

WRIGHT FLYER
STUDIOS

報道関係者各位

2026年7月10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 2026」公募セッションが採択され
3セッション6名のクリエイターが登壇決定！**

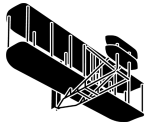
～PRプログラムとして協賛し、CEDECのさらなる発展と業界の盛り上げに貢献～

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、2026年7月22日(水)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 2026(Computer Entertainment Developers Conference 2026)」において、公募したセッションのうち3件が採択され、計6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。

WFSは、今後もゲーム開発における最新技術の追求と実践的なノウハウの共有を積極的に行い、CEDECのさらなる発展と業界全体の盛り上げに貢献してまいります。



WRIGHT FLYER
STUDIOS

<WFSセッション一覧>

タイトル: AI画像認識を活用したゲーム内決済処理検証の自動化

日時: 2026年7月23日(木) 14:40-15:40

登壇者: 佐々 恵 / 伊藤 一樹

ライブサービスゲームにおける決済処理検証は、ショップ表示の正確性や購入後のアイテム付与の正常性を確認する重要な品質保証プロセスです。しかし、iOS・Android・Windowsなど複数プラットフォーム、複数言語(日本語・韓国語・繁体字)に対応する決済処理検証は、工数が大きい割にバグ検出率が低く、費用対効果の面で課題を抱えていました。

本セッションでは、Google Gemini Live APIを活用した次世代の自動検証システムについて解説します。開発プロセスにおいては、QA(品質保証)とエンジニアがどのように連携し要件定義から保守運用までの役割を分担したかという組織的な知見も共有します。また、現場ならではの泥臭いトラブルシューティングや、APIコストを考慮した費用対効果についても赤裸々に共有します。

タイトル: 長期運営で肥大化したExcelマスターデータの解消に向けた移行事例

日時: 2026年7月23日(木) 16:20-17:20

登壇者: 麻生 航平 / 嶋田 翔太

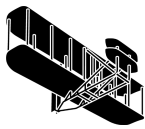
リリースから10年目となる『アナザーエデン 時空を超える猫』において、長年運用してきたExcelによるマスターデータ管理を、Googleスプレッドシートへ移行した事例を紹介します。

長期運営タイトルにおけるマスターデータの肥大化は、ファイルの読み書きの速度や編集時の操作感の低下を引き起こしていました。それに加え、他の作業者のファイルロックによる待ち時間も発生しており、開発効率を著しく低下させる要因となっていました。

本セッションでは、これらの課題を解決するために構築した、GAS(Google Apps Script)ベースの新たなマスターデータ管理システムを紹介します。大規模な環境でもシステムを継続的にアップデートし続けるための設計思想や、長期運用タイトルで障害を出さずに切り替えるために策定した段階的な移行計画も紹介し、移行によって得られた業務効率化の実例を共有します。

タイトル: ゲームにおけるメディアミックス展開との向き合い方 -『ヘブンバーンズレッド』のメディアミックス企画の立て方-

日時: 2026年7月24日(金) 15:00-16:00



WRIGHT FLYER STUDIOS

登壇者: 菊岡大夢 / 井上智哉

ゲーム媒体は様々な手法でメディアミックス展開が行われています。メディアミックスを行うことで目に触れる人のパイを広げ、IP寿命を延ばしてきました。

一方でIP自体の供給量の増加とともに競合が増え、メディアミックスへの期待値・ハードルが高くなっている現状があります。また、IPの特性によってはメディアミックス自体の難易度や相性などもあると考えられます。

本セッションでは、ASMR・舞台化といった、従来の手法とは異なる視点で取り組んだ、ヘブンバーンズレッドのメディアミックス展開について紹介し、以前は当該ゲームIPに触れていなかった層にリーチした事例を共有します。また、世界観・物語性を重視したIPのメディアミックスのハードルの高さに対して、どう課題を解消・効果的に利用したのかを説明し、メディアミックス展開の企画の立て方や考え方について共有していきます。

<CEDEC2026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2026

(Computer Entertainment Developers Conference 2026)

会期: 2026年7月22日(水) ~ 2026年7月24日(金)

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/2026/>

テーブル/セッション一覧: <https://cedec.cesa.or.jp/2026/timetable/?table=0>

【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/>



WRIGHT FLYER
STUDIOS

<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

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