



# TOKYO GAME SHOW 2016

娛樂改變。未來改變。

致各位報導相關者

2016年9月12日

## 發表2016東京電玩展 4個國際企劃 「獨立遊戲區」 「Sense Of Wonder Night 2016」 「3個新星區」 「International Party + Indie Night」

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・董事長: 岡村 秀樹]・協辦單位:日經BP社 [社長:新實 傑]・展期:9月15日~18日・會場:幕張展覽館 / 以下簡稱TGS2016) 中,今年也舉辦各種國際企劃。4個企劃概要已決定,特此通知。

### ■獨立遊戲區 (第4次)

本區不論專業/業餘、法人/個人、國籍,介紹全世界的獨立遊戲開發者的原創遊戲,收到了來自全世界,過去最多的322件申請。經過評選,從全世界18個國家/地區,選定了68個獨立遊戲開發者。介紹獨立遊戲才有的原創且充滿新鮮感的遊戲。

### ■Sense Of Wonder Night 2016 (SOWN 2016) [第9次]

發掘引發「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」=「Sense Of Wonder」的遊戲創意之活動。這次是第9次,從選定為獨立遊戲區參展者的68家公司中,選出8個國家/地區、8組最終提案者,進行提案。

### ■新星區 [亞洲為第5次、拉丁美洲・東歐為第1次]

本區介紹活躍於遊戲產業的新興地區,有潛力的遊戲創業公司和開發公司等業界新星企業。從這次起,新設拉丁美洲・東歐地區,3個地區合計13個國家、84家公司參展。

### ■International Party + Indie Night [International Party為第10次]

以國外參展公司為主,每年舉辦的International Party是獨立遊戲區參展者和SOWN提案者亦可參加的企劃,廣受好評。有助於在輕鬆的氣氛中,和從國外參加的遊戲相關者交流。

除此之外,還有e-Sports舞台(已在8月30日的新聞稿中發表)、角色扮演企劃「Cosplay Collection Night @TGS」、針對國外來賓的企劃「Tokyo Otaku Mode Live Stream Hut」(詳細內容於日後發表)等,預定舉辦各種國際企劃。今年,國外參展公司數量為過去最多,達到343家(截至9月1日為止),東京電玩展作為國際性展覽,越來越受到世人關注。敬請期待東京電玩展的國際企劃。

< 各企劃的詳細內容請參閱附錄 >

「東京電玩展」官方網站: <http://tgs.cesa.or.jp>

## ■ 「獨立遊戲區」舉辦概要 / 舉辦4天

在遊戲的流通形態變化的過程中，引起世界性運動的獨立遊戲。今年的「獨立遊戲區」是第4次舉辦，除了來自40個國家/地區，從申請中經過評選所選定的19個國家/地區、69個團體之外，還有一般企業在本區參展，是過去最大規模，合計119個個人/團體參展。不論專業/業餘、法人/個人，全世界的獨立遊戲開發者以原創遊戲參展。

地點：9展示廳

協辦單位：國際遊戲開發者協會日本分會（IGDA日本）

特別贊助商：索尼互動娛樂

\* 為僅9/17（六）~18（日）參展

參展者名稱（僅刊載這次經過評選所選定的參展者）	國家/地區名稱
18Light Game Studio	台灣
2024 Studios	日本
4D Door Games	中國
Alex Rose	英國
Bento Studio	法國
Blue Volcano	澳洲
Broken Window Studios	美國
Cherrymochi	日本
Christophe Galati	法國
Dave Cooper	英國
Diceroll Studios	新加坡
Digital Dreams	荷蘭
Drool	美國
EGO	韓國
Expect Studio	日本
Fishing Cactus	比利時
Gaddy Games	法國
Hanaji Games	日本
iNK Stories	美國
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	菲律賓
Massive Monster	澳洲
Mimimi Productions	德國
Mr. Whale's Game Service	瑞士
Muse Games	美國

