



GDC 2019 – Microsoft

Dream.
Build.
Launch.
Run.
Repeat.

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

Microsoft 스폰서 세션

날짜 및 시간 순서별 리스트

3월 20일 수요일 | Moscone West Hall | 2009호실

Azure PlayFab: LiveOps를 다음 레벨로 끌어올릴 새로운 도구 및 서비스

오전 9:00 - 오전 10:00 | 주제: 프로덕션 및 팀 매니지먼트

Speaker: James Gwertzman, Chief Strategy Officer, Microsoft Azure PlayFab

아직 Azure PlayFab 을 접해보시지 않으셨다면 바로 지금 접해보세요. PlayFab 팀은 현재 게임 업계에서 라이브 게임 운영을 위한 가장 강력한 플랫폼 중 하나이며 새로운 도구와 서비스를 추가하기 위해 노력하고 있습니다.

팀 기반 매치 메이킹, 호스팅 C# CloudScript, 데이터 웨어하우징, 멀티플레이어 서버 오케스트레이션, 그리고 아직 공개되지 않은 서비스들을 포함해, PlayFab 로드맵을 여러분에게 처음으로 소개합니다.

LiveOps 의 스택 개선이 이전보다 더 간단해졌습니다.

Project Acoustics: 음향 설계를 위한 빠르고 정확한 물리 기반 렌더링

오전 10:30 - 오전 11:15 | 주제: 오디오

Speaker: Hakon Strande, Principal Program Manager, Microsoft Noel Cross, Principal Software Development Engineer Lead, Microsoft

Project Acoustics는 Azure 기능을 사용한 물리 기반의 라이팅 기법을 그래픽에 적용했듯이 오디오 설계에도 유용합니다. 음파를 전달하는 물리적 특성을 시뮬레이션하지 말고 사운드 설계에 시간을 쓰시는게 어떠신지요. 복잡하고 공간적 사운드 환경에서의 조정은 코스트 및 시간이 오래 걸리며 목표로 했던 결과를 달성하기 위해서는 현실적이지는 않습니다.

Project Acoustics는 이러한 문제들을 해결하고 시간도 절약할 수 있습니다. Project Acoustics는 코드가 필요 없는 파형 물리 기반 시스템이며 디자이너의 관리와 자유도를 유지하면서 가상세계의 물질과 기하학을 바탕으로 한 포털링, 리버브 그리고 장애물의 파형전달효과에 관한 음향 파라미터를 계산합니다. 리버브 볼륨의 위치와 광선을 투영하는 것이 아니라 세부적인 시작점에서 부터 음향효과를 설계합니다. 실행시에는 마이크로초단위로 결과를 적용합니다. 이 시스템의 사용방법을 배우고 음향품질을 개선해서 시간을 절약하세요!

Spatial Sound: 수백만의 새로운 장치와 새로운 형식으로 웅장한 게임 오디오 구현

오전 11:30 - 오후 12:15 | 주제: 오디오

Speaker: Steven Wilssens, Principal Program Manager Lead, Microsoft

360도 Spatial Sound 로 설계된 게임은 Dolby Atmos for headphones 와 수백만개의 Xbox 콘솔 및 Windows PC 용 홈 시어터가 지원하는 기준입니다.

이 강연에는 게임 개발자가 공간 음향 지원을 활용하여 새로운 인코딩 형식 지원과 같은 새로운 폼 팩터를 통해 더욱 많은 사용자를 지원하고, 게이머와 게임 개발자에게 지금까지 없었던 최상의 게이밍 오디오 환경을 제공하는 방법에 대한 Microsoft 오디오 팀의 발표가 포함될 예정입니다.

Xbox Live: 전체 플랫폼에 걸친 게임 커뮤니티의 성장 및 참여

오후 12:30 - 오후 1:30 | 주제: 프로그래밍

Speaker: Bill Schiefelbein, Principal Program Manager, Team Xbox, Microsoft

Ramsey Khadder, Software Engineer, Team Xbox, Microsoft

개발자가 모든 플랫폼과 플레이어를 연결할 수 있게 해주는 SDK를 소개합니다.

DirectX: 고속 VRS (Variable Rate Shading) 에 의한 렌더링 퍼포먼스 향상

오후 2:00 - 오후 3:00 | 주제: 비주얼 아트

Speaker: Shawn Hargreaves, Principal Software Development Engineer Lead, Silicon Graphics & Media, Microsoft

Variable Rate Shading은 개발자가 화질 품질을 높이고 프레임 레이트를 올릴 수 있게 해주는 새로운 DirectX 12 API 입니다. VRS는 개발자에게 최소한의 코드 변경으로 불필요한 내용을 줄이고 게임의 셰이딩 레이트를 제어할 수 있습니다.

기본 VRS 지원을 포함하는 최신 GPU에서 놀라운 시각 효과를 위한 성능을 실현하기 위한 다음 단계에 해당하는 강력하고 유연한 도구입니다.

