

# Indie Developers Conference 2025

## ノブリスオブリージュスポンサー資料



IDC実行委員会

一條 貴彰 / 志田 千晶 / 水谷 俊次 / 株式会社産経デジタル

この度はIndie Developers Conferenceに興味・関心をいただき、誠にありがとうございます。  
以下ご協力、ご支援をいただく皆様には注意いただきたい事項がございます。  
ご一読いただけますと幸いです。

- ①当イベントは開発者が自発的に作るゲームを主テーマとしており、  
リクルーティングや来場者への業務委託先探しなどの営業行為をご遠慮いただいています。
- ②インディーゲーム開発に関連しない製品・サービスの紹介や、  
リクルートを目的とした企業紹介のスポンサードはできません。
- ③本イベントの主要対象者は、Steamやモバイルストアをなど通じてグローバル展開を目指す開発者です。  
以下に該当する企業さまについてはスポンサードをお断りすることがございます。

- 訴訟を受け、法的係争中の法人および個人
- Steamなどのゲームストアで利用が禁止されている技術
- 欧州・北米・アジアなどの特定の地域において、利用が禁止・制限されている、または係争中の技術
- クローズドエコノミーのUGCプラットフォーム（メタバースなど）の事業者、  
ならびに当該プラットフォーム内での展開に限定した事業

上記事項をご了承いただき、皆様のご支援、ご参加をお願いできますと幸いです。

## 1. インディーゲーム開発者に向けたカンファレンス

- ・ 来場者＝インディーゲーム開発者
- ・ 講演型セッションとパネルディスカッション(全12講演を予定)

## 2. 技術知見・販売ノウハウの共有が目的

- ・ プラットフォームはPC/スマートフォン/家庭用 問いません
- ・ Steamでのリリース/販売を目指す開発者が例年多く参加しております

## 3. 何らかの商業活動を行う開発者がメイン

- ・ 個人～数人チームによるゲームの開発が主テーマ
- ・ フリーゲーム・二次創作ゲーム開発者も参加可能です

## 本イベントが目指す参加者の体験（コンセプト）

### 「私も参加できる」カンファレンス

- ・ インディー開発者のための悩みの解決が得られる
- ・ インディー開発者自身が主体的に参加できるテーマを扱う

### 開発者向けの情報

- ・ 開発者が、ゲームの売上で生活をしていけるための知恵を得る場
- ・ 「何億も開発費をかけて成功した」「天才が神ゲー作ってバカ売れ」「人気IPに背乗りしてSNSでバズろう」...ではない、地に足の着いた実践的なノウハウの提供
- ・ 独立して売上が立つ状態へ到達するためのキャリアの作り方



ノブレス・オブリージュ（インディーゲーム開発者協賛）



えーでるわいす



Hiroki Omae



Mahorobase

株式会社マホロベース



souvenir circ.



TECOPARK株式会社



Tricore

株式会社トライコア

ノブレス・オブリージュ プラン（インディーゲーム開発者向け協賛プラン）

| 価格(税抜)   | 口数    | 内容                                                                                                                                                   | スポンサーパス        |
|----------|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| 100,000円 | 最大10口 | <ul style="list-style-type: none"><li>・ 公式サイト、会場内ポスター、メイン会場LEDにロゴを表示</li><li>・ 口数を増加できますが、ロゴ表示サイズは同一です</li><li>・ ノブレス・オブリージュ枠である事を示したパスを提供</li></ul> | 1枚 x 口<br>最大4枚 |

【対象】 **インディーゲーム開発者、チーム、サークル（個人・法人を問わず）**

- ・ インディーゲーム開発が主な事業である
- ・ ツール開発・パブリッシング事業などを持つ場合は、事業規模として副次的な事業である

**・ ご協賛は最大10口まで増やせますが、ロゴ表示サイズは同一です。**

- ①これは、開発者・サークルの台所事情に大きな開きがあり、本イベントのスタンスとして、開発者からの応援の姿勢を均一に示したいと考えるためです。1口でも10口でも横並びになります。
- ②「何口申し込んだ」という情報は非公開という形をお願い致します。申込者さまも、口数の公開はご遠慮ください。
- ③公式サイト、会場内ポスターへのロゴ表示となり、セッション幕間にはロゴは表示されません。
- ④本プランは「実施報告書」は提供いたしません。

