



共に世界へ

Program Guide

Breakthrough
to Excellence

CEDEC

Computer Entertainment Developers Conference

2017

会期：2017年8月30日(水)～9月1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/>



ハイエンドゲーム開発スタッフ募集

プログラマー/3DCGアーティスト/ゲームデザイナー

株式会社Cygames 東京都渋谷区南平台町16番17号 住友不動産渋谷ガーデンタワー15階 © Cygames, Inc.

募集要項の詳細及び
エントリーはコチラから



<https://cygames.co.jp/recruit/aaa/>

| 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



高品質 VR システム

クリスティ・デジタル・システムズは、世界のシネマ業界が認めた最上位プロジェクターメーカーで、様々な高品質ビジュアル・ソリューション/システムインテグレーションサービスをご提供いたします。

HoloStage4K 完全没入型 CAVE



3D 対応 4K 解像度プロジェクター
Christie Mirage 304K
(30,000 ルーメン 4K 解像度)



様々なサイズ、
構成のスクリーン



ART
光学式 MOCAP システム



ハイエンド
グラフィックス WS



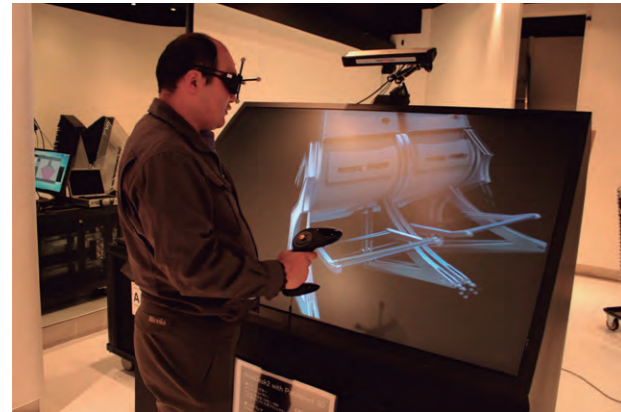
3D 対応小型プロジェクター
Christie Mirage WQ-L
(800 ルーメン LED WQXGA 解像度)



ART SMARTTRACK
光学式 MOCAP システム



HoloDesk2 1面デスクトップ型 VR システム



Captiva 3D 1面スクリーン型 VR システム



超短焦点レーザープロジェクター
Christie Captiva DHD400S
(3,100 ルーメンレーザー FullHD 解像度)



CHRISTIE®

クリスティ・デジタル・システムズ 日本支社
〒135-0063 東京都江東区有明 3-7-26 有明フロンティアビル A 棟
TEL : 03-3599-7481 FAX : 03-3599-7482
<http://www.christie.jp>

※クリスティ・デジタル・システムズは、ウシオ電機株式会社/ウシオアメリカの100%子会社です。

開催のご挨拶

主催



岡村 秀樹

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 2017 のテーマは「Breakthrough to Excellence!」です。

我々の業界は世の中から常に新しいものを期待されます。その中で CEDEC が変わらず伝えたいキーワードが「チャレンジ精神<新しい事に挑戦しようとする気概を持つ!>です。新しいものができても、さらにその上を目指す気概がなければ進歩はありません。今年はこれを「Breakthrough」という言葉で表現し、CEDEC 2017 のテーマとしました。

家庭用ゲーム機・スマートフォン等のプラットフォームの進化はもとより、VR (仮想現実) や AR (拡張現実) のシステムを採用したゲームコンテンツ、サービス等が次々と生み出されています。さらには AI (人工知能) を活用して起きるイノベーション等、コンピュータエンターテインメントを取り巻く技術の進化は留まるところをありません。

コンピュータエンターテインメントの世界はこれらが組み合わさることで全く新しいユーザー体験を生み出し、それがパラダイムシフトを起して全世界に伝播していく可能性を秘めています。

セッションでの講演者、展示者、受講者、CEDEC に参加する全ての人が、お互いの殻を破り、互いに刺激し合う絶好の機会となることを心より期待しております。

後援



山田 仁

経済産業省 商務情報政策局 コンテンツ産業課 課長

今年も、CEDEC 2017 が盛大に開催されますことをお慶び申し上げます。

日本のコンテンツは「クールジャパン」として海外からも大変な注目を浴びています。政府では、日本の文化や魅力を世界に伝えるクールジャパン戦略の一環として、様々なコンテンツの海外展開を強力に推進している中で、特にゲームは世界中の人々に広く親しまれ、高い評価を受けております。

近年は、VR (Virtual Reality) や AR (Augmented Reality) といった最新技術が飛躍的な進歩を遂げ、それぞれの特徴を活かしたより高い次元の臨場感溢れるゲームコンテンツが創出されています。このような状況の中で、CEDEC2017 に集う開発者の皆様の手により、今後も様々な分野の技術を活用した新たなコンテンツが創出されることでしょう。

経済産業省では、第四次産業革命 (IoT、AI、ビッグデータなど) を踏まえ、多様な人、組織、技術等がつながり、新たな付加価値を創出する Connected Industries を強力に推進しております。コンピュータエンターテインメント産業におかれましても、これまで培ってきた高度な技術を生かして様々な産業と広く連携し、更なる発展に繋がることを期待しております。

CEDEC のご成功と、コンピュータエンターテインメント産業の更なるご発展を心よりお祈り申し上げます。

後援



林 文子

横浜市長

この度、CEDEC 2017 が盛大に開催されますことを、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いたコンピュータエンターテインメント産業に関わる皆様を、373 万人の横浜市民を代表し歓迎いたします。また、CEDEC の横浜開催が今回で9回目となり、横浜の夏の恒例行事として定着しておりますことに、厚く御礼申し上げます。

コンピュータエンターテインメントを取り巻く環境は常に進化しています。昨今では、AI のイノベーションが目覚ましく、コンピュータエンターテインメントの世界でも様々な活用が検討されています。CEDEC 2017 では数多くのセッションで AI の話題が取り上げられ、参加される方々の間で熱い議論が交わされることと存じます。

CEDEC 2017 のテーマである「Breakthrough to Excellence!」は、進化や変化が常に必要とされる時代でも、CEDEC が変わらず伝えたいメッセージである「チャレンジ精神」<新しい事に挑戦しようとする気概を持つ!>というキーワードを表現したのもであると同いました。

参加者の皆様の「チャレンジ精神」で、日本のコンピュータエンターテインメント産業が更にご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
マニフェスト発表
セッション
エンタテインメント
プロダクション
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
セッション
展示コーナー
AWARDS

■ CEDEC 運営委員会		
CEDEC 2017における運営の基本方針決定、および企画・管理・運営・収支を統括します。運営委員会はCESA 技術委員からのメンバー、アドバイザー、事務局にて構成し、必要に応じてワーキンググループを設置して推進します。		
委員長	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
	南野 真太郎	株式会社 Cygames
	中西 哲一	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
	鶴谷 武親	ポリゴンマジック株式会社
	植原 一充	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
■ 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
	佐藤 良	
	堀口 真司	グリー株式会社
	津田 順平	株式会社コーエーテクモゲームス
プロダクション	Remi Driancourt	株式会社スクウェア・エニックス
	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	粉川 貴至	株式会社セガゲームス
	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
	金久保 哲也	株式会社バンダイナムコスタジオ
サウンド	増野 宏之 (主担当)	株式会社CRI・ミドルウェア
	中條 謙自	株式会社 ATTIC INC.
	中西 哲一	株式会社バンダイナムコスタジオ
ゲームデザイン	山田 倫之 (主担当)	株式会社カプコン
	遠藤 雅伸	東京工芸大学
	山口 誠	株式会社ディー・エヌ・エー
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
	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
アカデミック・基盤技術	三上 浩司 (主担当)	東京工科大学
	嶋海 拓志	東京大学
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
	土田 善紀	株式会社スクウェア・エニックス
■ 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	金尾 卓文	日本マイクロソフト株式会社
	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		
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	マッチロック株式会社
メンバー	嶋森 由香	株式会社CRI・ミドルウェア
	小高 輝真	株式会社ウェブテクノロジー
■ 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	植原 一充	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
メンバー	粉川 貴至	株式会社セガゲームス
	堀口 真司	グリー株式会社
■ 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	古賀 豊	株式会社コーエーテクモゲームス
	金久保 哲也	株式会社バンダイナムコスタジオ
	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
	鶴木 健栄	日本マイクロソフト株式会社
	門脇 宏	株式会社ディー・エヌ・エー
	岸 智也	株式会社カプコン
	小谷 浩之	株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント
	小林 貴樹	株式会社スマイルブーム
	櫻井 農子	グリー株式会社
	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
	薬瀬 洋平	Unity Technologies Japan

所属は、原則として2017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

- 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。
- 受講バ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バス

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、協賛社から受講バスの提示を求められる場合がございます。協賛社が受講バ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。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。

■ セッション中の撮影、SNS 投稿

- 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 #CEDEC2017 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出し公開等は、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控え頂きますよう、お願いいたします。

SSID: UnityBooth-de-Tshirt-GET 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

- レギュラーバスまたはタイムシフトバスをお申込み頂いた方にご利用いただけます。
- デイリーバス、エキスポ&スポンサーバス、エキスポバ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バスをお申し込み下さい。(販売は9月1日19時まで)
- タイムシフト配信の視聴期間は8月31日午前10時から9月9日午前0時までとなります。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9月4日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30日(水)

- 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。

■ プラチナスponsor



8月31日(木)

- CEDEC AWARDS 2017** (17:50~19:15) 会場：メインホール
 - 最優秀賞の投票を8月30日(水)19時まで受付中です。
 - <https://cedec.cesa.or.jp/2017/aw/users/>

■ プラチナスponsor



■ ゴールドスponsor

- 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30日(水)・31日(木)の9時15分より
 - 2F 総合受付にて販売いたします。

■ プラチナスponsor



UNREAL ENGINE

Session schedule table for August 30 (Wednesday) with columns for session title, speaker name, and venue. Includes sessions from 9:45-11:05 to 14:50-15:50, featuring speakers like 川原 礫, 松岡 貴之, and 岸 智也.

Session schedule table for August 30 (Wednesday) with columns for session title, speaker name, and venue. Includes sessions from 14:50-15:50 to 17:50-18:50, featuring speakers like 津田 良太郎, 山崎 博之, and 森田 玄人.

Legend for session types and difficulty levels. Includes icons for 基調講演 (Main Lecture), エンジニアリング (Engineering), プロダクション (Production), ビジュアルアーツ (Visual Arts), etc., and a difficulty scale from 甘口 (Mild) to 激辛 (Spicy).

Welcome Reception (Speakers Only) information. Includes the date and time (8月30日 (水) 19:15~21:15), location (世界のパール博物館 ランドマークプラザ ドックヤードガーデン B2F), and the SPARK logo.

Table with columns: Session Title, Speaker Name, Session Venue. Rows include sessions like 'ゲーム開発マニアックス' (10:00-11:00), 'ゼルダの伝説 プレス オブ ザ ワイルド' (11:20-12:20), 'ゼルダの伝説 プレス オブ ザ ワイルド' (13:30-14:30), 'ゼルダの伝説 プレス オブ ザ ワイルド' (17:00-17:25), 'ゼルダの伝説 プレス オブ ザ ワイルド' (17:50-19:15).

Table with columns: Session Title, Speaker Name, Session Venue. Rows include sessions like '映像・ゲーム・ゲーム関連などのマルチメディアエンターテインメント産業' (13:30-13:55), 'はじめてスマホに触れるシニア世代のゲーム事情' (14:00-14:25), 'ゼルダの伝説 プレス オブ ザ ワイルド' (14:50-15:50), 'パフォーマンスをあげて、より多くのゲームプレイを' (15:20-15:45), 'ワークショップ' (16:30-17:30), 'PlayCanvasを使って3DモデルをWebへ公開しよう!②' (16:30-16:55), 'ゲームサウンド制作者向けDAWセミナー' (16:30-16:55), 'ゲーム開発経験を生かすライター活動のすすめ' (16:30-16:55), '投影変換行列の操作によるアニメの透視図法の再現' (16:30-16:55), '高品位フォントは、こうして生まれる' (17:00-17:25), '局所的な異方向性と硬さを考慮した高速なキャラクタの二次動作生成の提案' (17:00-17:25), 'CEDEC AWARDS 2017発表授賞式' (17:50-19:15).

Navigation bar with icons for session types: 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・基礎技術), 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, スポンサーセッション, 同時通訳 (英→日), 逐次通訳 (英→日).

Developers' Night event information. Includes Unreal Engine logo, date/time (8/31 19:30-21:30), venue (501+502), and participation fee (5,000 yen/tax included).

	セッションタイトル	講演者名	セッション会場
	9:45~11:05 基調講演		
KN	"GO OUTSIDE! Adventures on foot"	川島 優志・野村 達雄 / Niantic, Inc.	1F メインホール
	11:20~12:20		
ENG	PRD シンギュラリティ - 近い未来のコンピューティング環境が生み出す全く新しい技術革新 - Sponsored by DeNA	齊藤 元章 / 株式会社PEZY Computing	1F メインホール
BP	PRD 一周で爆発した「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～	藤江 清隆・奥村 純 / 株式会社ディー・エヌ・エー	3F 301
AC	BP 診察室でゲームが「処方」される未来へ ～医師の視点からみる「ヘルスケア × ゲーム」の先進事例紹介と展望	鈴木 裕介 / ハイズ株式会社、株式会社HIKARI Lab 藤本 徹 / 東京大学 徳留 和人 / 株式会社スマイルブーム 鈴木 航太 / 慶應義塾大学 精神神経科、株式会社HIKARI Lab 清水 あやこ / 株式会社HIKARI Lab	3F 302
SND	ENG 『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』 ～広大で生き生きとした世界を奏でるオープンエアサウンド～	若井 淑・長田 潤也 / 任天堂株式会社	3F 303
ENG	SECCON 2017 x CEDEC CHALLENGE ゲームクラッキング&チートチャレンジ	愛甲 健二 / LINE株式会社 竹迫 良範 / SECCON実行委員会 白木 光達 / 学生 杉山 俊春 / 株式会社リクルートテクノロジーズ	3F 304
ENG	機械学習向けCGデータの量産手法の検討	佐藤 晶威 / シリコンスタジオ株式会社	3F 311+312
VA	ENG リアルな表情を生み出すテクスチャ表現と、豊かなアニメーションを 生み出すFACSを使用したリギング	岩洲 栄太郎・アデル プエノ・千田 量久 / 株式会社スクウェア・エニックス	5F 501
PRD	ENG 大規模アセット群と、快適なユーザー作業環境に対してのアプローチ	山田 拓海・松田 義昭 / 株式会社カブコン	5F 502
VA	アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレボリューション制作事例 ～理想的な開発環境とPhotoshopを駆使した効率的なUIデザインの手芸～	矢吹 星子・諫山 英世 / 株式会社Cygames	5F 503
BP	ENG シリコンパレー注目VR/AR関連テクノロジーについて	古森 泰・筒井 鉄平 / GREE VR Capital, LLC	5F 511+512
	11:20~12:20 ワークショップ		
VA	[SPARKGEAR体験!] 株式会社スパーク Sponsored by SPARK	岡村 雄一郎 / 株式会社スパーク	5F 513
	11:20~11:45 ショートセッション		
GD	VRゲーム開発の最前線から学ぶデザインパターン	井口 健治 / Oculus	3F 313+314
	11:50~12:15 ショートセッション		
ENG	損害総額年間10億円! ? あなたのアプリも狙われている ～スマホアプリのセキュリティ裏話～	嶋田 健作・嶋田 大輔 / 株式会社オルトプラス	3F 313+314
	13:30~14:30		
VA	ENG レイヤーで描く『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』の世界 ～3Dグラフィックスの裏面と実装～	堂田 卓宏・滝澤 智 / 任天堂株式会社	1F メインホール
ENG	AC ゲームシステムと連動した大規模なコンテンツ・ プロモーションを可能にするサーバサイド技術 Sponsored by Cygames	芦原 栄登士・倉林 修一 / 株式会社Cygames	3F 301
BP	GD 学会をゲームに! 「オーガナイズドゲーム」から得たリアル世界での コミュニケーションと体験のデザイン	築瀬 洋平 / Unity Technologies Japan 嶋海 拓志 / 東京大学	3F 302
SND	PRD ダイアログ プロダクション ワークフロー Dialogue Production Workflow for Games	Tom Hays・ローガン アユミ / Rocket Sound	3F 303
ENG	チートの傾向と対策 ～クライアントサイドのセキュリティ入門!～	末枝 光洋・舛形 謙介 / サイファー・テック株式会社	3F 304
ENG	PRD アマゾンのゲームサービスご存知ですか? GameLiftやAWSとの連携、Lumberyard...要 チェックです!	ロフ オーツ / Amazon Game Services	3F 313+314
VA	モバイル3DアクションRPG「武器よさらば」におけるカットシーン制作事例 ～少人数で効率的に魅せるカットシーン～	萬岡 史浦 / グリー株式会社	5F 501
GD	『GRAVITY DAZE 2』ゲームシナリオ制作: または私は如何にして 心配するのを止めて制限を愛するようになったか	佐藤 直子・ベイリー・エリック / 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	5F 502
ENG	『MONSTER HUNTER: WORLD』のレンダリング技術とGPU最適化の紹介	岩崎 秀介・ウォングサイ キティ / 株式会社カブコン	5F 503
BP	シリコンパレーVR/ARのマーケットトレンド及びビジネスモデル	筒井 鉄平・古森 泰 / GREE VR Capital, LLC	5F 511+512
	13:30~13:55 ショートセッション		
ENG	Mackerelで楽しむパフォーマンスモニタリング	曾根 壯大 / 株式会社はてな	3F 311+312
PRD	優れたエンジニアが集まり継続的に成長する会社にする方法 ～組織を急拡大させる採用育成評価ガイド～	田村 祐樹 / ティライトワークス株式会社	3F 315
	14:00~14:25 ショートセッション		
BP	スマホゲームのカスタマーサポート運用ノウハウセミナー	西山 和人 / 株式会社ラクス	3F 311+312
ENG	Fate/Grand Orderにおける自動リプレイを用いたQA改善への挑戦	瀧下 祥 / ティライトワークス株式会社	3F 315
	14:50~15:50		
GD	今後のゲームデザインに必須な"sense of ○○"とは何か?	遠藤 雅伸 / 東京工芸大学 嶋海 拓志 / 東京大学 小川 浩平 / 大阪大学	1F メインホール
BP	中国のPlayStation®ビジネスとゲーム業界事情 Sponsored by Sony Interactive Entertainment Inc.	梶原 健史 / Sony Interactive Entertainment Shanghai Limited 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	3F 301
PRD	ENG 『MONSTER HUNTER: WORLD』における、製品クオリティを最大化する テクニカルディレクションと、エンジニアの能力を引き出すマネージメント	大井 勇樹 / 株式会社カブコン	3F 302
SND	『映画のようなゲームサウンド』が成功しない本当の理由 FINAL FANTASY XVサウンド制作での事例	菅野 篤 / 株式会社スクウェア・エニックス	3F 303
ENG	AC 他業界から学ぶ要求トレーサビリティへの取り組み方	中川 忠紀 / 株式会社東陽テクノニカ	3F 311+312
ENG	セキュリティだけじゃない! ゲームの開発・保守の全体を可視化して 効率化を進めるSplunk活用実例をご紹介します	池山 邦彦 / Splunk Services Japan	3F 313+314
VA	差別化を意識した、独自グラフィックスエンジンの技術紹介	安藤 隆佑 / 株式会社フロム・ソフトウェア	5F 501
VA	ENG グリムノーツ ～絵本のキャラクターの作り方～	井上 寛之 / 元氣株式会社	5F 502
VA	ENG 『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』 ～エフェクトは「目指す表現」と「膨大な物量」にどう取り組んだか	井上 圭次郎・植田 尚 / 任天堂株式会社	5F 503

	セッションタイトル	講演者名	セッション会場
BP	社員からのフリーランス・法人設立! ～その選択は本当に正しかったのか?～	堂前 嘉樹 / 株式会社ロジカルビート 高井 興 / 税理士法人タカイ会計	5F 511+512
	14:50~15:50 ワークショップ		
ENG	Photon TrueSyncで完全同期のオンラインゲームを作ろう! ③	並木 健太郎・王 必栄(シド)・津田 良太郎 / GMOクラウド株式会社	5F 513
	14:50~15:15 ショートセッション		
ENG	GD 遺伝的アルゴリズムによる人工知能を用いたゲームバランス調整	眞鍋 和子 / 株式会社スクウェア・エニックス	3F 304
VA	PRD VR リアルタイムCGアニメーションの演出・作り方 -VR特有の壁を超えるために-	福田 孝・亀山 あき / グリー株式会社	3F 315
	15:20~15:45 ショートセッション		
ENG	GD キャラクターらしき学習AI: 多数のキャラクターの個性や違いの 可視化によるシナリオライティング支援システム事例	都築 圭太 / 株式会社Cygames	3F 304
PRD	BP 実写VR撮影と編集、実写を扱うアプリの在り方 anywhereVRの場合	阿部 達矢 / 株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント 下村 一樹 / 株式会社ランドスキップ	3F 315
	16:30~17:30		
ENG	AC 意識の統合情報理論	大泉 匡史 / 株式会社アラヤ	1F メインホール
ENG	PlayStation®VRコンテンツ開発情報 Sponsored by Sony Interactive Entertainment Inc.	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	3F 301
PRD	プロダクトマネージャーの仕事術	及川 卓也 / フリーランス	3F 302
AC	ENG HMDの人間工学とその安全で快適な利用に向けて	氏家 弘裕・兵頭 啓一郎・多田 充徳 / 国立研究開発法人 産学技術総合研究所	3F 303
ENG	BP 「開発工数3人月!?」ゲームのバックエンドを「サーバレス」で実現! NCMBの最新事例とその紹介	山本 昇平 / 富士通クラウドテクノロジーズ株式会社 栗田 優輔・青木 仁志 / 株式会社ネストビ	3F 311+312
PRD	PRD 神っているダイアログ(ボイス、台詞)ワークフローの決定版! 劇的工数削減をモバイル、AAA、VR/ARへ。	牛島 正人 / audiokinetic株式会社	3F 313+314
ENG	RE ENGINEでのゲーム開発を支えるMacro(Plug-in)機能の紹介	関野 優樹 / 株式会社カブコン	5F 502
VA	ENG 『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』のUIが目指したこと ～世界に溶け込み、かつ印象的なUI表現	北山 茂寿・長谷 隆広 / 任天堂株式会社	5F 503
BP	GD そのVR企画ホントに上手いくの? プロトの前に考えること、 そして大規模設営の実施まで	藤井 隆之 / DMM.com labo	5F 511+512
	16:30~17:30 ワークショップ		
ENG	PlayCanvasを使って3DモデルをWebへ公開しよう! ③	津田 良太郎・樺 香葉・萩原 竜二 / GMOクラウド株式会社	5F 513
	16:30~16:55 ショートセッション		
ENG	グラフィックデータベースNeo4Jでアセットダウンロードの構成管理と最適化	鈴木 清人 / グリー株式会社	3F 304
GD	高速「体験」を生み出すレベルデザイン ～ソニックフォースの「セット」手法～	神谷 聖子 / 株式会社セガゲームス	3F 315
	17:00~17:25 ショートセッション		
ENG	クラウドの分析システムを活用したアクセスログにもとづく リアルタイム不正ユーザーBANシステム	藤田 貴大 / グリー株式会社	3F 304
GD	ゲームにおける「マップ」のデザイン ～アナログゲームの知見から	徳岡 正肇 / 有限会社アトリエアード	3F 315
	17:50~18:50		
VA	【対談】メカデザインへのこだわり・カードデザインの妙技	大久保 淳二 / 出雲重機 大谷 勇太 / 株式会社ブラネッタ 鹿一博 / 株式会社セガゲームス	1F メインホール
GD	PERACON2017	遠藤 雅伸 / 東京工芸大学 三上 浩司 / 東京工芸大学 馬場 保仁 / 株式会社フリアー 築瀬 洋平 / Unity Technologies Japan	3F 302
ENG	SND VR動画アプリならCRIにおまかせ! -「DMM.com」制作を支えた技術とワークフロー-	増野 宏之・山本 賢一 / 株式会社CRI・ミドルウェア	3F 311+312
VA	Houdini for Technical Artists	多喜 建一・Mike Lyndon / SideFX	3F 313+314
ENG	VA デモンヘンようこそ ～4KBで映像作品を作る技術、およびゲーム開発への応用～	石橋 誠也 / Unity Technologies Japan / Tokyo Demo Fest Julien Guertault / Ctrl-Alt-Test / Tokyo Demo Fest	5F 501
BP	PRD ダカセよ! 大型アップデートによる、売れないゲームの再生術	黒岩 忠嗣・佐藤 裕哉・前田 貴文 / 株式会社アプリポット	5F 502
VA	ENG 壊れ物への取り組み: いかにかベイクを美しく魅せるか! ?	滝 崇海 / 株式会社カブコン	5F 503
ENG	AC 本当にリアルなMixed Realityコンテンツを実現するための技術開発	和泉澤 稔・川上 智弘・石山 英俊 / 株式会社Cygames	5F 511+512
	17:50~18:15 ショートセッション		
ENG	VA SDRの方が魅力的とは言わせない! ～最新タイトルのHDR対応～	田中 王士郎 / 株式会社カブコン	3F 303
ENG	BP 分析業務をブーストするBIツール活用術	竹村 伸太郎 / 株式会社バンダイナムコスタジオ	3F 304
PRD	ゲーム開発者が作るゲーム開発のための教科書 ～ブラウザ、ネイティブ、 コンシューマ全てに共通するゲーム開発技術を書面化するための取り組み～	金井 大 / 株式会社Cygames	3F 315
	18:20~18:45 ショートセッション		
ENG	OSSで構築・運用する、いまどきのデータ分析・可視化システム	伊澤 徹 / 株式会社スクウェア・エニックス	3F 304
PRD	ソフトウェアだんどり - 階層型の計画立案によるプロジェクトマネジメント	今給黎 隆 / 東京工芸大学	3F 315