API가 작동하는 방법을 심도 깊게 살펴보고 해당 API 에 관한 성공 사례를 가지고 계신 파트너에게 의견을 들어보세요.

DirectX: Variable Rate Shading, a Deep Dive, Deriving Screen Space Shading Rate, Implementation Tips and Sparse Lighting

오후 3:30 – 오후 4:30 | 주제: 비주얼 아트

Speaker: Martin Fuller, Principal Software Engineer, Microsoft

Variable Rate Shading은 새로운 DirectX12 API로서, 개발자가 셰이딩 빈도를 세밀하게 제어하여 최신 GPU에서 프레임 시간을 크게 단축할 수 있게 해줍니다. 이 강연에서는 VRS 및 셰이딩 속도를 제어하는 데 사용되는 알고리즘을 심도 깊게 설명하며 통합 세부 정보, 팁 및 최적화에 대해서도 다룰 예정입니다. 새로운 자연 조명 기법인 스파스 라이팅과 VRS 신호를 활용하여 VRS를 한 차원 높이는 방법을 알아보세요.



Project xCloud: 모바일 디바이스의 Xbox Games 스트리밍의 미래

오전 10:00 – 오전 11:00 | 주제: 프로그래밍

Speakers: Brandon Riffe, Principal Program Manager Lead, Team Xbox, Microsoft
Shawn Farkas, Principal Software Engineer, Microsoft
Gus Apostol, Principal Program Manager, Team Xbox, Microsoft

Xbox Games이 모바일에서도 플레이할 수 있습니다!

Project xCloud 는 콘솔 네이티브 게임이 Azure 호스팅 게임 서버 및 스트리밍 클라이언트를 통해 스트리밍할 수 있게 해줍니다. Xbox Microsoft Store 에서 현재 제공되는 모든 콘솔 네이티브 게임은 모바일 디바이스에서 스트리밍할 수 있습니다. Project xCloud 는 사용자가 커스텀이 가능한 클라이언트 UX를 갖춘 오픈 플랫폼으로서, Xbox 게임 개발자가 기존의 게임 코드를 전혀 수정하지 않고도 스트리밍이 가능합니다.

Xbox 하위 호환성 팀에서 진행하는 이 강연에서는 Project xCloud SDK를 사용하여 제작한 클라우드 지원 게임이 콘솔 개발과 동일한 그래픽 및 입력 패러다임을 통해 모바일에 적용하는 방법을 자세하게 다룰 예정입니다. 또한 게임 컨트롤러를 사용할 수 없을 때 글래스입력, 터치 입력과 같은 커스텀이 가능한 새로운 마이크로소프트 서비스 레이어에 관해서도 다룹니다.

Microsoft Azure 에서의 복원성, 확장성, 게임 서비스 구축 모범 사례

오후 11:30 – 오후 12:30 | 주제: 프로그래밍

Speakers: Matthew Snider, Principal Program Manager, Azure, Microsoft
Eric LaPlatney, Principal Cloud Engineer, Wizards of the Coast

게임 출시날 유저수를 10,000명에서 1,000,000명으로 확장시키고 싶으신지요. 게임 구현에 집중할 수 있도록, 신뢰성, 확장성, 관리 및 지연같은 복잡한 분산 시스템의 문제를 Azure 로 해결하시는 건 어떨까요?

Azure 팀의 최신 성공 사례 및 Wizards of the Coast 사에서는 Azure 구축부터 'Magic: The Gathering Arena'의 게임 서비스 구축까지 설명할 예정입니다.

크리에이티비티를 위한 시간 절약: Microsoft Azure 로 게임 데이터에 관한 가능성을 실현

오후 12:45 – 오후 1:45 | 주제: 프로그래밍

Speaker: Brian Peek, Sr. Cloud Developer Advocate, Azure Gaming, Microsoft

이 강연에서는 Microsoft 의 높은 신뢰성, 안정성 및 보호된 데이터 서비스와 솔루션을 Azure 가 어떠한 방법으로 개발자에게 스트리밍 하는지 설명할 예정입니다.

여러분의 데이터가 어디에 있든, Microsoft Azure는 그 잠재성을 실현하도록 도와줍니다. 오픈 소스 데이터베이스 엔진을 지원하는 안전한 엔터프라이즈급인 데이터베이스 서비스의 포트폴리오로 급속한 성장을 지원하고 혁신을 위한 시간을 절약하세요.

무엇을 개발하든지, 더 신속하게 마켓에 투입하고 더 광범위하게 배포하며, 더 쉽고 확실하게 관리할 수 있도록 지원합니다.

게임의 퍼스트 클래스 입력을 위한 접근성

오후 2:00 – 오후 2:45 | 주제: 디자인

Speakers: Evelyn Thomas, Sr. Program Manager, Team Xbox, Microsoft
Bryce Johnson, Inclusive Lead, Microsoft Devices, Microsoft

Xbox 는 디지털 세계에 적응하기위한 소프트웨어 및 하드웨어 인터페이스등의 기술을 작성, 조작, 플레이할 시에 적용할 수 있도록 새로운 옵션을 추가했습니다.

