



**GAME FACTORY'S FRIENDSHIP
Credentials**

2025/01/07

世界が目指す、場所になる。

世界を目指すのではない。

世界中のゲームクリエイターが、それを楽しむユーザーが、憧れ、期待を膨らませる場所になるために。

デジタル技術、また、エンターテインメントの最前線として、日々進化するゲーム業界。

そんなゲームのみならず、エンターテインメント業界をにぎわすヒットコンテンツが、実はこの九州・福岡から多く生まれていることをご存知ですか？

「福岡をゲームのハリウッドに」を合言葉に福岡のゲーム開発企業 3 社のつながりから始まった GFF (= GAME FACTORY'S FRIENDSHIP) は、この20年で福岡のゲーム業界を大きくレベルアップさせ、日本のみならず世界中を相手に戦うまでに成長しました。

しかし、GFFの挑戦はまだまだ終わりません。

各組織が持つ強みをそれぞれを共有し、力をあわせれば、新しいものづくりにつながる。

オンラインゲームやスマートフォンコンテンツ、ゲームを通してユーザー同士のつながりやコミュニケーションなど、ゲームの楽しみ方も変化を続けています。

そんな様々な「つながり」をこれからも大切に、福岡を世界に誇るゲーム都市、エンターテインメント都市へ。

GATE FOR FUTURE

GFFはこれからも未来へ扉を、開き続けます。



◆ G F F (= GAME FACTORY'S FRIENDSHIP)

「福岡をゲーム産業の世界的拠点にすること」を目的に発足。福岡を出発点として国内はじめ、海外へと活躍の場を広げているゲームソフト制作関連会社（2024年12月現在11社）が加盟し、様々な協同事業を行っている。ゲームファンの拡大を目的としたイベントをはじめ、人材育成セミナーなど様々な事業を実施。

正会員



学校会員

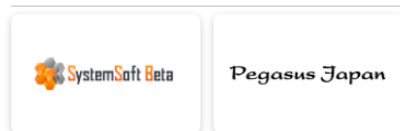


GFF加盟企業は、ゲームメーカーだけではなく、ゲームソフト開発会社からCG・音楽の専門会社、バグ（不具合）調査をするデバッグ会社など、ゲーム制作に関わる幅広い企業が参画しています。

【賛助会員】

株式会社ボーンデジタル
ダイキン工業株式会社/
株式会社アクアスター
株式会社アスク
TriFスタジオ
株式会社モリサワ
株式会社エルザ ジャパン
TSUKUMO
エムエスアイコンコンピュータージャパン株式会社
菱洋エレクトロ株式会社
ファーウェイ・ジャパン

準会員



◆福岡ゲーム産業振興機構

GFFは福岡市、九州大学と連携して、日本ゲーム業界史上初の「産・学・官」の連携機構
企業や学校、行政が互いの垣根を超え協力し合いながら、様々な活動を行う



ゲーム業界史上初!!
「産・学・官」三位一体の
組織として活動を展開中

GFF

福岡をゲーム産業の世界的拠点にすることを目的に発足。
福岡を出発点として国内はじめ、海外へと活躍の場を広げて
いるゲーム制作関連会社(2016年7月現在12社)が加盟し、
様々な協同事業を行っています。



福岡市

福岡市は福岡ゲーム産業振興機構の事務局
を務め、産学官協力のもと人材育成・確保や
国内外への情報発信・広報活動などに取り組
んでいます。



九州大学
KYUSHU UNIVERSITY

九州大学は、主にゲーム産業が必要とする技術
分野の先進的な研究開発や、その技術分野の
人材の育成・輩出、産学官連携の国際展開など
に取り組んでいます。

1 人材育成事業

福岡から優れたゲームを生み出し続けるため、
優秀なクリエイターやプロデューサーなどの
人材を育成・確保する事業。

・インターンシップ/ゲームコンテスト

2 市場開拓事業

国内外を問わず、優れた技術を持つ企業や
資金力がある企業など、様々な企業との交流を進め
市場の開拓を図る事業。

・海外との交流/ゲーム関連企業誘致

3 広報事業

ゲーム制作の拠点としての「九州・福岡」を
日本全国および世界にアピールし、
さらなる企業や人材の集積を図るための事業

・ゲームファンin福岡/HP等による情報発信

>2003

(2003)
レベルファイブ、サイバーコネクト、ガンバリオンが3社共同で「**GAME FACTORY FUKUOKA**」開催



>2004 >2005

(2004)
九州・福岡のゲーム制作会社7社により、**GFF (GAME FACTORY'S FRIENDSHIP)**設立

(2005)
GFFと九州大学が連携協定を締結



>2006

(2006)
・ **福岡コンテンツ産業拠点推進会議**に入会

※ 現：福岡県Ruby・コンテンツビジネス振興会議

・ GFF/九州大学/福岡市の三者で「**福岡ゲーム産業振興機構**」設立



>2007

...

