

T O K Y O G A M E S H O W 2 0 2 5

INDIE★GAME

S SELECTED
INDIE 80»_

NOW CALLING FOR ENTRIES

现在开始接受申请

支持独立游戏开发者免费展览的项目

Deadline: May 16 [Fri.], 2025

SELECTED INDIE 80 CALLING FOR ENTRIES

开始招募

东京电玩展（TGS）2025为独立开发者（个人和公司）提供了一个发挥积极作用的舞台，旨在为全球游戏行业的发展做出贡献，TGS2025接受“SELECTED INDIE 80”展位的申请，独立游戏开发商可以在赞助商的支持下免费参展。查看申请资格和条件等，并申请“SELECTED INDIE 80”展位，展示您的游戏。参展商将由“SELECTED INDIE 80”评审委员会选出（计划选出80个参展项目）。

书处将对申报作品进行审查，选出参展商。入选展商还将自动成为“SENSE OF WONDER NIGHT”（SOWN2025）演示活动的候选人，参与游戏创意的角逐。

申请时间：2025年 2月 21日(周五) - 2025年 5月16日(周五)

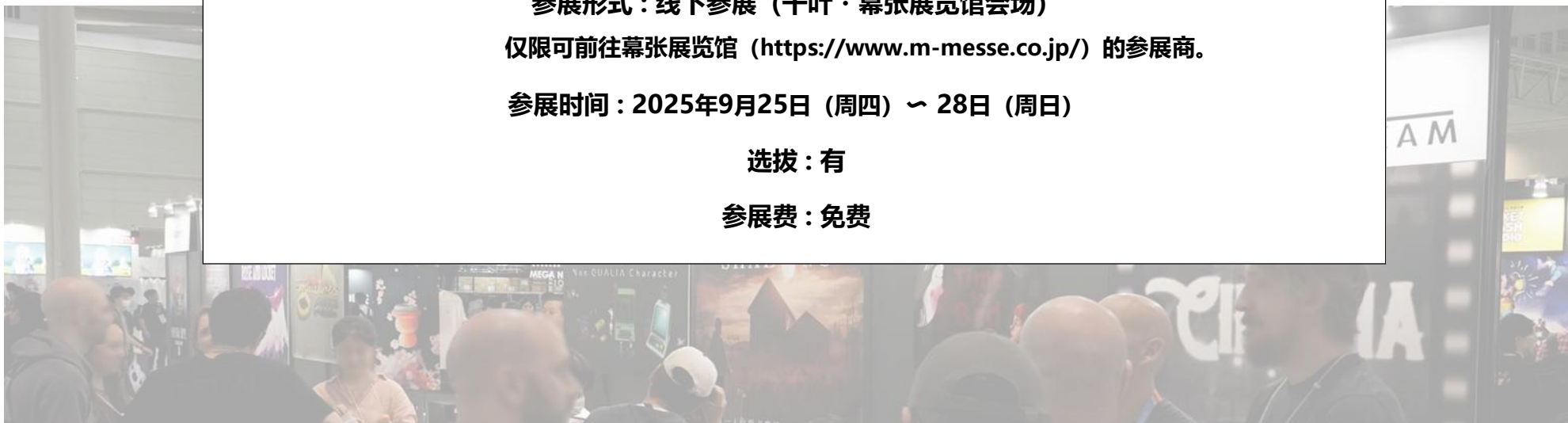
参展形式：线下参展（千叶・幕张展览馆会场）

仅限可前往幕张展览馆（<https://www.m-messe.co.jp/>）的参展商。

参展时间：2025年9月25日（周四）～ 28日（周日）

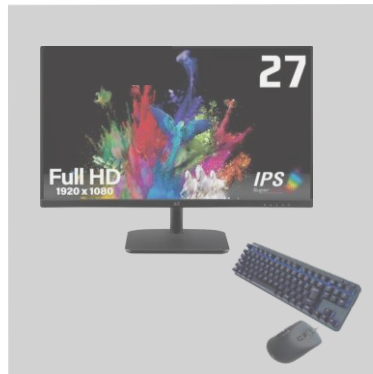
选拔：有

参展费：免费



入选“SELECTED INDIE 80”的参展商可免费获得以下服务。

- 幕张展览馆会场独立游戏展区专用展位（参照示意图）
- 电脑和显示器等设备的租赁（计划中）
- 5枚参展企业徽章（入馆证）
- 展位WI-FI网络连接服务（不保证带宽）
- TGS官方网站“参展商名录”·“独立游戏策划”页面刊登服务
- Steam TGS特设网站参展作品刊登服务（仅限可提供Steam版作品的参展商）
- 业务匹配系统（商务洽谈预约）使用权
- 使用Indie Meetup区（会议空间）



申报资格： 国籍、年龄、职业（学生、游戏制作者等），均无限制

申报条件： 只能在幕张展览馆展出 4 天的参展商

申报作品开发者（个人・法人）年销售额

*法人：5000万日元或50万美元以下

*个人：1000万日元或10万美元以下

申报作品开发者为法人时，资本应完全独立

参展作品要求

* 完全原创游戏（二次创作内容，无论有无许可，均不可参展）

* 面向申报人拥有开发权的平台制作的游戏

* 符合CESA伦理规定、CERO伦理规定

●CESA“全球活动合规政策” <https://www.cesa.or.jp/compliance.html>

●关于 CERO <https://www.cero.gr.jp/en/publics/index/3/>

* 且不属于以下任何一项

①违反CERO伦理规定附表3“禁止内容” (<https://www.cero.gr.jp/relays/download/3/43/2/291/?file=/files/libs/291/202010162348223320.pdf>)，或包含可能违反的内容的作品