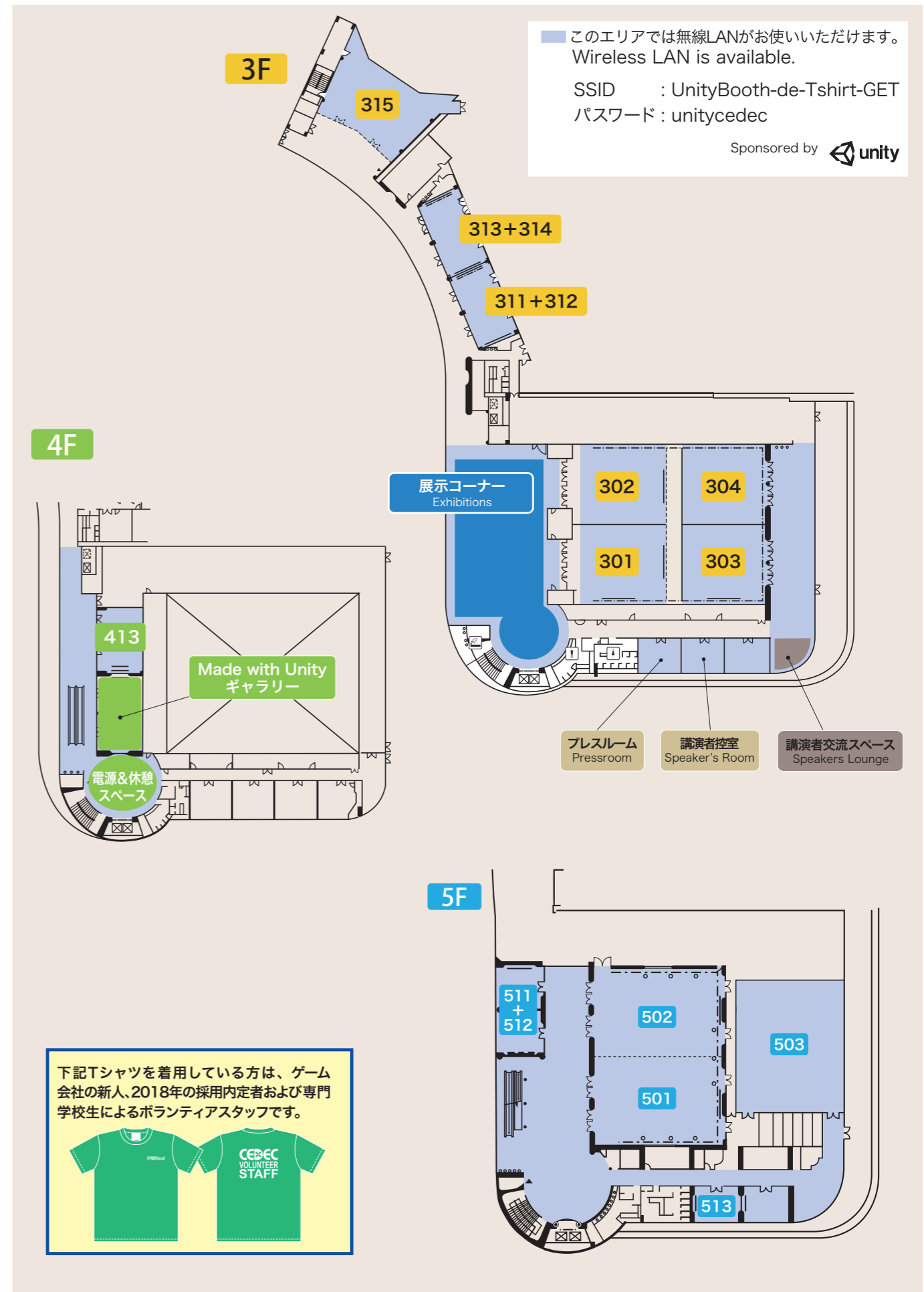
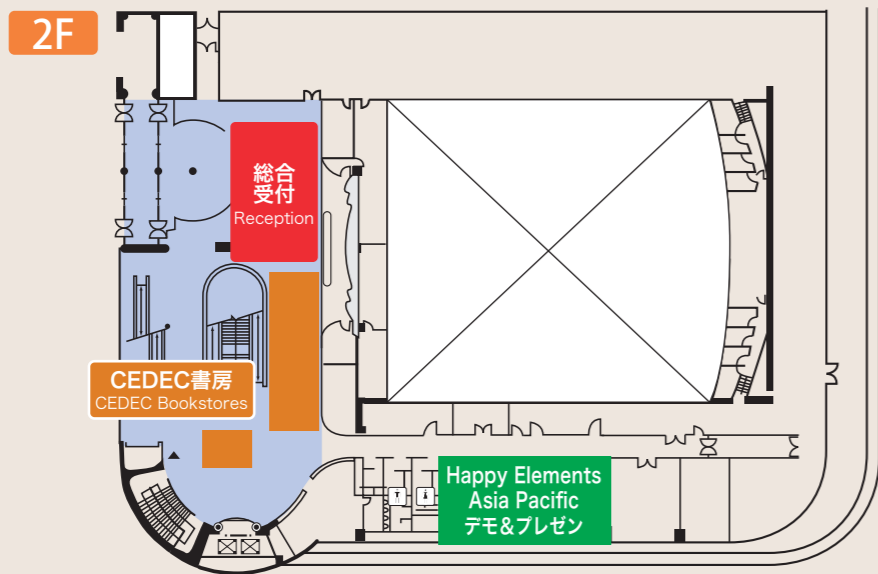
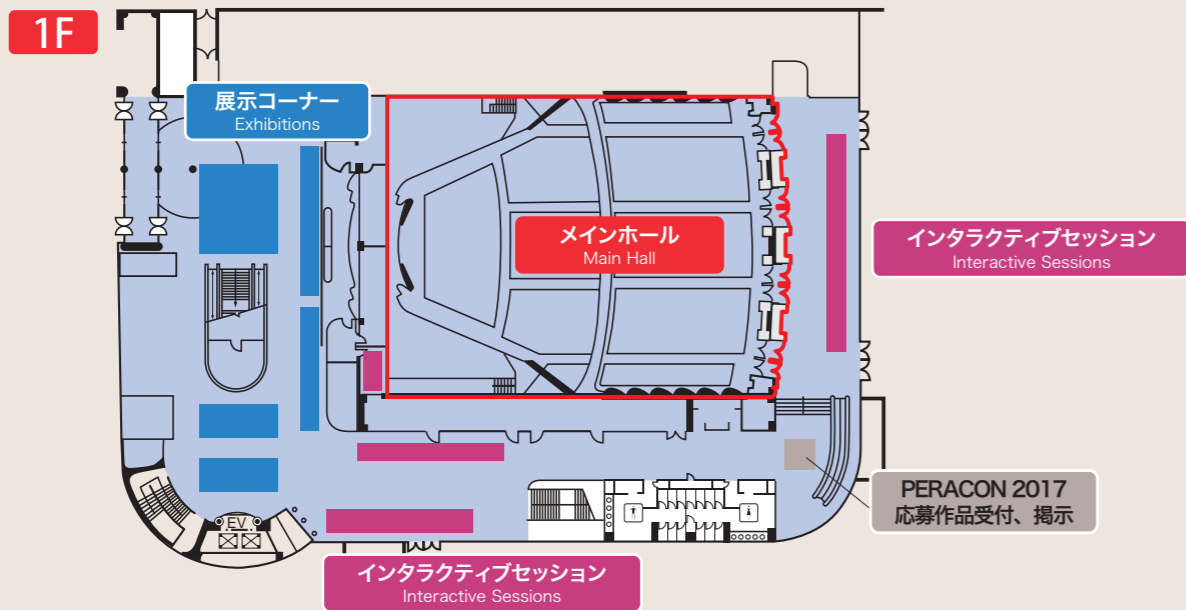
KN 基調講演 ENG エンジニアリング PRD プロダクション VA ビジュアルアーツ BP ビジネス&プロデュース SND サウンド GD ゲームデザイン
AC アカデミック・基礎技術 海外招待セッション collaboration 団体招待セッション PR プラチナスポンサーセッション PR ゴールドスポンサーセッション PR シルバースポンサーセッション
PR スポンサーセッション 同時通訳 (英▶日) 逐次通訳 (英▶日)

難易度 甘口 (学生も楽しめる) 中辛 (この分野の初心者へ) 辛口 (本分野の経験者へ) 激辛 (習得を要する)

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



- 6F ペイブリッジカフェテリア
- 5F セッション会場
- 4F セッション会場、電源&休憩スペース
- 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



- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 海外招待セッション
- マシントピックセッション
- 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&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

APP LOVIN

AppLovin のマーケティングプラットフォームを活用することで、
 広告主はスケール感のあるユーザー獲得を、
 デベロッパーは収益最大化を実現することができます。

 @AppLovin_JP

 www.facebook.com/AppLovinJP

applovin.com/jp

8月30日(水) 9:45~11:05 タイムシフト配信:あり メインホール
**『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。~**



川原 礫
 作家

■プロフィール
 第15回電撃小説大賞《大賞》受賞。2009年2月、受賞作『アクセル・ワールド』にて電撃文庫デビュー。別名義にてオンライン小説も自身のホームページにて発表しており、その作品『ソードアート・オンライン』を2009年4月より電撃文庫から刊行開始。2012年には、両作品がアスキー・メディアワークス創立20周年記念作品としてTVアニメ化されました。また、2014年6月からは新作『絶対ナル孤独者《アイソレータ》』を刊行。デビューから8年で著作は40冊以上におよぶ電撃文庫の人気作家です。

■セッションの内容
 オンライン小説からゲーム、テレビアニメ、映画などへのメディアミックス展開、MMORPGの世界やVR、AIなど最新技術の話題も交えて、ソードアート・オンラインの作者、川原 礫氏が株式会社バンダイナムコエンターテインメントの原田 勝弘氏、二見 鷹介氏との対談形式でお話をさせていただきます。



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

■プロフィール
 早稲田大学卒。
 鉄拳やソウルキャリバーなどのアクションゲーム系のプロジェクトに20年以上携わり、近年はポッ拳などコラボゲームや、サマーレッスンなどVRの研究にも携わる。旧ナムコのゲームエンジンの基礎となっているアニメーション制御システムスクリプトの構築から、ゲーム企画やプロデュース、営業から広報的活動、コミュニティマネージメント、海外マーケティングまで経験業務は多岐に渡る。



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

■プロフィール
 『ソードアート・オンライン』ゲームシリーズプロジェクトを始め、ハイターゲットアニメのゲーム化のプロデュースを多く携わる。

9月1日(金) 9:45~11:05 タイムシフト配信:あり メインホール
“GO OUTSIDE! Adventures on foot”



川島 優志
 Niantic, Inc.
 Director of Asia Pacific operations

■プロフィール
 1976年横浜生まれ。早稲田大学第一文学部中退後、2000年に渡米、ロサンゼルスで起業、デザインプロダクション勤務を経て、2007年にGoogleにウェブマスターとして入社。UIデザインやウェブサイト構築を手がけ、2008年アメリカ人以外では世界で初めてGoogleホリデーロゴ(Doodle)をデザインし、以降多数のロゴをデザイン。2009年よりアジア太平洋地域のウェブチームを統括。2011年よりアメリカGoogle本社にて、ウェブチームのコンシューマープロダクト部門を統括。2013年Google社内スタートアップのNiantic LabsにUX/Visual Artistとして移籍。拡張現実ゲーム「Ingress」のデザイン、「Pokemon GO」プロジェクトの立ち上げなどを手がける。2015年、Googleからのスピンアウトに伴い、Director of operations, Asia (アジア統括本部長)に就任。現在はエグゼクティブ・プロデューサーも兼任している。シリコンバレー在住。

■セッションの内容
 「Adventures on foot (自分の足で歩いて冒険する)」というNianticのミッションは、どうして受け入れられたのか。「Ingress」や「Pokemon GO」の事例やデータ、歴史や舞台裏に触れながら、何が新しくなったのか、世界中でどんな変化が起きたのか、Googleから独立した時が起ったのか、日米がどう協力したのか、Nianticの考えるARとはなんなのか、そしてこれからのこと、また、外国で働くことに関してなどを、“GO OUTSIDE!”というキーワードを通して伝えたいと思います。



野村 達雄
 Niantic, Inc.


■プロフィール
 東京工業大学大学院卒業。2011年にソフトウェアエンジニアとしてGoogle Japanに入社、Googleマップの開発に携わる。2013年に米国Google本社に移籍し、「Pokémon GO」のきっかけとなったエイプリルフール企画『ポケモンチャレンジ』などを手がける。その後、「Ingress」の開発を行うNiantic Labs(現Niantic, Inc.)に移籍し、ゲームディレクターとして「Pokémon GO」の開発を指揮する。

- 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
- エンタメ
- 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
- セッション
- 展示コーナー
- AWARDS

ENG 同時通訳 (英▶日) タイムシフト配信:あり

8月30日(水) 11:20~12:20 セッション 304

ゲームエンジンについて考えるべき重要なこと



ジュリアン・マーセロン
BANDAI NAMCO STUDIOS Inc.
Worldwide Technology Director

■受講スキル
最新のゲームエンジンについての認識を強めたいと思っている経験のあるプログラマー。


■受講者が得られるであろう知見
このセッションから、柔軟な開発パイプラインにサポートされた強力な制作環境をもちながら、最適化されたランタイムのアプローチにつながる重要な要素をより理解することができます。それらを活用する優位性や結果についての考え方を取得することができます。

■セッションの内容
過去の CEDEC のセッションで、ジュリアンは独自のテクノロジーを構築する際に考慮すべき様々なトレンドについて話をしてきました。今回は、最新のゲームエンジンを考えるにあたり、非常に重要だと考えているテクニックについて深堀します。リフレクション、データ・オリエンテッド・デザイン、ジョブ・システム、フレーム並列性、コンポーネント・ベース・システム、RPC コミュニケーション、ツール対ランタイム対リソースの分離、ツールの主要機能、リソース管理機能などについて語ります。さらに、開発パイプライン、テクノロジー QA の視点、テクノロジー開発の管理についても説明し、将来にむけての考えについても語ります。

GD 同時通訳 (英▶日) タイムシフト配信:あり

8月30日(水) 13:30~14:30 セッション 304

ゲームプレイの原動力: レリック・エンターテインメントの例



ジェイソン・バンデンバーク
ArenaNet
Director of Design

■受講スキル
プレイヤーとゲームプレイとの関係について、よりよく理解することに興味のあるゲームデザイナーやプロデューサー。


■受講者が得られるであろう知見
どのようなプレイヤーのモチベーションをゲームのターゲットと設定するか、実際のプロダクションの現場でそのプロセスがどのように作用するのかわかるようになります。

■セッションの内容
Ubisoft で For Honor の開発にかかわった Jason は、2016 年にプレイヤーのモチベーションと趣向を理解するためのモデルとプロセスに関する「The Engines of Play」と題した講演を行いました。その聴衆に Relic Entertainment (レリック・エンターテインメント) のメンバーがいました。そして彼らは、通常おこなうと思われていることを実行したのでした。レリックのメンバーは実際にそのプロセスを自分達のスタジオでの開発に応用してみたのです。翌年、レリックのチームはその結果をジェイソンと共有しました。その結果はジェイソンが Ubisoft の For Honor で得たものと同じでした。このセッションでは「Engines of Play」のプロセスの何がうまくいき、何がうまくいかないのかについて紹介し、皆さんの開発作業にどのように使えるかの明確なテンプレートを提供します。

VA 同時通訳 (英▶日) タイムシフト配信:あり

8月30日(水) 14:50~15:50 セッション 304

Guerrilla Gamesにおけるテクニカルアート



マルテン・ヴァン・ダー・ガーク
Guerrilla Games
Technical Art Director

■受講スキル
テクニカルアート、テクニカルアート・プロセス、ワークフロー、Guerrilla Games のスタジオカルチャーに興味を持っている経験のあるゲーム開発者。

■受講者が得られるであろう知見
Guerrilla Games のスタジオのカルチャーについて、さらにそれが同社の制作するゲームにどのように影響したかについてのインサイトを得ることができます。Horizon Zero Dawn を制作するために使われ、さらに開発された手法にいたるまでのピークについて、Guerrilla Games が Horizon Zero Dawn の制作期間中に学んだ内容など。

■セッションの内容
Guerrilla Games は最近、同社最初のオープン・ワールドゲーム「Horizon Zero Dawn」をリリースしました。それ以前はリニア・シューター・ゲームで構成されていた Killzone のフランチャイズで知られていました。スタジオが Horizon Zero Dawn の制作を開始したとき、Decima エンジンはこれらのリニア・シューターの経験のためには高度に最適化されていましたが、まだオープン・ワールドのゲームを制作するために必要なツールとシステムをサポートするにいたっていませんでした。スタジオがこのような状況においてどのようにテクニカルアートのチャレンジに対応したのか、そして Guerrilla Games のスタジオ文化がそれを可能にするためにどのように重要であったかが紹介されます。これらのソリューションの実用的な例やプロセス進行中の技術とツールの進化についてのインサイトと教訓について学ぶことができます。

PRD **VA** **GD** 同時通訳 (英▶日) タイムシフト配信:あり

8月30日(水) 16:30~17:30 パネルディスカッション 304

パネル: 欧米におけるゲーム開発



ジュリアン・マーセロン
BANDAI NAMCO STUDIOS Inc.
Worldwide Technology Director



ブライアン・ホートン
INFINITY WARD
Creative Director



ジェイソン・バンデンバーク
ArenaNet
Director of Design



アンドレア・フレドリクソン
INSOMNIAC GAMES
Director of Gameplay



マルテン・ヴァン・ダー・ガーク
Guerrilla Games
Technical Art Director



ジェームス・マクラレン
Q-GAMES
Director of Engine Technology

■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識のすべてを把握するためには、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ってもらうこと、開発はどのようなべきかについて異なった見方を持つってもらうこと、最も成功している欧米の開発者がどのような開発作業をしているのかを理解し、真剣に考えてもらうことです。

■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が集まってもらいました。可能な限りのベストな提案やアイデア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、Infinity Ward, ArenaNet/Ubisoft, Guerrilla Games, Insomniac Games のゲーム開発者を招待しました。また、欧米と日本の開発スタイルの両方に精通している Q-Games のスピーカーからはこのセッションに有意義な提案を与えてくれるでしょう。彼らは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リストスピーカー達から学びましょう！彼らは、あなたの知識、情熱、経験を共有してくれることも楽しみに CEDEC に来ている欧米開発者達です。是非、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！

VA 同時通訳 (英▶日) タイムシフト配信:あり

8月31日(木) 11:20~12:20 セッション 304

実在感のあるヒーローづくり



ブライアン・ホートン
INFINITY WARD
Creative Director

■受講スキル
事前の知識を必要とせず、アーティスト、アニメーター、デザイナー、プログラマー、作家など、キャラクターづくりに興味のあるゲーム開発者。


■受講者が得られるであろう知見
ゲームプレイヤーに実在感のあるヒーローを提供したいと希望しているゲーム開発者に、ガイドラインとアプローチのいくつかを提案します。実在感のあるヒーローづくりに役立ついくつかのテクニックとプロセスを得ることができます。

■セッションの内容
このセッションでは、あらゆるスタイルのアートに適用できる実在感のあるヒーロー (英雄) のキャラクターを作り出すプロセスの始めから終わりまでをカバーします。ヒーローとその歴史上の意味を、神話や大衆文化の例を取り上げて説明します。ジョセフ・キャンベル (注: 米国の神話学者) の「ヒーローの旅」を参照して、ヒーローのドラマチックなアーク (注: アーク=弧、話がすすむにつれてヒーローにおける内面的な変化、人間的成長、価値観の変化) と裏話をつくりあげる構造について話をします。ヒーローをビジュアル化するプロセスについて、シルエットから完成したデザインのステップをララ・クロフトや他の例を使い説明します。最後に、才能ある共同制作者、モデラー、アニメーター、俳優たちが、あなたの創造したヒーローに命を吹き込んでくれることの価値について検討します。

ENG 同時通訳 (英▶日) タイムシフト配信:あり

8月31日(木) 13:30~14:30 セッション 304

Starbreeze StudioのVR制作の詳細な体験談



レミ・アルノー
Starbreeze Studios
Chief Architect Officer


■受講スキル
VR ゲームの開発者全般、特に今日と将来の VR の課題を解決する方法に関心を持つプログラマーとリードの皆さんに焦点を当てています。

■受講者が得られるであろう知見
Starbreeze Studio は、ハイエンドの経験を生み出すことを目的として、独自の VR ハードウェアと SDK を開発するゲーム開発者としてユニークな立場にあります。ですから、このセッションで指摘する独自の技術的チャレンジをうんぬんしているわけですが、追跡システム、エンジン開発、VR プレゼンテーション技術、およびゲームデザイン要素など包括的に導入された解決策を提供します。参加者の皆さんは VR についてより多くのことを念入りに学ぶことができ、今日だけでなく将来の仕事へのインスピレーションとなる面白いプログラミングのトリック (仕掛け) にふれることができます。

ENG 同時通訳 (英▶日) タイムシフト配信:あり

8月31日(木) 14:50~15:50 セッション 304

パフォーマンスをあげて、より多くのゲームプレイを



アンドレア・フレドリクソン
INSOMNIAC GAMES
Director of Gameplay

■受講スキル
AMD Jaguar アーキテクチャーの最適化に興味のあるプログラマー。

■受講者が得られるであろう知見
受講者は、AMD Jaguar アーキテクチャーのパフォーマンスを最適化することが何を意味しているのかについて非常に新鮮なアイデアを得ることができます。また、このトークから、SIMD をゲームのコードベースによりよく適用させるための SIMD 裏技のギャラリーについても知るようになります。

■セッションの内容
ゲームタイトルのパフォーマンスを高めることは、より多くのゲームプレイを提供できることを意味しますが、これは Insomniac Games にとっても重要なことです。このセッションでは、AMD Jaguar CPU アーキテクチャーのコードを最適化することについての話をします。高性能を生み出すために書かれたスフィア・データベースを使い、ゲームプレイのスペシャル・キューリーを Insomniac Games でどのように速めているのかについて話します。このようなアドホックなキューリー・メカニズムの開発と Jaguar 上でうまく走らせることの実用的なリードオフについて、さらに、これらのアイデアがゲームプレイやエンジンコードの他の領域にどのように広がるかについて検討します。これらのアイデアをさらに引き出し、よりアクセスしやすくするために、SIMD の裏技を紹介いたします。これらのテクニックを使用する、コードベース内のより多くの場所で SIMD を使用できるようになり、ランタイムのパフォーマンスを大幅に向上させることができます。さらにこのセッションでは、パフォーマンスにとって非常に重要な領域である効率的なキャッシュの使い方のベスト・プラクティス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31日(木) 16:30~17:30 パネルディスカッション 304

パネル: 欧米におけるゲームテクノロジー



ジュリアン・マーセロン
BANDAI NAMCO STUDIOS Inc.
Worldwide Technology Director



アンドレア・フレドリクソン
INSOMNIAC GAMES
Director of Gameplay



レミ・アルノー
Starbreeze Studios
Chief Architect Officer



マルテン・ヴァン・ダー・ガーク
Guerrilla Games
Technical Art Director



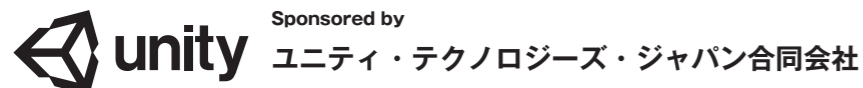
ジェローム・リアー
Q-GAMES
R&D Group Chief

■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・デザイナー、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) で考えてもらい、テクノロジー面でどういることが成りえるかについての考えを新たにもってもらい、成功している欧米のプロデューサーがどのように技術の挑戦にどんなふうにかについて理解し、真剣に考えてもらうことを目的としています。

■セッションの内容
欧米でベストといわれているスタジオの技術開発者が CEDEC のパネル・セッションに登壇することについてどう思いますか? 彼らのスタジオは Starbreeze Studios, Guerrilla Games, Insomniac Game だしたら興味がありますか? 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、彼らが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。クリス・アンドリュウ、アンドレアそしてジェロームはあなたの質問にお答えします。モデレーターは、パネリストを紹介してセッションを開始し、日本のゲーム開発コミュニティが直面しているいくつかの重要なテクノロジーに注目して議論を進め、パネリストのトークとともに、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。


- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 海外招待セッション
- マナー・マナーセッション
- エンジンアリア
- 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
- インフラティブセッション
- 展示コーナー
- AWARDS



ENG PRD タイムシフト配信：なし

8月30日(水) 11:20~12:20 セッション 301

Unityを使ったNintendo Switch™向けのタイトル開発・移植テクニック！！



松岡 貴之
ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社
エンタープライズコンサルティング

■プロフィール
中小や大手のビデオゲーム会社でエンジニアとしてとしてコンソール/モバイルゲーム、ウェブサイトの開発に20年間従事。2016年にユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社に入社、Unityを使用している方向けの技術サポートを担当。

■受講スキル
プログラマー全般
コンソールヘタイトルの移植を検討している方


■得られる知見
Unityを使用して家庭向けゲームを開発する際の注意点
Unityを使用して Nintendo Switch™ 向けの開発をする際の注意点

■セッションの内容
モバイル、コンソール、すべてのプラットフォームから距離感の近い、いま最も勢いのあるゲーム機 Nintendo Switch™ での Unity を用いた開発、移植について解説します。
エクスクルーシブ、ポーティングの両面について、一般的な Unity アプリ開発の手法の中でも特に注意すべき点、どうしても苦勞を強いられる点、あるいはその逆に Unity ならではの簡便さについて紹介します。

ENG PRD タイムシフト配信：あり

8月30日(水) 13:30~14:30 セッション 301

C# Job Systemを使ったUnity流マルチスレッドプログラミング



伊藤 周
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
株式会社セガでアーケードゲーム「頭文字D」「ガンダムカードビルダー」やモバイルゲーム「三国志コンクエスト」を開発。その後Unityに転職し、Unity エバンジェリストとして今に至る。実写インタラクティブ VR コンテンツ「Hiyoshi Jump」や、ドローン操縦シミュレーター「Drone VR」等を開発。現在は空中を飛んで進んでいく VR ゲーム「Spider Racer」開発中。

■受講スキル
プログラマー全般


■得られる知見
C# Job System の概要

■セッションの内容
Unity における C# プログラミングは、今までマルチスレッドを考慮した作りをすることは容易にはできませんでした。
そこで今後の Unity で搭載予定の「C# Job System」機能を使うことで、安全かつ容易にマルチスレッドプログラミングが可能になります。
本セッションではその詳しいプログラミングの方法と効果をお見せしたいと思います。

VA PRD タイムシフト配信：あり

8月30日(水) 14:50~15:50 セッション 301

アーティストのためのTimeline活用術



池和田 有輔
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
フリーランスとしてWEB制作・広告制作のキャリアを経て、2013年からRépublique 開発チーム (Camouffaj, LLC.) に参加。ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社に入社後はエバンジェリストとして活動している。著書(共著)に『Unity ゲーム UI 実践ガイド開発者が知っておきたい GUI 構築の新スタンダード』。

■受講スキル
アーティスト


■得られる知見
Timeline および Cinemachine の使い方

■セッションの内容
Timeline は Unity 待望の公式シーケンスツールです。ゲーム内のカットシーンやチュートリアルデモなど時系列に従った演出全般を強力にサポートし、開発の効率化やアーティストとの分業という面からも非常に有用な機能と言えるでしょう。本セッションでは Timeline の概要に始まり、デモを用いた実践的な使い方を解説いたします。

VA PRD タイムシフト配信：あり

8月30日(水) 16:30~17:30 セッション 301

~アーティストだけでやったらこうなった！~ Unityを使ったリアルタイムなアニメ映像表現



京野 光平 a.k.a. ntny
ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社
コミュニティサポートデザイナー


■プロフィール
デザイナーとして(株)FlightUNITで9年間コンシューマー向けゲームの製作に携わり、主にキャラクターのデザインやモデリングを担当。ゲーム内ムービー等の製作も手がけており、デザインからモデリング、アニメーションまで幅広くこなす。Unity では主にユニティちゃんのアートを担当。自著として「ローポリスーパーテクニック」を執筆。

■受講スキル
アーティスト、デザイナー
アニメーター、モーションデザイナー、コンポジットャー
アニメっぽいデモを作りたい人

■得られる知見
ある程度 AfterEffects っぽい Timeline の使い方
ゲームとアニメのリソース制作の違い
アニメ映像的な表現をするための実用的なテクニックの紹介

■セッションの内容
高品質なアニメ表現に挑戦した新たなリアルタイムデモ「unity-chan! The Phantom Knowledge」。その制作では、通常のアニメと同様に絵コンテを起こすところから始め、Maya や Unity で組み上げるワークフローを採用しました。

Timeline を装備した Unity2017.1 で、より従来のアニメに沿ったワークフローで作ってみるとどうなったのか、アーティスト主体の制作だからこそ見えてきた Timeline 機能のイイトコロや制作上の課題を、利用者側の視点で解説します。



小林 信行
ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社
コミュニティエバンジェリスト

■プロフィール
ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン所属のコミュニティエバンジェリスト。普段は、Unity や Maya をはじめとする各種 3D ツールの研究、ゲーム制作、企画書の書き方やシナリオディレクションのノウハウの普及を通じて、様々な Unity デベロッパーコミュニティの支援活動をしています。『ユニティちゃんプロジェクト』の言い出しっぺの一人。前職は原作付きキャラクターゲームの企画&監督(クリエイティブ・ディレクター)。これらの企画を通じ 2.5D 系キャラクター表現が、多くのコンシューマゲームに導入されるきっかけを作りました。最近は暇があると、いろいろなシェーダーを作っています。2D セルアニメの制作技術に関してもうやみに詳しいです。

PRD VA タイムシフト配信：あり

8月30日(水) 17:50~18:50 セッション 301

無駄な反復作業とオサラバ！ビジュアルツールでUnityのアセットワークフローを最適化する



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
コンシューマーゲーム企業にてゲーム開発環境の開発に携わり、2009年独立。現在はユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社の日本担当ディレクターとして、ゲーム開発がもっと楽しくなるための活動に注力するほか、BBT 大学でゲーム開発について教えたりもする。

■受講スキル
テクニカルアーティスト、ワークフロー担当のプログラマー
Unity でのアートやアセットに関する作業を効率化したい方

■得られる知見
AssetBundle Graph Tool を活用したさまざまなアーティストやゲームデザイン作業の自動化・簡略化例
AssetBundle Graph Tool を自分のニーズにあわせて拡張する方法

■セッションの内容
ゲーム開発の中期は量産と調整の繰り返しです。アーティストやゲームデザイナーの作業からいかに無駄な作業を減らすかは、開発効率の要の一つですが、それを支えるテクニカルアーティストやプログラマーの仕事も溢れかえらばかり…このセッションでは Unity のアセットに関する作業を最適化・自動化できる新ツール AssetBundle Graph Tool を活用し、開発の途中に発生するいくつかの問題をいかに手間少なく最適化するかを紹介します。

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- セッション
- 海外招待
- スチールセッション
- エンタテイン
- プロダクション
- ビジュアル
- ビジネス&プロデュー
- 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



Sponsored by

株式会社 Cygames

ENG タイムシフト配信：なし

8月30日(水) 14:50~15:50 セッション 311+312

『グランブルーファンタジー Project Re:LINK』におけるリアルタイム雲レンダリングのノンフォトリアル表現と高速化事例

岩崎 順一
株式会社 Cygames
大阪 Cygames シニアゲームエンジニア

プロフィール
大手コンシューマーゲーム開発会社で、ゲームエンジン開発を主体とした技術研究で活躍した後、2015年より株式会社 Cygames に所属。
現在は、大阪 Cygames 全体の技術ディレクションや、ハイエンドグラフィクスを中心とした技術研究開発を担当している。

