



TOKYO GAME SHOW 2016

娱乐改变。未来改变。

各位报道相关人员

2016年9月12日

东京电玩展2016发布四项国际企划

“独立游戏展区” “SENSE OF WONDER NIGHT 2016”

“三大新星展区” “International Party + Indie Night”

一般社团法人计算机娱乐协会
日经BP社

以下就东京电玩展2016（主办单位：一般社团法人计算机娱乐协会[简称：CESA，会长：冈村秀树]，联合主办单位：日经BP社[社长：新实杰]，展会日期：9月15日～18日，会场：幕张展览馆/以下称为TGS2016）在今年也开展了多样丰富的国际企划。近期确定了四项企划概要，特此通知。

■独立游戏展区 [第4次]

本展区无论职业/业余、法人/个人、国籍，介绍全世界的独立游戏开发者的原创游戏，收到了来自世界各地，创下历史最多的322件申请。经过选拔后，从世界18个国家及地区中招募了68项独立游戏的开发者。本展区将就独立游戏独特的原创作品，能够为人们带来全新感受的游戏进行介绍。

■SENSE OF WONDER NIGHT 2016 (SOWN 2016) [第9次]

这是一项发掘能够带来“在看到的瞬间，在听到理念的瞬间，让所有人感觉到自己的世界将发生变化”=“SENSE OF WONDER NIGHT”效果的游戏创意的活动。今年，本项活动迎来了第9次举办，从招募作为独立游戏展区参展者的68家公司中选拔，来自8个国家及地区的决赛人员将分为8组进行演示。

■新星展区 [亚洲第5次，拉丁美洲及东欧为首次]

本展区将就活跃在游戏产业全新地区，且极富潜能的游戏创业者以及开发公司等行业新星企业进行介绍。本次全新开设了拉丁美洲及东欧地区，来自3个地区公司13个国家的84家公司将进行展出。

■International Party + Indie Night [International Party为第10次]

历年来以海外参展公司为中心举办的International Party此次对独立游戏参展者以及SOWN演示者予以开放，获得了高度评价。在轻松的氛围中，能够更好地与来自海外的游戏相关人员进行交流。

此外，还将实施e-Sports平台（已于8月30日的新闻发布会上进行了发布）、Cosplay企划“Cosplay Collection Night @TGS”、面向海外来场人士企划“Tokyo Otaku Mode Live Stream Hut”（详细内容将于日后发布）等各类国际企划。今年的东京电玩展中，海外参展公司数量达到343家（截止9月1日），创下历史新高，是一届名副其实的国际性展会，获得了全球瞩目。敬请期待此次东京电玩展的国际企划活动。

<各项企划的详细内容请参考附件>

“东京电玩展”官方网站：<http://tgs.cesa.or.jp>

■ “独立游戏展区” 举办概要 / 为期4天

在游戏流通形态不断发生变化的背景下，独立游戏在全世界掀起了一股全新热潮。今年的“独立游戏展区”已是第4次举办，经过对来自40多个国家及地区的应征者的选拔，最终招募了来自19个国家及地区的69个团体，加上本展区参展的普通企业在内，合计达到了119个个人/团体，创下历史最多的记录。无论是职业/业余、法人或/个人，本展区将展出世界各国的独立游戏开发者原创游戏。

地 点： 第9展厅
协 办： 国际游戏开发者协会日本分会（IGDA日本）
特别赞助商： 索尼互动娱乐

* 为仅限9/17（六）～18（日）展出

参展者名称 (仅刊载经过此次选拔招募的参展者)	国家及地区名称
18Light Game Studio	台湾
2024 Studios	日本
4D Door Games	中国
Alex Rose	英国
Bento Studio	法国
Blue Volcano	澳大利亚
Broken Window Studios	美国
Cherrymochi	日本
Christophe Galati	法国
Dave Cooper	英国
Diceroll Studios	新加坡
Digital Dreams	荷兰
Drool	美国
EGO	韩国
Expect Studio	日本
Fishing Cactus	比利时
Gaddy Games	法国
Hanaji Games	日本
iNK Stories	美国
INSTITUTE OF TECHNICAL EDUCATION/NATIONAL UNIVERSITY OF SINGAPORE	新加坡
INVI Games	阿根廷
Kitfox Games	日本
Line Wobbler	日本
Lithium City Dev Team	菲律宾
Massive Monster	澳大利亚
Mimimi Productions	德国
Mr. Whale's Game Service	瑞士
Muse Games	美国
Northway Games and Radial Games	加拿大

