



# Microsoft - GDC 2019

Dream.  
Build.  
Launch.  
Run.  
Repeat.

Microsoft Game Stack.  
[Achieve More.](#)

# Microsoft スポンサー セッション

日付と時刻順に掲載

3月20日(水) | モスコーン ウェスト ホール | ルーム 2009

## Azure PlayFab: LiveOps を次のレベルへと高める新しいツールとサービス

午前 9 時 – 午前 10 時 | トピック: プロダクション & チーム マネジメント

講演者: James Gwertzman - Microsoft Azure PlayFab、最高戦略責任者

Azure PlayFab を最近ご覧になっていないのであれば、今がその時です。PlayFab チームは、ライブ ゲームの運営に関してゲーム業界で既に最も強力なプラットフォームの 1 つである PlayFab に対し、新たなツールやサービスを追加するために熱心に取り組んでいます。

チーム ベースのマッチメイキング、C# CloudScript でのホスト、データウェアハウス、マルチプレイヤー サーバーのオーケストレーション、その他の未公開のエキサイティングなサービスも含む PlayFab ロードマップをまずご覧ください。

LiveOps スタックの改善が、これまでになく簡単になりました。

## Project Acoustics: 音響設計の迅速で正確な物理ベース レンダリング

午前 10 時 30 分 – 午前 11 時 15 分 | トピック: オーディオ

講演者: Hakon Strande - Microsoft、プリンシパル プログラム マネージャー  
Noel Cross - Microsoft、プリンシパル ソフトウェア デベロップメント エンジニア リード

Project Acoustics は、Azure の機能を使用して組み込まれた物理ベースのライティング技法をグラフィックスに対して行ったように、オーディオ設計に有用です。音波が伝播する物理的な特性を真似するのではなく、サウンドを設計するために時間を使いませんか? 複雑で空間的なサウンド環境の調整は、コストが高く、時間がかかり、望む結果を達成するためには現実的ではないと思いませんか?

Project Acoustics は、これらの問題を解決し、時間を節約します。Project Acoustics はコードのない波形の物理ベース システムで、設計者の管理と自由度を維持しながら、仮想世界の物質や地形に基づくポータリング、リバーブ、オクルージョン、そして障害物などの波形効果に関する音響パラメーターを計算します。リバーブ ボリュームの配置や光線を投影することなく、詳細な開始点から音響効果を設計します。実行時にマイクロ秒単位で結果を適用します。このシステムの使用方法を学び、音響品質を改善して時間を活用してください!

## 立体音響: 臨場感のあるゲームオーディオを何百万もの新しいデバイスと新しいフォーマットにもたらしめます

午前 11 時 30 分 – 午後 12 時 15 分 | トピック: オーディオ

講演者: Steven Wilssens - Microsoft、プリンシパル プログラム マネージャー リード

360 度の立体音響で設計されたゲームは、没入感のための基準になり Dolby Atmos for headphones とホームシアターで数百万もの Xbox 本体と Windows PC をサポートします。

この講演では、Microsoft Audio チームからのお知らせがあります。ゲーム開発者がフォーム ファクターや新たなエンコード形式のサポートで多くのお客様に広がっている立体音響サポートの利点を活かし、世界屈指の最高のゲーム オーディオに包まれるような体験のために、ゲーマーやゲーム開発者により多くの選択肢を与える方法についての説明があります。

## Xbox Live: プラットフォーム間のゲーム コミュニティの成長と取り組み

午後 12 時 30 分 – 午後 1 時 30 分 | トピック: プログラミング

講演者: Bill Schiefelbein - Microsoft、Xbox チーム、プリンシパル プログラム マネージャー  
Ramsey Khadder - Microsoft、Xbox チーム、ソフトウェア エンジニア

ゲーム開発者がプレイヤーをプラットフォーム間で接続できるようにする SDK をご覧ください。

## DirectX: ハードウェアで高速化された可変レートシェーディング (VRS) によるレンダリング パフォーマンスの向上

午後 2 時 – 午後 3 時 | トピック: ビジュアルアーツ

講演者: Shawn Hargreaves - Microsoft、Silicon Graphics & Media、プリンシパル ソフトウェア デベロップメント エンジニア リード

可変レート シェーディングは開発者が画質を向上させ、フレームレートを向上させることができる新しい DirectX 12 API です。VRS では、開発者は最小限のコード変更で不要な内容を簡単に減らし、ゲームのシェーディング レートの細かい制御ができます。