河端 智治
株式会社 Cygames 大阪 Cygames エンジニア

プロフィール
大手ゲーム開発会社にて、物理シミュレーションや描画フレームワークの構築など、3D グラフィック技術を専門に活躍した後、2016年より株式会社 Cygames に所属。
現在のプロジェクトでは、主に雲のライティング制御を担当。

■受講スキル
ノンフォトリアル表現や雲のリアルタイムポリュメトリックレンダリング、それに伴う高速化手法に興味のある方

■得られる知見
リアルタイム雲表現の技法・任意形状の雲レンダリング・手書き感のあるノンフォトリアル手法・ランタイム高速化の知識

■セッションの内容
フォトリアルな雲レンダリングの手法は様々なものが考案されていますが、本セッションではグランブルーファンタジーの雲表現をベースとして研究している、ノンフォトリアルなリアルタイム雲レンダリングの手法と実用化のための高速化手法をご紹介します。雲のレンダリングに使用するノイズの生成方法やレイマーチの仕組みについても、初心者の方にもわかりやすく解説します。

ENG タイムシフト配信：なし

8月30日(水) 16:30~17:30 セッション 311+312

Cygamesにおける次世代ハイエンドコンソール向けゲームエンジンの開発 ~最高のコンテンツを支えるゲームエンジン~

多胡 順司
株式会社 Cygames
技術本部 Cyllista Game Engine 統括マネージャー

プロフィール
大手ゲーム開発会社でコンシューマーゲーム開発に従事し、テクニカル・ディレクターとしてコンシューマー向けゲームエンジン開発を指揮する。2016年より株式会社 Cygames に所属し、内製ゲームエンジン「Cyllista Game Engine」の開発統括として、全体を指揮している。

■受講スキル
ゲームエンジンの制作、ゲーム開発環境やツール開発環境の整備に興味のある方。

■得られる知見
大規模チームに向けての開発環境の整備についての具体的な取り組みの事例。テスト駆動開発を実現するための枠組みに対する知見。

■セッションの内容
Cygames で開発している次世代ハイエンドコンソール向けのゲームエンジンである Cyllista Game Engine を紹介します。
Cyllista Game Engine は、最終製品のクオリティに直結する「高い実行効率」と、大規模開発時に重要となる「高い作業効率」を両立するために、実行時 C++ コンパイルとテスト駆動開発の二つを、エンジン全体に導入しています。
弊社がゼロからハイエンドコンソール向けのゲームエンジンを開発する理由は、テスト駆動開発の徹底や、開発イテレーション速度の向上といった、エンジンの新規開発が必要となる部分から徹底的にクオリティを追求していくためです。
本セッションでは、Cyllista Game Engine の掲げる思想とそれを実現するゲームエンジンの基盤技術を通じて、これからのハイエンドコンソール向けのゲームエンジンの方向性と、その開発現場で得られた知見をご紹介します。

ENG タイムシフト配信：なし

9月1日(金) 13:30~14:30 セッション 301

ゲームシステムと連動した大規模なコンテンツ・プロモーションを可能にするサーバサイド技術

芦原 栄登士
株式会社 Cygames
技術本部
取締役 CTO

プロフィール
大手コンシューマーゲーム会社で開発に従事しながら、MBA を取得。
ネットワークゲーム開発を主として経験を重ね、開発会社 技術部部長就任。社内技術共通化、ミドルウェア選定ほかマネジメント全般を統括。
その後、全世界規模のゲームサービスネットワーク基盤開発におけるサーバー構築・運用までを担当。現在は、5,000万人のユーザーを抱える Cygames 取締役 CTO としてインフラからゲーム開発までを主導する。

倉林 修一
株式会社 Cygames
技術顧問 兼 Cygames Research 所長

プロフィール
慶應義塾大学大学院 政策・メディア研究科 博士課程修了。博士（政策・メディア）。慶應義塾大学 環境情報学部 専任講師を経たのち、2015年より Cygames 技術顧問。2016年、Cygames Research 設立に伴い所長に就任。慶應義塾大学大学院 政策・メディア研究科 特任准教授を兼任。専門は、ビッグデータ処理技術、データベースエンジン技術、情報検索用 UI 技術。

■受講スキル
スケーラビリティの高いサーバシステムの構築に興味のある方。映像分析技術のような先進的な技術をゲームプロモーション施策に組み込むことに興味のある方。

■得られる知見
ゲームサービスと連動した大規模プロモーション施策の実施事例と、そのためのシステムの構築事例。
映像分析技術を、ネイティブアプリ、および、Web アプリとして実装する技術。

■セッションの内容
TVアニメやネット動画は、ゲームタイトルのプロモーションに極めて有効な施策です。しかし、ゲームサービスと連動したプロモーション施策の実施は、ゲームサービス本体への負荷が増大するため、容易ではありません。本セッションでは、ユーザーがアニメ番組の放送中にテレビ画面を動画として撮影をするとゲーム内で使用できるアイテムを獲得できる「ビジュアルチェックイン」サービスの実装技術をご紹介します。本システムは、2次元バーコード等を用いず、アニメ動画そのものを認識して認証し、放送中の任意のシーンでチェックイン可能にしています。このシステム基盤となる、数十分間で約1テラバイトものデータストリームを処理するシェアードナッシング型スケールアウト・アーキテクチャをご紹介します。



Sponsored by

エピック・ゲームズ・ジャパン

ENG タイムシフト配信：あり

8月31日(木) 13:30~14:30 セッション 301

UE4 プロファイリングツール総おさらい (グラフィクス編)

篠山 範明
Epic Games Japan
Senior Support Engineer

プロフィール
中学生のときシルバー事件にハマりゲーム業界への就職を決意。R&D 及び開発サポートとして Sony Computer Entertainment (現 Sony Interactive Entertainment) を経て、2015年12月から Epic Games Japan にて Support Engineer として従事

■受講スキル
UE4 上でシーンやロジックを構築したことがあるアーティストの方々または UE4 を用いた実践的な開発スタイルにご興味のある方々

■得られる知見
レンダリング結果が思い通りにならなかったり、期待するパフォーマンスを得られなかったとき、UE4 はどのようなツールを用意しており、それらを用いてどの様に調査していけばよいかというノウハウが得られます。

■セッションの内容
Unreal Engine 4 では、非エンジニアのアーティストやデザイナーが自らシーンを調査できる様に、エディタ内外に様々なツールを用意しております。これらのツールを駆使することで、エンジニアにお願いする前に、自身でシーンをプロファイルしたりデバッグすることが可能となり、日々のイテレーションを更に加速することができます。今回の講演では、それらのツールを俯瞰で眺め、それぞれがどのような意味を持ち、どの様に使うべきなのかといった Tips も含めてご紹介できればと思います。

ENG タイムシフト配信：あり

8月31日(木) 14:50~15:50 セッション 301

最新モバイルゲームの実例から見るUE4のモバイル向け機能・開発Tipsを全部まるっとご紹介！

岡田 和也
エピック・ゲームズ・ジャパン
サポートエンジニア

プロフィール
2016年に Epic Games Japan にサポートエンジニアとして入社。
ライセンス向けの Q&A サイトである UDN での回答や直接会社にて訪問してのサポートや、VR 関係の勉強会などで講演をしている。
個人では VR コンテンツ開発者として勉強会などに出演している。

■受講スキル
Unreal Engine 4 を使ったモバイルゲーム開発に興味のある方
既に Unreal Engine 4 を使ったモバイルゲーム開発に携わっている方
Unreal Engine 4 が大好きな方！

■得られる知見
Unreal Engine 4 のモバイルゲーム向けの機能に関する知識
Unreal Engine 4 を使った最新モバイルタイトル開発で実際に使われた開発・最適化手法の知見

■セッションの内容
Unreal Engine 4 ではモバイルゲームを作ることは難しい…そう考えていませんか？いえいえ、そんなことはありません！
近年モバイル向けの機能が多数追加され、既に Lineage 2:Revolution や Hit といった素晴らしいモバイルタイトルがリリースされています！
本講演では、これらのタイトルや弊社 Epic Games が開発している Battle Breakers における事例を交えつつ、Unreal Engine 4 におけるモバイル向け機能・開発 Tips をご紹介いたします。

星野 瑠美子
Epic Games Japan
エンジンサポートテクニシャン

プロフィール
2016年7月より Epic Games Japan のエンジンサポートテクニシャンとして、ライセンスサポートに従事。前職 オートデスクでは、ソフトウェアエンジニアとしてゲーム開発会社向けに Maya や Softimage 等の技術サポートやコンサルティングを行っていた。

- スケジュール
- 会場全体図
- 基盤講演
- 海外招待セッション
- モチベーションセッション
- エンジニアリング
- 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
- 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

DeNA Sponsored by
株式会社ディー・エヌ・エー

BP	PRD	VA	🔊	タイムシフト配信：あり
8月30日(水) 13:30~14:30 セッション		311+312		
実写のVRのコンテンツにおける試行錯誤と今後の展望について				
	<p>小倉 豪放 株式会社ディー・エヌ・エー システム&デザイン本部技術開発室 エンジニア</p> <p>■プロフィール 1994年より現・株式会社セガ・インタラクティブにてゲーム開発に携わる。バーチャファイター・シリーズ、バーチャコップ・シリーズ、シェンムー・シリーズなどの3Dライブラリ、モーション制御、物理演算を担当、その後マイクロソフトにてBlue Dragon、NINETY-NINE NIGHTSなどの開発サポート、StarCraftでネットゲラン、放浪の旅、スタートアップ：株式会社フィジオスのCEO、CTOなどの紆余曲折を経て、株式会社ディー・エヌ・エーへ。ライブ配信プラットフォームを事業とするSHOWROOM株式会社(ディー・エヌ・エーの子会社)にて、VRライブ配信をローンチする。コンピュータエンターテインメント業界ではほぼ一貫して、技術サーベイ、プロトタイピング、プロジェクトローンチを業務とする。現職エンジニア。CEDEC 運営委員会 ビジネス&プロデュース担当。</p> <p>CEDEC 講演歴：CEDEC2008、CEDEC2010、CEDEC2016、CEDEC+KYUSHU2016</p>			
<p>■受講スキル 特にありません。</p> <p>■得られる知見 実写のVRに興味のある人、参入を考えている人に対して、 ・実写のVR全般について ・実写のVRのコンテンツ、ツール、ワークフローについて ・VRライブ配信コンテンツの試行錯誤の具体的なポイントについて</p> <p>■セッションの内容 360度動画はデジタルカメラが普及した頃からコミュニティに支えられつつ存在していましたが、ここ数年におけるVRの民主化の進展により両者の良いところ取りが進み、実写のVRという分野が発展しました。</p> <p>2015年にはハリウッドの映画スタジオしか手が出ないような360度3D(両眼立体視)カメラが、わずか2年後の2017年には値段が1/10となり、また、クライアント側に目を向けるならば、当初360度動画の主要市場とされていたスマートフォンVRのコンテンツ市場だけでなく、HMDのコンテンツ市場でも浸透し始めており、良い意味での想定外が起きております。</p> <p>一方、100年間の映像の歴史で構築されたカメラワークやエディットのノウハウはVRでは通用しないという状況もあり、技術、コンテンツ共に多分に発展途上にあることも事実です。それがメディアやプラットフォームとしては危ういところでもあり、一方で小さなスタジオにとってはチャンスでもあります。</p> <p>本セッションでは、DeNAグループが運営している「SHOWROOM」(ライブ動画ストリーミングプラットフォーム)のVRライブ配信のコンテンツ制作にて、実際に試行錯誤したこと、今後の発展に向けて情報収集したものを元に、実写のVRのコンテンツについて、機材、ワークフロー、ストーリーテリング、新しいメディア、今後の技術というようなキーワードをもとにお話しします。</p>				

BP	🔊	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 11:20~12:20 セッション		301
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~		
	<p>藤江 清隆 株式会社ディー・エヌ・エー Japan リージョンゲーム事業部 分析部 マネージャー</p> <p>■プロフィール 東京大学法学部を経て、同大学院学際情報学府修士課程修了。大学院では「ゲームの面白さとは何か」をとらえるための基礎理論研究を立ち上げる。大学院修了後は、大手家庭用ゲーム開発会社でプラットフォーム・プロダクト・ユーザーのデータ分析に10年間従事したのち、2014年にDeNAに入社。現在は分析部で、行動データ分析からユーザーリサーチ、市場分析といった幅広い領域に関わるアナリストチームのマネジメントを担当している。</p>	
	<p>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 エンジニア</p> <p>■プロフィール 京都大学、東京大学、米ローレンス・バークレー国立研究所で観測的宇宙論の研究に従事し、京都大学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旨とし、主にゲーム領域のデータ分析・パラメータ設計の経験を重ねる。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。</p>	
<p>■受講スキル 分析のメリットや活用方法がわからないプロデューサー 現在分析に携わっているが、イマイチ事業に貢献できていないと感じている開発者の方</p> <p>■得られる知見 ・事業価値に貢献できる分析体制構築のヒント ・ゲーム開発・運営において「分析ができること」のメニュー ・タイトル開発初期からリリース1年程度までの分析における成功・失敗事例 ・開発チームとアナリストのコミュニケーション事例</p> <p>■セッションの内容 DeNAで開発した新規タイトル「逆転オセロニア」は、リリース一周年のタイミングで利用者数・売上の両面において大きな成長を遂げることができました。この成長をゲーム分析チームがどうやってサポートしてきたのか、アウトプットの実例を交えてご紹介します。アウトプットについては、行動ログを利用したゲーム内分析だけではなく、TVCMやYouTube等のマーケティング関連分析・ユーザーリサーチ・データに基づくパラメータ設計等も含めてお話しします。このような事業貢献ができるよう、DeNAのゲーム分析チームでは、ゲーム開発の初期～運営開始後～安定期に至るまで幅広いフェーズで開発者の意思決定をサポートし、開発チームと一体となって事業を推進する「開発・運営へのコミット」を重視しています。本セッションでは、開発・運営へのコミットを実現する分析体制の作り方、アウトプット内容についてもお伝えします。</p>		

Sony Interactive Entertainment Inc. 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：なし
8月31日(木) 10:00~11:00 セッション		301
アナログとデジタルの融合 ~新しい遊びの提案 "Project FIELD"~		
	<p>早乙女 真司 ソニーイメージングプロダクツ&ソリューションズ Felica 事業部 Field 事業室 Developer Relations</p> <p>■プロフィール Project FIELD Developer Support 担当</p>	
<p>■受講スキル ・カードゲームに興味のある方 ・Project FIELD って何? と思っている方 ・新しいアプリを考えている方</p> <p>■得られる知見 ・Project FIELD とは何か ・Project FIELD のアプリ開発の導入について</p> <p>■セッションの内容 アナログカードとデジタルを融合した新しいプラットフォームとして、「Project FIELD」を開発中です。専用パッドとスマートフォン/タブレットをBluetoothで接続し、パッドの上に専用カードをのせることで、新たな遊び方を提案致します。アプリ開発者の皆様向けに「Project FIELD」で実現するカードゲームの可能性を広げ、新しい遊びの提案を行って頂くため、専用のSDKの開発も進めており、どのようなことが出来るのかご説明致します。</p>		

ENG	🔊	タイムシフト配信：なし
8月31日(木) 11:20~12:20 セッション		301
PlayStation®4 Subdivライブラリ		
	<p>村川 純 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント R&D West エンジニアリングチームマネージャ</p> <p>■プロフィール 東京工業大学修士課程卒業後、2000年に日本サン・マイクロシステムズに入社しJavaの普及に従事。その後米国サン本社に移動するも2003年に自費参加したSiggraphに感動・衝撃を受けコンピュータ・グラフィックスの道を志す。大学への再入学を決意し、サンフランシスコ州立大学コンピュータ・サイエンス修士課程にてグラフィックス理論・プログラミングを学ぶ。研究成果を2006年Eurographicsにて発表。修了後に米国SCE入社、現在までカリフォルニア州サンマテオのSIEキャンパスにてPlayStation®向けグラフィックスライブラリ・ツールの研究開発を行う。</p>	
<p>■受講スキル グラフィックス、アニメーション、もしくは3D制作ツールの基礎知識</p> <p>■得られる知見 メッシュのLODを動的にコントロールできるのでキャラクターに急接近するような演出でもポリゴンエッジに煩わされないVR体験が提供できることを示します。</p> <p>■セッションの内容 PS4® SDKのSubdivライブラリはサブディビジョンサーフェスをゲーム用途にGPUでレンダリングするためのツールを提供します。ZBrushなどのツールで作成された高精細なメッシュをデザイナーに近いディテールと滑らかなスキニングで再現することを可能にします。既にMayaなどのツールに広く普及しているPixarのOpenSubdivを基盤としていますが、ゲームグラフィックス用に厳選した機能を拡張・最適化することで導入を支援します。セッションではPS4®でのキャラクターアニメーションのデモを行い、ライブラリの機能を紹介し、最適化の結果GPU負荷への影響が軽微に抑えられていることを示します。</p>		

BP	🔊	タイムシフト配信：なし
9月1日(金) 14:50~15:50 セッション		301
中国のPlayStation® ビジネスとゲーム業界事情		
	<p>梶原 健史 Sony Interactive Entertainment Shanghai Limited Software Business Development Division Director</p> <p>■プロフィール -2009年：PlayStationアジア地域の事業拡大に携わり、アジア地域のコンテンツ誘致、中国語/韓国語の言語ローカライズスキーム立ち上げ、ローカルコンテンツの開拓などと主に統括 -2014年：中国の事業立ち上げに携わり、中国へのタイトル誘致、ローカルコンテンツ開拓を中心に、ソフトウェアの誘致、ビジネスディベロップメントなど、中国に關係するソフトウェア全般を統括</p>	
	<p>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 ソフトウェアビジネス部 次長</p> <p>■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及びPlayStation®VRの技術講演を実施し、技術デモの制作・ディレクションなども行っている。</p>	
<p>■受講スキル 誰でも、初心者向け。VRコンテンツ制作上級者には向いていません。</p> <p>■得られる知見 中国に向けたビジネスをご検討されている方への参考情報</p> <p>■セッションの内容 中国ゲームビジネスの昨今の動向、PlayStation®の中国に関する状況をお話いたします。</p>		

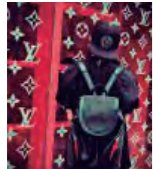
ENG	🔊	タイムシフト配信：なし
9月1日(金) 16:30~17:30 セッション		301
PlayStation®VR コンテンツ開発情報		
	<p>秋山 賢成 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント ソフトウェアビジネス部 次長</p> <p>■プロフィール ソニー・インタラクティブエンタテインメントにて、ゲーム・コンテンツ制作コンサルティング及び技術サポートに従事。多数の著名ゲームタイトルの制作に関わり、現在に至る。日本・アジアエリアにおいて、PlayStation®4及びPlayStation®VRの技術講演を実施し、技術デモの制作・ディレクションなども行っている。</p>	
<p>■受講スキル 誰でも、初心者向け。VRコンテンツ制作上級者には向いていません。</p> <p>■得られる知見 VRコンテンツ制作でおさえるべきポイント</p> <p>■セッションの内容 世界中でゲーム、ノンゲームなど、様々なジャンルで活用されるVR技術の知見がたくさんたまってきました。本セッションでは、VRコンテンツ制作時に有用になる情報の紹介、VRコンテンツ制作でおさえるべきポイント、また、VRが生み出した新しい可能性などをお話いたします。(具体事例は後日Webで更新予定)</p>		

SPARK Sponsored by
株式会社スパーク

VA タイムシフト配信：あり


8月31日(木) 16:30~17:30 セッション 301

SPARKGEARを用いたスマートフォンでのハイクオリティなVFX開発事例とハイエンド向け新機能の紹介



岡村 雄一郎
株式会社スパーク
代表取締役 リードアーティスト

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、SPARKGEAR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。




池田 博幸
株式会社ポケラボ
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

プロフィール
スクウェア（現：スクウェア・エニックス）、サイバーコネクトツなどを経て、現在ポケラボにてSINoALICEのバトルエフェクトを担当。

受講スキル
エフェクトに興味のある方々すべて

得られる知見
スマートフォンでのハイクオリティなエフェクトの制作事例

セッションの内容
SPARKGEARを使用したシノアリス、CARAVAN STORIESの制作事例をご紹介します。
現場クリエイターの熱い思いをお届けします。
ネクスト SPARKGEAR として、コンソール向けの新技术（フルイド、GPUパーティクル）や新エンジン（アンリアルエンジン）対応に関する技術報告を行う予定です。



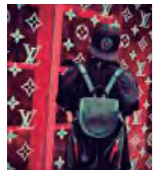
板井 諒輔
株式会社 Aiming
企画・運営グループ
リード VFX デザイナー

プロフィール
2007年にヘッドロック、2012年にAimingに入社し、現在に至る。
DS、ブラウザゲーム、PCゲームなどの開発経験を経て、現在はスマホゲームのエフェクト開発に携わる。

VA タイムシフト配信：なし

9月1日(金) 11:20~12:20 ワークショップ 513

【SPARKGEAR体験！】株式会社スパーク



岡村 雄一郎
株式会社スパーク
代表取締役 リードアーティスト

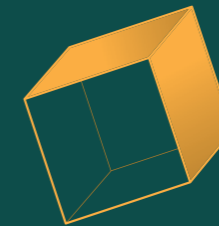
プロフィール
ゲームリパブリック、スクウェア・エニックスなどでVFXアーティストとして経験を積み、2015年に株式会社スパークを創業、また2017年には株式会社スパーククリエイティブを創業。
現在も数社のVFXアートのコンサルティングを行いながら、自らも制作を行いつつ、SPARKGEARの普及に努める。Supremeが好きで派手な服装だが意外と真面目。

受講スキル
エフェクトに興味のある方

得られる知見
エフェクトツール「SPARKGEAR」でどのようにエフェクトを作っていくか

セッションの内容
SPARKGEARとはどういうものなのか？
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。

※ノート PC (Windows) をご持参いただくとその場で SPARKGEAR をインストールし触って頂けます。



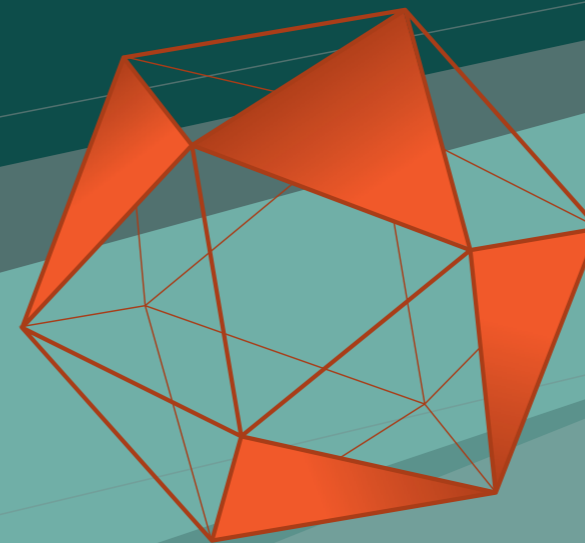
GDC

GAME DEVELOPERS CONFERENCE

MOSCONE CENTER
SAN FRANCISCO, CA

MARCH 19-23, 2018
EXPO: MAR 21-23, 2018

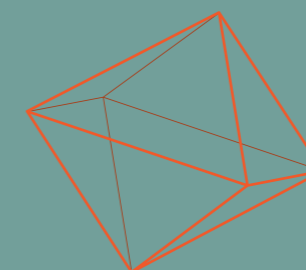
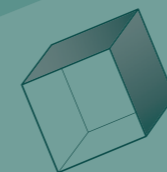
www.gdconf.com



VRDC

@GDC 2018

MARCH 19-20
MOSCONE CENTER, SAN FRANCISCO, CA



ENG **PRD** タイムシフト配信：あり

8月30日(水)11:20~12:20 セッション 513

公募 **FINAL FANTASY XV におけるキャラクターナビゲーションパイプライン ~バス検索とステアリングとアニメーションの連携~**

<p>グラヴォ ファビアン 株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 シニア AI リサーチャー</p>	<p>下川 和也 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</p>
--	---

■受講スキル
AI やアニメーションに興味がある人。
ステアリングのクオリティを向上させたい人。
品質保証のために用いた手法とその自動化に興味のある人。

■受講者が得られるであろう知見
バス検索・ステアリング・アニメーションの一連の流れ。
環境やアニメーションから受ける運動制限を利用したステアリングアルゴリズム。
アニメーションとAIの連携を改善するアイデア。

■セッションの内容
本講演は、FINAL FANTASY XV において、これまでゲームではあまり使われていなかったキャラクターの移動を制御するステアリングアルゴリズムを適用した事例を紹介します。
本手法ではAIの制御に、ナビゲーションメッシュから取得した環境からの制限、およびキャラクターのアニメーションデータから生成されたモーションのモデルから得られる運動制限を活用し、ステアリングのクオリティを向上しています。

ENG **PRD** タイムシフト配信：あり

8月30日(水)11:20~12:20 セッション 315

公募 **ローカライズの技術 ~モバイルからAAAまで網羅する翻訳管理システム~**

<p>秦 研究 株式会社スクウェア・エニックス ローカライズ部 リード ローカライズ エンジニア</p>	<p>小林 和貴 株式会社スクウェア・エニックス ローカライズ部 ローカライズ エンジニア</p>	<p>小村 麻紘 株式会社スクウェア・エニックス ローカライズ部 ローカライズ エンジニア</p>
---	--	--

■受講スキル
各社ローカライズシステムの製作者・導入担当者、またはシステム導入を検討している開発者。
ワークフロー改善、ソリューション開発を行いたいプログラマー、プロジェクトマネージャー、ディレクター。

■受講者が得られるであろう知見
FFXVで12言語同時開発を実現したシステム開発の背景と経緯、その到達目標と現状のアップデート、現システムの使用感と注力点のデモ、システム構成の詳細解説とその採用理由など。

■セッションの内容
世界同時12言語開発を成功させたFFXV。100万文字以上という圧倒的な文字数を誇るRPGというゲームジャンルでのこの困難な使命を達成するために、スクウェア・エニックスローカライズ部プログラマー陣がどのような新システムを構築し、サポートしたのか。
開発断行と成功に至る紆余曲折の歴史と現状の到達地点、今後の展望を技術者の視点から解説するセッションです。
システム全体の構成図や使用している技術群とその採用理由を共有し、実際のツールデモも行います。

ENG **PRD** タイムシフト配信：あり

8月30日(水)13:30~14:30 チュートリアル 502

公募 **クラウド時代の長く効率よく運用するためのゲームサーバとインフラ設計**

堀口 真司
グリー株式会社
インフラストラクチャ部
リードエンジニア

■受講スキル
これからオンラインゲームのサービスを始めようと考えていたり、他社の事例や改善を取り入れたいエンジニア。
インフラ技術を知りたい方や、インフラエンジニアってなんだろ？という興味を持つ方。

■受講者が得られるであろう知見
運用を始め気づく課題や不具合に対して不安なく対応することができます。
大規模だけでなく小規模でも効率よくインフラの設計を提案できます。

■セッションの内容
多種多様なサーバを運用してきて起こった問題や改善を紹介します。
1台から1万台まで、各規模において様々な課題が発生し、どのような検討をして、自動化や符号化を進め、クラウド技術を中心に効率よく作り、今後どのようにすべきかをお伝えできればと思います。

環境紹介、負荷によっておこる問題や対策方法。保守しにくいツールや、古くなっていくシステム、セキュリティ担保の方法、無駄な費用を減らしたり、抑える方法。深夜や休日対応について。チューニングや自動化、ベンチマークと結果の考え方。モニタリング方法、霧等性の高い環境構築方法。効率重視の考え方や今後の展開について。

ENG **GD** タイムシフト配信：なし

8月30日(水)11:20~12:20 セッション 311+312

PR **Havok AI：ダイナミックなゲーム環境に応える経路探索**

呉 世敦
Havok
Field Application Engineer

■受講スキル
ゲームキャラクター AIに興味のある方
Havok 製品に興味のある方

■受講者が得られるであろう知見
ゲームキャラクター AIにおける処理負荷を軽減できる、非同期処理の可能性
Havok AI で利用できる技術

■セッションの内容
Havok AI はナビメッシュ生成、バス検索など、ダイナミックなワールド内でゲームキャラクターを動かすための機能を提供するミドルウェアソリューションです。家庭用ゲーム機・PCで数多くのAAAタイトルに採用された実績を持つ Havok AI ですが、バス検索に関わる処理の性質上、悪い状況が重なるなど高負荷になることがあります。パフォーマンスの課題に立ち向かうために、ゲームキャラクター AI と相性の良い非同期処理に踏み入りました。また、さらに高速かつ高精度になったナビメッシュ生成機能も入り、非同期処理と合わせることで新たな可能性も見えてきます。本セッションでは Havok AI の新技術、得られる効果や今後の可能性についてご紹介いたします。

