

# TOKYO GAME SHOW 2018

全新舞台，盛大开幕。

报道相关资料

2018年4月25日

## 面向独立游戏开发者的企划 “独立游戏展区<类型A>” 以及 “SENSE OF WONDER NIGHT” 开始接受报名 特别赞助商已确定，今年的独立游戏展区<类型A>也将继续免费

一般社団法人计算机娱乐协会  
日经BP社

“东京电玩展2018”（主办单位：一般社団法人计算机娱乐协会 [简称:CESA]，联合主办单位：日经BP社）决定实施支持独立游戏开发者的两项企划，并且已分别开始接受报名。其中一项为可免费参展“独立游戏展区<类型A>”的企划，而另一项则是从<类型A>参展公司中选择特别优秀的游戏创意的比赛“SENSE OF WONDER NIGHT 2018（以下称为SOWN2018）”。

新设于2013年的“独立游戏展区<类型A>”是选拔作品进行免费展出的企划，每次都会有众多寻求全新独立游戏的行业相关人员及游戏用户来访。TGS2017中共收到332件（40个国家及地区）报名，经过重重选拔之后，共有18个国家及地区的64名开发人员作为<类型A>的参展者参加。

而SOWN是一项展示能够带来“让所有人感觉到自己的世界将发生变化”=“SENSE OF WONDER（惊奇感）”效果的游戏创意的企划，该项企划起始于2008年。当初这项企划为单独实施，但自2017年起对企划进行了更改，即让从“独立游戏展区<类型A>”参展人员中选拔出的开发者作为SOWN决赛人员，并给予其发表游戏创意的机会。在TGS2017中，共有8组开发者作为SOWN决赛人员登台亮相。

对于这两项企划，索尼互动娱乐（以下称为SIE）决定作为特别赞助商为独立游戏开发者提供支持。被选中作品的参展者将有机会在“独立游戏展区<类型A>”中免费展出。而在SOWN2018中，SIE也将参与赞助。同时，这两项企划还获得了特定非营利活动法人国际游戏开发者协会日本分会（简称：IGDA日本、理事长：高桥胜辉）的协助。

东京电玩展将通过这些企划，提供一个平台机遇，将独立游戏开发者所创造的全新游戏传递给全世界。

两企划的报名事项及报名方法等详细内容请浏览附件以及  
“东京电玩展”官方网站（<http://tgs.cesa.or.jp/>）。

- ◆ 独立游戏展区<类型A>相关咨询方式：[indie@bizevent.jp](mailto:indie@bizevent.jp)
- ◆ SENSE OF WONDER NIGHT 2018 相关咨询方式：[sown@bizevent.jp](mailto:sown@bizevent.jp)

“东京电玩展”官方网站：<http://tgs.cesa.or.jp>

■报道相关人员专用咨询方式：东京电玩展事務局 宣传担当（AZ.WORLDCOM JAPAN株式会社内） 吉本  
TEL: 03-5575-3225/ FAX: 03-5575-3222/ E-mail: [tgs2018press@w-az.co.jp](mailto:tgs2018press@w-az.co.jp)

## (1) 关于独立游戏展区<类型A>

独立游戏展区是面向独立游戏开发者的展区。该展区为独立游戏开发者提供了一个便利的环境，可发表以所有平台为对象的游戏，从而为电脑娱乐产业带来全新的变革。

独立游戏展区<类型A>是由SIE作为特别赞助商进行支持，独立游戏开发人员可免费参展的展台。希望参展<类型A>的独立游戏开发人员只要满足报名规则，无论是执业人员、业余人员、个人或是法人均可报名。报名截止后，由事务局实施选拔并决定<类型A>的参展者。

名称:	独立游戏展区<类型A> ※该展区中还准备有面向法人、付费参展的<类型B>，先到先得。 <类型B>不在全额免除参展费用的对象内。详情请确认TGS官方网站的“参展指南”内容。
展期:	2018年9月20日(四)~23日(日)
地点:	幕张展览馆 展厅内
参展期间:	商务日 + 公众开放日4天 ※均为展示，不得销售
参展费用:	免费(通常参展4天为9万9900日元) ※参展展台中包含的物品: 专用展台、参展公司徽章5枚
报名方式:	请使用TGS官方网站( <a href="http://tgs.cesa.or.jp/">http://tgs.cesa.or.jp/</a> ) 专用表格进行报名
报名截止日期:	2018年6月8日(五) (※日本时间)
评选:	由事务局通过评选选出
结果发表:	于2018年7月上旬~中旬直接通知报名人员 ※根据不同报名内容，可能会就追加确认事项进行询问。 ※根据不同报名内容，可能会安排在其他展区进行展出。

### ●可参展独立游戏展区<类型A>的团体资格

- 希望参展的团体的年销售额  
法人: 不超过5000万日元或50万美左右  
个人: 不超过1000万日元或10万美左右
- 希望参展的团体为法人时，该法人应为独立资本(例如，不存在大型游戏公司出资的情况)

### ●可参展独立游戏展区<类型A>的作品

- 完全原创游戏(无论有无许可，二次创作内容均不得参展)
- 面向报名者拥有开发权利的平台制作的游戏
- 符合CESA伦理规定、CERO伦理规定规定事项以及不属于以下任意一项内容的作品

#### 1) 存在违反或可能违反CERO伦理规定附表3中“禁止表现”的表现

附表3: <http://www.cero.gr.jp/relays/download/?file=/files/libs/183/201711211303545293.pdf>

