

## 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 2014

### 好評のコンペティション企画『CEDEC CHALLENGE』

エンジニアリング、ビジュアルアーツ、ゲームデザイン、サウンド、オンライン・ネットワーク  
の5分野で実施



CEDEC 2014

会期: 2014年9月2日(火)～4日(木)

テーマ: 「Go for it !」

2014年9月2日(火)から4日(木)までの3日間、パシフィコ横浜(横浜市・みなとみらい)において開催する、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「コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス 2014」(略称: CEDEC 2014、CEDEC=セデック: Computer Entertainment Developers Conference)は、本年も会期中、会場で繰り広げるコンペティション企画「CEDEC CHALLENGE」(URL <http://cedec.cesa.or.jp/2014/event/challenge.html>)を実施します。

CEDEC CHALLENGEでは、エンジニアリング分野の「CEDEC AI CHALLENGE 2014」、ビジュアルアーツ分野の「スカルプトマイスター2014」、ゲームデザイン分野の「PERACON2014～ペラ企画コンテスト2014～」、サウンド分野の「サウンド大喜利! ジングル制作タッグバトル」、オンライン・ネットワーク分野の「SECCON x CEDEC CHALLENGE」の計5つの企画を実施します。

「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」各企画の概要は、次の通りです。

#### ■CEDEC AI CHALLENGE 2014 (エンジニアリング分野)

詳細情報 <http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/ENG/13108.html>

Let's enjoy programming and gaming! CEDEC AI CHALLENGEは、AIプログラミングの腕を競い合うことに加えて、学生やプロフェッショナルなゲームエンジニア同士の交流を促すことを目的に実施します。今年のコンテストのテーマは、「恋愛シミュレーションゲーム」です。主催者が提供するゲーム上のAIプログラムを会場で開発し、AI同士を戦わせることで最強のゲームAI開発者を決定します。

#### ■スカルプトマイスター2014 (ビジュアルアーツ分野)

実施要項 [http://cedec.cesa.or.jp/2014/event/challenge\\_VA.html](http://cedec.cesa.or.jp/2014/event/challenge_VA.html)

詳細情報 <http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/VA/12366.html>

ビジュアルアーツ分野では、今年もデジタルスカルプトの2時間スピードチャレンジ、「スカルプトマイスター」を行います。今回は、それぞれ異なった業界で活躍しているトップスカルプターがその手腕を披露します。そのスカルプティングの過程は余すことなく収録し、ニコニコ動画にて配信中です。また、当日に行われるトークセッションでは、スカルプターにコメンテーターも交えて制作の様子を振り返りつつ、それぞれの分野ならではの技術や発想などについて、語り合います。

「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.050-3122-4017 FAX.050-3730-3968  
e-mail [press@cedec.jp](mailto:press@cedec.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 TEL : 03-3591-9151 FAX : 03-3591-9152 e-mail [info@cedec.jp](mailto:info@cedec.jp)

## ■PERACON2014～ペラ企画コンテスト2014～（ゲームデザイン分野）

詳細情報 <http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/GD/14486.html>

2011年から始まったペラコンは、CEDEC参加者であれば誰でも参加できるプロアマ混戦の企画コンテストです。現在では、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、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ています。

プランナーやゲームデザイナーなどが、自由な立場と発想から生まれた企画を、自由な表現でA4用紙1枚にまとめて競い合います。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！ ジングル制作タッグバトル(サウンド分野)

詳細情報 <http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/SND/12896.html>

恒例となったサウンド大喜利の第3弾です。各社のサウンドクリエイターが、その場で示された「お題」に対してジングル(短い音楽)を制作します。今年は、パートナーとの連携によるタッグバトル。業務で培われたテクニックや、各クリエイターのツールや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見ることができます。司会進行には佐野信義氏(株式会社DETUNE)、光吉 猛修氏(株式会社セガ)をお招きしており、楽しいコメントと鋭い切り込みで挑戦者たちの技と成果を紹介します。

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

コンテストページ: <http://2014.seccon.jp/secconedec-challenge.html>

開会式 / 不正コピーとチートの攻防戦 <http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/NW/10882.html>

表彰式 / 今昔ハッカー対談 <http://cedec.cesa.or.jp/2014/session/NW/10935.html>

昨年に引き続きCEDEC 2014では、特定非営利活動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「SECCON2014」の横浜大会を「CEDEC CHALLENGE」として共催します。SECCONは日本の情報セキュリティ技術者人材の育成を目的に実施する競技イベントで、主催者の用意する様々な課題をクリアしながら、得点を競い合うものです。最終日の表彰式セッションでは大会の優秀者を表彰します。

開会式と表彰式ではCEDEC受講者も参加できるトークセッションを行います。開会式では上原哲太郎先生をお招きして、その歴史から日本で行われている取り組み、著作権をはじめとする情報リテラシーの課題について伺います。表彰式では特別審査員として漫画『ゲームセンターあらし』作者すがやみつる先生をお招きするとともに、アセンブラ短歌など新しい日本のハッカー文化を発信し続ける坂井弘亮氏に登壇いただき、レトロゲーム時代を描いたマンガの描き手と読み手という立場からそれぞれの意見をぶつけあうパネルトークを実施します。

以上