②在CERO审查中被评定为“Z”类级别，或可能包含相当于“Z”类内容的作品

③已在海外发表，被海外审查机构（ESRB等）评定为“17+”（MATURE）类的作品

④拟在海外发表，有可能被海外审查机构（ESRB等）评定为“17+”（MATURE）类作品，暴力性较强，不能认定符合“13+”（TEEN）类要求的作品

SELECTED INDIE 80

Notes for Entry

东京电玩展2025主办方一般社团法人计算机娱乐供应商协会（CESA）与协办方日经BP、Sony Music Solutions将获取申报“SELECTED INDIE 80”的个人信息（姓名、电子邮件、公司名称、部门名称、职务、住址、电话），并分别按照其各自的个人信息保护方针（隐私政策），负责对所获取的个人信息进行管理，有可能直接向申报者发送各类指南资讯（e-mail、直邮、问卷调查等）。

此外，申报作品相关信息除在网站等刊登之外，还将与已签署保密协议的业务委托企业、评委、“SELECTED INDIE 80”赞助商共享。

另外，东京电玩展秘书处有可能通过电子邮件等为赞助商代为发送各类指南资讯（会议、产品和服务、展会/研讨会/活动指南等）、调查请求等。

仅限同意提供注册信息者进行申报。申报截止时间为2025年5月16日（周五）。

“SELECTED INDIE 80”评选结果拟于5月下旬以后发送。

如不符合本策划要求，或未入选“SELECTED INDIE 80”，可选择“独立游戏展区”常规参展（付费：仅限法人）。

请在申请前仔细检查。

* 关于申请表格所需信息

请再次确认您在联系地址的电子邮件地址中所填写的是否正确。如果您填写错误，我们可能无法向您通知遴选结果。

* 关于提交材料的URL

在审查时，如果URL填写错误，或者设置了密码等情况导致审查委员无法确认内容，我们将无法对其进行评审即使无法进行审查，我们的事务局也不会就此问题进行咨询。在评审期间（2025年2月21日至5月31日），请确保您提供的URL是事务局可以确认的有效URL。

* 关于遴选结果的通知

我们将在2025年5月下旬以后，通过您在报名时提供的电子邮件地址与您联系。我们不接受电话查询。另外，我们也无法提供关于审查内容等反馈。

SELECTED INDIE 80

如对 SELECTED INDIE 80 有任何疑问，请使用下面的“疑问/报名”表格与我们联系。

※周六、周日及节假日的咨询将在下一个工作日进行答复。

垂询・申请>>

<https://nkbp.jp/4aQjssh>



SENSE OF WONDER NIGHT (SOWN2025)

[SENSE OF WONDER NIGHT (SOWN) 是旨在发掘能够激发人们“在看到游戏作品、听到游戏理念的瞬间，无不惊讶于自己的世界已然改变”之感，即“SENSE OF WONDER”的游戏创意，向独立游戏开发者提供作品演示平台的策划项目。

除了前几届独立游戏节 (Selected Indie 80) 的参展商外，SOWN2025还将接受将在独立游戏角参展的公司申请，但需要付费。

SENSE OF WONDER NIGHT 的目的

介绍包含实验性、创造性游戏设计或创意的游戏。

介绍“SENSE OF WONDER”在游戏中的重要性，振兴游戏产业。

为实验性、创造性游戏开发人员提供获得未来发展机遇的平台。

持续拓展游戏创作新领域。

对象为符合以下5项中任何一项的游戏作品。

① 新感觉

打造前所未有的全新体验的游戏

将自然语言处理、物理演算、图像识别、手势控制 (Gesture control) 等全新技术巧妙应用于游戏，提供新型体验的游戏

② 新常识

颠覆游戏常识的游戏

从游戏本身入手，探索全新表现形式，提供“不玩则已，一玩世界即为之改观”的游戏体验的游戏

③ 创发性

具有创发性要素的游戏

具备AI互动、工具性、社交性等要素，将用户活动本身融入游戏之中的游戏

④ 刺激性

让人跃跃欲试，想立刻一玩为快的游戏

实现人人向往全新体验，争先恐后，不愿离手的游戏

⑤ 惊艳感

不明觉厉的游戏

在看到的瞬间，就不由感叹“这简直太棒了...”的游戏

SENSE OF WONDER NIGHT “SOWN2025”实施概要

Implementation Outline

举办日期 拟于2025年9月26日（周五）举办（时间待定）

会场 拟于TGS2025 幕张展览馆会场内举办

奖金

大奖 Grand prix (Audience Award Grand Prix) : 3,000 US美元

分项奖 500 US美元

Audience Award Semi-Grand Prix

Best Technological Game Award

Best Arts Award

Best Experimental Game Award

Best Game Design Award

Best Presentation Award



演示拟于展会第2日9月26日（周五）在幕张展览馆会场内进行，并作为TGS官方节目播出。