

## 日本最大のコンピュータエンターテインメント開発者向けカンファレンス

# CEDEC 2018

コンセプトシートコンテスト「PERACON 2018」のテーマは「時差」 Web応募受付中  
会期中のセッション無料ライブ配信 過去最多の75セッション  
セッションのWeb視聴ができる「タイムシフトパス」は8/17(金)からオンライン限定で販売



テーマ: Fantasy becomes Reality

会期: 2018年8月22日(水)～8月24日(金)

会場: パシフィコ横浜(横浜市西区みなとみらい)

日本最大のコンピュータエンターテインメント開発者向けカンファレンス「コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス 2018」(略称: CEDEC 2018、CEDEC = セデック: Computer Entertainment Developers Conference)は、いよいよ、8月22日(水)に、セッション数254、展示ブース数47、スポンサー数82のこれまでの最大規模で開催します。(いずれも8月10日現在)

▽セッション情報 URL <https://2018.cedec.cesa.or.jp/session>  
▽スポンサー展示情報 URL <https://2018.cedec.cesa.or.jp/exhibit/sponsor>  
▽スポンサー情報 URL <https://2018.cedec.cesa.or.jp/outline/sponsor>

### ■コンセプトシートコンテスト「PERACON2018」、テーマは「時差」 Web応募受付中

PERACON(ペラコン)は、事前に設定されたテーマに沿った企画コンセプトをA4用紙1枚(ペラ)にまとめて競う、誰でも参加できる「コンセプトシートコンテスト」です。

今年の夏は記録的な暑さです。「不要不急な外出」は暑い時間を避けて時間を“ズラす”のが賢い選択でした。このままだと2020年のオリンピックが危ない!という観点から、また「サマータイム」の検討が旭上に上がっています。その他にも、サッカーワールドカップで日本vsポーランド戦が終わった後に、コロンビアvsセネガル戦の終了を待っている間の複雑な心境でのドキドキとか。今年のPERACONは、そんな色々な“時間のズレ”を表現した「時差」をテーマのキーワードとします。

15秒ほどで内容が理解できるものであれば表現は自由。Web応募は、8月22日(水)22時まで。会場での直接応募受付は、8月22日(水)の開場から同日19時まで。

作品は審査員によって評価され、優秀作品は最終日8月24日(金)17時50分から行われる結果発表セッション「PERACON2018」にて表彰されます。本年のPERACONは、プロの現場の声を反映して、得点のシステムを変更。審査員の気持ちを掴んだ「特別賞候補」を高得点としています。作品と審査員の評価、全コメントはWebに公開され、企画の勉強をする際の貴重な資料となります。

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

### ■セッションのYouTube Liveによるライブ配信スケジュール決定 ※別紙一覧参照

本年は、過去最多の75のセッションをYouTube Liveからライブ配信することが決定しました。

詳しくは、公式Webサイト URL <https://2018.cedec.cesa.or.jp/session/live> をご覧ください。

※配信セッション、スケジュールは予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

### ■会期後、セッションのWeb視聴ができる「タイムシフトパス」は8月17日(金)からオンライン限定で販売

事前受講申し込みは終了しましたが、「タイムシフトパス」はCEDEC公式Webサイトからのオンライン販売限定で、8月17日(金)から8月24日(金)19時まで購入が可能です。「タイムシフトパス」はCEDEC 2018のセッション動画をWeb視聴できる視聴専用パスです。視聴期間は8月23日(木)午前10時から9月2日(日)23時59分まで。価格は13,500円(税込)となっています。なお、「タイムシフトパス」では、CEDEC会場での聴講はできません。「タイムシフトパス」についてはCEDEC公式Webサイトをご覧ください。

URL <https://2018.cedec.cesa.or.jp/outline/application#timeshift>

「CEDEC」公式ウェブサイト <http://cedec.cesa.or.jp/>

●本件に関する報道関係からのお問い合わせ先

CEDEC 広報担当(Publicity Bureau 内)

TEL.050-3419-7725 FAX.050-3730-3968 e-mail [press@cedec.jp](mailto:press@cedec.jp)

