

TOKYO GAME SHOW 2016

報導相關資料

2016年4月1日

獨立遊戲開發者適用企劃 「獨立遊戲區」、「SENSE OF WONDER NIGHT」 開始受理報名 特別贊助商決定，今年獨立遊戲區（A型）的參展也免費

一般社團法人電腦娛樂協會
日經BP社

「2016東京電玩展」(主辦單位：一般社團法人電腦娛樂協會[簡稱：CESA]、協辦單位：日經BP社)開始受理獨立遊戲開發者適用的2個企劃「獨立遊戲區 (A型)」和「SENSE OF WONDER NIGHT 2016 (以下簡稱SOWN 2016)」的報名。

於2013年新設的獨立遊戲區，受到全世界許多獨立遊戲開發者的關注，去年從216件報名中審核的結果，由18個國家 / 地區的69個團體參展。

SOWN是提案引發「令所有人驚奇，彷彿自己的世界會有所改變的感覺」，也就是「SENSE OF WONDER」的遊戲之創意的企劃，去年有100件報名，來自8個國家 / 地區的10組最終名單發表了創意。

自本日起，於官方網站(<http://tgs.cesa.or.jp/>)，開始受理2個企劃的報名。從今年起，兩企劃的報名變成共通，從中透過審核，選出獨立遊戲區 (A型) 的參展者和SOWN的上台者。報名的截止日期為6月10日 (五)。

此外，繼去年之後，兩企劃的特別贊助商決定為Sony Computer Entertainment Japan Asia (以下簡稱SIEJA)。

SIEJA全額補助事務局從報名中透過審核，決定於獨立遊戲區參展的「A型」之參展費用 (參展4天 = 99,900日圓、一般公開日參展2天 = 32,400日圓)。如此一來，本區 (A型) 的參展費用變成免費。

此外，兩企劃獲得特定非營利活動法人 國際遊戲開發者協會日本 (簡稱：IGDA日本、理事長：小野憲史) 的協助舉辦。

東京電玩展透過獨立遊戲區和SOWN 2016這2個獨立遊戲開發者適用的企劃，提供向世界發送新遊戲創意的機會。

兩企劃的報名重要事項和報名方法等詳細內容，請參閱附錄及
「東京電玩展」官方網站 (<http://tgs.cesa.or.jp/>)。

◆獨立遊戲區相關詢問處： indie@nikkeibp.co.jp

◆「SENSE OF WONDER NIGHT」相關詢問處： sown@nikkeibp.co.jp

● 關於「獨立遊戲區」

獨立遊戲區是以獨立遊戲開發者為對象的展示區。為了在電腦遊戲產業引發新風潮，提供獨立開發者容易展示以所有平台為對象的遊戲之環境。事務局從報名中透過審核，準備最多60個（預定）展示空間。

名稱：	獨立遊戲區（A型） ※該區亦針對法人，備有能夠依照先後順序、收費參展的「B型」。 （「B型」不適用全額補助參展費用） ※詳細內容請至官方網路「參展介紹」確認。
展期：	2016年9月15日（四）～18日（日）
地點：	幕張展覽館 展示廳內
參展分類：	1) 商務日+一般公開日的4天 2) 商務日2天 3) 一般公開日2天 ※皆為僅展示，無法進行販售行為
參展費用：	免費 ※包含於參展攤販的物品：專用攤位、獨立遊戲區專用參展者徽章5枚
報名方法：	請以TGS官方網站（URL http://tgs.cesa.or.jp/ ）的專用表格報名
報名截止日期：	2016年6月10日（五）（※日本時間）
審核：	經由事務局的審核選出
公布結果：	於2016年7月上旬～中旬，直接聯絡報名者 ※依報名內容而定，可能詢問新增的確認事項。 ※依報名內容而定，可能介紹別的展示區之參展。

●能夠於獨立遊戲區（A型）參展的團體資格

- 關於想參展的團體的年銷售額
法人：必須低於5000萬日圓或50萬美元左右
個人：必須低於1000萬日圓或10萬美元左右
- 想參展的團體為法人的情況下，資本必須獨立
（例如：沒有大型遊戲公司投入資本）

●能夠於獨立遊戲區（A型）參展的遊戲

- 完全原創的遊戲（衍生創作內容無論有無獲得原創者同意，皆無法參展）
 - 報名者針對擁有開發權利的平台製作之遊戲
 - 依照CESA倫理規定、CERO倫理規定的遊戲且不符合下列任何一項者
- 1) 抵觸CERO倫理規定（<http://www.cero.gr.jp/regulation.pdf>）附錄3「禁止表現」，或者包含可能抵觸的表現
 - 2) 在CERO的審查中，被評為「Z」級的作品，或者可能包含相當於「Z」級的表現
 - 3) 已在國外發表，在國外審查機關（ESRB等），被指定為「17+」（MATURE）級
 - 4) 預定在國外發表，可能在國外審查機關為（ESRB等），被指定為「17+」（MATURE）級（殘暴性高，不可能相當於「13+」（TEEN）級的作品）

