

# TOKYO GAME SHOW 2017

報導相關資料

2017年4月10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

「2017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 2017（以下簡稱SOWN 2017）」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322件報名中審核的結果，由21個國家／地區的69個遊戲開發者參展。

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，去年從獨立遊戲區參展公司中，選出來自8個國家／地區的8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。從去年起，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9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（99,900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：高橋勝輝）的協助舉辦。

東京電玩展透過獨立遊戲區和SOWN 2017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](mailto:indie@nikkeibp.co.jp)

◆「SENSE OF WONDER NIGHT」相關詢問處：[sown@nikkeibp.co.jp](mailto:sown@nikkeibp.co.jp)

「東京電玩展」官方網站：<http://tgs.cesa.or.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65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： 2017年9月21日（四）～24日（日）

地 點： 幕張展覽館 展示廳內

參 展 期 間： 商務日 + 一般公開日的4天

※皆為僅展示，無法進行販售行為

參 展 費 用： 免費

※參展攤販包含下列物品：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： 2017年6月9日（五）（※日本時間）

審 核： 經由事務局的審核選出

公 布 結 果： 於2017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」，或者包含可能抵触的表現

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9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」2017

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，提供提案的機會的活動，今年邁入第10屆。本企劃等待原型的演示、具有實驗性要素的遊戲。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從去年起，VR遊戲成為審核對象。等待SOWN才有的新VR世界的發表。

名稱：SENSE OF WONDER NIGHT 2017

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：2017年6月9日(五)

審核：從通過審核，於獨立遊戲區參展的遊戲中，經過審核委員的審查，  
選出發表作品。

公布結果：於2017年7月下旬，直接聯絡報名者

※ 通過審核，能夠在2017東京電玩展提案的遊戲(最多8件作品)，最終會成為在SENSE OF WONDER NIGHT 2017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：2017年9月22日(五)(預定17:30~19:30)

會場：幕張展覽館 11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

#### ・ 紿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