*

NPO 法人 IGDA 日本 IDGA JAPAN	日本
Pixel Perfex	泰国
Play 4 Change (DePaul University)	美国
Pon Pon Games	日本
QuattroGear	韩国
QUIZCAT GAMES	日本
RiG++	波兰
Salmi Games	德国
Sand Sailor Studio	罗马尼亚
Screen Implosion	德国
Seemingly Pointless	美国
SIGONO	日本
Studio Canvas	澳大利亚
Studio Evil	日本
Sushee	法国
Syndicate Atomic	美国
Team Epitaph	美国
Team KwaKwa	瑞士
team ok	美国
The Elsewhere Company	美国
The Gentlebros	日本
The House of Fables	波兰
Throw the warped code out	日本
tomeapp	日本
Turtle Cream	韩国
Videogamo	阿根廷
Vivid Helix	加拿大
WeirdBeard	荷兰
Yack Lab.	日本
zato	波兰
Zing Games	美国
青山真弥 Masaya Aoyama	日本
Unkore	日本
AcodeBank	日本
大阪电气通信大学 数字游戏学科 高见研究室 Osaka Electro-Communication University Department of Digital Games Takami Lab.	日本
神奈川电子技术研究所 Shindenken	日本
新泻国际信息大学 中田研究室 Niigata University of International and Information Studies Nakata Lab.	日本

POLARIS-X	日本
三原亮介 Ryosuke Mihara	日本
Yomune. co	日本

■ “SENSE OF WONDER NIGHT 2016” 举办概要 / 9月16日（五）举办

“SENSE OF WONDER NIGHT (SOWN) ” 是一项为独自致力于游戏开发的个人或团体开发者提供展示舞台的活动。本活动将发掘他们所带来的“在看到的瞬间，在听到理念的瞬间，让所有人感觉到自己的世界将发生变化” = “SENSE OF WONDER NIGHT” 效果的游戏创意，并以东京电玩展为舞台，为他们提供展示的机会。

商务日的来场人士（佩戴有商务日来场人士徽章的人士）等均可观看展示。不断探索全新可能性的游戏开发者以及观看展示的行业相关人士通过本企划活动相互结识，从而为掀起全新游戏潮流创造条件，这正是SOWN的目的所在。

日 期：9月16日（五）17:30～19:30

地 点：第11展厅 e-Sports平台

※进入该会场时需持有商务日来场人士徽章、记者证等证件。

※获取记者证需提前进行注册。请浏览官方网站中的“致报道相关人士”。

协 办：国际游戏开发者协会日本分会 (IGDA日本)

特别赞助商：索尼互动娱乐

贊 助：任天堂

官 方 网 站：<http://tgs.cesa.or.jp/sown/>

◆SOWN2016演示作品一览

作品名称	参展公司名称	国家/地区
先进摩訶大将棋	大阪电气通信大学 高见研究室	日本
Chambara	team ok	美国
DOBOTONE	Videogamo	阿根廷
Fantastic Contraption	Northway Games and Radial Games	加拿大
Line Wobbler	Line Wobbler	英国
OPUS: The Day We Found Earth	SIGONO	台湾
TINTED	INSTITUTE OF TECHNICAL EDUCATION/ NATIONAL UNIVERSITY OF SINGAPORE	新加坡
UnWorded	Bento Studio	法国

■新星展区举办概要 / 为期4天

“亚洲新星展区”今年迎来了第5次举办，本展区将向日本的游戏行业介绍亚洲地区极富潜能的游戏创业者以及开发公司等游戏行业的新星企业。此次将由东盟7国以及阿联酋，共计8个国家以及52家公司参展。同时，本展区内今年也将以日本东盟中心为核心，开设东盟展馆。此外，本次还全新加入了“东欧新星展区”以及“拉丁美洲新星展区”，将汇集来自世界各地的“新星”前来参展。

<印度尼西亚>

Indonesia Game Industry

以印度尼西亚的游戏产业团体AGI (Asosiasi Games Indonesia) 干事企业为核心，Indonesia Game Industry将于东盟展馆进行展出。不仅是Agate Studio、Touchten等代表性的游戏开发公司，Anantarupa Studios、Toge Productions等新兴游戏开发公司也将进行展出，为满足所有开发需求的业务提供支持。

