

TOKYO GAME SHOW 2014

GAMEは変わる、遊びを変える。

〈報道関係各位〉

2014年8月29日

進むTGSのグローバル化、4つの国際企画の規模が拡大。
「インディーゲームコーナー」「センス・オブ・ワンダー ナイト2014」
「アジアニュースターズコーナー」「International Party + Indie Night」
8月29日現在の出展社数は過去最多の417社、うち204社が海外出展社

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
日経BP社

東京ゲームショウ2014(主催: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、会長:鵜之澤伸]、共催:日経BP社[社長:長田 公平]、会期:9月18日~21日、会場:幕張メッセ/以下、TGS2014)では、今年も様々な国際的な企画を予定しています。このほど、いくつかの企画の概要が決定しましたのでお知らせします。

■インディーゲームコーナー [2回目]

プロ/アマ、法人/個人、国籍を問わず、世界のインディペンデントゲーム開発者のオリジナルタイトルを紹介する本コーナーには、世界から310件の応募がありました。選考の結果、世界17カ国・地域から68のインディペンデントゲーム開発者を採択しました。インディーならではの独創的なタイトルを紹介します。

■センス・オブ・ワンダー ナイト2014(SOWN 2014) [7回目]

“見た瞬間、コンセプトを聞いた瞬間に、誰もが「ハッと、自分の世界が何か変わるような感覚”=「センス・オブ・ワンダー」を引き起こすゲームのアイデアを発掘するイベント。7回目となる今回は、過去最多となる136件のエントリーがあり、その中から選ばれた4カ国10組のファイナリストがプレゼンテーションします。

■アジアニュースターズコーナー [3回目]

アジア圏の有望なゲームベンチャーや開発会社などゲーム業界の新星(ニュースター)企業を紹介するコーナーです。今回は10カ国から、過去最多となる67社が出展します。

■International Party + Indie Night [International Partyは8回目]

海外出展社を中心に例年実施しているInternational Partyが、インディーコーナー出展者やSOWNプレゼンターも参加できる企画として拡大。カジュアルな雰囲気の中で国際交流を促進します。

このほかにも国際的な企画として、「Cyber Games Asia」、「Cosplay Collection Night @TGS」等を予定しています。詳細につきましては、改めてお知らせいたします。

なお、8月29日時点の出展社数は417社で、そのうち海外出展社は過去最多の204社(昨年:162社)となりました。アジア市場の活況を背景に、東京ゲームショウに対する海外からの注目がますます高まっています。こうした企画を通じて、国際的な展示会としての役割を果たしてまいります。どうぞ、ご期待ください。

〈各企画の詳細は別紙をご参照ください〉

TGSフォーラム 2014 基調講演 第1部 登壇者が新たに決定！

King CMOのAlex Dale氏が基調講演パネルディスカッションに登壇することが決定しました。詳細は公式ウェブサイトをご参照ください。公式ウェブサイト <http://tgs.cesa.or.jp/forum/>

■「インディーゲームコーナー」開催概要 / 4日間開催

ゲームの流通形態が変化するなかで、世界的なムーブメントを巻き起こしているインディーゲーム。2年目の開催となる今年の「インディーゲームコーナー」には、前回の13カ国・地域／41団体を大きく上回る、17カ国・地域／68団体が出展。プロ/アマ、法人/個人を問わず、世界のインディペンデントゲーム開発者がオリジナルタイトルを出展します。

場所：ホール2

協力：国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本)

スペシャルスポンサー：ソニー・コンピュータエンタテインメント

出展者名	国・地域名
Alex Rose	イギリス
Amazu Media	デンマーク
Andrew O'Connor	アイルランド
Archive Entertainment	米国
Bertram Fiddle	イギリス
コーラス・ワールドワイド リミテッド	日本
Critical Bit	オランダ
Digital Happiness	インドネシア
DMONGS	韓国
Eastasiasoft Limited	香港
eHooray Co.,Ltd.	台湾
飛翔システム	日本
ゲーム菩薩グループ	日本
Gangs of Space	日本
ジェムドロップ	日本
GlobZ	フランス
Good Game Inc. /Taiwan Good Game Co., Ltd.	台湾
HandMade Game	韓国
Hit the Sticks, LLC	米国
ヒューガ	日本
IGDA 日本	日本
Insecters Team	中国
光星	日本
KUNO Interactive	韓国
Landkarte	日本
リンクキット	日本
Mechabit	イギリス
ミラクルポジティブ	日本
Mirai-Labo	日本