>2014 >2015

...

>2022 >2023

>2024

- (2007)
- ・ 「**GAME FOR FUTURE 2007**」開催
 - ・ 「**ゲーム企画塾**」開催 (主催/九経局)
 - ・ 「**福岡ゲーム産業就職フェアin東京**」開催 (主催/福岡県)
 - ・ 「**福岡ゲームコンテスト**」開催 (以降、2014年までに第7回実施)



- (2014)
- 「**GAME FAN in FUKUOKA 2014**」開催
10日間で約**32,000人**が来場



- (2015)
- 「**福岡ゲームコンテスト**」を改称
「**GFF AWARD 2015**」開催



- (2022)
- 「**GFF AWARD 2022**」開催
過去最高の応募作品数**1883点**を記録

- (2023)
- 「**GFF AWARD 2023**」開催
初のオンライン生配信実施



- (2024)
- ・ **新会員枠「学校会員」「準会員」**設立
ゲーム系教育機関**9校**がGFFに加入

- ・ 九州・福岡のクリエイター育成を目的とした「**GFF産学連携プロジェクト**」スタート

【主な取り組み① イベント/実例】

- 名称 **GFF2014**
- 主催 福岡ゲーム産業振興機構
(GFF・九州大学・福岡市)
- 後援 九州経済産業局、福岡県、
福岡県Ruby・コンテンツ振興会議
- 協賛 麻生情報ビジネス専門学校
- 開催日時 2014年3月21日(金・祝)～3月30日(日)
- 開催場所 キャナルシティ博多・グランドハイアット福岡
- 入場料 無料(一部事前応募制)

総来場者数：のべ32,000人(10日間計)
 ステージイベント来場者/10,000人
 スタンプラリー参加者/22,000人



イベントの様子は、週刊ファミ通
(エンターブレイン社発行)ほか、
多くのメディアにて紹介されました!

GAME FACTORY'S FRIENDSHIP Credentials

EVENT 多彩なステージイベント!

3/21 (金・祝)	オープニングセレモニー	サンパザステージ	16:30-18:00
3/29 (土)	ゲームミュージックフェス	妖怪ウォッチ	12:00-17:00
3/30 (日)	GFF2014 スペシャルステージ	妖怪ウォッチ	16:30-18:00

CONTENTS その他にも、ゲームに関するコンテンツが盛りだくさん!

- 各賞ゲームメーカーによる最新ゲーム試遊
- ゲームキャラクターコスプレバトル
- ゲーム開発者資料展示
- 福岡ゲームコンテストノミネット作品展示

STAMP RALLY 「妖怪ウォッチ」スタンプラリー
 キャナルシティ内に隠れた妖怪たちを捜し出そう!
 全ての妖怪スタンプを集めた方
 ※抽選で毎日100名様に抽当!
 抽当者
 オリジナルスタッカーをプレゼント!
 「ダイヤマン」メダルをプレゼント!!

SPECIAL TALK ゲームクリエイターズセッション
 ※事前予約制です。詳しくはHPをご覧ください。
 3/29 (土) 18:00-20:00
 吉田直樹氏 馬場功淳氏
 株式会社スクウェア・エニックス FINAL FANTASY XIV 新生ニールズア
 プロデューサー兼ディレクター 「イブ」の 異次元のクリエイター

【主な取り組み① イベント/実例】



【主な取り組み② インターンシップ/実例】

■名称 **第31回FUKUOKA ゲームインターンシップ**

■日時 2024年8月上旬～8月下旬

■主催 福岡ゲーム産業振興機構
(GFF・九州大学・福岡市)

■参加協力 株式会社サイバーコネクトツー
株式会社システムソフト・ベータ
株式会社フロム・ソフトウェア
株式会社レベルファイブ
株式会社ポリフォニーデジタル
※福岡のゲーム企業5社

■応募数 99名

■実施数 15名 (選考アリ)

本事業を経て福岡のゲーム企業へ55名が就職！

夢のまままで
終わるもんか。

この年で
ゲームクリエイター
55名
誕生!