この力強く多才なツールによって、ネイティブ VRS サポートのある現在の GPU における素晴らしいビジュアルのパフォーマンスを引き出すための次のステップであると考えています。

この API がどのように動作するかを掘り下げます。また、既に使用いただき、満足されている弊社のパートナー様からの詳しいご意見をお聞かせください。

## DirectX: 可変レート シェーディング、詳細、スクリーン スペース シェーディング レートの導き出し、実装のヒント、スパーズ ライティング

午後 3 時 30 分 – 午後 4 時 30 分 | トピック: ビジュアルアーツ

講演者: *Martin Fuller* - Microsoft、プリンシパル ソフトウェア エンジニア

可変レート シェーディングは開発者がシェーディング頻度をきめ細かく制御できるようにする新しい DirectX12 API で、最新の GPU において大幅なフレーム時間の節約ができます。この講演では、VRS およびドライブ シェーディング レートに使用するアルゴリズムの詳細を説明します。統合の詳細、ヒント、最適化などが含まれています。新しい遅延ライティング技術であるスパーズ ライティングで VRS 信号を利用して、VRS を次のレベルに高める方法について説明します。



## Project xCloud: モバイル デバイスにおけるストリーミング Xbox Games の未来とその先

午前 10 時 - 午前 11 時 | トピック: プログラミング

講演者: Brandon Riff - Microsoft, Xbox チーム、プリンシパル プログラム マネージャー リード

Shawn Farkas - Microsoft、プリンシパル ソフトウェア エンジニア

Gus Apostol - Microsoft, Xbox チーム、プリンシパル プログラム マネージャー

Xbox のゲームがモバイルでプレイできます!

Project xCloud により、本体向けに制作されたゲームが Azure のホストするゲーム サーバーやストリーミング クライアントを通してストリーミングすることができます。Xbox の Microsoft Store で現在販売されているどのコンソール ゲームでも、モバイル デバイスでストリーミングすることができるようになります。Project xCloud は、カスタマイズできる Client UX を含むオープン プラットフォームで、Xbox のゲーム開発者が既存のゲーム コードを 1 行も修正することなくストリーミングを開始することができます。

Xbox 下位互換チームによって実施されるこの講演では、Project xCloud SDK を使用して制作された Cloud Aware (クラウドを意識した) ゲームが、本体向けの開発と同じグラフィック、および入力の枠組みを介してモバイル用にゲームを適応させる方法を詳しく紹介します。完全にゲーム外で、ゲーム コントローラーが利用できないときにグラス、およびタッチ入力などのカスタマイズができる、新しいマイクロサービス レイヤーについても説明します。

## Microsoft Azure でのビルド耐性、拡張性、ゲームサービスのベスト プラクティス

午前 11 時 30 分 - 午後 12 時 30 分 | トピック: プログラミング

講演者: Matthew Snider - Microsoft, Azure、プリンシパル プログラム マネージャー

Eric LaPlatney - Wizards of the Coast、プリンシパル クラウド エンジニア

ゲームのローンチ時に 1 万 から 100 万プレイヤーに対応したいですか? ゲーム制作に専念するために、信頼性、拡張性、管理、遅延などのハード分散システムの問題を Azure による解決をご希望ですか?

Azure チームによる最新のベスト プラクティス、および Wizards of the Coast 社が Azure の立ち上げから 'Magic: The Gathering Arena' のゲーム サービスをどのように構築したかについて説明します。

## クリエイティビティのための時間節約: Microsoft Azure でゲームデータに関する可能性を引き出す

午後 12 時 45 分 - 午後 1 時 45 分 | トピック: プログラミング

講演者: Brian Peek - Microsoft, Azure Gaming, Sr. Cloud Developer Advocate

この講演では、Microsoft の柔軟で、信頼性の高い、セキュリティ保護された多くのデータ サービスとソリューションを Azure がどのように開発者にストリーミングしているかを説明します。

データの場所に関わらず、Microsoft Azure はその可能性を切り開くお手伝いをします。オープン ソース データベース エンジンをサポートする、セキュリティ保護されたエンタープライズ級の、完全に管理されたデータベース サービスのポートフォリオで、イノベーションのための急成長をサポートします。

