中国游戏开发者大会 China Game Developers Conference 8月2日 2nd August		
浦东厅 4 Pudong Ballroom 4	策略游戏专场 Strategy Game Session	同声传译：有 Simultaneous Translation: Yes
主持人：资深电子游戏玩家，电玩巴士现任主编王寒非 Host：Nathan Wang, Passionate gamer, Chief Editor of TGBUS		
时间 Time	演讲题目 Topic	演讲人信息 Speaker
10：00-10：40	战争的传奇：创造《全面战争：三国》中的沉浸式体验 **Romance of War: Creating immersion in Total War: Three Kingdoms**	**Keynote：** **Creative Assembly 游戏制作人，Janos Gaspar** **Janos Gaspar, Game director of Creative Assembly** **Creative Assembly 美术总监，Pawel Wojs** **Pawel Wojs, Art Director of Creative Assembly**
10：40-11：20	由 IP 资产定义游戏设计方向-辐射：避难所 OL 开发手记 IP assets evaluation and game direction- Fallout Shelter postmortem	盛趣游戏《辐射：避难所 Online》主策，张衡 Cloud Zhang, Lead game designer of Shengqu Games
11：20-11：20	多人游戏开发的挑战和来自英礴的创新解决方案 Challenges of Multiplayer Game Development and an Innovative Solution from Improbable	英礴（上海）信息科技有限公司中国联合创始人，赵一帆 Yifan Zhao, Co-founder of Improbable China
午休 Lunch Break		
14：00-14：40	创意与传统:如何将新想法带入经典体裁——凤凰点 Original ity and tradition: how to bring new ideas to a classic genre.	Snapshot Games 总裁，David Kaye David Kaye, President of Snapshot Games
14：40-15：20	小人物流派的复兴 Reviving the Little People genre	Two Point Studios 技术总监，Ben Hymers Ben Hymers, Technical Director of Two Point Studios Two Point Studios 品牌总监，Craig Laycock Craig Laycock, Brand Director of Two Point Studios
15：20-16：00	《权力的游戏：凛冬将至》的声音设计 The Sound Design of <Game Of Thrones: Winter is Coming>	游族网络高级音频总监，孙冠亚 Guanya Sun , Audio Director of YooZoo Games
16：00-16：40	《圣斗士星矢》用声音设计为产品助力 Increasing Immersion in Saint Seiya with Sound Design	腾讯天美工作室群音频策划，汤子建 Zijian Tang, Sound Designer of Tencent TiMi Studio Group 腾讯天美工作室群音频策划，郑云龙 Len Zheng, Sound Designer of Tencent TiMi Studio Group
16：40-17：20	真人互动影像 Human Interactive Images	深圳市百恩互动娱乐有限公司合伙人，黄琦 Seven Huang, Company Partner of Shenzhen Bion

		Interactive Entertainment Co.,Ltd.

浦东厅 2+3 Pudong Ballroom 2+3	角色扮演游戏专场 Role-Playing Game Session	同声传译：有 Simultaneous Translation: Yes
	主持人：八位堂中国区品牌总监，屈凡 Host：Teresa Qu, Director of Brand Operations of 8BitDo	
时间 Time	演讲题目 Topic	演讲人信息 Speaker
10：40-11：20	从主机游戏到 F2P 手游的企划及设计的思考案例分享 From Console to Mobile Free to Play – Creative Design Processes	世嘉第四娱乐事业部部长，菊池正义 Masayoshi Kikuchi, Head of 4th Development Divisional HQ of SEGA Games Co., Ltd.
11：20-12：00	可洗牌型赛季制 RPG 游戏战斗数值设计 The numerical design of shufflable seasonal RPG game	西山居资深游戏策划，薛岩 Yan Xue, Senior Game Designer of Seasun
	午休 Lunch Break	
14：00-14：40	充分展现角色魅力的 RPG 游戏中的世界观设定和系统构建 The Worldwide setting and system building of RPG game with charming characters	株式会社 COMPILE HEART 游戏制作总监，北野诚 Makoto Kitano, Game Director of COMPILE HEART
14：40-15：20	《猎魂觉醒》研发运营经验分享 Development and operation experience of The Soul of Hunter	网易（杭州）网络有限公司主策划，孙翔宇 Xiangyu Sun, Lead Game Designer of NetEase Hangzhou Network Co. Ltd.
15：20-16：00	继承与重构——经典 IP 重制手游的美术设计 Retain & Renovate - Artwork Design for Classic IP Mobile Game Remakes	心动网络股份有限公司美术中心艺术总监，陆晓宇 Xiaoyu Lu, Art Director in Art center of X.D.Network Inc.
16：00-16：40	如何为角色类游戏构建声音系统（以云梦四时歌为例） How to build a sound system for a RPG game (YunmengSishi as an example)	小旭音乐首席执行官，卢小旭 XiaoXu Lu, CEO of Beijing XiaoXu Game Audio Inc. 小旭音乐音频设计师，于健 Jian Yu, Audio Designer of Beijing XiaoXu Game Audio Inc.
16：40-17：20	《暴走英雄坛》的玩法和剧情的设计思路 Gameplay and story design of <Incredible World of Kongfu>	上海晓枫网络科技有限公司制作人，赵成祥 Bob Zhao, Producer of Maple Entertainment Co.,Ltd.

