

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」の募集を  
9月21日（木）より開始！  
新たに最大10作品に100万円を贈呈する「佳作」を創設

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：宇田川 南欧）と株式会社バンダイナムコスタジオ（本社：東京都江東区、代表取締役社長：内山 大輔）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、「第2回 GYAAR Studio インディーゲームコンテスト」の募集を2023年9月21日(木)より開始いたします。

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、さまざまなゲームタイトルがより一層輝けるように、インディーゲームクリエイターの皆さまを多種多様な形式でサポートいたします。

なお、第1回コンテストと同様に、プレイアブルなデモなど所定の提出物を用意することでご応募いただくことが可能となっており、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。さらに、新たに最大10作品に100万円を贈呈する「佳作」を創設しましたので、より多くのインディーゲームクリエイターの皆さまから、ご応募いただきたいと考えております。



## 【第1回コンテストから新たに「佳作」を創設！】

「プラチナ賞」「入賞」に加えて「佳作」を新たに創設いたしました。賞金100万円を最大10作品に贈呈いたします。また、開発拠点「GYAAR Studio Base」のフリー利用権も付与いたします。

※賞金の総額は第1回と同様です。第1回の詳細については、以下にてご確認ください。

<https://indie.bandainamcostudios.com/gyaarcon-1>

## 【「第2回 GYAAR Studio インディーゲームコンテスト」募集概要】

### ■コンテストスケジュール

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

[\(https://indiegamessummit.tokyo/\)](https://indiegamessummit.tokyo/)

### ■応募規約（一部抜粋）

#### <応募資格>

- ・本コンテストは、法人・団体または個人が応募することができます。
- ・本コンテストへの応募時点で居住国において成人年齢に達していない方が応募するには、親権者など法定代理人の同意が必要になります。
- ・応募者は、以下の地域に所在する法人・団体または居住する個人に限ります。  
（日本、オーストラリア、オーストリア、ベルギー、デンマーク、フィンランド、フランス、ドイツ、香港、オランダ、ノルウェー、ポルトガル、ルーマニア、シンガポール、韓国、スペイン、スウェーデン、台湾、トルコ、イギリス、アメリカ）  
※団体が作品を応募する場合、代表者を1名定め、代表者が必ず他のメンバー全員に本規約への同意確認を行ったうえで応募してください。メンバーに未成年者が含まれる場合は、必ず法定代理人の同意を得てください。
- ・法人が作品を応募する場合、本規約に同意する権限をお持ちの方が応募してください。

#### <応募方法>

- ・応募は所定の応募期間中、公式サイト（<https://indie.bandainamcostudios.com/gyaarcon-2>）にあるフォームを通じてのみ行うことができます。  
なお、本コンテストへの応募には、以下のものが必要となります。
- ・ゲームROM（動作するデモやプロトタイプでも可）
- ・企画書
- ・操作説明書 ※第2回から提出物に追加
- ・（応募者が未成年者である場合）親権者など法定代理人の同意書  
※応募者は別途「バンダイナムコID」（<https://www.bandainamcoid.com/>）へ登録いただく必要があります。  
※本コンテストへの応募は、応募者自らの判断と責任において行ってください。なお、応募にかかる一切の費用は、理由の如何を問わず、応募者の負担となります。

#### <応募要件>

本コンテストにおいて審査対象となる応募作品は、以下の要件を満たす必要があります。

- ・「Steam」（PC）での販売が可能であること

- ・動作するデモまたはプロトタイプがあること（「企画書のみ」は不可）
- ・言語は日本語か英語であること

※ゲームジャンルは不問となります。

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

## ■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 6 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

- ・「佳作」 100 万円（受賞時に支給） + 「GYAAR Studio Base」のフリー利用 最大 10 作品

受賞時	…100 万円
-----	---------

※受賞後も定期的に、受賞作品の開発進捗報告書を主催者にご提出いただきます。

## ■受賞特典「支援プログラム」

- ・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いたします。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いたします。

- ・開発拠点「GYAAR Studio Base」のフリー利用

バンダイナムコスタジオ（東京都・門前仲町）のオフィス内に設置されている開発拠点「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いたします。

- ・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 社がパブリッシュを支援いたします。  
※Phoenixx 社は、本コンテストに運営協力として参画しています。

- ・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 展開を支援いたします。

## ■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

## ■「GYAAR Studio インディーゲームコンテスト」公式 Web サイト

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

## ■「GYAAR Studio インディーゲームコンテスト」公式 note

公式 note では本コンテストに関する最新情報、第1回コンテストの受賞作品のその後、「GYAAR Studio Base」の日常などを発信していく予定です。

<https://note.com/gyaarcon/>

## ■「第2回 GYAAR Studio インディーゲームコンテスト」説明会

本コンテストに応募を検討されているインディーゲームクリエイター向けに、応募にあたっての注意点や、第1回コンテストの受賞者のその後などを紹介する説明会を、2023年9月6日（水）に「GYAAR Studio Base」にて開催する予定です。

なお、説明会の詳細については、以下にてご確認ください。

<https://gyaarcon-event-20230906.peatix.com/>

## ■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](mailto:support@indie.bandainamcostudios.com)

## 【「GYAAR Studio」東京ゲームショウ初出展】

2023年9月21日（木）より開催する「東京ゲームショウ2023」のインディーゲームコーナーに、「GYAAR Studio」が初めて出展いたします。ブースでは、第1回インディーゲームコンテストの受賞作品が試遊可能です。本イベントにご参加の際は、ぜひブースまで足をお運びください。

※株式会社 Phoenixx と共同出展となります。

バンダイナムコエンターテインメントとバンダイナムコスタジオは、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、エンターテインメントが生み出す心の豊かさで、人と人、人と社会、人と世界がつながる。そんな未来を、世界中のすべての人とともに創ります。

\*ニュースリリースの情報は発表時現在のものであり、発表後予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

\*Steam は、米国及びまたはその他の国の Valve Corporation の商標及びまたは登録商標です。