何を構築するかに関わらず、素早く市場に投入し、広く供給し、簡単かつ確実に管理するお手伝いをします。

## ゲームのファーストクラスインプットとしてのアクセシビリティ

午後 2 時 - 午後 2 時 45 分 | トピック: 設計

講演者: Evelyn Thomas - Microsoft、チーム Xbox、シニア プログラム マネージャー

Bryce Johnson - Microsoft、Microsoft デバイス、インクルーシブ リード

Xboxではデジタルの世界に適応するための役立つソフトウェア、そしてハードウェアインターフェイスなどのアクセシブルな技術を作成/操作/プレイするときに適用するための新しいオプションを追加しました。

この講演のパート 1 では、既存の本体や PC 向けのゲームで動作する Xbox Adaptive Controller (XAC) の詳細を説明します。XAC をフル活用して、強力でカスタマイズされた体験を生み出すハードウェアおよびソフトウェア パートナーに対し、無限の可能性をもたらします。Xbox のマウスとキーボードのサポートが、既にゲーマーやゲーム開発者が究極の柔軟性を持ち、皆がゲームを楽しめるようにしている Razer や Tap System などのパートナーからの数千のデバイスへのアクセスをどのように解放するかを学びます。パート 2 では、アクセシブルな入力として音声を導入することについて講演します。是非ご参加ください。

## Azure PlayFab を使用したアクセシブルな音声とテキスト チャット

午後 3 時 - 午後 3 時 45 分 | トピック: 設計

講演者: Christopher Palmer - Microsoft, Azure PlayFab, シニア プログラム マネージャー

Evelyn Thomas - Microsoft, チーム Xbox, シニア プログラム マネージャー

Xboxではデジタルの世界に適応するために役立つソフトウェア、そしてハードウェアインターフェイスなどのアクセシブルな技術を作成/操作/プレイするときに適用するための新しいオプションを追加しました。

この講演では、ゲーム内コミュニケーションに焦点を当てます。チャットは、マルチプレイヤーや他者との出会いにより、プレイヤー エクスペリエンスを大幅に高めることができます。アクセシブルなゲーム内チャットのユーザー エクスペリエンスについて、Microsoft からのヒントや提案を参考にしてください。音声からテキストへの文字起こしによる音声チャット (クローズド キャプション) や、統合アクセシビリティ補助としてのテキスト チャットを提供する、新しい PlayFab コミュニケーション技術について説明します。Microsoft Game Stack ブース (GDC Expo Hall) にお越しいただき、この新しい技術を体感してください。

## DirectML の概要: 機械学習を調査から実稼働に移行する方法

午後 4 時 - 午後 5 時 | トピック: プログラミング

講演者: Adrian Tsai - Microsoft, Silicon Graphics & Media, シニア ソフトウェア エンジニア

Kevin Cogger - Microsoft, Xbox チーム, シニア ソフトウェア エンジニア

ゲームにおける機械学習の革新は、高いパフォーマンスのアプリケーションとうまく統合できる機能のあるリアルタイム推論において高い需要があります。機械学習モデルをお持ちですか? レンダリングの負荷、ツール、ゲーム エンジン、またはコンテンツ パイプラインの機械学習が必要ですか?

この 401 レベル セッションでは、ニューラル ネットワークを研究から実際の運用に移行するためにハードウェアにより高速化された演算子を提供してゲーム開発者のニーズに応える、高速で強力な DirectX ライブラリーである DirectML について説明します。このデモでは、DirectML エンジン プラグインで超解像技術を実現し、また、共同作業者を壇上に招き、機械学習の作業量を増やすための DirectML の使用例を説明して頂きます。

# Microsoft - GDC 2019

## Microsoft Game Stack Expo ブース

Microsoft は、デバイスに関わらず素晴らしい新体験を生み出すゲーム開発者がより多くのことを達成するために尽力し、ゲーム開発におけるリスクやフラストレーションを軽減するために存在しています。弊社のブースには、多数のゲーム、テクニカル デモ、シアター セッション、業界パートナーで埋め尽くされ、さらに何百人もの Microsoft エキスパートが、ここ GDC 2019 にただ 1 つの目的のために集っています。その目的とは、皆様が作る最高のゲームのお役に立つ、ということです。