浦东厅 5+6 Pudong Ballroom 5+6	独立游戏专场 Indie Game Session	同声传译：有 Simultaneous Translation: Yes
主持人：独立之光副总裁，熊攀峰 Host：Tony Shong, Vice President of IndieLight		
时间 Time	演讲题目 Topic	演讲人信息 Speaker
10：40-11：20	千山依旧在，几度妙笔生 Looking for a way to inherit the beauty of ancient Chinese Art 千山妙笔 何以绘真 How does art paint the reality	网易游戏动画设计师，李晟 Sheng Li ,Game animator of NetEase Game 网易（杭州）网络有限公司，满溢 Yi Man, Game Designer of NetEase, Inc.
11：20-12：00	独立游戏 Indie Game	昆明螺舟网络科技有限公司首席执行官，郑杰 Jie Zheng, CEO of ConchShipGames CO.,LTD.
午休 Lunch Break		
14：00-14：40	独立游戏玩法探索的经验分享 - 柠檬酱踩过的坑 Indie Game gameplay exploration – The experience we get after we make over 30 games	深圳柠檬酱科技有限公司首席执行官，蔡道驰 Jack Cai, CEO of Shenzhen Lemon Jam Technology co. limited
14：40-15：20	一场古典文学里的冒险 An Adventure into Classical Literature	上海胖布丁网络科技有限公司游戏制作人，胡尔璇 Erxuan Hu, Game producer of CottonGame Network Technology Development Co., Ltd.
15：20-16：00	小团队时间管理的经验分享 Time management experience share for small game development teams	火箭拳（北京）科技有限公司首席执行官兼《硬核机甲》制作人，穆飞 Fei Mu，CEO & Producer of HARDCORE MECHA of RocketPunch Games
16：00-16：40	独立游戏开发者在新平台的机遇和选择 Opportunities and choices of Indie game developers on the new platform	火花工作室游戏设计师，满宏刚 Honggang Man, Game Designer of Sparks Games
16：40-17：20	为什么我做了一个有300万下载却只有10万收入的游戏，以及其思路 Thoughts about me making a game with 3000000 downloads but only with a revenue of less than 100k	感受游戏独立游戏开发者，曹家诚 Jacky Chou, Indie Game Developer of Feeling Game Company

