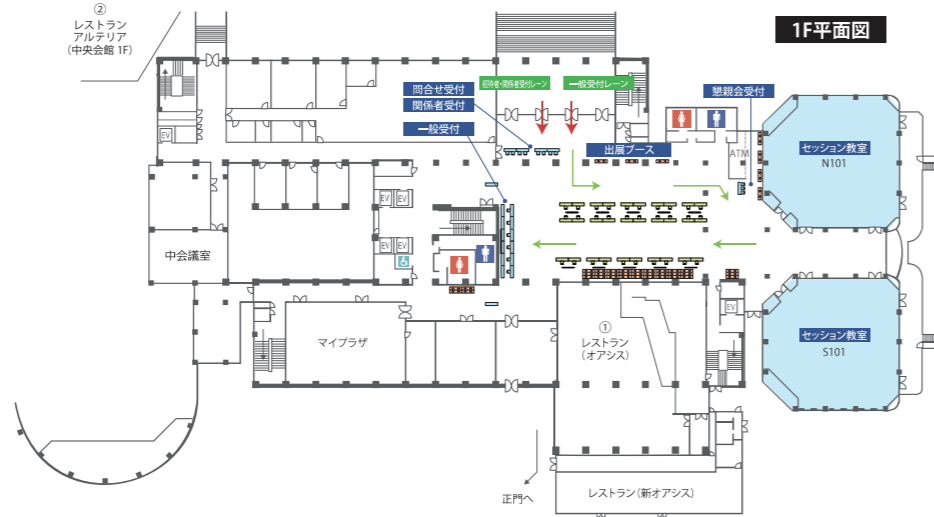


会場マップ

1F

- ①オアシス (1号館 1F)
昼食会場 11:00 ~ 15:00
※15:00~17:00 休憩場所として開放
- ②アルテリア (中央会館 1F)
営業時間 11:00 ~ 14:00



1F平面図

2F



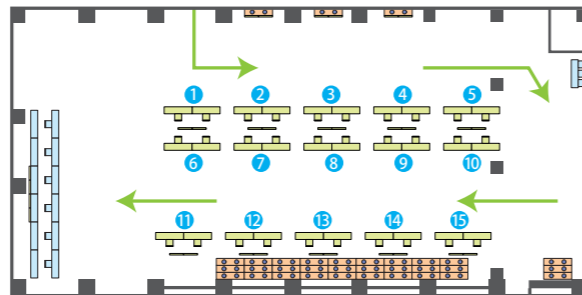
2F平面図

展示ブースについて

展示ブースでは、スポンサー企業による、展示ブース・最新製品・サービスをご紹介しております。また、物販コーナーではクリエイターに役立つ専門書籍や、九州の銘菓を特別販売！是非お立ち寄りください。

- 【展示ブース】**
- ①エピックゲームズジャパン合同会社
 - ②Game Server Services 株式会社
 - ③株式会社CRI・ミドルウェア
 - ④株式会社ワコム
 - ⑤グーグル・クラウド・ジャパン合同会社
 - ⑥日本マイクロソフト株式会社
 - ⑦株式会社東陽テクニカ
 - ⑧株式会社エルザ ジャパン
 - ⑨株式会社アスク
 - ⑩株式会社スパイス
 - ⑪エムエスアイコンピュータージャパン株式会社
 - ⑫株式会社 PALTEK
- 【物販コーナー】**
- ⑬株式会社ボンデジタル (書籍)
 - ⑭株式会社サイバーコネクトツ (書籍)
 - ⑮株式会社山口油屋福太郎 (食品)

