

「ニーア」シリーズを手掛ける鬼才、 ヨコオタロウ氏による基調講演が決定！

受講申込受付中！早期購入割引は10月31日（木）まで！

■開催日時：2019年11月23日（土） ■開催場所：九州産業大学 1号館（福岡県福岡市）

2019年11月23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 2019」（主催：CEDEC+KYUSHU 2019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。

基調講演として、ゲームディレクター・ヨコオタロウ氏の登壇が決定！



「CEDEC+KYUSHU 2019」の基調講演として、「ニーア」シリーズをはじめ、独特な世界観を持つ作品で知られるゲームディレクター・ヨコオタロウ氏の登壇が決定いたしました！

【プロフィール】

ヨコオタロウ

株式会社ブッコロ代表取締役 兼 ゲームディレクター

1970年生まれ。愛知県出身。神戸芸術工科大学を卒業後、株式会社ナムコ、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントを経て、株式会社キャビアへ入社。デザイナーとして経験を積んだ後、「ドラッグ オン ドラグーン」シリーズや『ニーア ゲシュタルト/レプリカント』のディレクションを担当する。

株式会社キャビアを退社後に株式会社ブッコロを立ち上げ、2017年には『ニーア オートマタ』をリリースした。

その独特な世界観や物語は「ヨコオワールド」と呼ばれており、最近ではスマートフォン向けアプリ『シノアリス』や、漫画『君死ニタマフ事ナカレ』や舞台の原作などでも、幅広く活躍する。

主な作品：「ドラッグ オン ドラグーン」シリーズ、「ニーア」シリーズ、『シノアリス』など。

【モデレーター／松山洋】

【プロフィール】

株式会社サイバーコネクトツー 代表取締役

1970年生まれ。ゲーム制作会社サイバーコネクトツーの代表兼ディレクター。アニメや映画、もちろんゲームも漫画も幅広く、こよなく愛している。非常に“濃く”“熱い”人間である。

主な作品：「NARUTO -ナルト- ナルティメット」シリーズ、「.hack」シリーズなど。



※セッションの詳細は後日ご案内いたします。

受講申込受付中！早期購入割引価格は10/31（木）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申し込みください！

受講受付詳細

<http://cedec-kyushu.jp/2019/entry.html>

チケット名	対象	通常	前売価格	団体割引	早期割引	早期団体割引
受講チケット	一般	5,000円	4,000円	3,500円	3,500円	3,000円
	学生	2,500円	1,500円	なし	1,000円	800円

※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。

※～10月31日（木）の期間で早期購入割引を実施しております。※11月22日（金）23:59までは前売価格となります。

**フロム・ソフトウェアやレベルファイブ、サイバーコネクトツー、ガンバリオンなどによる
CEDEC+KYUSHU 2019でしか聞けないセッション多数！**

CEDEC+KYUSHU 2019で実施されるセッションの一部をご紹介します。
株式会社フロム・ソフトウェアによるユーザビリティとアートの両立に関するセッションや、KLab株式会社によるモバイルオンラインゲームの安定運用に関するセッション、株式会社ポリフォニー・デジタルによるモデリング手法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予定です。

招待セッション

GD(ゲームデザイン)

VA(ビジュアルアーツ)

ユーザビリティとアートの両立 -SEKIRO: SHADOWS DIE TWICEの背景グラフィック制作-

登壇者: 株式会社フロム・ソフトウェア: 中谷 洋貴氏 / 井手 匠氏

公募セッション

VA(ビジュアルアーツ)

ENG(エンジニアリング)

Procedural Hard surface Modeling メカデザインを周波数で分解したモデリング手法の紹介

登壇者: 株式会社ポリフォニー・デジタル: 齋藤 彰氏

PRD(プロダクション)

ENG(エンジニアリング)

大規模モバイルオンラインゲームにおける安定運用のための仕組み

登壇者: KLab株式会社: 作田 政幸氏 / 山田 雅人氏

VA(ビジュアルアーツ)

PRD(プロダクション)

オリジナルアニメ『メカウデ』少人数体制での3DCGを活用した2Dアニメ制作とそのワークフロー

登壇者: TriFスタジオ: 河村 翔太氏

VA(ビジュアルアーツ)

『妖怪ウォッチ4 ぼくらは同じ空を見上げている』～世界に惹き込むビジュアル表現術～

登壇者: 株式会社レベルファイブ: 梁井 信之氏 / 田中 悠路氏

BP(ビジネス&プロデュース)

PRD(プロダクション)

2年で現地スタッフ30名！カナダ・モントリオール現地開発スタジオ設立とその経過

登壇者: 株式会社サイバーコネクトツー: 山之内 幸二氏 / 宮崎 太一郎氏

ENG(エンジニアリング)

広大なフィールド制作における問題点と解決方法

登壇者: 株式会社ガンバリオン: 吉田 遼平氏 / 小田垣 寛樹氏

※セッションのタイトルは変更となる可能性があります。

「CEDEC+KYUSHU 2019」公式Webサイト(<http://cedec-kyushu.jp/2019/>)

■報道関係についてのお問い合わせ先: CEDEC+KYUSHU 2019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)]