

バンダイナムコスタジオのインディーゲームレーベル「GYAAR Studio」主導！  
インディーゲームクリエイターに向けたコンテスト  
「第1回 GYAAR Studio インディーゲームコンテスト」開催！

受賞者にはコンテスト総額最大1億円の支援金を贈呈！

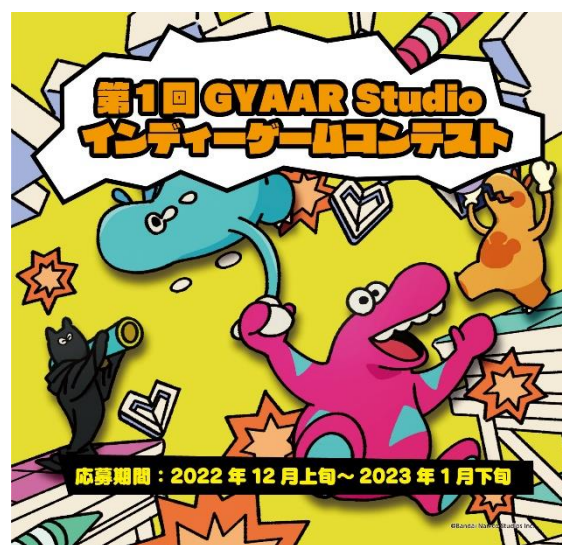
バンダイナムコグループが培ってきた開発ノウハウなどの支援や  
開発拠点「GYAAR Studio Base」のフリー利用ができる特典も！

▶応募期間（予定）：2022年12月上旬～2023年1月下旬

株式会社バンダイナムコエンターテインメント（本社：東京都港区、代表取締役社長：宮河恭夫、以下：バンダイナムコエンターテインメント）と株式会社バンダイナムコスタジオ（住所：東京都江東区、代表取締役社長：内山大輔、以下：バンダイナムコスタジオ）は、バンダイナムコスタジオのインディーゲームレーベル「GYAAR Studio」において、社外のインディーゲームクリエイターに向けた「第1回 GYAAR Studio インディーゲームコンテスト」を開催します！

「GYAAR Studio」は、ワールドワイドメジャータイトルの創出を担うバンダイナムコスタジオ社員の“トップクリエイター”育成を目的に、若手クリエイターが自由な発想で独創的なアイデアをダイレクトに表現するためのインディーゲームレーベルとして2021年に設立しました。

この度、少しでも多くのクリエイターの皆さまに打席に立っていただきたいという想いのもと、社員のみならず社外のクリエイターの皆さまにも積極的に支援を行うことにいたしました。さまざまなゲームタイトルがより一層輝けるようサポートすることで、今後のゲーム市場のさらなる活性化につなげていきたいと考えています。



本コンテストでは、制作中のゲームなどをエントリーいただいた作品の中から、プラチナ賞1作品＋入賞7作品（いずれも最大）を選出し、コンテスト総額最大1億円の支援金を贈呈いたします。それに加え、ゲームディベロッパーであるバンダイナムコスタジオによる開発支援や、バンダイナムコスタジオオフィス内に設置される開発拠点「GYAAR Studio Base」のフリー利用、パブリッシュ支援、IP（キャラクターなどの知的財産）共創支援といった支援プログラムを用意しております。バンダイナムコグループがこれまで培ってきたノウハウや強みを活かし、クリエイターの皆さまをさまざまな形式で全力サポートします！

## 【「第1回 GYAAR Studio インディーゲームコンテスト」詳細】

### ■応募期間（予定）

- ・2022年12月上旬～2023年1月下旬
- ※正式な日程は12月上旬頃ご案内いたします

### ■結果発表（予定）

- ・2023年3月4日（土） 「TOKYO INDIE GAMES SUMMIT」（※）内で発表
- ※株式会社Phoenixx（以下：Phoenixx）主催で2023年から新たに開催されるインディーゲームイベント

### ■主催

- ・株式会社バンダイナムコエンターテインメント
- ・株式会社バンダイナムコスタジオ

### ■運営協力

- ・株式会社Phoenixx

### ■受賞一覧

- ・ プラチナ賞 最大3,000万円（2年間支給） + 支援プログラム（※以下参照） 最大1作品

受賞時	…1,000万円
受賞後3か月毎に250万円（最大8回）	…最大2,000万円
合計	…最大3,000万円

※支給毎に一定の審査を行い、その結果支給を停止する場合があります

- ・ 入賞 最大1,000万円（2年間支給） + 支援プログラム（※以下参照） 最大7作品

受賞時	…200万円
受賞後3か月毎に100万円（最大8回）	…最大800万円
合計	…最大1,000万円

※支給毎に一定の審査を行い、その結果支給を停止する場合があります

### ■受賞特典「支援プログラム」（予定）

#### ・ 開発支援

開発に必要な機材や環境の貸与、バンダイナムコスタジオ所属クリエイターからのセッションによる開発ノウハウや技術情報の共有などを実施します。また、バンダイナムコエンターテインメントからも必要に応じてマーケティング視点での支援を実施します。

