



Microsoft GDC 2019

梦想。
构建。
发布。
运行。
重复。

微软游戏开发技术及产品。
取得更大成就。

Microsoft 赞助的会议

按日期和时间列出

3月20日，星期三 | Moscone West Hall | 2009 号房

Azure PlayFab：用于将 LiveOps 提升到更高层次的新工具和服务

上午 9:00 - 10:00 | 主题：生产和团队管理

演讲人：Microsoft Azure PlayFab 首席战略官 James Gwertzman

如果您最近还没有看过 Azure PlayFab，那么现在该看一下了。PlayFab 团队一直在努力添加用来运行实时游戏的新工具和服务，尽管该平台已是游戏行业中功能最强大的平台之一。

首先来了解一下 PlayFab 蓝图，其中包括基于团队的匹配、托管的 C# CloudScript、数据仓库、多人游戏服务器业务流程等服务，还有一些非常令人兴奋的内容，但我们现在还不能透露。

改进 LiveOps 堆栈从未如此简单。

项目音响效果：用于音响效果设计的快速且准确的物理式渲染

上午 10:30 - 11:15 | 主题：音频

演讲人：Microsoft 首席项目经理 Hakon Strande
Microsoft 首席软件开发工程师负责人 Noel Cross

通过使用 Azure 的功能，项目音响效果适合进行音频设计，就像物理式烘焙照明技术过去适合设计图形一样。您想花时间设计音效而非仿造声波传播的物理现象吗？您是否发现优化复杂的空间音效环境既昂贵又耗时并且无法达到您想要的效果？

项目音响效果解决了这些问题并节省了您的时间。项目音响效果是一个基于物理原理的无代码波系统，它在保持设计师控制和自由的同时，可根据虚拟世界的材料和几何形状来计算传导、混响、遮蔽和障碍物等波传播效果的声学参数。在不发出混响音量或投射光线的情况下从详细的起点设计您的音响效果。运行时在数微秒内应用效果。立即了解如何使用该系统来改善音质并节省时间！

空间音效：给数百万新设备和新格式带来沉浸式游戏音频

上午 11:30 - 下午 12:15 | 主题：音频

演讲人：Microsoft 首席项目经理负责人 Steven Wilssens

采用 360 度空间音效设计的游戏设定了沉浸标准，数百万台 Xbox 主机和 Windows 电脑上的 Dolby Atmos for Headphones 和家庭影院都支持这种标准。

此演讲包括 Microsoft 音频团队的公告，宣布了游戏开发人员如何利用空间音效支持扩展通过新外形规格来获得更多客户，以及对新编码格式的支持，使玩家和游戏开发人员在戴耳机体验世上所听过的最佳游戏音频时有更多选择。

Xbox Live：跨平台发展游戏社区以及与游戏社区互动

中午 12:30 - 1:30 | 主题：编程

演讲人：Microsoft Xbox 团队首席项目经理 Bill Schiefelbein
Microsoft Xbox 团队软件工程师 Ramsey Khadder

首先看一下 SDK 以使游戏开发人员能够跨平台与玩家联系。

DirectX：利用硬件加速可变速率着色 (VRS) 提升渲染性能

下午 2:00 - 3:00 | 主题：视觉艺术

演讲人：Microsoft 硅谷图形与媒体部门首席软件开发工程师负责人 Shawn Hargreaves

可变速率着色是一款新的 DirectX 12 API，可让开发人员提高图像质量并提高帧速率。VRS 使开发人员能够精准控制游戏着色速率，从而使利用最少量代码更改选择性地减少不必要的细节变得简单。

它是一个功能强大的多用途工具，我们认为下一步就是使用此工具，从而提高性能以在本机 VRS 支持下凭借现代 GPU 获得令人惊叹的视觉效果。

来了解一下此 API 工作方式的深层次内容，听取已成功使用它的合作伙伴的意见。

DirectX：可变速率着色、深入研究、获得 屏幕空间着色率、实施技巧和稀疏照明

下午 3:30 - 4:30 | 主题：视觉艺术

演讲人：Microsoft 首席软件工程师 *Martin Fuller*

可变速率着色是一款新 DirectX12 API，可让开发人员精准控制着色频率，从而能够在现代 GPU 上大大节省帧时间。此演讲深入探讨了 VRS 以及用于获得着色率的算法。内容包括集成详细信息、提示和优化。了解如何通过新的延迟照明技术（稀疏照明）利用 VRS 信号将 VRS 提升至全新的高水平。