- ・ 運営組織による審査が発生しますが、インディーゲーム開発者に該当しない企業もお申込みいただけます。  
ただし、ロゴサイズは同一です。

## 【申込締切】

- 1次締切：2025年10月31日（金）23:59まで
- 2次締切：2025年11月 7日（金）23:59まで（ポスターへの印刷なし）

## 【お申し込み方法】 フォーム

フォームに指定のロゴデータ、請求先企業・個人名とメールアドレスを提出

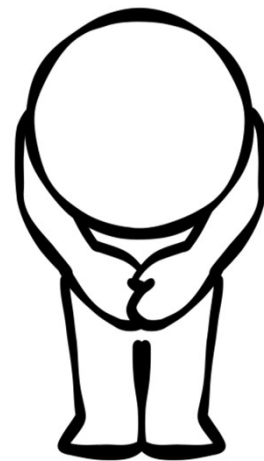
## 【お振込】

※請求書払い・銀行振込

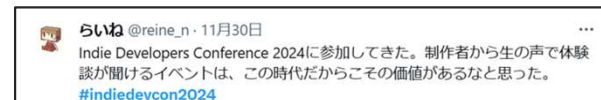
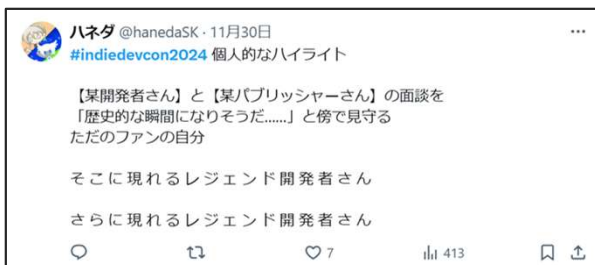
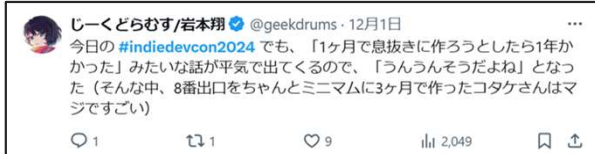
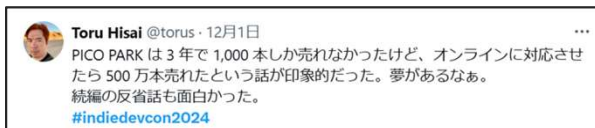
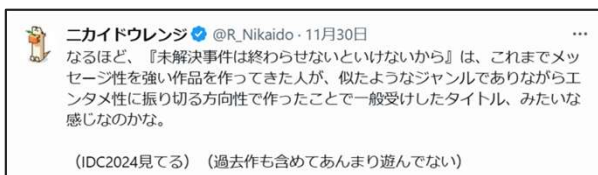
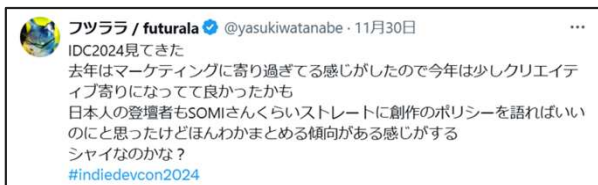
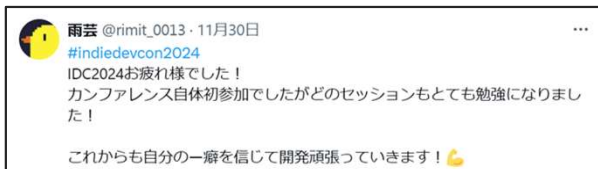
振込先：株式会社アクティブゲーミングメディア