# CEDEC 2018 YouTube Live ライブ配信スケジュール<8月13日(月)現在>

URL <https://2018.cedec.cesa.or.jp/session/live>

※配信セッション、スケジュールは予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

日時	セッション(講演者敬称略)
11:20~11:45 (ショートセッション)	世界初のゲーム業界用パブリックブロックチェーン技術MagnaChainのご紹介 Magnachain ハル・ベイム
11:20~12:20	開発計画に役に立つUnityロードマップ ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 大前 広樹
	ゲーム、エンターテインメント向けのMicrosoft Azure最新情報 Part2 ~ 今回は開発会社さんとリアルトーク! DMMプラットフォームの人気ゲーム「オトギフロンティア」の少人数開発秘話を支えるサーバーレスアーキテクチャー ~ 日本マイクロソフト株式会社 増淵 大輔/株式会社KMS 川方 慎介
	最新タイトルのグラフィックス最適化事例 株式会社カプコン 三嶋 仁
13:30~14:30	Scriptable Render Pipeline を使ってみよう ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 黒河 優介/ ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 高橋 啓治郎
	OPTiX SpriteStudio Ver.6.2 の基礎 ~ ワークショップ予習編 株式会社ウェブテクノロジー 浅井 維新/株式会社ウェブテクノロジー 池田 陽朗
	Extending the power of the Cloud to your games with Microsoft's PlayFab Microsoft ブレندان ヴァノス
	最速のC#の書き方 - C#大統一理論へ向けて性能的課題を払拭する 河合 宜文
13:30~15:50	ゲーム製作20年の進化とこれから 東京工芸大学 遠藤 雅伸/株式会社オカキチ 岡本 吉起/ ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社 森下 一喜
	オンラインゲームのこれまでとこれから ~国内主要オンラインゲームのスタッフが送るパネルディスカッション~ 株式会社スクウェア・エニックス 齊藤 陽介/株式会社コーエーテクモゲームス 川又 豊/ 株式会社セガゲームス 酒井 智史/株式会社カプコン 宮下 輝樹/ 株式会社カプコン 山田 倫之/株式会社ディー・エヌ・エー 山口 誠
14:50~15:15 (ショートセッション)	Steinberg「Nuendo 8」セミナー 株式会社ヤマハミュージックジャパン 豊浦 雄介/株式会社OMFACTORY 大島 崇敬
14:50~15:50	CPUを使い切れ! Entity Component System(通称ECS)が切り開く新しいプログラミング ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 安原 祐二
	Megascans 3DスキャンライブラリーとHoudiniプロシージャルコンテンツ生成 Quixel AB社 Galen Davis/SideFX 多喜 建一
15:20~15:45 (ショートセッション)	正確なパフォーマンス情報を毎日蓄積! RE ENGINEタイトルを支える自動計測レポート 株式会社カプコン 齊藤 俊介/株式会社カプコン 西井 崇也
	おうちでVRライブ体験~バーチャルライブプラットフォーム「INSPIX」のこれまでと今後 パルス株式会社 加田 健志
16:30~16:55 (ショートセッション)	ハシラスが考えるこれからのVR 株式会社ハシラス 安藤 晃弘/株式会社ハシラス 古林 克臣
16:30~17:30	ココが変わる! Unityの新しいエディターワークフロー ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 山村 達彦
	800万ダウンロードを達成した共闘ことばRPG『コトダマン』での モノビットエンジン採用事例と最新情報 モノビットエンジン株式会社 安田 京人/株式会社セガゲームス 日合 亨
	美しく生命力あふれるチーム ~ 1時間から始めるアジャイル ~ 株式会社オンザロード きょん
17:50~18:50	多くの女性に愛される「ポケコロ」長期運営の顧客対応 ココネ株式会社 富田 洋輔
	一步先のUnityでのパフォーマンス/メモリ計測、デバッグ術 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 黒河 優介
17:50~18:50	次世代QAとAI ~ゲーム開発におけるAI活用に正しく向き合うために~ 株式会社ディー・エヌ・エー 奥村 純/株式会社スクウェア・エニックス 三宅 陽一郎/ ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 大野 功/株式会社セガゲームス 阪上 直樹

