

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カンファレンス  
**CEDEC 2013**

好評！会場で繰り上げられるコンペティション企画  
CEDEC CHALLENGE

本年は、人気の「ペラコン」「サウンド大喜利」に加えて、デジタルスカルプトの  
スピードチャレンジ紹介と、ネットワークセキュリティコンテストも実施



CEDEC 2013

会期 2013年8月21日(水)~23日(金) 会場 神奈川県 横浜

テーマ:「BE BOLD! (ビ・ボールド)」

CEDEC 2013 では、本年も会期当日会場で繰り上げるコンペティション企画「CEDEC CHALLENGE」(URL <http://cedec.cesa.or.jp/2013/event/challenge/>)を実施します。

昨年は、「エンジニアリング」、「ゲームデザイン」、「サウンド」の3分野の企画を実施し、好評をいただきました。本年は、エンジニアリング分野では、昨年までの「超早碁九路盤 AI 対決」に代わって、参加者が開発した AI プログラム同士が戦う「ゲーム AI プログラミングコンテスト2013 in CEDEC」を実施します。

さらに、新たに「ビジュアル・アーツ」「オンライン・ネットワーク」の2つの分野の新企画を用意しました。ビジュアル・アーツ分野では、デジタルスカルプトのスピードチャレンジを紹介する「スカルプト・マイスター！」を実施します。オンライン・ネットワーク分野では、NPO 法人日本ネットワークセキュリティ協会(JNSA)が開催する日本最大のセキュリティコンテスト「SECCON 2013」の最初の地方大会「SECCON 2013 横浜大会」を、CEDEC 会場のホワイエにて「CEDEC CHALLENGE」として共催します。

「CEDEC CHALLENGE」は、エキスポパスを含むすべての受講パスで受講可能です。「CEDEC CHALLENGE」各セッションの概要は、次の通りです。

ゲーム AI プログラミングコンテスト2013 in CEDEC (エンジニアリング分野・公募)

詳細情報 <http://cedec.cesa.or.jp/2013/event/challenge/ai.html>

大好評を博したゲーム AI のプログラミングコンテスト「JavaChallenge 2012」のゲームをベースに、学生だけでなく社会人の方も対象としたゲーム AI のプログラミングコンテストです。事前の公募、予選を勝ち抜いた参加者が、自ら開発した AI プログラムでの戦いにより、AI プログラミングの腕を競います。あわせて、コンテストを通して学生やゲームエンジニア同士の交流促進も図ります。

スカルプト・マイスター！ (ビジュアル・アーツ分野)

詳細情報 <http://cedec.cesa.or.jp/2013/program/VA/12737.html>

本年7月、株式会社ボンデジタルにて、各社のスカルプト・マイスター達が、2時間という制限の中で、デジタルスカルプトのスピードチャレンジを繰り上げました。このセッションでは、参戦アーティスト4名がパネルディスカッションの形式で、業界トップクラスのスカルプトテクニック、スカルプト・マイスター達のフィロソフィーまで余すことなく紹介します。

「CEDEC」公式ウェブサイト <http://cedec.cesa.or.jp/>

本件に関する報道関係からのお問い合わせ先

CEDEC 広報担当 (Publicity Bureau 内) TEL. 050-3593-2069 FAX. 050-3730-3968 e-mail [cedec-press2013@publicity-bur.co.jp](mailto:cedec-press2013@publicity-bur.co.jp)

本件に関する一般の方からのお問い合わせ先

CEDEC 事務局 (株式会社コンベンション リンケージ 内)

TEL. 03-3263-8694 (10~17時/土日祝日を除く) FAX 03-3263-8687 e-mail [info@cedec.jp](mailto:info@cedec.jp)

#### PERACON2013～ペラ企画コンテスト2013～ (ゲームデザイン分野)

詳細情報 <http://cedec.cesa.or.jp/2013/event/challenge/gd.html>

PERACON2013～ペラ企画コンテスト2013～」は、事前に設定されたテーマに沿った企画コンセプトをA4用紙1枚にまとめて競うCEDEC参加者であれば誰でも参加できる「コンセプトシートコンテスト」です。

2011年から始まったペラコンは、プロアマ混戦の企画コンテストとして、プロのゲームデザイナーでも一度は優勝したいイベントに成長してきました。コンセプトシートというスタイルも、日本のゲーム企画の根底であるコンセプトワークを磨く、教育用の演習としても利用されるようになり成果を上げています。

本年は、若いゲームクリエイターを応援するという趣旨から、堀井雄二氏、菌部博之氏、水口哲也氏、中裕司氏、松野泰己氏、須田剛一氏をはじめ、「高橋名人」こと高橋利幸氏など多くの著名ゲームデザイナーが特別審査委員に名を連ねています。審査に伴う貴重な評価コメントが期待されます。

提出形式は、A4用紙1枚。15秒ほどで内容が理解できるものであれば、ことば、イラスト、図式など表現は自由です。プランナーやゲームデザイナーなど企画職の方々に、日頃のしがらみや業務の足かせにとらわれないフリースタイルの無差別級で、自由な発想から生まれた企画を、自由な表現で競い合っていたいただくものです。作品は審査員によって評価され、優秀作品は最終日のセッションで表彰されます。

#### サウンド大喜利！各社対抗ライブサウンドエフェクト制作 (サウンド分野)

詳細情報 <http://cedec.cesa.or.jp/2013/program/SND/12260.html>

昨年度好評であったサウンド大喜利の第2弾です。6名の挑戦者(サウンドクリエイター)が、その場で示された「お題(テキスト)」に対してサウンドエフェクトを作成します。お題(複数を予定)をどのように解釈して、どのような音で返してくるのか・・・業務で培われたテクニックや、クリエイター毎のアプローチの違いなど、普段は見られない制作シーンを目の前で存分にご覧いただきます。

#### SECCON x CEDEC CHALLENGE (オンライン・ネットワーク分野)

SECCONは、NPO法人「日本ネットワークセキュリティ協会」(略称:JNSA、<http://www.jnsa.org/>)が開催する、ITセキュリティの技術や知識を競う日本最大のセキュリティコンテストです。

SECCON x CEDEC CHALLENGEは、CEDECの共催により「SECCON 2013」の最初の地方大会「SECCON 2013 横浜大会」として実施されます。出題範囲は、フォレンジック、暗号、ネットワーク、Web、プログラミングなど幅広い分野におよびます。

主催するJNSAでは、8月5日(月)よりSECCON2013公式ホームページ(<http://2013.secon.jp/>)にて、参加者を募集しています。

昨今のゲーム業界においても、オンラインゲームのセキュリティやWebの脆弱性についての関心が高まりつつある状況ですが、本共催の狙いは、「実際にハッカーはどのように考えているのか」「システム防衛の勘所」などについて、実演を見る事で、セキュリティの重要性を再確認し、また、ゲーム開発現場におけるセキュリティ活動の糧にして頂くことにあります。

---

「CEDEC」公式ウェブサイト <http://cedec.cesa.or.jp/>

本件に関する報道関係からのお問い合わせ先

CEDEC 広報担当 (Publicity Bureau 内) TEL. 050-3593-2069 FAX. 050-3730-3968 e-mail [cedec-press2013@publicity-bur.co.jp](mailto:cedec-press2013@publicity-bur.co.jp)

本件に関する一般の方からのお問い合わせ先

CEDEC 事務局 (株式会社コンベンション リンケージ 内)

TEL :03-3263-8694 (10～17時/土日祝日を除く) FAX 03-3263-8687 e-mail [info@cedec.jp](mailto:info@cedec.jp)