- **The Game Development Loop.** ゲーム開発でお困りのことはありませんか？ もしくは、公開済みのタイトルの運営に関する支援が必要でしょうか？ 設計、構築、テスト、公開、収益化、測定、実施、拡大など、必要に応じた段階から開発者ループを開始しましょう。GDC で発表された技術を直接体験し、さらに Azure のクラウドゲーム サービス、PlayFab LiveOps、アクセス可能な入力、DirectX の新機能などを他のパートナーがどのように利用したかを直接聞きましょう。弊社の製品とサービスは、開発者の創造力のブロックを解除し、代わりに作業を行うために使用されます。
- **Techspert Lounge.** さらにご質問がありますか？ご安心ください。最新の展示では、皆様のゲームの問題を解決することのできる数百人もの Microsoft の技術エキスパートが GDC に来ています。お座りいただき、リラックスしてお待ちください。ご要望に合うエキスパートをご紹介します。
- **Game Stack Theatre.** 30 分いただけますか？ シアター ガイドを <http://aka.ms/gdc2019> または弊社のデジタル サイネージでご覧頂き、LiveOps の最新トレンドの簡潔な講演や、多数のトピックにわたる新しい技術についての講演の情報を取得してください。それらはすべて、最高のゲームを制作するための支援を行う、というただ 1 つの目的のため設計されています。
- **ID@Xbox Alley.** Microsoft はインディペンデント デベロッパーに多大な関心を寄せており、今年も多くの ID@Xbox パートナーの展示が出来ることに感謝しています。ID@Xbox チームに会いにきてください。そして、100% アクセス可能な、座った状態での体験をお楽しみください。休憩、プレイをしたり、Microsoft が開発者の成功のためにどのように投資しているかを仲間のゲーム開発者から学ぶことができます。
- **Xbox Ambassadors.** Xbox アンバサダー プログラムは、ゲーム カルチャーの波を引き起こしている熱心な Xbox ゲーマーのコミュニティです。Xbox の初心者を迎えたり、世界中のゲーマーとフレンドになったり、単に Xbox Live 全体でポジティブな気持ちを広めたりしているだけであったとしても、皆が Xbox を楽しいと感じる手助けをしていることに変わりありません。ID@Xbox Avenue と Game Stack Theatre の間にあるサインイン ブースを探してください。
- **その他盛りだくさんとなっております。** 皆様の開発を効率的かつ簡単なものとする事ができるよう、弊社のリサーチ担当とじっくり腰を据えてご相談ください。

また、2019 年も驚くべき様々な変更があります。是非その目でお確かめください。是非 Microsoft ブースにお越しください。

### Game Stack Expo ブースの場所

モスコーン サウス ホール | 階下ロビー

### Game Stack Expo ブースの営業時間

3 月 20 日 (水)	午前 10 時 - 午後 6 時
3 月 21 日 (木)	午前 10 時 - 午後 6 時
3 月 22 日 (金)	午前 10 時 - 午後 3 時

## Microsoft Game Stack ロビー ラウンジ

落ち着いて何か新しいものに挑戦できる場所をお探しですか？ たくさんの素晴らしいデジタル体験で目がお疲れですか？ 是非 Microsoft ロビー ラウンジにお越しいただき、ご自分に最適な新しいゲームをお試しください。さらに、ゲームのコピーをお持ち帰り頂けるかもしれません。

### Game Stack ロビー ラウンジの場所

モスコーン サウス ホール | 上部ロビー

### Game Stack ロビー ラウンジの営業時間

3 月 18 日 (月)	午前 10 時 - 午後 6 時
3 月 19 日 (火)	午前 10 時 - 午後 6 時
3 月 20 日 (水)	午前 10 時 - 午後 6 時
3 月 21 日 (木)	午前 10 時 - 午後 6 時
3 月 22 日 (金)	午前 10 時 - 午後 3 時

# Gaming for Everyone イベント

日付と時刻順に掲載

GAMING FOR  
EVERYONE

Gaming for Everyone は、Xbox をすべての皆さんが楽しめる場所にする、という約束です。

## ゲーミング & 障害者コミュニティ レセプション



3月18日(月) | 午後6時 - 午後10時  
子供のクリエイティビティ ミュージアム | トラック: アドボカシー

Xbox は、ゲームのアクセシビリティ カンファレンスと連携して2 回目「ゲーム & 障害者コミュニティ レセプション」を開催できることを誇りに思います。是非ご参加頂き、ゲームをもっと利用しやすいものにとしようと懸命に取り組んでいる他のゲーム クリエーター、開発者、ライター、アーティストなど、多くの人と繋がり、交流しましょう。