1부 강연에서는 콘솔 및 PC에서 기존 게임과 함께 작동하며 하드웨어 및 소프트웨어 파트너에게 XAC의 모든 장점을 활용하여 강력하고 개인화된 환경을 제작하는 무한한 가능성을 제공하는 XAC (Xbox Adaptive Controller) 에 대해 자세히 살펴봅니다. Razer 및 Tap Systems와 같은 파트너 업체의 사례를 통해 Xbox 마우스 및 키보드 지원을 활용하여 게이머와 게임 개발자 모두를 위한 재미 있는 게임을 만드는 데 도움이 되는 탁월한 유연성을 활용하는 방법을 확인해보세요. 음성을 액세스 가능한 입력으로 다시 도입하는 방법을 설명하는 2부 강연도 놓치지 마세요.

Azure PlayFab 을 통한 접근성 높은 음성 및 텍스트 채팅

오후 3:00 – 오후 3:45 | 주제: 디자인

Speakers: Christopher Palmer, Sr. Program Manager, Azure PlayFab, Microsoft

Evelyn Thomas, Sr. Program Manager, Team Xbox, Microsoft

Xbox 는 디지털 세계에 적응하기 위한 소프트웨어 및 하드웨어 인터페이스 등의 기술을 작성, 조작, 플레이할 시에 적용할 수 있도록 새로운 옵션을 추가했습니다.

이 강연에서는 게임 내 커뮤니케이션을 중점적으로 다룹니다. 채팅은 멀티플레이어 및 소셜 활동을 통해 플레이어의 경험을 크게 향상시킬 수 있습니다. 접근성 높은 게임 내 채팅 사용자 경험에 대해 Microsoft의 팁과 제안을 설명합니다. 음성을 텍스트로 변환 (closed captioning) 하는 기능을 포함하는 음성 채팅과 통합된 접근성 지원으로서 텍스트 채팅을 지원하는 새로운 PlayFab 커뮤니케이션 기술에 대해 설명합니다. Microsoft Game Stack 부스 (GDC Expo Hall) 에서 새로운 기술을 라이브로 경험해보세요.

DirectML 개요: Machine Learning 을 리서치에서 프로덕션으로 옮기는 방법

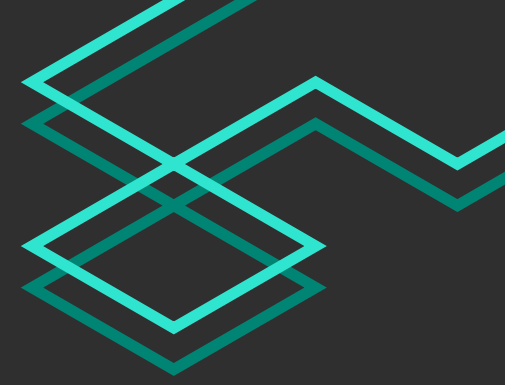
오후 4:00 – 오후 5:00 | 주제: 프로그래밍

Speakers: Adrian Tsai, Sr. Software Engineer, Silicon Graphics & Media, Microsoft

Kevin Cogger, Sr. Software Engineer, Team Xbox, Microsoft

게임에서의 Machine Learning 을 통한 혁신은 고성능 응용 프로그램과 잘 통합할 수 있는 기능 중 실시간 유추에 대한 수요가 많이 높습니다. Machine Learning 모델은 있으신가요? 렌더링 작업 부하, 도구, 게임 엔진 또는 콘텐츠 파이프라인을 위한 Machine Learning 이 필요하세요?

이 401레벨 세션에서는 연구 단계의 neural networks 를 프로덕션으로 이전하기 위해 하드웨어를 통해 가속 연산자를 제공해 게임 개발자의 니즈를 충족시키고 빠르고 강력한 DirectX 라이브러리인 DirectML 에 대해서 설명할 예정입니다. 이 데모에서는 DirectML 엔진 플러그인에서 슈퍼 해상도 기술을 실현하며 공동작업자를 초대해 Machine Learning 의 작업량을 늘리기 위한 DirectML 의 사용 사례에 대해 설명할 예정입니다.



Microsoft Game Stack Expo 부스

Microsoft는 모든 디바이스에서 환상적인 신체험을 창조하는 게임 개발자가 조금 더 많은 것을 달성할 수 있도록 노력하고 있으며, 게임 개발에서의 리스크와 어려움을 줄일 수 있도록 지원하고 있습니다. GDC 2019 에는 플랫폼 상관없이 모든 게임에 도움을 주는 목적으로 많은 게임, 테크니컬 데모, 시어터 세션, 업계 파트너사, 몇백명의 Microsoft 전문가가 저희 부스에 상주합니다.