项目 xCloud：在移动设备及其他设备上流式传输 Xbox 游戏的未来

上午 10:00 - 上午 11:00 | 主题：编程

演讲人：*Microsoft Xbox* 首席项目经理负责人 *Brandon Riffe*
Microsoft 首席软件工程师 *Shawn Farkas*
Microsoft Xbox 首席项目经理 *Gus Apostol*

是的，您可以在手机上玩 Xbox 游戏！

项目 xCloud 将使主机本机游戏能够通过我们的 Azure 托管游戏服务器和流式传输客户端进行流式传输。目前在 Xbox 上的 Microsoft Store 中发布的任何主机本机游戏都将能够流式传输到移动设备。项目 xCloud 是一个提供可定制的客户端用户体验的开放平台，Xbox 游戏开发人员甚至不必修改现有游戏代码的一行就可以在此平台上开始流式传输。

这场由 Xbox 向后兼容团队带给您的演讲将深入探讨以下内容：使用项目 xCloud SDK 构建的云感知游戏如何通过主机本机开发相同的图形和输入规范来帮助游戏适合移动设备。您还将了解新的微服务层，此微服务层允许在游戏控制器不可用时进行自定义，例如自定义眼镜和触摸输入，所有这些都可在游戏之外进行。

在 Microsoft Azure 中构建弹性、可扩展的游戏服务的最佳实践

上午 11:30 - 中午 12:30 | 主题：编程

演讲人：*Microsoft Azure* 主要项目经理 *Matthew Snider*
Wizards of the Coast 首席云工程师 *Eric LaPlatney*

希望在发布时将您的游戏从 10,000 个玩家扩展到 1,000,000 个玩家吗？想要专注于构建游戏，并让 Azure 来解决诸如可靠性、可扩展性、管理和延迟等分布式系统难题吗？

来听一听 Azure 团队的最新最佳实践，以及 Wizards of the Coast 如何通过 Azure 从头开始为“Magic: The Gathering Arena”（万智牌：竞技场）构建游戏服务。

节省创造时间：利用 Microsoft Azure 释放游戏数据的潜能

中午 12:45 - 1:45 | 主题：编程

演讲人：*Microsoft Azure* 游戏部门高级云开发大使 *Brian Peek*

此演讲介绍 Azure 如何简化 Microsoft 为游戏开发人员提供的许多灵活、可靠且安全的数据服务和解决方案。

无论您的数据在哪里，Microsoft Azure 都将帮助您释放数据的潜能。利用支持开源数据库引擎的一揽子完全托管的企业级安全数据库服务为快速增长提供支持并节省更多创新时间。

无论您构建什么，我们都将帮助您快速将其推向市场、广泛分发并轻松自信地进行管理。

作为游戏一流输入功能的辅助功能

下午 2:00 - 2:45 | 主题：设计

演讲人：*Microsoft Xbox* 团队高级项目经理 *Evelyn Thomas*
Microsoft 的 *Microsoft* 设备部门包容性主管 *Bryce Johnson*

Xbox 添加了新选项以确保辅助功能技术（帮助人们适应数字世界的软件和硬件接口）可以随身携带，无论用户在哪里创建、工作和娱乐。

此演讲的第 1 部分深入探讨了 Xbox 自适应控制器 (XAC)，该控制器适用于主机和电脑上的现有游戏，为硬件和软件合作伙伴充分利用 XAC 创建卓越的个性化体验提供了无限的可能性。了解 Xbox 鼠标和键盘支持功能如何使用户能够使用 Razer 和 Tap Systems 等合作伙伴的数千种设备，此功能已为玩家和游戏开发人员提供了极大的灵活性，使游戏能够为每个人带来乐趣。别走开，还有第 2 部分，这一部分重新介绍了语音这种辅助输入方法。

使用 Azure PlayFab 进行无障碍语音和文本聊天

下午 3:00 - 3:45 | 主题：设计

演讲人：Azure PlayFab 高级项目经理 *Christopher Palmer*
Microsoft Xbox 团队高级项目经理 *Evelyn Thomas*