**31st FUKUOKA
ゲームインターンシップ**

福岡のゲーム制作関連企業で学ぶ、ゲームインターンシップ

応募締切 2024.5.24(水)必着	実施期間 2024.8月上旬・下旬	福岡から就職希望 行先がバラバラ 希望企業もバラバラ	九州・福岡で! インターンシップから ゲームクリエイターに!
------------------------	----------------------	----------------------------------	--------------------------------------

【応募対象】ゲームクリエイターを本気で目指している年齢18歳以上の方

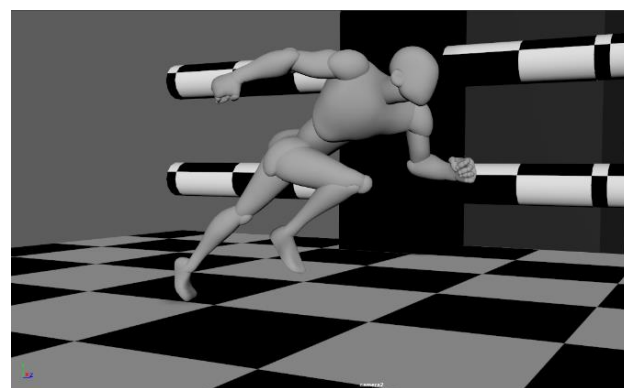
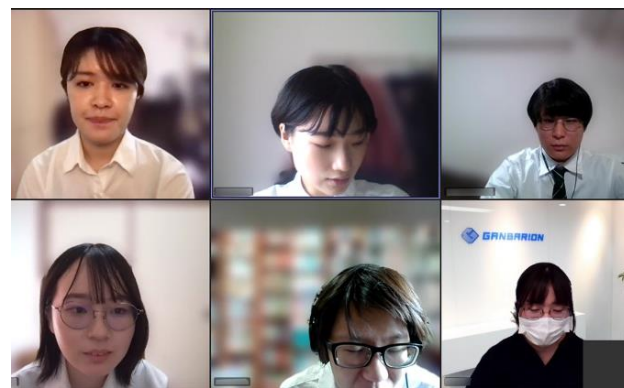
採用で見られているゲームタイトル

応募QRコード

応募フォーム

詳しくはウェブで!

【主な取り組み② インターンシップ/実例】



アライメントについて

■アライメントに気を付ける理由

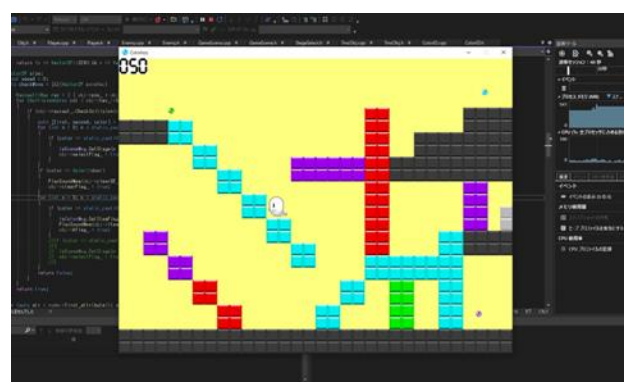
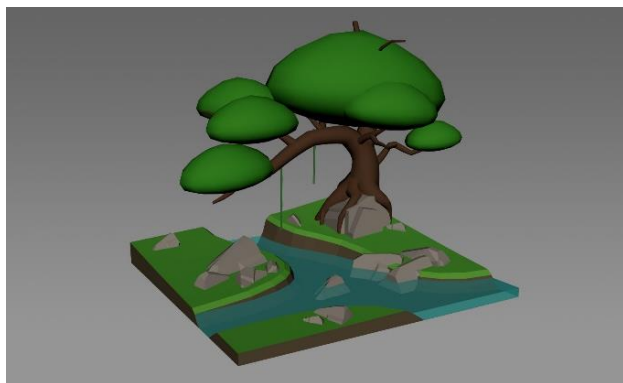
■CPUの性質
32bitCPUでは、32bitごとしかメモリのデータにアクセスできない
言い換えると...
左図で言うと32bit(4byte)毎に並んでいる
1行ずつしかアクセスできない

アドレス	Byte	Byte	Byte	Byte
0x00000000				
0x00000004	32a			
0x00000008			32b	
0x0000000C				
0xFFFFFFFF				

