

TOKYO GAME SHOW 2018

嶄新舞台・掀開序幕。

報導相關資料

2018年4月25日

針對獨立遊戲開發者的企劃 「獨立遊戲區<A型>」及 「SENSE OF WONDER NIGHT」開始受理報名 特別贊助商已決定，今年於獨立遊戲區<A型>參展也免費

一般社團法人電腦娛樂協會
日經BP社

「2018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)決定舉辦2個支援獨立遊戲開發者的企劃，分別開始受理報名。一個是能夠於「獨立遊戲區<A型>」免費參展的企劃，而另一個企劃則是從該<A型>參展公司中，選出特別優秀的遊戲創意的比賽「SENSE OF WONDER NIGHT 2018 (以下簡稱SOWN2018)」。

於2013年新設的「獨立遊戲區<A型>」，是免費展示透過審核選出的作品的企劃，每次都有許多尋求新的獨立遊戲的業界相關者和遊戲玩家造訪。在TGS2017中，有332件(40個國家/地區)報名，經過審核的結果，18個國家/地區的64個開發者身為<A型>的參展者參加。

另一方面，SOWN是提出引發「所有人都驚覺自己的世界有所改變的感覺」=「SENSE OF WONDER (驚奇感)」的遊戲創意之企劃，於2008年展開。一開始是單獨舉辦的企劃，但是自2017年起，讓從「獨立遊戲區<A型>」參展者中選出的開發者身為SOWN最終入選者，成為給予發表遊戲創意的機會之企劃。在TGS2017中，8組開發者身為SOWN最終入選者，站上了舞台。

決定讓索尼互動娛樂(以下簡稱SIE)作為這2個企劃的特別贊助商，支援獨立遊戲開發者。作品被選出的參展者能夠於「獨立遊戲區<A型>」免費參展。SOWN2018也一樣是由SIE贊助。此外，這2個企劃是在特定非營利活動法人國際遊戲開發者協會日本分會(簡稱：IGDA日本，理事長：高橋勝輝)的協助下舉辦。

東京電玩展透過這些企劃，提供向全世界發送獨立遊戲開發者創造出的新遊戲的機會。

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
請參閱「東京電玩展」官方網站 (<http://tgs.cesa.or.jp/>)。

- 獨立遊戲區<A型> 相關的詢問處：indie@bizevent.jp
- SENSE OF WONDER NIGHT 2018 相關的詢問處：sown@bizevent.jp

「東京電玩展」官方網站：<http://tgs.cesa.or.jp>

■ 報導相關者的詢問處：東京電玩展事務局 公關負責人(AZ.WORLDCOM JAPAN內) 吉本

TEL：03-5575-3225/ FAX：03-5575-3222/ E-mail：tgs2018press@w-az.co.jp

(1) 關於獨立遊戲區 < A型 >

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。

獨立遊戲區 < A型 > 是由SIE作為特別贊助商支援，獨立遊戲開發者能夠免費參展的攤位。希望以 < A型 > 參展的獨立遊戲開發者若遵照報名規定，專業、業餘、個人、法人不拘，皆可報名。報名截止後，經過事務局之審核，決定 < A型 > 參展者。

名稱：	獨立遊戲區 < A型 > ※在該區，針對法人備有依照先後順序，能夠付費參展的 < B型 >。 < B型 > 不適用全額補助參展費用。請情請至TGS官方網站 「參展導覽」確認。
展期：	2018年9月20日 (四) ~ 23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
參展價格：	免費 (平常為參展4天9萬9900日圓) ※包含於參展攤位的事物：專用攤位、參展公司徽章5枚
報名方法：	請從TGS官方網站 (http://tgs.cesa.or.jp/) 的專用表格報名
報名截止日期：	2018年6月8日 (五) (※日本時間)
審核：	經由事務局之審核選出
結果發表：	2018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，可能導覽於別之展示區參展。

●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
- 按照CESA倫理規定、CERO倫理規定，且不符合下列任何一項之遊戲

1) 抵觸CERO倫理規定附符3中的「禁止表現」，或者包含有抵觸之虞的表現

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

- 2) 在CERO的審查中，被分級為「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（ESRB等）被指定為「17+」（MATURE）級（暴力性強，不可能相當於「13+」（TEEN）級的作品）

