に興味のある方であれば、どなたでも受講可能です。</p>		
<p>■受講者が得られるであろう知見 スマホコンテンツを他プラットフォームへゲーム展開していく上でのノウハウ。新規アーケードゲームの企画立案プロセス。</p>		
<p>■セッションの内容 TYPE-MOONが贈るFateRPG『Fate/Grand Order』から生まれた、新作アーケードゲーム『Fate/Grand Order Arcade』。2018年7月稼働の本作では、これまで全国で行ったロケテストにて毎回定員を遙かに超えるユーザーが体験に訪れ、プレイ後のアンケート結果では「面白い」「またプレイしてみたい」といった感想が90%を上回るなど、高い評価と期待が寄せられました。このセッションでは、『Fate/Grand Order』での事例と知見を通じて、スマホコンテンツをアーケードを始めとする他プラットフォームへゲーム展開していく上での“非常識”な企画術を受講者に共有いたします。</p>		

GD	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 11:20~12:20 セッション メインホール	
公募 フィールドとモンスターの制作工程から読み解く「モンスターハンター:ワールド」のゲームデザイン	
<p>徳田 優也 株式会社カプコン 第二開発部</p>	
<p>■受講スキル ディレクター・プランナーが主体となるセッションですが、職種問わずゲーム開発に携わる方も受講ください</p>	
<p>■受講者が得られるであろう知見 大規模タイトルにおけるコンセプト設定とゲーム全体設計 フィールド、モンスターの製作事例</p>	
<p>■セッションの内容 「モンスターハンター:ワールド」はプラットフォームが据置機になることで従来のゲームデザインを大幅に見直し、新たなチャレンジとゲームデザインの再構築を行いました。ディレクターが想う“ユーザーに体験させたいこと”をどのように実現したのか。コンセプトの立案から、アイデア出し、ゲームへの実装、チューニングに至るまで実際のフィールドとモンスターの制作事例を交えながら「モンスターハンター:ワールド」のゲームデザイン全般について紹介します。</p>	

GD	ENG	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 14:50~15:50 セッション 304		
公募 ゲームデザイナー/プランナーが、プロデューサー/ディレクターのイメージを形にする視点・手法		
<p>伊東 翼 株式会社スマイルメーカー 企画開発本部 ゲームメカニクスプランナー</p>		
<p>■受講スキル - 仕様書を書く方 / 指示する方 - ゲームパラメータ設計を担当している方 - ゲームデザインに数学的思考方を導入したい方</p>		
<p>■受講者が得られるであろう知見 - 数理モデルのゲームデザインへの応用例 - コンテツデザインへの指針検討方法</p>		
<p>■セッションの内容 プランナーの職域のひとつとして、プロデューサーやディレクターが持っている数多くのイメージを、仕様に落とし込む場面があるかと思えます。そのイメージは「パラメーターの値感」であったり、「ユーザーの手触り感」であったり、「プロジェクトのビジョン」といった非常に質的に捉え難いイメージでも少なくありません。月商が億を超える中規模以上のタイトルでは、このイメージ共有の齟齬や仕様の僅かな誤解が、数千万円の世界損失を生むこともあります。今回のセッションでは、これらの場面に對して、実装性や解析的な処理・分析を容易にするために「初等数学」「数理モデル」「意思決定法論」の3つの視点・手法が、実際の制作シーンでどのように適用できるかを紹介します。</p>		

GD	タイムシフト配信：あり
8月23日(木) 17:00~17:25 ショートセッション 315	
公募 ミックスリアリティ・アトラクション「PAC IN TOWN」におけるリアルとデジタルの融合を象徴する新たな遊び“collaborative play”の紹介とVRDC@GDC 2018に登壇して思ったこと	
<p>本山博文 株式会社バンダイナムコスタジオ フューチャーデザイン部イノベーション課 クリエイティブ・ディレクター</p>	
<p>■受講スキル ARやMR (Mixed Reality) の講演となりますが、基礎からお話するため基礎知識等がなくても問題ありません。</p>	
<p>■受講者が得られるであろう知見 MR (Mixed Reality) ゲーム開発における理解、MR (Mixed Reality) エンターテインメントの新たな可能性、GDC登壇への挑戦</p>	
<p>■セッションの内容 本講演は、スマホの「次」としてARデバイスがなぜ注目されるのか？ 実施例の少ないテーマパークにおけるMR (Mixed Reality) アトラクションの開発、運営において得た知見を元に、テーマパークの実施例の紹介に留まらず、広い視野で捉えた新しいエンターテインメントの姿を受講者に紹介するものです。 特に新たな遊びの魅力の中心となるリアル（現実環境と人）とデジタル（コンテンツ）の融合を象徴する新たな遊び“collaborative play（コラボラティブ・プレイ）”に関して詳しく紹介します。また本テーマで、今年のゲームデイベロップーズカンファレンス（GDC）VRDC @ GDCにおいて講演を行いました。世界各地の開発者や記者との交流を通して、初めてGDCで登壇して得られた経験や気づきを共有します。この講演から少しでもMR (Mixed Reality) のゲーム開発に興味を持って頂き、MR (Mixed Reality) 開発コミュニティが広がることを期待しております。よろしく申し上げます！</p>	

GD	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 13:30~14:30 セッション 501	
招待 Saya -Virtual Human Projects-	
<p>石川 晃之 石川 友香 (TELYUKA) GarateaCircus 株式会社 代表取締役</p>	<p>佐野 和哉 フリーランス Business Development / Technologist</p>
<p>田原 將志 株式会社 博報堂 研究開発局 研究員</p>	
<p>■受講スキル キャラクタ表現にご興味がある方</p>	
<p>■受講者が得られるであろう知見 様々なキャラクタ表現</p>	
<p>■セッションの内容 2015年に静止画をSNS発表して以来、継続して開発を行なっているヴァーチャルヒューマン「Saya」。人間とは違う、新しい存在としての役割を模索する事を目的にAIをはじめとする、めまぐるしく発展してきている様々な技術を結びつけて2018年3月、アメリカのオースチンで行われたSXSW2018 TradeShowにおいて等身大に描画された「Saya」とのコミュニケーションを可能とした展示を行いました。本講演では、SXSWで展示を行なった内容を中心にどの様なプロセスを経て「Saya」にインタラクティブ性を持たせたかグラフィック制作から、ハードウェア、表情認識など各要素について紹介致します。</p>	

GD	ENG	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 16:30~17:30 セッション 511+512		
公募 ゼロから始めるノードスクリプティング		
<p>安保 秀樹 Ubisoft Osaka 株式会社 ゲームデザイナ</p>	<p>藤村 健二 Ubisoft Osaka 株式会社 プログラマ</p>	
<p>■受講スキル ゲームデザイン主導、アーティスト主導の制作体制に興味のある方などなただでも。「エンジニア以外に技術的なことを任せるのは怖い」と懐疑的になっている方にも興味をもってお聞きいただきたいと思います。</p>		
<p>■受講者が得られるであろう知見 開発チームの中でゲームデザイナのテクニカルなスキルセットを育てていく方法。ノードスクリプトドリブン開発におけるデザイナとエンジニアの仕事の線引き方。デザイナ-エンジニア間のレビューの回し方。</p>		
<p>■セッションの内容 Ubisoft Osakaが米国スタジオと共同開発した「South Park: The Fractured But Whole」は、「ゲームデザイナが考えたものは、デザイナが作ったほうが良いものになる」という欧米的な“「デザイナファースト」のフィロソフィーがとられましたが、開発開始時は日本側にはプログラムのなものを書けるデザイナは0人。ここから欧米スタジオレベルまで引き上げる必要がありました。本セッションでは、ゲームデザイナが「テクニカルな」スキルセットを手にしていくために導入したステップ、デザイナとエンジニアの幸せな作業分担、そしてチームでスクリプト品質とデザイナの腕前を高めるために実施されている「ノードグラフィビュー」等のサポート体制を紹介します。</p>		

GD	タイムシフト配信：あり
8月24日(金) 17:50~18:50 CEDEC CHALLENGE 302	
公募 PERACON2018	
<p>遠藤 雅伸 東京工芸大学 芸術学部ゲーム学科 教授</p>	<p>三上 浩司 東京工芸大学 メディア学部 教授</p>
<p>馬場 保仁 株式会社フリアアー 代表取締役 社長</p>	<p>築瀬 洋平 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 教育事業部 プロダクト・エヴァンジェリスト</p>
<p>■受講スキル 企画者を志す方から百戦錬磨の企画マンまで</p>	
<p>■受講者が得られるであろう知見 自分の企画の実力</p>	
<p>■セッションの内容 PERACONこと「ペラ企画コンテスト」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（相当サイズの画像）にまとめて競う、誰でも参加できる「コンセプトシートコンテスト」です。15秒ほどで内容が理解できるものであれば表現は自由。作品は審査員によって評価され、優秀作品は最終日の結果発表セッションで表彰されます。また作品と審査員の評価、全コメントはwebに公開され、企画の勉強をする際の貴重な資料となります。</p>	

collaboration	AC	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 13:30~14:30 セッション 413		
招待 【人工知能学会×CEDECコラボセッション】 深層学習によるロボット動作の予測・模倣学習		
<p>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</p>	<p>尾形 哲也 早稲田大学 理工学術院 教授 産業技術総合研究所 人工知能研究センター 特定フェロー</p>	
<p>■受講スキル キャラクターのモーションに興味のある方</p>		
<p>■受講者が得られるであろう知見 深層学習（ディープラーニング）、模倣学習（イミテーションラーニング）を用いて、キャラクターのモーションを生成する技術</p>		
<p>■セッションの内容 近年、画像、音声、自然言語などの処理において大きな進展のある深層学習（ディープラーニング）をロボットの行動学習に利用する試みが多く報告されている。その研究の多くは深層強化学習を利用して、この枠組みで一般に学習に必要なデータが非常に多くなるという問題がある。本講演では、人間の動作時系列を予測学習することによって、その動作を生成するメカニズムを獲得させる、模倣学習に着目し、我々がこれまでに行ってきた人間型ロボットを用いた一連の研究例を紹介する。具体的には、動作教示による柔軟物ハンドリング、複数動作のメタ学習による新規動作模倣、他者視点予測による模倣学習などの事例を紹介する。最後に今後の模倣学習の発展について考察する。 ※本招待セッションは、人工知能学会とのコラボレーション企画セッションとなります。 人工知能学会 公式サイト：https://www.ai-gakkai.or.jp/</p>		