日時		セッション(講演者敬称略)
22日 (水)	17:50~18:50	VIVE関連製品の中～上級者向け利用方法(2018年版) HTC Nippon 西川 美優
		コンテナ、AI、データ、ブロックチェーン、ゲーム開発者とIBM最新技術との交差点 日本アイ・ビー・エム株式会社 佐々木 シモン/日本アイ・ビー・エム株式会社 大西 彰
		オートプレイによる最適なパラメータシミュレーション ～自動化時代のゲームフレームワークに求められること～ グリー株式会社 尾崎 嘉彦/グリー株式会社 細谷 伊佐武
		e-sportsでなにかをしたい人たちへ 株式会社グループシンク 松井 悠/株式会社グループシンク 河本 直也/ 株式会社GamingD 江尻 勝
23日 (木)	10:00~10:25 (ショートセッション)	プロシージャルオーディオのゲームへの導入 - Using Procedural Audio in Your Game - Tsugi 合同会社 ニコラス フールネル
	10:00~11:00	「ジャンプチ ヒーローズ」「FINAL FANTASY XV」での Photon 採用事例紹介 GMO クラウド株式会社 櫛 香菜/ワンダープラネット株式会社 村田 知常/ワンダープラ ネット株式会社 桐島 昌吾/株式会社 Luminous Productions 荒牧 岳志
		Android ハイパフォーマンス・プログラミング グーグル合同会社 松田 白朗
		DirectX Raytracing - The life of a ray tracing kernel. NVIDIA 竹重 雅也 意識の統合情報理論 株式会社アラヤ 大泉 匡史
	10:30~10:55 (ショートセッション)	e スポーツマーケット確立の可能性と、IP 分析の最前線 株式会社 Gz ブレイン 『ファミ通ゲーム白書』編集部
	11:20~11:45 (ショートセッション)	ゲーム開発における OSS のリスク低減策 日本シノプシス合同会社 吉井 雅人
	11:20~12:20	Unreal Engine 4 アニメーションシステム総おさらい エピック・ゲームズ・ジャパン 澤田 祐太朗 世界で稼ぐ!「ハイパーカジュアル」ゲームの可能性と成功のコツ AppLovin 坂本 達夫
		Google Play のスマホゲームで不正返金、改変、チート等に対するセキュリティを高めよう グーグル合同会社 松内 良介/グーグル合同会社 ロドリゲス オスカル ワンランク上のゲームデザイン・レベルデザイン・UI デザインを考える 「コンテキスト」「コンフリクト」「コントラスト」デザイン O-Planning 大野 功二 Web プロトコル最前線 ヤフー株式会社 大津 繁樹/グリー株式会社 後藤 ひろゆき
		11:50~12:15 (ショートセッション)
	13:30~14:30	SPARKCREATIVE 始動で見えてきた最新 VFX 動向と SPARKGEAR の最新機能について 株式会社スパーク 岡村 雄一郎 カンタン! 画像を美しく拡大できる超解像技術「GRADIA」とミドルウェア「AXIP」紹介 株式会社アクセル 品部 仁志
		海外企業から見る成長を続けるカナダのゲーム産業 ユービーアイソフト・ハリファックス / グエネール・エリオ/カナダ大使館 アニータ・パン FINAL FANTASY XV の多言語対応・世界同時発売～日本語からの翻訳での課題と挑戦～ 株式会社 Luminous Productions 長谷川 勇/株式会社スクウェア・エニックス 大櫛 嘉伸 ゲームグラフィックス 20 年の進化とこれから TRY-Z 西川 善司/株式会社セガゲームス 厚 孝/ソニー・インタラクティブエンタテインメント 山田 裕司/株式会社バンダイナムコスタジオ 岩永 欣仁/ 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 植原 一充
		14:50~15:15 (ショートセッション)
	14:50~15:50	UE4 で多数のキャラクターを活かすためのテクニック エピック・ゲームズ・ジャパン 鎌農 健二郎 32 万/sec メッセージをさばくサーバソリューション「STRIX Cloud」を 使ったオンラインゲーム開発 株式会社ソフトギア 宮永 直樹
「モンスターハンター:ワールド」アーティストによるシェーダー作成のノウハウ 株式会社カプコン 高木 康行 バンダイナムコスタジオによるキャラクターライブへの挑戦 バンダイナムコスタジオ 大曾根 淳/バンダイナムコスタジオ 森本 直彦		