オープン：8:30 終了：18:30-19:00
展示場所：1F 総合受付前



XR 体験コーナー

時間：9:30-18:30
場所：2F S205 / S206

最先端の VR (仮想現実) や AR (拡張現実) をお楽しみいただける「XR 体験コーナー」を設置いたします。是非この機会にご体験ください。

- ・ VRChat 対応アバターメイクとデジタルフィギュア (株式会社 Gugenka)
- ・ 一緒に決めポーズ AR (株式会社インフィニットループ)
- ・ 「人の眼レベル」の XR を体験しよう! (株式会社 エルザ ジャパン)
- ・ Tundra Tracker 実物展示 (株式会社 IntoFree)
- ・ VR ゲーム世界最高峰のビジュアルを体験 (MyDearest 株式会社)
- ・ 初音ミク VR テーマパーク「ミクランド」鏡音リン・レン VR ショー体験 (株式会社バーチャルキャスト)
- ・ VIVE Focus 3 体験 (HTC NIPPON 株式会社)



©Gugenka ©InfiniteLoop Co.,Ltd ©ELSA Japan Inc. ©Varjo ©MyDearest, Inc. ©VirtualCast, Inc. ©CFM ©HTC Corporation



CEDEC+ KYUSHU 2022

Computer
Entertainment
Developers
Conference

2022.11.12 SAT
九州産業大学 1号館
⊕ 全セッションのタイムシフト配信

- 主催：CEDEC+KYUSHU 2022 実行委員会
レベルファイブ/サイバーコネクトツ/ガンバリオン
九州産業大学 芸術学部/CESA CEDEC運営委員会
- 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
セッションワーキンググループ：
レベルファイブ/サイバーコネクトツ/ガンバリオン
KLab/ポリフォニー/デジタル/フロム/ソフトウェア
- 特別協力：ロリポップ!マネージドクラウド/株式会社アウリン



OFFICIAL SPONSORS



UNREAL ENGINE



Game Server Services



CEDEC+KYUSHU 2022

Computer Entertainment Developers Conference



九州産業大学1号館

⊕ 全セッションのタイムシフト配信

タイムテーブル 2022.11.12 SAT

ENG: エンジニアリング VA: ビジュアルアーツ GD: ゲームデザイン BP: ビジネス&プロデュース SND: サウンド PRD: プロダクション AC: アカデミック・基盤技術