AC	ENG	タイムシフト配信：あり	
8月22日(水) 14:50~15:50 セッション 511+512			
公募 モデル検査のゲーム開発への適用 ～FINAL FANTASY XVの開発を例として～			
<p>長谷川 勇 株式会社 Luminous Productions チーフリサーチャー</p>			<p>横川 智教 岡山県立大学 情報工学部 情報システム工学科 准教授</p>
<p>■受講スキル プログラマー ゲームロジックを開発するプランナー</p>			
<p>■受講者が得られるであろう知見 Visual Script のモデル化における考慮点・起りがちな課題とその解決方法の一例 モデル検査を用いたゲームロジック開発ワークフローの一例</p>			
<p>■セッションの内容 近年ゲームロジック開発や、それらのQAには大きな工数がかかるようになりました。こうした問題を解決する技術の1つとして形式手法・モデル検査があり、これらの技術を用いることでゲームロジックに一定のバグがないことを論理的に検証することができ、生産性を大きく向上させることができます。過去のCEDEC講演をはじめ、ゲーム開発に形式手法・モデル検査を導入する動きはあるものの、実際のゲーム開発に適用できた事例はほとんど聞きません。本セッションでは、FINAL FANTASY XVの開発で使ったLuminous EngineのVisual Scriptを、モデル検査環境の1つであるNuSMVを用いて検証し、いくつかの種類のバグを自動で検出できるようにした取り組みを紹介します。</p>			

collaboration	AC	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 11:20~12:20 セッション 413		
招待 【SIGGRAPH Asia×CEDECコラボセッション】 SIGGRAPH Asia 2018の楽しみ方		
<p>安生 健一 OLM Digital, Inc. / SIGGRAPH Asia 2018 Conference Chair</p>	<p>鳴海 拓志 東京大学大学院 情報理工学系研究科 講師/ SIGGRAPH Asia 2018 Emerging Technologies Chair</p>	
<p>安藤 幸央 株式会社エクサ / SIGGRAPH TOKYO 代表</p>		
<p>■受講スキル CGに関する最先端動向に興味のある方などなただでも。</p>		
<p>■受講者が得られるであろう知見 CG/VRをベースとし、AI、ロボティクスをも含めた未来の産業界の発展の方向を探ることができま。</p>		
<p>■セッションの内容 SIGGRAPH Asia（シーグラフアジア）はCGとインタラクティブ技術に関するアジア最大の国際会議です。日本での開催は2009年の横浜、2015年の神戸に続いて、今年が3回目となり、しかも初の東京開催です。今年のSIGGRAPH Asia 2018 (SA18)のテーマはクロスオーバーです。産業とアカデミア、異分野間のコラボレーションなど、多種多様なクロスオーバーを体感しに、ぜひ皆さんも東京国際フォーラムにいらしてください。 本講演では、とくにゲーム業界やその近傍の分野に焦点を当て Emerging Technology Chairの東大の鳴海拓志先生、SIGGRAPH Tokyo Local Chapterの代表安藤幸央さんと共に、SA18の面白さを熱く語ります。 ※本招待セッションは、SIGGRAPH Asia とのコラボレーション企画セッションとなります。 SIGGRAPH Asia 2018 公式サイト：https://sa2018.siggraph.org/jp/</p>		

collaboration	AC	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 14:50~15:50 パネルディスカッション 413		
招待 【芸術科学会(NICOGRAPH)×CEDECコラボセッション】 芸術と科学の融合とEngineering		
<p>三上 浩司 東京工科大学 メディア学部 教授</p>	<p>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</p>	
<p>今給黎 隆 東京工芸大学 芸術学部 ゲーム学科 准教授</p>		
<p>渡辺 大地 東京工科大学 メディア学部 准教授</p>		
<p>■受講スキル ゲーム開発におけるENG分野に興味のある方 ゲーム開発において、学術界の研究成果を応用したい方</p>		
<p>■受講者が得られるであろう知見 TA人材育成の教育機関での取り組み Siggraph、IEEE など学術界の先端技術の研究プロセスとその応用方法</p>		
<p>■セッションの内容 近年、コンピュータエンタテインメント業界では高い技術力と表現力が必要とされています。作品としての芸術性と科学の双方を理解し、それを制作のバイブレーションの中で実現していくために、多様な技術を理解した人材が求められます。また、SiggraphやIEEEなどのアカデミックな世界でのCGやAIの研究成果やGDCなど海外の先端実装事例を理解し、それらを活用、発展させ作品の中で利用していく能力が求められます。本セッションでは、古くから芸術と科学との融合領域を対象に活動する芸術科学会から、この領域の研究と人材育成の先端的な教員と、ゲーム開発の最前線のパネラーを招き、パネルディスカッション形式で実施します。「いかにして現代のエンジニアリング人材を育成するか」と「最先端の技術の研究とその応用」の視点で、学術界と産業界とともに考える場とします。 ※本招待セッションは、芸術科学会(Nicograph)とのコラボレーション企画セッションとなります。 芸術科学会の公式サイト：http://www.art-science.org/</p>		

AC	タイムシフト配信：あり
8月22日(水) 16:30~17:30 セッション 413	
特別招待	弱いという希望、できないという可能性 —(弱いロボット)の概念とその応用について
<p>岡田 美智男 豊橋技術科学大学 情報・知能工学系 教授</p>	
<p>■受講スキル 人とロボットとのインタラクションやコミュニケーション研究 (Human-Robot Interaction) に関心のある方などなただでも。</p>	
<p>■受講者が得られるであろう知見 人とロボットとのインタラクションデザイン</p>	
<p>■セッションの内容 よたよた、もじもじ、たどたど……。わたしたちの研究室(ICD-LAB)では、周りの人の手助けを上手に引き出しながら、ちゃっかり目的を果たしてしまうような関係論的な行為方を備える(弱いロボット)の研究を進めています。本セッションでは、いくつかの研究事例を紹介しながら、(弱いロボット)の基本的な概念やその展開について考えます。 (弱いロボット)の事例： https://www.icd.cs.tut.ac.jp/our-projects/</p>	

<div>AC</div> <div>BP</div>	<div>タイムシフト配信：あり</div>
<div>8月22日(水) 17:50～18:50</div> <div>セッション</div>	<div>511+512</div>
<div>公募</div> <div>Animation to Games</div> <div>～東京藝術大学仮想ゲーム学科展での取り組み～</div>	
<div>上野 功士</div> <div>株式会社 Luminous Productions</div> <div>Senior Environment Artist</div>	<div>Prasert "Sun" Prasertvithyakarn</div> <div>株式会社 Luminous Productions</div> <div>Senior Game Designer</div>
<div>岡本 美津子</div> <div>東京藝術大学</div> <div>学長・理事・副学長 アニメーション専攻</div> <div>副学長（国際・ダイバーシティ推進担当）教授</div>	<div>桐山 孝司</div> <div>東京藝術大学 大学院映像研究科 教授</div>
<div>■受講スキル</div> <div>ゲーム教育に興味のあるゲーム開発者</div> <div>■受講者が得られるであろう知見</div> <div>AtoGで得られた教育に関する知見</div> <div>ゲーム教育で得られた、ゲーム開発についての新たな知見</div> <div>商品性、作品性、芸術性について</div> <div>■セッションの内容</div> <div>[AtoG プロジェクトの紹介]：[15分]</div> <div>AtoG (Animation to Games) プロジェクトについて</div> <div>起案から最終的な成果物の展示会までの流れとそれらに至る経緯や狙いを説明します。</div> <div>またスクウェア・エニックス開発者が担当したゲーム開発に関する講義についても紹介します。</div> <div>【クエストデイ】：[20分]</div> <div>ゲームプロジェクトとして行ったゲーム開発のプロセスを紹介し、次の観点から分析します。</div> <div>アニメーションからゲームへの展開が容易だった事例と困難だった事例</div> <div>アニメーションにおけるメッセージ性や世界観を継承することについて</div> <div>娯楽性、芸術性など、ゲームへの変換に際しての方向性と評価について</div> <div>【得られた知見】：[15分]</div> <div>AtoGの取り組みにより、教育面で得られた知見を紹介します。</div> <div>アニメーション制作と比較した、試作中心の開発プロセス</div> <div>チーム構成</div> <div>一方、ゲーム開発面でも様々な知見が得られました。以下を中心に紹介します。</div> <div>ゲーム業界と映像業界のコラボレーション</div> <div>非商業的なゲームデザインの発想</div> <div>【質疑応答】：[10分]</div>	

<div>AC</div> <div>BP</div> <div>🎧</div> <div>同時通訳（英▶日）</div>	<div>タイムシフト配信：あり</div>
<div>8月23日(木) 16:30～17:30</div> <div>セッション</div>	<div>304</div>
<div>公募</div> <div>ビッグデータ、機械学習、ビデオゲーム</div> <div>：各プレイヤーの行動を予測する</div>	
<div>アフリカ ペリアニス</div> <div>Yokozuna Data, a Keywords Studio</div> <div>Yokozuna Data</div> <div>CEO</div>	
<div>■受講スキル</div> <div>プレイヤーの行動を把握および予測し、データ駆動型でプレイヤー中心のゲーム開発をすることを目的とした、ビッグデータ処理および機械学習の方法論。</div>	
<div>■受講者が得られるであろう知見</div> <div>基本的なプログラミング、数学、統計学の知識。</div>	
<div>■セッションの内容</div> <div>この講演では、ゲーム業界におけるデータサイエンスの最前線についてお話しします。いつでも（何曜日にも、どのゲームレベルで、何時間プレイした後で）各プレイヤーがゲームをやめるのか予測するのに役立つ機械学習の手法に焦点を当て、プレイヤーの行動を予測するのに利用されている主な技術を見直し、プレイヤーをつなぎとめるためのAI ベースの予防措置を提案します。さらに、プレイ時間とゲーム内の売上を予測し、各プレイヤーの購入を予測するディープラーニングの手法についても紹介します。</div>	

<div>AC</div> <div>ENG</div>	<div>タイムシフト配信：あり</div>	
<div>8月24日(金) 11:20～12:20</div> <div>セッション</div>	<div>503</div>	
<div>公募</div> <div>言語と身振りを通じた人と自然な会話ができる</div> <div>キャラクター人工知能の実現</div>		
<div>三宅 陽一郎</div> <div>株式会社スクウェア・エニックス</div> <div>テクノロジー推進部</div> <div>リード AI リサーチャー</div>	<div>西田 豊明</div> <div>京都大学</div> <div>大学院情報学研究科</div> <div>知能情報学専攻 教授</div>	<div>中野 有紀子</div> <div>成蹊大学</div> <div>理工学部情報科学科 教授</div>
<div>■受講スキル</div> <div>キャラクターとユーザーの間のコミュニケーションに興味を持つ方、身振り・手振りなど非言語情報を用いたコミュニケーションに興味を持つ方、リアルなキャラクターを生み出すことを目標にしているエンジニア、デザイナー双方に向けたセッションとなります。</div>		
<div>■受講者が得られるであろう知見</div> <div>言語、身振り・手振りなど、音律などを含めた総合的なキャラクターの会話を実現する方法の中核となる技術やテクニックを、エンジニアリングとデザインの立場から解説いたします。また、このテーマを研究するための実践的なツール、プラットフォーム、コラボレーションの可能性を含めてご紹介いたします。</div>		
<div>■セッションの内容</div> <div>理化学研究所・革新知能統合研究センター（AIP）の人とAIのコミュニケーション（HAIC）チームは、人の人工知能が言語・身振りを通じたコミュニケーションのあり方を、実際にさまざまな実験を通して研究して来ました。「会話情報学」「会話エージェント技術」と呼ばれるこの分野のアカデミックな知見を、ゲーム開発の現場に橋渡しするために、理論と実験の実例（デモ）を通じてご紹介いたします。第一に会話の前提となるコマンドラウンド（背景、状況）の構成です。これは会話がそもそも成り立つための社会的状況がいかなるものであるかを探索した結果です。グラフィックレコーディングから実際の人間の会話から抽出します。第二に会話エージェントを研究するためのプラットフォームです。様々なエージェントを迅速に作成できる環境があります。これは産業との共同研究にも活用できます。具体的には、FACS 表現を中間表現として用いたデータフロー型の顔表情認識・合成システム FACSvatar を紹介します。こちらは実際のゲーム開発にも直ちに应用到して頂けます。第三の知見は、非言語情報、音律・ゼスチャアと言った言語にならない情報によるコミュニケーションです。この情報を用いることで、より自然な人工知能と人間の会話を実現することができます。今回は、これらの知識をわかりやすくゲーム開発者に多数のデモを用いつつご説明いたします。</div>		

<div>AC</div>	<div>タイムシフト配信：あり</div>
<div>8月23日(木) 13:30～14:30</div> <div>セッション</div>	<div>413</div>
<div>特別招待</div> <div>ブレインマシン・インタフェースの基礎と応用・発展</div>	
<div>宮脇 陽一</div> <div>電気通信大学</div> <div>情報理工学研究所 教授</div>	
<div>■受講スキル</div> <div>BMI 技術への興味</div>	
<div>■受講者が得られるであろう知見</div> <div>BMI 技術の基礎、現状理解、将来展開などに関する知識</div>	
<div>■セッションの内容</div> <div>人間は道具を使うことで文明を築いた。道具は自動機械へと進化を遂げるとともに、より使いやすくなるようにと日々改良が加え続けられている。この、人間と道具あるいは機械との界面をインタフェースと呼ぶ。インタフェースは人間の体と道具／機械との物理的境界に位置づけられてきたが、それは近年人間の体の内部へと徐々に侵食しつつあり、究極的には脳あるいは神経系と機械を直接接続するブレインマシン・インタフェース（BMI）技術の実現も夢ではないかもしれないと期待が膨らんでいる。本講演では、こうした技術の実現に必要な神経科学および情報科学的基礎を紹介しつつ、現状我々がどこまで到達できているのかを冷静な視点から概観し、未来に向けて取り組むべき課題および BMI 技術の必要性について議論する。</div>	