- **Game Development Loop** – 게임 개발에 대한 도움이 필요하나요? 아니면 이미 출시된 게임의 운영에 대한 도움이 필요합니까? 디자인, 설계, 테스트, 출시, 수익화, 측정, 참여, 성장등 필요한 단계에서 부터 개발자 루프를 시작해보세요. GDC 에서 발표되는 기술을 직접체험하고 Azure 의 클라우드 게임 서비스, PlayFab LiveOps, 접근성 입력, DirectX 의 신기능등을 타사 파트너가 어떠한 방법으로 사용하고 있는지 직접 들을 수 있는 기회입니다. 자사 제품과 서비스는 개발자의 창의력을 방해하는 요소를 제거하고 어려운 부분을 대신 작업해드리기 위해 사용되고 있습니다.
- **Techspert Lounge** – 아직 궁금한 점이 있으세요? 우리가 도와드리겠습니다. 여러분의 게임을 위해 문제를 해결할 수 있는 수백 명의 Microsoft 기술 전문가를 GDC 에 직접 모셨습니다. 마음 편히 앉아서 도움을 받을 수 있도록 전문가를 소개해드리겠습니다.
- **Game Stack Theatre** – 30분 정도 시간이 있으신가요? <http://aka.ms/gdc2019> 또는 디지털 사이니지에서 시어터 가이드를 찾아보시거나 LiveOps 의 최신 트렌드에 관한 강연과 수많은 토픽과 새로운 기술에 관한 세션 정보를 찾아보세요.
- **ID@Xbox Alley** – Microsoft는 인디 개발자를 사랑하며 올 해도 수많은 ID@Xbox 파트너가 생긴 것에 대해 감사드립니다. ID@Xbox 팀을 만나보시고 편히 쉬면서 게임을 플레이하거나 타사 게임 개발자로부터 Microsoft 가 이들의 성공을 위해 어떤 지원을 하고 있는지 들을 수 있는 기회입니다.
- **Xbox Ambassadors** – Xbox Ambassadors 프로그램은 게임 문화의 파도를 일으키는 열정적인 Xbox 게이머 커뮤니티입니다. Xbox 초보자를 돕거나, 전 세계에 많은 게이머와 친구가 되거나 또는 단순히 Xbox Live 전체에 긍정적인 분위기를 전파하는 등 모두가 Xbox 를 좋아하게 만드는데 기여하고 있습니다. ID@Xbox Avenue와 Game Stack Theatre 중간에 있는 부스를 찾아주세요.
- 이것이 전부가 아닙니다. 여러분들의 개발환경을 더 효율적이고 좋게 만들기 위해 여러분들의 이야기를 저희 리서치 담당자에게 들려주세요..

또한 2019년에도 놀라움을 선사해드릴만한 변경사항이 많습니다. 직접 Microsoft 부스에 와서 봐주시길 바랍니다.

Game Stack Expo 부스 위치

Moscone South Hall | 지하 로비

Game Stack Expo 부스 운영 시간

3월 20일 수요일	오전 10:00 – 오후 6:00
3월 21일 목요일	오전 10:00 – 오후 6:00
3월 22일 금요일	오전 10:00 – 오후 3:00

Microsoft Game Stack 로비 라운지

잠시 쉬면서 새로운 것을 경험해보고 싶으세요? 멋진 디지털 경험도 좋지만 눈도 잠시 쉴 시간이 있어야 하지 않을까요? Microsoft 로비 라운지에 방문하셔서 새로운 게임을 직접 만나보세요. 게임 복사본도 받으실 수 있습니다.

Game Stack 로비 라운지 위치

Moscone South Hall | 위쪽 로비

Game Stack 로비 라운지 운영 시간

3월 18일 월요일	오전 10:00 – 오후 6:00
3월 19일 화요일	오전 10:00 – 오후 6:00
3월 20일 수요일	오전 10:00 – 오후 6:00
3월 21일 목요일	오전 10:00 – 오후 6:00
3월 22일 금요일	오전 10:00 – 오후 3:00

Gaming for Everyone

날짜 및 시간 순서별 리스트

GAMING FOR EVERYONE

Gaming for Everyone 은 Xbox 는 모든 게이머가 재미있게 게임을 할 수 있는 플랫폼으로 만들 것이다 라는 약속을 의미합니다.

게이밍과 장애 커뮤니티 리셉션



3월 18일 월요일 | 오후 6:00 – 오후 10:00
Children’s Creativity Museum | 트랙: 후원

Xbox는 게이밍 Accessibility conference 와 파트너십을 맺고 두 번째 게임 및 장애인 커뮤니티 리셉션을 주최하게 된 것을 자랑스럽게 생각하고 있습니다. 리셉션에 참가해서 게임을 조금 더 이용하기 쉽게 만들기 하기 위해 노력하고 계시는 게임 제작자, 개발자, 작가, 아티스트 및 관계자분들과 만나보세요.

