

CEDEC+KYUSHU 2020 ONLINE 受講申し込み受付中！

【続報】開催直前！全セッション情報公開！！

■開催日時：2021年1月30日（土）～31日（日） オンライン上にて無料開催

2021年1月30日（土）～31日（日）に、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 2020 ONLINE」（主催：CEDEC+KYUSHU 2020 ONLINE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。

全セッション情報を公開しました！

セガや福岡eスポーツ協会、サイバーコネクトツー、ガンバリオン、レベルファイブなどによる

CEDEC+KYUSHUでしか聞けないセッション多数！

さらに、スクウェア・エニックス 北瀬氏と浜口氏による基調講演も実施！

CEDEC+KYUSHU 2020 ONLINEで実施される全セッション情報をWEBサイトにて公開いたしました。

詳しくはこちら（<http://www.cedec-kyushu.jp/2020/session.html>）をご覧ください。

■お申し込みはこちら！ <https://peatix.com/event/1750894/view>

招待セッション

VA(ビジュアルアーツ)

「龍が如く7」背景事例紹介～よりリアリティのある街を目指して～

登壇者：株式会社セガ 鳩山路彦氏

講演内容：

「龍が如く7」の背景制作事例紹介となります。

龍が如くの街は、実際にゲームマップとして構築されるまでにどのような工程を踏んで作られていくのか？龍が如く7でモチーフとなった横浜の街を例に、現地での取材やラフモデル構成の方法、実機データ作成における仕様や効率化への取り組みなど、街の制作に関わる数々の事例をドラゴンエンジンの制作フローに沿った形で紹介します。短い製作期間という制限の中で、どのようにクオリティとスピードを維持してきたか、シリーズを通して蓄積してきたノウハウなどをお伝えできればと思います。



招待セッション

BP(ビジネス & プロデュース)

AC(アカデミック)

ゲームがスポーツになって見えてくるもの

登壇者：福岡eスポーツ協会 中島 賢一氏

講演内容：

eスポーツという言葉が世の中に認知されるようになってきました。

競技シーンで語られ、プロ選手が興行を盛り上げ、これに関連するビジネスも拡大するなど

世界的にみても注目されています。しかし、eスポーツはそれだけでしょうか？

ゲームがスポーツと呼ばれるようになった本質的価値はそこだけではありません。

本セッションではeスポーツが持つポテンシャルを『地域の活性化』に活用するというこれまでにない切り口で事例をベースに紹介します。



株式会社スクウェア・エニックス 北瀬氏と浜口氏による基調講演も決定！

FINAL FANTASY VII REMAKE 解体真書

登壇者：株式会社スクウェア・エニックス 北瀬 佳範氏／浜口 直樹氏
モデレーター：株式会社レベルファイブ 日野 晃博

講演内容：

『FINAL FANTASY VII REMAKE』の制作を決断した理由や、

リメイクするにあたって重要視した点などの、

開発秘話をトークを交えお伝えします。

また、プロジェクトの進め方や開発での問題点、解決方法など、開発で得られた知見なども紹介いたします。



受講申し込み（無料）受付中！

Peatixでの受講申し込み（無料）を受付中です。
申し込み方法の詳細は、下記をご確認ください。

受講申し込みページ
(Peatix)

<https://peatix.com/event/1750894/view>

※事前にPeatixのアカウントの作成が必要です。アカウントをお持ちでない方は、まずはアカウントの作成をお願いします。



CEDEC+KYUSHU 2020 ONLINE 公式Webサイト (<http://cedec-kyushu.jp/2020/>)

■CEDEC+KYUSHU 2020 ONLINE事務局

– 報道関係についてのお問い合わせ先 e-mail : press@cedec-kyushu.jp

– 講演関係についてのお問い合わせ先 e-mail : session@cedec-kyushu.jp