ENG **GD** タイムシフト配信：あり

8月30日(水)11:20~12:20 セッション 503

公募 **Shadowverseにおける「デッキのトレンド分析」を題材としたデータマイニング技術の活用手法紹介**

<p>鈴木 貴都 株式会社 Cygames データマイニング アナリスト</p>	<p>草野 友弘 株式会社 Cygames 技術本部 サーバサイドエンジニア</p>
---	---

■受講スキル
・ソーシャルゲームのデータ分析経験がある方
・機械学習による分析の経験がある、あるいは興味がある方

■受講者が得られるであろう知見
・運用中のソーシャルゲームにおける機械学習など各種分析手法の活用事例

■セッションの内容
Cygames が開発・運営を行うデジタル・トレーディングカードゲーム Shadowverse での分析事例をもとに、大規模ソーシャルゲームの運用においてデータマイニングの技術をどのように利用しているかを具体的に示します。運用タイトルでは毎日大量の行動ログがサーバーから吐き出されていますが、単に分析手法を適用しただけでは、ゲーム運用に活かせる知見を導き出すことはできません。アナリストが分析対象となるゲームシステムやデータの特性を完全に理解することで、はじめてその分析に適切な手法の選定やパラメータのチューニングを行うことが可能となります。本講演では、Shadowverse におけるデッキのトレンド分析を題材に、分析を行う上で直面した問題を解決するために私達がどのようなアプローチをとってきたのかをご紹介します。

ENG **SND** タイムシフト配信：なし

8月30日(水)13:30~14:30 セッション 503

公募 **アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレボリューション 制作事例 ~最高のVRライブ体験に必要な要素とは~**

<p>金井 大 株式会社 Cygames Cygames Research シニアゲームエンジニア</p>	<p>谷本 裕馬 株式会社 Cygames デザイナー部 3DCG アーティストチーム マネージャー</p>	<p>丸山 雅之 株式会社 Cygames サウンドチーム マネージャー</p>
--	---	---

■受講スキル
・Unity を使ったゲームコンテンツ開発に興味のある方
・VR ライブコンテンツの開発に興味のある方

■受講者が得られるであろう知見
VR コンテンツ開発にあたり、一般的に発生しうる問題と、その解決方法。Unity 上での VR ゲームコンテンツ開発に必要な知見。VR コンテンツに必要なサウンドデータのオーサリング手法。

■セッションの内容
バンダイナムコエンターテインメントより発売中のアイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレボリューションの制作事例を通じ、PS VR プラットフォームにて VR コンテンツを作成する際の知見を示します。本作では、現実のライブと比べても遜色ない VR ライブ体験が可能となつていますが、VR ライブ体験においてプレゼンス向上の鍵となったアイドルたちと、それを囲む 2000 人以上の観客の動き、音声がどのように作成されたかを具体的に紹介します。併せて、PS VR でのリリースに必要な 60fps での安定駆動を実現させるための効果的な Unity の利用方法を紹介します。またライブ会場を完全再現する VR サウンドの収録方法と、試行錯誤の過程について紹介します。

ENG **PRD** タイムシフト配信：なし

8月30日(水)13:30~14:30 ワークショップ 513

PR **Photon TrueSync で完全同期のオンラインゲームを作ろう！①**

<p>並木 健太郎 GMO クラウド株式会社 ソリューション事業部 シニアテクニカルアドバイザー</p>	<p>王 必栄 (シド) 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>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>
---	---	--

■受講スキル
Unity での基本的なエディタ操作とコーディングができる方

■受講者が得られるであろう知見
Photon TrueSync を使ったオンラインゲーム開発の基本的な手法

■セッションの内容
完全な同期ができるオンラインゲームを、60分で作ってみませんか？
Photon TrueSync を使えば、簡単に実現が可能です！

Photon TrueSync は、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うだけでなく、完全性を持った 3D/2D 物理エンジンを搭載し、ロクステップエンジンと共に用いることによりズレのない完全な同期を実現するためのソリューションです。

このワークショップでは、TrueSync を使うための基本を伝授します。Unity と共に接続処理、シーン作成、インスタン生成、入力反映までを体験し、簡単な完全同期ゲームを体験できます。Photon TrueSync で新しいオンラインゲームの可能性をぜひ発見してください！

* 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 5.3.6 以上 (2017 は不可) (インストールが完了していること)
- Photon TrueSync アセット (ダウンロードしておくことと安心です)

* ①②③は同一内容です。いずれかにご参加ください。

ENG タイムシフト配信：なし

8月30日(水)14:50~15:50 ワークショップ 513

PR **PlayCanvasを使って3DモデルをWebへ公開しよう！①**

<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>樫 香葉 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>
--	--	---

■受講スキル
特になし

■受講者が得られるであろう知見
PlayCanvas を利用した 3D モデルの Web への公開手法

■セッションの内容
作ったモデルデータや、CAD データなどを展開するとき、スクリーンショットや動画等を撮影し、データのみで共有していませんか？
「PlayCanvas」を利用すると、簡単に 3D モデルビューワーを Web 上に構築することができます！
WebGL で動作する PlayCanvas 製アプリケーションは、モバイル/PC 問わずほぼ全ての現行ブラウザで動作するため、手軽に 3D モデルビューワーとして利用することができます！
本ワークショップでは実際に PlayCanvas を利用して、3D モデルビューワーの構築方法をレクチャーいたします！
使用するモデルは持ち込みも可能です！ PlayCanvas のパワフルさ、WebGL の手軽さを是非ご体感ください！

* 備え付けの PC をご利用いただけますが、ご自身の PC の持ち込みも可能です。
* ご自身の PC を持ち込まれる場合は、下記をご準備ください。
- Windows / macOS PC
- Chrome / Safari / Edge / Firefox
- 事前に PlayCanvas (https://playcanvas.com/) のアカウント登録をいただいただけますとワークショップがスムーズに進行可能です。
- ご自身でモデルデータを持ち込まれる方は FBX 形式か OBJ 形式のデータをご用意ください。

* ①②③は同一内容です。いずれかにご参加ください。

ENG **AC** タイムシフト配信：あり

8月30日(水)16:30~17:30 セッション 503

公募 **アナザーエデンにおける非同期オートセーブを用いた通信待ちストレスのないゲーム体験の実現**

<p>鈴木 清人 グリー株式会社 Wright Flyer Studios 事業本部</p>	<p>西田 綾佑 グリー株式会社 Wright Flyer Studios 事業本部 エンジニア</p>
---	---

■受講スキル
・分門システムにおける DB の運用および制約事項
・クライアント・サーバ間の通信モデルに興味のある方
・KVS やそれをコアに用いたシステムに興味のある方
・AWS の利用経験のある方

■受講者が得られるであろう知見
・ DynamoDB や LevelDB といった KVS を用いたデータストレージモデルの特性や注意点
・非同期通信モデルの長所および制約事項
・クライアントとサーバでデータを共有することのメリットとデメリット
・スケールアップする DBMS の特性とその設計と運用の現実
・「事後」に発生した問題を未然に防ぐためのパフォーマンスシステムやログシステムおよびその限界
・ KVS を用いた非同期データ同期システムの実装例とその構築

■セッションの内容
アナザーエデンにおいては、一般的なスマートフォンゲームと異なり、ホーム画面がありません。これにより世界観への没入を阻害しないプレイ体験が実現されていますが、そのためにはサーバ側の問い合わせ、といったシステム上の制約をできるだけユーザーに感じさせないような通信およびデータ保存の仕組みを構築する必要があります。
このため、アナザーエデンでは次のような原則に基づいたオートセーブ機構を実装しています。
・サーバ側の問い合わせはできるだけバックグラウンドで行う
・サーバ上のビジネスロジックはできる限りシンプルなものにする
・クライアントとサーバでデータを共有する際に完全に一致させる
・クライアント上のデータ保存のために信頼性の高い KVS を採用する
・サーバ側の DB はクライアントのものと同様であることが原則である
・サーバ側で生成したデータについても、一度クライアント側で受入処理を経た上で確定とする
・クライアント上でのデータ改ざん(チート)のリスクについては、サーバから配布する署名やトークンによって一定程度の信頼性を担保する
このセッションでは、上記のような設計を実現するために採用した基盤技術である LevelDB や DynamoDB および flatbuffers についてお話します。
また、実際に動作するデモを通じて、それらをどのように組み合わせればオートセーブ機構を実現しているのかについてお話します。

ENG タイムシフト配信：あり

8月30日(水)14:50~15:50 セッション 503

公募 **Perception Tree ~Behavior Tree を応用したお手軽、柔軟な環境認識システム~**

長谷 洋平
株式会社バンダイナムコスタジオ

■受講スキル
ゲーム AI 開発経験のあるエンジニア、ゲーム AI に興味のあるゲームデザイナー、AI デザイナー

■受講者が得られるであろう知見
複雑なゲームワールドで動くキャラクターの環境認識に関する技術
Behavior Tree を応用したシステムの実装例

■セッションの内容
近年のリッチなゲームにおける AI キャラクターは、激しい起伏や多くの遮蔽物のあるワールドで、環境中のオブジェクトを有効に使用しながら戦略的で自然な行動をすることが要求されています。このような AI では、キャラクターの周りの環境を知覚、分析して評価を行う高度な認識システムが必要になります。現在開発中のタイトルで使用している AI エンジンでは、Behavior Tree を応用することでデザイナーでも使用しやすいシステムを低コストで実装しました。本セッションでは、このシステムの紹介を通して、ゲーム AI における環境認識手法を解説いたします。

ENG **VA** タイムシフト配信：あり

8月30日(水)16:30~17:30 セッション メインホール

公募 **障害物を乗り越えるアニメーションの制御手法とその応用**

川地 克明
株式会社 スクウェア・エニックス
テクノロジー推進部
シニアアニメーションリサーチャー

■受講スキル
状態遷移とブレンドツリーに基づくキャラクタアニメーションシステムの構造と動作に関する知識。

■受講者が得られるであろう知見
アニメーションシステムをキャラクタの障害物乗り越え動作に対応させられたとき、どのようにシステムを拡張し、地形・障害物・アニメーションクリップ・アニメーショングラフに対してどういった情報を付ける必要があるかについて、技術的な見通しをつけることができるようになる。

■セッションの内容
キャラクタの進路上にある障害物をスムーズな動きで乗り越えるバルクールやフリーランと呼ばれる動作は、近年のアクションゲームでは一般的なフィチャーとなった。本セッションでは、ブレンドツリーと状態遷移に基づく現代的アニメーションシステムの一部としてこのような乗り越え動作を制御するモジュールを組み込む手法について、実際に即して解説を行う。また、岩石などの自然地形や多様な角度で配置される障害物に対して最小限のヒント情報を与え、これに基いて乗り越え動作を適応させるために動的に足場位置を検出する方法についても説明する。さらに、周囲の環境に対応した動作の再生にこの手法を適用し、乗り越え動作以外のアニメーションの制御へと応用した例についても示す。これらの手法は、FINAL FANTASY XV のキャラクタアニメーションシステムの一部として開発した。

ENG **AC** タイムシフト配信：あり

8月30日(水)17:50~18:50 セッション 304

公募 **2020年代のゲームハードウェア技術トレンド**

後藤 弘茂
フリーランス

■受講スキル
基本的なコンピュータハードウェアアーキテクチャの知識

■受講者が得られるであろう知見
ゲームを走らせるハードウェアの将来を見通すことで、今後、どのようなゲームが可能になるか、あるいは何が難しくなるのか、どのようなハードウェア変化に備えなければならないのかを知ることができる。

■セッションの内容
今後 4 ~ 7 年間の、ゲーム機を含むゲームの走るコンピュータハードウェアの技術トレンドを説明する。スマートフォンからサーバまでをカバーする。基盤となる 5 ~ 3.5nm プロセスまでの半導体技術の動向から、CPU と GPU の内部アーキテクチャ、新たに登場するディープラーニングプロセッサ (DPU)、メモリ技術などの概要を扱う。全体的な技術トレンドを紹介しながら、技術の変化がゲーム業界にどう関連するかを説明する。変革期を迎える半導体プロセスの概要、DPU の登場で変わるプロセッサ、超広帯域スタックドメモリの普及といった、デバイス状況などにフォーカスする。ゲームにフォーカスしたハードウェア技術の変化にフォーカスし、ハードウェアの専門家でなくても理解しやすく解説する。

ENG	PRD	タイムシフト配信：あり
8月30日(水)17:50~18:50 セッション 311+312		
PR 『バンドリ！ガールズバンドパーティ！』『みんゴル』でのPhoton 採用事例と最新情報		
並木 健太郎 GMO クラウド株式会社 ソリューション事業部 シニアテクニカルアドバイザー	江口 栄俊 株式会社 Craft Egg 開発部 エンジニアリーダー	
近藤 裕一郎 株式会社 Craft Egg 取締役	福市 誠 株式会社ドリコム ゲームデベロップメント統括部 ゲームデベロップメント 2 部 開発 2 グループ グループ長	
桂田 卓也 株式会社ドリコム ゲームデベロップメント統括部 ゲームデベロップメント 2 部 開発 2 グループ		
■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 人気リズムゲーム「バンドリ！ガールズバンドパーティ！」と定番ゴルフゲーム「みんゴル」スマホ版のマルチプレイでは Photon を採用されており、マルチプレイを実現するにあたり、その企画はどうやって生まれたのか？またその実現するにあたっての手法は？など、実際に開発を行った CraftEgg 社様、ドリコム社様の皆様に直接お話をいただきます。また、マルチプレイを実現した Photon の最新情報もお届けします。新サービスやいろいろなお話がありますので、そちらもご期待ください！		

ENG	VA	タイムシフト配信：あり
8月30日(水)17:50~18:50 セッション 315		
公募 HDR 理論と実践		
内村 創 POLYPHONY DIGITAL INC. ENGINEER TEAM Engineer		
■受講スキル リアワークフローを理解されていることが望ましいです。		
■受講者が得られるであろう知見 広色域・広ダイナミックレンジな素材の取り扱い、HDR TV 1st で作業フローを構築するひとつの具体例。		
■セッションの内容 近年シェアを急激に伸ばしつつある HDR テレビはフォトリアル CG の魅力をより引き出すデバイスです。開発初期には、それほど難しくなく対応できるだろうと予想していた HDR 対応ですが、実際には、理想と現実のさまざまなギャップを乗り越える必要がありました。GT Sport における HDR テレビ対応の、実験と挑戦の歴史を共有させていただきます。		

ENG	BP	タイムシフト配信：あり
8月31日(木)10:00~11:00 セッション 311+312		
PR 本格スマホ RPG『アナザーエデン』開発の裏側を包み隠さずお話しします ~コード資産も無く、チームとしての経験も豊富ではない中エンジニアはどう挑んだのか~		
阿部 智司 グリー株式会社 Wright Flyer Studios 事業本部 リードエンジニア	井田 勝 グリー株式会社 Wright Flyer Studios 事業本部 リードエンジニア	
■受講スキル ・RPG 開発に興味がある方 ・モバイルゲームの開発を担当されている方		
■受講者が得られるであろう知見 ・スマートフォン RPG の可能性に挑んだ開発の裏側 ・開発経験が十分でないチームで大規模なゲームを作り上げる際のヒント		
■セッションの内容 スマートフォンゲームに求められる質と量は増加の一途を辿っている中、アナザーエデンはスマートフォン RPG として新しい提案に挑戦しようという開発が始まりました。本セッションではアナザーエデンの開発開始からリリースまでを振り返り、コード資産も無く、チームとしての経験も豊富ではない中、どのように開発が進んでいったのかを紹介します。また、それを支えた内製のマップエディタやシナリオ演出、データセットの取り扱いなどについても取り上げ、技術的な観点からの具体的な事例も交えてお話ししたいと思います。		

ENG	タイムシフト配信：あり
8月30日(水)17:50~18:50 セッション 313+314	
PR HTC VIVEの中~上級者向け利用方法と今後の新製品について	
西川 美優 HTC NIPPON 株式会社 Sales Opration, VIVE JAPAN Director	
■受講スキル VIVE のセットアップ、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 のより良い使い方、今後の製品情報	
■セッションの内容 国内発売から 1 年以上が経過した VIVE ですが、国内外での導入事例より、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基本的な VIVE の使い方をご存じの開発者の皆様に対して、よりよく VIVE をご利用いただくための Tips をお届けします。また、年内~来年にかけて市場に投入予定の新製品についても、可能な限りご紹介させていただきます。	

ENG	タイムシフト配信：あり
8月31日(木)10:00~11:00 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「4K、HDR (+広色域)時代のゲームグラフィックスを考える」	
西川 善司 TRY-Z テクニカルジャーナリスト	川瀬 正樹 シリコンスタジオ株式会社 ミドルウェア開発部 リーダー
高橋 誠史 株式会社バンダイナムコスタジオ 技術企画部クリエイション課 係長	荒牧 岳志 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 リードプログラマー
■受講スキル 最新のハイエンドゲームグラフィックスに関心がある	
■受講者が得られるであろう知見 4K/HDR (+広色域) に対応したゲームグラフィックス開発における最新動向と TIPS	
■セッションの内容 HDR 対応ゲームグラフィックスと 4K ゲームグラフィックスが身近になってきた。2016 年には 4K/HDR 対応の PS4 Pro が発売された。Xbox 側も 4K には対応しないものの HDR には対応する Xbox One S が発売され、2017 年末には 4K/HDR 対応の Xbox Scorpio が発売される。さらに、PC 向け GPU も、最新世代の GeForce や RADEON は HDR 対応、4K 対応だ。テレビは新製品のほとんどが 4K/HDR 対応で、年内にはフル HD/HDR の対応製品や、安価な PC 向けディスプレイ製品にも 4K/HDR 対応製品が多数リリース予定となっている。久々の、ゲーム開発マニアックスでは、4K,HDR (+ 広色域) のゲームグラフィックスについて、実践できるレンジリングテクニックはどういったものになるか、をパネラーの方達と共に話していきたいと考えている。	

ENG	BP	タイムシフト配信：あり
8月31日(木)10:00~10:25 ショートセッション 313+314		
PR インフラの安定運用、収益の最大化に！大量データを瞬時に可視化する「Elastic Stack」と時系列データの異常検知		
大輪 弘詳 Elasticsearch 株式会社 Solutions Architect		
■受講スキル サービス・インフラの運用担当者、セキュリティ担当者、データアナリスト、ゲームビジネス責任者のみなさま、ぜひご参加ください！		
■受講者が得られるであろう知見 リアルタイムでのビッグデータの可視化・分析、時系列データの異常検知。高品質なサービスの運用に、収益の最大化に、開発の効率化に役立つセッションです。		
■セッションの内容 World of Warcraft、Overwatch など、Blizzard の人気ゲームの運用を支える、オープンソースの「Elastic Stack (Elasticsearch、Kibana、Beats、Logstash)」。ゲームプレイヤー、サーバーアプリケーションから送られてくる大量のデータをリアルタイムに可視化して潜在的な問題を見つけて出すことにより、優れたユーザー体験を提供しています。本セッションでは、その「Elastic Stack」のパワフルな機能と、新しく加わった「Machine Learning」によって時系列データから「異常」を発見する、実践的な方法を詳しくご紹介します。		

ENG	AC	タイムシフト配信：あり
8月31日(木)10:00~11:00 セッション 502		
公募 Position Based Dynamics Combo 物理シミュレーション関連の最新論文実装		
中川 展男 株式会社ポリフォニー・デジタル プログラマ		
■受講スキル 剛体、弾性体、クロスシミュレーションなどの物理シミュレーションに関して情熱をお持ちの方。最新の論文内容を詳細まで理解して既存の物理シミュレーションを改善したい方。C++ や OpenGL のプログラミング知識に加え微分、ベクトル、行列、力学に関して高校程度の知識があることが望ましいですが、専門知識がない場合であってもインタラクティブなデモや動画で、この分野の概要を視覚的に学ぶ事は可能です。		
■受講者が得られるであろう知見 手法のメリット、デメリット、具体的な実装方法について学ぶことで、必要に応じてより高品質な物理表現を行うことができるようになる。近年の一連の論文を理解することで PBD 手法に関する最新動向を俯瞰して捉える事ができる。また各論文の具体的な実装例のソースコードや論文の日本語訳も得られます。		
■セッションの内容 近年発表された論文 Strain Based Dynamics (2014)、Air Meshes for Robust Collision Handling (2015)、XPBD Position-Based Simulation of Compliant Constrained Dynamics (2016) に関して、実装が必要となる、技術や背景知識について解説する。ここで用いられる Position Based Dynamics (以下 PBD と略す) と呼ばれる手法は、既に広くゲーム開発に活用されてきているが、近年の研究では、高速で安定した特徴に加え、より正確かつ堅牢で現実の材質の特性を反映した表現が扱えるようになってきている。本セッションでは、初学者向け PBD 入門から始まり、近年の重要な研究を 3 本まとめて理解することで弾性体やクロスシミュレーションに関してより高品質な表現の実現を目指す。		

ENG	タイムシフト配信：あり
8月31日(木)10:30~10:55 ショートセッション 313+314	
PR Akatsuki VR Sound Jamの事例から学ぶ、成功するハッカソンの法則	
駒井 祐人 株式会社アカツキ Mobile Game Division	
■受講スキル ハッカソンに興味がある方 ハッカソンの運営に携わってみたい方	
■受講者が得られるであろう知見 アイデアソン / ハッカソンの準備、運営ノウハウ VR 機材設置に関わるノウハウ	
■セッションの内容 近年ハッカソンは、IT 領域のみならず、商品開発や地域活性化など多彩な領域で開催がされています。ハッカソン運営では機材準備や集客、当日のアイデアソンやチーム分けなど、膨大な準備が必要となり、特に VR ハッカソンは、多くの機材設置が必要なため、トラブルなども相次いで起こります。	
過去にアカツキでは「hue × エンタメ」「AWS × クリエイティブ」「VR × 音楽」といったハッカソンを開催してきました。これらのハッカソンの運営によって得た学びを余すところなくご紹介いたします。	

collaboration	ENG	GD	タイムシフト配信：あり
8月31日(木)11:20~12:20 セッション 315			
招待 【人工知能学会×CEDECコラボセッション】人工知能と対話システム ~キャラクターとの自然な会話~			
三宅 陽一郎 株式会社スクウェア・エニックス テクノロジ推進部 リード AI リチャーチャー		東中 竜一郎 日本電信電話株式会社 NTT メディアインテリジェンス研究所 主任研究員	
■受講スキル 人工知能との会話について興味を持つ方			
■受講者が得られるであろう知見 対話システムを実現するための技術・デザイン			
■セッションの内容 人工知能学会とのコラボセッションとして、自然言語でユーザと会話をする対話システムの技術について解説を行う。対話システムの基本的な説明に加え、ユーザと雑談をするための技術、システムにキャラクターを持たせるための技術、ユーザの情報を会話から抽出するための技術、対話シナリオを自動獲得するための技術などについて触れる。本講演は、現在、ゲーム産業がぶつかっている「キャラクターとの自然な会話」という問題に対する解決の一助となることを狙う。			
※ 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/			

ENG	タイムシフト配信：なし	
8月31日(木)11:20~12:20 ワークショップ 513		
PR Photon TrueSyncで完全同期のオンラインゲームを作ろう！②		
並木 健太郎 GMO クラウド株式会社 ソリューション事業部 シニアテクニカルアドバイザー	王 必栄 (シド) 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	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
■受講スキル Unity での基本的なエディタ操作とコーディングができる方		
■受講者が得られるであろう知見 Photon TrueSync を使ったオンラインゲーム開発の基本的な手法		
■セッションの内容 完全同期ができるオンラインゲームを、60 分で作ってみませんか？ Photon TrueSync を使えば、簡単に実現が可能です！		
Photon TrueSync は、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うだけではなく、完全性を持った 3D/2D 物理エンジンを搭載し、ロックステップエンジンと共に用いることによりスライの不完全な同期を実現するためのソリューションです。		
このワークショップでは、TrueSync を使うための基本を伝授します。Unity と共に接続処理、シーン作成、インスタンス生成、入力反映までを体験し、簡単な完全同期ゲームを体験できます。Photon TrueSync で新しいオンラインゲームの可能性をぜひ発見してください！		
* 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 5.3.6 以上 (2017 は不可) (インストールが完了していること) - Photon TrueSync アセット (ダウンロードしてあとと安心です)		
* ①②③は同一内容です。いずれかにご参加ください。		

ENG	タイムシフト配信：あり
8月31日(木)11:20~12:20 セッション 313+314	
PR 「ポータブル、高性能、VR、3Dゲーム」開発に最適な、クロノスAPI最新情報解説 (Vulkan, OpenXR他)	
ニール・トレバット クロノス・グループ 代表 (President), Vice President of Mobile Ecosystem, NVIDIA	大淵 栄作 株式会社ディジタルメディアプロフェッショナル 常務取締役開発統括部長
■受講スキル OpenGL/Direct3D といった、3D API に関する専門知識や開発経験を有する 3D グラフィックス・プログラマ、プロジェクト・マネージャ。	
■受講者が得られるであろう知見 ●タイトル開発における新世代 3D や VR API の必要性と、その導入がもたらすメリットの理解。 ● Vulkan 及び OpenXR の最新情報 (どのプラットフォームがサポートされるかなど)。 ● Vulkan API、Vulkan VR 並びにマルチ GPU エクステンションの活用事例。 ●ポータブル VR を可能とする OpenXR の導入方法とそのメリット。	
■セッションの内容 Khronos Group 代表が、先進のクロスプラットフォーム対応 3D ゲーム開発並びにバーチャルリアリティ (VR) 環境を可能とする、Vulkan® と OpenXR の最新情報をご紹介します。Vulkan は、GPU への高度なアクセスを可能にする新世代 API で、従来の OpenGL® や Direct3D よりも待ち時間とオーバーヘッドが少なく、そのシンプルなおドライバによって、開発環境により自由度を持たせます。今年、新たに仕様策定が発表された OpenXR™ は、ポータブル VR や拡張現実 (AR) アプリケーション及びデバイス向けの最新オープンスタンダードです。その最新情報をクロノスが国内初公開します。	

ENG	PRD	タイムシフト配信：あり
8月31日(木)11:20~12:20 セッション 502		
公募 無料で始める！「龍が如く」を面白くするための高速デバッグログ分析と自動化		
阪上 直樹 株式会社セガゲームス 第 1CS スタジオ リードプログラマー		
■受講スキル デバッグログ分析の導入を検討されている、またはご興味がある方。開発環境における効率化や自動化に取り組んでいる、またはご興味がある方。		
■受講者が得られるであろう知見 開発期に社内でするデバッグログを収集・蓄積・分析し、ゲームの品質や面白さの向上につなげた実例。 デバッグログ分析と自動テストの相乗効果で得られる開発とテストのコスト削減の実例。		
■セッションの内容 ゲーム開発では、テストプレイやツール使用中等、様々な状況でログが発生します。本セッションでは、「龍が如く 6 命の詩。」の開発期に発生するデバッグログ (Printf 出力したものやゲームプレイログを含む) を、オープンソースの組み合わせ (Fluentd + Elasticsearch + Kibana) により収集・蓄積・分析し、オートテスト (自動プレイテスト)、Jenkins、Redmine 等と連携することで、開発とテストのコストを削減し、ゲームの品質や面白さの向上につなげた事例についてご紹介いたします。		

ENG	VA	🎤	タイムシフト配信：あり
8月31日(木) 11:20~12:20 セッション			503
公募 モーションマッチングのつくりかた			
<p>野村 克裕 株式会社バンダイナムコスタジオ 技術企画部 クリエイション課 シニアアニメーション R&D エンジニア</p> <p>■受講スキル ・アニメーションやキャラクタ制御に関わるプログラマ ・アニメーション技術に興味のあるアニメーター</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 モーションマッチングを作成する上でのノウハウと応用するための工夫</p> <p>■セッションの内容 近年キャラクタの動作はリアリティを増すために複雑な制御を必要としており、それらをすべて手動で構築・管理することは困難になってきています。本セッションでは、そういった問題を解決する手段の一つであるモーションマッチングについて実際に作った上でのノウハウを検証過程と共に紹介したいと思います。データの作成からランタイムの実装まで検証過程であった問題と解決手段について紹介します。また、応用として移動モーション以外のデータでの検証についての紹介もしたいと思います</p>			

ENG	🎤	タイムシフト配信：あり
8月31日(木) 13:30~14:30 セッション		
PR 新しくなったモノビットエンジンを使って10万人規模のサーバを構築するノウハウを公開！		
<p>中嶋 謙互 株式会社モノビット 最高技術責任者</p>	<p>本城 嘉太郎 株式会社モノビット 代表取締役社長</p>	<p>安田 京人 株式会社モノビット ミドルウェア事業部 部長</p>
<p>■受講スキル ゲーム制作に関わっている方などなでも</p> <p>■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オンラインゲームから VR コミュニケーションコンテンツの開発手法</p> <p>■セッションの内容 2017年に完全新作、超高性能に生まれ変わったモノビットエンジンの製品群を用いて、10万人規模の大規模同時接続を行う MO 型、MOVA 型、MMORPG などのネットワークゲームについて、どのようにプログラムとサーバを構築し、安全に運用することが出来るようになったのか、実際にコーディング実例やサーバ構成図、運用管理画面を表示しつつ、ご説明いたします。また、サーバインフラのコスト試算や、VR コミュニケーションに採用された実例もご紹介いたします。</p>		

