

# TOKYO GAME SHOW 2016

报道相关资料

2016年4月1日

## 面向独立游戏开发者的企划 “独立游戏展区” “SENSE OF WONDER NIGHT” 开始接受报名 特别赞助商确定，今年独立游戏展区（类型A）也将实行免费参展

一般社団法人计算机娱乐协会  
日经BP社

“东京电玩展2016”（主办：一般社団法人计算机娱乐协会[简称：CESA]，联合主办：日经BP社）已开始接受面向独立游戏开发者的两项企划，即“独立游戏展区（类型A）”与“SENSE OF WONDER NIGHT 2016（以下称为 SOWN 2016）”的报名。

新设于2013年的独立游戏展区受到了来自世界各地独立游戏开发者的瞩目，在对去年的216件报名进行严格甄选后，最终来自18个国家及地区的69个团体实现了参展。

SOWN是一项宣传游戏创意的企划，旨在“让所有人感觉到自己的世界将发生变化” = “SENSE OF WONDER NIGHT”，去年共收到了100件报名，来自8个国家及地区的10组决赛组发表了自己的创意。

从本日起，官方网站（<http://tgs.cesa.or.jp/>）将开始接受这两项企划的报名。从今年起，两项企划将一同进行参加申请工作，并从中通过评选决定独立游戏展区（类型A）的参展人与SOWN的发表人。报名截止日期为6月10日（五）。

此外，两企划的特别赞助商与去年相同，决定为Sony Interactive Entertainment Japan Asia（以下称为SIEJA）。

独立游戏展区中，通过事務局从报名者中评选并决定参展的“类型A”的参展费用（4天参展=99,900日元、公众开放日2天参展=32,400日元）将全部由SIEJA提供。为此，本展区（类型A）的参展费用为免费。

两企划同时还得到了特定非营利活动法人国际游戏开发者协会日本（简称：IGDA日本，理事长：小野宪史）的支持。

东京电玩展通过独立游戏展区与SOWN 2016等面向独立游戏开发者的企划，提供向全世界宣传全新游戏创意的平台。

两企划的报名事项及报名方法等详细内容请浏览附件以及  
“东京电玩展”官方网站（<http://tgs.cesa.or.jp/>）。

◆独立游戏展区相关咨询方式：[indie@nikkeibp.co.jp](mailto:indie@nikkeibp.co.jp)

◆“SENSE OF WONDER NIGHT”相关咨询方式：[sown@nikkeibp.co.jp](mailto:sown@nikkeibp.co.jp)

## (1) 独立游戏展区

独立游戏展区是面向独立游戏开发者的展区。该展区为独立游戏开发者提供了一个便利的环境，可发表以所有平台为对象的游戏，从而为电脑娱乐产业带来全新的变革。展区最多可准备60（预定）个展台，由事務局对报名者进行评选。

名称： 独立游戏展区（类型A）

※该展区还准备有面向法人，按先后顺序付费参展的“类型B”方式。

**（“类型B”不在全额免除参展费用的对象内）**

※详情敬请通过官方网站“参展说明”进行确认。

展期： 2016年9月15日（四）～18日（日）

地点： 幕张展览馆 展厅内

参展分类： 1) 商务日+公众开放日4天

2) 商务日2天

3) 公众开放日2天 ※均为展示，不得销售

参展费用： 免费

※展台中包含的内容：专用展台、独立游戏展区专用参展者徽章5枚

报名方法： 请使用TGS官方网站（URL <http://tgs.cesa.or.jp/>）专用表格进行报名

报名截止日期： 2016年6月10日（五）（※日本时间）

评选： 由事務局通过评选选出

结果发表： 于2016年7月上旬～中旬直接通知报名者

※根据报名内容，可能会有增加的确认事项。

※根据报名内容，可能会安排在其他展区展出。

### ●可在独立游戏展区（类型A）展出的团体资格

- 希望参展的团体的年销售额  
法人：不超过5000万日元或50万美元左右  
个人：不超过1000万日元或10万美元左右
- 希望参展的团体为法人时，该法人应为独立资本  
（例如，不存在大型游戏公司出资的情况）

### ●可参展独立游戏展区（类型A）的条件

- 完全原创游戏（无论有无许可，二次创作内容均不得参展）
  - 面向报名者拥有开发权利的平台制作的游戏
  - 符合CESA伦理规定、CERO伦理规定且不属于以下任意一项的游戏
- 1) 违背CERO伦理规定（<http://www.cero.gr.jp/regulation.pdf>）另表3“禁止表现”，或包含可能违背规定的内容
  - 2) 在CERO审查中被认定为“Z”分类等级的作品，或可能包含相当于“Z”分类的表现
  - 3) 已在海外发表，且已获得海外审查机构（ESRB等）的“17+”（MATURE）分类指定
  - 4) 预定在海外进行发表，并可能获得海外审查机构（ESRB等）的“17+”（MATURE）分类指定（过于血腥，明显不符合“13+”（TEEN）分类的作品）