	9:45	11:05	13:05	14:25	15:45	17:05	18:25	19:25
S201	基調講演 Cygames 流! 最高のコンテンツを作る極意 Cygames / 渡邊 耕一 サイバーコネクトツー / 松山 洋	ENG PRD 招待 ゼノブレイド3でのCIツールを使った自動化の取り組み モノリスソフト / 柴原 考志、鈴木 成門	GD PRD 招待 超長期インディーゲーム開発事例: RPGタイム!~ライトの伝説~が出来るまで デスクワークス / 藤井 トム	GD VA 招待 The Making Of『Ghostwire: Tokyo』!? ~開発ぶっちゃけ裏話、「僕らはこうして苦労した…」~ Tango Gameworks / 木村 憲司、中山 裕士、木村 雅人、陣田 拓哉、藤井 淳也、樋口 圭介	GD PRD 招待 『SCARLET NEXUS』新規オリジナルタイトル創出への道 バンダイナムコスタジオ / 穴吹 健児、トーセ / 江見 勝也	VA 招待 狭間の地へようこそ!『ELDEN RING』におけるオープンフィールドおもてなし術 フロム・ソフトウェア / 宮内 淳、森田 鉄平	特別招待 プレイバック!『エヴァンゲリオン新劇場版』シリーズを主とした、アニメの機能的デジタル表現 スタジオカラー、プロジェクトスタジオQ / 小林 浩康	
S207		VA ENG 公募 内製ツール大解剖2~ Mayaの新規内製アーティストツールを紹介 ガンバリオン / 林 茂、小田 一生、雷塚 静	ENG VA 招待 ゼノブレイド3のキャラクター表現とアップサンプリング モノリスソフト / 館野 圭	VA スポンサー Cygames & Wacom イラストレーションをブーストするデバイスとクリエイターとの邂逅 ワコム / 轟木 保弘、Cygames / 山邊 純、宮裏 宗佑	VA ENG 公募 Unreal Engineを用いた印象的なセルシェーディング表現手法についての最新事例 サイバーコネクトツー / 芦塚 慧祐	ENG 公募 モバイルオンラインゲームでの大規模模倣戦とチート対策 ~自社製リアルタイム通信システム『WSNet2』の事例~ KLab / 牧内 大輔		
N101		ENG BP スポンサー サーバーを開発・運用せずにオンライン機能開発。GS2の最新事例 Game Server Services / 丹羽 一智	PRD VA スポンサー ゲーム業界を目指す学生必見! Cygames 流 最高のコンテンツを生み出すデザイナーへ成長する方法~実際の作品も Before/After でお見せします~ Cygames / 中村 ふじ子	ENG VA スポンサー 猫でも分かるUE5.0, 5.1におけるアニメーションの新機能について エピックゲームズジャパン合同会社 / 岡田 和也	VA ENG スポンサー プレミアムなVR体験を提供するDell Precision デル・テクノロジーズ / 松本 匡史	ENG PRD スポンサー NVIDIA Omniverseでクリエイターの働き方が変わる! 日本 HP / 島崎 さくら、NVIDIA / 田中 秀明、コロッセラス / 澤田 友明		
S101		ENG SND スポンサー えっ?! こんな機能知らなかったばい! UE5とUnityで使えるCRIWARE SDKの良機能紹介 CRI・ミドルウェア / 柴田 修作	PRD ENG スポンサー Microsoft 技術で始めよう! オンラインゲーム開発のためのバックエンドサービスや開発効率化のためのクラウド活用術 日本マイクロソフト / 下田 純也、増淵 大輔	ENG スポンサー なぜ Google Cloud か? WFS のヒットタイトルを支えた秘訣 グループ・クラウド・ジャパン合同会社 / 細谷 鎌平、WFS / 有馬 裕一朗	PRD ENG スポンサー 必見!! ゲーム開発を成功に導くデジタルアセット管理 東陽テクニカ / 岩崎 健太郎	ENG スポンサー ゲームセキュリティ白書2022 ~チート対策の最新線~ ポールトゥウィン / 森島 健斗		
N202	中継	AC ENG 公募 独自ゲームエンジンを利用した、グラフィックエンジニアの育成 サイバーエージェント / 清原 隆行	SND PRD 公募 本格的にリモート収録をやってみた~リアル収録立ち合いとの違い~ ガンバリオン / 廣瀬 祐一	ENG GD 公募 意味が分からないからこそ、リアル~『架空言語』音声合成による、没入感の高いボイス付きコンテンツの実現~ スクウェア・エニックス / 森 友亮	ENG AC 公募 表も裏もすべて見せます! KLab 謹製大規模オンラインゲームのリアルタイムチャットマイクロサービス KLab / 山田 雅人、勝見 祐己、山内 敏彰、吉富 愛梨沙	GD 公募 カットシーンやテキストに頼らないストーリーテリングについて サイバーコネクトツー / ヨアン ゲリト	中継	
N204	中継	PRD 公募 初自社パブ『戦場のフーガ』におけるローカライズ事例 サイバーコネクトツー / 福田 憲克	BP PRD 公募 いま『インディーゲームの街・福岡』を強く押し出すべき7つの理由 キューマックス / 吉武 直志、インディゲームスジャパン / 大久保 翔悟	ENG GD 公募 自然言語処理技術による新世代コマンド入力式アドベンチャーゲームの制作手法 スクウェア・エニックス / 森 友亮	ENG 公募 小規模チームで実現する作業効率の改善に向けたゲームエディタとアセット管理システムについて ガンバリオン / 森下 宏樹、濱浦 誠悟、小田垣 寛樹	ENG VA 公募 『グランツーリスモ7』における天球レンダリング ポリフォニー・デジタル / 鈴木 健太郎、安富 健一郎	中継	
								終了

*主催者および講演者の許可のない録音、録画等の行為は一切禁止とさせていただきます。*掲載内容は現在の情報です。講演時間、会場等は変更になる場合がございます。最新の情報は CEDEC+KYUSHU 2022 公式 WEB サイト (<http://cedec-kyushu.jp/2022/>) をご覧ください。*収容人数以上の受講希望がある場合は、後日のアーカイブ配信をご案内させていただく可能性がございます。お早めに教室までお越しください。