<div>AC</div> <div>ENG</div> <div>🎧</div>	<div>タイムシフト配信：あり</div>
<div>8月24日(金) 11:20～12:20</div> <div>セッション</div>	<div>304</div>
<div>公募</div> <div>確率的ライトカリング</div> <div>-基礎から動的コースティクスの描画まで-</div>	
<div>徳吉 雄介</div> <div>株式会社スクウェア・エニックス</div> <div>テクノロジー推進部 シニアリサーチャー</div>	
<div>■受講スキル</div> <div>バストラッキングやバーチャルポイントライト等のグローバルイルミネーションアルゴリズムの基礎知識。もしくははタイトルベースのライトカリング手法についての知識や使用経験。必須ではありませんがマイクロファセット BRDF についても多少知っているのと更に理解しやすいと思います。</div>	
<div>■受講者が得られるであろう知見</div> <div>無限の影響範囲を持つ物理ベースの光源をカリングするための統計的手法と GPU 向けの最適化、及び GGX 法線分布関数の性質、数万の光源で照らされたシーンで少ない誤差で描画できるようにするだけでなく、マイクロファセット BRDF から反射した動的コースティクスも高速にレンダリングできるようになります。</div>	
<div>■セッションの内容</div> <div>ライトカリングは現在多くのゲームで使用されている高速化技術ですが、光の影響範囲を制限しなければならぬので無限の影響範囲を持つ物理ベースの光源に適用できないという問題がありました。本講演ではこの問題を解決する確率的ライトカリングという統計的手法について基礎から詳しく解説していききたいと思います。更にこの技術を発展させることで鏡面反射によって作り出される動的コースティクスもリアルタイムで描画することが可能になります。本講演では確率的ライトカリングの基礎理論だけでなく、マイクロファセット BRDF の反射特性についても解説し、鏡面反射した光に対してどのようにカリングを行えば良いか明らかにします。そしてこの技術を GPU で実装する際の最適化についても述べていききたいと思います。</div>	

<div>AC</div> <div>ENG</div> <div>VA</div> <div></div>	<div>タイムシフト配信：あり</div>
<div>8月24日(金) 13:30～13:55</div> <div>ショートセッション</div>	<div>511+512</div>
<div>公募</div> <div>フォトグラメトリで質感をキャプチャする</div>	
<div>大野 大志</div> <div>奈良先端科学技術大学院大学</div> <div>修士課程</div>	<div>久保 尋之</div> <div>奈良先端科学技術大学院大学</div> <div>先端科学研究科情報科学領域 助教</div>
<div>■受講スキル</div> <div>フォトグラメトリ（多視点ステレオ法）に関するごく初歩的な知識</div>	
<div>■受講者が得られるであろう知見</div> <div>実物体から質感を計測する技術</div>	
<div>■セッションの内容</div> <div>立体物を複数の視点で撮影した画像からその立体形状を推定する『フォトグラメトリ』と呼ばれる手法が広く使用されるようになってきているが、物体の反射特性は推定できていないため、その質感をCGで再現することは未だに困難である。そこで本講演では、フォトグラメトリの技術を足掛かりとし、物体の複数視点画像を用いた物体の反射特性（BRDF）の推定手法について解説する。本研究は実用性を重視しており、既にフォトグラメトリをワークフローに導入している場合には僅かな作業コストで導入可能な点が特徴である。本講演では、制作現場でよく使われている「Agisoft PhotoScan」を用いた実例を交えて説明する予定である。</div>	

<div>AC</div> <div>ENG</div> <div>🎧</div>	<div>タイムシフト配信：あり</div>
<div>8月24日(金) 14:00～14:25</div> <div>ショートセッション</div>	<div>511+512</div>
<div>公募</div> <div>非均一半透明材質の拡散パラメータに対する</div> <div>高圧縮率データ削減法</div>	
<div>谷田川 達也</div> <div>早稲田大学</div> <div>先進理工学研究所</div> <div>日本学術振興会</div> <div>特別研究員（PD）</div>	
<div>■受講スキル</div> <div>物理的な計測に基づいた材質感の表現に興味がある方</div>	
<div>■受講者が得られるであろう知見</div> <div>・非均質半透明材質の測定法についての概観</div> <div>・半透明材質の表現モデルとその圧縮法に関する技術の概観</div>	
<div>■セッションの内容</div> <div>非均一の半透明媒質を物理的に正しくデータ化するためには、媒質ボリューム中の任意の点に対する拡散パラメータを数値化する必要があり、データは比較的低解像度のものであっても数 GB のデータ量となる。これまで、いくつかの圧縮法が提案されてきたが、それでも圧縮結果のデータ量は数 MB 程度であり、一つの材質にかけられるデータ量としては実用性に欠けるという問題があった。本講演では、レンダリングの品質を大きく損なうことなく、データ量を従来法の 30 分の 1 に相当する数百 KB まで圧縮する方法を紹介する。データ圧縮法に加えて、圧縮済みデータを実時間にレンダリングする方法も合わせて紹介する。</div>	

<div>AC</div>	<div>タイムシフト配信：あり</div>
<div>8月24日(金) 16:30～18:50</div> <div>CEDEC CHALLENGE</div>	<div>304</div>
<div>公募</div> <div>第4回人狼知能大会</div>	
<div>鳥海 不二夫</div> <div>東京大学 大学院工学系研究科 准教授</div>	<div>片上 大輔</div> <div>東京工芸大学 工学部コンピュータ応用学科 教授</div>
<div>大澤 博隆</div> <div>筑波大学 システム情報系 助教</div>	<div>園田 亜斗夢</div> <div>東京大学</div>
<div>大槻 恭士</div> <div>山形大学 学術研究院 准教授</div>	<div>稲葉 通将</div> <div>広島市立大学 情報科学研究科 知能工学専攻 助教</div>
<div>狩野 芳伸</div> <div>静岡大学 情報学部 行動情報学科 准教授</div>	<div>渡邊 哲意</div> <div>宝塚大学 東京メディア芸術学部 教授</div>
<div>箕輪 峻</div> <div>静岡大学</div>	<div>石川 雄仁</div> <div>宝塚大学 東京メディア芸術学部 助手</div>
<div>■受講スキル</div> <div>コミュニケーションゲームをプレイするエージェントに興味がある。また、それらを利用したゲーム AI の実装に関心がある人</div>	
<div>■受講者が得られるであろう知見</div> <div>コミュニケーションゲームをプレイするコミュニケーションエージェントの技術。また、それを利用したゲーム AI の技術</div>	
<div>■セッションの内容</div> <div>本セッションでは、人狼知能大会の第 4 回大会を行い、その結果を報告します。本年度は、これまでの大会の部門に加え、「人とのインタラクション」を中心テーマとして、人狼におけるヒューマンエージェントインタラクションの実演をおこなうことで、ゲームエンターテインメント産業への貢献の可能性を議論します。</div>	

PERACON2018

PERACONは、事前に設定されたテーマとなるキーワードに沿った企画コンセプトをA4用紙1枚（ペラ）にまとめて競う、「コンセプトシートコンテスト」です。15秒ほどで内容が理解できるものであれば、言葉、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囚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だくものです。作品は審査員によって評価され、優秀作品は最終日のセッションで表彰されます。

- 🕒 会場応募締切 **8/22(水) 19:00**
- 🕒 オンライン応募締切 **8/22(水) 22:00**

結果発表・表彰式

日時 **8月24日(金) 17:50～18:50**
会議センター 302

CEDEC 2018公式Webサイト、CEDEC会場にて応募受付中!
(詳細は公式Webサイトへ)

<div>AC</div> <div>GD</div> <div>🎧</div>	<div>タイムシフト配信：あり</div>
<div>8月24日(金) 14:50～15:50</div> <div>セッション</div>	<div>413</div>
<div>公募</div> <div>現実世界で新しいスポーツ競技を作るためのプラットフォーム</div>	
<div>野嶋 琢也</div> <div>電気通信大学</div> <div>大学院情報理工学研究所 情報学専攻</div> <div>准教授</div>	<div>築瀬 洋平</div> <div>ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社</div> <div>教育事業部</div> <div>プロダクト・エヴァンジェリスト</div>
<div>■受講スキル</div> <div>VR、体験デザイン、ゲームデザイン</div>	
<div>■受講者が得られるであろう知見</div> <div>VR、人間拡張技術、スポーツゲームデザイン</div>	
<div>■セッションの内容</div> <div>VR/人間拡張技術の発展により、例えばジャンプ力増強や、CGの重量表示により手からエネルギー弾を発射するような映像効果を与えるなど、人間の能力や環境の増強・変化が可能となってきた。身体能力や環境が変化すれば、その条件下でのエンタテインメントも自ずと変化が求められる。超人スポーツとは、新しい身体、新しい環境で、自らの身体を使って楽しむための新たなスポーツである。この超人スポーツの実現に向けては、人間や環境を増強・改善するための技術と、そのような人が楽しむことのできるスポーツのデザイン手法とが、ともに進化していくことが求められる。本講演では、既存の球技を原型として VR 世界と融合する形での人間拡張の手法の提案実装、ならびにその技術に基づく球技の提案についての紹介を通じ、ゲームデザインの現実世界の競技への応用について示唆する。</div>	

スケジュール

会場全体図

基盤講演

セッション

海外招待

マチネイトピクチャーセッション

エンビリアラ

プロダクション

ビジュアルアート

ビジネス&プロデューシス

サウンド

ゲームデザイン

アカデミック

セッション

展示コーナー

AWARDS

GAME DEVELOPERS CONFERENCE

GDC

March 18-22, 2019
San Francisco

gdconf.com

VIRTUAL REALITY DEVELOPERS CONFERENCE

VRDC

March 18-19, 2019
San Francisco

gdconf.com/vrdc



SIGGRAPH Asia

シーグラフアジア (SIGGRAPH ASIA) は、コンピュータ科学分野の国際学会 (ACM: Association of Computing Machinery) の分科会「SIGGRAPH」が毎年冬にアジアで主催する、コンピュータ・グラフィックスとインタラクティブ技術の研究発表・展示を行う国際会議です。

シーグラフアジア 2018 (SIGGRAPH ASIA 2018) は、2018年12月4日～7日に東京国際フォーラム(東京)にて開催され、アジア諸国を中心に世界中からエンジニア、アーティスト、学生が合計で1万名以上の参加者を予定しています。「CROSSOVER(クロスオーバー)」を開催テーマとするシーグラフアジア 2018 では、コンピュータ・グラフィックス(CG)、バーチャルリアリティ(仮想現実:VR)、拡張現実 (AR)、人工知能 (AI) といった、最新技術に関する研究発表が国内外の研究者ならびに企業によって行われます。さらに、企業や大学によるこれらの技術の実用化に向けた展示デモンストレーション、業界最高クラスのCG/アニメ/映画作品を上映するエレクトロニクスシアターなど、シーグラフアジアならではの最新プログラムが組まれています。

https://sa2018.siggraph.org/jp/

8月22日(水) 11:20～12:20 413

[SIGGRAPH Asia×CEDEC コラボセッション] SIGGRAPH Asia 2018 の楽しみ方



人工知能学会

人工知能学会は1986年7月に発足し、今年設立31年目の新しいスタートをきった一般社団法人の学会です。人工知能に関する学際的学問研究の促進をはかり、会員相互間および関連学協会との交流の場を提供することを通じて、わが国のこの分野の学問と産業の進歩発展に貢献するとともに、国際的活動を通して世界のこの分野の進歩に貢献することを目的としています。

http://www.ai-gakkai.or.jp/

8月22日(水) 13:30～14:30 413

[人工知能学会×CEDEC コラボセッション] 深層学習によるロボット動作の予測・模倣学習



芸術科学会 (Nicograph)

