聴いた講演の一覧

・Unity5について、

・ここが変わる！Unity 5のスマホ開発

IL2CPPを使った際のデータ量が今までより少なくなった

反射光、鏡面の表現の強化

リパブリックのプロジェクト公開

アニメーションにスクリプトをつける

New3DS対応

・白猫プロジェクトにおけるUnity 4からUnity 5への移行事例

　手間のかかる部分、グラフィックが映らなくなるバグ、段差の判定が変わったことなど

　一番有用な情報が多い講演だったが、Uniteのサイト上での公開が未だ準備中のままである。

・Unity 5グラフィックス機能使いこなしガイド

　影の表現と反射光の表現が強化された。

　バイアスという概念をはじめて知った。

・スケルトンを用いた2Dキャラクターアニメーション開発

　今のところ開発途中、今のところの印象は同じことをやるならSpineで良さそう

・協力・対戦ゲームを支えるPhotonの最新情報

　事前に公式サイトで見た情報とほぼ変わらず

　実際にその場でコードを書いて、オンラインプレイのデモを行う

・Asset Store マニアクス 2015

　アセットストアのアセットを利用して制作された簡単なゲームデモ

ほぼ本の宣伝だった

総評

　一部を除くほぼ全ての講演はUniteのサイト上で公開されている。

　事前に非公開な講演がどれかという情報は掲示されていないので、

　それらだけを見ておくということはできない。

　直接質問をすることがある、オキュラスの体験をしてみたい、等のことがないかぎり

現地へ行くメリットは薄いと感じた。