



株式会社アグニ・フレア
〒223-0053
神奈川県横浜市港北区新横浜2-17-19
HF 新横浜ビル6F
電話：045-628-9098

2016年12月10日開始 【第6回ゲームエフェクトコンテスト】審査員のご紹介

新緑の候、時下ますますご清祥の段、お慶び申し上げます。
さて、この度2016年12月10日から開催の
第6回目となるゲームエフェクトコンテストですが、
【BISHAMON】【UNITY】【UNREAL ENGINE4】と
3つのツールが混在した作品の募集となり、
応募作品のクオリティーに注目が集まる事と思います。
そんな、応募作品に対して、審査する方々のご紹介です。



主催:マッチロック株式会社 / 共催:株式会社アグニ・フレア
協力:ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社 / 協力:エピック・ゲームズ・ジャパン

■審査員紹介■

主催企業【マッチロック株式会社】



プログラマーとして、ゲーム開発経験 25年 「ドラゴンクエスト 10」
「ファイナルファンタジー13」「Front Mission Online」「Front Mission 4」
「ぼくドラえもん」「頭文字D(PS版)」「シュビビンマン2」(全26タイトル)



取締役【後藤 誠】

共催企業【株式会社アグニ・フレア】



【株式会社セガ】や【株式会社白組】等、いくつかの企業で、
フリーランスのエフェクトアーティストとして活動。
2010年、エフェクトアーティストの為のアグニ・フレアを起業。

ゲーム開発経験 17年 主な参加プロジェクトは「桜花大戦シリーズ」
「三国志大戦シリーズ」「THE HOUSE OF THE DEAD 4」「BIO HAZARD 6」
CEDEC2012、2015で登壇・ゲームエフェクトデザインレシピ(書籍)
エフェクトアーティストが幸せになれる環境を実現していきます。



代表取締役【稲葉 剛士】

【株式会社アグニ・フレア】



コンシューマー中心に、ゲームエフェクトアーティストとして14年
【株式会社 セガ】や【株式会社ゲームリパブリック】
【TangoGameWorks】を経てアグニ・フレアに入社。
「サクラ大戦シリーズ」「Shinobiシリーズ」等のエフェクト制作
「フォックスソウル」と「サイコブレイク」の開発ではエフェクトリードを経験。
ゲームエフェクトデザインレシピ(書籍)



クリエイティブ本部 部長【篠原 亜留吾】

【株式会社アグニ・フレア】



エフェクトアーティストとして11年目 コンシューマー・携帯機
アーケード・遊技機・映像・スマートフォン・VRの開発に参加
2013年よりアグニ・フレアに入社。主な参加プロジェクトは
【ポッ拳】【Fate/Grand Order】【GUNDAM BREAKERシリーズ】
【アルドノア・ゼロ】【アクエリオン・ロゴス】CEDEC2011、2012、2015で登壇
ゲームエフェクトデザインレシピ(書籍)



クリエイティブ本部 エフェクトセクション 課長【下澤 章吾】

協力企業【ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社】



フリーランスとしてWEB制作・広告制作のキャリアを経て
2013年からRépublique開発チーム(Camouflaj, LLC.)に参加
ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社に入社後はエバンジェリストとして
活動している。
著書(共著)に『UnityゲームUI実践ガイド開発者が知っておきたいGUI構築の新スタンダード』



エバンジェリスト【池和田 有輔】

協力企業【エピック・ゲームズ・ジャパン】



アメリカ生まれ。映画制作大学を卒業してから日本に来て19年。
テレビのCG制作の仕事などを経て、ゲーム業界に入りました。
現在ゲーム業界の経験が約11年になります。
前職でスクウェア・エニックスやナムコでアンリアル・エンジン採用タイトルでの
豊富な経験をきっかけに、2012年夏にエピック・ゲームズ・ジャパンに入社。
Unreal Engineのテクニカル・アート、パイプライン、レベルデザインやスクリプティング、
アセット作成などが専門で、UE4のサポートや講演をえています。



テクニカルアーティスト【ロブ・グレイ】

【特別審査員】

エフェクトアーティスト。
家庭用ゲームのエフェクトを作ってます。
エフェクト界隈、ひいてはゲーム業界全体を盛り上げるために日々
あれこれと活動中。
過去に「BISHAMONゲームエフェクトデザイン入門」を共同で執筆。
ブログでBISHAMONやUE4を解説しています。



第二回・第三回エフェクトコンテスト優秀賞受賞者【MOKO】

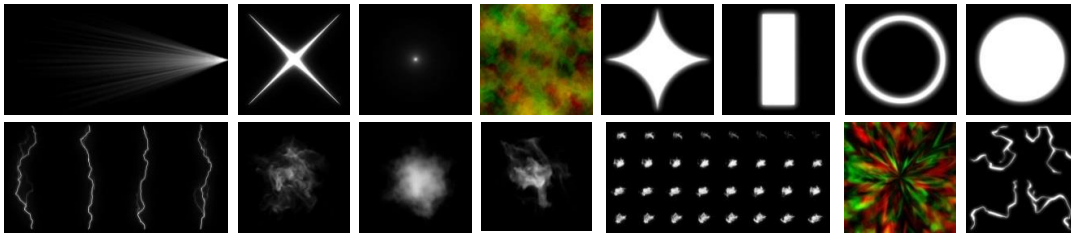
以上7名と言う、豪華審査員が評価を行い、授賞式当日にコメントを頂ける、夢のコラボレーションが実現いたしました。

審査員全てが、リアルタイムエフェクトに精通しているメンバーになり、様々な視点からエフェクトを評価される事になるでしょう。

応募作品並びに審査員のコメントにも、ご注目いただければと思います。

■賞金総額は90万円、と前回と比べても、増額されています。
更に【ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社】様と【エピック・ゲームズ・ジャパン】より、受賞商品の提供も予定されていますので、期待してご参加下さい。

■コンテストの応募内容、テクニカル部門では、従来に加え、新たにテクスチャーが追加されますので、工夫を凝らした使用方法で、審査員の予想を超えた作品を期待しています。



■フリー部門では、アグニ・フレア社のキャラクター【フレアちゃん】を使用した作品の応募も可能となっています。今回は、アクションデータが2種類提供されますので、どちらか好きな方を選択して、作品の制作を行っていただければと思います。



【アクションA】

【アクションB】

flare-chan@2013AGNI-FLARE Co., LTD.

募集期間は2016年12月10日～2017年2月25日迄となります。

結果発表は2017年3月25日

詳細は公式HPにて。

<http://www.gameeffectcontest.com/>