浦东厅 7 Pudong Ballroom 7	游戏运营专场 Operating Session	同声传译：有 Simultaneous Translation: Yes
时间 Time	演讲题目 Topic	演讲人信息 Speaker
10：40-11：20	移动游戏行业趋势分析 Analysis of mobile game industry trend	TalkingData 华东区行业拓展总监，刘松 Song Liu, East China Industry Development Director of TalkingData
11：20-12：00	WeGame 游戏发行分享 How WeGame Help Developers Perform Better in Publishing	腾讯 WeGame 发行组负责人，肖凯文 Eleven Xiao, Leader of WeGame Publishing Team
午休 Lunch Break		
14：00-14：40	中小游戏团队如何在 TapTap 取得成功 How to operate a game excellently in TapTap	TapTap 副总经理，雷绍满 ShaoMan Lei, Vice President of TapTap
14：40-15：20	'玩转'数据监测，解锁游戏出海攻略 Unlock gaming promotion to overseas market by leveraging Adjust mobile tracking	Adjust 高级销售经理，王建男 Eric Wang, Senior Sales Manager of Adjust GmbH
15：20-16：00	善用 Facebook Audience Network 全球化平台，最大化游戏变现效益 Maximize your game monetization with Facebook Audience Network	Facebook Audience Network 发行经理，Eileen Lee Eileen Lee, Publisher Development Manager of Facebook Audience Network
16：00-16：40	趣味为本：LINE GAMES 研发发行一体化之路 Only FUN: LINE GAMES' Journey as Both Developer and Publisher	LINE GAMES 中国区总经理，金昭延 Wendy Jin, Executive Director China of LINE GAMES
16：40-17：20	俄语国家的游戏开发:市场地图和行业概述 Game Development in Russian-speaking countries: Market map and Industry overview	ACHIEVERS HUB 创始人，Elena Lobova Elena Lobova, Founder of ACHIEVERS HUB VALUES VALUE 首席执行官，Aline Mudraya Alina Mudraya, CEO of VALUES VALUE

中国游戏开发者大会 China Game Developers Conference 8 月 3 日 3rd August		
浦东厅 4 Pudong Ballroom 4	动作冒险游戏专场 Action Adventure Game Session	同声传译：有 Simultaneous Translation: Yes
主持人：资深电子游戏玩家，电玩巴士现任主编王寒非 Host：Nathan Wang, Passionate gamer, Chief Editor of TGBUS		
时间 Time	演讲题目 Topic	演讲人信息 Speaker
10：00-10：40	《赤痕：夜之仪式》- 从 Kickstarter 众筹到登顶全球热销榜的历程 <Bloodstained: Ritual of the Night> The journey from crowdfunding on Kickstarter to No.1 on the global top selling list	Keynote：ArtPlay 联合创始人兼总制作人，五十岚孝司 Koji Igarashi, Co-founder & Chief Producer of ArtPlay, Inc.
10：40-11：20	从《猎天使魔女》到现在：白金工作室的动作游戏方法论 From Bayonetta until now: PlatinumGames' approach to action	白金工作室执行副总裁兼负责人，稻叶敦志 Atsushi Inaba, Executive Vice President & Studio Head of PlatinumGames Inc. 白金工作室资深副总裁兼首席游戏设计师，神谷英树 Hideki Kamiya, Senior Vice President & Chief Game Designer of PlatinumGames Inc.
11：20-12：00	使用微软 Game Stack 成就不凡 Achieve More with Microsoft Game Stack	微软（中国）有限公司资深云计算架构师，杨永波 Robert Yang, Cloud Solution Architect of Microsoft (China) Co., Ltd.
午休 Lunch Break		
14：00-14：40	画面效果表现-生产效率及最终效果实现 Virtual Screen Effect - Productivity – Final Effect Achievement	Magic Design Studios 公司创始人，路杨 Yang Lu, Co-founder of Magic Design Studios
14：40-15：20	刺客信条奥德赛 – 开放世界中的关卡和任务设计 Assassin Creed Odyssey: Level and Quest design in an open world	育碧成都电脑软件有限公司关卡主策划，江岸栖 Anqi Jiang，Lead Level Designer of Ubisoft entertainment Chengdu studio 育碧成都软件有限公司高级关卡设计，朱必佳 Bijia Zhu, Senior level designer of Ubisoft entertainment Chengdu studio

15：20-16：00	打造次世代的国产手游-《帕斯卡契约》心得谈 Pascals Wager-Forging a Next Generation Chinese Mobile Game	巨人网络/TipsWorks 工作室创始人兼制作人,杨洋 Yang Yang, Founder of TipsWorks & Producer of Giant Group/TipsWorks studio
16：00-16：40	探索中国模式的"3I"游戏之路 The exploring of the "3I" Game in Chinese pattern	上海喵球信息技术有限公司制作人，梁夏 Xia Liang, Producer of Shanghai Meowpaw
16：40-17：20	使用 UE4 为 2D 动作游戏注入新"深度" Building 2D Platform Action Game with Unreal Engine 4	上海钛核网络科技有限公司 CEO 兼制作人，张弢 Tao Zhang, Founder & Producer of Shanghai TiGames Network Technology Limited