ENG	BP	AC	🎤	タイムシフト配信：あり
8月31日(木) 14:50~15:50 セッション				
公募 アイドル、スポーツのライブ配信プラットフォーム「SHOWROOM」のVRライブ配信における3Dカメラの仕組みと運用について				
<p>小倉 豪放 株式会社ディー・エヌ・エー システム&デザイン本部技術開発室 エンジニア</p> <p>■受講スキル コンソール、PC ゲームの開発をやっている方であれば十分理解できると思います。Shader、GPGPU のスキルがあれば望ましいです。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・実写の VR の基礎知識。 ・360 度 3D 動画までは運用の力で解決できるものの、そのライブ配信ではエンジニアリング的に解決しなければならぬことがあるということ。 ・全周魚眼レンズ、カメラ、キャプチャーボード、GPU、マザーボード、それぞれのデータの通り道で扱う技術。 ・最新の 360 度 3D カメラの長所と短所、コンテンツや場面に応じたカメラの使い分け。</p> <p>■セッションの内容 2017年の初夏より 360 度カメラ製品に 3D (両眼立体視) で撮影できる小型のカメラが登場し、撮影した動画を VR グラスを使って手軽に 3D で体験できる時代へと移行しつつあります。これは、主にスマートフォンの画面を回転して見られている、これまでの単眼 360 度動画とは全く違った体験となります。小さなスタジオがプロフェッショナルな VR コンテツを手軽に制作できるようになったことで、今後、スマートフォンをターゲットとした実写の VR は浸透を加速して行くと考えられます。</p> <p>アイドル、スポーツのライブ配信プラットフォームの「SHOWROOM」では 2016 年の 5 月から VR ライブ配信サービスを開始し、既製品の 360 度カメラから自作の 3D カメラまで、コンテンツや場面に応じて使い分けることをして参りました。本公演では、SHOWROOM VR で自作してきた、近接する被写体に強い 3D カメラについて、その要素技術(複数カメラのシャッターの同期、全周魚眼レンズの映像を Equirectangular へ変換、ステッチングなど)を洗い出しつつ、具体的にカメラ 2 台で 4K の 180 度 3D 映像をリアルタイムに合成しつつ、それをライブストリーミングする方法についてお話しします。本公演では、全周魚眼レンズ、カメラ、キャプチャーボード、GPU、マザーボード、それぞれ民生品を組み合わせた PC による実装を行います。また本公演では、2017年に登場した最新の 360 度 3D カメラも含め、コンテンツや場面に応じたカメラの使い分けについてもお話しします。</p>				

ENG	PRD	🎤	タイムシフト配信：あり
8月31日(木) 14:50~15:50 セッション			
PR ゲーム、エンターテインメント向けのMicrosoft Azure最新情報、Halo, Hitman,Walking Deadなどのゲーム体験構築からの教訓を交えて			
<p>大西 彰 日本マイクロソフト株式会社 エンタープライズ事業本部 通信メディア営業本部 特命担当</p> <p>■受講スキル クラウドに興味があればどなたでも</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・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> <p>■セッションの内容 Microsoft Azure は、素晴らしいゲーム体験を構築したり、コストを節約したり、より収益化したりするための様々なサービスを提供しています。ゲームサーバーの構築、データの保存、ゲーム分析などは皆さんが想像しているよりも簡単に実行できます。このセッションでは、Halo, Hitman, Walking Dead といったメジャータイトルが Azure を活用して、ゲームプレイヤーにどうやって素晴らしい体験を構築したのかについてご紹介します。サンプルコードやリファレンスアーキテクチャー、パートナー様のソリューションについてもご紹介しますので、今後のゲーム開発を企画される際に、Azure がクラウドプラットフォームの候補となれば幸いです。また講演当日、できるだけ Azure の最新情報を踏まえて、ゲーム、エンターテインメントの開発に関わる皆様に役立つ内容をお届けしたいと考えています。</p>			

ENG	PRD	🎤	タイムシフト配信：なし
8月31日(木) 13:30~14:30 セッション			
PR HoloLens x Kinect / HoloPortaionLiteの実装と応用			
<p>千葉 慎二 日本マイクロソフト株式会社 コマースソフトウェアエンジニアリング本部 エバンジェリスト</p> <p>■受講スキル ・C/C++ および DirectX による Windows アプリ開発経験のある方 ・Windows Mixed Reality の各種機能と Kinect について理解されている方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・デバイス間連携の手法とテクニック ・Windows Mixed Reality デバイスの活用例</p> <p>■セッションの内容 HoloLens をはじめとする Windows Mixed Reality デバイスは世界に仮想の 3D オブジェクトを配置し共有することができます。一般的に 3D 素材は 2D 素材を準備するよりも多くの時間と労力がかかりますが、実行きを持つ空間情報をセンサーデバイス等を用いて生成すればそれらの手間を軽減できます。本セッションでは Kinect を用いてそれをリアルタイムに解決するケースの紹介、実装手法と有益な活用例についてお話しします。</p>			

ENG	🎤	タイムシフト配信：あり
8月31日(木) 13:30~14:30 セッション		
公募 スマホ版「ダビスタ」の操作テンポと開発スピードを上げたUIフレームワークの作り方		
<p>西村 拓也 株式会社ドリコム ゲームデベロップメント部</p> <p>■受講スキル ゲーム開発経験があるエンジニアの方、開発において複数人のエンジニアを率いる立場の方。または、そのような立場をこれから目指す方。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 中 / 大規模のスマホゲームにおける UI フレームワークの設計思想、および、スマホゲームで必須となる機能の実装手法。</p> <p>■セッションの内容 25 周年を迎えた「ダビスタ」をスマホゲームでリリースするにあたり、シミュレーションゲームならではの多数の UI を登場させつつ、サクサクとテンポよくプレイしてもらうことを実現させた UI フレームワークの作り方を紹介します。また、現在のスマホゲームには必要な機能を効率よく作ることも目的とした UI フレームワークが、多人数の制作においてどのように作用して開発スピードを向上させたかも紹介します。</p>		

ENG	🎤	タイムシフト配信：あり
8月31日(木) 14:50~15:50 セッション		
公募 ユーザを飽かさせない高頻度の更新を可能にする開発運用ノウハウ ~ハイスピードな開発、リリースを実現するために~		
<p>鈴木 元気 株式会社 Cygames 技術本部 クライアントサイドエンジニアリーダー</p> <p>■受講スキル スマートフォンアプリ開発、運用に興味のある方 データの自動検証に興味のある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 DSL を用いて効率的に開発、運用を支える仕組みに関するノウハウ データ整合性の自動検証機能に関するノウハウ</p> <p>■セッションの内容 Cygames のゲームタイトルの開発・運用事例を題材に、約 1 年間で数百以上のイベントやストーリー、そして、キャラクターを継続的に追加していく、ハイスピード運営を実現する開発支援システムを紹介します。ハイスピードな運営の実現を支えるための技術として、更新用データ管理・整合性管理を行うための、独自の DSL (Domain Specific Language) を開発し、マスタデータ解析、マスタデータ用 DB 作成を DSL 経由で行うことにより、開発・検証効率の飛躍的な向上と、データ依存の不具合発生率を大幅に減少させる手法を示します。また、高頻度更新を行う開発体制やノウハウも網羅的に解説します。</p>		

ENG	🎤	タイムシフト配信：あり
8月31日(木) 16:30~17:30 セッション		
公募 バックエンドアーキテクチャ超変革 ~共通基盤をマイクロサービス・サーバレス化して安定運用~		
<p>中島 淳平 株式会社カブコン</p> <p>■受講スキル AWS のサービスに対する基本的な知識、Docker 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 マイクロサービス、サーバレス化によるもたらされるメリット・デメリット。 具体的なサーバレスアーキテクチャの構築・運営手法。</p> <p>■セッションの内容 異なるプラットフォームに依存した機能。複数プロジェクトで共通で必要となる機能。CAPCOM の共通基盤は機能に注視したマイクロサービスの概念で構築し、プロジェクトの開発効率を向上させました。さらに、プロジェクトを跨いだ基盤を提供するにあたって発生する大量のリクエストを柔軟に、且つ簡単に処理するために、サーバレスアーキテクチャを採用。</p> <p>しかし、サーバレス化できない、向いていないサービスが存在するののもまた事実。サーバレスアーキテクチャと Docker コンテナを組み合わせた、現実的なマイクロサービスの構築。どのサービスをサーバレス化して、どのサービスをコンテナで管理するのか。</p> <p>それらによって一体何がタイトル開発にもたらされたのか。ゲーム開発者の視点で構築された、可用性・管理性・実用性重視の CAPCOM バックエンドアーキテクチャについてお話しします。</p>		

ENG	VA	🎤	タイムシフト配信：あり
8月31日(木) 13:30~14:30 セッション			
公募 トリコの動かし方 ~『人喰いの大鷲トリコ』におけるプロシージャルアニメーション技術~			
<p>田中 政伸 株式会社 ジェン・デザイン</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 四足巨大生物の動かし方のヒント</p> <p>■セッションの内容 『人喰いの大鷲トリコ』は、少年とトリコの 1 人と 1 匹が、冒険を通じて心を通わせるアクションアドベンチャーゲームです。本作の製作にあたって、トリコを巨大な一匹の生物として表現する事を一つの大きな目標としました。そのためには、高度な注視や、起伏に奮んだレベルへの接地など、様々な処理が必要となりましたが、これらを実現するには、これまでのプロシージャルアニメーション技術だけでは不十分でした。本セッションでは、トリコを実現する際に培ったプロシージャルアニメーション技術を中心に紹介します。</p>			

ENG	🎤	タイムシフト配信：あり
8月31日(木) 14:50~15:50 セッション		
PR LINEゲームのセキュリティ診断手法		
<p>愛甲 健二 LINE 株式会社 セキュリティ室</p> <p>■受講スキル ゲームの開発 / 運営に関わっており、ゲームのセキュリティに興味がある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 攻撃者が行うゲームに対する分析 / 解析 (Reverse Engineering) 手法とその対策法</p> <p>■セッションの内容 LINE には、リリース前のゲームを対象にセキュリティ診断を行うセキュリティ室という部門が存在します。このセッションでは普段セキュリティ室が実施している調査手法を紹介しながら、スマートフォンゲームを対象としたゲームセキュリティ全般について紹介します。具体的には、Unity、Cocos2d-x、Unreal Engine といったゲームエンジンを用いて Android/iOS を対象としたゲームを開発する場合に、セキュリティの観点からどのような点に注意すべきかお話しします。また、それぞれのゲームエンジンの動作原理を紹介し、攻撃者が実際にどのようなツールや手法を用いて、チートや Bot の作成を行うのかといった内容を、技術的な視点で解説します。</p>		

ENG	🎤	タイムシフト配信：なし
8月31日(木) 16:30~17:30 ワークショップ		
PR PlayCanvasを使って3DモデルをWebへ公開しよう！②		
<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>機 香葉 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>■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 PlayCanvas を利用した 3D モデルの Web への公開手法</p> <p>■セッションの内容 作ったモデルデータや、CAD データなどを展開するときスクリーンショットや動画等を撮影し、データのみで共有していませんか？「PlayCanvas」を利用すると、簡単に 3D モデルビューワーを Web 上に構築することができます！WebGL で動作する PlayCanvas 製アプリケーションは、モバイル/PC 問わずほぼ全ての現行ブラウザで動作するため、手軽に 3D モデルビューワーとして利用することができます！本ワークショップでは実際に PlayCanvas を利用して、3D モデルビューワーの構築方法をレクチャーいたします！使用するモデルは持ち込みも可能です！ PlayCanvas のパワフルさ、WebGL の手軽さを是非ご体感ください！</p> <p>* 備え付けの PC をご利用いただけますが、ご自身の PC の持ち込みも可能です。 * ご自身の PC を持ち込まれる場合は、下記をご準備ください。 - Windows / macOS PC - Chrome / Safari / Edge / Firefox - 事前に PlayCanvas (https://playcanvas.com/) のアカウント登録をいただければワークショップがスムーズに進行可能です。 - ご自身でモデルデータを持ち込まれる方は FBX 形式か OBJ 形式のデータをご用意ください。 * ①②③は同一内容です。いずれかにご参加ください。</p>		

ENG	🎤	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 11:20~12:20 セッション		
招待 プレ・シンギュラリティー近い未来のコンピューティング環境が生み出す全く新しい技術革新~		
<p>齊藤 元章 株式会社 PEZY Computing 代表取締役社長</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 ゲームを支える基盤としてのコンピューティング環境の未来に関する知見</p> <p>■セッションの内容 コンピュータの計算能力の向上はゲーム表現の進歩にとっても欠かせない基盤であった。そんなコンピュータの計算能力向上の最前線であるスーパーコンピュータの開発においては単純な計算能力だけではなく、計算結果を生み出すために要する電力量の省力化にも焦点が当てられるようになってきています。本公演では、スーパーコンピュータの電力あたりの計算能力を競う GREEN500 で 2015 年にトップ 3 を独占した PEZY Computing 代表である齊藤氏を招き、その開発の舞台裏を語っていただくともに、氏が目指すスーパーコンピュータが実現する未来のコンピューティング環境について解説いただく。</p>		

ENG	🔊	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 11:20~12:20 CEDEC CHALLENGE 304		
公募 SECCON 2017 x CEDEC CHALLENGE ゲームクラッキング&チートチャレンジ		
愛甲 健二 LINE 株式会社 Security 室 エンジニア	竹迫 良範 SECCON 実行委員会 実行委員長	
白木 光達 学生	杉山 俊春 株式会社リクルートテクノロジーズ	
■受講スキル 一般的なゲーム開発者、またはゲーム開発に興味を持っている方。 ■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。 ■セッションの内容 ゲームのセキュリティに関するセッションです。昨今のゲームはオンラインの機能を持つことが当たり前になっており、ユーザー間で相互に協力 / 対戦ができます。しかし同時に、不正にゲームプレイを自動化したり、メモリ改変によりゲーム内ステータスを改ざんするといった（いわゆるチート）行為の存在も大きな問題となってきました。特に近年の課金によりゲーム内アイテムを購入できるゲームにおいては、その対策は必要不可欠だと言えます。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 / 防御の具体的な手法について議論します。当セッションのために SECCON 運営チームが競技用のオリジナルゲーム、一般的な開発環境 (Unity) において作成された（競技用の）スマートフォンゲームを作成し、そのゲームを題材とした競技（チート手法を競うコンテスト）を開催します。そして、そのコンテストの優勝者に「チートの手法について」当セッションで発表していただきます。また、実際のゲームの運用に関わっているセキュリティエンジニアの方にも、いま起こっているリアルなセキュリティ対策についてプレゼンテーションしてもらいます。開発側と攻撃側、両方の観点からセキュリティにおける防御 / 攻撃の手法について議論します。		

ENG	🔊	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 11:50~12:15 ショートセッション 313+314		
PR 損害総額年間10億円！？あなたのアプリも狙われている ~スマホアプリのセキュリティ裏話~		
嶋田 健作 株式会社オルトプラス 開発部 執行役員 CTO	嶋田 大輔 株式会社オルトプラス 開発部 エンジニア	
■受講スキル スマホアプリがどんな攻撃をうけるのか見てみたい人 ■受講者が得られるであろう知見 ・ゲームアプリへの攻撃の傾向と事例 ・アプリケーションシールドという新しいセキュリティソリューション市場 ・Unity はじめゲームを開発するときのセキュリティで気をつけるべきポイント ■セッションの内容 ゲームを運用していると様々なセキュリティの課題にあたります。リセマラ、チート、ハッキングツール、FakeGPS。攻撃は怖いとは思いつつも、なかなか可視化も難しい部分があります。実際にアプリの攻撃を可視化できるツールを使い、攻撃の傾向、事例、そして運用の現場の裏話など実際の事例を踏まえてお話しします。また、実際開発をする際にどんなポイントを気をつけるべきか、開発の現場でよく使われる Unity を使った事例を踏まえて紹介いたします。		

ENG	🔊	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 13:30~13:55 ショートセッション 311+312		
PR Mackerelで楽しむパフォーマンスモニタリング		
曾根 壮大 株式会社はてな サービス・システム開発本部 セールスエンジニア		
■受講スキル 特に指定無し ■受講者が得られるであろう知見 アプリケーションやミドルウェアのパフォーマンスモニタリング サーバ監視・サーバのモニタリング ■セッションの内容 Mackerel を使ってインフラやサービスを可視化する事ができます。可視化したグラフに対してグラフアノテーションを使うことで簡単にパフォーマンスを比較したり、ビジネスインテリジェンスツールとして活用することが出来ます。今日はデモを交えながら 10 分で出来る Mackerel の活用のお話をします。		

ENG	🔊	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 11:20~12:20 セッション 311+312		
PR 機械学習向けCGデータの量産手法の検討		
佐藤 晶威 シリコンスタジオ株式会社 技術本部		
■受講スキル CG と機械学習に興味がある方 ■受講者が得られるであろう知見 機械学習用途の CG 制作 DCC ツールと機械学習フレームワークの連携 ■セッションの内容 機械学習を活用したサービスの普及に伴い、事前学習用のデータ供給が課題となっています。シリコンスタジオでは、リアルタイムグラフィックス技術を活用した機械学習向け CG 画像データの量産化に取り組んでおり、どういった CG アセットを制作すれば画像認識の精度向上に寄与するのか、検証を行っています。本セッションでは、CG 画像データの量産および品質評価の環境構築と、画像認識を対象とした簡単な事例を紹介いたします。		

ENG	🔊	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 13:30~14:30 セッション 304		
公募 チートの傾向と対策 ~クライアントサイドのセキュリティ入門！~		
末岐 光洋 サイファー・テック株式会社 開発本部 ソフトウェアエンジニア	舩形 謙介 サイファー・テック株式会社 開発本部 執行役員 ソフトウェアエンジニア	
■受講スキル チート対策に興味や関心のある方（エンジニアの方もそうでない方も歓迎！） ■受講者が得られるであろう知見 ・チートとは何かといった基本的な知識 ・どのようにしてチートが行われてしまうかの仕組み（具体的なツールの使い方などは触れません） ・各種チート対策手法についての原理・メリット・デメリットの理解 ・チート対策をどのように捉え、どう進めていくべきかの指針 ■セッションの内容 ゲームの運営や収益化に深刻な被害を与えることもあるチートについて、「どんな被害が出るのか」「どこを攻撃されるのか」「どう防ぐのか」「対策時の注意点は？」といった点を基本的なところから解説します。また、セキュリティ分野の情報も多いサーバーサイドと比較することで、「チート対策は何が特殊なのか」を見ていきます。		
チート対策をしななければいけないがよく分からない、サーバーの脆弱性診断を受けていれば大丈夫？ 商用のチート対策ツールは必要？（そもそも何をやるもの？）といった日頃の疑問をこの機会にぜひ解消しましょう！		
チート対策について幅広い立場の方に知っていただけるよう、エンジニア以外にも分かりやすい説明をいたします。一方で、講演者はチート対策ツールの開発やチート耐性診断を担当しているエンジニアであり、技術的な疑問・質問にもお答えしていきます。		

ENG	PRD	🔊	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 13:30~14:30 セッション 313+314			
PR アマゾンのゲームサービスご存知ですか？GameLiftやAWS との連携、Lumberyard…要 チェックです！			
ロブ・オーツ Amazon Game Services Amazon game Technical Director			
■受講スキル ゲーム開発（クライアントもしくはサーバー）のエンジニアの経験あり ■受講者が得られるであろう知見 GameLift、Lumberyard についての知識 ■セッションの内容 Amazon Game Service が提供するサービス、Amazon GameLiftのご案内および新しくリリースされたフィーチャーのご説明をいたします。Amazon GameLift はセッションベースのマルチプレイヤーゲーム専用のゲームサーバーをデプロイ、運用、スケーリングするためのマネージドサービスです。また、さらにゲームエンジン Lumberyard に新しく実装されたフィーチャーもご紹介いたします。			

ENG	🔊	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 13:30~14:30 セッション 503		
公募 『MONSTER HUNTER: WORLD』のレンダリング技術とGPU最適化の紹介		
岩崎 秀介 株式会社カプコン 技術研究開発部	ヴォングサイ キティ 株式会社カプコン 技術研究開発部	
■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ーの方。ボリュームレンダリングやプロローブに興味のある方、またその GPU 最適化に興味のある方。 ■受講者が得られるであろう知見 ハイエンドグラフィックスを実現するために必要となる知識、及びその最適化の知見。 ■セッションの内容 PS4・XboxOne を対象とした、『MONSTER HUNTER：WORLD』のために新しく作成した描画システムについてご紹介します。		
前半で、物理ベースレンダリング、ディファードレンダリングといった描画システムの基盤、草木・水面・フェイシャル・ポストエフェクトなどのレンダリング技術、4K・HDR ディスプレイへの対応、GCN 世代の GPU に特化した最適化、その他実装されている機能について説明致します。後半で、このタイトルのために実装した物理ベースボリュームレンダリング (PBVR) の理論と実装、及びその最適化について、またグローバルビルミネーション (GI) の実装について説明致します。		

ENG	PRD	GD	🔊	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 14:50~15:15 ショートセッション 304				
公募 遺伝的アルゴリズムによる人工知能を用いたゲームバランス調整				
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 エンジニア				
■受講スキル ・人工知能に興味がある方 ・学習、進化アルゴリズムに興味がある方 ・自動ゲームバランス調整に興味がある方 (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 QA・ゲームバランス調整への人工知能の活用方法、及び最先端の調査結果 ■セッションの内容 近年のゲームは、複雑さが増すことで、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。また、それは同時に、開発コストの増大の原因ともなっています。こういった状況を背景に、ユーザーログからの学習や強化学習、進化アルゴリズムなどを用いてプレイヤーの代わりとなる人工知能を構築するという分野が立ち上がりつつあります。				
本セッションでは、そのゲーム産業における最先端の現状をお知らせするとともに、弊社タイトル「グリムノーツ」を題材にした研究成果のデモを、広くゲーム開発者にお見せすることで、本分野の研究開発の端緒となることを目指します。				
講演ではまず、プレイヤー AI を作成するコストと、それを上回るどんなメリットがゲーム開発に対してもたらされるかを説明します。次に、具体的に遺伝的アルゴリズムを使ったプレイヤー AI の、作成例とデモを提示します。最後に、今後の展望についてお話しします。				

ENG	🔊	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 14:50~15:50 セッション 313+314		
PR セキュリティだけじゃない！ゲームの開発・保守の全体を可視化して効率化を進めるSplunk活用実例をご紹介		
池山 邦彦 Splunk Services Japan シニア・セールス・エンジニア		
■受講スキル - 開発サイクルにおける問題の発見・解決によるリリーススピードと品質の向上 - リリースしたアプリケーションのトラブルシューティングノウハウ ■受講者が得られるであろう知見 - システムにおけるインシデント、トラブルの早期発見に興味のある方 - 開発プロセス全体の効率化に興味のある方 ■セッションの内容 Splunk といえばセキュリティ対策としてのログ分析ツールというイメージをお持ちかもしれませんが、もちろんセキュリティでも非常に強力なソリューションを実現しますが、それだけではなく、IT インフラの運用管理、インシデント検知やトラブルシューティング、アプリケーション開発のプロセス可視化と問題発見、IT 運用や開発の問題が与えるビジネスインパクト分析といった、あらゆる用途を可能にします。システムやアプリケーションのログ、開発ツールからの API 経由でのイベントデータ等、あらゆるデータを取り込むことにより、分析・検知、および外部システム連携ワークフローといったエコシステムを提供するソフトウェア、サービスを提供しています。本セッションでは、Splunk を活用して実現するゲーム業界の運用管理および開発・保守の効率化について、実例を交えてご紹介します。		

ENG	🔊	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 14:00~14:25 ショートセッション 315		
公募 Fate/Grand Orderにおける自動リプレイを用いたQA改善への挑戦		
瀧下 祥 ディライトワークス株式会社 技術部 プログラマー		
■受講スキル ・ゲームにおける自動リプレイに興味がある方 ・WebSocket の基礎理解がある方 ■受講者が得られるであろう知見 ・自動リプレイを組み込むための技術 ・QA 改善に対するアプローチ方法 ■セッションの内容 本セッションでは、まずゲームにおける自動プレイと自動リプレイについていくつかのアプローチ方法を紹介します。その後、Fate/Grand Order で採用したユーザー操作により呼び出される関数を自動で収集、専用サーバーに記録しておき、後から再生を行えるようにするというアプローチを紹介します。技術としては Unity のソースコードコンパイルタイミングでソースコードを改変して収集用の関数を埋め込みます。これは出来る限り既存のゲームプログラムに影響を与えない方法として採用しました。		
開発の目的は QA 工程における発生頻度の低いバグの再現性を向上する事であり、ゲームを自動でプレイするというお話ではありませんのでご注意ください。		

ENG	AC	🔊	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 14:50~15:50 セッション 311+312			
PR 他業界から学ぶ要求トレーサビリティへの取り組み方			
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 特になし ■受講者が得られるであろう知見 - 要求トレーサビリティに関する他業界の取り組み - 要求トレーサビリティのポイント - 要求トレーサビリティの実現手段 (Perforce Helix ALM のデモ) ■セッションの内容 本セッションでは、自動車業界などの Safety Critical アプリケーションを開発している業界で実践されている要求トレーサビリティの考え方や手法、具体的なツールを紹介します。開発対象のアプリケーションの性質が異なるため、ゲーム開発では注力するべきポイントなどが異なるものの、要求トレーサビリティの考え方や手法は大変有効であると考えます。			

ENG	VA	🔊	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 14:50~15:50 セッション 501			
公募 差別化を意識した、独自グラフィックスエンジンの技術紹介			
安藤 隆佑 株式会社フロム・ソフトウェア グラフィックシステムセクション リーダー			
■受講スキル グラフィクス・プログラミングの全般知識 今世代のグラフィクスエンジン開発経験者、あるいはこれから予定している方 ■受講者が得られるであろう知見 あなたのゲームエンジンを改善する為のヒントやノウハウが得られます ■セッションの内容 DX11/PS4/XboxOne 世代のグラフィックスは円熟期に入り、これまで世界中の開発者によって多くの技術が開発されてきました。特に商用のゲームエンジンに導入された技術は素晴らしい、デファクトスタンダードと言えるものも多く公開されています。その様な中、フロムソフトウェアは独自にグラフィックエンジンの開発を進めてきました。この開発に置いては必ずしも商用ゲームエンジンに追いつかず、独自の選択を行った技術があります。そんなフロムソフトウェア独自の工夫や技術の一端をご紹介します。取り扱うテーマは以下になります。パーティクルへのシャドウイング / 大きさを持った光源 / シェーダーオプティミゼーション / HDR ディスプレイ出力			

VA	🔊	📺	タイムシフト配信：あり
8月31日(木) 13:30~14:30 CEDEC CHALLENGE 501			
公募 CG ARTS MEISTER			
<p>高木 康行 株式会社カブコン CS 制作統括 第一制作部 デザイン室 パッケージアーティスト、シェーダーアーティスト</p> <p>森田 悠揮 フリーランス クリーチャーアーティスト</p> <p>中井 美美 株式会社モデリングカフェ キャラクターモデリングチーム モデラー</p> <p>井川 純 株式会社カブコン CS 制作統括 制作部 第二制作室 室長</p> <p>■受講スキル 一般的なモデリングスキル、CG やアートに対する興味。</p> <p>■セッションの内容 今年の「CEDEC CHALLENGE」は、4 組のアーティストにハイレベルな CG アート作品の制作手法を紹介して頂きます。コンセプトは「なんでもありの時間無制限一本勝負!」4 組のアーティストには事前にオリジナル作品を制作頂きます。セッション本番ではスピードスケulptでは表現できない超絶ディテール、クレンミを出すためのフィニッシュワークなどのテクニックにスポットし、制作過程の画像や映像を中心に、それぞれの技法、コツなどを皆様にご紹介していきます。名付けて「CG ARTS MEISTER」です。</p> <p>■作品展示サイト https://sites.google.com/view/cgartsmeister/home</p> <p>■制作ルール お題：フリー 制限時間：無制限 使用ツール：無制限 最終アウトプットの表現方法：自由</p>	<p>犬塚 和久 株式会社カブコン CS 制作統括 制作部 第二制作室 リードキャラクターアーティスト</p> <p>川島 弘充 株式会社 cygames デザイナー部 3DCG アーティストチーム 3DCG アーティスト</p> <p>田島 光規 株式会社モデリングカフェ キャラクターモデリングチーム モデラー</p> <p>黒藪 裕也 株式会社 Cygames デザイナー部 3DCG アーティストチーム 3DCG アーティスト</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 3DCG を使ったアートを完成させるためのテクニックとヒント。</p>		

