

TOKYO GAME SHOW 2018

各位报道相关人员

2018年3月5日

主题为“崭新舞台 动感开幕！”

“东京电玩展2018” 举办概要发表！

展期：2018年9月20日（四）～9月23日（日）/会场：幕张展览馆

本日起开始受理参展申请！

强化电竞及网络视频发布，大步迈向全新舞台！

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20日（星期四）至9月23日（星期日）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（董事长兼社长：新实杰）联合主办“东京电玩展2018”（TGS2018），本日起将开始受理参展申请。

TGS2018的主题决定为“崭新舞台 动感开幕！”。游戏总是会以全新的游玩方式以及技术给我们带来惊叹与感动。发现极富临场感的游戏，与其他体育竞技一样通过电竞进行角逐、加油的同时，通过网络与世界其他地区的人们共同分享感动与兴奋。今年将继续为大家带来能够体验全新游戏享受方式的亚洲最大规模游戏盛典。

在游戏行业中，本月，在获得了CESA以及一般社団法人日本在线游戏协会（简称：JOGA）等行业团体支持下，一般社団法人日本电竞连合（简称：JeSU）得以成立，并且正式开始开展活动，从开创全新市场及商业模式的角度来看，电竞也将迎来真正的繁盛期。在TGS2018中，去年经过大幅翻新的电竞大型舞台“e-Sports X”在今年将与JeSU一同举行，同时还将计划扩大会场，新设预选大赛区。作为为电竞选手驰骋日本及世界舞台提供支持的国际性活动，东京电玩展将为您展示激烈的对战场景。

此外，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。除了至今为止进行发布的niconico、Twitch、Douyu之外，还将以电竞为中心，大幅扩充日本国内外平台，从而在全球范围内扩大关注度。

在备受瞩目、技术云集，并且带来前所未有革新型游戏体验的“VR/AR专区”中，除了支持VR（虚拟现实）/AR（增强现实）/MR（混合现实）的游戏软件之外，还将展出面向娱乐活动的专用产品及服务。

东京电玩展于1996年首次举办，自2016年起持续有超过600家企业及团体参展，且自2013年起参观者人数连续5年超过25万人以上，逐渐发展成为日本国内外万众瞩目的活动。今年的东京电玩展将进一步朝着全球化的目标，不仅在幕张展览馆举办活动，同时还将通过完善网络视频发布内容，让世界各处的人们能够随处享受其带来的乐趣。敬请期待此次挑战全新舞台的东京电玩展2018。

“东京电玩展2018” 主题

“崭新舞台 动感开幕！”

全新舞台即将拉开帷幕。

无论是会场展台、在线直播还是舞台活动，
都将充满全新乐趣、全新技术、全新震撼，
今年也恭候您的前来。

包括 VR 在内，游戏表现将更具临场感。

随时随地轻松享受游戏乐趣。

惊心动魄的电竞等为您带来身临其境的现场感。

欢迎您来到现场，先人一步了解从软件到
硬件、服务为止等游戏相关的最新趋势。

这 4 天将会为您带来一场充满新奇、目不暇接的盛宴。

敬请期待 TOKYO GAME SHOW 2018。

●展区（预定）

● “一般展示”

对以游戏软件为中心的数字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展区。

展厅 1-8

※“展出4天”的展区。



● “e-Sports展区”

对作为e-Sports开展的游戏主题（家庭用游戏，智能手机游戏、PC游戏）、硬件、设备等进行展示的展区。
展区内还设置有大型舞台。

展厅 9-11

※“展出4天”的展区。



● “VR/AR展区”

对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、相关服务等进行展示的展区。

※还可展出娱乐活动专用设备。

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”

以独立类（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游戏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。此外还准备有TGS论坛
赞助商会议以供选择。

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、服务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，介绍当地发展前景广阔的游戏创业企业、开发工作室、解决方案供应商等。

● 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。

● “商业会议区”

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 2018”

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2018”

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21日）傍晚起将举办网络派对，以加深海外参观者、参展公司、日本国内参展公司以及报道相关人员的业务交流。



◆ 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2018年2月22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。

■ “东京电玩展2018” 举办概要

- 名称：东京电玩展2018 (TOKYO GAME SHOW 2018)
- 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：2018年9月20日 (四) 业务日 10:00~17:00
9月21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22日 (六) 公众开放日 10:00~17:00
9月23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：2,000个
- 入场费：当日票1,200日元 (含税)、前售票券：1,000日元 (含税)、小学生以下免费 (公众开放日)

■ 参展公司招展日程

- 参展申请截止日：2018年6月1日 (五)
- 展位位置选择会：2018年6月22日 (五)40个展位以上 (无邻接展位的形状) 的参展公司
2018年7月3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：2018年7月3日 (二)