■変数を読み取るためのアクセス回数
変数aはサイズが4、アドレスが4
→1回のアクセスで読み取れる

変数bはサイズが4、アドレスが10
→2回のアクセスで読み取れる

■問題点
・変数へのアクセスに時間がかかる
・マシンによってはハングとして処理される



【主な取り組み③ ゲームコンテスト/実例】

■名称 **第17回福岡ゲームコンテスト「GFF AWARD 2024」**

■日時 2024年3月23日（土）13:00～

■主催 福岡ゲーム産業振興機構（GFF、九州大学、福岡市）

■後援 九州経済産業局、福岡県、
福岡県Rubyコンテンツビジネス振興会議

■観覧 無料（Youtubeにて生配信）

■応募数
ゲームソフト部門/317作品
ゲーム・グラフィックアート部門/575作品
ゲーム企画部門/356作品

総数 1,254作品

7年連続 1,000件以上の応募！

見せてくれ、
誰にも負けない
君の可能性。

多くの受賞者が
ゲーム業界に就職！

過去累計応募作品数
1万作品以上！

第17回 福岡ゲームコンテスト
GFF AWARD 2024

応募締切	ゲームグラフィックアート部門/ゲームグラフィックアート部門/ゲーム企画部門 2023年11月17日(金)必着	ゲームソフト部門 2024年1月5日(金)必着
対象	学生および一般アマチュアの方	
募集部門	① ゲームソフト部門 / オリジナルゲームのみ ② ゲームグラフィック・アート部門 / 既存のゲームソフトの受賞作品をデザインしたもの ③ AIゲームグラフィック・アート部門 / 既存のゲームソフトの受賞作品をAI/AI-AIを使用して生成したもの ④ ゲーム企画部門 / オリジナルゲームを企画したもの	

◆大賞<1作品>◆
副賞**30万円**
※ゲームソフト部門のみ該当

◆優秀賞<複数作品>◆
副賞**5万円**

主催 | 福岡ゲーム産業振興機構 (GFF、九州大学、福岡市) | 後援 | 九州経済産業局、福岡県、福岡市 Ruby コンテンツビジネス振興会議
お問い合わせ先 | 福岡ゲームコンテスト事務局 福岡県庁 5F 501号室 | TEL:092-715-0708 | 福岡県Rubyコンテンツビジネス振興会議
※詳細はGFF AWARD 2024の募集要項をご覧ください。 | URL: <http://www.gff-award.com/>

【主な取り組み③ ゲームコンテスト/実例】



【その他の取り組み CEDEC+KYUSHU】

- 名称 **CEDEC+KYUSHU 2024**
- 日時 2024年11月23日 (土)
- 主催 CEDEC+KYUSHU 2024 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 (略称・CESA)
- 後援 福岡市
- 開催形式 リアル開催 + 後日オンライン配信

リアル開催 来場者数：約1,310名

総参加者数：約3,800名

2015年から連続開催！



The poster for CEDEC+KYUSHU 2024 features a large, colorful, isometric graphic of a building or structure. The text on the poster includes the event name, date, time, and location. It also lists sponsors and provides QR codes for registration.

CEDEC+ KYUSHU 2024 Computer Entertainment Developers Conference

2024.11.23 [Sat.]
9:30~18:00 (8:30受付開始)
九州産業大学1号館
⊕ オンライン(タイムシフト配信)
セッションワーキンググループ:
■ 公開セッション
株式会社ボリフォニーデジタル / 株式会社ガンパリオン
株式会社サイバーネットワーク / グランディング株式会社
株式会社レベルファイブ / プラチナゲームズ株式会社
■ アニメ業界コラボ講演
株式会社トリガー / 株式会社コミックス・ウェーブ・フィルム
株式会社グラフィニカ / 株式会社A-1 Pictures

主催: CEDEC+KYUSHU 2024実行委員会
株式会社レベルファイブ / 株式会社サイバーネットワーク /
株式会社ガンパリオン / 九州産業大学(芸術学部・理工学部) /
九州産業大学 大学院 情報科学研究科 / CESA CEDEC運営実行委員会
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 (略称・CESA)
後援: 福岡市

特別協力: ULS SPORTS, AURYN, Figa, etc.