芸術科学会は、21世紀において益々重要性を増すと考えられる芸術と科学の融合領域を対象とする新しい学会です。「芸術と科学の接点を探り、芸術及び芸術科学の進歩発展に貢献すること」を目的に2000年に設立しました。年次大会であるNICOGRAPHや国際会議のNICOGRAPH Internationalをはじめ、各種研究会、講演会の開催、論文誌、会誌「DiVA」の発行などの活動を行なっています。

http://art-science.org/

8月22日(水) 14:50～15:50 413

[芸術科学会 (NICOGRAPH)×CEDEC コラボセッション] 芸術と科学の融合と Engineering



IVRC

国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト (IVRC, International collegiate Virtual Reality Contest) は、学生が企画・制作したインタラクティブ作品の新規性・技術的チャレンジ・体験のインパクトを競うコンテストです。1993年から開催され、これまでにバーチャルリアリティ(VR)の既成概念を拡張するような、独創的で親しみの持てる作品を数多く生み出しています。

http://ivrc.net/2018/

インタラクティブセッション

[IVRC×CEDEC コラボセッション] IVRC 餅餅



TMCN

TMCN (Tokyo MotionControl Network) は、Kinect や OculusRift などの安価に入手可能なセンサー&デバイスに関するオープンなエンジニアリングコミュニティです。デジタルなものづくり・ことづくりに関心のある開発者やデザイナーをネットワークして、共に創る、共創の場を生み出します。

https://www.facebook.com/TokyoMotioncontrolNetwork

インタラクティブセッション

[TMCN×CEDEC コラボセッション] Mixed Reality 体験展示 by HoloMagicians



Tokyo Demo Fest

Tokyo Demo Fest は、ヨーロッパのデモシーン (demoscene) と呼ばれるコンピュータサブカルチャーの集まりで、プログラミングによる音と映像の作品の発表の場であり、また、参加者同士の交流の場でもあります。

日本では、2011年にTokyo Demo Festを発足し、毎年その規模を拡大し、国内外から100名以上の人々が参加します。作品は、4KBや64KBといった容量制限のある実行ファイルの作品から、GLSLを活用したWebGL作品、音楽作品や静止画のアート作品まで様々です。

参加者は、学生からプログラミング歴の長い社会人まで幅広い層が参加します。

そのような人々が、同じ作品発表の場で、作品を発表し合い、同時に他の人の作品を賞賛します。

お互いの技術だけでなく、作品アートのレベルを高め合う場を提供します。また海外からの注目度も高いです。

http://tokyodemofest.jp/

インタラクティブセッション

[TDF×CEDEC コラボセッション] Tokyo Demo Fest 2018



スケジュール

会場全体図

基調講演

海外招待セッション

モチベーションセミナーセッション

エンビリアリタ

プロダクション

ビジュアルア

ビジネス&プロデュース

サウンド

ゲームデザイン

アカデミック基礎技術

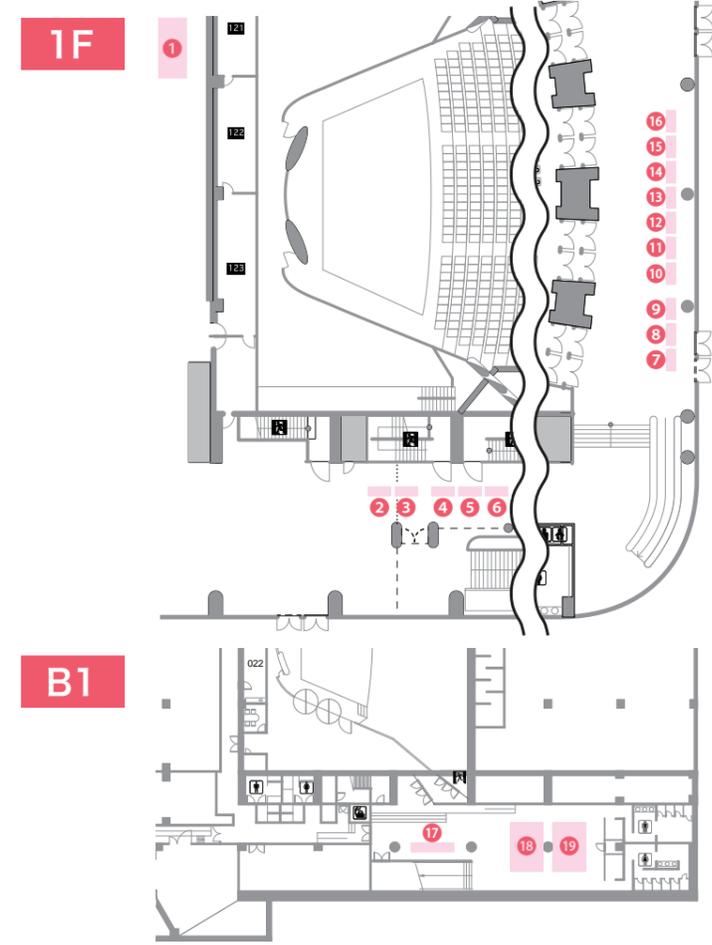
エンタラテイメントセッション

展示コーナー

AWARDS

タイトル	講演者
1 公募 VA スカルプトマイスター 2018	野田 哲朗/株式会社 Cygames デザイナー部 3DCG アーティスト チーム キャラクターモデラー 高木 康行/株式会社カプコン CS 開発人材管理統括 プロダクション部 UX デザイン室【アートワーク G】 シェーダーアーティスト、パッケージアーティスト 黒敷 裕也/株式会社 Cygames デザイナー部 3DCG アーティストチーム 3DCG キャプチャースタジオ ディレクター 和田 真一/ BLESTAR 松本 龍一/株式会社モデリングカフェ キャラクターモデリング モデリングスーパーバイザー
2 団体招待 ENG 【TDF×CEDEC コラボセッション】 Tokyo Demo Fest 2018	奥 健太郎/株式会社カシカ 代表取締役社長 宍倉 知樹/株式会社イマジカデジタルスケープ デジタルリアリティラボ エンジニア 小淵 豊/株式会社イマジカデジタルスケープ デジタルリアリティラボ 佐藤 大/クラスター株式会社 テクニカルアーティスト 石橋 誠也/ Tokyo Demo Fest / Unity Technologies Japan Unity Labs R&D Engineer
3 公募 AC BP unity 認知機能リハビリテーション用ゲームソフト 『Jcores』: 精神医療におけるゲームの活用	月江 伸弘/株式会社サイバー創研 教育研修事業部 主任コンサルタント 松元 朗・小林 友則/東京工科大学 コンピュータサイエンス学部 学部 4 年生 原田 俊信/日本工学院 八王子専門学校 ゲームクリエイター科科长
4 公募 AC GD 足踏み運動支援用ゲーム『リハビリウム アシブミジョーズ』: ヘルスケアの現場における ゲーム利用	松隈 浩之/九州大学 大学院芸術工学研究院 准教授 村木 里志/九州大学 大学院芸術工学研究院 教授 妹尾 武治/九州大学 大学院芸術工学研究院 准教授
5 公募 AC HapBelt: ベルト巻取り機構を用いた広帯域振動 及び力覚提示装置	中村 拓人/電気通信大学 Vibol Yem / 首都大学東京 システムデザイン学部 助教 梶本 裕之/電気通信大学 大学院情報学専攻 教授
6 公募 SND AC ネックレス型力触覚デバイス Hapbeat を 用いた、首への力触覚提示によるゲームの臨場感 向上手法の提案	山崎 勇祐/ Hapbeat 合同会社 田中 孝/株式会社 CRI・ミドルウェア 研究開発本部 サウンドエンジニア 竹内 伸/フリーランス
7 公募 AC unity 導電繊維を用いた軽量かつ多彩な 手形状計測用データグローブ	高田 峻介/筑波大学 システム情報工学研究科 コンピュータサイエンス専攻インタラクティブプログラミング 研究室 (IPLAB) 博士後期課程 2 年次
8 公募 GD unity ガンナーオブドラグーン ~竜と共に飛ぶ体感型 VR の制作~	野生の男 (※) / Hydrangea (同人ゲームサークル) ※ CEDEC 運営委員会の基準に基づき、特別に本名以外での表記とさせて頂いております。
9 団体招待 ENG unity 【TMCN×CEDEC コラボセッション】 Mixed Reality 体験展示 by HoloMagicians	伊藤 武仙/一般社団法人 T. M. C. N Co-founder 理事長 中村 薫/株式会社ホロラボ 代表取締役 CEO
10 団体招待 AC unity 【IVRC×CEDEC コラボセッション】 IVRC 餅餅	森 湧翔/名城大学 大学院理工学研究科情報工学専攻 修士 1 年 柳田 康幸/名城大学 理工学部情報工学科 教授 渡辺 久馬・岩田 将幸/名城大学 大学院理工学研究科 情報工学専攻 修士 1 年
11 公募 AC unity 簡易脳波計を用いた「脳波 VR ゲーム」、 「脳波 MR ゲーム」、「脳波 VR ライブ」	堀江 亮太/芝浦工業大学 工学部情報通信工学科 准教授 小林 将平/芝浦工業大学大学院 電気電子情報工学専攻理工学研究科 修士課程 1 年
12 公募 GD unity 手の感触のデバイスを用いた 手を繋ぐ体験のできる VR ゲーム	中垣 孝太/株式会社 Craft Egg 開発室 クライアントエンジニア 佐々木 貴郁/株式会社エクストリーム クリエイター & エンジニア本部 プランナー
13 公募 AC ENG unity ハプティックデバイスによる 小型キャラクタの把持と操作	佐瀬 一弥・鈴木 航平・鈴木 裕也・船藏 優弥/ 東北学院大学 工学部 機械知能工学科 岸本 慎也/株式会社ケイズデザインラボ 3D コミュニケーション事業部 テクニカルマネージャー

タイトル	講演者
14 特別招待 AC 〈弱いロボット〉のインタラクティブ展示	岡田 美智男/豊橋技術科学大学 情報・知能工学系 教授
15 公募 GD unity 手を使わずに遊ぶ VR ゲーム ~DIY 筐体で実現する、リアルな浮遊体験~	千田 誠/グリー株式会社 Wright Flyer Studios 事業本部 ゲームデザイナー ブーシェ ロビン晃/グリー株式会社 Wright Flyer Studios 事業本部 リードエンジニア パク・ミンジョン/グリー株式会社 Wright Flyer Studios 事業本部 シニア 3D アーティスト
16 招待 ENG unity バーチャルキャスト! ~あえて「不便」を楽しむ~	山口 直樹/株式会社バーチャルキャスト 取締役 CVO みゆみゆ (※) /株式会社バーチャルキャスト ※CEDEC運営委員会の基準に基づき、特別に本名以外での表記とさせて頂いております。
17 公募 AC ENG Spin&Roll: 凸回転体インタフェースを用いた アミューズメントシステム	松浦 昭洋/東京電機大学 理工学部 情報システムデザイン学系 准教授 井川 佑馬/東京電機大学 大学院 情報学専攻 修士 1 年
18 招待 ENG unity 空気圧人工筋を利用した ウェアラブル力覚提示スーツ ※ 22 日、23 日のみの実施です。	栗田 雄一/Hiroshima University 大学院工学研究科 教授 岸下 優介/広島大学 大学院工学研究科 博士課程後期 2 年 ダス スワガタ/広島大学 大学院工学研究科 博士課程後期 1 年 ベガ アントニオ/広島大学 大学院工学研究科 大学院生 M2
19 公募 AC ENG unity VAIR FIELD - モバイル VR を用いた スポーツ競技の創造	安本 匡佑/株式会社 CENOTE CEO, 神奈川工科大学 准教授 寺岡 文博/拓殖大学 工学部情報工学科 助教