●獨立遊戲區 < A型 > 報名方法

請從TGS官方網站（ <http://tgs.cesa.or.jp/> ）的專用表格，於6月8日（五）之前報名。

●獨立遊戲區 < A型 > 相關的詢問處（僅電子郵件）

indie@bizevent.jp

（ 2 ） 關於SENSE OF WONDER NIGHT 2018

SENSE OF WONDER NIGHT (SOWN) 是從「獨立遊戲區 < A型 > 」的作品中選出最終入選者，針對引發「看到的瞬間、聽到理念的瞬間，所有人都驚覺自己的世界有所改變的感覺」= 「SENSE OF WONDER (驚奇感)」的遊戲創意，提供提案的機會之活動。希望參加SOWN的遊戲開發者，首先要報名「獨立遊戲區 < A型 > 」，從決定為 < A型 > 參展者的作品中，讓值得參加SOWN的作品作為最終入選者（預定最多8個作品），由審查委員選出。

名稱：	SENSE OF WONDER NIGHT 2018
協辦單位：	特定非營利活動法人 國際遊戲開發者協會日本分會（IGDA日本）
報名方法：	請從TGS官方網站（ 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：	2018年6月8日（五）
審核：	經由評審番員的審查，選出發表作品。
結果發表：	2018年7月下旬，直接聯絡報名者 ※僅限於能夠在2018東京電玩展提案的遊戲。

●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
- 介紹製作能夠感受到「SENSE OF WONDER (驚奇感)」的遊戲的重要性，藉此試圖活化遊戲產業
- 提供開發實驗性遊戲的人們，邁向未來的機會之場所
- 替遊戲設計創造出新的領域

●SENSE OF WONDER NIGHT 2018提案概要

舉辦日：2018年9月21日（五）（預定17：30～19：30）

會場：幕張展覽館 展示會場內舞台（預定）

關於當天提案和注意事項

- 上台者以於獨立遊戲區 < A型 > 參展為前提，自行負擔至會場的交通費。
- 提供上台者約10分鐘的提案時間。請於限制時間內進行遊戲演示或提案。（有日文↔英文的逐步口譯）
- 提案透過影片發送，報名內容（遊戲概要）亦於官方網站公開。

●何謂被選為SENSE OF WONDER NIGHT的最終入選者的遊戲

• 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

透過讓遊戲具有AI的相互作用、工具性要素、社交性等要素，改變玩家的活動本身的遊戲

• 給予許多人現在馬上想玩這種感動的遊戲

讓所有人想要進行新的體驗，為了體驗而想擁有的遊戲

• 說不出個所以然，總之就是驚人的遊戲

總之，令玩家在看到的瞬間，覺得「這驚為天人.....」，深受感動的遊戲

●SENSE OF WONDER NIGHT不視為對象的遊戲

• 以未必和遊戲本身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

只以女性或老人等特定族群為目標市場客層的遊戲。但儘管如此，許多人受到感動者除外

• 不影響玩遊戲的純技術性革新、實驗性商業模式、流通的機制

雖非完全排除這些理由，但是有必要直接且明確地改變遊戲體驗

●SENSE OF WONDER NIGHT 2018相關的詢問處（僅電子郵件）

sown@bizevent.jp

■ 「2018東京電玩展」舉辦概要

- 名稱：2018東京電玩展 (TOKYO GAME SHOW 2018)
- 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
- 特別協助：DWANGO
- 贊助：經濟產業省 (預定)
- 展期：2018年9月20日 (四) 商務日 10:00~17:00
9月21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。
9月22日 (六) 一般公開日 10:00~17:00
9月23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：25萬人
- 招募攤位數量：2,000個
- 門票：當日券1,200日圓 (含稅)、預售票：1,000日圓 (含稅)、小學生以下免費
(一般公開日)

■ 參展公司招募日程

- 參展報名截止日：2018年6月1日(五)
- 攤位位置選定會：2018年6月22日 (五) …租用40個攤位以上 (無毗鄰攤位的形狀) 的參展公司
2018年7月3日 (二) …租用不到40個攤位 (有毗鄰攤位的形狀) 的參展公司
- 參展公司說明會：2018年7月3日 (二)