\*

Northway Games and Radial Games	加拿大	
NPO 法人 IGDA 日本 IDGA JAPAN	日本	
Pixel Perfex	泰國	
Play 4 Change (DePaul University)	美國	*
Pon Pon Games	日本	
QuattroGear	韓國	
QUIZCAT GAMES	日本	*
RiG++	波蘭	*
Salmi Games	德國	
Sand Sailor Studio	羅馬尼亞	
Screen Implosion	德國	
Seemingly Pointless	美國	
SIGONO	日本	
Studio Canvas	澳洲	
Studio Evil	日本	
Sushee	法國	
Syndicate Atomic	美國	
Team Epitaph	美國	*
Team Kwakwa	瑞士	
team ok	美國	
The Elsewhere Company	美國	*
The Gentlebros	日本	
The House of Fables	波蘭	
Throw the warped code out	日本	
tomeapp	日本	
Turtle Cream	韓國	
Videogamo	阿根廷	
Vivid Helix	加拿大	
WeirdBeard	荷蘭	
Yack Lab.	日本	
zato	波蘭	*
Zing Games	美國	
青山真彌 Masaya Aoyama	日本	
Unkore	日本	
AcodeBank	日本	*
大阪電氣通信大學 數位遊戲系 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	

新潟國際情報大學 中田研究室 NiigataUniversity of International and InformationStudies 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」舉辦概要 / 9月16日(五)舉辦

「Sense Of Wonder Night (SOWN)」為聚焦於個人或團隊·獨自致力於遊戲開發的開發者之活動。發掘他們創造的·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」=「Sense Of Wonder」的遊戲創意·於東京電玩展提供提案的機會。於商務日參加者(佩戴商務日來賓徽章者)·皆可參觀提案。摸索新的可能性的遊戲開發者·以及參觀提案的業界相關者透過本企劃而有所交集·引起新的遊戲運動·正是SOWN的目標。

日期：9月16日(五) 17:30~19:30

地點：11展示廳 e-Sports舞台

※進入該會場·需要商務日來賓徽章·記者證等。

※開立記者證須事先登錄。請參閱官方網站[致報導相關者]。

協辦單位：國際遊戲開發者協會日本分會(IGDA日本)

特別贊助商：索尼互動娛樂

贊助商：任天堂

官方網站：<http://tgs.cesa.or.jp/sown/>

### ◆SOWN2016提案作品一覽表

作品名稱	參展公司名稱	國家/地區名稱
進階版摩訶大將棋	大阪電氣通信大學 高見研究室	日本
Chambara	team ok	美國
DOBOTONE	Videogamo	阿根廷
Fantastic Contraption	Northway Games and Radial Games	加拿大
Line Wobbler	Line Wobbler	英國
OPUS: The Day We Found Earth	SIGONO	台灣
TAINTED	INSTITUTE OF TECHNICAL EDUCATION/ NATIONAL UNIVERSITY OF SINGAPORE	新加坡
UnWorded	Bento Studio	法國

## ■ 新星區舉辦概要 / 舉辦4天

「亞洲新星區」今年邁入第5年·本區向日本的遊戲業界介紹亞洲圈有潛力的遊戲創業公司和開發公司等遊戲業界的新星企業。這次從ASEAN7個國家及阿拉伯聯合大公國·合計8個國家·52家公司參展。此外·本區內今年也以日本ASEAN中心為主·設置ASEAN館。再者·這次加入首度舉辦的「東歐新星區」和「拉丁美洲新星區」·全世界的「新星」參展。

### < 印尼 >

#### Indonesia Game Industry

以印尼的遊戲產業團體——AGI ( Asosiasi Games Indonesia ) 幹事企業為主，Indonesia Game Industry於ASEAN館參展。除了Agate Studio、Touchten等代表性的遊戲開發公司之外，Anantarupa Studios、Toge Productions等新興的遊戲開發公司亦參展，支援因應所有開發需求的商務。

### < 新加坡 >

從預期遊戲產業會成長的東南亞樞紐——新加坡，有Gattai Games、Kaiju Den、Witching Hour Studios等3家VR遊戲開發公司參展。