「オーディエンス賞」の投票を実施中!
会期中、受講者アンケートによって決定する「オーディエンス賞」の投票を受付けています。アンケート兼投票用紙を各発表ブースに配置しておりますのでアンケートにご協力ください。受賞者は会期後にCEDEC公式ウェブサイトでご発表いたします。

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

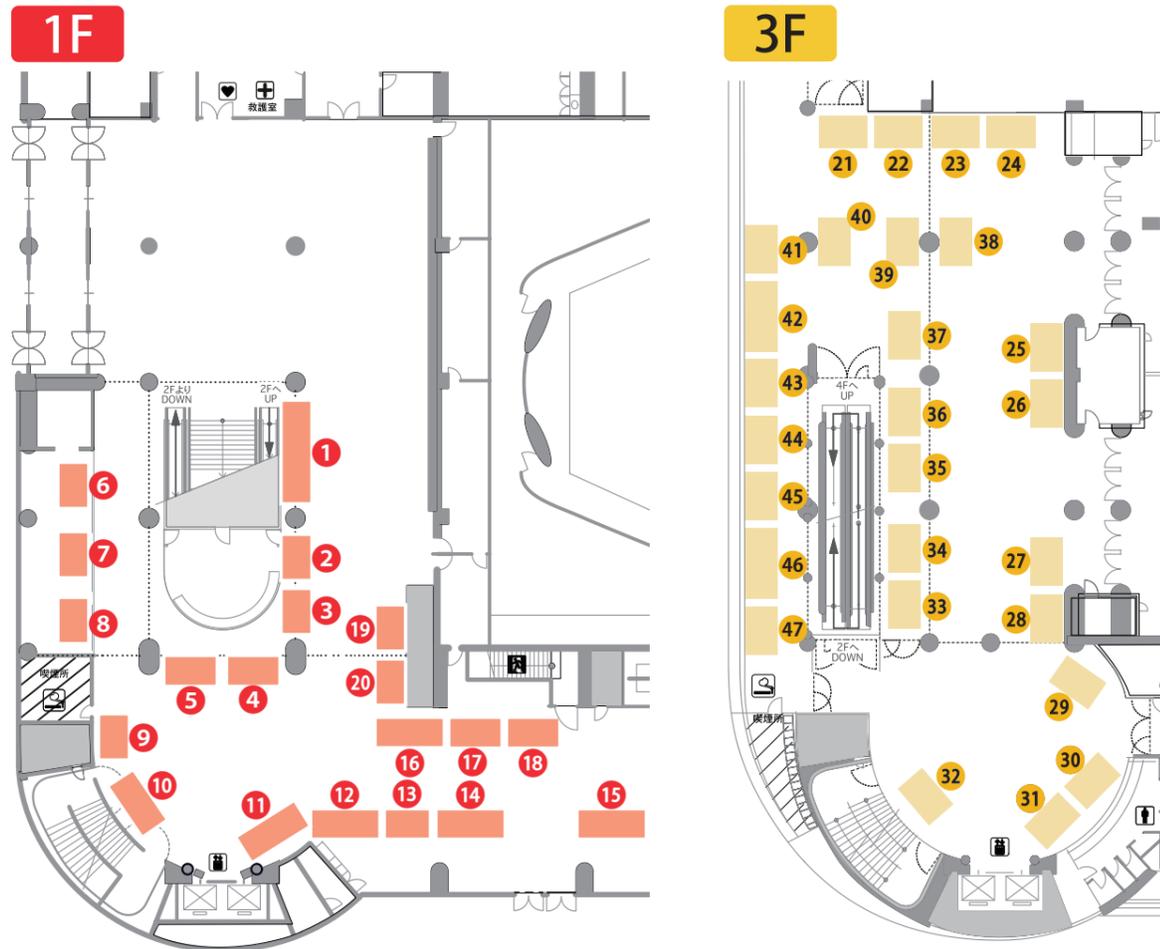
- 11:05-11:20 セッション間タイム (15分) ※8/23のみ 11:00~11:20 (20分)
- 12:20-13:30 ランチタイム (70分)
- 14:30-14:50 セッション間タイム (20分)
- 15:50-16:30 セッション間タイム (40分)
- 17:30-17:50 セッション間タイム (20分)

スケジュール
会場全体図
基調講演
セッション
海外招待
スポンサーセッション
エンビリアリタ
プロダクション
ビジュアル
プレゼンテーション
サウンド
ゲームデザイン
アカデミック
基礎技術
セッション
展示コーナー
AWARDS

場所
会議センター 1F, 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ます。

※2F 213 Amazon Game Techラウンジ
4F エレベーターホール、411+412 Unity Booth/お休み処 雲丹亭 (Unity)
422 Dolby Japan株式会社アモ会場
「ANUBIS ZONE OF THE ENDERS : MvRS」 Dolby Atmos体験試聴室
の場所は、14、15ページの会場全体図をご参照ください。



1F ① | 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント

PlayStation®4 に関する技術展示を行います。

1F ③ | トビー・テクノロジー

アイトラッキング(視線追跡)世界 No.1 のトビー・テクノロジーが提供する新しいゲームの世界。第3の手として視線を使うことで、これまでにないゲームへの没入感を体感できます。さらに、プレイヤーがプレイ中にどこをみているのかを可視化できるので、eスポーツにおけるゲーマーの分析などで活用ができます。また、HTC Vive にトビーのアイトラッキングが組み込まれた「Tobii's VR4」も紹介いたします。

1F ② | 株式会社CRI・ミドルウェア

4,000タイトル以上に採用されているオーディオミドルウェア「CRI ADX2」、ムービーミドルウェア「CRI Sofdec2」の最新デモを展示し、各種エンジンとの連携機能などをご紹介します。CEDEC ならではの展示として、開発中の技術を先行展示します。より使いやすくなった最新バージョンのオーサリングツールや Switch の筐体音響補正デモなどを出展予定です。

1F ④ | 任天堂株式会社

Nintendo Switch の対応ミドルウェアの紹介、および HD 振動デモの体験

1F ⑤ | OPTPIX (ウェブテクノロジー)

- OPTPIX SpriteStudio Ver.6.2 (Update) 頂点デフォーマ搭載で、ボーン・メッシュ機能が更にパワーアップ。定評のあるカーブエディタやエフェクト機能の使い勝手が向上した新バージョンを展示
- OPTPIX ImageStudio 8 (New) 新 UI を搭載した元祖・画像最適化ツールが、アクションマクロやマルチスレッド対応になって新登場

1F ⑬ | CrackProof

ゲームアプリのチート対策セキュリティソリューション「CrackProof」を出展します。最近ではスマートフォンでヒットしたタイトルを PC 向けにも配信するケースが増えています。CrackProof は Android、iOS はもちろん Windows、Linux にも対応していますので、ゲームタイトルをトータルに保護することが可能です。また CrackProof のセキュリティ技術は実行速度にほとんど影響を与えないため安心してご使用頂くことができます。

1F ⑥ | Havok

家庭用ゲーム機各種と PC に対応した物理エンジン Havok Physics を中心に、Havok 製品の最新アップデートをご紹介します。

1F ⑭ | audiokinetic 株式会社、ROCK ON PRO

audiokinetic は、Wwise 2018.1 で実装される新機能をはじめ、モバイルから Switch、そして立体音響などのオーディオソリューションを展示
・Unity/Unreal インテグレーション
・ダーク UI
・ボイスに特化したオーディオコーデック「OPUS」
ROCK ON PRO : 効果音をシンセサイズで生成するプラグイン AudioGaming / LE SOUND を中心に展示、音響制作に関するご相談、お問い合わせをお待ちしております。

1F ⑦ | RAD ゲームツールズ

4K・8K ムービーはもちろん、HDR もサポートするゲーム・ゲーム用定番ビデオコーデック Bink Video の最新ムービー集、コーデックのラインナップに新たに Leviathan を追加しさらに高い圧縮率を獲得したゲームデータに最適化したデータ圧縮・解凍ツール Oodle のテストプログラム、ゲームコードの実行パフォーマンスの全貌を可視化する Telemetry のデモムービーなど、RAD が提供する 5 つの製品の最新情報をご案内します。

1F ⑮ | モノビットエンジン

モノビットエンジンとは、本格的なオンラインゲーム制作を前提に設計・開発された、高機能リアルタイム通信ミドルウェアです。シンプルなターン性のゲームから、高速レスポンスが求められるマルチプレイのアクションゲーム、大規模なサーバシステムが必要な MMORPG まで、あらゆるジャンルのオンラインゲームをスムーズに開発できます。モノビットエンジンを導入すると、多機能で安定したネットワークゲームや複数人対応 VR コンテンツを迅速に開発することができます。

1F ⑧ | BISHAMON

ゲーム用リアルタイムエフェクトツール&ミドルウェア「BISHAMON」のツールの展示と合わせて、BISHAMON のデモ展示および、導入までの流れを確認できるパンフレットをご用意させて頂く予定です。足掛け10年以上のサポート実績と多くの採用実績を持つ「BISHAMON」と合わせて、今まで積み上げたエフェクト資産を活用したコスト削減とハードウェアの性能を活かした更なるクオリティアップを実現いただけます！

1F ⑯ | 株式会社ワコム

ハイクオリティなゲームタイトルの開発シーンに、2D ビジュアルにとどまらず 3D スカルプティング、テクスチャーペイントなど、必要な全てのデザインワークに液晶ペンタブレットはその威力を大きく発揮します。待望の大型モデルとして 4K・広色域の液晶を搭載した Cintiq Pro 24・32 モデルを、Photoshop CC・CLIP STUDIO PAINT、ZBrush など DCC ツールをインストールしたマシンで実際に体験いただくことが出来ます。

1F ⑨ | エプソンダイレクト株式会社

エプソンドイレクトでは、ゲーム開発にお薦めのワークステーションクラスのスペックを実現するパソコンをご紹介します。EndeavorPro5900 ゲーム開発 Select は、ハイパフォーマンス CPU とビデオボード、そして高速ストレージ搭載で、制作にかかる処理時間の短縮に貢献します。そして、エプソンのこだわりのモノづくりで、高負荷な作業環境でも安定動作を実現し、ゲーム開発の制作現場をバックアップいたします。

1F ⑰ | シリコンスタジオ

スポンサーセッションでもご紹介する高品質なグローバルビルミネーション「Enlighten」は、動的な間接光によりリアルタイムに変化する反射光の効果をご体験いただけるデモをご用意しております。また、主力製品であるポストエフェクトミドルウェア「YEBIS」の HDR デモの他、代理店となっている海外製品のパンフレットも多数をご用意し、皆様のご来場をお待ちしております。

1F ⑩ | Tsugi

Tsugi では、ゲームのための画期的なサウンドデザインツールとリアルタイムエンジンを搭載した「GameSynth」をご紹介します。ブースで実際に体験いただけます。プロシージャルオーディオ技術により、自動的にサウンドパリエーション作成が可能。ゲームサウンドがよりインタラクティブになり、メモリも節約できます。他のゲームオーディオミドルウェアとの連携も可能です。

1F ⑱ | 株式会社 SHIFT PLUS

モバイルゲームの勃興により、コンテンツとしての面白さはもちろんのこと、運営の如何が UX に大きな影響を及ぼすようになりました。そんな中でクリエイターの方々にはできるだけコンテンツ作りで集中していただきたいという考えのもと、弊社はその周辺業務であるデバッグ & CS 業務にフォーカスし、その内容を進化させてきました。今回は自動解決チャットを活用した新しい CS サービスについて、ご紹介をさせていただきます。