私たちは本イベントを通じて、  
日本のインディーゲーム作家が育つ土壌を  
より豊かにしていきたいと考えています。

素晴らしいコンテンツ、作品を産み出していくためにも  
お力添え/ご支援のほど、よろしくお願いいたします。



# 2024年 SNS上の反応



# 2024年 SNS上の反応

 **Yoko@12/7a!** @blankvision · 12月1日 ...

Indie Developers Conference 2024お疲れさまでした。今年も参加して本当に良かった。同人活動では聞けない話や体験も出来たし、新たな出会いもあった。本当に良かったなあと。

オフラインだからこそ聞ける話、内容的にも時代の変遷を感じた次第。癖(ヘキ)の話もめっちゃ刺さった。。

[#indiedevcon2024](#)

 **クワーボ** @quirbo1 · 12月5日 ...

今更ですがDC2024に行ってきましたよ

講習を聞くだけの予定だったけど、交流スペースがあっという間の人と話したりしました

色々なゲームを遊んだり、HOP ROCKを遊んでもらったりですごく楽しかった〜ね

そして自分の成長に驚くねgreat

 **ヒサとヨミ** 2章制作中 @hisatoyomi · 11月30日 ...

本日はIDC2024を受講してまいりました🍷

憧れの制作者の方々が語る作品への想いや体験談はどれも興味深く聴き入ってしまいました。また制作だけでなく企業の方との協力についても学べてとても有意義な時間を過ごすことができました。

ありがとうございました！

[#indiedevcon2024](#)

 **Indie Developers Conference 2024** @IndieDevConf · 11月24日

11月30日(土)、AP新橋にて開催されます、インディーゲーム開発者が

 **ザクロスケ** @zakurobento · 11月30日 ...

[#IDC2024](#) お疲れ様でした！

初参加でしたが、癖ゲートークを開けたり癖ゲーを展示できたりと想像以上に楽しいイベントでした！

お優しいパブリッシャーさんにも新作を遊んでもらえて、全部夢だったのでと思うほどです.....ありがとうございました.....！

[#indiedevcon2024](#)

 **ザクロスケ** @zakurobento · 11月26日

11/30(土) [#IDC2024](#) に初参加します！

試遊展示で〈Live2D×パラメータサイトライク〉な新作の新プレイアブルデモを初公開します！

(まじめにパブリッシャー探してますので何卒.....！)

[x.com/IndieDevConf/s...](#)

 **バンドリ井** @hazardkill.jp · 11月30日 ...

[#indiedevcon2024](#) おつかれさまでした！

登壇された方、運営の方、お話しさせていただいた方ありがとうございます！

来年もよろしくおねがいいたします！



4F ROOM D

12/25-12/31

金解決事件は終わらせないと  
いけないから、ポストモータム

12/25-12/31

8番出口開発振り返り  
短編ゲームを作るには  
どうしたらいいか

12/25

金解決事件の反省点  
ゲームヒット後の心構え  
など

12/25

金解決事件と新作  
の解決

2,159

 **BattaRider(ばったらいだー)** @battarider1 · 11月30日 ...

IDC2024に参加させていただきました(モザイクかけてなかったので再投稿)

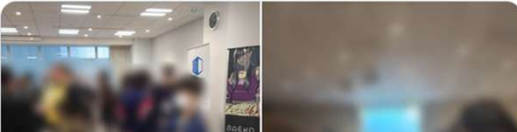
素敵なイベントを開催してくださった運営様、登壇された方々お疲れ様でした🍷

ゲーム開発されている様々な方と交流できて楽しかったです！

ゲーム制作頑張るので応援よろしくお願いします🌟

[#indiedev](#)

[#indiedevcon2024](#)



 **らいね** @reine\_n · 12月3日 ...

IDC2024にて体力の大切さを教えられたので、頑張る。



 **まーびょん** @mapyonGaming ...

IDCお疲れ様でした！

開発者さんが考えていることが生で聞けることは、貴重でとても勉強になりました！

パブリッシャーさんに声をかけるのは緊張しましたが、みんな優しい方でほっとしました。

Xで見かけてた開発者さんともお話できて良かったです！

[#indiedevcon2024](#)

午後7:26 · 2024年11月30日 · 272 件の表示

 **RYO HASHIMOTO** @ryosevenf · 11月30日 ...

知りたい内容多くて、参加してよかった

[#indiedevcon2024](#)