

CEDEC+KYUSHU 2019 いよいよ開催間近！

タイムテーブル公開開始！人気キャラクターと写真が撮れる九州限定のバーチャル写真館開催！

■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。

CEDEC+KYUSHU 2019 タイムテーブル公開開始！ CEDEC+KYUSHUでしか聞けないセッション多数！

CEDEC+KYUSHU 2019のタイムテーブルを公式WEBサイトにて公開開始いたしました。
株式会社ポケラボによるシノアリスの世界観を表現するためのデザインに関するセッションや、数々の有名作品のサウンドを手掛ける北田雅也氏によるフォーリー収録の制作事情に関するセッションなど、注目のセッションを一部ご紹介！
そのほか詳細については公式サイト（<http://cedec-kyushu.jp/2019/session.html>）をご覧ください。

GD(ゲームデザイン)

VA(ビジュアルアーツ)

シノアリスの世界観を表現するためのデザインとは - ver.2.0 -

株式会社ポケラボ 栗田 昭氏

本セッションではシノアリスの世界観を表現する上でのUIデザインの拘りポイントを紹介いたします。

- ・シノアリスの世界観＝ヨコオタロウの世界観を構成するデザイン的要素について。
 - ・デザインをしていく行程で何に注力し、何を捨てているのか。
 - ・ダーク×シリアスな要素とおバカな要素、ふり幅の激しい企画に対してどのようなデザインルールを設けているのか。
- 等々開発や運営時のエピソードを交えてお話しします。



ENG(エンジニアリング)

BP(ビジネス&プロデュース)

Google for Games - 次のレベルのゲーム開発

グーグル・クラウド・ジャパン合同会社 吉村 光平氏

Google では、インディーゲームからソーシャルゲーム、AAA タイトルまで、あらゆるゲームをレベルアップできるソリューションをご提供しており、多数のゲーム開発者様にご活用頂いています。

本セッションでは、ゲームビジネスを拡大するための様々な Google for Games ソリューションをご紹介すると共に、ゲームインフラに焦点を当て、ゲーム専用サーバーやマッチメイキングを実現するコンテナ実行環境、水平スケーリング可能なデータベースサービス、NoOps を実現するサーバーレスサービスなどを備えた GCP が昨今ゲーム業界で強い支持を獲得している理由を事例を交えてご紹介いたします。



PRD(プロダクション)

BP(ビジネス&プロデュース)

『カートライダー』プロジェクトマネージャーが語る、 韓国オンラインゲーム運用14年目における人気再急上昇の秘訣

ネクソンコリア キム・ドンヒョン氏

このセッションでは、オンラインレーシングゲーム『カートライダー』が、韓国で2004年に配信開始し、その14年目を記録した2018年に人気再び急上昇した成功体験を基に、長期に渡りゲーム運用をするにあたって、どのように人気を引き上げることができたのかをお話します。

『カートライダー』プロジェクトマネージャー(PM)がどのような業務を担っているか、そしてゲームを成長させるために悩んだことや戦略を策定し、どのような結果をもたらしたのかを考察してみたいと思います。
ゲーム運用について、悩んでいる方々にとってこの講演が少しでも参考になれば幸いです。



SND(サウンド)

フォーリー収録の制作事例

北田 雅也氏 / 北垣 杏里氏

本セッションではゲーム、映画などの映像作品に対し、フォーリー収録を行う現場をご紹介したり、実際に映像に対して音をつけて行く様子をその場で実演し、ご説明させて頂く予定です。
経験者、未経験者問わず分かり易い内容となっておりますので映像作品に対してどのようなアプローチで音をつけて行くのかご興味がある方はお越し下さい。



九州限定！「バーチャル写真館」であのキャラクターと写真撮影！



VR特設コーナーでは、バーチャルキャストによる「バーチャル写真館」を展示予定！VR空間内のキャラクターと無料で写真撮影ができ、体験後にはプリントした写真をお持ち帰りいただけます。
出演キャラクターは、GEMS COMPANYより星菜日向夏、サイバーコネクトツーよりCCチュウ、レベルファイブよりジバニャンとレイトン教授を予定中！ぜひこの機会にご体験ください。



前売価格は11/22（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合計41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	前売り価格	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 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)]

※画像イメージをご使用の際は、「© LEVEL-5 Inc. © CyberConnect2 Co., Ltd. © 2018,2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.」の表記を併記いただきますようお願いいたします。
※誌面等へ掲載される場合は、予め校正原稿をご提出いただきますようお願いいたします。※記載されている会社名および製品名は、各社の登録商標または商標です。