

TOKYO GAME SHOW 2017

致各位報導相關者

2017年3月2日

主題為『Reality Unlocked。』

公布「2017東京電玩展」舉辦概要！

展期：2017年9月21日（四）～9月24日（日）/會場：幕張展覽館

自本日起，開始受理參展報名！

東京電玩展進一步進化成全球活動！

一般社團法人電腦娛樂協會
日經BP社

一般社團法人電腦娛樂協會（簡稱：CESA、會長：岡村 秀樹）決定自今年9月21日（四）至9月24日（日）為期4天，於幕張展覽館（千葉縣千葉市美濱區），和日經BP社（董事長：新實 傑）共同舉辦「2017東京電玩展（TGS2017）」，自本日起開始受理參展報名。

TGS2017的主題決定為『Reality Unlocked。』此主題除了希望遊戲本身因為科技進化，能夠做到越來越逼真的表現之外，亦包含了希望東京電玩展本身也成為能夠提供新體驗的活動這種想法。

TGS2017中，將去年新設，許多作品參展的VR區，改名為「VR/AR區」。包含VR（虛擬實境）在內，將參展對象擴大至AR（擴增實境）、MR（混合實境）。除了支援VR/AR/MR的遊戲軟體之外，亦廣泛地招募開發解決方案等的BtoB企業參展。

在e-Sports區，為了推動e-Sports在日本真正普及，大幅更新區內舞台。舉辦家用遊戲機和智慧型手機等的熱門遊戲大賽，搭配網路影片發送，向更多人傳達e-Sports的魅力。※e-Sports大賽的詳細內容會於日後公布

此外，作為和現場來賓一樣重要的另一種發送資訊方式，強化對國內外的網路影片發送體制。在從展期前的7月起開播的預告節目中，除了發送參展公司的搶先資訊和e-Sports預賽的情況之外，展期內為了讓更多人觀看，也會於夜間時段（21點以後）發送節目。針對日本國內觀眾，獲得DWANGO的協助，針對國外觀眾，獲得Twitch及Tokyo Otaku Mode的協助，製作節目。

此外，關於針對中國觀眾的網路影片發送，也和新的夥伴合作，預定開設官方影片頻道。

始於1996年的東京電玩展於去年邁入20週年，創下過去最多，614個企業、團體參展、271,224名來賓到場的記錄等，成為值得紀念的一年。邁向下一個20年，今年作為能夠進行前所未有新體驗的場合，敬請期待2017東京電玩展。

「東京電玩展」官方網站：<http://tgs.cesa.or.jp>

「2017東京電玩展」的主題

『Reality Unlocked。』

遊戲因為科技進化，
能夠做到越來越逼真的表現。
此外，除了隨時隨地都能玩遊戲之外，
亦拓展至作為娛樂觀賞這個新形態。

遊戲超越現實，產生前所未有體驗的時代。
TOKYO GAME SHOW 也轉變為新的體驗活動。

除了玩遊戲、舞台秀之外，
透過眾人嗨翻天的 e-Sports 和網路影片發送等，
向全世界的遊戲迷獻上新的體驗

TOKYO GAME SHOW 2017

將超越真實的遊戲「現狀」，從東京發送至全世界。

● 展示區 (預定)

● 「一般展示」

1-8 展示廳

介紹以遊戲軟體為主的數位娛樂相關產品和服務的區。

※「參展 4 天」的區。



● 「智慧型手機遊戲區」

1-8 展示廳

聚焦於iOS、Android等智慧型手機和各種平板電腦等智慧型設備適用遊戲，以及能以行動電話和電腦瀏覽器等享樂的社交遊戲的展示區。

※「參展 4 天」的區。



● 「e-Sports區」

9-11 展示廳

展示作為e-Sports發展的遊戲 (家用遊戲、智慧型手機遊戲、電腦遊戲)，以及硬體、設備等的區。區內亦設置大型舞台。

※「參展 4 天」的區。



● 「VR/AR區」

9-11 展示廳

展示VR (Virtual Reality : 虛擬實境)、AR (Augmented Reality : 擴增實境)、MR (Mixed Reality : 混合實境) 相關遊戲軟體和硬體、服務等的區。

※「參展 4 天」的區。



● 「戀愛遊戲區」

1-8 展示廳

展示主要以女性玩家為目標市場的戀愛模擬遊戲等的區。

※「參展 4 天」的區。



● 「獨立遊戲區」

9-11 展示廳

以獨立 (indie) 開發者為參展對象，介紹所有平台適用的完全原創遊戲的區。

※參展方案有個人也能參展的低價「A型」(報名後有審核)，以及僅法人能夠依照先後順序報名的「B型」。
各參展方案請至官方網站確認。

※「參展 4 天」的區。



● 「遊戲學校區」

為了未來的創作者，介紹遊戲學校、高中、大學、函授教育等教育機關的區。

1-8 展示廳



※「參展 4 天」的區。

● 「銷售商品區」

以販售遊戲相關商品為目的的區。

9-11 展示廳



※有「參展 4 天」和「僅一般公開日參展」的攤位。

● 「家庭遊戲樂園」

介紹能夠全家同樂的遊戲軟體和相關產品的區。
孩子們和其家人能夠安心地試玩。

1-8 展示廳



※僅限國中生以下及其家人進入本區。
※「僅一般公開日參展」的區。

● B to B 展示區 (預定)