<新加坡>

东南亚的游戏产业拥有很好的发展前景，而新加坡作为其枢纽，此次将有Gattai Games、Kaiju Den、Witching Hour Studios等3家VR游戏开发公司参展。

<泰国>

泰国也是一大众人瞩目的游戏市场，此次将有Miryn Innovation、Mad Virtual Reality等擅长移动游戏开发、VR游戏的5家企业参展。

<菲律宾>

菲律宾在承接欧美企业委外业务方面拥有丰富的经验，此次，将由包括菲律宾游戏开发者所组成的IGDA Manila (国际游戏开发者协会 马尼拉分布) 在内的5家公司参展，为游戏艺术、游戏动画、移动游戏开发等所有游戏开发需求提供满意服务。

<越南>

此次将由以专业致力于移动游戏开发及IT外包业务的Rikkeisoft，致力于外包服务的Tinhvan Outsourcing以及致力于移动游戏软件开发的Viet Nhat General等3家公司参展。

<马来西亚>

马来西亚此次以马来西亚贸易开发公司 (MATRADE) 为中心，首次进入东盟展馆参加展出。不仅是拥有亚洲顶尖技术实力，马来西亚代表性的3D游戏外包公司Lemon Sky Animation、Streamline Studios 将参展，同时还有擅长动画制作，移动游戏开发的18家公司在政府相关机构的多媒体开发公司 (MDeC) 的支持下也将参加展出。

<波兰>

波兰大使馆与中东欧最大的游戏开发者会议Game Industry Conference伴随以从有持续快速发展之势的波兰，进军日本为目标的6家公司/团体参展。

<墨西哥>

墨西哥以墨西哥大使馆商务部为中心，并由从事移动游戏、VR游戏开发的16家公司携拉丁美洲首发游戏参展。

<智利>

擅长PC游戏、移动游戏开发的IN VITRO GAMES将参展。

除此之外，缅甸及阿联酋等新兴国家企业也将参展。擅长移动游戏、数字文化产品开发、动画以及咨询的企业将进行展出。

■ International Party + Indie Night / 9月16日（五）举办

TGS2016在不断丰富国际企划活动的同时，今年也将同样举办历年获得高度评价的国际派对。除海外参展公司、日本国内参展公司之外，独立游戏展区参展者以及SENSE OF WONDER NIGHT 2016演示者也可参与其中，并以“International Party + Indie Night”的形式举办。活动中将以自助餐形式提供免费餐饮。优雅轻松的氛围为您带来自由的国际交流环境。SOWN相关人士将在活动结束后的19:30之后参加。自助餐提供共分为两次，分别为开始时间的17:30以及与SOWN参加者汇合后的19:30。敬请在派对前尽享SOWN的乐趣。

日 期：9月16日（五）17:30～预计20:30结束

地 点：国际会议场1楼 贵宾区

※进入该会场时需持有参展公司徽章、记者证等证件。

※获取记者证需提前进行注册。请浏览官方网站中的“致报道相关人士”。

贊 助：索尼互动娱乐

參 加 对 象：海外参展公司、日本国内参展公司、独立游戏展区参展者、

SENSE OF WONDER NIGHT 2016演示者、新闻发布人员等

參 加 費：免费

■ “东京电玩展2016” 举办概要

名 称：东京电玩展2016 (TOKYO GAME SHOW 2016)

主 办 单 位：一般社团法人计算机娱乐协会 (CESA)

联合主办单位：日经BP社

※ 东京电玩展2016受到了来自地区文化产品等海外开展支援事业
(JLOP) 的资助。

特 别 协 办：DWANGO

展 期：2016年9月15日（四）、16日（五）

商务日 10:00～17:00

※商务日中仅商务相关人员
以及新闻发布相关人员可入场。

2016年9月17日（六）、18日（日）

公众开放日 10:00～17:00

※公众开放日将视当日情况，可能会于9:30开场。

会 场：幕张展览馆（千叶县千叶市美浜区）

展厅1～11/活动厅/国际会议场

预计参观人数：23万人

入 场 费：一般（中学生以上）…… 当日1,200日元（预售票：1,000日元）
(公众开放日) 小学生以下………… 免费入场