VA	🔊	📺	タイムシフト配信：なし
8月31日(木) 13:30~14:30 ワークショップ 513			
PR OPTPIX SpriteStudio Ver.6 の基礎 ~ ワークショップ演習編			
<p>池田 陽朗 株式会社 スクウェア・エニックス OPTPIX SpriteStudio エバンジェリスト</p> <p>■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 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 SpriteStudio Ver.6 の新機能を使った新たなワークフローを、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	🎮	🔊	タイムシフト配信：あり
8月31日(木) 14:50~15:50 セッション 502			
公募 「乖離性ミリオンアーサー」VRリメイクにおけるUIの最適化			
<p>串田 夏子 グリー株式会社 GREE VR Studio シニアアーティスト</p> <p>■受講スキル ・これから VR ゲームの開発に入ろうとしている方 ・非 VR タイトルの VR 化に携わっている方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・VR における UI の表現技法 ・非 VR タイトルを VR リメイクする際に発生しやすい問題と対象法</p> <p>■セッションの内容 スマートフォン用ゲーム「乖離性ミリオンアーサー」をハイエンド VR 向けにリメイクした「乖離性ミリオンアーサー VR」の UI 開発を振り返ります。カードバトル RPG では豊富な情報量を扱うため、複雑な画面設計が必要になります。さらに今回のリメイクでは VR 特有の操作性も考慮しなければなりません。本セッションでは、非 VR タイトルを VR 向けにリメイクする過程で直面した様々な問題とその解決策を紹介します。</p>	<p>ブーシェ ロビン晃 グリー株式会社 GREE VR Studio リードエンジニア</p> <p>加島 直弥 株式会社スクウェア・エニックス 第 10 ビジネスディビジョン プロデューサー</p>		

VA	🎮	🔊	タイムシフト配信：あり
8月31日(木) 16:30~17:30 セッション 302			
公募 Houdini16にHDAを2つ追加したらビルが量産できた (プロシージャルモデリング事始め)			
<p>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 景観デザインチームリーダー</p> <p>■受講スキル DCC ツールで簡単なスクリプト処理を実装できる方。Houdini 初心者。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 Houdini16 でのゲーム背景アセットのプロシージャルモデリング導入例。</p> <p>■セッションの内容 Houdini16 によるゲーム背景アセットのプロシージャルモデリングによる品質向上と作業の効率化の紹介。 プロシージャルモデリングの手法をゲーム作成に組み込む場合、最初に何を作れば良いのかの 1 つの回答。</p>			

VA	🔊	📺	タイムシフト配信：あり
8月31日(木) 16:30~17:30 セッション 501			
公募 「Fate/Grand Order VR feat.マシュ・キリエライト」制作秘話 ~プログラム・デザイン・サウンドについて、すべて明かします~			
<p>荻野 洋 ディライトワークス株式会社 新規事業開発室 VR セクション テクニカルディレクター</p> <p>■受講スキル VR に興味がある方や開発を始めようと考えている方 Unity での VR 開発を考えている方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 VR でキャラクターを魅力的に見せる方法、ドラマ部分の制作手法や工夫、開発に必要な様々なノウハウ、コンテンツとして成立させるための手法、問題解決のためのヒントなど。</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 VR タイトル「Fate/Grand Order VR feat. マシュ・キリエライト」。 Fate シリーズ初の VR タイトルとして PlayStation®VR で開発中の本作では、VR という新たな舞台でキャラクターを魅力的に見せるための、様々な工夫をしております。このセッションでは、開発初期に行った様々な検証や、開発時に発生した問題なども含め、実際の事例を交えながら、本作が「Fate VR ドラマ」というジャンルとしていかに作り上げられていったのかを、プログラム・デザイン・サウンドそれぞれの面からすべて明らかにしていきます。</p>	<p>島野 伸一郎 ディライトワークス株式会社 デザイン部 3D セクション マネージャー</p>		

VA	🎮	🔊	タイムシフト配信：あり
8月31日(木) 17:00~17:25 ショートセッション 311+312			
PR 高品位フォントは、こうして生まれる ~クオリティの追求とテクノロジーへの挑戦~			
<p>阪本 圭太郎 株式会社モリサワ デザイン企画部</p> <p>■受講スキル どなたでも OK</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 どなたでも OK</p> <p>■セッションの内容 デバイスの高解像度化が進むなか、フォントへの注目や期待が高まっています。デジタルデバイスがどんなに周りに溢れても、モリサワは 62.5mm 四方の方眼紙への手書きを起点にした「モノ作り」を続けています。国内流通シェア No.1 のモリサワが、手書きにこだわる理由。書体制作の舞台裏と、フォントにまつわるテクノロジーを誰にでも分かりやすくお話しします。</p>			

VA	🎮	🔊	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 11:20~12:20 セッション 501			
公募 リアルな表情を生み出すテクスチャ表現と、豊かなアニメーションを生み出すFACSを使用したリギング			
<p>岩淵 栄太郎 株式会社 スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 リードワークフロープログラマー、 テクニカルアーティスト</p> <p>■受講スキル 顔の制作をするテクスチャアーティスト、顔のリギングをするリギングアーティスト</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 高品質な顔のテクスチャを作成する手法と、FACS の手法を使ったフェイシャルリギングとリターゲットの手法</p> <p>■セッションの内容 このセッションは人間の顔の制作に注目した内容になっています。我々のチームでは高品質な人間の顔を作成するために様々な挑戦を行っています。その中で、今回は特にテクスチャ制作とリグ制作の二つのテーマを中心にお話をします。マスクと高精細のテクスチャを組み合わせることで実現する、高精細な肌の質感を作成する技術。FACS の概念を利用したリギングとそのリグをリターゲットする仕組みについてお話ししたいと思います。</p>	<p>アデル ブエノ 株式会社 スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 チーフ エンバイラメンテクニカル アーティスト</p> <p>千田 量久 株式会社 スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 シニアテクニカルアーティスト</p>		

VA	🎮	🔊	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 13:30~14:30 セッション 501			
公募 レイヤーで描く『ゼルダの伝説 プレス オブ ザ ワイルド』の世界 ~3Dグラフィックスのアートと実装~			
<p>堂田 卓宏 任天堂株式会社 企画制作部 プログラマー</p> <p>■受講スキル 3D グラフィックスの制作経験のあるアーティスト、シェーダやレンダリングテクニックの実装経験があるプログラマー、表現と実装の間で仕事をされている TA の方にお勧めです。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 スタイライズドなアートのコンセプト立てから実装方法の一例 アーティストとプログラマーの協業事例</p> <p>■セッションの内容 『ゼルダの伝説 プレス オブ ザ ワイルド』の 3D グラフィックスは、その空気感を表現するために「近景、中景、遠景」そして「時間と空間」というレイヤーを意識した絵作りをしています。このセッションでは、本作の 3D グラフィックスがどのような意図で、どのようなレンダリングで重ね塗りされているか、そのアートのコンセプトから実装までを、アーティストとプログラマーの両サイドからご紹介いたします。</p>	<p>滝澤 智 任天堂株式会社 企画制作部 アーティスト</p>		

VA	🎮	🔊	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 14:50~15:15 ショートセッション 315			
公募 VR リアルタイムCGアニメーションの演出・作り方 ~VR特有の壁を超えるために~			
<p>福田 孝 グリー株式会社 Wright Flyer Studios 事業本部 3D アーティスト</p> <p>■受講スキル VR リアルタイム CG アニメーションの制作に興味がある方 映像や 3DCG 制作の基礎知識がある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 VR リアルタイム CG アニメーションの演出・制作における、プレイヤーにあたるストレス要因や手戻りの問題について。 ワークフローやツールによる手戻りの対策事例。 従来の映像演出に対し考え方を要するべき点と、VR に有効な演出事例。</p> <p>■セッションの内容 本セッションでは、「VR リアルタイム CG アニメーション」を効率よく効果的に作るための、ワークフローや演出方法に関するノウハウを紹介いたします。</p> <p>まず、事前に押さえておくべき VR ならではの特性と課題について説明します。プレイが困難となる「VR 酔い」の要因をはじめプレイヤーに大きなストレスをかける表現について、VR 上で確認しないと気づけない問題による手戻りについて、事例を交えながら紹介いたします。</p> <p>その中で挙げる「手戻り」の課題に対して行った、ワークフローやツールなどによる改善例について紹介いたします。</p> <p>続いて、VR コンテンツでは、従来の映像作品における演出とは考え方を要するべき点があるため、その説明と、VR に有効な演出について紹介いたします。</p> <p>最後に、VR におけるレイアウトや字幕表示などのガイドラインについて例を紹介いたします。</p>	<p>亀山 あき グリー株式会社 Wright Flyer Studios 事業本部 3DCG アーティスト</p>		

VA	🔊	📺	タイムシフト配信：なし
9月1日(金) 11:20~12:20 セッション 503			
公募 アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレボリューション制作事例 ~理想的な開発環境とPhotoshopを駆使した効率的なUIデザインの手法~			
<p>矢吹 星子 株式会社 Cygames デザイナー部 UI デザイナーチーム マネージャー</p> <p>■受講スキル ・ゲーム開発経験がある方、またはこれからしたい方 ・Photoshop を知っている方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・ゲーム開発の基礎知識、心得 ・UI デザインで役立つ Photoshop のリンク機能、レイヤーカンパ機能の使用方法</p> <p>■セッションの内容 バンダイナムコエンターテインメントより発売中のアイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレボリューションの制作事例を通じて、PS4 タイトルに求められるクオリティの UI を短期間で実現するためのノウハウを、UI 素材作成とシステム実装の 2 つの側面から開示します。UI 素材作成編では、デザイナーによる作業のフロー管理の自動化と成果物の再利用性の向上を、Photoshop のリンク機能とレイヤーカンパ機能の組み合わせにより実現する方法を示します。実装編では、テクニカルアーティストによる、デザイナーが作業しやすい環境を整備するための内製ツール開発について解説します。運用後もスムーズな開発を続けるために、エンジニアとデザイナーの連携体制の構築方法についても示します。</p>	<p>諫山 英世 株式会社 Cygames デザイナー部テクニカルアーティストチーム シニアテクニカルアーティスト</p>		

VA	🔊	📺	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 13:30~14:30 セッション 501			
公募 モバイル3DアクションRPG「武器よさらば」におけるカットシーン制作事例 ~少人数で効率的に魅せるカットシーン~			
<p>萬岡 史浦 グリー株式会社 Wright Flyer Studios 事業本部 / NT Production 部 シニアアニメーター</p> <p>■受講スキル ・アニメーションやエフェクト制作の経験がある方 ・Unity の Animation 機能を使用したことがある方 ・カットシーンの制作経験がある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・モバイルでのカットシーン表現 ・Unity の Animator、Animation 活用事例 ・少人数でのカットシーン制作手法</p> <p>■セッションの内容 本セッションでは、Maya で制作したキャラクターモーション、エフェクトを用いて Unity でどのようなカットシーンを制作したのかについてご紹介いたします。</p> <p>主にモバイルならではの様々な制限の中、少人数（主にアニメーター、エンジニアの二人体制）で効率的にカットシーンを制作する方法について ・1 つのシーンで様々な状況、場面に対応できるように効率的に制作する方法 ・カメラ、キャラクター、エフェクト、ポストエフェクトなどの制御方法 ・魅力的なカメラワーク作りのコツ などを中心に Wright Flyer Studios が贈る 3D アクション RPG 「武器よさらば」より、制作事例を交えてご紹介いたします。</p>			

VA	🎮	🔊	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 14:50~15:50 セッション 502			
公募 グリムノーツ ~絵本のキャラクターの作り方~			
<p>井上 寛之 元気株式会社 ゲーム事業部 プログラマー</p> <p>■受講スキル ソーシャルゲームのゲームデータ制作にかかわっている方 キャラクターデザイン、モーション制作、エフェクト制作を担当している方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・絵本風で統一感のあるキャラクター製作のポイント ・2D アクションゲームのキャラクターを Photoshop でモデリングする方法 ・軽量のキャラクターデータ構造の事例</p> <p>■セッションの内容 スマートフォン向けタイトル「グリムノーツ」における、キャラクターデータの製作手法の紹介です。</p> <p>1400 万ダウンロードを突破した、オリジナルキャラクターによるアクションゲーム開発の課題になった、</p> <p>・絵本の雰囲気をもった、かわいらしいバトルキャラクターを実現する ・同時表示 10 体強のキャラクターを 60fps で動かす ・クオリティと工数のバランスを取りながら、月当たり 10 体のキャラクターを追加する</p> <p>これらの要件をクリアするために考案された解決策、現在運用されている実際のデータ構造、CLIP STUDIO、Photoshop、Maya で構築されたデザイン製作フローと、モデル、モーション、エフェクトでの製作トピックを紹介いたします。</p>			

VA	ENG	🔊	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 14:50~15:50 セッション 503			
公募 『ゼルダの伝説 プレス オブ ザ ワイルド』～エフェクトは「目指す表現」と「膨大な物量」にどう取り組んだか			
井上 圭次郎 任天堂株式会社 企画制作部 アーティスト	植田 尚 任天堂株式会社 企画制作部 プログラマー		
<p>■受講スキル アーティスト/プログラマーは問いません。ゲームエフェクト制作経験が多少はある方が良いです。エフェクト「専属」でなくても大丈夫です。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 スタイライズドなエフェクト表現を、具体的なエフェクトアセットに落とし込んだ手法について。物量に対して有効に作用した、弊社のエフェクトデータドリブン実装の仕組みについて。</p> <p>■セッションの内容 『ゼルダの伝説 プレス オブ ザ ワイルド』のエフェクト制作では、「表現」と「物量」に関して様々な課題がありました。本作の特徴として、物理エンジンと化学エンジンをベースにした「掛け算の遊び」がありますが、それによってエフェクト実装のパリエーションも“掛け算”で増えていくことが分かってきたため、実装の物量をいかに抑えるかが大きな問題になりました。また、表現においては「セルアニメ調のキャラクターと、密度の高い背景の組み合わせ」というアートコンセプトを踏まえ、エフェクト表現のスタイルをどう落とし込むかという課題に加えて、広大なフィールドを豊かに、もっともらしく感じさせるために、エフェクトによるダイナミックな天候表現や丁寧なインタラクションも必要とされました。本セッションでは、これらエフェクト制作における課題に対して、アーティストとプログラマーがどのように取り組み、問題を解決していったのかを具体的に紹介したいと思います。</p>			

VA	🔊	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 17:50~18:50 パネルディスカッション メインホール		
招待 【対談】メカデザインへのこだわり・カードデザインの妙技		
大久保 淳二 出雲重機	大谷 勇太 株式会社プラネッタ イラストレーター/ リードアーティスト	麓 一博 株式会社セガゲームス 開発技術部 テクニカルアーティスト
<p>■受講スキル イメージボードやイメージアート、メカデザインを手掛けたことのある方及び、これらに興味がある人はどなたでも。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 メカデザインの工夫、哲学、カードアートの技法、工夫のはなしを通して、イメージボードやイメージアートを手がけるアーティストへインスピレーションや気付きを与えるのを目的とします。</p> <p>■セッションの内容 ポケモンカード（ディレクション：株式会社クリーチャーズ）を代表に数々のカード・パッケージアートを手がける株式会社プラネッタの大谷さん。独自のメカデザインと展開手法を絶えず模索し続け、アニメやゲームのコンセプトアートも手がけている出雲重機の大久保さんのトップクリエイター2名による対談が実現。それぞれの作品を事例混じりで紹介。</p>		

VA	ENG	🔊	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 17:50~18:50 セッション 503			
公募 壊れ物への取り組み:いかにバイクを美しく魅せるか!?			
滝 崇海 株式会社カブコン CS制作統括 プロダクション部 VFX プロダクション室 テクニカルアーティスト			
<p>■受講スキル 大規模の破壊・シミュレーションに興味のある方。キャラクターのセカンダリーアニメーションに興味のある方。モデラ・アニメータ、プログラマー、ゲーム業界を目指している学生さんも歓迎。</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 破壊表現の見せ方・使い方の工夫。キャラクターのセカンダリーアニメーションの見せ方。</p> <p>■セッションの内容 物理班は、カブコンでは2013年くらいにできた新しいセッションです。仕事内容は大きく分けて、物体の大量破壊や衝突、髪や衣服などの揺れ物を担当しております。物理!!と聞いて、印象的に難しい……と思いがちですが、計算するのはゲームエンジン内の物理エンジンであったり、パソコンのCPUであるため、作業フロー上、物理の公式が出てきたり、計算をしないといけないわけではなく、難しいことをしているわけではありません。破壊表現は見せ場に使用されることが多く、物によっては、1万個のオブジェクトをシミュレーションさせるため見た目のインパクトは大きいです。また、髪や衣服などの揺れ物についても紹介させていただきますと思います。</p>			

VA	ENG	🔊	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 16:30~17:30 セッション 503			
公募 『ゼルダの伝説 プレス オブ ザ ワイルド』のUIが目指したこと～世界に溶け込み、かつ印象的なUI表現			
北山 茂寿 任天堂株式会社 企画制作部 プログラマー	長谷 隆広 任天堂株式会社 企画制作部 アーティスト		
<p>■受講スキル ・ゲームUIの方向性を決め、それを実現していく過程に興味がある方 ・ゲームUI制作を行う上でのアートとエンジニアリングの協働に興味がある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲームのコンセプトから、どのようにUIの方向性を決め、表現していったかの知見を得ることができ。また、それを実現するために開発した、表現手法を学ぶことができる。</p> <p>■セッションの内容 『ゼルダの伝説 プレス オブ ザ ワイルド』は、広大なフィールドでの冒険が魅力のゲームです。この魅力的な世界に没頭して冒険できるように、UI表現は、従来のシリーズで用いられた装飾的な表現を見直し、存在を感じさせないスッキリとした、世界に溶け込むUIを目指しました。一方でUIは本来、ゲームをプレイする上で必要な情報を伝達するという重要な役割を担っています。そのためには、情報を確実に伝える「印象的な表示」が重要であると考えました。存在感を感じさせず、かつ印象的であるという、一見相反する課題をどのようにして達成したか、事例を挟みながら、アートとエンジニアリングの両面から解説します。</p>			

VA	🔊	🔊 逐次通訳	タイムシフト配信：あり
9月1日(金) 17:50~18:50 セッション 313+314			
PR Houdini for Technical Artists			
多喜 建一 SideFX 日本担当シニアマネージャー	Mike Lyndon SideFX Sr. Technical Artist		
<p>■受講スキル 3D CG (モデリング・アニメーション・マテリアル・レンダリングなど) に関する初歩的な知識</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 プロシージャル方を元にしたコンテンツ制作とUnityやUE4との連携。</p> <p>■セッションの内容 Houdiniの持つ強力なプロシージャル機能をゲーム制作に導入する開発スタジオが増えてきていますが、今回は、特にリアルタイムVFXの作成を中心に紹介いたします。</p>			

BP	🔊	タイムシフト配信：あり
8月30日(水) 11:20~12:20 セッション 413		
公募 ゲームビジネスの可能性を広げる異業種コラボ! 双方の市場を拡大するためのノウハウ		
蛭田 健司 株式会社モノビット 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	香川 愛生 日本将棋連盟 女流棋士	
<p>■受講スキル ・異業種コラボに興味をお持ちの方 ・ゲーム業界を目指される方など、ゲーム開発・プロモーションの流れを知りたい方 ・プロデューサーを目指される方など、ゲームビジネスの全体像を知りたい方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・異業種の専門家とのコラボによる企画立ち上げ、事業計画策定、開発、プロモーションという一連のビジネスの流れ ・上手な役割分担やシナジーの高め方 ・トラブルの防止法</p> <p>■セッションの内容 本セッションでは、将棋の女流棋士である香川愛生女流三段をお迎えして、将棋ゲームの開発経験もあるゲーム開発・ビジネスの専門家である蛭田により、異業種コラボによって新規ユーザーを獲得し、双方の市場を拡大するためのノウハウをお伝えします。</p> <p>講演内では、過去リーチできていなかった将棋初心者層でも楽しめる将棋ゲームを提案し、企画・開発・プロモーションの一連の流れを例示しながら、それぞれのステップにおいて異業種の専門家との上手なコラボのやり方や、トラブルの防止法を提案します。教育業界や医療業界など、異業種全般とのコラボに役立つノウハウです。</p>		

BP	🔊	タイムシフト配信：なし
8月30日(水) 11:20~12:20 CEDEC CHALLENGE 511+512		
公募 【ラウンドテーブル】WM(ワーキングマザー)開発者の悩みとその解決策を共有しよう!ーワークライフバランス実現のためのTIPS		
久保 絢子 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	服部 弥生 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 レベルプランナー	
<p>■受講スキル 子育てをしながら働いている方、妊娠出産を考えていて今後発生する問題に対する準備をしたい方、またはパートナーが同じような問題を抱えている方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 WM開発者が直面しうる問題と、それに対する具体的な対応例 WMの仲間</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 ※ WMは産休育休によるキャリアの中断、復帰後の時短勤務など、自分自身の仕事の事だけではなく、保活、小1の壁、子どもの急な体調不良など、子育てに関しても、多くの悩みを抱えていると思います。このラウンドテーブルでは参加者の皆様とディスカッションを行う事で、このような問題に対し、体験談や準備していることなど、解決に向けた情報を共有し、個々の問題解決スキルの上を目指します。子育ては情報戦! まずは取り組みやすいところから、子育てと仕事の両立を達成していきましょう。</p>		

BP	GD	AC	🔊	タイムシフト配信：あり
8月30日(水) 14:50~15:50 セッション 315				
公募 技術デモだった「サマーレッスン」がご家庭で遊べるようになるまで ~あなたの技術デモは製品化できますか?~				
山本 治由 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 プログラム1部 プログラム2課 係長	小関 一正 株式会社バンダイナムコスタジオ 技術統括本部 技術本部 技術企画部 イノベーション課 係長			
<p>■受講スキル VRコンテンツを体験したことがある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 VR技術デモを家庭用タイトルに移行させるときの課題</p> <p>■セッションの内容 「サマーレッスン」は技術デモを発端とし、PlayStationVR専用タイトルとしてリリースされた作品です。本作は2014年9月に技術デモとして発表され、その後製品化が決定しました。しかし、想定していなかった製品タイトルへ移行には、多くのハードルがありました。</p> <p>本セッションでは「サマーレッスン」の事例を基に、VR技術デモとしてリリースしたタイトルを家庭用のVR製品タイトルに移行する際に乗り越えるべき課題をプログラマーの立場から説明します。</p>				

BP	🔊	タイムシフト配信：あり
8月30日(水) 17:50~18:50 セッション 501		
招待 カジノIR、及びeSportsを含む賞金制コンピューターエンターテインメントの現状と未来について		
木曾 崇 株式会社 国際カジノ研究所 所長		
<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 景品表示法、風営法、刑法賭博罪、そしてカジノ(IR)法など、制度的枠組みの中で「何をどこまでやって良いのか/いけないのか」に関する知見</p> <p>■セッションの内容 昨年9月に消費者庁から開示された景品表示法の賞金制大会に対する法令適用解釈。「eSportsショック」とも呼ばれた「あの事件」の当事者が、景表法、風営法、刑法賭博罪など、賞金制大会にまつわる様々な制度について解説いたします。理解しているつもりで、実は理解していないことの多いこれら法と制度の中で「何をどこまでやって良いのか/いけないのか」を読み解きながら、一方で現在、我が国において導入議論が進んでいる「カジノ」とeSportsの未来について言及を致します。</p>		

BP	🔊	タイムシフト配信：あり
8月30日(水) 13:30~14:30 セッション 315		
公募 日本とベトナムとで開発&PRしたSteam向けゲームの「反省と未来」		
三原 龍磨 株式会社GIANTY コンテンツ事業部 ディレクター	グエン アン バング 株式会社 GIANTY 開発部 ディレクター	中村 蒼 株式会社 GIANTY コンテンツ事業部 プランナー
<p>■受講スキル ・昨今、フリーミアムゲームでガラパゴス化していく国内のゲーム市場と、開発費の高騰に危機感を覚え、ゲーム業界に対し変化の取り組みを模索している方 ・アウトソーシングではなく、新興国とのゲーム開発に興味がある方</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ・コストにおいて優位性のある新興国とのゲーム開発方法と、ビジネスの可能性 ・Steamプラットフォームで、中規模会社が取れる開発方法やPR方法</p> <p>■セッションの内容 Steam向けJRPGのゲーム開発を題材として講演します。</p> <p>前談として、ベトナムにおけるゲーム開発の可能性と、本プロダクト発足の過程などを紹介します。そして、異国とのコミュニケーションでゲーム開発をしてきた組織運用や伝達方法と併せて、Steamの開発実績も交えて紹介します。また、Steam向けのグローバルでPR展開する際、中小規模のゲーム会社が取った方法について紹介します。</p> <p>最後は、国内及び世界でのゲーム市場において「どうJRPGを残し続けて行くか」について、市場規模と開発コストの観点から総括します。</p>		

BP	AC	🔊	タイムシフト配信：あり
8月30日(水) 16:30~17:30 セッション 413			
公募 だれでもわかる。超簡単！効果的なゲーム特許の取得方法			
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 エキスパート			
<p>■受講スキル ゲーム企画者、開発者で特許に関心があるが、特許の知識が全くゼロの人</p> <p>■受講者が得られるであろう知見 ゲームの仕様で、どのようなものが、どのような考え方、ステップで特許になるのか?だれでも簡単に理解できます。 自分達の開発しているゲームの特徴部分を、いかにして特許にするか?簡単に理解できます。</p> <p>■セッションの内容 今まで、特許の重要性などのセミナーを行ってきたが、実際に特許を取得するとなると、どのようなものが特許になるのか?どうすれば特許になるのか?と言った質問を多数受けます。実際に、とっつきにくいものではあるのですが、実は、有効で効果的な特許を取得するのは、ある考え方を身に付けると、すると理解できます。今回は、ネットワークゲームでおなじみのガチャのシステム等をモデルケースを上げながら、どのような形で発明が特許になるのか?それを誰でも理解できるように事例を交えて説明すると同時に、ゲームを構成する遊びの本質がどこにあるのかを見つけるヒントを導き出せるきっかけになるようなセッションを考えています。</p>			

BP	GD	🔊	タイムシフト配信：あり
8月31日(木) 10:00~10:25 ショートセッション 511+512			
公募 ユーザーとのエンゲージメントを育むコミュニティ運営【友情マーケティング】の解説			
杉政 英樹 株式会社カヤック ソーシャルゲーム事業部 プロデューサー・マーケティングディレクター			
<p>■受講スキル モバイルゲームの開発・運営を担当されている方々 マーケティング、運営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 コミュニティ運営を通じてタイトルを持続的に成長させるための知見、具体的方法</p> <p>■セッションの内容 これからはコミュニティやユーザーエンゲージメントが重要!と各種施策を行っていく中でこんな課題はありませんか? ・生放送やオフラインイベントが、運営からの一方的な発信に終わっている ・ユーザーとの距離感の取り方に悩んでいる カヤックでは、ユーザーからアイデアを積極的に募るコミュニティ運営を行ってきました。NPSを活用した分析も使い、ユーザーの声をゲーム改善へ取り入れています。本講演では、コミュニティ形成を通じてユーザーと一緒にタイトルを継続的に育てていくための手法をご紹介します。</p>			

CEDEC AWARDS 2017

最優秀賞の投票受付中

投票いただいた方の中から抽選で「CEDEC 2018 レギュラーパス」をプレゼントいたします。

投票はこちらから

投票締切：
8月30日（水）
19：00



発表授賞式

特別賞、著述賞の表彰に加え、エンジニアリング部門、ビジュアル・アーツ部門、ゲームデザイン部門、サウンド部門の計4部門の最優秀賞の表彰を行います。最優秀賞決定の瞬間をぜひご覧ください。

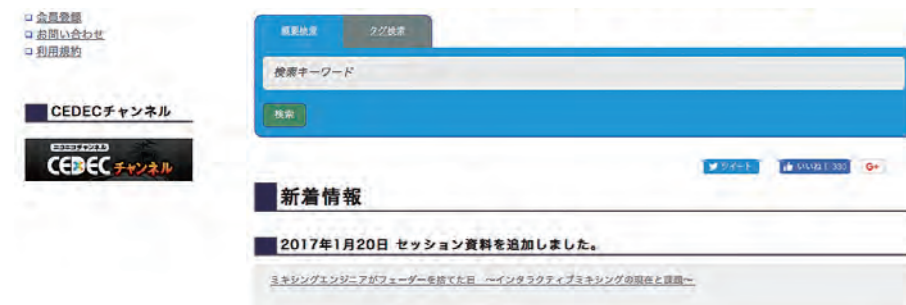
日時：8月31日（木）17：50～19：15
※開場 17：30

会場：メインホール



CEDEC Digital Library

CEDECの講演資料、動画資料が無料で検索、閲覧可能（要会員登録）



CEDiLは過去のCEDECで発表された講演の資料、映像を集めたデジタルライブラリーです。コンピュータエンターテインメントの開発者だけではなく、関連する産業、アカデミック、メディアなどの方々にとりましても、貴重な資料となります。この機会に是非、会員登録して、ご活用ください。

