

CEDEC+KYUSHU 2018 いよいよ開催間近！

タイムテーブル公開！最新のVR体験会も設置！

■開催日時：2018年12月1日（土） ■開催場所：九州産業大学 1号館（福岡県福岡市）

2018年12月1日（土）に福岡市の九州産業大学 1号館にて、日本最大のコンピュータエンターテインメント開発者向けのカンファレンスとして「CEDEC+KYUSHU 2018」（主催：CEDEC+KYUSHU 2018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）を開催いたします。

タイムテーブルおよびセッション情報公開！

セガゲームスやアクワイア、プラチナゲームズなどによるCEDEC+KYUSHUでしか聞けないセッション多数！
さらに、堀井雄二氏による基調講演も決定！

CEDEC+KYUSHU 2018で実施されるセッションのタイムテーブルおよび情報をWEBサイトにて公開いたしました。株式会社セガゲームスによるオープンソースやWeb技術を利用した効率化・自動化についてのセッションや、株式会社アクワイアによる『OCTOPATH TRAVELER』の開発に関するセッション、プラチナゲームズ株式会社による『NieR:Automata』のオーディオ制作に関するセッションなど、当イベントでしか聞けない貴重なセッションを実施！詳しくはこちら（<http://www.cedec-kyushu.jp/2018/session.html>）をご覧ください。

招待セッション

ENG(エンジニアリング)

VA(ビジュアルアーツ)

SEGAのテクニカルアーティスト流！自動化効率化大作戦！

登壇者：株式会社セガゲームス：宮下 昌樹氏

講演内容：

ゲーム開発でアーティストが直面する面倒な作業や問題、要望。テクニカルアーティストやプログラマーの数だけ様々な解決へのアプローチがあるかと思いますが、一例として、SEGA Tech Blogの記事の1つ「Ruby on Railsでアセットライブラリを作ろう！」で紹介したツールを解説します。それに加えてブログでは伝えられなかったオープンソースやWeb技術を利用した効率化・自動化の手法を、実例を挙げながらご紹介します！ Mayaのことも少しお伝えしますよ！



招待セッション

GD(ゲームデザイン)

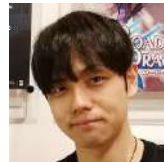
VA(ビジュアルアーツ)

『OCTOPATH TRAVELER』開発における「懐かしさ」と「新しさ」の融合

登壇者：株式会社アクワイア：宮内 継介氏／飯塚 三華氏

講演内容：

2018年7月に発売されたRPG『OCTOPATH TRAVELER』の開発において、「RPGは特別なものであり続けたい」という思いを実現するため、どのようにアートを具体化し、ゲームデザインを思考したのかの事例を紹介します。



招待セッション

SND(サウンド)

ENG(エンジニアリング)

世界観を演出するゲームオーディオ制作 – NieR:Automata における事例 –

登壇者：プラチナゲームズ株式会社：木幡 周治氏／進藤 美咲氏

講演内容：

『NieR:Automata』での世界観を演出するオーディオ制作について、事例動画を交えながらサウンド分野にあまり馴染みの無い方にも楽しんでいただける内容でお届けします。
大きなテーマの一つになっていた「音響空間表現」は効果音の質感を状況に合わせてリアルタイムに調整していくもので、『NieR:Automata』ではステレオスピーカーでも立体感を得られるフィルター処理や、背景物を自動判定して自然に変化する残響表現に挑戦しています。楽曲を含めたオーディオ全体の雰囲気作りや調和についても重要視しており、リアルタイムオーディオ処理やその他の工夫を駆使しています。
また、『NieR:Automata』の世界観を表現する上で重要なサウンドアイデアなども紹介していきます。



堀井雄二氏による基調講演も決定！

『ドラゴンクエスト』32年の歩み

登壇者：堀井 雄二氏／株式会社レベルファイブ 日野 晃博

講演内容：

「ドラゴンクエスト」シリーズ生みの親でゲームデザイナーの堀井雄二氏をお迎えし、シリーズ誕生から32年に渡る歩みや、今だからこそ語れる開発時のエピソードやこだわり、そして、これからのゲーム業界に対する思いなどを語っていただきます。モデレーターには、当時『ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君』『ドラゴンクエストIX 星空の守り人』の開発を担当し、現在は「妖怪ウォッチ」「イナズマイレブン」各シリーズなどを手掛ける株式会社レベルファイブの代表取締役社長／CEO日野晃博が登壇します。



会場にて、最新のVR（ヴァーチャルリアリティ）を楽しめる「VR体験会」を設置！



CEDEC+KYUSHU 2018の会場では、最新のVR（ヴァーチャルリアリティ）を体験できる、「VR体験会」を設置いたします。バーチャルキャラクターに変身し、ライブ・コミュニケーションができる『バーチャルキャスト』など、様々なコンテンツが体験可能です。さらに、一体型VRヘッドマウント「Mirage Solo」や「VIVE Focus」の展示体験ブースも設置！新たなテクノロジーである“VR”が九州に集結する貴重なイベントを、ぜひこの機会にご体験ください！詳しくはこちら（<http://www.cedec-kyushu.jp/2018/vr.html>）をご覧ください。

※本体験会へご参加いただくには、CEDEC+KYUSHU 2018の受講バスならびに、体験会会場で配布する整理券が必要となります。予めご了承ください。

いよいよ開催間近！前売価格は11/30（金）23:59まで！

参加対象は、コンピュータエンターテインメント開発に関わる技術者やクリエイター、学生など。技術セッションを中心に全40セッションを予定しています。受講をご希望される方は是非お早めにお申し込みください！

受講受付詳細

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

チケット名	対象	通常	前売価格	団体割引
受講チケット	一般	5,000円	4,000円	3,500円
	学生	2,500円	1,500円	なし

※団体価格については10名以上のお申し込みで適用となります。※価格は税込みです。

「CEDEC+KYUSHU 2018」公式Webサイト(<http://cedec-kyushu.jp/2018/>)

■報道関係についてのお問い合わせ先：CEDEC+KYUSHU 2018事務局 広報担当（JCS内）

e-mail：press@cedec-kyushu.jp

TEL：092-712-6272 [受付時間：平日9:30～12:00／13:00～17:30（土日・祝日は除く）]