OFFICIAL SPONSORS

Cygames, UNREAL ENGINE, LEVELS, AZET STROKE, CRIWARE, Diarkis, Akamai, Alibaba Cloud, 東陽テクニカ, No.9, SCSK, SHEER, TOKAI CO-OPERATIVE, classmethod, hp, hovok, BAKENI HAMPO, PTW, RYOYO, wacom, .Too, 愛しとーと, msi, DAIKIN, foriio, halo indie, UCHIDA, BENEX, 新ミナミ商事, ABOVE ONE, Sanix Technology, TIDB, support etc, WCAPIBRO, Google Cloud, DynaFont, TSUKUMO, まんがたり, JTB, モリサワ, aws

インディーゲームコーナー
UNREAL ENGINE, support etc, BeXide, AURYN, ELSA, ASK

【その他の取り組み CEDEC+KYUSHU】

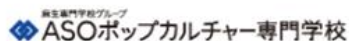
GAME FACTORY'S FRIENDSHIP Credentials



◆GFF産学連携事業

2024年度より、新たにGFF内に「学校会員」を設立。

産業が優秀な人材の育成を支援を行い、ゲームクリエイターの人材育成及び福岡市内のゲームクリエイター人口増加に取り組む。



◆GFF 1UP セミナー

GFF企業のゲームクリエイターが講師となり、GFF加盟学校の1年生を対象にセミナーを3段階で実施する施策。

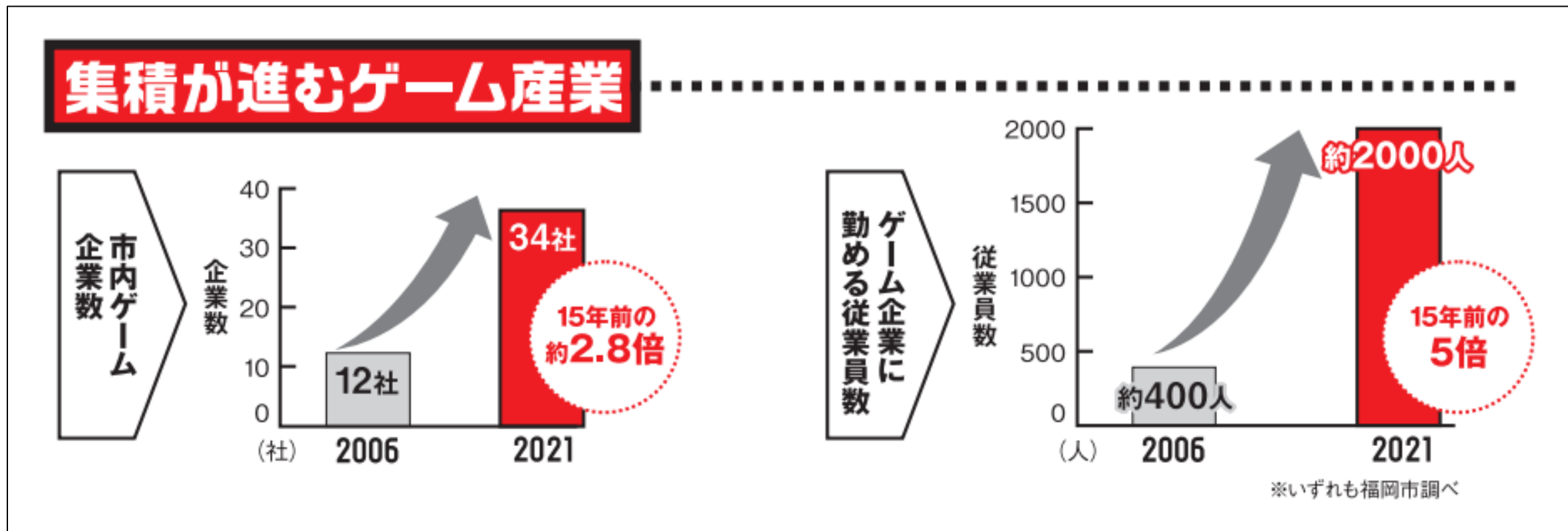
入学したばかりの学生たちに対し、ゲーム作りの現場で自分が活躍するイメージを持ってもらい、本気でクリエイターを目指すキッカケとしてもらう



【第一回】基礎編：ゲーム業界に入るためにというテーマのもと、GFF企業で活躍する若手スタッフが対談。

【第二回】ポートフォリオ編：実際にGFF企業で採用された方の就職作品を公開し、解説。

【第三回】面接編：就職活動の際、ゲーム会社から面接で聴かれること、評価のポイントを解説。



市内のゲームクリエイターの数を**7,000名**まで増やすことを目標に
ゲーム会社と教育機関で力を合わせ、盛り上げていきます。