※セッション資料 1500 件以上を公開（2017年8月15日現在）

CEDEC 2017の資料は、会期中より順次公開予定！

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

コラボセッション協力団体一覧

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31日（木）11:20～12:20 315

[人工知能学会×CEDEC コラボセッション] 人工知能と対話システム ～キャラクターとの自然な会話～



人工知能学会30周年

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～the beautiful world of demoscene～



九州大学マス・フォア・インダストリ研究所 (IMI)

現代社会を牽引する高度テクノロジーのほぼすべてにおいて、その本質的部分は数学を礎石としています。多くの科学技術分野において、数学・数理科学の研究人材はかつてないほど必要とされており、このような国際社会からの要請に応えるため、九州大学マス・フォア・インダストリ研究所（略称:IMI 研究所またはIMI）は、多様で新しい数学を展開するために、アジア初の産業技術に関する数学の研究拠点として創設されました。

<http://www.imi.kyushu-u.ac.jp/>

8月31日（木）10:00～11:00 413

[IMI×CEDEC コラボセッション] 大規模グラフ解析と都市OSの開発 —ヒト・モノのモビリティに関する新しい数理モデルとその応用—



Institute of Mathematics for Industry
Kyushu University

情報処理学会 コンピュータグラフィックスとビジュアル情報学研究会

当研究会は、1981年にコンピュータグラフィックス研究会として発足し、グラフィックスとCAD研究会からの名称変更を経て、30年以上継続して活動してまいりました。

本年から、高度技術開発に携わる実務者や研究者を対象とした「高等研究会」（本年度は「CG技術の実装と数理」として実施）や、未成熟な技術に関する意見交換と議論を重視した自由発表様式での「荒削り研究会」など、新たな発表会もスタートさせました。

これからも、率直な議論で研究レベルを高め合う場を提供していきます。

<http://cgvi.jp/>

8月30日（水）13:30～14:30 413

[cgvi×CEDEC コラボセッション] ニューラルネットを用いたキャラクター制御



一般社団法人
情報処理学会
Information Processing Society of Japan

ソフトウェアテスト技術振興協会 (ASTER)

ソフトウェアテスト技術振興協会 (ASTER) は、ソフトウェアテストを軸にしたソフトウェア品質向上に関する教育や調査研究、シンポジウムや技術者認定資格試験を主催、開催するNPO法人です。2010年よりCEDECと相互にコラボレーションセッションを開催しており、ASTERは特にテスト・品質に重点を置いたコンテンツを提供しています。

<http://aster.or.jp/>

8月30日（水）14:50～15:50 413

[JaSST×CEDEC コラボセッション] 開発とテストが一体となったソフトウェア開発



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] HoloMagicians - Mixed Realityに関するコミュニティ活動



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/2017/>

インタラクティブセッション

[IVRC×CEDEC コラボセッション] ミミトンネル～あなたの耳、貫通させます～



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/>

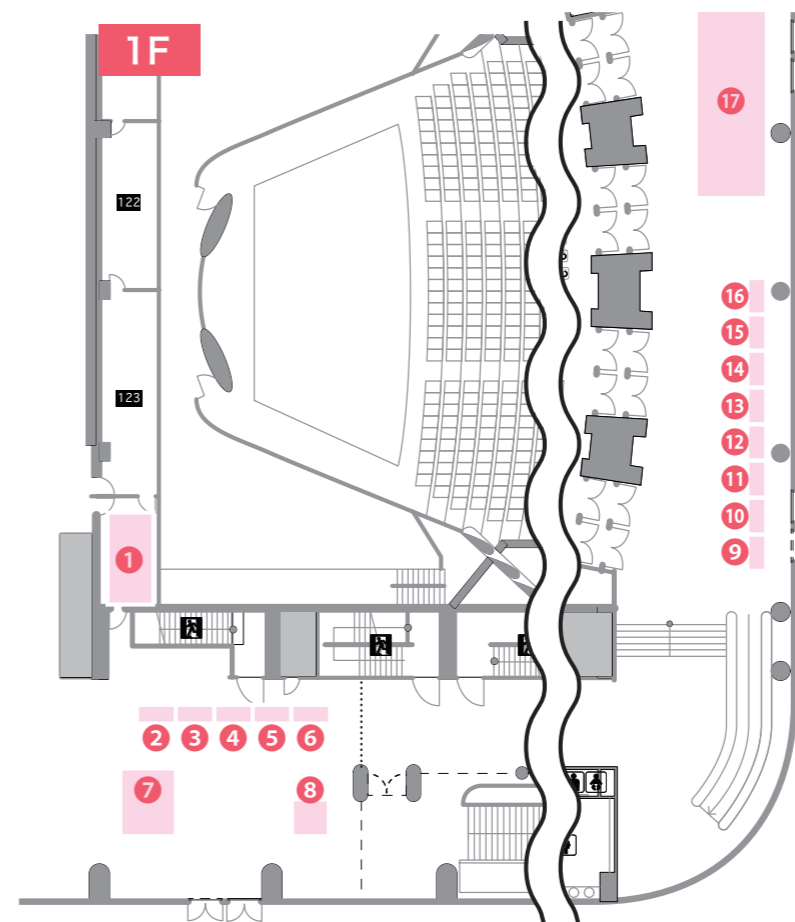
8月30日（水）17:50～18:50 413

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



タイトル	講演者
1 公募 VA AC 000 没入感から存在感へ：複合現実のためのキャラクターデザイン	ペルティエ ジャンマルク / 名古屋造形大学
2 招待 BP 000 Xperia Touch Sony SmartProduct	黒川 直通・松本 英志郎・塩野 智樹・浜島 朋希 / ソニーモバイルコミュニケーションズジャパン株式会社 寺戸 育夫・對間 悠一・中西 崇・刀禰 太輔 / ソニーモバイルコミュニケーションズ株式会社
3 公募 AC GD 000 教育に役立つシリアスゲームの試遊展示～ゲームデザインを学ぶゲーム、バリアフリーを学ぶゲームなど～	岸本 好弘・林 竜之介・上村 拓也 / 東京工科大学
4 公募 AC 000 メンタルヘルスケアゲーム SPARX ゲーム試遊展示およびヘルスケアゲームの先進事例紹介と展望の発表	清水 あやこ / 株式会社 HIKARI Lab 鈴木 裕介 / ハイズ株式会社・株式会社 HIKARI Lab 鈴木 航太 / 慶應義塾大学 精神神経科・株式会社 HIKARI Lab 加納 一樹 / ハイズ株式会社
5 公募 AC BP 000 起立訓練支援用ゲーム『リハビリウム 起立の森』：医療・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 梶原 治朗・服部 文忠 / 特定医療法人順和 長尾病院 有江 勝利 / 正興 IT ソリューション株式会社
6 公募 AC BP 000 家族愛をテーマにした子育て VR エンタテインメント “Real Baby - Real Family”	望月 宥治・東田 茉莉花・白井 暁彦・浅野 隆弥・Rex HSIEH / 神奈川工科大学 井関 定直 / イオンリテール株式会社
7 招待 GD 000 流動床インターフェース：液体のようにふるまう砂を用いた インタクションシステム	的場 やすし・菅谷 諭 / ものつくり大学
8 招待 collaboration ENG 000 [TDF×CEDEC コラボセッション] Tokyo Demo Fest ~ the beautiful world of demoscene ~	奥 健太郎 / 株式会社カシカ 石橋 誠也 / Unity Technologies Japan・Tokyo Demo Fest 穴倉 知樹 / 株式会社イマジカデジタルスケープ 佐々木 正樹 / IMAGICA DIGITALSCAPE Co.,Ltd. Julien Guertault / Ctrl-Alt-Test・Tokyo Demo Fest 小淵 豊 / 明治大学 佐藤 大 / クラスター株式会社 西川 雅子 / 株式会社 Nyan & Co.
9 公募 BP 000 VR 戦艦大和建造日誌 ~歴史復元における VR の可能性~	西野 元章・小泉 耀平 / 株式会社神田技研
10 招待 collaboration ENG 000 [TMCN×CEDEC コラボセッション] HoloMagicians - Mixed Reality に関するコミュニティ活動	伊藤 武仙 / 一般社団法人 T.M.C.N 中村 薫 / 株式会社ホロラボ
11 公募 AC ENG 000 DanceDJ: ライブパフォーマンスのための実時間ダンス編集システムの提案	岩本 尚也 / Huawei Technologies Japan K.K. 柿塚 亮 / 早稲田大学

タイトル	講演者
12 公募 AC 000 ハンガー反射を用いた力覚・運動提示内蔵型 HMD	今 悠気・梶本 裕之 / 電気通信大学 中村 拓人 / 電気通信大学、日本学術振興会特別研究員
13 招待 collaboration ENG 000 [IVRC×CEDEC コラボセッション] ミミトンネル～あなたの耳、貫通させます～	猪塚 美帆 / 明治大学大学院
14 公募 ENG GD 000 VR における「手を使った移動」の検討、検証結果、課題	稲村 創 / 株式会社 VR Agent 中地 功貴 / 株式会社サイバーエージェント
15 公募 AC ENG 000 バーチャル柔軟生物に対する触覚インタラクション	佐瀬 一弥 / 東北学院大学 岸本 慎也 / 株式会社ケイズデザインラボ
16 公募 AC ENG 000 モータを用いた非対称回転による多指への疑似力覚呈示	櫻木 怜 / 電気通信大学
17 招待 BP 000 最新テクノロジー型スポーツエンターテインメント「ドローンレース」	横田 淳・小寺 悠 / 一般社団法人日本ドローンレース協会 (JDRA)



「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。

コアタイム時間

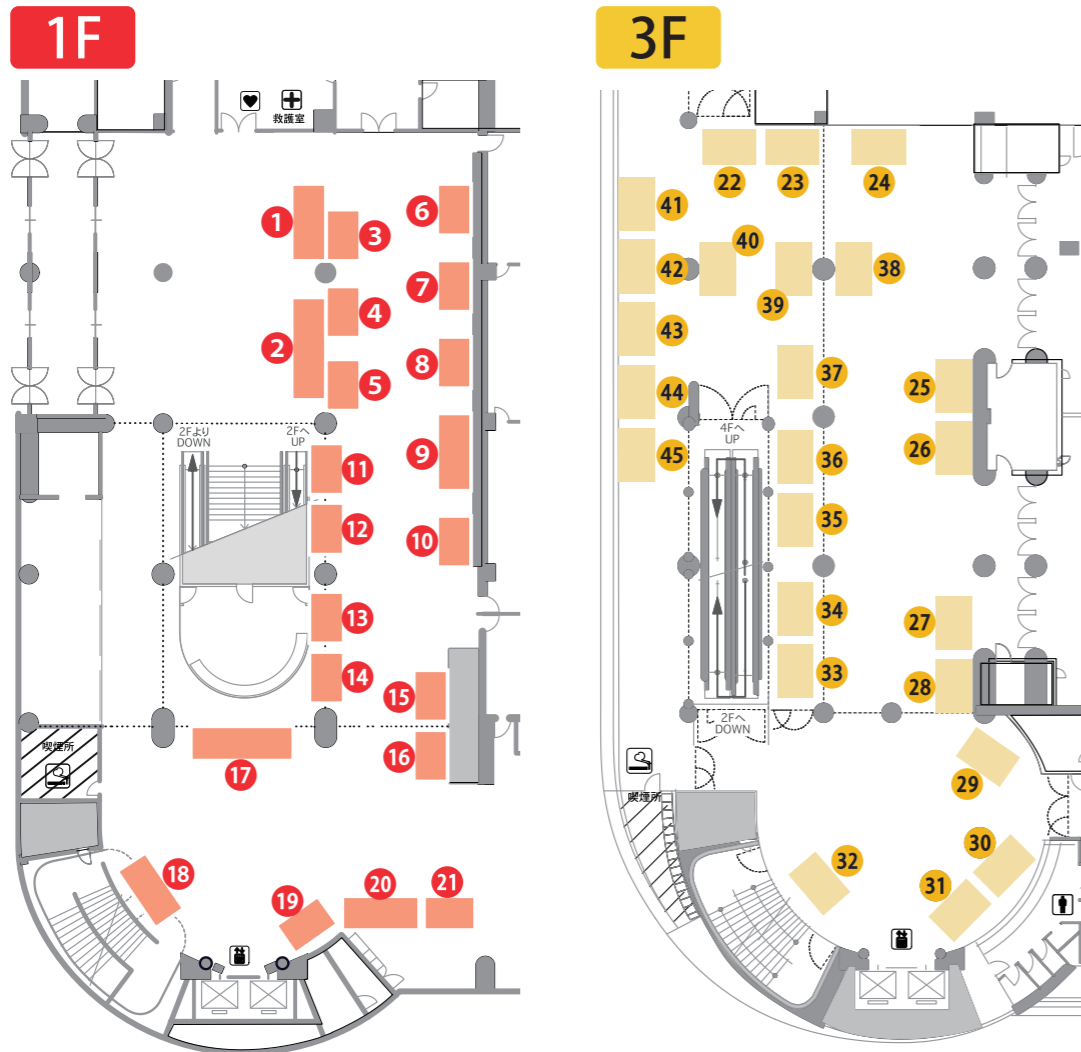
- 11:05-11:20 セッション間タイム (15分)
※8/31のみ11:00~11:20 (20分)
- 12:20-13:30 ランチタイム (70分)
- 14:30-14:50 セッション間タイム (20分)
- 15:50-16:30 セッション間タイム (40分)
- 17:30-17:50 セッション間タイム (20分)

- スケジュール
- 会場全体図
- 基調講演
- 海外招待セッション
- マニフェスト発表セッション
- エンタテインメント
- プロダクション
- 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
- セッションガイド
- 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 211+212 「Happy Elements Asia Pacific」
4F 411+412 「Made with Unity ギャラリー」
の場所は、12、13ページの会場全体図をご参照ください。



※45のブースはASUS JAPAN株式会社になります。

1F 1 | Epic Games Japan

アンリアル・エンジン4の最新機能を体験できるデモを用意してお待ちしています。Epic Gamesのスタッフに直接質問できる「アンリアルなんでも相談所」を今年も開設します！アンリアルに関する疑問や質問を、直接「中のひと」にぶつけるチャンス！

1F 3 | ダイキン工業株式会社

ダイキン工業は Autodesk Maya 最新バージョンをご紹介します。オリジナル購入特典のセミナー映像も展示いたします。ゲーム制作の3DCG導入をハードやソフトの選定からご支援いたしますので、是非ご相談ください。

1F 2 | ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社

限定Tシャツ無料配布

1F 4 | 株式会社 SHIFT

- ・VRコンテンツQAソリューション <http://softwaretest.jp/> VRコンテンツQAサービス、チューニングサービス
- ・ゲームQAサービス テスト、チューニング、ユーザーサポート、チート対策、脆弱性診断、ビルド自動化支援

1F 5 | 株式会社 DNP ハイパーテック

多くの開発者やパブリッシャーを悩ませるチート。放置すればゲームバランス崩壊による『炎上』や収益の低下を招きます。しかし対策には多大な開発コストが伴うため、市場投入サイクル短縮化が求められる開発現場においては、チート対策がなござりになるケースも少なくありません。ブースでは、時間も手間も不要で、導入後すぐに利用可能なチート対策セキュリティ「CrackProof」を展示いたします。

1F 12 | audiokinetic 株式会社

audiokinetic 株式会社は、オーディオミドルウェア「Wwise」(ワイス)の最新版 Wwise 2017.1 で実装される最新機能(下記)をはじめ、ヤマハ株式会社の「ViReal™ Wwise プラグイン」、また KROTOS 社の Adam Levenson 氏、及び Matthew Collings 氏をお招きし、「Dehumalizer Live」のデモを行います。世界のモバイル開発から AAA (コンソール) 開発で採用される Wwise を是非ご体験ください！

- Wwise Spatial Audio ツールセット
- Wwise Vorbis
- Wwise Reflect プラグイン
- Wwise Authoring API
- Wwise Audio Lab など

1F 6 | 株式会社スパーク

エフェクト制作に革命を起こす新ツール『SPARK GEAR』！リアルタイム3Dエフェクト制作を最大3倍速で実現！UnityやUE4、VRやHD機など様々なエンジンに対応し、最高クラスのクオリティをVFXで表現可能にした業界大注目のミドルウェアです。今回は実際に導入された開発会社さんとコラボレーションしたセッションを開催、制作現場の秘話を交えて、最先端のエフェクト制作の実情をご紹介します。

1F 13 | IncrediBuild Japan

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。

1F 7 | マッチロック株式会社

提供より今年で9年目を迎える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」！信頼の採用実績とサポート実績と合わせて、多くのアーティストにもご愛用頂いております。今年にはモーションプレビューの強化などの新機能に加えて、新たな対応プラットフォームも追加しました。今まで以上に様々なゲームにてご活用頂けます。是非ともブースまでお越しください！

1F 14 | 株式会社ヤマハミュージックジャパン

2017年6月に発売の Steinberg 社の DAW 「Nuendo 8」を展示します。Game Audio Connect 2.0機能を搭載し、Audiokinetic 社 Wwise との連携がさらに進化しました。サウンドデザイナー・クリエイターの作業効率を劇的に高める音響効果、編集機能に加え、Cubase シリーズの作曲機能も標準搭載した最新の Nuendo をご体験ください。

1F 8 | クレアクト

BITalino (ビタリーノ) で生体情報を利用したゲーム開発をすぐにスタートしましょう。BITalino は心電、筋電、脳波などの生体センサーと処理回路、Bluetooth などの基本回路をセットにした開発キットです。Unity、Python、Android などの API を用意しました。購入後すぐに生体シグナルや身体の動きを利用したアプリを開発できます。

1F 15 | モノビットエンジン

国産のリアルタイム通信エンジン「モノビットエンジン」は多くのゲームから VR コンテンツなどに採用されています。今回は完全新作、超高性能に生まれ変わったモノビットエンジンの製品群「Monobit Unity Networking 2.0 (MUN)」、「Monobit Revolution Server (MRS)」をご紹介します！通信性能も大幅に向上！TCPに加えて、UDP/RUDPをサポート。また、C#、C++でサーバにゲームロジックがかけられるように進化！さらに、コンシューマから産業まで利用される「VR Voice Chat」のデモも体験できます！

1F 9 | GMO クラウド株式会社

GMOクラウドはゲーム開発を加速する優れたツール群をご紹介します。*完全同期も可能にするネットワークエンジン：Photon * WebGL2.0/WebVR 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。

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・3D ツール問わずデザインに必要な全てのクリエイティブ作業に威力を発揮する液晶ペンタブレットの体験コーナーです。当日は Adobe CC・ZBrush などスカルプトツールをインストールしたマシンで、筆圧精度を大幅に向上させたプロペン2搭載 Cintiq Pro シリーズ、OS 搭載液晶ペンタブレットモデルの最新版、Wacom MobileStudio Pro を実際に体験いただくことが出来ます。

1F 10 | 株式会社 CRI・ミドルウェア

3,600以上ものタイトルに採用されているゲーム開発向けミドルウェア製品群 CRIWARE をご紹介します。各種ゲーム機、スマートフォン、VR、ブラウザにも対応したサウンドミドルウェア「CRI ADX2」、ムービーミドルウェア「CRI Sofdec2」で、ゲーム開発を強力に支援します。ADX2に近日実装予定の VST プラグイン対応の参考展示、Sofdec2の Ambisonics 対応、スマートフォン向け振動ソリューション「CRI HAPTIX」等の技術展示を行います。

1F 17 | 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 11 | OPTPiX (ウェブテクノロジー)

『OPTPiX SpriteStudio』今夏のバージョンアップで、メッシュ・ボーン、マスクという新たな表現力を手に入れた最新版に加え、ユーザーフィードバックによる新機能搭載版を展示。『OPTPiX imésta 8 (仮)』テキストチャートラスの最適化ツールが装いも新たに Ver.8 として登場。開発中版の本邦初公開。皆さんのご意見をお待ちしております。

1F 18 | 任天堂株式会社

任天堂ブースでは、Nintendo Switch の開発環境やミドルウェアを紹介しています。また、HD振動の体験や「ゼルダの伝説 ブレス オブ ワイルド」などの試遊台をご用意しています。Nintendo Switch に興味のある方、まだ触ったことのない方は是非お立ち寄り下さい。

<p>1F 19 RAD ゲームツールズ</p> <p>RAD が提供する 5 つの製品の中から、特に、HDR サポートをいち早く導入したビデオコーデックの定番 Bink Video のゲームムービー集、採用事例が増えつつあるゲームデータに最適化したデータ圧縮・解凍ツール Oodle、プログラムの実機上パフォーマンスの全てを可視化する Telemetry を、デモプログラムとムービーでお見せします。総合サウンドツール Miles 10 とアニメーションツール Granny 3D についての御質問も大歓迎です。</p>	<p>3F 25 株式会社アジャイルウェア</p> <p>プロジェクト管理を支援する Lychee Redmine のデモを始め、『Lychee タイムマネジメント』『Lychee プロジェクトレポート』などの新プラグインをご紹介します。Lychee Redmine を自由に操作できる端末を設置しますので、その使いやすさを実際にご体感いただけます。またお名前交換させていただきます方には、ノベルティをプレゼントいたします。</p>
<p>1F 20 シリコンスタジオ株式会社</p> <p>自社開発のリアルタイムレンダリングエンジン「Mizuchi」の VR デモをご体験いただけます。VR 空間においても現実味ある高品質な世界観をご体感ください。また、4 月に正式リリースした C# オープンソースのゲームエンジン「Xenko」の VR デモもご堪能いただけます。さらに、「Enlighten」を始め、ゲーム開発に欠かせない世界最先端の海外製品も展示いたします。</p>	<p>3F 26 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、今夏より新たに販売を開始する要件定義からシステムテストまでの工程で作成される成果物のトレーサビリティを確保するためのツール「Perforce Helix ALM」をご紹介します。また、その他、脆弱性静的解析ツール「Checkmarx CxSAST」も展示いたします。</p>
<p>1F 21 Havok</p> <p>家庭用ゲーム機各種をサポートしている物理エンジン Havok Physics を中心に Havok 製品の最新技術デモと AAA タイトル採用例をご紹介します。 ◆新しく統合されたパーティクルシステムを含む Havok Physics の最新機能予告/紹介 ◆非同期処理が可能になった Havok AI の最新機能予告/紹介 ◆Havok Visual Debugger デモ</p>	<p>3F 27 Hansoft</p> <p>Hansoft はスウェーデン発のプロジェクト管理ソフト。カプコン、エレクトロニック・アーツやユービーアイソフト等の世界的企業が使用する、ゲーム開発業界屈指のツールです。環境を問わず、軽快で使いやすい柔軟な管理システムが開発工程の管理や追跡を容易にします。 最新バージョンのデモやお客様の環境にあったベストプラクティスを直接ご提案します。ぜひ弊社のブースへどうぞ。</p>
<p>2F 211+212 Happy Elements Asia Pacific</p> <p>※場所は 12 ページの会場全体図を参照</p> <p>Unity を活用したライブ、アニメーションプロジェクトのデモを 2 階会議室にて実施。 -Motion Capture を活用したキャラクターによるリアルタイムライブを会場のスクリーンと VR で同時に実施 -Unity と現実の照明の同期 -Unity と Motion Capture で作成したアニメーションの紹介 20 分程度のデモを 1 日に約 5 回を予定しております。詳細は下記参照 http://www.happyelements.jp/cedec2017/</p>	<p>3F 28 Elastic</p> <p>Activision、Blizzard、Machine Zone をはじめエンターテインメント業界で幅広く使われている Elastic Stack (Elasticsearch、Kibana、Beats、Logstash) に、機械学習が加わりました。サーバーの運用からビジネスデータの分析まで、時系列データから異常を検知する実践的な方法を詳しくご紹介します。</p>
<p>3F 22 EmbodyMe</p> <p>たった一枚の顔写真から自分そっくりそのままの 3D モデルを自動で生成し、本当にその人と話しているかのような感覚で様々なコミュニケーションができる VR アプリ、「Embodyme」を体験できます。(URL: http://embodyme.com/) 実際の手や身体の動きや表情をリアルタイムで VR 内のアバターに反映し、その人がその場にいるかのような存在感を実現します。</p>	<p>3F 29 オンズ株式会社</p> <p>オンズと若林音響で共同開発した、様々な環境に対応する、軽量で組み立て簡単なワークブースを初展示いたします。また、Ambisonics による VR/360 度動画の音声制作を、画期的な UI でサポートする、AUDIO EASE 社「360pan suite 2」をご覧下さい。同社ポストプロダクション専用のリバーブ・プラグイン「Indoor」や、Barco Audio Technologies 社のサラウンド・プラグイン、Anymix Pro も併せて展示致します。</p>
<p>3F 23 cloudpack</p> <p>クラウド上で動画プラットフォームを提供する streampack。ライブ配信およびオンデマンド配信両方に対応し、動画のエンコード、変換、パッケージング、暗号化、マルチビットレート、そして CDN を利用した大規模配信まで幅広く動画配信をサポート。今回は現在開発中の機械学習による動画の分析、メタデータ抽出などインテリジェントな動画解析機能をご紹介します。</p>	<p>3F 30 アカマイ・テクノロジーズ合同会社</p> <p>世界 130 カ国 1300 以上の都市に 23 万台以上のサーバーを展開し、Web 全体の 15% - 30% のトラフィックを担う世界最大規模 / 唯一の超分散型 CDN を提供するアカマイのテララーメイドのゲーム配信ソリューションをご紹介します。本ブースでは、昨今のゲーム配信には欠かせないネット接続の高速化や DDoS 攻撃から守る最新セキュリティ対策等、アカマイならではのソリューションを事例を交えてご説明します。</p>
<p>3F 24 モリサワ</p> <p>モリサワフォントが搭載された VR コンテンツや製品事例などの展示、アプリでの採用などさまざまなフォントソリューションを実機をまじえて紹介します。</p>	<p>3F 31 転職ドラフト</p> <p>「エンジニアの価値は世界が決める」。IT エンジニア向け競争入札型転職サイト、転職ドラフト。野球のドラフト会議のような形式で、企業からあなたに年取付きて指名が入ります。企業は一斉指名などができないため、あなたへの個別の指名内容(指名理由・任せたい仕事含む)が明記されます。査定サイトではわからない、リアルな市場価値を知りたい方はぜひお試しください！</p>

<p>3F 32 TSUKUMO</p> <p>TSUKUMO オリジナル PC ・ G-GEAR シリーズ、MSI ゲームングノート、VR 向けバックパック PC などコンテンツ開発に最適な PC の展示を行います。 VIVE ビジネスエディション ・ IDEALENS など VR ヘッドマウントディスプレイや最新のビデオカードなど VR コンテンツ開発におすすぬ各種機器の展示を行います。</p>	<p>3F 39 トビー・テクノロジー</p> <p>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。ブースでは、視線を使ったゲームを体験できます。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」も展示します。ぜひご来場ください。</p>
<p>3F 33 マウスコンピューター</p> <p>◇映像編集に最適なインテル® Xeon® プロセッサー 2 基、ハイエンドグラフィックス Quadro P5000 搭載ワークステーション ◇ 15.6 型 Quadro M1000M 搭載のモバイルワークステーション ◇ VR 体験に最適な高速! インテル® M.2 SSD 600p シリーズ、Geforce GTX 1080Ti 搭載デスクトップ PC !</p>	<p>3F 40 マクニカネットワークス株式会社</p> <p>アジャイル開発、DevOps を取り入れ、高速でかつ品質の高い開発を実現する最新のツールをご紹介します。ブースでは実際にイケてる開発環境を実現している企業様の事例などもご紹介できますので、是非お立ち寄りください! (ご紹介予定のツール) GitHub Enterprise/CircleCI /HashiCorp</p>
<p>3F 34 A10 ネットワークス株式会社</p> <p>複数のクラウド環境で、アプリケーションに対してコンテンツスイッチングや負荷分散、セキュリティ、トラフィック分析機能などを提供するアプリケーション配信ソリューション、A10 Lightning ADS をご紹介します。Blue/Green デプロイのサポートや REST API による各種ツールとの連携など、DevOps プロセスとスムーズに統合可能です。</p>	<p>3F 41 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。今回の展示では、2017 年 4 月にリリースいたしました既存製品 Cubism の新バージョンである Cubism3 と、新製品である Euclid の展示とデモを行います。</p>
<p>3F 35 エクセルソフト株式会社</p> <p>今日のゲーム開発に欠かせないインテルの開発ツールをデモと共に紹介します。インテル独自の最適化と自動並列化によりアプリケーションを素早く高速化するコンパイラ製品をはじめ、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サポートツールをご紹介します。</p>	<p>3F 42 メディア・インテグレーション / ROCK ON PRO</p> <p>車、風、炎、雨、などの効果音をシンセサイズで生成するプラグイン AudioGaming「LeSound」、ヘッドホンモニタリングを 3D に定位させる WAVES「Nx」を体験いただき、VR も含めた制作アプローチを提案します。また、次世代の Video 再生アプリ「VideoSlave」、Avid の新フラッグシップ I/O「MTRX」も展示、その実力をご確認いただけます。</p>
<p>3F 36 Mackerel</p> <p>Mackerel (マカレル) は、複雑なシステムを分かりやすく管理できる次世代型のサーバー監視サービスです。オンプレはもちろん、マルチクラウド環境も Mackerel で一元管理でき、開発運用プロセスを効率化できます。特にゲーム系企業の皆様の大規模環境にも扱いやすい構造になっています。デモや事例の紹介をさせていただきますので、気軽にブースへお立ち寄りください。</p>	<p>3F 43 オルトプラス</p> <p>オルトプラスでは自社のタイトル開発のノウハウを元に、ゲームインフラマネージメントサービス (GIMS)、セキュリティ診断、開発者向けセキュリティサービス (DxShield)、クリエイターの人材マッチングサービス (クリエイターズアソシエーションサービス) を展開しています。オリジナルハンドスピナーをブースでお配りしていますのでぜひお立ち寄りください!</p>
<p>3F 37 株式会社ラクス</p> <p>「メールディーラー」は、複数スタッフによる問い合わせ対応の効率化を実現するシステムです。対応漏れや重複対応の防止、メール対応状況の共有が簡単にできるため、問い合わせ対応の品質を向上できます。4,000 社の導入実績があり、多くのゲーム・アプリ会社様にご利用頂いております! ユーザーサポートツールは「メールディーラー」にお任せ下さい!</p>	<p>3F 44 Microsoft</p> <p>Windows 10 + Mixed Reality、Microsoft Azure に関する展示を行います。VR/AR/MR のコンテンツ開発を進めていらっしゃる開発者の皆様、MAYA、3DS MAX、arnold、v-ray のクラウドレンダリングに興味のある皆様、その他、マイクロソフトに聞きたいことがあれば、ぜひブースへお越しください。</p>
<p>3F 38 ニフティクラウド mobile backend</p> <p>富士通クラウドテクノロジーズ (旧: ニフティ) が提供中のクラウドサービス「ニフティクラウド mobile backend (NCMB)」をご紹介します。スマートフォンアプリのバックエンド機能が開発不要となるので、工数削減によるコストカット・スピードアップに貢献できます。ブースでは NCMB の担当者様が質問に直接お答えいたします。この機会に是非お立ち寄りください。</p>	<p>4F 411+412 Made with Unity ギャラリー</p> <p>※場所は 13 ページの会場全体図を参照</p> <p>Made with Unity ギャラリーは注目の Unity ゲームが遊べるプレイングベースです。Unity T シャツを着ている方には特製「夏のひんやりデザート」をプレゼント! セッションの休憩時間にぜひお越しください!</p>

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
セミナーセッション
エンタテインメント
プロダクション
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
セッション
展示コーナー
AWARDS



Splatoon 2

スプラトゥーン

イカしたやつらが、イカした進化! ガチで塗りあう時が来た!