## ゲーム ラリーにおける女性



3月19日(火) | 午前11時 - 午後3時  
Terra Gallery | トラック: アドボカシー

業界全体を見渡すと、女性は世界が皆にとってより良いものとなるようにゲームを使っています。Xbox では、多様性、アクセシビリティ、インクルージョンを通して世界を先導している一流の女性が参加するモデレート パネルを実施しています。是非参加して素晴らしい午後をお過ごしください。カレンダーにマークを付け、Twitter や Instagram で @WomeninGaming をフォローして更新をチェックしてください。

## Gaming for Everyone のコミュニティ ネクサス



3月19日(火) | 午後4時 - 午後7時  
Terra Gallery | トラック: アドボカシー

Nexus にお越しいただき、専門の開発リソース、コミュニティを支える組織、そしてあまり知られていない開発者コミュニティも全てが集まって、より強い関係を築くための場所を見つけてください。

## ゲームにおけるラテンアメリカ人の祝典



3月20日(水) | 午前10時 - 午後1時  
Minna Gallery | トラック: アドボカシー

Xbox は多様性をたたえ、ゲーム業界のラテンアメリカ系の方々の個々の力を評価しています。この楽しさに満ちた有意義なイベントに参加し、他の業界のヒスパニックやラテンアメリカ系のプロフェッショナルと交流しましょう。

## ゲームにおける LGBTQIA



3月20日(水) | 午後2時 - 午後5時  
Minna Gallery | トラック: アドボカシー

Xbox では、3 回目となる年次イベント「ゲームにおける LGBTQIA」を開催します。これは、交流や人脈作りの後半に行う LGBTQIA とゲーム業界のプロフェッショナルを結び付けるカジュアルな会合です。ご自分のコミュニティを見つけて、我々のゲームへ与える貢献度を喜び合いましょ。

## Gaming Green Room における Xbox + Blacks



3月20日(水) | 午後6時 - 午後9時  
Minna Gallery | トラック: アドボカシー

Xbox は GDC で、14 回目となる年次イベント「ゲームにおける Xbox + Blacks」へのご来場を歓迎します。他の黒人のゲーム クリエーター、開発者、ライター、アーティスト、研究者、その他多数との交流や人脈作りのために是非ご参加ください。

## ID@Xbox と IGF Awards

### Independent Games Festival (IGF) Awards セレモニー



3月20日(水) | 午後6時30分 - 午後8時30分  
モスコーン ウェスト ホール | GDC ボールルーム

ID@Xbox は今年の IGF のスポンサーになれることを光栄に思います。GDC Choice Awards の直後に続けて開催される、水曜日のアワード ショーに是非ご出席ください。

ID@Xbox では、Xbox One や Windows を含むすべての Microsoft プラットフォーム で Xbox Live の能力をフル活用したデジタル ゲームをセルフパブリッシングすることによって、素晴らしいゲーム開発者がその想像力をいかに発揮することができます。

[www.xbox.com/id](http://www.xbox.com/id) で最新情報を参照してください。

# 会議レクチャー、サミット、チュートリアル、ブートキャンプなど

Microsoft の講演者です。タイトルごとにアルファベット順に一覧表示されています。

セッションの日付、時間、場所を含む現在のセッションの一覧については、GDC の Web サイトをご確認ください。

## 砂上の楼閣 (A House Built on Sand): 安定性と信頼性の高い AI エンジニアリング

形式: セッション | トピック: AI サミット

講演者: Ben Sunshine-Hill - Havok, AI チーム リーダー

ゲーム開発の過程で、AI システムはたいいてい良いアイデアから始まり、説得力のある実装、複雑なフレームワーク、脆弱でデバッグが困難なものまで移行します。このセッションでは、要件を変更した場合でも安定性と信頼性の高さを維持できる AI システムを設計する方法、さらに開発サイクル全体にわたって柔軟性を最大化するための仕様と自動テストの使用方法を説明します。

## 初心者に成りすますことのフロであること

形式: セッション | トピック: ゲーム キャリア セミナー

講演者: Andrew Witts - 343 Industries, シニア ゲーム デザイナー  
セッションの講演者の一覧については、GDC の Web サイトをご参照ください。

新しい開発者の皆さん。ゲーム開発の世界に入ることは、特に情熱とやる気に満ち溢れている時は刺激的に感じます。しかし、同時に新しい開発者は、そのような多くのエネルギーをどのように使うべきか、困惑や混乱、不安に感じることもあります。

さまざまなツール、言語、プロセス、特定の領域のその他の側面については、さまざまなソフト スキルを身につけることも重要です。プロフェッショナルな関係性の中で正しく進む方法を学習し、バランスの取れた人物になることで、素早くキャリア アップすることができます。