Women in Gaming Rally



3월 19일 화요일 | 오전 11:00 – 오후 3:00
Terra Gallery | 트랙: 후원

여성들은 업계 전체에 걸쳐 게이밍을 통해 모두를 위한 더 나은 세계를 만들기 위해 노력하고 있습니다. Xbox를 통해 다양성, 접근성 및 포용력으로 전 세계를 이끌어 나가고 있는 선도적인 여성 패널이 진행하는 행사를 주최하고 있습니다. 많은 참가 부탁드립니다. 일정을 확보해두시고 Twitter에서 @WomeninGaming 및 Instagram을 팔로우하여 소식을 들어보세요.

모두를 위한 게이밍 커뮤니티 넥서스



3월 19일 화요일 | 오후 4:00 – 오후 7:00
Terra Gallery | 트랙: Advocacy

Nexus 에 꼭 참가하셔서 전문 개발 리소스 , 커뮤니티에 기여하는 조직과 개발자 커뮤니티가 모여서 보다 긴밀한 관계를 맺을 수 있도록 하세요.

ID@Xbox 및 IGF 수상

IGF (Independent Games Festival) 수상식



3월 20일 수요일 | 오후 6:30 – 오후 8:30
Moscone West Hall | GDC Ballroom

ID@Xbox는 올해도 IGF를 후원하게 된 것을 자랑스럽게 생각합니다. 수요일 밤 GDC Choice Awards 직전에 진행될 본 수상식에 꼭 참석하시길 바랍니다!

ID@Xbox는 훌륭한 게임 개발자가 Xbox One 및 Windows를 비롯한 모든 Microsoft 플랫폼에서 Xbox Live 기능을 활용하여 직접 디지털 게임을 퍼블리싱하고 창의성을 발휘할 수 있도록 지원합니다.

www.xbox.com/id에서 최신정보를 알아보세요.

Latinx in Gaming



3월 20일 수요일 | 오전 10:00 – 오후 1:00
Minna Gallery | 트랙: 후원

Xbox는 다양성을 중시하며 게이밍 업계에서 라틴계 전문가들의 영향력을 인정합니다. 이 재미 있고 계몽적인 행사에서 업계의 다른 히스패닉계 및 중남미계 전문가와 이야기를 나눠보세요.

LGBTQIA in Gaming



3월 20일 수요일 | 오후 2:00 – 오후 5:00
Minna Gallery | 트랙: 후원

Xbox 는 제3회차 LGBTQIA in Gaming 이벤트를 주최합니다. 이 모임을 통해 LGBTQIA+ 게이밍 업계 전문가들과 만나고 친분을 쌓는 기회를 마련해보세요.

The Xbox + Blacks in Gaming Green Room



3월 20일 수요일 | 오후 6:00 – 오후 9:00
Minna Gallery | 트랙: 후원

Xbox 는 GDC에서 올해로 14번째 열리는 Blacks in Gaming 행사에 여러분을 초대합니다. 함께 참여하여 타업계의 흑인 게임 제작자, 개발자, 작가, 아티스트 및 연구원들과 만나고 친분을 쌓는 기회를 마련해보세요.

컨퍼런스 강의, 모임, 튜토리얼 및 부트 캠프

Microsoft 강연자 리스트입니다.(직함 알파벳 순서로 나열).

세션 날짜, 시간 및 위치를 포함하는 현재 세션 목록은 GDC 웹사이트를 확인하세요.

A House Build on Sand: Engineering Stable and Reliable AI

형식: 세션 | 주제: AI Summit

Speaker: Ben Sunshine-Hill, AI Team Lead, Havok

게임을 개발하는 과정을 보면, AI 시스템은 대부분 좋은 아이디어부터 시작해서 정확한 구현, 복잡한 프레임 워크, 그리고 디버그하기가 어려운 부분까지 사용됩니다. 이 세션에서는 요구사항이 변경되도 안정성과 신뢰성을 유지할 수 있는 AI 시스템을 설계하는 방법, 또한 개발 사이클을 전체적으로 유연성을 극대화하기 위한 시양과 자동화 테스트의 사용방법을 소개합니다.

능숙한 초보가 되자

형식: 세션 | 주제: 게임 커리어 세미나

Speaker: Andrew Witts, Senior Game Designer, 343 Industries

전체 세션 스피커 목록은 GDC 웹사이트를 참조하세요.

게임 개발의 세계에 발을 디디는 일은 가슴 벅찬 경험입니다. 특히 열정과 추진력을 갖춘 개발자라면 더욱더 그렇습니다. 그러나 동시에 새 개발자가 된다는 것은 자신의 에너지를 어디에 집중할지에 대한 불확실성으로 가득한 부담스럽고 혼란스러운 경험입니다.

다양한 도구, 언어, 프로세스 및 특정 분야등을 이용해 다양한 소프트 스킬을 배우는 것도 중요합니다. 전문적인 관계로 정확한 방법으로 학습을하고 균형 잡힌 전문가가 된다면 커리어를 더 빨리 성장시키는 데 도움이 됩니다.

