

TOKYO GAME SHOW 2017

各位报道相关人员

2017年3月2日

主题为 “Reality Unlocked。”

“东京电玩展2017” 举办概要发表！

展期：2017年9月21日（四）～9月24日（日）/会场：幕张展览馆

本日起开始受理参展申请！

东京电玩展实现进一步全球化！

一般社団法人计算机娱乐协会
日经BP社

一般社団法人计算机娱乐协会（简称：CESA，会长：冈村 秀树）决定将于今年9月21日（四）至9月24日（日）的4天时间内，在幕张展览馆（千叶县千叶市美滨区）与日经BP社（董事长：新实 杰）联合主办“东京电玩展2017（TGS2017）”，本日起将开始受理参展申请。

TGS2017的主题确定为“Reality Unlocked。”此次主题中不仅囊括了随着技术发展，表现能力越发逼真的游戏本身，同时也蕴含了将东京电玩展发展成为提供全新体验的一大盛事的伟大愿景。

此次的TGS2017中，去年全新开设，并且吸引了众多参展商参展的VR展区将改名为“VR/AR展区”。在这里，不仅将保留去年的VR（虚拟现实），同时还将新增AR（增强现实）、MR（混合现实）。展区不仅针对VR/AR/MR相关游戏软件，同时还广泛招募开发解决方案等以BtoB为目的的参展商。

在e-Sports展区内，舞台将进行大幅度翻新，进一步推动日本e-Sports的普及。同时，展会中还将举行家庭游戏、智能手机等人气主题大会，并配合网络视频发布，让更多的人体验e-Sports的魅力。※e-Sports大会的详细内容日后发布

此外，除了实际莅临会场的参观者之外，作为另一项信息发布的核心，还将加强面向国内外的网络视频发布体制。在从会期前7月起播的预播节目中，将会提供各参展公司的先发信息以及e-Sports预选大会场景等信息，同时在会期中，还会在夜间时间段（21点以后）播放节目，方便更多观众观看。节目制作获得了面向日本国内的DWANGO以及面向海外的Twitch、Tokyo Otaku Mode等协办方的大力支持。

不仅如此，此次还计划在面向中国市场的视频发布领域，与全新的合作伙伴开展合作，开设官方视频频道。

东京电玩展自1996年起举办，去年迎来了20周年纪念，在这一年中，共有614家企业、团体参展，271,224人到场参观，创下了历年之最，成为了值得纪念的一年。展望下一个20年，今年的东京电玩展2017将会提供前所未有的全新体验，敬请期待。

“东京电玩展”官方网站：<http://tgs.cesa.or.jp>

“东京电玩展2017” 主题

“Reality Unlocked。”

随着技术的发展，
游戏画面的表现能力越来越逼真。
同时，游戏不仅随时随地可以游玩，
现在，其作为一项娱乐活动发展出能够
让人们享受视觉体验的全新形式。

在当今时代，游戏正在超越现实，营造出前所未有的体验。
TOKYO GAME SHOW 也重新打造成为了全新的体验盛典。

其中不仅可游玩游戏、享受舞台秀，
同时通过能够带动氛围的 e-Sports 及网络视频发布等形式，
向全世界的游戏迷带来全新体验。

TOKYO GAME SHOW 2017

从东京向全世界展示超越现实的游戏“当前姿态”。

●展区（预定）

● “一般展示”

对以游戏软件为中心的 digital 娱乐相关产品及服务进行介绍的展区。

展厅 1-8



※ “展出 4 天” 的展区。

● “智能手机游戏展区”

聚焦面向 iOS、Android 等智能手机及各类平板电脑等智能设备的游戏，以及可通过移动终端及 PC 浏览器享乐的社交游戏的展区。

展厅 1-8



※ “展出 4 天” 的展区。

● “e-Sports 展区”

展示以 e-Sports 形式开展的游戏主题（家庭游戏，智能手机游戏、PC 游戏）以及硬件、设备等的展区。展区内设置有大型舞台。

展厅 9-11



※ “展出 4 天” 的展区。

● “VR/AR 展区”

展示 VR (Virtual Reality : 虚拟现实)
AR (Augmented Reality : 增强现实)
MR (Mixed Reality : 混合现实) 相关游戏软件、硬件及服务等的展区。

展厅 9-11



※ “展出 4 天” 的展区。

● “恋爱游戏展区”

对主要以女性为对象的恋爱虚拟游戏进行展示的展区

展厅 1-8



※ “展出 4 天” 的展区。

● “独立游戏展区”

独立类 (indie) 开发人员为展出对象，对面向所有平台的全自创游戏进行介绍的展区。

※ 参展套餐分为个人也可参展的“A类”（报名后将会进行选拔），价格实惠，以及仅面向法人，按先后顺序进行申请的“B类”。各参展套餐请在官方网站上进行确认。

展厅 9-11



※ “展出 4 天” 的展区。

● “游戏学校展区”