Muhammad A.Moniem "mamoniem"		中国
むすめふさほせ	MuSuMeFuSaHoSe	日本
NANYANG POLYTECHNIC		シンガポール
NIGORO		日本
Nyamyam		イギリス
Onion Games		日本
Other Ocean Interactive		カナダ
PD Design Studio		シンガポール
Pocket Trap		ブラジル
REKCAHDAM		米国
RIKI		日本
Sakura River Interactive		カナダ
Sheena 3D		台湾
神奈川電子技術研究所	shindenken	日本
Singapore University of Technology and Design (SUTD) Game Lab		シンガポール
Steampunker		ポーランド
Swing Swing Submarine		フランス
Tales of Game's		米国
Team Signal		台湾
The Quantum Astrophysicists Guild		米国
Tower Attack Troops		台湾
トイディア	Toydea Inc	日本
TPM.CO SOFT WORKS		日本
Turtle Cream		韓国
Two Tribes		オランダ
Uwan Co., Ltd.		台湾
Wales Interactive		イギリス
Willy Chyr		米国
Witch Beam		オーストラリア
闇討ち Project	Yamiuchi Project	日本
YO1 KOMORI GAMES		日本
YOX-Project		日本
YuShi Games(Shanghai)		中国
マジックサーチツ	Magic Circuits	日本
Project ICKX／プロジェクトイクス	Project ICKX	日本
クイズキャットゲームズ	QUIZCAT GAMES	日本
白絵具	shiroenogu	日本
Team PSC		台湾
ZENITH BLUE	ZENITH BLUE	日本

*は9/20(土)～21(日)のみの出展

■「センス・オブ・ワンダー ナイト2014」開催概要 / 9月19日(金)開催

「センス・オブ・ワンダー ナイト2014(SOWN 2014)」では、本年5月から作品の募集を行い、昨年の125件を上回り過去最多となる136件のエントリーがありました。選考委員会ではこれらの中から10作品を選定しました。日本から2作品、アメリカから5作品、オーストラリアから2作品、シンガポールから1作品のプレゼンテーションを予定しています。

今年は、インディーゲームの盛り上がりに合わせて、開催時間を会期時間内の14:00からに変更し、会場規模も昨年より拡大してホール8のイベントステージにて開催します。プレゼンテーションの模様は、公式動画チャンネルを通じてライブ配信を行います。

また、今回プレゼンテーションする作品は、展示会場内「インディーゲームコーナー」に出展される予定ですので、開発者と直接話しながら試遊することができます。

日時: 9月19日(金) 14:00~16:30(終了予定) ※開催時間が展示会開催中に変更となりました

場所: ホール8 イベントステージ

※同会場に入場するには、ビジネスデイ来場者バッジ、プレスパスなどが必要です。

※プレスパス発行には事前登録が必要です。公式ウェブサイト[報道関係の方へ]をご覧ください。

協力: 国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本)

スペシャルスポンサー: ソニー・コンピュータエンタテインメント

協賛: ゲーグル、任天堂

公式サイト: <http://tgs.cesa.or.jp/sown/>

◆SOWN 2014プレゼンテーション作品一覧

作品名	氏名	チーム/所属	国名
8BitMMO	Robby Zinchak	Archive Entertainment	米国
Chained	Keith Leiker	DigiPen Team Those Guys	米国
DubWars	Joe Albrethsen	MURA Interactive Inc	米国
Expand	Chris Johnson /Chris Larkin		オーストラリア
FILL	林 陽一	YO1 KOMORI GAMES	日本
LURKING	Justin Ng Guo Xiong	DIGIPEN INSTITUTE OF TECHNOLOGY SINGAPORE	シンガポール
Miegakure	Marc ten Bosch	mtb design works, Inc.	米国
PICOLECITTA	TECO		日本
Push Me Pull You	Stuart Gillespie-Cook	House House	オーストラリア
SpeedRunners	Luke Burtis	tinyBuild Games	米国

◆センス・オブ・ワンダー ナイト(SOWN)について

SOWNは、個人やチームで独自にゲーム開発に取り組む開発者にスポットライトを当てるイベントです。彼らが創る、“見た瞬間、コンセプトを聞いた瞬間に、誰もが「ハッと」、自分の世界が何か変わるような感覚”=「センス・オブ・ワンダー」を引き起こすゲームのアイデアを発掘し、東京ゲームショウにてプレゼンテーションの機会を提供します。

ビジネスデイに参加されている方(ビジネスデイ来場者バッジを着用の方)なら、どなたでもプレゼンテーションを視聴することができます。新たな可能性を模索するゲーム開発者と、プレゼンテーションを見た業界関係者の会場でのマッチングから新たなゲーム・ムーブメントを起こすことがSOWNの狙いです。奮ってご来場ください。