1F ⑪ | Epic Games Japan

Unreal Engine 4 (UE4) は数多くの AAA タイトルやモバイルタイトル、インディーズタイトルを始め、ノンゲーム分野である映像系やシミュレーションなど様々な分野で幅広くご利用いただいております。ブースでは「デジタル ヒューマン」や「パトチャル カメラ」といった最新のデモを用意してお待ちしています。

1F ⑲ | 東芝デバイス&ストレージ株式会社

ゲームやアプリを音声で制御してみませんか？ DNN 技術により性能が向上した音声キーワード認識用ミドルウェア「ボイスストリガー」をご紹介します。PC とスマートフォンでデモを体験できますので、ざわついた会場内でもの程度正しく認識できるか、ぜひご自身で確かめください。また、お名刺交換させていただいた方にはノベルティを差し上げます。

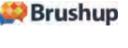
1F ⑫ | 株式会社スパーク/株式会社スパーククリエイティブ/株式会社スパークエデュケーションズ

ハイエンド向け VFX 制作ツール「SPARKGEAR」を開発する株式会社スパークと、VFX・スカルプティング・モデリング・アニメーション・エンジニアリングと総合的なスタジオであり、最先端のゲーム開発から未来に必要なテクノロジーに関する研究開発を行っている株式会社スパーククリエイティブ、そして未来のクリエイターを育成する株式会社スパークエデュケーションズの総合ブースです。

1F ⑳ | キーワーズスタジオ

当社のブースでは、傘下である XLOC 社の、ローカライズをサポートするゲームアセット管理ツール「XLOC」の展示を行います。また、現在、当社キーワーズスタジオにおける 7 つのサービスラインである、アートアセット制作、エンジニアリング、音声制作、機能デバッグ、翻訳、言語デバッグ、カスタマーサポートといった、広範で専門性の高いサービスのご紹介をいたします。

<p>2F 213 Amazon Game Tech ラウンジ ※場所は 14 ページの会場全体図を参照</p>  <p>アマゾンではゲーム開発に関し様々なサービス群を開発しております。AWS の各種クラウドサービス群から、ゲーム特化のサービス GameSparks や GameLift、アプリストアやタブレット端末の Fire シリーズ、スマートスピーカー Alexa、ゲーム動画の配信サイト Twitch と幅広く取り揃えておりますが、今年はこれらのサービスのご相談が可能な Amazon Game Tech ラウンジをオープン致します。お気軽に立ち寄りください。</p>	<p>3F 28 オンズ株式会社</p>  <p>Triton Audio 社 (オランダ) のマイクアンプ、JZ Microphones 社 (ラトビア) のマイクロホン、Monkey Banana 社 (ドイツ) のパワードスピーカー、他、音響機器を展示いたします。</p>
<p>3F 21 フォントワークス株式会社</p>  <p>たくさんの使用事例とともに、ゲーム業界の主要メーカー / デベロッパー / パブリッシャー様に広く導入いただいている年間定額制フォントサービス「LETS」と、ゲーム制作に特化したオプションプログラム「アプリ・ゲーム拡張ライセンス」などをご紹介。 また、ローカライズに対応可能な欧文・多言語フォントサービス「Monotype LETS」のご紹介もいたします。</p>	<p>3F 29 VIVE JAPAN</p>  <p>本年 4 月に国内販売を開始した VIVE PRO (フルセット) を VIVE トラッカー 2018 と共に展示いたします。展示コンテンツは株式会社インフィニットループおよび株式会社ドワンゴ開発の Virtual Cast (https://virtualcast.jp/) を予定していますので、細かい文字やテキストが確認できる高解像度、長時間着けていても疲れないつけ心地など VIVE PRO の実機をぜひブースで体験ください。</p>
<p>3F 22 MUGENUP</p>  <p>クリエイティブに特化した制作管理ツール「SavePoint (セーブポイント)」を出展。 アートアセットの制作フローを一元化し、業務を効率化する「SavePoint」は、セールスランキングでトップクラスのヒットタイトルをはじめ、200 件以上のプロジェクトに導入されてきました。MUGENUP の知見が盛り込まれた「SavePoint」を CEDEC でぜひお試しください。</p>	<p>3F 30 インクレディビルドジャパン株式会社</p>  <p>IncrediBuild はゲーム開発を劇的に高速化するテクノロジーです。ビルド、テスト、その他の開発プロセスを分散ネットワーク上で並列実行することで、開発時間を大幅に短縮、タイトルの市場投入を高速化します。Xbox One、プレイステーション 4、プレイステーション Vita、Nintendo Switch、Nintendo 3DS、また Unreal Engine 4 などの各種ゲームエンジンでの開発に対応しています。</p>
<p>3F 23 ダイキン工業株式会社</p>  <ul style="list-style-type: none"> ■ 3DCG 総合制作ソフト MODO 3D モデリング / テクスチャリング / レンダリングツールが統合された、パワフルなソフトウェア。 ■ 3DCG 総合制作ソフト Autodesk Maya CG モデリング、レンダリング、シミュレーション、テキストチャリ、アニメーションを搭載したハイエンドソフトウェア。 ■ WEB ベースデジタル制作管理システム Toon Boom Producer 柔軟なワークフロー作成と効率的なアセット管理でプロジェクトを統合管理することができます。 ■ 3DCG アニメーション制作ソフト Akeytsu キーフレームアニメーションとリギングのみの直感的なソフトウェア。 	<p>3F 31 株式会社ヤマハミュージックジャパン</p>  <p>DAW ソフトウェア Steinberg「Nuendo 8」を展示いたします。Audiokinetic 社のミドルウェア「Wwise」と連携可能であり、サウンドの制作からゲームエンジンへの実装までを飛躍的に効率化できます。 新たに 64bit オーディオエンジンと Ambionics バスを搭載し、さまざまな立体音響フォーマットにおけるサウンド制作が可能となった最新バージョンをご体験いただけます。</p>
<p>3F 24 Glow Production</p>  <p>設立以来 7 年にわたってゲームグラフィックス・CM・遊技機等の制作を承っております。 2D デザインからモデリング、モーション、エフェクト、ポストまでのサービスをご提供いたします。 主にハイエンドな CG 制作に特化し、世界に通用する最高品質の映像を作り出す事を目指し続けています。 Glow Production はマレーシアにスタジオを持ち、国内外問わず一緒に魅力的な作品を作る企業を探しております。</p>	<p>3F 32 TSUKUMO & MSI</p>  <p>TSUKUMO は全国 5 拠点 + WEB ショップを展開する、パソコン・パソコンパーツの専門店です。TSUKUMO ブースでは、オリジナル PC・G-GEAR シリーズ MSI ゲーミングノート PC などコンテンツ開発に最適なパソコンの展示を行います。また VR 機器をはじめ、最新デジタルガジェットも展示予定です。</p>
<p>3F 25 IBM</p>  <p>Watson API を使用することで強力な AI (Artificial Intelligence) を組み込んだアプリを開発できます。音声コマンドによる操作や、チャットや会話から感情の状態を判定したり、人格判定や画像認識など、従来とは別次元の機能を実装できるようにしました。IBM ブースでは、Watson テクノロジーが使える IBM Cloud や、実践的なサンプルコードが入手できる IBM Code Patterns についてご紹介いたします。</p>	<p>3F 33 エクセルソフト株式会社</p>  <p>インテル独自の最適化と自動並列化によりアプリケーションを素早く高速化するコンパイラー製品をはじめ、ゲームおよびマルチメディア アプリケーションを高速にするための解析ツールや様々なサポートツールをご紹介します。今日のゲーム開発シーンには欠かせないツールです。ブースではデモを行っていますので、ぜひお立ち寄りください。</p>
<p>3F 26 Dolby Japan 株式会社</p>  <p>Windows10、XboxOne で活用できる最新サラウンド技術 Dolby Atmos のヘッドホンによるデモのご体験、対応タイトル制作のためのご相談を承ります。また、HDR 技術 Dolby Vision のデモを、最大輝度 2000nits 表示可能な業務用モニター Maui にて展示いたします。4F の別室にて実施する Dolby Atmos/Dolby Vision デモ体験の予約は、こちらでも受け付けております。 22 日 (水) と 23 日 (木) の 2 日間だけの出展ですので、お早めにお立ち寄り下さい。</p>	<p>3F 34 テクマトリックス株式会社</p>  <p>テクマトリックスは、Jenkins をより安定的、効率的に利用するための CloudBees Jenkins ソリューションを出展いたします。近年の開発速度の向上にとともに、継続的インテグレーション (CI) が注目を集めており、Jenkins の利用者も大幅に増加しています。CI 実現を支援する Jenkins を利用した環境構築の支援サービスや、Jenkins トレーニングなどをご紹介いたします。</p>
<p>3F 27 Photon 運営事務局</p>  <p>GMO クラウドはゲーム開発を加速する優れたツールをご紹介します。 マルチプレイを簡単に実現するネットワークエンジン : Photon WebGL2.0/WebVR 対応 / 2D 対応クラウドベースのゲームエンジン : PlayCanvas 簡単かつ強固にアプリを保護するクラウド型セキュリティサービス : AppSealing 最新情報をお届けいたしますのでぜひブースにお越しください。</p>	<p>3F 35 株式会社東陽テクニカ</p>  <p>今回の CEDEC ではゲーム開発において、豊富な実績を持つデジタルアセット管理ツール「Perforce Helix」に加え、プロジェクト管理ツール「Hansoft」を出品します。Hansoft は速度とセキュリティを重視した、クライアント / サーバー型のプロジェクト管理ツールです。</p>