Evolving Mixed Reality: Designing on the Real World

형식: 세션 | 주제: 게임 VR/AR

Speaker: Ran Gal, Principal Research Engineer, Microsoft Research

전체 세션 스피커 목록은 GDC 웹사이트를 참조하세요.

Mixer reality 커뮤니티는 앞으로 앱이 사용자의 주변 환경과 더 의미 있는 방식으로 반응할 것으로 전망하고 있습니다. 이러한 복잡한 적응형 환경을 지원하려면 개발 도구도 함께 발전해야 합니다. 개발자도 알려진 가상 환경을 위한 경험을 디자인하는 데서 벗어나, 규칙, 조건, 단점의 측면을 고려해야 합니다. 개발자는 사용자의 가정, 사무실, 버스, 거리 또는 빈 공간에서 단순히 실행되는 것 아니라 실제로 상호 작용할 수 있는 게임과 앱을 개발할 수 있어야 합니다. 사용자의 주변 환경에 대한 유연한 레이아웃과 깊은 이해가 필수적입니다. 이와 동시에 이러한 도구는 하드코어 절차적 콘텐츠 프로그래머 뿐만 아니라, 3D 아티스트, 게임 디자이너, 설계자, 광고 전문가는 물론 3D와 MR을 처음 접하는 2D 앱 개발자도 접근할 수 있어야 합니다.

이 강연에서는 Unity, Magic Leap 및 Microsoft Research의 도구 개발자들이 이러한 MR의 미래를 실현하기 위한 과제와 이를 극복하기 위한 접근법을 소개합니다.

GDC 메인 스테이지: 개발자의 여정

주제: 특별 행사

Speaker: Laralyn McWilliams, Creative Director, Microsoft

전체 세션 스피커 목록은 GDC 웹사이트를 참조하세요.

GDC에 새로 추가된 GDC Main Stage는 게임 개발의 상황을 폭넓게 논의하기 위해 마련된 공간입니다. 올해의 프리젠테이션인 "The Developer's Journey"는 Media Molecule의 Siobhan Reddy와 함께하는 최초의 결합 토크 방식으로서, 앞으로 출시될 타이틀인 'Dreams'에서 그녀의 팀이 전례가 없었던 사용자 생성 방식을 통해 플레이어의 창의성을 발휘한 방법을 소개하며, 이어서 게임을 사용한 특별한 음악 공연이 열립니다. 다음으로 Hello Games의 Sean Murray가 최근 가장 많이 팔린 신규 IP 중 하나인 'No Man's Sky'의 극적이고 치열했던 출시 당시의 알려지지 않은 이야기를 들려줄 예정입니다. 그는 자신의 팀이 혁신적이고 양극화된 게임을 출시할 수 있는 용기를 얻은 방법을 설명할 예정입니다. 마지막으로, 15년 이상의 개발 경험을 가진 업계 베테랑인 Laralyn McWilliams에게서 스트레스가 많은 환경에서 결단력과 영감을 찾는 방법을 들으면서 세션을 마무리합니다. 그녀는 예기치 않은 어려움 속에서도 실용적인 방안과 기법을 통해 긍정적이고 적극적인 자세를 유지하는 방법을 설명할 예정입니다.

모두를 위한 VR을 만드는 방법은 무엇입니까?

형식: 세션 | 주제: 게임 VR/AR

Speaker: Kat Harris, Designer and Developer, Microsoft

전체 세션 스피커 목록은 GDC 웹사이트를 참조하세요.

2018년 10월, "모두를 위한 VR을 만드는 방법"에 대한 답을 찾기 위해 VR 디자이너, 연구원, 제작자들이 한자리에 모였습니다. Fallingwater Institute의 주최로 열린 이 모임에는 게임 엔진 연구원, 학계 관계자, 게임 디자이너 등이 참여했습니다. 이 그룹은 4일 동안 자연에서 접근성, 표현 및 다양한 콘텐츠 및 목소리를 포함한 다양한 문제를 집중적으로 논의했습니다. 이 패널 참가자들이 참가자, 회사 및 업계에 대해 이러한 대화의 결과를 살펴봅니다.

킬러 포트폴리오 또는 포트폴리오 킬러 2 부: 포트폴리오 검토

형식: 세션 | 주제: 게임 커리어 세미나

Speaker: Darren Bacon, Lead Concept Artist, 343 Industries
전체 세션 스피커 목록은 GDC 웹사이트를 참조하세요.

업계에서 첫 번째 일자리를 찾는 중이든 또는 이직을 알아보는 중이든 관계없이, 게임 아티스트로서 일자리를 얻기 위한 경쟁은 그 어느 때보다 치열해졌습니다. 이 세션은 "킬러 포트폴리오 또는 포트폴리오 킬러" 패널 토론에 이어서, 토론자와 함께 일대일 포트폴리오 검토를 진행합니다. 참가자는 면접에 대한 부담감 없이 이 경쟁적인 시장에서 자신의 포트폴리오로 경쟁력을 높일 수 있는 건설적인 비판과 조언을 들을 수 있습니다.