Xbox 添加了新选项以确保辅助功能技术（帮助人们适应数字世界的软件和硬件接口）可以随身携带，无论用户在哪里创建、工作和娱乐。

此演讲的重点是游戏内通信。聊天可以极大地改善玩家在多人游戏和社交场合中的体验。获取 Microsoft 提供的有关可获得的游戏内聊天用户体验的提示和建议。熟悉新的 PlayFab 通信技术，此技术以语音到文本转录（隐藏式字幕）和文本聊天为集成式辅助功能助手来提供语音聊天。欢迎在 微软游戏开发技术及产品 展位（GDC Expo Hall）现场体验这项新技术。

介绍 DirectML：如何将机器学习从研究转向生产

下午 4:00 - 5:00 | 主题：编程

演讲人：Microsoft 硅谷图形与媒体部门高级软件工程师 *Adrian Tsai*
Microsoft Xbox 团队高级软件工程师 *Kevin Cogger*

游戏中的机器学习创新引起了对实时推理的需求，实时推理能够与高性能应用程序很好地集成。您是否有机器学习模型？您是否需要渲染工作负载、工具、游戏引擎或内容管道进行机器学习？

此 401 级会议将介绍 DirectML 如何将您的神经网络从研究转向生产。DirectML 是一个快速且强大的 DirectX 库，它通过提供硬件加速运营商来满足游戏开发人员的需求。在本演示中，我们将介绍如何使用 DirectML 引擎插件实现超高分辨率，并让我们的合作者在讲台上举例演示如何使用 DirectML 为机器学习工作负载提供支持。

微软游戏开发技术及产品 展位

Microsoft 来到这里是为了使游戏开发人员在创造出色的全新体验时能够取得更多成就（无论使用何种设备），并帮助在游戏开发过程中降低风险和减少挫折。我们的展位中包含许多游戏、技术演示、影院会议、行业合作伙伴以及数百名 Microsoft 专家。他们出席 GDC 2019 只有一个目的，就是帮助您打造最好的游戏。

- **游戏开发循环。**在开发游戏的过程中是否需要一些帮助？现在游戏已发布，或许您要在运行游戏过程中寻找一些帮助？在开发人员循环中所需的任何阶段开始您的旅程：设计、构建、测试、发布、盈利、衡量、互动或发展。亲身体验 GDC 上宣布的技术，并直接听取其他合作伙伴关于如何使用 Azure 云游戏服务、PlayFab LiveOps、辅助输入和 DirectX 创新等一切内容的意见。我们的产品和服务正在用于解放他们的创造力并为他们努力工作。
- **技术人员休息室。**还有问题吗？我们全程为您助力。在我们最新的展览中，我们将数百名 Microsoft 技术专家带到 GDC 中，为您解答需要为游戏解决的问题。坐下来放松一下，让我们来查找您需要的专家。
- **游戏堆栈影院。**有 30 分钟时间吗？浏览 <http://aka.ms/gdc2019> 中的影院指南或我们的任何数字标牌，了解有关 LiveOps 最新趋势的简短演讲，或者了解新技术演讲，这些演讲涵盖一系列全为以下一个目的设计的主题：在旅程中为您提供帮助以创建您所能创建的最佳游戏。
- **ID@Xbox 游戏馆。**Microsoft 喜欢独立开发人员，我们将介绍十几个 ID@Xbox 合作伙伴来庆祝令人惊叹的又一成功之年。来认识一下 ID@Xbox 团队，享受百分之百可获得的就座体验，以便您可以休息、娱乐，并向同行游戏开发人员学习 Microsoft 是如何帮助他们取得成功的。
- **Xbox 代表。**Xbox 代表计划是由充满激情的 Xbox 玩家所组成的社区，这些玩家直面让人上瘾的游戏，在游戏文化产业中掀起了波澜。无论是欢迎新手光临 Xbox，与世界各地的其他玩家交友，还是只是在 Xbox Live 中传播正能量，他们都将帮助 Xbox 为每个人带来乐趣。在“ID@Xbox 大道”和“游戏堆栈影院”之间查找我们的展位标志。
- **还有许多其他内容。**与我们的其中一位研究员坐下来谈谈，这有助于我们为您提供帮助，这些研究员希望听一听我们如何才能发挥更大的影响力，从而使您的开发体验既高效又轻松。