为未来的创造者们介绍游戏学校、高中、大学、通信教育等教育机构的展区。

展厅 1-8



※ “展出 4 天” 的展区。

● “购物展区”

销售游戏相关产品的展区。

展厅 9-11



※分为“展出 4 天”与“仅在公众开放日展示”的展位。

● “亲子游戏乐园”

对全家可一同游玩的游戏软件及相关产品进行介绍的展区。
孩子们与家人可在此放心试玩。

展厅 1-8



※本展区仅限中学生以下参观者及其家庭入场。
※ “仅在公众开放日展示” 的展区。

● B to B 展区 (预定)

● “商务解决方案展区”

以游戏相关B to B企业为对象的展区。
同时还可以选择参加TGS论坛赞助会议。

展厅 1-8



※分为“展出 4 天”与“仅在商务日中展示”的展位。

● “新星展区 (亚洲/东欧/拉丁美洲)”

以海外企业为对象，介绍各地区发展前景广阔的游戏创业企业、开发工作室及服务企业等游戏行业新星企业的展区。主要关注行业所瞩目的亚洲、东欧、中南美地区。

展厅 1-8



● 亚洲新星展区

以东南亚、南亚以及中东地区为中心，对当地发展前景广阔的游戏创业企业、开发工作室、解决方案商等进行介绍。

● 东欧新星展区

对来自培养游戏工程师的工科大学云集的东欧各国（波兰、克罗地亚、捷克、罗马尼亚等）游戏创业企业进行介绍。

● 拉丁新星展区

对来自取得高速发展的新兴中南美各国（巴西、阿根廷、智利、哥伦比亚、墨西哥等）的游戏创业企业进行介绍。



※分为“展出 4 天”与“仅在商务日中展示”的展位。

- “商务会议区”

会场环境静雅，提供适于进行深度商谈的环境。
可使用“亚洲商务网关”系统来匹配参展公司及
商务日参观者，或于参展公司间进行匹配。

国际会议场



※ “仅在商务日中展示” 的展区。

● 仅在商务日中举办的企划活动

- ◆ “全球游戏商务峰会”

展会中将计划举办国际性会议，针对游戏业务的
全球化展望及课题，来自世界主要地区游戏产业
高层汇聚一堂，交流意见。



- ◆ “SENSE OF WONDER NIGHT 2017”

这是一场发表包括游戏原型在内的各类创意的国
际性盛事。从全世界征集创意，并将其中优秀的
作品在游戏行业相关人员面前进行展示。



- ◆ “TGS论坛2017”

以商务日的行业相关人员为对象，聚焦游戏产业
最新技术动向及商务动向而举办的会议。



- ◆ “国际派对”

商务日第2日（9月22日）傍晚起将举办网络派对，
以加深海外参观者、参展公司以及日本国内参展
公司的商务交流。



- ◆ 其他

- ◆ “美食广场/休息区”

美食广场/休息区位于展厅1~8与展厅9~11中间的活动厅。
开放约5000个座位，除了用餐之外，还可用作休息区域。此外，各展厅
2楼均设置长椅。

※ 上述为截至2017年3月2日的计划内容。内容及设置展厅将会根据今后的准备情况、参展申请情况进行变更，敬请知悉。

※ 图像均为概念图。

※ 各展区及主办方企划活动的详细内容将通过今后的报道资料进行介绍。

■展会概要

名称：东京电玩展2017（TOKYO GAME SHOW 2017）

主办单位：一般社团法人计算机娱乐协会（CESA）

联合主办单位：日经BP社

特别协办：DWANGO

支持：经济产业省（预定）

展期：2017年9月21日（四） 商务日 10：00～17：00
9月22日（五） 商务日 10：00～17：00
※商务日中仅商务相关人员以及新闻发布相关人员可入场。
9月23日（六） 公众开放日 10：00～17：00
9月24日（日） 公众开放日 10：00～17：00
※公众开放日将视当日情况，可能会于9:30开场。

会场：幕张展览馆（千叶县千叶市美滨区）
展厅1～11/活动厅/国际会议场

预计参观人数：25万人

招展展位数：2000个

入场费：一般（中学生以上）…… 日1,200日元（预售票：1,000日元）
（公众开放日）小学生以下免费

■参展公司招展日程

参展申请截止日：2017年6月2日（五）

展位位置选择会：2017年6月23日（五）……40个展位以上（无邻接展位的形状）的参展公司
2017年7月4日（二）……40个展位以下（有邻接展位的形状）的参展公司

参展公司说明会：2017年7月4日（二）