#### ・ 開発拠点「GYAAR Studio Base」のフリー利用

バンダイナムコスタジオ（門前仲町）のオフィス内に設置予定の開発拠点「GYAAR Studio Base」を利用でき、開発作業や受賞者間のリアルなコミュニケーションが随時可能となります。また、バンダイナムコスタジオ所属クリエイターとの定期的な交流会なども開催します。

加え、遠隔地のクリエイターがオンライン上でコミュニケーションが可能な「GYAAR Studio Base Online」も開設します。

- ・ パブリッシュ支援

バンダイナムコエンターテインメントまたは Phoenixx がパブリッシュを支援します。

- ・ IP 共創支援

バンダイナムコエンターテインメント、バンダイナムコスタジオのほか、バンダイナムコグループ各社においても IP 展開の支援をします。

■ 応募方法

- ・ 公式サイトのお応募フォームから応募
- ※プレイアブルなデモの提出を必須とする予定です
- ※応募作品の著作権は主催者に移転することはありません

■ 応募条件

- ・ 詳細は応募開始時に公開する応募規約にて発表

【公式サイト】

URL : <https://indie.bandainamcostudios/>

【各社代表コメント】

■ 株式会社バンダイナムコエンターテインメント 代表取締役社長 宮河恭夫  
昨今、インディーゲーム市場がとても活気づいています。

このような状況の中で、インディーゲーム市場を通じて生まれる、新たなゲームクリエイターとの共創活動や支援を行っていきたいと思い、本コンテストをバンダイナムコスタジオと Phoenixx 社と共に企画しました。

素晴らしい才能を持ったゲームクリエイターが打席に立てる機会を設け、本コンテストを通じて出会った方々を我々が一丸となってサポートをすることで、新しいゲームタイトルがたくさん生まれることを心より期待しています。

皆さんのやりたいこと、叶えたい夢を全力で支援します。ぜひご応募をお待ちしています。



■株式会社バンダイナムコスタジオ 代表取締役社長 内山大輔

バンダイナムコスタジオでは約1年前に GYAAR Studio レーベルを立ち上げ、社内クリエイターに挑戦の場を提供してきました。

今回はその挑戦の場を広く世界中のインディーゲームクリエイターに開放し、新たなアイデア&クリエイティブを存分に発揮できる環境を提案したいと思っています。

開発スタジオであるバンダイナムコスタジオだからこそのさまざまな支援や、インディークリエイター同士、また我々バンダイナムコスタジオ所属のクリエイターとの出会い、刺激、発見、共創などを通じて、今まだこの世には無い新しい「何か」を創り上げてもらいたいと期待していますし、個人的にも非常にワクワクしています。

尖った才能のたくさんの応募と出会い、楽しみにしています！



■株式会社 Phoenixx 代表取締役社長 坂本和則

我々Phoenixx は設立以来、「Creators-Centric」という言葉をミッションに掲げ、活動してまいりました。

この言葉には、現在活躍されているクリエイターの才能を信じ、さまざまな可能性をサポートしていくという意志だけでなく、これから活躍していくクリエイターを見つけ、自分の作りたいゲームの制作に邁進できるようにサポートをしていく、という意志もこめられています。

数年前と比べ、インディーゲームを取り巻く環境は、比べ物にならないほど多岐に渡る可能性に満ちていると感じています。そんな環境下でクリエイターが自らの意志で選択・挑戦し、その結果、たくさんの素晴らしいゲームや新しいスターが生まれるという流れができていくことは、インディーゲームに関わる者として、そしていちゲームファンとして、何よりも嬉しいことです。

「遊びたいゲームは自分で作る！！」

そんなクリエイターに溢れる素敵な未来を見据え、バンダイナムコグループの皆さんと共に、設立時からの想いであるクリエイターのサポートをさせていただけることが、今から楽しみで仕方ありません！興奮が止まりません！

バンダイナムコグループのパーパス「Fun for All into the Future」のもと、世界中の人々に楽しさと感動を届け、未来に向かって笑顔と幸せを追求してまいります。

\*プレスリリースの情報は、発表日現在のものです。発表後予告なく内容が変更されることがあります。あらかじめご了承ください。