我们还会在 2019 年尝试一些改变，为您带来让人难以置信的惊喜。在 Microsoft 展位中加入我们。

游戏开发技术及产品 Expo 展位位置

Moscone South Hall | Lower Lobby

游戏开发技术及产品 Expo 展位时间

3 月 20 日，星期三 上午 10:00 - 下午 6:00
3 月 21 日，星期四 上午 10:00 - 下午 6:00
3 月 22 日，星期五 上午 10:00 - 下午 3:00

微软游戏开发技术及产品 休息厅

是否正在寻找一个放松的地方并尝试新事物？在一直感受所有出色的数字体验过程中，眼睛是否需要休息一下？来到我们的 Microsoft 休息厅中，在这里，您将有机会实际玩一下新款游戏，从而挑战自己能否做到最好。或许可以带着副本离开。

游戏开发技术及产品 休息厅位置

Moscone South Hall | Upper Lobby

游戏开发技术及产品 休息厅时间

3 月 18 日，星期一 上午 10:00 - 下午 6:00
3 月 19 日，星期二 上午 10:00 - 下午 6:00
3 月 20 日，星期三 上午 10:00 - 下午 6:00
3 月 21 日，星期四 上午 10:00 - 下午 6:00
3 月 22 日，星期五 上午 10:00 - 下午 3:00

适合所有用户的游戏活动

按日期和时间列出

GAMING FOR
EVERYONE

“适合所有用户的游戏”是我们的承诺，即 Xbox 是一个让每个人都玩得开心的地方。

游戏和残疾人 社区招待会



3月18日，星期一 | 下午 6:00 - 10:00

Children's Creativity Museum | 跟踪：倡议

Xbox 很自豪地以游戏辅助功能大会合作伙伴身份举办第二届年度游戏和残疾人社区招待会。加入我们，与其他游戏创作者、开发人员、作家、画家以及正在努力使游戏成为更易于获得的媒体的其他人员建立联系和交流。

游戏中的女 士联谊会



3月19日，星期二 | 上午 11:00 - 下午 3:00

Terra 库 | 跟踪：倡议

在整个行业中，女性正在利用游戏为每个人建立一个更美好的世界。加入 Xbox，度过一个鼓舞人心的下午，这个下午由通过多元化、辅助功能和包容性推动世界向前发展的卓越女性所组成的主持小组进行主讲。标记您的日历并在 Twitter 和 Instagram 上关注 @WomeninGaming 以获取最新信息。

适合所有用户的游 戏社区联络中心



3月19日，星期二 | 下午 4:00 - 7:00

Terra 库 | 跟踪：倡议

来到联络中心，与为社区服务的专业开发资源和组织一起充分利用您的 GDC，为所有未被充分代表的开发人员社区寻找一个聚集在一起建立更紧密联系的地方。

为游戏行业中的拉 丁裔举行庆祝



3月20日，星期三 | 上午 10:00 - 中午 1:00

Minna Gallery | 跟踪：倡议

Xbox 拥抱多元化，并认识到拉丁裔个人在游戏行业中的影响。在这个充满乐趣和启发性的活动中，与行业中的其他西班牙裔和拉丁美洲专业人士分享您的故事。

游戏行业中的 LGBTQIA



3月20日，星期三 | 下午 2:00 - 5:00

Minna Gallery | 跟踪：倡议

Xbox 为您带来第三届年度“游戏行业中的 LGBTQIA”活动。此休闲聚会将 LGBTQIA+ 游戏行业的专业人士聚集在一起，大家相互交流和联系，共度一个愉快的下午。与我们一起来查找您的社区，庆祝我们对游戏行业的独特影响

Xbox + 游戏行业中的黑人绿厅



3月20日，星期三 | 下午 6:00 - 9:00

Minna Gallery | 跟踪：倡议

Xbox 很高兴欢迎您参加 GDC 第 14 届年度“Xbox + 游戏行业中的黑人”活动。加入到我们中，与其他黑人游戏创作者、开发人员、作家、画家、研究员及其他人员联系和交流。