## 進化する複合現実: 現実世界での設計

形式: セッション | トピック: ゲームの VR と AR

講演者: Ran Gal - Microsoft Research, プリンシパル リサーチ エンジニア  
セッションの講演者の一覧については、GDC の Web サイトをご参照ください。

複合現実のコミュニティでは、アプリが有意義な方法でユーザーの周囲に反応する未来を見据えています。これらの複雑かつ適応性のあるエクスペリエンスを可能にするには、開発ツールが進化する必要があります。開発者は既知の仮想世界に対するエクスペリエンスの設計に代わり、ルール、条件、フォールバックなどを考慮する形にシフトすることになります。開発者は、単に実行するだけでなく、ユーザーの家、オフィス、街の道路、空のフィールドなどを実際に操作できるようなゲームやアプリを制作する必要があります。柔軟な設計と、ユーザー環境への深い理解が不可欠です。同時に、これらはハードコア プロシージャ コンテンツ プログラマーだけでなく、3D アーティスト、ゲーム デザイナー、アーキテクト、広告会社、3D や MR に慣れていない 2D アプリ開発者などに対しても利用しやすいツールである必要があります。

この講演では、Unity、Magic Leap、Microsoft Research などのツール制作者がこの MR の未来を実現するための課題について議論し、それをどう克服するかを検討します。

## GDC メイン ステージ: The Developer's Journey (開発者の旅路)

トピック: 特別なイベント

講演者: Laralyn McWilliams - Microsoft, クリエイティブ ディレクター  
セッションの講演者の一覧については、GDC の Web サイトをご参照ください。

GDC の新機能である GDC メイン ステージは、ゲーム開発についてステージ上で大規模なディスカッションができる新しい空間です。今年のプレゼンテーション「The Developer's Journey (開発者の旅路)」は、これまでにない一体化した講演で、Media Molecule の Siobhan Reddy が冒頭のあいさつで自身のチームのリリース予定の、史上初のユーザー作成の詳細でプレイヤーの創造性を解放するタイトル 'Dreams' についての発表を行ってキックオフし、その後ゲームを使った特別な音楽パフォーマンスが続きます。次に、Hello Games の Sean Murray が、近年で最大販売数を誇る新しい IP である 'No Man's Sky' の情熱的で劇的なリリースの舞台裏について話します。ゲームを取り巻く状況についての主張が強くなっている中で、彼のチームが革新的かつ賛否両論を引き起こすゲームのリリースにあたって発生した困難にどのように立ち向かったかを説明します。最後に、ゲーム開発のベテランである Laralyn McWilliams が 15 年以上の開発経験をもとに、ストレスの多い環境における解決策と情熱の探索について話し、講演を終了します。実際のツールとテクニックを使って、予期せぬ課題を通して楽観的で情熱的であり続ける方法を説明します。

## How Do You Make VR for Everyone? (みんなのための VR にするにはどうすべきか?)

形式: セッション | トピック: ゲームの VR と AR

講演者: Kat Harris - Microsoft, 設計者/開発者  
セッションの講演者の一覧については、GDC の Web サイトをご参照ください。

2018 年 10 月に、VR 設計者、研究者、クリエイターのグループが、「みんなのための VR にするにはどうすべきか」という課題に対する答えを見つけるべく集まりました。Fallingwater Institute が主催したこの会議には、ゲーム エンジンの調査担当者、教育機関、ゲーム設計者、その他多数が参加しました。グループは、アクセシビリティ、表現、多様な意義や声を含むさまざまな問題について、4 日間森の中で共に考えました。このパネルでは、その参加者、会社、業界について交わされた会話について説明します。



## 素晴らしいポートフォリオか、残念なポートフォリオか パート 2: ポートフォリオ レビュー

### (Killer Portfolio or Portfolio Killer Part 2: Portfolio Reviews)

形式: セッション | トピック: ゲーム キャリア セミナー

講演者: *Darren Bacon - 343 Industries*, リード コンセプト アーティスト  
セッションの講演者の一覧については、GDC の *Web* サイトをご参照ください。

業界に入って最初の仕事か、または転職を検討しているかに関わらず、アーティストとして仕事を得ることはこれまでに競争率が高くなっています。このセッションは、パネル ディスカッション「素晴らしいポートフォリオか、残念なポートフォリオか」に続いて、パネリストによる 1 対 1 のポートフォリオ レビューを行います。参加者は建設的な批評や、面接でプレッシャーを感じることなく競争率の高い市場で目立つポートフォリオにするためのアドバイスを受けます。