<p>3F 36 株式会社アクセル</p>  <p>アクセルが提供するゲーム開発向けのミドルウェア「AXIP」を出展します。アルファムービーミドルウェア「H2MD」、低負荷・低遅延サウンドミドルウェア「CFEA」、超解像技術「GRADIA」、そして 2018 年夏リリースのディープラーニングフレームワーク「AILIA」など、様々なミドルウェアを展示します。是非 AXIP ブースにお立ち寄り下さい</p>	<p>3F 44 Brushup</p>  <p>「Brushup」は、2D、3D、音楽、動画など、さまざまなファイルブラウザやスマホアプリでプレビュー表示。そのまま手描きや場所を示してコメントができるレビューツールです。制作物の管理に必要なガントチャート、権限管理などの機能も充実しています。 実機を操作できる環境をご用意していますので、ぜひブースへお越しいただき、使い勝手を体感してください！</p>
<p>3F 37 日本シノプシス合同会社</p>  <p>シノプシスの静的コード解析「Coverity」は、解析精度の高さや柔軟な環境対応から、国内外のゲーム業界で No.1 の高い支持を得ています。最新の機能や対応する言語・ゲームプラットフォームなどを紹介します。また、OSS のライセンス・リスクを可視化・管理し、スムーズな製品リリースを支援する「Black Duck Hub」について、仕組みや豊富なナレッジ DB などの特長を詳しくご紹介いたします。</p>	<p>3F 45 株式会社テクノプロ テクノプロ・デザイン社</p>  <p>Finger1 : スマフォ・タブレットを物理的に操作し、画像認識にてソフトの検証を行う自動検証装置 スマフォ・タブレットで動作するソフトを、実際にタップ/ドラッグ/スワイプなどの操作を行い画像認識で OK/NG 判定を行う IoT 機器 (ロボット)。検証スクリプトは Python を採用。オブジェクトを探して操作を行うライブラリを提供することで、スクリプトに座標情報は不要。設置位置の変更にも強いのが特徴。</p>
<p>3F 38 モリサワ</p>  <p>モリサワフォントが搭載された「HoloLens」を活用したデモンストラーションアプリ事例などの展示や最新の事例を実機を交えてご紹介いたします。</p>	<p>3F 46 日本マイクロソフト株式会社</p>  <p>ゲームの世界でマイクロソフトは Xbox だけやっているわけではありません！ Microsoft Azure や Visual Studio などを使った「ゲーム開発の手法」を成功事例を交えながら紹介し、将来の海外展開まで見据えたゲーム開発のお手伝いをいたします。また、新たにマイクロソフトの一員となった「PlayFab」のデモもご用意しておりますので、ぜひお立ち寄りください。</p>
<p>3F 39 『ファミ通ゲーム白書』編集部</p>  <p>『ファミ通ゲーム白書』編集部が持つ調査プラットフォーム「eb-i」を利用し更に様々な知見も加え、e スポーツマーケットの可能性をわかりやすく解説していきます。 新たに 64bit オーディオエンジンの「eb-i LiNK」を利用したストリーマー分析や、IP コンテンツ解析の実例も紹介していきます。</p>	<p>3F 47 株式会社 Live2D</p>  <p>Live2D とは、イラスト、マンガ、アニメなどの 2D 画像を、2D 独特の形状や画風を保ったまま立体的に動かすことができる独自の表現手法です。 最新バージョンの Live2D Cubism 3 のデモを始め、制作から組み込みまでのワークフローをご紹介します。 さらに実機上でリアルタイムに動く Live2D モデルを触って体験することもできますので、ぜひお立ち寄りください！</p>
<p>3F 40 株式会社 Digital Stacks</p>  <p>Digital Stacks は最先端のインシデント管理ツール「PagerDuty」をご紹介します。これは監視するツールから発せられるアラートを集約し、適切な運用エンジニアに通知し、解決するまでの運用ワークフローをスムーズに回す SaaS です。エンジニアにとっての RPA (Robotic Process Automation) と言えるサービスです。</p>	<p>4F ^{エバネターナル} 411+412 Unity Booth お休み処 雲丹亭 (Unity) ※場所は 15 ページの会場全体図を参照</p>  <p>今年の Unity ブースは 4 階！ ミニセッションや Unity 最新機能のデモを展示します。さらに会議室を休憩所として解放。携帯の充電や講演の合間など、ひとやすみにぜひお立ち寄りください。</p>
<p>3F 41 株式会社ロジック・マイスター</p>  <p>私たちはゲーム関連技術を得意としている特許調査の会社です。各種特許調査や現地代理人とのネットワークを活かした外国出願サポート、知的財産活用のアドバイスなどのサービスを手掛けています。 近年ゲーム業界でも特許訴訟が多発するようになり、特許をふまえたゲーム開発への関心が高まっています。 業界をリードするための特許活用方法についてご紹介させていただきます！</p>	<p>4F 422 Dolby Japan 株式会社 デモ会場 ※場所は 15 ページの会場全体図を参照</p>  <p>ゲームコンテンツでの活用が可能な最新サラウンドフォーマット Dolby Atmos のデモを実演いたします。立体的な音響をゲームで活用するヒントになさって下さい。また、HDR 技術である Dolby Vision をゲームで活用した事例のデモも予定しております。デモ時間毎に予約者優先でデモを実施いたしますので、ご体験希望の方は事前予約することをお勧めいたします。 22 日 (水) と 23 日 (木) の 2 日間だけのデモ実施ですので、体験希望の際はご注意ください。</p>
<p>3F 42 ASUS</p>  <p>JOLED の RGB 印刷方式有機 EL 技術を採用した HDR 4K 解像度のプロフェッショナル向け 21.6 インチポータブル「ProArt PQ22UC」と世界初の DisplayHDR 1000 認証を受け、G-Sync HDR と、4K 144Hz に対応したゲーミングモニター「ROG Swift PG27UQ」を発売前に体験いただけます。</p>	<p>4F 422 「ANUBIS ZONE OF THE ENDERS:MYRS」 Dolby Atmos 体験試聴室 ※場所は 15 ページの会場全体図を参照</p>  <p>ANUBIS ZONE OF THE ENDERS:MYRS (発売元: コナミデジタルエンタテインメント) の、Dolby Atmos で出力されるサウンドを、より意図した形でお聴きいただける展示ブースです。 ※ 24 日 (金) 限定のデモ実施ですので、体験希望の際はご注意ください。</p>
<p>3F 43 転職ドラフト</p>  <p>転職ドラフトはエンジニア向け転職サイトです。 企業からのスカウト (指名) 時に【年収】と【任せたい仕事】が提示される年収先出しのサービスとなっています。 ブースではサイトのご説明や各種ステッカー、当たり付きのガチャガチャをご用意しております！ 当たりくじを引くのはあなたかもしれない！！ セッションの合間にぜひ一度ブースまで遊びに来て下さい！</p>	

スケジュール
会場全体図
基調講演
セッション
海外招待
ミニセッション
エンタテインメント
プロダクション
ビジュアルアート
ビジネス&プロデューサー
サウンド
ゲームデザイン
アカデミック
基調技術
エンタテインメント
展示コーナー
AWARDS



大乱闘 スマッシュブラザーズ SPECIAL

12.7金開幕 希望小売価格 **7,200円** (税別)

任天堂ホームページや公式ツイッターで新情報を随時発信!
@SmashBrosJP

CEDEC AWARDS 2018

CEDEC AWARDS は、コンピュータエンターテインメント開発の進歩へ顕著な功績のあった技術にフォーカスし、技術面から開発者の功績を称え表彰することで、開発技術の普及・啓蒙と産業の発展を目指しています。今年も、昨年度 CEDEC における聴講者アンケート結果上位者の方々で構成される「CEDEC AWARDS ノミネーション委員会」を組織、CEDEC 運営委員会とともに協議し優秀賞（最優秀賞ノミネート）を決定いたしました。これらの優秀賞の中から 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。
※本賞はゲームタイトルそのものでなく、そこに用いられている技術を対象とし、技術面から開発者の仕事を称える賞です。

最優秀賞の投票受付中!

<https://2018.cedec.cesa.or.jp/mypage/login>

※最優秀賞への投票は受講申込後にマイページから

投票は
8月22日(水)
19時まで!

投票いただいた方の中から抽選で3名様に「CEDEC 2019 レギュラーパス (ディスカウントコードを発行)」をプレゼントいたします。
※当選された方には後日事務局よりメールにてご連絡いたします。



特別賞



鈴木 裕氏

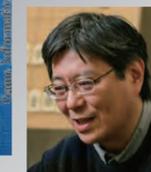
受賞理由

鈴木氏はクリエイターとして、アーケードゲームにおいては「ハンクオン」「アフターバーナー」等の体感ゲームをはじめ、3DCG ハードウェアによる対戦格闘ゲーム「バーチャファイター」を開発するなど、革新的なアイデアで大ヒット作を数多く生み出してきた。さらに家庭用ゲームにおいては、「シミュム」でオープンワールドの先駆けとも言えるスタイルのゲーム制作に取り組み、ゲーム開発における技術革新に多大な影響を与えてきた。そのキャリアを通じてパイオニアとしてゲームの新たな可能性を切り開いてきた氏の功績は世界的にも高い評価を受けている。

著述賞



ゲーム情報学概論 - ゲームを切り拓く人工知能 -
発行：コロナ社



伊藤 毅志氏



保木 邦仁氏



三宅 陽一郎氏

受賞理由

この本を読むと、コンピュータゲームと AI の関係は深く、AI がゲームシステムの根幹であることを再認識させられる。ゲーム作りをやさしく解説している本が多い中、本書で書かれている内容は決して簡単ではないが、何度も繰り返し読む、引用されている資料にあたる、数式やプログラムを手を動かして確認することで知識として身につけることができる。また、曖昧になりがちなゲームデザインに対しても、構成する重要な要素を技術的な視点から丁寧に解説しており、エンジニアだけではなく、ゲームデザイナーにも是非手にとってもらいたい。ゲームクリエイターにとっては必読の一冊である。

CEDEC AWARDS 2018 ノミネーション委員会

(五十音順)

エンジニアリング部門

責任者	星野 健一	CEDEC 運営委員会
世話人	佐藤 良	CEDEC 運営委員会
世話人	堀口 真司	CEDEC 運営委員会
委員	阪上 直樹	株式会社セガゲームス
委員	田中 政伸	株式会社ジェン・デザイン
委員	中川 展男	株式会社ポリフォニー・デジタル
委員	西田 綾佑	グリー株式会社

ゲームデザイン部門

責任者	山田 倫之	CEDEC 運営委員会
世話人	遠藤 雅伸	CEDEC 運営委員会
世話人	山口 誠	CEDEC 運営委員会
委員	神谷 聖子	グリー株式会社
委員	徳岡 正肇	有限会社アトリエサード
委員	松崎 悠紀	株式会社カブコン
委員	水野 勇太	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	麓 一博	CEDEC 運営委員会
世話人	櫻井 慶子	CEDEC 運営委員会
委員	岩淵 栄太郎	株式会社スクウェア・エニックス
委員	ルカシオスシノブドヘッド	あまた株式会社
委員	松岡 翼	株式会社 Cygames
委員	山口 孝明	プラチナゲームズ株式会社

サウンド部門

責任者	増野 宏之	CEDEC 運営委員会
世話人	岸 智也	CEDEC 運営委員会
委員	牛島 正人	Sonologic-Design, Audiokinetic 株式会社
委員	木幡 周治	プラチナゲームズ株式会社
委員	田中 佳吾	株式会社バンダイナムコスタジオ
委員	中島 健太郎	株式会社カブコン

発表授賞式

日時:8月23日(木)17:50より 会場:メインホール

<https://2018.cedec.cesa.or.jp/event/awards>



～ JAGMO スペシャル木管五重奏団による生演奏が式典を盛り上げます ～

演奏予定楽曲:『ボロボロクロス物語』より「ビエトロの旅立ち」/『ICO』より「ICO-You were there-」/『アークザラッドII』より「エルクのテーマ」/『MOTHER2』より「摩天楼に抱かれて」

プラチナスポンサー



ゴールドスポンサー



これらの優秀賞の中から、CEDEC受賞者・講演者の投票により栄えある最優秀賞が決定いたします。
受賞者は8月23日(木)17:50からの発表授賞式にて発表いたします。

最優秀賞の投票受付中(8/22(水)19:00まで)
投票はこちら▶<https://2018.cedec.cesa.or.jp/mypage/login>

優秀賞

エンジニアリング
Engineering

デファクトスタンダードなCIツールとして、ゲーム開発の自動化に貢献

Jenkins プロジェクト

ゲームのプラットフォームやOSに依存せず活用できるため、CI(継続的インテグレーション)ツールの業界標準となっている。自動化でゲーム開発環境の基盤を支えている点を評価。

大規模プロジェクトにおける開発環境のあり方を提示

「ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド」開発チーム (任天堂株式会社)

ゼルダエディタにタスク管理機能を集約することで、大規模プロジェクトの運営を開発環境から下支えた事例を公開した。その取り組みを評価。

新しいクリーチャーの表現に用いられたプロシージャルアニメーション技術

INSIDE 開発チーム (PLAYDEAD)

終盤に登場するクリーチャーのプロシージャルアニメーション表現において、誰も見たことが無いキャラクターを全く新しいアイデアを用いて、かつ高い完成度で実現した点を評価。

他社とのコラボレーション、積極的な情報公開も高く評価

「Decima」エンジン 開発チーム (Guerrilla Games)

AAAタイトルにおける高度なグラフィックス表現だけでなく、プロシージャルなワークフローや高度なインハウスツール、コジマプロダクションとのコラボレーション、積極的な情報公開を高く評価。

プロシージャルワークフロー、近年のビデオゲーム向けの取り組みを高く評価

Houdini 開発チーム (SideFX)

プロシージャルワークフローで長年に渡りCG制作現場を支えてきていることに加え、Game Development Toolsetの提供など近年のビデオゲーム向けの取り組みも高く評価。

優秀賞

ビジュアル・アーツ
Visual Arts

全世界を魅了するバーチャルYouTuber

「キズナアイ」サポートチーム (upd8/森倉円:キャラクターデザイン、Tda:モデリング監修、トミタケ:3Dモデル)

インタラクティブな3D技術と、可愛い見た目がマッチングして、多くの人を魅了するエンターテインメントとして成功している。バーチャルYouTuberという新しいエンターテインメントを確立した功績を評価。

少数精鋭でリアルかつユニークな世界観を高いレベルで表現

「Hellblade: Senua's Sacrifice」開発チーム (Ninja Theory Ltd)

特殊な精神状態というテーマを北欧神話をモチーフとした幻想的な世界観で巧みに表現しており、ゲームアートの可能性を押し広げた。また、それを少ないスタッフで高レベルに実現した開発体制も評価。

ゲームとフラットデザインの融合による革新的なUIデザイン

「NieR:Automata」UIデザインチーム (プロデューズ:株式会社スクウェア・エニックス、開発:プラチナゲームズ株式会社)

ベースにフラットデザインを用い、アニメーションや実在感にこだわりながら無機質な世界観の補強に成功し、より没入感を感じさせるUIデザインを設計した点を評価。細部まで計算されたデザインにより、ゲーム内のUIデザインの可能性を広げた。

海外レトロアニメ調を完璧に表現

「Cuphead」開発チーム (Studio MDHR)

昔の海外アニメ表現のキャラクターデザイン、動きのこだわりやディテールをアナログしかできない手法を用いて完璧にゲームで再現。ゲームではあまりみだことの無いビジュアルを高く評価。

原作アニメをゲームで再現。アニメ3Dビジュアルの完成形

「DRAGONBALL FighterZ」開発チーム (発売元:株式会社バンダイナムコエンターテインメント、開発:アーケシステムワーク株式会社(株式会社バンダイナムコエンターテインメント) ©パードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.)