浦东厅 2+3 Pudong Ballroom 2+3	射击游戏专场 Shooting Game Session	同声传译：有 Simultaneous Translation: Yes
主持人：动视云游戏合作总经理，郭旭冬 Host：Winter, Head of Gaming Partnership of Gloud		
时间 Time	演讲题目 Topic	演讲人信息 Speaker
10：40-11：20	育碧上海参与的全境封锁 2 Division 2 Ubisoft Shanghai part introduction	育碧上海资深美术技术总监，Gilles Fleury Gilles Fleury, Senior Technical Director, Art of Ubisoft Shanghai 育碧上海技术美术总监，胡泳滨 Yongbin Hu, Art Technical Director of Ubisoft Shanghai
11：20-12：00	消逝的光芒 2：在选择和结果背后我们系统的开发之路 Dying Light2: Developing the System Behind Choices and Consequences	Techland 资深游戏程序员，Konrad Kucharski Konrad Kucharski, Senior Game Programmer of Techland
午休 Lunch Break		
14：00-14：40	Control 开发心路历程 The Journey of Control	Remedy 工作室 Control 游戏主制作人，Juha Vainio Juha Vainio, Lead Producer of Remedy Entertainment
14：40-15：20	我们如何为使命召唤 4 提供优质的整体美术服务 How we deliver superb and integrated art for Call of Duty: Black Ops 4	维塔士电脑软件有限公司人才开发总监，张翀 Chong Zhang, Talent Development Director of Virtuos Games
15：20-16：00	小团队如何挑战高品质射击游戏 How small team to make high quality FPS game	柳叶刀科技（深圳）有限公司首席执行官，李鸣渤 Frank Mingbo Li, CEO of Studio Surgical Scalpels
16：00-16：40	《光明记忆》关卡设计及玩法设计的制作流程分享 Unreal Engine 4 project <Bright Memory> level design and gameplay design experience sharing	飞燕群岛工作室制作人，曾贤成 Xiancheng Zeng, Producer of FYQD-Studio
16：40-17：20	《香肠派对》迭代经验分享 <Sausage Man> iteration experience sharing	厦门真有趣信息科技有限公司副总经理，陈明达 Mingda Chen, Vice President of Xiamen So Funny Technology Co., Ltd.

浦东厅 5+6 Pudong Ballroom 5+6	技术专场 Technique Session	同声传译：有 Simultaneous Translation: Yes
时间 Time	演讲题目 Topic	演讲人信息 Speaker
10：40-11：10	使用 Intel® ISPC 简化 SIMD 开发 Simple SIMD using ISPC, the Intel® SPMD Program Compiler	英特尔亚太研发有限公司高级应用工程师，孙卓识 Zhuoshi Sun, Senior Application Engineer of Intel Asia Pacific Research Development Ltd.
11：10-11：40	Game Stack 的介绍 Introducing Microsoft Game Stack	微软高级软件工程师总监，Mike Froggatt Mike Froggatt , Principal Engineering Lead of Mircosoft
11：40-12：10	对移动平台游戏音频工作的两点思考和应对 Breakdown of Two Issues in Mobile Game Audio Work	NExT Studios 音频设计总监，张磊 Lei Zhang, Audio Director of NExT Studios NExT Studios 高级音频程序员，李北南 Beinan Li, Senior Audio Programmer of NExT Studios NExT Studios 高级音频设计师，杨杰 Jie Yang, Senior Audio Designer of NExT Studios
午休 Lunch Break		
14：00-14：30	实时渲染引擎-新生代影视动画创作的未来 Realtime Rendering - the future of making animated films	Unity 大中华区平台部技术总监，杨栋 Richard Yang, Platform department Technical Director of Greater China of Unity Technologies
14：30-15：00	RO 仙境传说-全球同服的 MMORPG 的架构设计 The MMORPG Architecture Design on Global Service	心动网络首席技术官，沈晟 Tomasen Shen, CTO of X.D. Network Inc.
15：00-15：30	RTX 技术深度剖析：游戏中的实时光线追踪 RTX Deep Dive: Practical Real-time Ray Tracing in Games	英伟达半导体科技上海有限公司中国区内容技术主管，林楠 Calvin Lin, Senior Manager of Content Technology, China of NVIDIA Semiconductor Technology Shanghai Co., Ltd.
15：30-16：00	从中国到世界的游戏声音 Game Voices from China to the World	Keywords Studios 音频服务项目负责，Andrea Ballista Andrea Ballista, Audio Service Line Director of Keywords Studios
16：00-16：30	GPU 加速下的游戏后期图像增强 Image Enhancement for Game Post Processing by GPU Acceleration GPU 异步计算	AMD 游戏图形专家工程师，花杰 Jimmy Hua, DevTech Engineer of AMD AMD 开发者技术工程师，杜鹏 Peng Du, Developer Technology Engineer of AMD

