

CEDEC+KYUSHU 2018

Computer Entertainment Developers Conference

Jump to The Next Step —九州から切り開く、クリエイティブの新境地へ—

「ドラゴンクエスト」シリーズの生みの親 堀井 雄二氏がやってくる!

基調講演 ゲームデザイナー 堀井 雄二

1954年生まれ。淡路島出身。早稲田大学第一文学部を卒業後、雑誌、新聞などのフリーライターを経て、1981年エニックス主催の「ゲームプログラミングコンテスト」入賞。ゲームデザイナーへの道を歩みはじめる。

主な作品:「ドラゴンクエスト」シリーズ、「ポートピア連続殺人事件」、「オホーツクに消ゆ」、「いただきストリート」シリーズなど。

モデレーター:株式会社レベルファイブ 代表取締役社長/CEO 日野 晃博



©2017 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

会期

2018.12.1 [sat]

会場

九州産業大学 1号館

〒813-8503
福岡市東区松香台2-3-1

話題のゲームクリエイターが福岡に集結!

SEGA®
Games

SQUARE ENIX.

BANDAI
NAMCO
Amusement

PLATINUMGAMES INC.

NEXON

POLYPHONY
DIGITAL

Akatsuki

KLab

※一部企業を掲載

参加費用

前売価格 一般:4,000円 / 一般団体:3,500円 / 学生:1,500円

※11月30日(金)までは前売価格となります。※学生団体の前売価格はございません。※団体は10名様以上から適用。

通常価格 一般:5,000円 / 学生:2,500円

参加方法

CEDEC+KYUSHU 2018チケット購入サイト (PassMarket) からお申込みください。

▶ <http://cedec-kyushu.jp/2018/entry.html>



CEDEC+KYUSHU 2018
公式ホームページ

cedec-kyushu.jp/2018/

主催:CEDEC+KYUSHU 2018 実行委員会

レベルファイブ / サイバーコネクトツー / ガンバリオン / 九州産業大学 芸術学部 / CESA CEDEC運営実行委員会

共催:一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (略称:CESA) / 後援:福岡市

特別協力:ロリポップ!マネージドクラウド / 福岡地域戦略推進協議会 (略称:FDC)

受講申込
受付中!

CEDEC+KYUSHU 2018 実施予定セッション

招待
セッション

Tricks of RealtimeVFX with Houdini

株式会社セガゲームス
伊地知 正治氏

VA(ビジュアルアーツ)

ゲーム内で使用されるエフェクトのリアリティーは年々高まっています。エンジン側の実装もさることながらアーティスト自身の表現力も高いレベルが求められています。本セッションではそういったゲーム内のエフェクトがどの様に作られているのか龍が如くスタジオ最新作『JUDGE EYES:死神の遺言』の制作事例を元にご紹介していきます。龍が如くスタジオのドラゴンエンジンのエフェクト制作環境とHoudiniのトリックを交えてどの様に表現力を高めていったのかが御理解頂けるでしょう。

eスポーツの未来 -EVO JAPAN2019の開催がもたらす eスポーツ発展の可能性-

公益財団法人福岡アジア都市研究所
中島 賢一氏

BP(ビジネス&プロデュース)

松竹ブロードキャスティング株式会社
藤澤 孝史氏

EVO JAPAN2019が福岡で開催されることを契機に福岡でもeスポーツの機運が高まっています。本セッションではeスポーツとは何か、eスポーツが産業界、生活、社会にどのように関わっていくのかその展望をEVO JAPANの事務局やゲーム業界の方を交えて探ります。

他、プラチナゲームズによる『NieR:Automata』のサウンドセッションや、スクウェア・エニックス/バンダイナムコアミュージックメントによる『ドラゴンクエストVR』に関するセッション等も予定！
詳細は順次、CEDEC+KYUSHU 2018公式ホームページにて発表いたします。

九州企業
セッション

クルマのカタログ写真をゲームでつくる ～グランツーリスモにおける モデリングとレンダリングの話～

株式会社ポリフォニー・デジタル
柏木 大樹氏

VA(ビジュアルアーツ)

モバイルゲームのためのデータ分析

KLab株式会社
高田 敦史氏
山本 雄也氏

ENG(エンジニアリング)

BP(ビジネス&プロデュース)

トランスメディアストーリーテリングから学ぶ 「ゲームで物語る」手法

有限会社エレメンツ
石川 淳一氏
ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社
築瀬 洋平氏

GD(ゲームデザイン)

BP(ビジネス&プロデュース)

ゲーム・アニメ・映画の世界を構築する クロスメディア作品のアート制作術

株式会社レベルファイブ
梁井 信之氏
長野 拓造氏

VA(ビジュアルアーツ)

『.hack//G.U. Last Recode』 HDリマスターの軌跡

株式会社サイバーコネクトツー
夏村 久司氏

BP(ビジネス&プロデュース)

内製レンダリングエンジンにおける 採用技術と最適化手法

株式会社ガンバリオン
森下 宏樹氏
小田垣 寛樹氏

ENG(エンジニアリング)

VA(ビジュアルアーツ)

※そのほかセッションについては随時公開予定です。※セッションは予告なく変更される可能性があります。

その他登壇予定企業

株式会社アカツキ、株式会社アクワイア、株式会社アルファ・システム、空気株式会社、株式会社ネクソン、株式会社ノイジークローク、ASOポップカルチャー専門学校、九州大学等

CEDEC+KYUSHU2018

Computer Entertainment Developers Conference

会期

2018年12月1日(土)開催

会場

九州産業大学 1号館

公式ホームページ

cedec-kyushu.jp/2018/