日時		セッション(講演者敬称略)
23日 (木)	15:20~15:45 (ショートセッション)	ゲーム業界都市伝説!?「フォントワークスのフォントを使うとゲームが売れる」を調査! フォントワークス株式会社 佐藤 雅巳
	16:30~17:30	増殖し続ける『コトダマン』キャラクターの煩雑な発注管理をスムーズに行う秘訣とは? 株式会社 セガゲームス 廣田 隆哉/オートデスク株式会社 渡辺 揮之 「モンスターハンター:ワールド」のエフェクトエディタについて 株式会社カプコン 竹井 翔
	17:00~17:25 (ショートセッション)	コストを上げずにユーザー満足度を高める自動解決カスタマーサポート 株式会社 SHIFT PLUS 松島 弘敏/株式会社 Nextremer 興相 敬典
24日 (金)	09:45~11:05	インターネット文明における空想と現実 慶應義塾大学 村井 純
	11:20~12:20	リニアとノンリニアの融合! VRコンテンツ制作の未来 Sonologic-Design/Audiokinetic 牛島 正人/株式会社プロダクション・アイジー 前島 昌格 IndyZone-SideFX セミナー: アートディレクションとプロシージャル法の実用的共生 (Functional Symbiosis of Art Direction and Proceduralism) SideFX 多喜 建一/EA/SEED Anastasia Opara/株式会社インディゾーン 篠島 永路 モバイルブラウザ上で実現させた『アイドルマスター シャイニーカラーズ』の作り方 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 BXD 高山 祐介/ 株式会社ドリコム Smith
		言語と身振りを通じた人と自然な会話ができるキャラクター人工知能の実現 株式会社スクウェア・エニックス 三宅 陽一郎/京都大学 西田 豊明/ 成蹊大学 中野 有紀子
		フィールドとモンスターの制作工程から読み解く 「モンスターハンター:ワールド」のゲームデザイン 株式会社カプコン 徳田 優也
		ゲーム開発における品質と開発スピードの両立 日本シノプシス合同会社 吉井 雅人/日本シノプシス合同会社 土谷 宜広
	13:30~13:55 (ショートセッション)	Blade Runner: Revelations + VR + モバイル + Daydream の VR オーディオ制作とチャレンジ Hexany Audio リチャード リュドロー
	13:30~14:30	ゲーム AI 技術 20 年の進化とこれから 株式会社スクウェア・エニックス 三宅 陽一郎/株式会社バンダイナムコスタジオ 長谷洋平/ 株式会社モリカロン 森川 幸人/株式会社シーマン人工知能研究所 斎藤 由多加 「モンスターハンター:ワールド」世界観構築とデザインの関係性 株式会社カプコン 藤岡 要
		1万人規模音楽ライブからトークイベントまで、バーチャルキャラクターを リアルイベントへ召喚する技術 株式会社 ドワンゴ 岩城 進之介 「モンスターハンター:ワールド」飛躍を支えた3つの開発改革 株式会社カプコン 深沢 巧太/株式会社カプコン 酒谷 佑一/株式会社カプコン 西谷 宜記
	16:30~16:55 (ショートセッション)	セキュリティ会社のエンジニアが伝えたい 2018 年のチート事情 株式会社 DNP ハイパーテック 高藤 寿人
	16:30~17:30	「うたの☆プリンスさまっ♪ Shining Live」 ~コンテンツの強みを生かしたサウンド・演出テクニック~ KLab 株式会社 古田 祥源/KLab 株式会社 市川 恵津子/KLab 株式会社 伊東 勇輔 アマゾンのゲーム開発・運営向けサービス群の活用方法をご紹介します! アマゾン ウェブ サービス ジャパン株式会社 下田 純也 この1時間でゲーム実況業界の全てがわかる!?ゲーム実況の過去・現在・未来 フリー 中田 朋成/Entertainers Support & Propagating Association 下宮 悠/ フリー 桃井 卓哉 「モンスターハンター:ワールド」の最適化事例 現代機のスペックを活かすための取組 株式会社カプコン 矢萩 太郎
		3D リアルマップを用いたモバイルゲーム開発における課題とその解決方法 株式会社ドリコム 櫻井 理映子/株式会社ドリコム 広井 淳貴
「モンスターハンター:ワールド」におけるファイル I/O 最適化 株式会社カプコン 矢萩 太郎/RAD Game Tools, Inc. 阿部 剛寿		
17:00~17:25 (ショートセッション)	ゲーム開発で活用する AWS の機械学習サービスの紹介 アマゾン ウェブ サービス ジャパン株式会社 森 祐孝	
17:50~18:15 (ショートセッション)	パネル:ゲーム開発における、機械学習の応用。開拓者は要望・方向性・工夫を語る~ 株式会社スクウェア・エニックス レミ ドリアンクール/ 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 岩倉 宏介/株式会社カプコン 新野 恵貴/ 株式会社ディー・エヌ・エー 甲野 佑/株式会社スクウェア・エニックス 三宅 陽一郎 ゲーム開発マニアックス「リアルタイムレイトレーシング時代のゲームグラフィックスを考える」 TRY-Z 西川善司/NVIDIA 竹重 雅也/AMD 原田隆宏/ 株式会社バンダイナムコスタジオ 高橋 誠史	