ID@Xbox 和 IGF 奖项

独立游戏节 (IGF) 颁奖典礼



3月20日，星期三 | 下午 6:30 - 8:30

Moscone West Hall | GDC Ballroom

ID@Xbox 为赞助今年的 IGF 感到自豪。请务必在星期三晚上参加“GDC 精品奖”之前的颁奖典礼！

ID@Xbox 使出色的游戏开发人员能够在包括 Xbox One 和 Windows 在内的所有 Microsoft 平台上自行发布具有完整 Xbox Live 功能的数字游戏，从而释放他们的创造力

请访问 www.xbox.com/id 了解我们的最新动态

会议讲座、峰会、教程和训练营

由 Microsoft 演讲人主讲；按游戏字母顺序列出。

查看 GDC 网站以获取当前会议列表，包括会议日期、时间和地点。

建造在沙滩上的房子：设计稳定可靠的 AI

形式：会议 | 主题：AI 峰会

演讲人：Havok AI 团队负责人 Ben Sunshine-Hill

在整个游戏开发过程中，AI 系统的流程通常是从好的创意到引人入胜的实现，再到复杂的框架，最后到脆弱且难以调试的怪物。此会议将向您介绍如何设计能够保持稳定可靠的 AI 系统（甚至在面对不断变化的需求的情况下），以及如何使用规范和自动化测试在整个开发周期中最大限度地提高灵活性。

从菜鸟变为专业人士

形式：会议 | 主题：游戏职业生涯研讨会

演讲人：343 Industries 高级游戏设计师 Andrew Witts

有关会话演讲人的完整列表，请访问 GDC 网站。

一位新开发人员出场了！进入游戏开发领域非常令人兴奋，特别是您充满激情和动力。但作为一名新手，如何充分利用所有这些精力也会让人感到畏惧和困惑，并且充满不确定性。

虽然存在大量资源可用于学习各种工具、语言、过程和特定学科的其他方面，但练习各种软技能也很重要。学习如何成功地处理专业关系并成为一个人可以帮助您快速提升您的职业生涯。

不断发展的混合现实：在现实世界中进行设计

形式：会议 | 主题：游戏 VR/AR

演讲人：Microsoft Research 首席研究工程师 Ran Gal

有关会话演讲人的完整列表，请访问 GDC 网站。

混合现实社区看到了应用以有意义的方式对用户周围环境作出反应的未来。为了实现这些复杂的适应性体验，开发工具必须不断发展；开发人员将从已知虚拟世界的设计体验转向规则、条件和回退方面的思考。开发人员需要能够创建游戏和应用程序，这些游戏和应用程序不仅可以在用户的家里、办公室、公共汽车、城市街道或空地中运行，而且还可以实际与用户进行交互。灵活的布局和对用户周围环境的深入了解至关重要。同时，这些工具不仅必须可供核心程序内容程序员访问，还必须可供 3D 画家、游戏设计师、架构师、广告商以及不熟悉 3D 和 MR 的 2D 应用程序开发人员访问。

在此演讲中，Unity、Magic Leap 和 Microsoft Research 的工具专家讨论了实现 MR 未来所面临的难题，并讨论了克服这些难题的方法。

GDC 主舞台：开发人员之旅

主题：特殊活动

演讲人：Microsoft 创意总监 Laralyn McWilliams

有关会话演讲人的完整列表，请访问 GDC 网站。

作为 GDC 的新区域，GDC 主舞台是关于游戏开发状况的大型讨论区。今年的“开发人员之旅”演讲是史无前例的联合演讲，首先由 Media Molecule 的 Siobhan Reddy 致开场白，她史无前例地以用户提供的详细信息介绍她的团队即将发布的“Dream”（梦境）游戏如何计划释放玩家的创造力，随后使用游戏进行了特殊音乐表演。接下来，在激动人心地热烈发布近些年来最畅销的其中一款新 IP（“无人深空”）期间，Hello Games 的 Sean Murray 将我们带到幕后。他将演示他的团队如何找到勇气来发布创新产品以及将游戏分化到呼声日益高涨的游戏领域中。最后，经验丰富的游戏开发人员 Laralyn McWilliams 利用 15 年以上的开发经验讨论如何在压力环境中寻找决心和灵感，从而结束了会议。她将运用实用的工具和技术介绍如何通过不可预见的挑战来保持乐观并获得灵感。

