



WRIGHT FLYER
STUDIOS

報道関係者各位

2025年6月11日

株式会社WFS

**ライトフライヤースタジオ、日本最大級のゲーム開発者向け
カンファレンス「CEDEC 2025」公募セッションが採択され
7セッション14名のクリエイターが登壇決定！**

～シルバースポンサーとしても協賛し、CEDECのさらなる発展と業界の盛り上げに貢献～

株式会社WFS(本社:東京都港区、代表取締役社長:柳原 陽太、グリーホールディングス100%子会社、以下「WFS」)は、2025年7月22日(火)から3日間にわたって横浜で開催される日本最大級のカンファレンス「CEDEC 2025(Computer Entertainment Developers Conference 2025)」において、公募したセッションのうち7件が採択され、計14名のクリエイターが登壇することが決定いたしましたのでお知らせいたします。



CEDECは、コンピュータエンターテインメント開発者を対象に、ゲーム開発に関する最新の技術や知見を共有する、国内最大規模のカンファレンスです。毎年3日間にわたって開催され、エンジニアリング、プロダクション、ビジュアルアーツ、ゲームデザイン、サウンド、ビジネス&プロデュース、学術研究など7分野にわたり、約200のセッションが行われます。



WRIGHT FLYER
STUDIOS

また、WFSはシルバースポンサーとしても協賛し、CEDECのさらなる発展と業界の盛り上げに貢献してまいります。

<WFSセッション一覧>

タイトル:LLM翻訳ツールの開発と海外のお客さま対応等への社内導入事例

日時:2025年7月22日(火)13:40-14:40

登壇者:郡司 匡弘／松井 望／小野 幸人

異なる言語間でもユーザーフィードバックをスピーディに反映したいと考える方に向けてご紹介します。
本セッションでは、多言語でグローバル配信するゲームタイトルにおける、お客さまからのお問い合わせ対応について、社内向けのLLM翻訳ツールを整備し、オペレーション工数やヒューマンエラーの削減、お客さまへの回答スピードの向上を図りました。何か役に立つ事があれば幸いです。

タイトル:『ヘブンバーンズレッド』における、世界観を活かしたミニゲーム企画の作り方

日時:2025年7月23日(水)9:30-10:30

登壇者:菊岡 大夢

『ヘブンバーンズレッド』のような物語重視のゲームにおいて、作品の世界観を活かしつつ、没入感を損なわないミニゲーム設計を、事例をもとに紹介します。また、ミニゲームの企画時に陥りやすい"思考の罫"を自身の経験からひも解き、運営が長期化する中でも継続的に企画を生み出すための発想フローや考え方について、「ドウエロ」などの事例を交えて共有します。

タイトル:『ヘブンバーンズレッド』のレンダリングパイプライン刷新

日時:2025年7月23日(水)10:50-11:50

登壇者:野口 顕弘

既存のライブサービスゲームを Unity の Built-in Render Pipeline から Universal Render Pipeline (URP) へと移行するプロセスについて解説します。アップグレードにあたり直面した具体的な課題と、それに対する技術的な解決策を実例とともに紹介。実践的な知見を通じて、URP移行に取り組む開発者にとって有用な情報を提供します。



WRIGHT FLYER
STUDIOS

タイトル:『魔法少女まどか☆マギカ Magia Exedra』のグローバル展開を支える、開発チームと翻訳チームの「意識しない協創」を実現するローカライズシステム

日時: 2025年7月23日(水) 13:20-14:20

登壇者: 原田 大志／篠原 功

アプリのグローバル展開に関心のある開発者・運営担当者に向けて、多言語対応を行う際の具体的な手法や、リリース後の運用におけるポイントを紹介します。『魔法少女まどか☆マギカ Magia Exedra(まどドラ)』では開発チームと翻訳チームでどのように協力して作業を進めているのかを共有します。

タイトル:『魔法少女まどか☆マギカ Magia Exedra』の必殺技演出を徹底解剖！

～キャラクターの魅力を最大限にファンに届けるためのこだわり～

日時: 2025年7月23日(水) 14:40-15:40

登壇者: 新谷 雄輝／金子 俊太郎／佐々木 文哉

Unityを用いたモバイルゲーム開発に携わる方、3D表現による必殺技演出に興味のある方、そして『魔法少女まどか☆マギカ』の世界観に関心のある方に向けて、『魔法少女まどか☆マギカ Magia Exedra(まどドラ)』における必殺技演出の制作フローを具体的に紹介します。実際の開発現場で得られた演出制作のノウハウや魅力的な表現のヒントをお届けします。

タイトル:ライブサービスゲームQAのパフォーマンス検証による品質改善の取り組み

日時: 2025年7月24日(木) 15:00-15:25

登壇者: 小野 粹哉／勅使川原 大輔

ゲームの開発・運営に携わったことがある方、また品質管理に関心をお持ちの方に向けて、実際の開発現場で行われているパフォーマンス検証のポイントを紹介します。本セッションでは、ユーザー体験を損なわないために開発段階で押さえておきたい検証の観点や、運営フェーズにおける継続的な品質担保の工夫など、実務に直結するノウハウを共有します。

タイトル:ヒューリスティック評価を用いたゲームQA実践事例

日時: 2025年7月24日(木) 18:00-18:25

登壇者: 山本 幸寛



WRIGHT FLYER STUDIOS

ゲームの開発・運営に携わったことがある方や、ユーザーテストに興味のある方に向けて、プロダクトの品質向上に寄与する実践的な手法を紹介します。本セッションでは、ユーザー視点に基づいた改善アプローチとして注目される「ヒューリスティック評価」について、導入の背景から実施のプロセス、具体的な活用事例までを解説。明日から現場で活かせる知見をお届けします。

<CEDEC2025開催概要>

名 称: 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2025

(Computer Entertainment Developers Conference 2025)

会 期: 2025年7月22日(火) ~ 2025年7月24日(木)

受講方法: 現地受講(該当チケット購入者のみ)またはオンライン

会 場: パシフィコ横浜 ノース(神奈川県横浜市西区みなとみらい)またはオンライン

主 催: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)

公式サイト: <https://cedec.cesa.or.jp/2025/>

テーブル／セッション一覧: <https://cedec.cesa.or.jp/2025/timetable/>

【株式会社WFSについて】

株式会社WFSは、運営するゲームブランド「ライトフライヤースタジオ」において、心が震える物語体験ができるRPGを中心に手掛けるゲーム開発会社です。「新しい驚きを、世界中の人へ。」というビジョンのもと、新しいゲーム体験を生み出し、多くの人に楽しんでもらえる最高のゲームを生み出すことを目指しています。

<https://www.wfs.games/>

<会社概要>

会社名: 株式会社WFS / スタジオ名: ライトフライヤースタジオ

設立日: 2014年2月21日

代表取締役社長: 柳原 陽太

本社: 東京都港区六本木6-11-1 六本木ヒルズゲートタワー



WRIGHT FLYER
STUDIOS

WFS公式Facebook: <https://www.facebook.com/WFS.games/>

WFS公式 X: https://x.com/wfs_info

※ WFSおよびライトフライヤースタジオの名称・ロゴは、日本国およびその他の国における株式会社WFSの登録商標または商標です。

※ 記載されている会社名・サービス名は、各社の商標または登録商標です。

※ プレスリリースに掲載されている内容、サービス／製品の価格、仕様、お問い合わせ先その他の情報は、発表時点の情報です。

その後予告なしに変更となる場合があります。

＜本件に関する報道関係者からのお問い合わせ先＞

株式会社WFS 広報担当

E-mail: wfs-corporate-pr@gree.net