## ゲーム開発者の数学: ナビゲーション メッシュの生成と使用

形式: チュートリアル | トピック: プログラミング

講演者: *Ben Sunshine-Hill - Havok, AI チーム* リード

ナビゲーション メッシュは、ほぼすべての最新ゲームのナビゲーション システムの基礎を作っています。このセッションでは、ナビゲーション メッシュの自動生成と、それを経路探索に使用する処理の概要を説明します。

## マイクロ ポストモーテム

形式: セッション | トピック: ゲーム キャリア セミナー

講演者: *Tim Staton-Davis - 343 Industries*, デザイナー  
セッションの講演者の一覧については、GDC の *Web* サイトをご参照ください。

先人の成功と失敗の上に学び積み重ねること以外で、自分のゲームを改善するより良い方法とは何でしょうか? このセッションでは、次の 3 つの異なるアプローチで 3 つのゲームの開発をハイライトします。Tim Staton-Davis は、トリプル A タイトルの 'Middle-Earth: Shadow of War' について特にデザイナーとしての観点から話します。William Pugh と Jan Stroetmann は、インディーズの悪夢の冒険コメディ 'Accounting+' (絶対に直に見るべき) の分析を、決定的に異なる独特のアプローチで行います。最後に、学生の Kai Nyame と Milo Smiley が、E3 と IndieCade に展示したユニークなライブアクションゲーム 'Ideal Meal' のデモを行います。

## 2019 年のゲームのルール: 極めて優秀なデザイナーによる 5 つの新しいテクニック

形式: セッション | トピック: デザイン

講演者: *Deborah Hendersen - Microsoft*, シニア デザイン リサーチ  
セッションの講演者の一覧については、GDC の *Web* サイトをご参照ください。

まだ誰も言及していないゲーム デザインのルールとは何でしょうか? ゲーム デザイン テクニックの成熟とともに、皆が賛同する多くのベスト プラクティスが確立しました。しかし、一部の特に個性的なデザイナーは、一般的な知識ではない自分のゲーム デザイン テクニック一式を持っています。このセッションでは、それが何であるかを説明します。人気の「Rules of the Game (ゲームのルール)」セッションが GDC 2019 に帰ってきました。5 名のベテラン デザイナーを迎え、一般的なデザイン方法とは別な、彼らが使うテクニックについてそれぞれ 10 分ずつ話します。このセッションは、与えられた「ルール」を動作させる方法についての詳細に切り込み、各レクチャーを可能な限り高度で専門的な内容にすることを目指しています。提示されるテクニックに賛同するかどうかに関わらず、ゲーム設計をまったく新しい見方から考えるきっかけになることは間違いありません。

## The Gangs Bite Back: 'Crackdown 3' のミュージックとサウンド

形式: セッション | トピック: オーディオ

講演者: *Kristofor Mellroth - Microsoft Studios Global Publishing*, オーディオ部門長  
セッションの講演者の一覧については、GDC の *Web* サイトをご参照ください。

Kristofor Mellroth (Microsoft Studios Global Publishing, オーディオ部門長)、および作曲チームの Brian Trifon と Brian Lee White (別名: Finishing Move) が、大いに期待された Microsoft の象徴的なフューチャー クライム フランチャイズの 3 作目、'Crackdown 3' の高度なサウンド、ダイアログ、ミュージック システムを詳しく説明します。トピックには、大規模なオープン ワールドのインタラクティブ ミュージックの作曲/実装、複数チームにわたって効果的に整理されたアセットやシステム、詳細なオーディオ フィジクスの実現、ダイアログ/特殊効果/ミュージックで明瞭さを強化する特有のミキシング戦略、その他さまざまな内容が含まれます。

## Xbox Adaptive Controller (XAC) のメイキング

形式: セッション | トピック: アドボカシー、ビジョン

講演者: Bryce Johnson - Microsoft デバイス、インクルーシブリード  
セッションの講演者の一覧については、GDC の Web サイトをご参照ください。

Xbox Adaptive Controller (XAC) には、Microsoft デバイス チームが通常行うプログラムの実行方法と大幅に異なる、新しい開発アプローチが必要でした。運動制限のある方々を意図的にゲームに引き込むには、チームは偏見や思い込みで疑問を持ち、コントローラーについて改めて考え設計し、プログラムの成功の測定方法の規則や条件を変える必要がありました。このセッションでは、皆様のハードウェアやゲームにおいて、より優れた操作スキームや、運動制限のある方々のための入力を設計するために、その経験とヒントを共有します。

