



TOKYO GAME SHOW 2016

エンターテインメントが変わる。未来が変わる。

報道関係各位

2016年9月5日

東京ゲームショウ2016 4つの国際企画を発表

「インディーゲームコーナー」「センス・オブ・ワンダーナイト2016」
「3つのニュースターズコーナー」「International Party + Indie Night」

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2016(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:岡村 秀樹]、共催:日経BP社[社長:新実 傑]、会期:9月15日~18日、会場:幕張メッセ/以下、TGS2016)では、今年も様々な国際企画を実施します。このほど、4つの企画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 [4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、世界から過去最高の322件の応募がありました。選考の結果、世界18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オリジナルで新しい感覚にあふれたタイトルを紹介します。

■センス・オブ・ワンダーナイト2016(SOWN 2016) [9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。9回目となる今回は、インディーゲームコーナー出展者として採択された68社の中から選ばれた、8カ国・地域、8組のファイナリストがプレゼンテーションします。

■ニュースターズコーナー [アジアは5回目、ラテン・東欧は1回目]

ゲーム産業の新興地域で活躍する有望なゲームベンチャーや開発会社など業界新星(ニュースター)企業を紹介するコーナーです。今回からラテン・東欧地域を新設し、3つの地域で合計13カ国から84社が出展します。

■International Party + Indie Night [International Partyは10回目]

海外出展社を中心に例年実施しているInternational Partyは、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好評です。カジュアルな雰囲気の中で、海外から参加しているゲーム関係者との交流に貢献します。

このほかにも、e-Sportsステージ(8月30日のプレスリリースで発表済)や、コスプレ企画「Cosplay Collection Night @TGS」、海外来場者向け企画「Tokyo Otaku Mode Live Stream Hut」(詳細は後日発表)など、様々な国際企画を予定しています。今年は、海外出展社数が過去最多の343社(9月1日時点)に達するなど、国際的な展示会として、東京ゲームショウに対する注目がますます高まっています。東京ゲームショウの国際企画に、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>

「東京ゲームショウ」公式ホームページ: <http://tgs.cesa.or.jp>

■「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。4回目の開催となる今年の「インディーゲームコーナー」には、40カ国・地域以上からの応募の中から選考により採択された19カ国・地域/69団体に加え、一般企業による本コーナーへの出展と合わせると、過去最大規模の計119の個人/団体が出展します。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 : 9ホール

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・インタラクティブエンタテインメント

*は9/17(土)~18(日)のみの出展

出展者名 (今回選考により採択された出展者のみ掲載)	国・地域名
18Light Game Studio	台湾
2024 Studios	日本
4D Door Games	中国
Alex Rose	イギリス
Bento Studio	フランス
Blue Volcano	オーストラリア
Broken Window Studios	アメリカ
Cherrymochi	日本
Christophe Galati	フランス
Dave Cooper	イギリス
Diceroll Studios	シンガポール
Digital Dreams	オランダ
Drool	アメリカ
EGO	韓国
Expect Studio	日本
Fishing Cactus	ベルギー
Gaddy Games	フランス
Hanaji Games	日本
iNK Stories	アメリカ
INSTITUTE OF TECHNICAL EDUCATION/NATIONAL UNIVERSITY OF SINGAPORE	シンガポール
INVI Games	アルゼンチン
Kitfox Games	日本
Line Wobbler	日本
Lithium City Dev Team	フィリピン
Massive Monster	オーストラリア
Mimimi Productions	ドイツ
Mr. Whale's Game Service	スイス
Muse Games	アメリカ

*

Northway Games and Radial Games	カナダ	
NPO 法人 IGDA 日本 IDGA JAPAN	日本	
Pixel Perfex	タイ	
Play 4 Change (DePaul University)	アメリカ	*
Pon Pon Games	日本	
QuattroGear	韓国	
QUIZCAT GAMES	日本	*
RiG++	ポーランド	*
Salmi Games	ドイツ	
Sand Sailor Studio	ルーマニア	
Screen Implosion	ドイツ	
Seemingly Pointless	アメリカ	
SIGONO	日本	
Studio Canvas	オーストラリア	
Studio Evil	日本	
Sushee	フランス	
Syndicate Atomic	アメリカ	
Team Epitaph	アメリカ	*
Team KwaKwa	スイス	
team ok	アメリカ	
The Elsewhere Company	アメリカ	*
The Gentlebros	日本	
The House of Fables	ポーランド	
Throw the warped code out	日本	
tomeapp	日本	
Turtle Cream	韓国	
Videogamo	アルゼンチン	
Vivid Helix	カナダ	
WeirdBeard	オランダ	
Yack Lab.	日本	
zato	ポーランド	*
Zing Games	アメリカ	
青山真弥 Masaya Aoyama	日本	
うんコレ Unkore	日本	
エイコードバンク AcodeBank	日本	*
大阪電気通信大学 デジタルゲーム学科 高見研究室 Osaka Electro-Communication University Department of Digital Games Takami Lab.	日本	
神奈川電子技術研究所 Shindenken	日本	
新潟国際情報大学 中田研究室 NiigataUniversity of International and InformationStudies Nakata Lab.	日本	