### < 泰國 >

從作為遊戲市場，亦受到矚目的泰國，有Miryn Inovation、Mad Virtual Reality等5家擅長手遊開發、VR遊戲的企業參展。

### < 菲律賓 >

從承攬歐美企業委外工作的經驗豐富的菲律賓，包含統整該國遊戲開發者的IGDA Manila ( 國際遊戲開發者協會 馬尼拉分會 ) 在內，5家提供因應遊戲藝術、遊戲動畫、手遊開發等各種遊戲開發需求之服務的公司參展。

### < 越南 >

專門進行手遊開發和承攬IT委外工作的Rikkeisoft、專門提供委外服務的Tinhvan Outsourcing，以及開發手遊軟體的Viet Nhat General這3家公司參展。

### < 馬來西亞 >

以馬來西亞對外貿易發展機構 ( MATRADE ) 為主，該國這次首度在ASEAN館參展。除了作為3D遊戲的委外公司，擁有亞洲頂級水準的技術能力的Lemon Sky Animation、Streamline Studios等代表馬來西亞的公司之外，在政府機關——馬來西亞多媒體發展機構( MDeC )的支援下，擅長動畫製作、手遊開發的18家公司參展。

### < 波蘭 >

波蘭大使館和中歐，東歐最大的遊戲開發者會議Game Industry Conference，伴隨以從有持續快速成長之勢的波蘭，進軍日本為目標的6家公司/團體參加。

### < 墨西哥 >

以墨西哥大使館商務部為主，該國進行手遊、VR遊戲開發等的16家公司以源自拉丁美洲的遊戲參展。

### < 智利 >

擅長電腦遊戲、手遊開發的IN VITRO GAMES參展。

除此之外，亦有緬甸和阿拉伯聯合大公國等新興國家的企業參展。擅長手遊、數位內容開發、動畫，以及顧問的企業預定參展。

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

TGS2016中，新增國際企劃的同時，今年亦舉辦往年廣受好評的國際派對。除了國外參展公司、日本國內參展公司之外，獨立遊戲區參展者和Sense Of Wonder Night 2016提案者亦為參加對象，舉辦「International Party + Indie Night」。以自助餐形式，提供免費的餐飲。能夠在輕鬆的氣氛中，自由地享受國際交流。SOWN的相關者會於活動結束後的19：30之後參加。自助餐於開始時間的17：30，以及SOWN參加者加入後的19：30，分成2次供應。敬請務必於派對之前，參加SOWN。

日期：9月16日 (五) 17:30~20:30 (預定結束時間)

地點：國際會議場1樓 交誼廳區

※進入該會場，需要參展公司徽章、記者證等。

※開立記者證須事先登錄。請參閱官方網站[致報導相關者]。

贊助商：索尼互動娛樂

參加對象：國外參展公司、日本國內參展公司、獨立遊戲區參展者、Sense Of Wonder Night 2016提案者、報導相關者等

參加費：免費

## ■「2016東京電玩展」舉辦概要

名稱：2016東京電玩展 (TOKYO GAME SHOW 2016)

主辦單位：一般社團法人電腦娛樂協會 (CESA)

協辦單位：日經BP社

※2016東京電玩展接受源自地區的內容等國外拓展協助事業 (JLOP) 的補助。

特別協助：DWANGO

展期：2016年9月15日 (四)、16日 (五)

商務日 10：00~17：00

※商務日僅商務相關者及報導相關者能夠入場。

2016年9月17日 (六)、18日 (日)

一般公開日 10：00~17：00

※一般公開日依狀況而定，可能於9:30開場。

會場：幕張展覽館 (千葉縣千葉市美濱區)

1~11展示廳/活動廳/國際會議場

預定來場人數：23萬人

門票：一般民眾 (國中生以上) . . . 當天1,200日圓 (預售票：1,000日圓)

(一般公開日) 小學生以下 . . . . . 免費入場