- 2) 在CERO审查中被认定为“Z”分类等级的作品，或可能包含相当于“Z”分类的表现
- 3) 已在海外发表，且已获得海外审查机构（ESRB等）的“17+”（MATURE）分类指定
- 4) 预定在海外进行发表，并可能获得海外审查机构（ESRB等）的“17+”（MATURE）分类指定（过于血腥，明显不符合“13+”（TEEN）分类的作品）

### ●独立游戏展区<类型A>报名方法

请在6月8日（五）前使用TGS官方网站（<http://tgs.cesa.or.jp/>）专用表格进行报名。

### ●独立游戏展区<类型A>相关咨询方式（仅限邮件）

indie@bizevent.jp

## (2) 关于SENSE OF WONDER NIGHT 2018

SENSE OF WONDER NIGHT (SOWN) 是从“独立游戏展区<类型A>”中选拔出的作品当中发掘“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（惊奇感）”效果的游戏创意，并为他们提供展示机会的舞台。希望参展SOWN的游戏开发者们首先需要报名“独立游戏展区<类型A>”。审查委员会从确定为<类型A>参展者的作品中选拔出符合SOWN要求作品的决赛人员（计划为最多8部作品）。

名 称:	SENSE OF WONDER NIGHT 2018
协 办:	特定非营利活动法人 国际游戏开发者协会日本分会（IGDA日本）
报名方法:	请使用TGS官方网站（ <a href="http://tgs.cesa.or.jp/">http://tgs.cesa.or.jp/</a> ）专用表格进行报名
报名资格:	无论国籍、年龄、职业（学生、游戏制作者等）如何均可报名
报名截止日期:	2018年6月8日（五）
评 选:	通过评选委员审查，选拔发表作品
结果发表:	于2018年7月下旬直接通知报名人员
	※仅限可在东京电玩展2018中进行演示的游戏。

### ●SENSE OF WONDER NIGHT 2017的目的

- 介绍包括实验性、创造性等非传统游戏设计及创意在内的游戏
- 介绍开发可令人感受“SENSE OF WONDER（惊奇感）”的游戏的重要性，并计划据此活化游戏产业
- 为开发实验性游戏的人们提供一个挑战未来的平台
- 为游戏设计创作全新领域

## ●SENSE OF WONDER NIGHT 2018演讲概要

举办日期：2018年9月21日（五）（预定为17：30～19：30）

会场：幕张展览馆 展示会场内舞台（预定）

### 关于当天演讲及其注意事项

- 登台人员以参展独立游戏展区<类型A>为前提，前来会场时的交通费自理。
- 登台人员拥有约10分钟左右的演讲时间。请在规定时间内完成游戏演示及演讲。（带日语⇔英语交传）
- 演讲内容将通过视频发布，报名内容（游戏概要）也会在官方网站中公开。

## ●何为被选拔为SENSE OF WONDER NIGHT决赛人员的游戏

### · 打造前所未有的全新游戏体验的游戏

将自然语言处理、物理运算、图像识别、手势控制等至今未能得到运用的技术出色运用在游戏中，提供全新体验的游戏

### · 打破游戏尝试的游戏

摸索全新的表现方法，通过游戏体验，让人能够在游戏之后感受到世界正在发生改变的游戏

### · 具备创造性要素的游戏

通过AI相互作用、工具性要素以及社会性要素让用户活动本身发生变化的游戏

### · 能够带来感动，众多玩家希望立即体验的游戏

所有人都想亲身体验心得事物，为了做到这一点，让人忍不住想要留在手边的游戏

### · 不知道具体原因，但从内心觉得十分出色的游戏

在看到的瞬间能够带给人们感慨的游戏

## ●非SENSE OF WONDER NIGHT对象游戏

### · 以未必与游戏本身具有关联性的要素为中心的作品

以前所未有的背景设置、场景、角色设计、图像、剧情、音效等游戏构成要素作为核心特点的游戏

### · 以已存在的领域为基础，或单纯通过混合方式创作出的新领域

但即便如此也能创造出全新游戏体验的游戏除外

### · 创新理由仅仅是以特定客户群为对象的游戏

仅以女性或老人等特定人群为对象的游戏。但即便如此也能让玩家深受感慨的游戏除外

### · 不会对游戏游玩造成影响的纯技术性革新、实验性业务模型、流通机制

虽然并非完全排除此类内容，但必须明确对游戏体验做出直接且明显的变化

## ●SENSE OF WONDER NIGHT 2018 相关咨询方式（仅限邮件）

sown@bizevent.jp

## ■ “东京电玩展2018” 举办概要

---

- 名称：东京电玩展2018（TOKYO GAME SHOW 2018）
- 主办单位：一般社団法人计算机娱乐协会（CESA）
- 联合主办单位：日经BP社
- 特别协办：DWANGO
- 支持：经济产业省（预定）
- 展期：2018年9月20日（四） 商务日 10：00～17：00  
9月21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。  
9月22日（六） 公众开放日 10：00～17：00  
9月23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（千叶县千叶市美滨区）  
展厅1～11/活动厅/国际会议场
- 预计参观人数：25万人
- 招展展位数：2,000个
- 入场费：当日票1,200日元（含税）、前售票券：1,000日元（含税）、小学生以下免费（公众开放日）

## ■ 参展公司招展日程

---

- 参展申请截止日：2018年6月1日（五）
- 展位位置选择会：2018年6月22日（五）……40个展位以上（无邻接展位的形状）的参展公司  
2018年7月3日（二）……40个展位以下（有邻接展位的形状）的参展公司
- 参展公司说明会：2018年7月3日（二）