キャラクターのトゥーンシェーディングやアニメエフェクト表現で原作の雰囲気を守り、更にダイナミックなカメラワークやアニメーションでより一段とアニメルックのクオリティを高めている。

優秀賞

ゲームデザイン
Game Design

ロケーションVRに体性感覚を応用

「株式会社ハシラス」VR開発チーム (株式会社ハシラス)

日本における今後のVR発展において、ロケーションVRによる活性化が期待される中で、オペレータによる直接操作により、体性感覚の刺激を最大限に生かし、低コストで満足度の高いVRコンテンツを制作するなど、様々なVRコンテンツに挑戦している点を評価。

キャラクターとの関わりの新表現

「囚われのバルマ」開発チーム (株式会社カプコン)

従来のADVゲームキャラクターとの好感度を高めていくデザインとは異なり、キャラクターと徐々にコミュニケーションを深めていくことで、キャラクターとの関わりで温度を与えた。さらにそれを、スマートフォンという制限のあるハードを逆手にとるような画面表現や世界観、UIで行ったゲームデザインは秀逸。

現実に拡張するキャラクター

「AR performers」開発チーム (株式会社ユークス)

ARというプレゼンスが高まる技術に、さらにモーションアクターとボイスアクターにより、キャラクターをリアルタイムに演技をさせることで、卓越したプレゼンスを実現した。ライブにおけるリズムゲームの報酬としてキャラクターとインタラクションできるというデザインは画期的なものであり、現在盛り上がりを見せているVirtual YouTuberとゲームの接続に対する可能性も感じさせる点も評価。

JRPGナラティブの進化系

「ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて」開発チーム (株式会社スクウェア・エニックス)

ふっかつのじゅもんや2Dドットモードなどで「原点回帰」を色濃く感じさせる一方で、プレイヤーに起きた出来事を通じて深い体験を与えるナラティブの進化を感じる。また同一タイトルでありながら異なるハードで異なるゲーム体験をできる点も評価。

プレイヤーの協調を促すメカニクスデザイン

「スプラトゥーン2」開発チーム (任天堂株式会社)

相手に依存しない塗るという行為で勝敗が決まる、という決定的なゲームデザインはそのままに、今作ではオンライン対戦モードでの必要資源をCoopモードで稼がせることで、さらにライトユーザーへオンラインTPSを押し広げるデザインを実現した。またアップデートで異なるルールやステージを追加しつつも、武器のバランスを大きく崩壊させないデザイン力もまた評価すべきものである。

優秀賞

サウンド
Sound

徹底した生音へのこだわりと、サウンドデザインによる没入感の構築

「モンスターハンター:ワールド」サウンド開発チーム (株式会社カプコン)

一言ごとの生音への高いこだわり。リアリティにこだわって収録・制作された環境音、モンスターの息遣い、SEとBGMのダイナミックなミックスバランス、ユーザーの感情に沿うようなインタラクティブミュージックなど、モンスターハンターの生態系を構築する没入感の高いサウンドを評価。

直感的な演奏感と高い自由度を兼ね備えた斬新な音楽ゲームの実現

「がるメタル！」開発チーム (企画・プロデューズ: DMM GAMES / 開発・ディレクション: ナウプロダクション) (合同会社 DMM GAMES、株式会社ナウプロダクション)

コントローラーをドラムスティックに見立てて振るだけという直感的な操作と、譜面が存在せず自由に演奏したリズムパターンの組み合わせを得意とする仕組みを融合し、斬新で本格的な音楽ゲームとしてまとめ上げた技術を評価。

丁寧に作りこまれた完成度の高い多彩なサウンド演出

「スーパーマリオ オデッセイ」開発チーム (任天堂株式会社)

シリーズ最新作において新たに実験的なサウンド演出に挑戦し、ユーザーをワクワクさせるインタラクティブ性を随所に仕込んだ丁寧なサウンドを高く評価。印象に残るバラエティに富んだ楽曲と効果音演出を通して全体的なまとまりの良さを両立している点も評価。

体系化されてこなかったゲームサウンド教育プログラムの開発、教材資料の無償提供

audiokinetic, Robert Brock 氏 (audiokinetic, Conservatory of Recording Arts and Sciences)

学問としてゲームサウンドを捉え、現在のゲームサウンド開発に必要な基礎知識を学べる教育プログラムを開発。オーディオミドルウェア Wwise (ワイズ) を使用した教材資料を無償提供し、ゲームサウンド教育の発展に貢献している点を評価。

独特な世界観をオシャレにまとめた楽曲とサウンドデザイン

「ペルソナ5」サウンドチーム (株式会社アトラス)

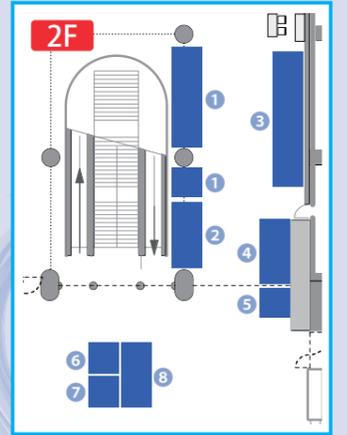
独自の世界観をオシャレに彩る楽曲は個性的で耳に残るだけでなく、サウンドデザイン全体で随所にこだわりが見える点を評価。

スケジュール
会場全体図
基盤技術
海外招待
セッション
スポンサーセッション
エンタテインメント
プロダクション
ビジュアルアート
ビジネス&プロデュース
サウンド
ゲームデザイン
アカデミック
基盤技術
エンタテインメント
展示コーナー
AWARDS

CEDEC 書房

(場所：会議センター2F)

コンピュータエンターテインメントの更なる開発方向上において、優れた技術書の存在と活用は不可欠です。CEDEC 書房は、大勢の開発者が集う CEDEC に優れた技術書の集積を行い、開発者の方々がこれに触れる機会を設けることが目的です。技術書の版元が出店いたしますので、各社の的確な選定による一押しの書籍を、実際に手にとってご覧いただきながらご購入いただけます。また、書籍の編集者や時には著者の方と直接意見交換できる機会でもあります。ぜひお立ち寄り下さい。



1 株式会社ボーンデジタル



唯一の CG 業界誌「CGWORLD」をはじめ、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、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デジタル、アナログの枠を超えて豊富に取り揃えております。恒例となりました「ゲームグラフィックス」の先行販売も行います。是非とも足を運んでみてください。

2 SBクリエイティブ株式会社



ゲーム月刊誌などを発行していた出版社として、ゲームに関連する専門書から読み物、人気タイトルから貴重な僅少本、新書まで、様々な書籍を取り揃え、皆様のニーズにお応えします。あの激割引本も再び、また購入特典なども用意して、昨年同様の大変お得な会場限定価格で販売いたします。ぜひ、お気軽にお立ち寄りください。暑さに負けない熱い皆様のお越しをお待ちしております！

3 株式会社オライリー・ジャパン



エンジニア・プログラマの皆さまに役立つ技術情報を出版するオライリー・ジャパンは、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。会場では、ゲーム開発関連の最新刊をはじめ『UnityによるARゲーム開発』、『ゲーム開発者のためのAI入門』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リジナルグッズもプレゼントいたします！

4 株式会社翔泳社



翔泳社のブースでは、ゲーム開発の技術書、スマホアプリ開発の技術書、3Dグラフィックスやキャラクターイラストなどのクリエイター向け書籍を豊富に取り揃え、会場特別価格でご提供いたします。ぜひお気軽にお立ち寄りくださいませ。書籍編集者が店頭にて、皆様のお越しを心よりお待ちしております。

5 オイंकゲームズ



究極までシンプルにしたソーシャルゲームとも言えるアナログゲームは、ゲームのプロトタイプにも最適です。オイंकゲームズのベストセラー「海底探検」や「ナインマイル」をはじめ、2人から最大10人まで遊べるゲームを、CEDEC 特価 2,000円で販売します。CEDEC での空き時間に、友人や同僚と遊べるアナログゲームはいかがですか？

6 CG-ARTS



CG-ARTS は、CG-ARTS 検定や関連書籍の出版、学生向けのコンテストなどを開催しております。今回は、CG-ARTS が出版している教科書・公式問題集を展示・販売いたします。クリエイター向けの「デジタル映像表現」、エンジニア向けの「コンピュータグラフィックス」「デジタル画像処理」が特にお勧めです！ぜひお手に取ってご覧ください！

7 株式会社 コロナ社



コロナ社が出版する人工知能・機械学習などの専門書籍を多数取り揃え、CEDEC 特別価格にて販売いたします。23日(木)に CEDEC AWARDS 2018 著述賞受賞「ゲーム情報学概論」の著者伊藤毅志さん、保木邦人さん、三宅陽一郎さんのサイン会を行う予定です。皆様ぜひお立ち寄りください。

8 インプレス/MdN



インプレス・MdN のブースでは、ゲームプログラミングやソフトウェア開発、キャラクター制作&描画、3Dグラフィックス関連書籍などを「CEDEC 特別価格」にて販売します。もちろん、今話題の人工知能(AI)、機械学習、ディープラーニング、Python 関連書籍も多数取り揃えております。また、今年は新刊書籍を先行販売予定です！！ぜひ、お立ち寄り下さいませ！



STUDIO ISTOLIA™

スクウェア・エニックス・グループ「スタジオイストリア」

新規RPG開発スタッフ 大規模募集!

「グラフィックスタッフ」「プログラムスタッフ」等

日本の独特の文化から生み出されるコンテンツ表現を最大の強みにし、

日本から世界へ送り出すファンタジーの世界。

新アニメティックRPGを共に開発する仲間を募集します。



詳細はこちら！

<http://www.studioistolia.com>

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



(8月10日現在、社名/媒体名 アルファベット順)



FGOを支える プロジェクトマネージャー募集。

FGO PROJECTは『Fate/Grand Order』というゲームをスマートフォンを中心に、アーケードやボードゲームなどさまざまなプロジェクトに展開しています。私たちディライトワークスは、もっともっとFGOの可能性を広げていきたいと考えています。そこで、開発現場を支えてくれるプロジェクトマネージャーを募集します。タスクやスケジュールの管理からクリエイターのサポートまで。開発現場のパフォーマンスを100%以上に引き出していく仕事です。エネルギーあふれる方のご応募をお待ちしています。

詳しくはこちら



誰かに、じぶんに、ワクワクを。