	Async Compute	
16：30-17：00	Project Substance Alchemist|游戏材质的下一个革命 Project Substance Alchemist|The Next Innovation of Gaming Material	SUBSTANCE by Adobe 大中华区总经理，严美子 Meizi Yan, Substance Country Manager China of SUBSTANCE by Adobe
17：00-17：30	如何运用 CRIWARE 的工具集打造精品化的游戏，解放音频和美术的创造力，提高开发效率 How to use CRIWARE toolset to creat Quality game, UNLEASH CREATIVITY, BOOST PRODUCTIVITY	CRI Middleware 中国技术经理，袁超 Chao Yuan, Technical manager of CRI Middleware China

浦东厅 7 Pudong Ballroom 7	独立游戏专场 Indie Game Session	同声传译：有 Simultaneous Translation: Yes
主持人：独立之光副总裁，熊攀峰 Host：Tony Shong, Vice President of IndieLight		
时间 Time	演讲题目 Topic	演讲人信息 Speaker
10：40-11：20	用独立游戏思维运作一家公司初尝试 A new trial on running a company with indie mode.	成都独立开发者联盟网络科技有限公司首席执行官，金浩正 Haozheng Jin, CEO of ChengDu Indie League Network Technology Co.,Ltd.
11：20-12：00	回顾历史，看独立游戏与音乐的三种联系 Recall the history，Three connections between indie game and music	一罐盐（北京）音乐文化有限公司创始人兼CEO，一罐盐 Ismet Lee，Founder & CEO of Salt（Beijing）Music Culture Co., Ltd.
午休 Lunch Break		
14：00-14：40	用操纵行为来减少动画师的压力 How to use Steering Behavior to save your Animator's life.	无限飞（北京）互动娱乐科技有限公司 CEO，赵若楠 Ruonan Zhao, CEO of Unlimited Fly Inc.
14：40-15：20	只要人人都献出一点爱 As long as everyone dedicates a little love	《宅男的人间冒险》SL 工作室制作人，史悲 Space Shi, Producer of SL studio
15：20-16：00	《星季》 2 个月打造一款完整精致的独立游戏 《The Kreator》：Building a complete and delicate Indie Game in two months	厦门星韵网络科技有限公司 CEO 兼开发者，颜华瀚 HuaHan Yan, CEO & Developer of Xiamen StarRhyme Network Technology Co. Ltd.
16：00-16：40	独立游戏的制作与长线规划 Independent Game Making and Long-term Planning	洛神游戏工作室制作人兼监制，李丹胜 Dansheng Li, Producer of Luo River Studio
16：40-17：20	座谈题目：探讨独立游戏团队遭遇盗版	主持人：独立之光副总裁，熊攀峰 Tony Shong, Vice President of IndieLight Nexus Space 游戏开发者社群运营总监，宋雅文 上海胖布丁网络科技有限公司首席执行官，郭亮 Liang Guo, CEO of CottonGame Network Technology Development Co., Ltd. 昆明螺舟网络科技有限公司游戏策划，冯汗 Han Feng, Game designer of ConchShipGames CO.,LTD. Gamera Game 发行负责人，叶千落 Qianluo Ye, Leader of Publishing team of Gamera Game