●報名方法

請以TGS官方網站 (<http://tgs.cesa.or.jp/>) 的專用表格，於6月10日 (五) 之前報名。

●獨立遊戲區相關詢問處 (僅電子郵件)

indie@nikkeibp.co.jp

(2) 關於「SENSE OF WONDER NIGHT 」2016

SENSE OF WONDER NIGHT (SOWN) 是以遊戲開發者為對象，募集引發「看到的瞬間、聽到理念的瞬間，令所有人驚奇，彷彿自己的世界會有所改變的感覺」，也就是「SENSE OF WONDER」的遊戲創意，提供提案的機會，今年邁入第9屆。本企劃等待原型的演示、具有實驗性要素的已販售或預定販售的遊戲。無論是專家、業餘人士、個人、法人等，皆可報名。即使是小型創投企業的遊戲，或者一人開發的同人遊戲報名，也會公平地審核。

此外，SOWN從今年起，VR遊戲成為審核對象，恭迎OcuFes的代表——高橋建滋為評審委員。等待SOWN才有的新VR世界的發表。

此外，給予被選為SOWN 2016提案者的遊戲開發者，於東京電玩展會場內「獨立遊戲區 (A型) 」免費參展的權利。

(※截止日期比去年提前約一個月，敬請注意)

名 稱：	SENSE OF WONDER NIGHT 2016
協辦單位：	特定非營利活動法人 國際遊戲開發者協會日本 (IGDA日本)
報名方法：	請以TGS官方網站 (URL http://tgs.cesa.or.jp/) 的專用表格報名
報名資格：	國籍、年齡、職業 (學生、遊戲製作者等) 不拘，皆可報名
報名截止日期：	2016年6月10日 (五) (※截止日期提前約一個月，敬請注意)
審核：	經由評審番員的審查，選出發表作品。
公布結果：	於2016年7月下旬，直接聯絡報名者 ※通過審核，能夠在2016東京電玩展提案的遊戲 (最多8件作品)，最終會成為在SO WN 2016發表的遊戲

●「SENSE OF WONDER NIGHT 」的目的

- ・ 介紹具有實驗性、創造性，包含非傳統性的遊戲設計和創意之遊戲
- ・ 介紹製作能夠感覺到「SENSE OF WONDER」的遊戲之重要性，試圖藉此活化遊戲產業
- ・ 提供邁向未來的機會場合，給開發實驗性遊戲的人們
- ・ 替遊戲設計創造出新的領域

●提案概要

舉辦日期：2016年9月16日（五）（預定17：30～19：30）

會場：幕張展覽館 9廳 e-Sports區特設舞台（預定）

關於當天的提案和注意事項

- ・演講者請於本提案開始的4小時前，於會場集會。（交通費自行負擔）
- ・提供演講者約10分鐘的提案時間。請進行遊戲演示或提案。（演講以日文↔英文的逐步口譯進行）
- ・演講影片會於官方網站傳送，事先獲得的遊戲資訊也會公開。

●「SENSE OF WONDER NIGHT」視為對象的遊戲

・塑造至今沒有看過的新遊戲體驗的遊戲

將自然語言處理、物理運算、影像辨識、手勢控制等至今沒有使用的技術，巧妙地應用於遊戲，提供新型體驗的遊戲

・撼動遊戲這個常識的遊戲

摸索透過遊戲的體驗，遊玩後，世界看起來有點改變的遊戲本身的新表現方法之遊戲

・擁有創發性要素的遊戲

透過使遊戲具有AI的交互作用、工具性要素，以及社交性等要素，遊戲捲入使用者的活動本身之遊戲

・給予許多人現在馬上想玩這種感動的遊戲

所有人都想親身體驗新的事物，為了做到這一點，讓人忍不住想要留在手邊的遊戲

・說不出個所以然，總之就是驚人的遊戲

只要是讓人在看到的瞬間，覺得「這個很驚人.....」，什麼都可以！

●「SENSE OF WONDER NIGHT」不視為對象的遊戲

・遊戲本身以未必有關的要素為主的遊戲

至今沒有的背景設定、情境、角色設計、圖畫、劇情、音效等構成遊戲的要素是主要令人驚奇的要素者

・純粹只是混合已經存在的領域和遊戲，產生的新領域

但儘管如此，創造出真正的新遊戲體驗者除外

・只以特定的顧客族群為目標市場客層是新的理由者

專為女性打造的遊戲、針對老人打造的遊戲。但儘管如此，許多人受到感動者除外

・不會對玩遊戲造成影響、純粹的技術性創新、實驗性商務模式、流通機制

雖非完全排除這些，但是對遊戲體驗必須有直接且明顯的改變

●「SENSE OF WONDER NIGHT」相關詢問處（僅電子郵件）

sown@nikkeibp.co.jp