ポラリスエックス POLARIS-X	日本
三原亮介 Ryosuke Mihara	日本
よむネコ Yomune.co	日本

■「センス・オブ・ワンダーナイト2016」開催概要 / 9月16日(金)開催

「センス・オブ・ワンダーナイト(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”を「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観覧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が本企画を通じて接点を持ち、新たなゲーム・ムーブメントを起こしていくことがSOWNの狙いです。

日 時 : 9月16日(金) 17:30~19:30

場 所 : 11ホール e-Sports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・インタラクティブエンタテインメント

協 賛 : 任天堂

公式サイト: <http://tgs.cesa.or.jp/sown/>

◆SOWN2016プレゼンテーション作品一覧

作品名	出展社名	国/地域
アドバンスド摩訶大将棋	大阪電気通信大学 高見研究室	日本
Chambara	team ok	米国
DOBOTONE	Videogamo	アルゼンチン
Fantastic Contraption	Northway Games and Radial Games	カナダ
Line Wobbler	Line Wobbler	英国
OPUS: The Day We Found Earth	SIGONO	台湾
TAINTED	INSTITUTE OF TECHNICAL EDUCATION/ NATIONAL UNIVERSITY OF SINGAPORE	シンガポール
UnWorded	Bento Studio	フランス

■ニュースターズコーナー開催概要 / 4日間開催

今年で5年目を迎える「アジアニュースターズコーナー」は、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ASEAN7カ国およびアラブ首長国連邦から、計8カ国・52社が出展します。また、本コーナー内には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。さらに今回初となる「東欧ニュースターズコーナー」と「ラテンニュースターズコーナー」が加わり、世界の「ニュースターズ」が出展します。

<インドネシア>

Indonesia Game Industry

インドネシアのゲーム産業団体であるAGI(Asosiasi Games Indonesia)幹事企業が中心となってIndonesia Game Industryがパビリオン出展します。Agate Studio、Touchtenといった代表的なゲーム開発会社だけでなく、Anantarupa Studios、Toge Productionsなど新興のゲーム開発会社も出展し、あらゆる開発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Gattai Games、Kaiju Den、Witching Hour StudiosといったVRゲーム開発会社が3社出展します。

<タイ>

ゲーム市場としても注目されるタイからは、Miryn Inovation、Mad Virtual Realityなどモバイルゲーム開発、VRゲームを得意とする企業5社が出展します。

<フィリピン>

欧米企業からのアウトソーシングが経験豊富なフィリピンから、同国のゲーム開発者を束ねるIGDA Manila(国際ゲーム開発者協会 マニラ支部)をはじめ、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5社が出展します。

<ベトナム>

モバイルゲーム開発とITアウトソーシングを専門とするRikkeisoft、アウトソーシング・サービス専門のTinhvan Outsourcingと、モバイルゲームソフトを開発するViet Nhat Generalの3社が出展します。

<マレーシア>

マレーシア貿易開発公社(MATRADE)が中心となり、今回初めて同国はパビリオン出展になります。3Dゲームのアウトソーシング会社として、アジアトップレベルの技術力があるLemon Sky Animation、Streamline Studiosといったマレーシアを代表する会社だけではなく、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18社が出展します。

<ポーランド>

ポーランド大使館と中央・東ヨーロッパ最大のゲーム開発者会議Game Industry Conferenceが、急成長を続け勢いのあるポーランドから日本への進出を目指す6社/団体を伴って参加します。

<メキシコ>

メキシコ大使館商務部が中心となり、同国のモバイルゲーム、VRゲーム開発など16社が、ラテンアメリカ発のゲームを携えて出展します。

<チリ>

PCゲーム、モバイルゲーム開発を得意とするIN VITRO GAMESが出展します。

その他、ミャンマーやアラブ首長国連邦など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、アニメーション、そしてコンサルティング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16日(金)開催

TGS2016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を今年も開催します。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2016プレゼンターも参加対象とし、「International Party + Indie Night」として開催。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。カジュアルなムードの中で自由に国際交流を楽しんでいただけます。SOWNの関係者はイベント終了後の19:30以降に参加します。ビュッフェのサーブは開始時間の17:30と、SOWN参加者合流後の19:30の2回に分けて行います。ぜひパーティーの前にSOWNにご参加ください。

日 時 : 9月16日(金) 17:30~20:30終了予定

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・インタラクティブ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2016プレゼンター、プレス など

参加費 : 無料

■「東京ゲームショー2016」開催概要

名 称 : 東京ゲームショー2016 (TOKYO GAME SHOW 2016)

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

※東京ゲームショー2016は地域発コンテンツ等海外展開支援事業(JLOP)の補助を受けています。

特別協力 : ドワンゴ

会 期 : 2016年9月15日(木)・16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。

2016年9月17日(土)・18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1~11/イベントホール/国際会議場

来場予定者数 : 23万人

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