게임 개발자를 위한 수학: 네비게이션 메시 생성 및 사용

형식: 자습서 | 주제: 프로그래밍

Speaker: Ben Sunshine-Hill, AI Team Lead, Havok

네비게이션 메시는 현재 거의 모든 게임의 네비게이션 시스템에서 기반으로 사용됩니다. 이 강연에서는 네비게이션 메시지를 자동으로 생성하는 프로세스에 대한 개요를 자세히 살펴보고 이를 경로 탐색에 사용하는 방법을 설명합니다.

마이크로 사후 분석

형식: 세션 | 주제: 게임 커리어 세미나

Speaker: Tim Staton-Davis, Designer, 343 Industries
전체 세션 스피커 목록은 GDC 웹사이트를 참조하세요.

자신의 게임을 개선하는 방법으로 여러분보다 먼저 시도한 사람의 성공과 실패를 살펴보는 것보다 좋은 방법은 없을 것입니다. 이 세션에서는 각기 다른 접근법으로 3가지 게임의 개발을 집중 조명합니다. Tim Staton-Davis가 그의 AAA 타이틀 'Middle-Earth: Shadow of War' 개발 과정을 디자이너로서의 관점으로 소개합니다. William Pugh와 Jan Stroetmann이 그들의 인디 악몽 모험 코미디 'Accounting+'를 독특한 방식으로 분해하고 소개합니다(직접 보는 것을 추천합니다). 마지막으로, Kai Nyame와 Milo Smiley 학생이 E3와 Indiecade에서 선보였던 고유한 라이브 액션 게임 'Ideal Meal'을 시연합니다.

2019 게임의 규칙: 특히 기상천외한 디자이너의 5가지 새로운 기술

형식: 세션 | 주제: 디자인

Speaker: Deborah Hendersen, Senior Design Research, Microsoft
전체 세션 스피커 목록은 GDC 웹사이트를 참조하세요.

아직 아무도 말하지 않은 게임 디자인의 규칙이 있을까요? 게임 디자인의 기술이 발전함에 따라 많은 사람들이 따라하는 많은 모범 사례가 축적되고 있습니다. 그러나 잘 알려지지 않은 자신만의 고유한 게임 디자인 기술을 가진 특이한 디자이너들도 있습니다. 이 강연에서는 이러한 사항들을 살펴보는 기회를 마련했습니다. 많은 인기를 얻었던 게임의 규칙 세션을 GDC 2019에 다시 마련했으며, 5명의 베테랑 디자이너를 더 초대하여 각각 10분씩 일반적인 디자인 관행과 차별화하는 각자의 고유한 기법에 대해 이야기합니다. 이 세션의 목적은 주어진 '규칙'이 작동하는 데 필요한 세부 사항에 집중하면서, 최대한 기술적이고 수준 높은 강의를 진행하는 것입니다. 소개되는 기법에 동의하는지 여부와는 관계없이, 게임 디자인을 완전히 새로운 방법으로 바라볼 수 있는 기회가 될 것입니다.

강의 복수: 'Crackdown 3'의 음악과 사운드

형식: 세션 | 주제: 오디오

Speaker: Kristofor Mellroth, Head of Audio,
Microsoft Studios Global Publishing
전체 세션 스피커 목록은 GDC 웹사이트를 참조하세요.

Join Kristofor Mellroth (Head of Audio, Microsoft Studios Global Publishing) 와 작곡 팀의 Brian Trifon 및 Brian Lee White (활동명: Finishing Move) 가 큰 기대를 모으고 있는 Microsoft의 미래풍 범용 프랜차이즈의 차기작인 'Crackdown 3'의 고급 사운드, 대화 및 음악 시스템을 심도 깊게 소개합니다. 논의할 주제에는 대규모 오픈월드를 위한 인터랙티브 음악의 작곡/구현, 여러 팀 간의 효과적인 자산 및 시스템 조정, 세부적인 오디오 물리의 구현, 대화/효과음/음악의 선명도 향상을 위한 고유한 믹싱 전략 등이 있습니다!

XAC (Xbox Adaptive Controller) 제작

형식: 세션 | 주제: 후원, 비전

Speaker: Bryce Johnson, Inclusive Lead, Microsoft Devices
전체 세션 스피커 목록은 GDC 웹사이트를 참조하세요.

XAC (Xbox Adaptive Controller) 를 개발하는 데는 Microsoft Devices 팀이 일반적으로 프로그램을 실행하는 방법과는 크게 다른 새로운 개발 접근법이 필요했습니다. 이동성이 제한된 더 많은 사람들을 게이밍으로 초대하기 위해, 팀은 기존의 선입견과 고정 관념을 버리고 컨트롤러를 설계하고 엔지니어링하는 방법을 다시 생각했으며, 프로그램의 성공을 측정하기 위한 목표를 크게 재조정했습니다. 이 세션에서는 하드웨어나 게임에서 이동성이 제한된 사용자를 위해 더 나은 제어 방식이나 입력을 설계하기 위한 경험과 팀을 공유합니다.