如何制作适合每个人的 VR？

形式：会议 | 主题：游戏 VR/AR

演讲人：Microsoft 设计师和开发人员 Kat Harris

有关会话演讲人的完整列表，请访问 GDC 网站。

2018 年 10 月，一群 VR 设计师、研究员和创作者聚集在一起，试着回答“我们如何制作适合每个人的 VR？”这一问题。这次会议由 Fallingwater 学院主持，与会者包括游戏引擎研究员、学者、游戏设计师和其他人。该小组在树林里一起度过了四天，重点讨论了包括辅助功能、代表性、多样化内容和声音在内的各种问题，并且探讨了参与者、他们的公司和行业的对话结果。

杀手级产品组合第 2 部分：产品组合评论

形式：会议 | 主题：游戏职业生涯研讨会

演讲人：343 Industries 原画美术组长 *Darren Bacon*
有关会话演讲人的完整列表，请访问 [GDC 网站](#)。

无论这是您在该行业的第一份工作还是希望换工作，得到游戏画师这份工作从未如此具有竞争力。此会议在“杀手级产品组合”小组讨论后进行，其关注重点是小组成员的一对一产品组合评论。参与者将获得建设性的批评和建议，从而使其产品组合在这个竞争激烈的市场中获得优势，而没有访谈压力。

适用于游戏开发人员的数学：生成和使用导航网格

形式：教程 | 主题：编程

演讲人：*Havok AI* 团队负责人 *Ben Sunshine-Hill*

导航网格构成了几乎所有现代游戏导航系统的基础。此演讲将详细介绍自动生成导航网格并将其用于寻路的过程。

简短事后析误

形式：会议 | 主题：游戏职业生涯研讨会

演讲人：343 Industries 设计师 *Tim Staton-Davis*
有关会话演讲人的完整列表，请访问 [GDC 网站](#)。

比建立在前辈的成功和失败基础之上更好的游戏改进方法是什么？此会议重点介绍用三种不同方法开发三款游戏。Tim Staton-Davis 将讨论三 A 级游戏“Middle-Earth: Shadow of War”（中土世界：战争之影），特别是他将作为设计师从他的角度进行讨论。William Pugh 和 Jan Stroetmann 将采取一种绝对独特的方法来剖析他们的独立梦魇冒险喜剧“Accounting+”（会计风云+）（您必须亲自观看）。最后，学生 Kai Nyame 和 Milo Smiley 将演示他们独特的实景游戏“*Ideal Meal*”（理想膳食），这让他们可以在 E3 和 Indiecade 上展示。

2019 游戏规则：特别精明的设计师的五种新方法

形式：会议 | 主题：设计

演讲人：*Microsoft* 高级设计研究员 *Deborah Hendersen*
有关会话演讲人的完整列表，请访问 [GDC 网站](#)。

是否存在还没有人告诉您的游戏设计规则？随着游戏设计技术的成熟，许多既定的最佳实践得到了大多数人的认同。但是，一些最独特的设计师有他们自己的一套游戏设计方法，这些方法并非常识。在此演讲中，您将了解这些方法是什么。在 GDC 2019 中，受欢迎的“游戏规则”会议将再次回归，这次会议另外邀请了五位资深设计师，就他们所使用的方法分别进行十分钟演讲，这些方法有别于常见的设计实践。此会议的目的是使每场演讲尽可能保持超前性和技术性，并直接深入了解是什么使指定的“规则”能够发挥作用。无论您是认同还是不认同所介绍的方法，它们一定会让您以全新的方式思考游戏设计。

帮派反咬：“Crackdown 3”（除暴战警 3）的音乐和声音

形式：会议 | 主题：音频

演讲人：*Microsoft Studios* 全球发布部门音频主管 *Kristofor Mellroth*
有关会话演讲人的完整列表，请访问 [GDC 网站](#)。

当 Kristofor Mellroth（*Microsoft Studios* 全球发布部门音频主管）和作曲团队 Brian Trifon 和 Brian Lee White（又名 *Finishing Move*）深入探讨了“Crackdown 3”（除暴战警 3）的高级声音、对话和音乐系统时，请加入到他们中吧，他们讨论的这款游戏是备受瞩目的 *Microsoft* 标志性未来犯罪特许系列的第三部。主题包括：为大型开放世界创作/实现交互式音乐、有效地组织多个团队的资产和系统、实现详细的音频物理特性、用于提高对话/音效/音乐清晰度的独特混音策略等等！