## ツール チュートリアル デイ: ツールのシステム: 毎日のワークフローにおけるフラストレーションの軽減

形式: チュートリアル | トピック: プログラミング

講演者: Laura Teeples - 343 Industries、ワークフロー UX 設計者

ツール開発者は、常に可能な限り最高のツールを制作するよう努力していますが、一部妥協をしなければならない時があります。これはケースバイケースで大きな問題ではありませんが、それぞれの相互作用を俯瞰的に見ることなく、一度に 1 つのツールだけに集中すると何が起きるでしょうか? 週に 40 時間以上の開発で、それぞれのツールの小さな妥協が互いを悪化させ、ストレスのたまるユーザー エクスペリエンスにつながります。このセッションでは、ワークフロー UX 設計者の Laura Teeples が、個別機能のセットではなく、システムとしてのツールの開発方法や、常に新しいツールを導入することなくバランスを保つ方法を説明します。また、大幅な改善、より良い妥協、よりまとまりのあるツール セットの作成を行うために、システムの有効性の評価に関するいくつかの実践的な演習について説明します。

## Turing Tantrums: AI 開発者たちのわめき!!

形式: セッション | トピック: AI サミット

講演者: Ben Sunshine-Hill - Havok、AI チームリード  
セッションの講演者の一覧については、GDC の Web サイトをご参照ください。

時には伝えるべきことを伝えましょう。(願わくば) 同じ志を持つ仲間たちがいっぱい部屋で声を大にして言えば、すべてがより楽しく、カタルシスになります。毎年繰り返されるお気に入りの AI サミット セッションでは、業界内のいたるところから集まった AI 開発者が、自分たちの頭の中にあるものについて素早く、正確に説明することができます。有益な情報が得られることもあります。面白いときもあります。感動することもあります。上記のすべてが起こることもあります。でも、いつも「わめき散らして」います!

## ゲーム オーディオにおける女性/社会から取り残されたジェンダーのラウンドテーブル 1 日目: 職場でうまく乗り切る

形式: ラウンドテーブル | トピック: オーディオ

講演者: Becky Allen - 343 Industries、シニア オーディオ プロデューサー  
セッションの講演者の一覧については、GDC の Web サイトをご参照ください。

「ゲーム オーディオにおける女性/社会から取り残されたジェンダーのラウンドテーブル」は、ゲーム オーディオの分野で働く社会から取り残された全てのジェンダーの方々を歓迎します。女性、ノンバイナリー、トランスジェンダー、インターセックス、そしてその支持者らをセッションに招待し、ゲーム オーディオ業界でインターセクショナル グループが現在直面している最新のトピックについて議論します。モデレーターの Becky Allen、Amanda Rose Smith、および Carlye Nyte は、別の 2 日に討論のガイドを担当します。1 日目は、職場環境で直面する問題に焦点を当て、内向的にも外向的にもうまく乗り切れるよう誘導する方法について、2 日目はコミュニティの構築と、業界でより多様なジェンダーの存在への理解を育む方法について議論します。すべての方を歓迎します。

## ゲーム オーディオにおける女性/社会から取り残されたジェンダーのラウンドテーブル 2 日目: ゲーマー カルチャーの観点におけるオンラインプレゼンス

形式: ラウンドテーブル | トピック: オーディオ

講演者: Becky Allen - 343 Industries、シニア オーディオ プロデューサー  
セッションの講演者の一覧については、GDC の Web サイトをご参照ください。

「ゲーム オーディオにおける女性/社会から取り残されたジェンダーのラウンドテーブル」は、ゲーム オーディオの分野で働く社会から取り残された全てのジェンダーの方々を歓迎します。女性、ノンバイナリー、トランスジェンダー、インターセックス、そしてその支持者らをセッションに招待し、ゲーム オーディオ業界でインターセクショナル グループが現在直面している最新のトピックについて議論します。モデレーターの Becky Allen、Amanda Rose Smith、および Carlye Nyte は、別の 2 日に討論のガイドを担当します。1 日目は、職場環境で直面する問題に焦点を当て、内向的にも外向的にもうまく乗り切れるよう誘導する方法について、2 日目はコミュニティの構築と、業界でより多様なジェンダーの存在への理解を育む方法について議論します。すべての方を歓迎します。