도구 자습서의 날: 도구의 시스템: 일상적 워크플로에서 불만 줄이기

형식: 자습서 | 주제: 프로그래밍

Speaker: Laura Teeples, Workflow UX Designer, 343 Industries

도구 개발자는 항상 최상의 도구를 만들기 위해 노력하지만, 때로 약간의 타협을 해야 할 때도 있습니다. 경우에 따라서는 큰 문제가 아닐 수 있지만, 도구가 상호 작용하는 큰 그림을 고려하지 않고 한 번에 하나의 도구에만 집중하면 어떤 일이 생길까요? 40시간 이상의 개발 주간 동안, 각각의 도구에서 이러한 작은 타협이 누적되고 상호 영향을 주기 시작하면, 결국에는 사용자의 경험이 크게 저하되는 결과가 발생합니다. 이 강연에서 워크플로 UX 디자이너인 Laura Teeples가 개별 기능이 아닌 하나의 시스템으로서 도구를 개발하는 방법과 항상 새로운 도구를 추가하지 않고 균형을 유지하는 방법을 설명합니다. 또한 개선 효율을 높이고, 더 나은 타협을 하며, 더 결합력 있는 도구 집합을 개발할 수 있도록 시스템의 효율성을 측정하는 몇 가지 실용적인 방법도 소개합니다.

튜링의 짜증: AI 개발자의 불평!!

형식: 세션 | 주제: AI 회담

Speaker: Ben Sunshine-Hill, AI Team Lead, Havok
전체 세션 스피커 목록은 GDC 웹사이트를 참조하세요.

종종 그냥 말을 하는 것이 편할 때가 있습니다.(가급적) 비슷한 사고 방식을 공유하는 사람들이 모인 곳에서 자신의 생각을 말하는 것은 불만을 해소할 수 있는 흥미로운 방법입니다. 끊이지 않고 열리는 AI 회담 세션에서, 업계 모든 곳의 AI 개발자가 마음에 담고 있던 이야기들을 쏟아냅니다. 유익한 이야기나 재미 있는 이야기 또는 영감을 주는 이야기도 있고 모든 장점이 다 있는 이야기도 있습니다! 공통점이라면 모두 있는 그대로 말한다는 점입니다!

게임에서 여성과 소외된 성별 오디오 라운드 테이블 1일차: 업무 환경

형식: 원탁 회의 | 주제: 오디오

Speaker: Becky Allen, Senior Audio Producer, 343 Industries
전체 세션 스피커 목록은 GDC 웹사이트를 참조하세요.

게임 오디오 라운드 테이블의 여성/소외된 성별에서는 게임 오디오 분야에서 일하는 여성, 남성도 여성도 아닌 성별, 트랜스젠더, 중성 및 이들의 연합체를 초청하여 게임 오디오 업계에서 이러한 상호 교차적 그룹에 대한 현안을 논의합니다. 중재자인 Becky Allen, Amanda Rose Smith, Carlye Nyte가 각기 다른 2일동안 토론을 진행합니다. 첫째날은 작업 환경에서 직면하는 문제에 초점을 맞춰, 내향적 또는 외향적인 사람으로서 처신하는 방법을 이야기합니다. 둘째날은 공동체 건설에 초점을 맞추며, 업계 전반에 걸쳐 성적 다양성이 존중받는 환경을 조성하는 방법을 이야기합니다. 누구든지 환영합니다.

게임에서 여성과 소외된 성별 오디오 라운드 테이블 2일차: 게이머 문화의 맥락에서 온라인의 상태

형식: 원탁 회의 | 주제: 오디오

Speaker: Becky Allen, Senior Audio Producer, 343 Industries
전체 세션 스피커 목록은 GDC 웹사이트를 참조하세요.

게임 오디오 라운드 테이블의 여성/소외된 성별에서는 게임 오디오 분야에서 일하는 여성, 남성도 여성도 아닌 성별, 트랜스젠더, 중성 및 이들의 연합체를 초청하여 게임 오디오 업계에서 이러한 상호 교차적 그룹에 대한 현안을 논의합니다. 중재자인 Becky Allen, Amanda Rose Smith, Carlye Nyte가 각기 다른 2일동안 토론을 진행합니다. 첫째날은 작업 환경에서 직면하는 문제에 초점을 맞춰, 내향적 또는 외향적인 사람으로서 처신하는 방법을 이야기합니다. 둘째날은 공동체 건설에 초점을 맞추며, 업계 전반에 걸쳐 성적 다양성이 존중받는 환경을 조성하는 방법을 이야기합니다. 누구든지 환영합니다.