

TOKYO GAME SHOW 2019

主题 “联动无限，快乐零距离。”

报道相关资料

2019年4月26日

面向独立游戏开发者的企划 独立游戏展区“选拔展台”以及 “SENSE OF WONDER NIGHT”开始接受报名 赞助商已确定，独立游戏展区<选拔展台>将免费参展

一般社団法人计算机娱乐协会
日经BP

“东京电玩展2019”（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）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的“选拔展台”，而另一项则是从该“选拔展台”参展公司中选择特别优秀的游戏创意的比赛“SENSE OF WONDER NIGHT 2019（以下称为SOWN2019）”。

新设于2013年的独立游戏展区“选拔展台”是将审查员所选拔的游戏主题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。TGS2018中从世界各地共收到295件报名，经过重重选拔之后，共有22个国家及地区的86名开发人员作为“选拔展台”的参展公司参加。

而SOWN是一项展示能够带来“让所有人感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“选拔展台”参展公司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TGS2018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，任天堂决定作为赞助商为独立游戏开发者提供支持。被选中作品的参展公司将有机会在独立游戏展区“选拔展台”中免费展出。而对SOWN 2019，任天堂也将参与赞助。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（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“选拔展台”相关咨询方式：indie@eventinfo.jp
- ◆ SENSE OF WONDER NIGHT 2019 相关咨询方式：sown@eventinfo.jp

(1) 关于独立游戏展区“选拔展台”

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“选拔展台”是由任天堂作为赞助商进行支持，独立游戏开发人员可免费参展的展台。希望参展“选拔展台”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，由审查员实施选拔并决定“选拔展台”的参展公司。

名称：独立游戏展区“选拔展台”

※该展区中还准备有面向法人、付费参展的“普通展位”以及“一站式展台”，先到先得。这里两个展位不在全额免除参展费用的对象内。详情敬请通过TGS官方网站“参展说明”进行确认。

展期：2019年9月12日（四）～15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

※参展费用中包含的物品：专用展台、参展公司徽章5枚

报名方式：请使用TGS官方网站（<http://tgs.cesa.or.jp/>）报名表进行报名

报名截止日期：2019年6月14日（五）（※日本时间）

选拔：由事务局通过选拔选出

结果发表：于2019年7月中旬直接通知报名者

※根据不同报名内容，可能会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“选拔展台”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“选拔展台”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“选拔展台”报名方法

请在6月14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“选拔展台”相关咨询方式（仅支持邮件）

indie@eventinfo.jp

(2) 关于SENSE OF WONDER NIGHT 2019

SENSE OF WONDER NIGHT（SOWN）是从独立游戏展区的“选拔展位”参展公司作品当中发掘“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“选拔展台”。审查委员会从评选为“选拔展台”参展公司的作品中最多选出 8 件（计划）作为 SOWN 决赛人员。SOWN 举办当天将会对各决赛人员在舞台上演示的内容进行审查，并决定“Grand Audience Award”、“Best Game Design Award”等各奖项。同时，今年首次发放给奖金 SOWN 获奖人。

名 称：	SENSE OF WONDER NIGHT 2019
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（ http://tgs.cesa.or.jp/ ）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：	2019年6月14日（五）※条件为报名独立游戏展区“选拔展台”
选 拔：	经过审查员SOWN最终审查会后选出决赛作品
结 果 发 表：	于2019年8月中旬直接联系“决赛人员”合格者 ※仅限可在东京电玩展2019中进行演示的游戏

●SENSE OF WONDER NIGHT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 2019演讲概要

举办日期：2019年9月13日（五）（计划17：30～19：30）

会场：幕张展览馆 展示会场内舞台（预定）

奖金：大奖（Grand Audience Award）3,000 美元

各奖项（Best Game Design Award, 等）500 美元

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“选拔展台”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⇔英语同传）
- 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

· 打破游戏常识的游戏

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

●SOWN审查员（计划）

- 新 清士（记者，Tokyo VR Startups董事）
- Juan Gril（Sr Producer, Minecraft, Microsoft）
- 小林 信重（东北学院大学副教授）
- 北山 功（神奈川电子技术研究所 [同人小组] 小组代表、游戏企划、程序）
- Ramon Nafria（Business Developer, BadLand Publishing）
- 多田 浩二（索尼互动娱乐 日本亚洲 日本市场业务计划部 部长）
- 高桥 建滋（NPO法人OcuFes）

●SENSE OF WONDER NIGHT 2019 相关咨询方式（仅限邮件）

sown@eventinfo.jp

■ “东京电玩展2019” 展会信息

- 名称：东京电玩展2019（TOKYO GAME SHOW 2019）
- 主办：一般社団法人日本电脑娱乐协会（CESA）
- 协办：日经BP
- 支持：日本经济产业省（预定）
- 会期：2019年9月12日（四） 商务洽谈日 10:00~17:00
2019年9月13日（五） 商务洽谈日 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。
2019年9月14日（六） 一般开放日 10:00~17:00
2019年9月15日（日） 一般开放日 10:00~17:00
※一般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）
1~11号大厅/活动大厅/国际会议厅
- 预计到场人数：25万人
- 计划招商展位数量：2,000个

■ 参展公司招展日程

- 参展申请截止日：2019年5月24日（五）
- 展位位置选择会：2019年6月17日（一）・・・40个展位以上（无邻接展位的形状）的参展公司
2019年6月27日（四）・・・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：2019年6月27日（四）