

バンダイナムコグループがインディーゲームクリエイターを全力サポート！
インディーゲームクリエイター向けコンテスト
「第2回 GYAAR Studio インディーゲームコンテスト」にて
「Supercell」の支援協力が決定！
受賞者に向け、グローバル視点での支援を強化

株式会社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」にて開催している「第2回 GYAAR Studio インディーゲームコンテスト」において、フィンランドのゲーム開発会社 Supercell による、支援協力が決定したことをお知らせします。

本支援では、グローバル視点の支援強化を目的として、Supercell の協力のもと「GYAAR Studio インディーゲームコンテスト（以下、GYAARCon）」の認知拡大や、海外における受賞作品の PR、開発面でのサポートを進めていきます。



この度は、GYAARCon の「インディーゲームクリエイターに向けて積極的に支援を行い、今後のゲーム市場のさらなる活性化につなげていく」という目的に賛同いただけただけことから、Supercell より支援協力をいただく運びとなりました。

第1回目の受賞者を中心に主催よりヒアリングをしたところ、「国内だけでなく、海外における作品のより手厚い PR 支援があると嬉しい」「インディーゲームは少人数で開発することが多いため、作品へのフィードバックをくれる仲間を海外からも得られることが価値となる」という声がありました。

韓国・台湾などをはじめとしたアジア地域に対して発信力を持つ GYAARCon と、ゲーム開発会社として欧州に拠点をもち、グローバルにさまざまなコネクションを有する Supercell が協力することで、これまで以上に幅広い地域へのアプローチが可能となり、海外のゲーム開発者との情報交換や、コンテストの受賞者や受賞作品の海外展開に寄与できると考えております。

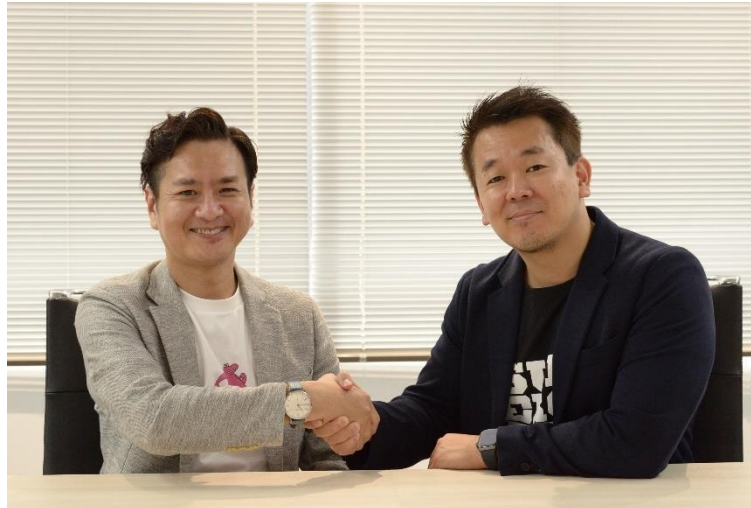
■支援協力の内容

- ・ Supercell が運営する各種 SNS を中心とした受賞作品の PR サポート
- ・ Supercell の社員による受賞作品に対するフィードバック・アドバイス
- ・ 欧州のインディーゲームクリエイターとの交流
- ・ Supercell のヘルシンキ オフィスツアーおよび Supercell 社員との交流

■Supercell について

Supercell は、フィンランドのヘルシンキに本社を置き、サンフランシスコ、ソウル、上海にオフィスを構えるゲーム開発会社です。2010年の創業以来、同社はハイ・デイ、クラッシュ・オブ・クラン（クラクラ）、ブーム・ビーチ、クラッシュ・ロワイヤル（クラロワ）、プロスタの5つのゲームを世界でリリースしてきました。同社はひとりでも多くの方に何年もプレイされ続け、そして記憶に残り続けるゲームを創ることをミッションに掲げています。

■各社コメント



(左) バンダイナムコスタジオ 代表取締役社長 内山大輔
(右) Supercell 最高執行責任者 関口勇門

・バンダイナムコスタジオ 代表取締役社長 内山大輔

前回の第1回コンテストにおいては、応募作品の約20%が海外からのエントリーということで、今回もより幅広い地域からのインディーゲームクリエイターによる挑戦を期待している中、この素晴らしい発表を行えることをとても嬉しく感じています。

世界で最も成功しているゲーム開発会社の1つである、フィンランドのSupercellが、このGYAARConを応援・協賛してくれることになりました。こだわりを貫き通したSupercellの開発スタイルは非常に有名ですが、その開発ノウハウやマインドを含め、さまざまな応援パッケージでインディーゲームクリエイターを後押ししてくれることでしょう。

インディーゲームクリエイターの才能の発露を後押ししたいという、このGYAARConの意義に共感いただいたSupercellの皆さんと共に、次の時代を担うクリエイターをより一層応援していきたいと思っていますので、世界中のインディーゲームクリエイターからの作品応募をお待ちしています！

・Supercell 最高執行責任者 関口勇門

第2回GYAAR Studio インディーゲームコンテストをサポートできることとなり、ワクワクしています。

Supercellは創業以来、必要なリソースとサポートを提供することで、チームが最高のゲームを創ることに集中できる環境を作ってきました。このコンセプトをもとに、世界の独創的で野心的なゲームチームへの支援を行っています。若き才能向けの取り組みも始まり、昨年はフィンランド国内の学生や若手クリエイターを募集し、チームを構成してSupercellでゲーム制作ができる半年間のプログラムを立ち上げました。

そんな中、さまざまなゲームタイトルがより一層輝くためのサポートを行っているGYAARConの趣旨に強く共感し、私たちも将来世界のゲーム業界と一緒に盛り上げていく仲間たちを支援したいと思い、このよう

な運びとなりました。

コンテストでは、ゲーム制作の限界を超えるような情熱と可能性がたくさん詰まったクリエイティブな作品に出会えること、そして、その後の支援協力の取り組みを通して我々も刺激を受けられることを楽しみにしています！

■「第2回 GYAAR Studio インディーゲームコンテスト」について

本コンテストは、インディーゲームクリエイターの皆さまに向けて積極的に支援を行い、今後のゲーム市場のさらなる活性化につなげていくことを目的としており、今回で2回目の開催となります。前回に引き続き、優秀な応募作品に対して、総額最大1億円の支援金の贈呈や、受賞者向けにさまざまな支援プログラムを用意しています。

応募期間：2023年9月21日（木）10時00分～2023年12月4日（月）23時59分（日本時間）

結果発表：2024年3月2日（土）～3日（日）「TOKYO INDIE GAMES SUMMIT 2024」内にて発表予定
(<https://indiegamesummit.tokyo/>)

より詳細な情報は公式サイト (<https://indie.bandainamcostudios.com/gyaarcon-2/>) をご確認ください。

・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

・支援協力

Supercell

■お問い合わせ先

「第2回 GYAAR Studio インディーゲームコンテスト」運営事務局（株式会社 Phoenixx 内）

MAIL：support@indie.bandainamcostudios.com

*本情報は、発表時現在のものです。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。