■アジアニュースターズコーナー開催概要 / 4日間開催

今年で3年目を迎える「アジアニュースターズコーナー」は、日本以外のアジア圏の有望なゲームベンチャー や開発会社などゲーム業界の新星企業を、日本のゲーム業界に紹介するコーナーです。今回はASEAN10カ国から過去最多の67社(昨年:10カ国・60社)が出展します。

また、今年も日本アセアンセンターが中心となりASEANパビリオンを展開します。同パビリオンには、ASEAN加盟10カ国全てから57社/団体が出展します。

＜インドネシア＞

INDONESIA GAME & ART STUDIOS

インドネシアの政府機関である「インドネシア共和国観光クリエイティブエコノミー省」が中心となって INDONESIA GAME & ART STUDIOSが初出展。Artoncode, Touchtenといった代表的なゲーム開発会社だけではなく、Anantarupa Studios、Kidalangなど3Dデザイン会社も出展し、あらゆるニーズに対応したビジネスをサポートします。

＜シンガポール＞

ゲーム産業の成長が見込まれる東南アジアのハブ、シンガポールからDaylight Studios、Inzen Studio、 Witching Hours Studiosのインディー系ゲーム開発会社を中心とした5社が出展します。

＜タイ＞

ゲーム市場としても注目されるタイからは、モバイルゲーム開発、ITソリューション、キャラクターライセンスを得意とする企業5社が出展します。

＜フィリピン＞

長年、欧米企業からのアウトソーシングの受け皿となってきたフィリピンは、マルチプラットフォーム対応ソフトウェア開発、ゲームアート、ゲームアニメーション、モバイルゲーム開発といった、あらゆるゲーム開発ニーズに応えるサービスを提供する7社が出展します。

＜ベトナム＞

GLASS EGG DIGITAL MEDIA

ベトナムホーチミン市を拠点とするゲームアウトソーシングスタジオです。ゲーム内アートアウトソーシング(2D および3D用、背景、キャラクター、車輛、その他のモデリング、テクスチャリング)を行っています。同社は IGDA(国際ゲーム開発者協会)ベトナム支部の中心メンバーです。

＜マレーシア＞

今年は、Lemon Sky Animation、Tomato Animationといったマレーシアを代表するCG、3Dモバイルゲームを中心とした会社だけではなく、政府系機関・マルチメディア開発公社(MDeC)の支援でアニメーション制作、モバイルゲーム開発を得意とする11社が出展します。

その他、カンボジア、ラオス、ミャンマー、ブルネイ・ダルサラームといった新興国企業の出展もあります。モバイルゲーム、デジタルコンテンツ開発、イラストレーションを得意とする企業の出展を予定しています。

■International Party + Indie Night / 9月19日(金)開催

TGS2014では国際企画の充実に合わせて、例年好評をいただいているインターナショナルパーティーの内容をグレードアップして開催します。

従来の海外出展社、国内出展社に加え、インディーゲームコーナー出展者と、センス・オブ・ワンダー ナイト2014プレゼンターも参加対象とし、「International Party + Indie Night」として規模を拡大します。

ビュッフェ形式でフリーフードとフリードリンクを提供しますので、カジュアルなムードの中で国際交流を楽しんでいただけます。

ビジネスデイの締めくくりに、ぜひお立ち寄りください。

日時：9月19日(金) 17:30～19:30終了予定(開場は17:00)

場所：国際会議場1階 ラウンジ・エリア

※同会場に入場するには、出展社バッジ、プレスパスなどが必要です。

※プレスパス発行には事前登録が必要です。公式ウェブサイト[報道関係の方へ]をご覧ください。

協賛：ソニー・コンピュータエンタテインメント

参加対象：海外出展社、国内出展社、インディーゲームコーナー出展者、センス・オブ・ワンダー ナイト2014
プレゼンター、プレス

参加費：無料

■「東京ゲームショウ2014」開催概要

名 称： 東京ゲームショウ2014 (TOKYO GAME SHOW 2014)

主 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(CESA)

共 催： 日経BP社
※東京ゲームショウ2014は、経済産業省によるコンテンツ海外展開等促進基金(J-LOP)からの助成を受けております。

会 期： 2014年9月18日(木) ビジネスデイ 10:00～17:00
9月19日(金) ビジネスデイ 10:00～17:00
※ビジネスデイは、ビジネス関係者およびプレス関係者のみのご入場となります。
9月20日(土) 一般公開日 10:00～17:00
9月21日(日) 一般公開日 10:00～17:00
※一般公開日は、状況により、9:30に開場する場合があります。

会 場： 幕張メッセ(千葉県千葉市美浜区)
展示ホール1～9／イベントホール／国際会議場

来場予定者数： 22万人

出展社数： 417社(8月29日現在)

入 場 料： 一般(中学生以上)…当日1,200円(前売券:1,000円)
(一般公開日) 小学生以下……………入場無料