● 「商務解決方案區」

以遊戲相關的B to B企業為對象的展示區。
亦備有TGS論壇贊助會議，可供選擇參加。

1-8 展示廳



※有「參展 4 天」和「僅商務日參展」的攤位。

● 「新星區 (亞洲/東歐/拉丁美洲)」

以國外的企業為對象，介紹各地區有潛力的遊戲創投企業，以及開發工作室、服務等，成為遊戲業界新星的企業的區。聚焦於備受業界矚目的地區——亞洲、東歐、中南美。

1-8 展示廳



· 亞洲新星區

以東南亞、南亞及中東地區為主，介紹在當地有潛力的遊戲創投企業、開發工作室、解決方案創投企業等。

· 東歐新星區

介紹培育遊戲工程師的工科大学眾多的東歐各國 (波蘭、克羅埃西亞、捷克、羅馬尼亞等) 的遊戲創投企業。

· 拉丁美洲新星區

介紹中南美快速發展的各個新興國家 (巴西、阿根廷、智利、哥倫比亞、哥斯大黎加、墨西哥等)的遊戲創投企業。

※有「參展 4 天」和「僅商務日參展」的攤位。



● 「商務會議區」

能夠在沉穩的環境盡情洽商的會議空間。能夠使用媒合參展公司和商務日來賓，或者能夠使用媒合參展公司的「亞洲商務網關」。

國際會議場



※「僅商務日參展」的區。

● 僅商務日舉辦的企劃

◆ 「全球遊戲商務高峰會」

針對遊戲商務全球化的展望與課題，預定舉辦世界主要地區的遊戲產業高層齊聚一堂的國際性會議。



◆ 「SENSE OF WONDER NIGHT 2017」

發表包含遊戲原型在內的各種創意的國際性祭典。能夠從全世界廣泛地徵求創意，優秀的作品在遊戲業界相關者面前提案。



◆ 「2017 TGS論壇」

針對商務日的業界相關者，舉辦聚焦於遊戲產業的最新技術動向和商務動向的會議。



◆ 「國際派對」

從商務日第2天（9月22日）傍晚起，舉辦以國外的來賓、參展公司和日本國內參展公司之間的商務交流為目的的建構網絡派對。



◆ 其他

◆ 「餐飲區 / 休息區」

將位於1~8展示廳和9~11展示廳中間的活動廳作餐飲區 / 休息區。開放約5000個座位，除了用餐之外，亦可作休息區使用。此外，於各展示廳2樓設置長椅。

- ※ 上述為截至2017年3月2日為止的預定內容。可能依今後的準備狀況、報名參展狀況，變更內容和設置展示廳，敬請見諒。
- ※ 圖片全為示意圖。
- ※ 各區和主辦單位企劃的詳細內容，會以今後的公關資料導覽。

■ 舉辦概要

名稱：	2017東京電玩展 (TOKYO GAME SHOW 2017)		
主辦單位：	一般社團法人電腦娛樂協會 (CESA)		
協辦單位：	日經BP社		
特別協助：	DWANGO		
贊助：	經濟產業省 (預定)		
展期：	2017年9月21日 (四)	商務日	10 : 00 ~ 17 : 00
	9月22日 (五)	商務日	10 : 00 ~ 17 : 00
	※商務日僅商務相關者及報導相關者能夠入場。		
	9月23日 (六)	一般公開日	10 : 00 ~ 17 : 00
	9月24日 (日)	一般公開日	10 : 00 ~ 17 : 00
	※一般公開日依狀況而定，可能於9:30開場。		
會場：	幕張展覽館 (千葉縣千葉市美濱區) 1 ~ 11展示廳 / 活動廳 / 國際會議場		
預定來場人數：	25萬人		
招租攤位數量：	2000個		
門票：	一般民眾 (國中生以上) … 當天1,200日圓 (預售票 : 1,000日圓)		
(一般公開日)	小學生以下免費入場		

■ 參展公司招募日程表

- 報名參展截止日期 : 2017年6月2日 (五)
- 攤位位置選定會 : 2017年6月23日 (五) … 用40個攤位以上 (沒有毗隣攤位的形狀) 的參展公司
2017年7月4日 (二) …… 用不到40個攤位 (有毗隣攤位的形狀) 的參展公司
- 參展公司說明會 : 2017年7月4日 (二)

「東京電玩展」官方網站 : <http://tgs.cesa.or.jp>