Xbox 自适应控制器 (XAC) 的制造过程

形式：会议 | 主题：倡议、愿景

演讲人：Microsoft 设备部门包容性主管 *Bryce Johnson*
有关会话演讲人的完整列表，请访问 [GDC 网站](#)。

Xbox 自适应控制器 (XAC) 需要一种新的开发方法，这种方法与 Microsoft 设备团队通常运行程序的方式截然不同。为了有意将更多行动受限的人带入到游戏中，团队需要挑战他们的偏见和假设，重新思考他们设计和策划控制器的方式，并改变关于如何衡量项目是否成功的规则。此会议将分享他们的经验，并为您提供有关如何在硬件或游戏中为行动受限的人设计更好的控制方案或输入方式的提示。

工具教程日：工具系统：减少日常工作流程中的挫折

形式：教程 | 主题：编程

演讲人：343 Industries 工作流用户体验设计师 *Laura Teeples*

工具开发人员总是在努力创造他们所能做出的最佳工具，但在某些时候，他们需要做出一些妥协。视具体情况而定，这不是一个大问题，但是，如果您一次只专注于一个工具，而不是着眼于相互作用的方式这样的大局，会发生什么？在 40 小时的开发周中，每个工具的那些微小影响会开始相互叠加，从而产生令人沮丧的用户体验。在此演讲中，Workflow 用户体验设计师 *Laura Teeples* 将逐步介绍如何为系统而不是一组单独的功能来开发工具，以及如何在不总是需要引入新工具的情况下保持平衡。她还将演练一些实际练习来评估系统的有效性，以便您可以进行更大的改进、做出更好的妥协以及制作衔接性更强的工具集。

图灵发脾气：AI 开发人员激辩！！

形式：会议 | 主题：AI 峰会

演讲人：*Havok AI* 团队负责人 *Ben Sunshine-Hill*
有关会话演讲人的完整列表，请访问 [GDC 网站](#)。

有时候只是需要说些内容。在一个（但愿）充满志同道合的人的房间里大声说出来，就会让内容彻底变得更有趣和更具吸引力。在一个长期以来最受欢迎的 AI 峰会上，来自行业各个方面的 AI 开发人员将会就他们的想法进行一次简明扼要的激烈演说。有时，这些想法能够增长见识。有时，这些想法趣味十足。有时，这些想法能够鼓舞人心。其中一些兼具以上所有特点！但它们始终是“激辩”！

游戏音频中的女性/边缘化性别圆桌会议，第 1 天：浏览工作场所

形式：圆桌会议 | 主题：音频

演讲人：343 Industries 资深音频制作人 *Becky Allen*
有关会话演讲人的完整列表，请访问 [GDC 网站](#)。

“游戏音频中的女性/边缘化性别圆桌会议”欢迎从事游戏音频工作的所有边缘化性别的人，并邀请女性、非二元个体、变性人、双性人及其伙伴参加会议，讨论当今面向游戏音频行业中的这些交叉群体的热门话题。主持人 *Becky Allen*、*Amanda Rose Smith* 和 *Carlye Nyte* 将在两个不同日期指导讨论。第一天将关注工作环境中面临的问题，以及如何将他们确定为一个性格内向的人或性格外向的人；第二天的重点将放在社区建设以及如何在整个行业中鼓励更多样化的性别。所有人都受欢迎。

游戏音频中的女性/边缘化性别圆桌会议，第 2 天：玩家文化环境中的联机状态

形式：圆桌会议 | 主题：音频

演讲人：343 Industries 资深音频制作人 *Becky Allen*
有关会话演讲人的完整列表，请访问 [GDC 网站](#)。

“游戏音频中的女性/边缘化性别圆桌会议”欢迎从事游戏音频工作的所有边缘化性别的人，并邀请女性、非二元个体、变性人、双性人及其伙伴参加会议，讨论当今面向游戏音频行业中的这些交叉群体的热门话题。主持人 *Becky Allen*、*Amanda Rose Smith* 和 *Carlye Nyte* 将在两个不同日期指导讨论。第一天将关注工作环境中面临的问题，以及如何将他们确定为一个性格内向的人或性格外向的人；第二天的重点将放在社区建设以及如何在整个行业中鼓励更多样化的性别。所有人都受欢迎。