パッケージ版 / ダウンロード版 **発売中** 希望小売価格 **¥5,980 (税別)**

CEDEC AWARDS 2017

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者にフォーカスし、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が構成される「CEDEC AWARDS ノミネーション委員会」を組織、CEDEC 運営委員会とともに協議しノミネーションリスト (優秀賞) を決定いたしました。ノミネーションリストから CEDEC 受講者の皆様にご投票頂き、栄えある最優秀賞受賞者を決定いたします。
※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。

<http://cedec.cesa.or.jp/2017/event/awards.html>

CEDEC AWARDS 投票受付中
<https://cedec.cesa.or.jp/2017/mypage/awards/login>

投票いただいた方の中から抽選で3名様に「CEDEC 2018 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。



※最優秀賞への投票は受講申込後にマイページから

特別賞

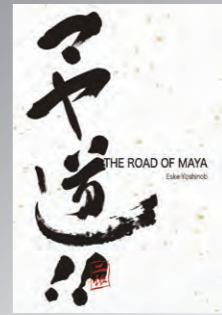


坂口 博信 氏

受賞理由

「ファイナルファンタジー」シリーズの生みの親である坂口氏は、同シリーズを世界的な RPG ゲームタイトルとして育て上げるなど、豊かなクリエイティブ表現と高い物語性を持った作品を数多く生み出してきた。そのキャリアを通じて世界中のプレイヤーを魅了し続けてきた事から、海外での評価も高く、日本を代表するクリエイターの一人であると共に、今もなお精力的に活動をされ、業界に新風を吹き込む存在である。

著述賞



「マヤ道!! THE ROAD OF MAYA」
著者 Eske Yoshinob 氏

受賞理由

本書は本格的な技術書でありながら、漫画という手法を取ることで、難解な印象を与えずに親しみやすくするとともに、なかなか理解しづらい Maya の中核を分かり易く説明している。読者の裾野を広げるとともに現場のプロが執筆する技術書の新しい形を提示した。

CEDEC AWARDS 2017 ノミネーション委員会

(五十音順)

エンジニアリング部門		ゲームデザイン部門	
責任者 星野 健一	CEDEC 運営委員会	責任者 山田 倫之	CEDEC 運営委員会
世話人 佐藤 良	CEDEC 運営委員会	世話人 遠藤 雅伸	CEDEC 運営委員会
世話人 堀口 真司	CEDEC 運営委員会	世話人 山口 誠	CEDEC 運営委員会
委員 金井 大	株式会社 Cygames	委員 中村 隆之	神奈川工科大学
委員 並木 幸介	株式会社スクウェア・エニックス	委員 大野 功二	O-Planning
委員 無田 廣之	株式会社バンダイナムコスタジオ	委員 松永 純	株式会社セガ・インタラクティブ
委員 小口 貴弘	株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	委員 本山 博文	株式会社バンダイナムコスタジオ
ビジュアル・アーツ部門		サウンド部門	
責任者 麓 一博	CEDEC 運営委員会	責任者 増野 宏之	CEDEC 運営委員会
世話人 櫻井 慶子	CEDEC 運営委員会	世話人 中條 謙自	CEDEC 運営委員会
委員 黒敷 裕也	株式会社 Cygames	委員 岩本 翔	株式会社スクウェア・エニックス
委員 濱津 英二	株式会社セガゲームス	委員 矢野 義人	株式会社バンダイナムコスタジオ
委員 佐々木 啓光	株式会社スクウェア・エニックス	委員 青木 征洋	株式会社 TaWaRa
委員 下倉 啓太郎	ソレイユ株式会社	委員 北村 一樹	株式会社コネクテコ

発表授賞式 日時:8月31日(木) 17:50より 会場:メインホール



～ 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:『GRAVITY DAZE/ 重力的眩暈: 上層への帰還において彼女の内宇宙に生じた摂動』より「GRAVITY DAZE/ 重力的眩暈」/ 『クロノ・クロス』より「勝利～夏の呼び声～」/ 『サクラ大戦 2～君、死にたもうことなかれ～』より「夢のつづき」

プラチナスポンサー



ゴールドスポンサー



スケジュール
会場全体図
基盤講演
海外招待
セッション
マッチングセッション
エンビリアリヴ
プロダクション
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
セッション
展示コーナー
AWARDS

これらのノミネーション(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31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(8/30(水)19:00まで)
投票はこちら▶<https://cedec.cesa.or.jp/2017/mypage/awards/login>

優秀賞
エンジニアリング
Engineering

AAA タイトル開発を通じた
内製ゲームエンジンのあり方を提示
「RE エンジン」開発チーム
(株式会社カプコン)
AAA タイトル制作が可能なゲームエンジンを開発する高い技術力および MT フレームワークから続くタイトルのための内製ゲームエンジンを開発する姿勢を高く評価。


VR 技術の普及に貢献
「PlayStation VR」開発チーム
(株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント)
高品質な VR 体験を提供できるハードウェアを価格を抑えて提供しただけでなく、SDK の整備や高フレームレートを維持するための低レイヤーまで踏み込んだ最適化などにより、VR コンテンツの制作を後押しし、VR 技術の普及を推進している点を評価。


アニメーション技術のパラダイムシフト
の実現
「For Honor」開発チーム及び Simon Clavet 氏
(Ubisoft Montreal)
今までのステートマシンベースのアニメーション技術ではなく、データベースを主軸とした新しいアニメーション技術を実装として実現することで、パラダイム・シフトを起こした。

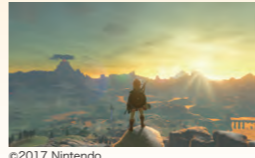

直ぐに実用化可能なゲーム開発プロセスの自動化を公開
折田武己氏
(株式会社 Cygames)
各社ともに大きなコストがかかっていたメニューの QA プロセスを自動化し、その手法を広く公開したことで、ゲーム開発を自動化する動きを推進した。



高いカスタマイズ性と可視性を兼ね備えたプロジェクト管理サービスを提供
「JIRA Software」開発チーム
(Atlassian)
高度なカスタマイズ性により、バグ管理ツールの枠を超えて、タスク管理、工数管理、進捗管理、スケジュール管理などプロジェクト全般を広く管理し、開発や QA などのワークフローの効率化に貢献。


優秀賞
ビジュアル・アーツ
Visual Arts

圧倒的センスと技術によって作られた、非の打ち所のないビジュアル
「Horizon Zero Dawn」開発チーム
(Guerrilla Games)
自然と機械が融合した印象的で新しいビジュアルデザイン。他作品を圧倒するレベルの背景の完成度と描画力。また、ビジュアルとゲームバランスに高次元でマッチした完成度の高いアニメーション。など、優れた点を上げると枚挙に暇がない。


技術トレンドに挑戦した和製オープンワールド開発と最高水準の 3DCG 映画も含めたマルチな展開
「FINAL FANTASY XV」開発チーム・
「KINGSGLAIVE FINAL FANTASY XV」制作チーム
(株式会社スクウェア・エニックス)
和製 RPG ならではの独自のアートセンスと現代トレンド技術の優れた集合体となっている。長編 CG 映画チームとの技術協力も評価。


国産オープンワールドの雛形の提示
「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)
「巨大且つ自由度の高い空間を確保しながらゼルダらしさを失わずに破綻のない強固なワークフロー」「ゲーム的な表現を自然なものとして受け止められるユーザビリティに富んだビジュアルデザインの提示」など、国産オープンワールドとして世界的な評価の獲得と一つの雛形を提示した。



正統進化したグラフィック、実名俳優を起用し幅広い層へのアピール
「龍が如く 6 命の詩。」開発チーム
(株式会社セガゲームス)
実名俳優を起用し、幅広い層へのアピールに成功した。実在のキャストと架空の主人公が違和感なく感じられるようなグラフィック技術の正統進化を行い、次世代へ続く表現の可能性を示した。



VR の本質を活かした空間的なビジュアルデザイン
「Rez Infinite」ビジュアルデザインチーム
(enhance games, inc.)
まだまだ黎明期の VR において VR の特性を活かした空間の広がりや体感できるビジュアルデザインを非常に高度なレベルで行っている。リアルに偏りがちなゲームビジュアルデザインに対する別の可能性を提示することができている。



優秀賞
ゲームデザイン
Game Design

拡張現実と代替現実のストレスない融合
「Pokémon GO」開発チーム
(Niantic, Inc. / 株式会社ポケモン)
現実にはポケモンがいるという実在感を、拡張現実と代替現実をストレスなく融合して実装したゲームデザインはこれまでに無く、スマートフォンでゲームを遊ばなかった層までゲームをプレイするために歩出くという現象を引き起こす等、新境地を切り開いた。


プレゼンスとエージェンシーを意識した VR コンテンツ開発
「MAX VOLTAGE」開発チーム
(株式会社バンダイナムコエンターテインメント
株式会社バンダイナムコスタジオ)
歌う、手を振るといった行為をトリガーとすることで自己主体感を高め、バーチャルな観客とのインタラクティブ性をゲームに結びつけることで、これまでの VR には無かった新たな臨場感をゲームとして表現した点を評価した。



「マテリアル」と「フィジックス」で次世代のゲームデザイン・レベルデザインを実現
「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)
ゲームデザイン・レベルデザインに、「マテリアル」「フィジックス」という 2 つの新規要素を組み込み、オープンワールドでこれまでにない自由度とおもしろさを実現した。


個人ゲーム開発者としての新しい成功の道筋
藤 旺二郎 氏
個人ゲーム開発者として、1 週間で 1 本のゲームを作るという事を繰り返し独学でゲーム開発を身につけ、Downwell というヒット作のリリースまでに至ったゲーム開発への情熱と姿勢はインディゲーム開発シーンにおいて際立っており、ゲーム開発者に勇気を与えた。


現実×非現実の体験を追求した RPG 表現
「ベルソナ 5」開発チーム
(株式会社アトラス)
「現実世界を舞台にしているという共感」と、「非現実世界で展開するゲーム体験」との対比を、ゲームシステム・ストーリー表現等において、今までにない表現手法を使い、それを有機的に組み合わせることで大きな没入体験を実現させた点を評価した。


優秀賞
サウンド
Sound

原曲の芸術性・音楽性を尊重した、卓越したインタラクティブミュージック
「FINAL FANTASY XV」サウンド開発チーム
(株式会社スクウェア・エニックス)
ゲーム状況に応じて柔軟に追従する優れた楽曲遷移システムを制作し、原曲の高い芸術性と音楽性を維持したままに卓越したインタラクティブミュージックを実現した。その完成度は大変素晴らしい、まさに最高峰の音響演出。


世界観を表現するインタラクティブな音楽演出と、音楽作品としての商業的な成功の両立
「NieR : Automata」サウンド開発チーム
(プラチナゲームズ株式会社)
ゲームの世界観とリンクする楽曲群はボーカルや PSG 音源など個性的で印象に残るインタラクティブ演出を実現。またオリジナルサウンドトラックは単体の音楽作品としても成果を上げている。ゲーム内外双方で満足度の高い音楽プロデュースを評価。


極限の恐怖感を生み出す VR ホラーサウンドの実現
「BIOHAZARD7 resident evil」サウンド開発チーム
(株式会社カプコン)
ゲーム全編を TV と VR の両方に対応させる効率的なワークフローを構築しつつ、静と動のメリハリを活かした没入感ある VR ホラーサウンドは、トラウマレベルの恐怖を見事に演出。技術と演出の両面を評価。


手軽に VR 用 360 度音声を収録できる、マイクとシステムをいち早く提供
「AMBEO」開発チーム
(ゼンハイザージャパン株式会社)
VR コンテンツが隆盛する中、いち早く全天周の音声 (Ambisonics) 収録が可能なマイクとツール一式を提供。VR だけでなく各種サラウンド用途にも柔軟に対応でき、立体オーディオ表現の促進に貢献。


キャラクターとの絶妙な「距離感」を表現した VR サウンドデザイン
「サマーレッスン」サウンド開発チーム
(株式会社バンダイナムコスタジオ)
リアルタイム・バイノーラル技術を駆使したサウンドデザイン。環境音や動作音といった細かなこだわりは VR 世界の没入感と臨場感を高め、プレイヤーとキャラクターとの絶妙な「距離感」を見事に表現。


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
エンタテインメント
プロダクション
ビジュアル
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
基礎技術
インタラクティブセッション
展示コーナー
AWARDS

第一回 (2008年)

「ゲームフレームワーク」概念の実現と、その知識の普及
最優秀賞 MTフレームワーク
Character Wayne by cLee Byung Hun / BH Entertainment CO., LTD. ©CAPCOM CO., LTD. 2006 ALL RIGHTS RESERVED.

それまでにない光と影、空気感を持ったビジュアルの実現
最優秀賞 ICO
(株)会社ソニー・コンピュータエンタテインメント ©2001 Sony Computer Entertainment Inc.

絶妙なタイミング調整と、緻密に構築されたレベルデザイン
最優秀賞 「スーパーマリオブラザーズ」シリーズ
(任天堂株式会社) ©1985-2006 Nintendo

サウンドデザインとゲームデザインの巧みな融合
最優秀賞 「ゼルダの伝説」シリーズ
(任天堂株式会社) ©1986-2006 Nintendo

特別賞 宮本 茂 氏
任天堂株式会社 専務取締役 情報開発本部長

第二回 (2009年)

リアルタイム変形コリジョンと、優れた描画表現技術。
最優秀賞 「ワンダと巨像」プログラミングチーム
(株)会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

独創的な「墨絵」表現のゲーム応用
最優秀賞 「大神」アーティスト、及びテクニカルアーティスト
(株)会社カプコン

友人同士の協力プレイを活かしたゲームデザイン
最優秀賞 「モンスターハンターポータブル」開発チーム
(任天堂株式会社)

丁寧な作り込みにより、「音ゲー」を、「リズムゲーム」という新たなステージに昇華させた
最優秀賞 「リズム天国ゴールド」開発チーム
(任天堂株式会社) ©2008 つんく♯ Co-developed by TNX

ネットワーク上での新しい楽しみ方の実現
最優秀賞 「ニコニコ動画」開発チーム
(株式会社ニワンゴ)

特別賞 堀井 雄二 氏
ゲームデザイナー
著述賞 平山 尚 氏
株式会社セガ AM R&D2
石田 晴久 氏
朝日新聞社提供

第三回 (2010年)

ゲームプログラマーの育成に対する多大なる貢献
最優秀賞 元『マイコンBASICマガジン』編集部とプログラマー投稿者
(代表者 同誌元編集責任者 大橋 太郎) (株式会社電波新聞社)

圧倒的な臨場感とビジュアル力
最優秀賞 Infinity Ward Team
(Activision, Inc / Infinity Ward, Inc.)

非同期コミュニケーションによるゲームデザイン
最優秀賞 『デモンズソウル』開発チーム
(株式会社フロム・ソフトウェア)

DTMツールでありながら、音楽本来の楽しさであるコミュニケーションツールへと昇華させた
最優秀賞 『DS-10』シリーズ 開発チーム
(株式会社AQインタラクティブ)

リアルな世界での情報をネットワークを通じて共有できる、わかりやすいAR技術の開発
最優秀賞 『セカイカメラ』開発チーム
(頓智・株式会社)

特別賞 中村 雅哉 氏
株式会社バンダイナムコホールディングス 最高顧問
株式会社バンダイナムコゲームス 株式会社ナムコ 名誉相談役
著述賞 株式会社ボンデジタル および 川西 裕幸 氏
マイクロソフト株式会社

第四回 (2011年)

ホビーからプロフェッショナルまでゲーム作りを支援し開発者の裾野を拡大
最優秀賞 「Unityエンジン」開発チーム
(Unity Technologies)

リアルタイムNPR表現の一つの完成形
最優秀賞 「ストリートファイターIV」シリーズデザインチーム
(株式会社カプコン)

メディアミックスを前提とした相互補完的コンセプトワーク
最優秀賞 日野 晃博 氏
(株式会社レベレファイブ)

ゲーム機における音質とサイズ、デコード速度の問題を解決
最優秀賞 「CRI ADX2」開発チーム
(株式会社 CRI・ミドルウェア)

先進的かつ高信頼なクラウド環境の日本市場への提供
最優秀賞 Amazon EC2/S3
(Amazon Web Services LLC)

特別賞 遊びの本質を見失わず、かつ進化をたゆまぬ本格的なゲームデザイン
田尻 智 氏
株式会社ゲームフリーク 代表取締役
石原 恒和 氏
株式会社ポケモン 代表取締役社長
著述賞 オンラインゲーム開発技術を取り扱った、本格的な技術書の著述
中嶋 謙互 氏
MMOG開発者



第五回 (2012年)

第六回 (2013年)

第七回 (2014年)

第八回 (2015年)

エンジンニアリング

新しいゲームデザインを切り拓く
最優秀賞 オープンな革新的技術
「Kinect for Windows/Xbox 360 Kinect」開発チーム

Oculus Rift Development Kit
最優秀賞 - 圧倒的で革新的なVR環境の提供
「Oculus Rift」開発チーム

ゲームエンジンの民主化を
更に推進
「Unreal Engine 4」開発チーム

コンテンツ開発環境の標準として
最優秀賞 開発現場へ多大なる貢献
「Visual Studio」開発チーム

ビジュアル・アーツ

引き算から生まれる新しい可能性
最優秀賞
「Journey (風ノ旅ビト)」開発チーム

3Dの空間を生かした大胆な演出と、2D
最優秀賞 アニメーションのキャラクター表現の融合
「アニメ ジョジョの奇妙な冒険」オープニング制作チーム

3DCGゲーム開発黎明期から
最優秀賞 多くのアーティストを支え続けた陰の立役者
「SOFTIMAGE」開発チーム

ギルティギアシリーズにおける
最優秀賞 アニメ調の表現
「GUILTY GEAR Xrd -SIGN-」開発チーム

ゲームデザイン

複数のゲームシステムとマネタイズを
最優秀賞 統合した完成度の高さ
「パズル&ドラゴンズ」開発チーム

新規性の高いメカニクスデザインと、
最優秀賞 ゲームクリエイターという職業の
一般への周知に対する功績
飯野 賢治 氏

擬人化・女性化という手法を
最優秀賞 艦船に応用したコンセプトワーク
「艦隊これくしょん」開発チーム

「ねこ」の魅力を最大限に
最優秀賞 活かすためのゲームデザイン
「ねこあつめ」開発チーム

サウンド

ゲームサウンドの枠を超えた、
最優秀賞 ゲーム発のJ-POPソング
「アイドルマスター」シリーズ楽曲制作チーム

豊富な感情表現ができる
最優秀賞 画期的な音声合成技術
「CeVIO Creative Studio」開発チーム

ファンとの交流を通じてゲーム音楽を
最優秀賞 文化に昇格させるための積極的取組み
坂本 英城 氏

総勢約60名のゲーム音楽家たち
最優秀賞 による夢の饗宴
「大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS / for Wii U」

ネットワーク

多くの若きゲーム開発者を生み出す
最優秀賞 ゲームエンジンの開発と共有
「enchant.js」開発チーム

ユーザ間のインタラクションの
最優秀賞 方法を増加させた
「ニンテンドー DSシリーズ」すれちがい通信技術 開発チーム

PS4のユーザー自身による体験の
最優秀賞 配信と共有手段
「PS4 Share」開発・運営チーム

GPS技術を使った新しいユーザー体験
最優秀賞
「Ingress」開発・運用チーム

特別賞/著述賞

特別賞 濱村 弘一 氏
著述賞 曾良 洋介 氏
Marc Salvati 氏
四倉 達夫 氏

特別賞 久多良木 健 氏
著述賞 室前 嘉樹 氏
加藤 政樹 氏

特別賞 すぎやまこういち 氏
著述賞 Mobageを支える技術〜ソーシャルゲームの舞台裏〜

特別賞 西角 友宏 氏
著述賞 3Dゲームをおもしろくする技術
大野 功二 氏
岩谷 徹 氏

第九回 (2016年)

※ネットワークはエンジニアリングに統合

エンジニアリング

最優秀賞 業界全体のグラフィックスの向上に貢献
NVIDIA GameWorks (NVIDIA Corporation)
 ネットワークゲーム開発の低コスト化を実現
 「Photon Realtime」開発チーム (GMOクラウド株式会社)
 既存ゲームのクラウド配信普及への挑戦
 「Ubisoft GameCloud」開発チーム (Ubisoft)
 Unityに依ってリアルタイムゲーム作成の民主化に大きく貢献
 時村 良平氏 (マッドネスラボ)
 2Dアニメーションの制作におけるデファクトスタンダード
 「OPTIX SpriteStudio」開発チーム (Web Technology Corp.)
 チャットとツールをつなぐことで開発を加速させるChatOps文化の促進
 「チャットワーク」開発チーム (Chatwork)
 オールラウンドツールとして長らく業界に貢献
 「Adobe Flash」開発チーム (Adobe)

ビジュアル・アーツ

最優秀賞 ゲームをより楽しく演出するイカすビジュアルデザイン
「スプラトゥーン」開発チーム
 (任天堂株式会社)
 高速プリレンダリングワークフローが開く新たな境地
 「THE GIFT」制作チーム (マーザ・アニメーションプラネット株式会社)
 3Dゲーム開発民主化の立役者
 「Unity Technologies Japan」開発チーム (Unity Technologies Japan)
 孤高のイラストレーションアニメーション
 「オーデンスフィアレイヴス」開発チーム (開発: ヴァニラウェア 発売元: アトラス)
 説得力の在るファンタジーの世界観を再現
 「The Witcher 3: Wild Hunt」開発チーム (CD PROJEKT RED)

ゲームデザイン

最優秀賞 日本人になじむMOBA・FPSの提案
「スプラトゥーン」開発チーム
 (任天堂株式会社)
 虚構の世界に没入するVR
 「サマーレッスン」開発チーム (株式会社バンダイナムコエンターテインメント)
 AIエージェントの未来が見える
 女子高生AI「りんな」 (日本マイクロソフト株式会社)
 誰もが楽しめるUGC
 「スーパーマリオメーカー」開発チーム (任天堂株式会社)
 プレイ時にカードとデータを生成する、デジタルカードのリアルアナログカード化
 艦これアーケード「艦これ」運営領守府 株式会社セガ・インタラクティブ

サウンド

最優秀賞 独自の音楽制作アプローチに加え、「シオカラーズ」ライブという新しいかたちのメディアミックス展開を実現
「スプラトゥーン」開発チーム
 (任天堂株式会社)
 ゲームサウンドのクオリティアップのための積極的な活動実績
 祖堅 正慶氏 (株式会社スクウェア・エニックス)
 自然で違和感のないヴァーチャルリアリティサウンドと視覚、触覚との高度なインタラクションの実現
 「VR ZONE Project iCan」サウンド開発チーム (株式会社バンダイナムコスタジオ)
 ミュージック・シーンのみならず、効果音ツールの分野も切り開いたバーチャルシンセ
 「Native Instruments Massive」開発チーム (NATIVE INSTRUMENTS)
 「勇者ヤマダくん」における個性的なトータルサウンドデザイン
 杉山 圭一氏 (株式会社スタジオコリヤ)

特別賞 / 著述賞

特別賞 襟川 陽一氏
 株式会社コーエーテクモホールディングス
 代表取締役社長
著述賞 CGWORLD編集部
 株式会社ポニーデジタル



今日のあなたがイチバン。
 あなたのことに、応援しています!

IT・Web業界で

活躍する場を探すなら

Find Job!

3 Find Job!がわかる
 3つのポイント

Point

1 スタートアップから大手優良企業まで求人情報が毎日更新

Find Job!は、ミクシィグループのミクシィ・リクルートメントが運営しています。インターネットが広く普及する前からIT・Web業界に特化して開始したサービスです。日本を代表する大手企業はもちろん、次世代のビジネスを担うAI・VR・MR領域やスタートアップ、ベンチャー企業も掲載されています。

Point

2 Find Job! だけ。多種多様な雇用形態から仕事を探せる

他サービスでは正社員の求人が主流ですが、Find Job!では様々な雇用形態が募集されています。正社員はもちろん、自分の好きなスタイルで働きたい業務委託やフリーランスの人にもピッタリな求人をご用意しています。

Point

3 いま活躍している「あなた」だからこそ利用する価値がある

利用者の約70~80%は、エンジニアやデザイナーの20~30代の方々です。Find Job!で更なる活躍の場に出会い、多くの企業の事業成長を支えています。

今すぐFind Job!を見る /

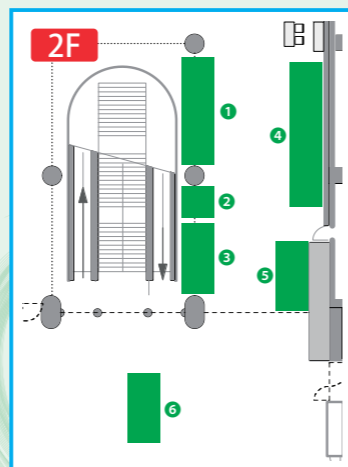


登録カンタン10秒。あなたの活躍、待っています。

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力向上において、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



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、唯一のCG業界誌「CGWORLD」をはじめ、CG・映像制作に必要なノウハウや理論を解説した専門書など豊富に取り揃えております。31日(木)16時からはCEDEC AWARDS 2017 著述賞受賞「マヤ道!!」の著者Eske Yoshinobさんのサイン会を行います。皆さんぜひ足を運んでみてください。

② 株式会社オインクゲームズ



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。オインクゲームズのベストセラー「海底探検」や「インサイダー・ゲーム」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？

③ 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。昨年は最終日を待たずして完売してしまったあの本も再び、昨年同様の大変お得な会場限定価格をご用意しております。ぜひ、お気軽にお立ち寄りください。皆様のお越しをお待ちしております！

④ 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VRアプリケーション開発』、『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！

⑤ 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。

⑥ 株式会社インプレス



毎年恒例、インプレスグループが発行する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「特別優待価格」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、今年の目玉は新刊書籍2点を先行販売予定です！ぜひ、お立ち寄り下さいませ。

プラチナスポンサー



ゴールドスポンサー



シルバースポンサー



Sony Interactive Entertainment Inc.



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)