## ● 报名方法

请在6月10日（五）前使用TGS官方网站（<http://tgs.cesa.or.jp/>）专用表格进行报名。

## ● 独立游戏展区相关咨询方式（仅支持邮件）

indie@nikkeibp.co.jp

## ◆ SENSE OF WONDER NIGHT 2016

SENSE OF WONDER NIGHT (SOWN) 在今年迎来了第9次举行，活动以开发者为对象，征集能够带来“在看到的瞬间，在听到理念的瞬间，让所有人感到自己的世界将发生变化” = “SENSE OF WONDER NIGHT” 效果的游戏创意，并提供演讲平台，本企业将进行游戏原型的演示，并征集已发售或预定发售的实验性游戏。无论是专家、业余者或是个人、法人均可报名。小型创业型企业游戏，或个人独立开发的同人游戏均将一视同仁进行评选。

此外，SOWN自今年起将VR游戏纳入评选对象中，并由Ocufes代表高桥建滋先生出任评选委员。此次将展现一个SOWN独特而全新的VR世界。

被选拔为SOWN 2016发表人的游戏开发者将可获得东京电玩展会场内“独立游戏展区（类型A）”的免费参展资格。

（※请注意，截止日期比去年提前约一个月）

名称： SENSE OF WONDER NIGHT 2016

协办： 特定非营利活动法人国际游戏开发者协会日本（IGDA日本）。

报名方法： 请使用TGS官方网站（URL <http://tgs.cesa.or.jp/>）专用表格进行报名

报名资格： 无论国籍、年龄、职业（学生、游戏制作者等）如何均可报名

报名截止日期： 2016年6月10日（五） （※请注意，截止日期提前约一个月）

评选： 通过评选委员审查，选拔发表作品

结果发表： 于2016年7月下旬直接通知报名者

※ 通过评选，并可在东京电玩展2016中进行演讲的游戏（最多8件作品）将最终于SOWN 2016中进行发表

## ● “SENSE OF WONDER NIGHT” 的目的

- 介绍包括实验性、创造性等非传统游戏设计及创意在内的游戏。
- 介绍开发可令人感受“SENSE OF WONDER”的游戏的重要性，并计划据此活化游戏产业
- 为开发实验性游戏的人们提供一个挑战未来的平台
- 为游戏设计创作全新领域

## ●演讲概要

举办日 : 2016年9月16日(五) (预定为17:30~19:30)  
会场 : 幕张展览馆 大厅9 e-Sports展区特设舞台(预定)

### 当天演讲相关内容以及注意事项

- 演讲者请在演讲开始的4小时前于会场集合。(交通费自理)
- 提供给演讲者的演讲时间约为10分钟。请进行游戏演示及演讲。(演讲时将进行日语↔英语交替传译)
- 演讲内容将会在官方网站上公布视频,并公开事先提供的游戏信息。

## ●“SENSE OF WONDER NIGHT”对象内游戏

### · 打造前所未有的全新游戏体验的游戏

将自然语言处理、物理运算、图像识别、手势控制等至今未能得到运用的技术出色运用在游戏中,提供全新体验的游戏

### · 打破游戏尝试的游戏

摸索全新的表现方法,通过游戏体验,让人能够在游戏之后感受到世界正在发生改变的游戏

### · 具备创造性要素的游戏

通过AI的相互作用,并使其具备工具类要素、社会性要素,使用户活动本身融入到游戏中的游戏

### · 能够带来感动,众多玩家希望立即体验的游戏

所有人都想亲身体验心得事物,为了做到这一点,让人忍不住想要留在手边的游戏

### · 不知道具体原因,但从内心觉得十分出色的游戏

在看到的瞬间能够带给人们感慨的所有游戏!

## ●“SENSE OF WONDER NIGHT”对象外游戏

### · 游戏本身未必以相关要素为中心的游戏

以前所未有的背景设置、场景、角色设计、图像、剧情、音效等游戏构成要素作为核心特点的游戏

### · 以已存在的领域为基础,或单纯通过混合方式创作出的新领域

但即便如此也能创造出全新游戏体验的游戏除外

### · 创新理由仅仅是以特定客户群为对象的游戏

仅以女性或老人为对象的游戏。但即便如此也能让玩家深受感慨的游戏除外

### · 未对游戏游玩本身带来影响、单纯的技术革新、实验性业务类型、流通机制

以上游戏并非完全排除在对象外,但要求对游戏体验拥有直接且鲜明的改变。

## ●“SENSE OF WONDER NIGHT”相关咨询方式(仅支持邮件)

sown@nikkeibp.co.jp