

TOKYO GAME SHOW 2018

致各位報導相關者

2018年3月5日

主題為『**嶄新舞台 動感開幕!**』

公布「2018東京電玩展」舉辦概要!

展期：2018年9月20日(四)~9月23日(日)/會場：幕張展覽館

自本日起，開始受理參展報名!

強化電競和發送網路影片，進化成嶄新舞台!

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)在日經BP社(董事長兼社長:新實 傑)的協辦之下，今年決定於9月20日(四)至9月23日(日)這4天，在幕張展覽館(千葉縣千葉市美濱區)，舉辦「2018東京電玩展」(TGS2018)，自本日起開始受理參展的報名。

TGS2018的主題決定為『**嶄新舞台 動感開幕!**』。透過新的玩法和科技，隨時帶來驚奇與感動的遊戲。發現臨場感十足的遊戲，或者和其他運動競技一樣，透過電競競賽，加油的同時，透過網路和全世界的其他人分享感動與興奮——能夠體驗這種新的遊戲享樂方式，亞洲最大型的遊戲盛會，今年也將開幕。

在遊戲業界，本月獲得CESA和一般社團法人日本線上遊戲協會(簡稱:JOGA)等業界團體的支持，發表設立一般社團法人日本電競聯盟(簡稱:JeSU)，展開正式的活動等，從創造新的市場與商務模式這種層面，亦期待電競正式地升溫。TGS2018去年舉辦了大幅更新的電競大型舞台「e-Sports X」，今年預定和JeSU一起舉辦，擴大會場和新設預賽大會區。作為國際性活動，從背後推電競選手一把，讓他們活躍於日本及全世界，從東京電玩展發送激烈的比賽。

此外，作為發送資訊的另一個管道，強化發送網路影片至日本國內外的體制。目標是除了目前為止發送資訊的niconico、Twitch、Douyu之外，以電競為主，大幅擴充日本國內外的平台，擴大全球規模的觀眾。

在帶來前所未有的革新遊戲體驗的技術聚集，備受矚目的「VR/AR區」，除了支援VR(虛擬實境)/AR(擴充實境)/MR(混合實境)的遊戲軟體之外，娛樂專用的產品、服務亦可參展。

東京電玩展始於1996年，自2016年起，超過600個企業、團體持續參展，來賓人數也自2013年起，連續5年創下超過25萬人的記錄，擴大為受到日本國內外矚目的活動。今年除了在會場「幕張展覽館」之外，透過充實網路影片發送內容，進化成無論從全世界的任何角落、任誰都能輕鬆享樂，更全球性的活動。敬請期待挑戰嶄新舞台的2018東京電玩展。

「2018東京電玩展」的主題

『嶄新舞台 動感開幕！』

那麼，新的一幕就此掀開。

無論是在會場的攤位、透過即時發送網路影片，或者觀賞舞台的活動。

新的樂趣、新的科技，以及新的興奮，

今年也等著您。

包含 VR 在內，進一步增加臨場感的遊戲表現。

隨時隨地能夠遊玩的輕鬆感。

以及令人捏一把冷汗的電競等的即時感。

從軟體、硬體到服務，敬請盡早來看遊戲相關的

最新趨勢。

令人期待會冒出什麼，無法移開目光的 4 天。

敬請期待 TOKYO GAME SHOW 2018。

● 展示區 (預定)

● 「一般展示」

介紹以遊戲軟體為主的數位娛樂
相關產品和服務的區。

1-8 展示廳

※「參展 4 天」的區。



● 「智慧型手機遊戲區」

聚焦於iOS、Android等智慧型手機和各種平板電腦等
智慧型裝置專用遊戲的
展示區。

1-8 展示廳

※「參展 4 天」的區。



● 「e-Sports區」

作為e-Sports發展的遊戲作品 (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。

9-11 展示廳

※「參展 4 天」的區。



● 「VR/AR區」

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、硬體和相關服務等
的區。

※娛樂專用器材亦可參展。

9-11 展示廳

※「參展 4 天」的區。



● 「戀愛遊戲區」

展示主要以女性玩家為目標市場的戀愛模擬
遊戲等的區。

1-8 展示廳

※「參展 4 天」的區。



● 「獨立遊戲區」

以獨立 (indie) 開發者為參展對象 ·
展示針對所有平台的完全原創遊戲
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。

9-11 展示廳

※「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遊戲相關產品的區。
孩子們和其家人能夠安心地試玩。

1-8 展示廳



※本區僅限國中以下者及其家人入場。
※「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。作為選項，亦備有TGS論壇贊助商會議。

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、開發工作室和服務等，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、開發工作室和解決方案提供者等。

・東歐新星區

介紹培育遊戲工程師的工科大學眾多的東歐各國（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 2018」

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。



◆ 「2018 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21日）傍晚起，舉辦以國外的舉辦為了讓來賓、參展公司、日本國內展參公司及報導相關者進行商務交流的人脈派對。



◆ 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2018年2月22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。

■「2018東京電玩展」舉辦概要

- 名稱：2018東京電玩展 (TOKYO GAME SHOW 2018)
- 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：2018年9月20日 (四) 商務日 10:00~17:00
9月21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22日 (六) 一般公開日 10:00~17:00
9月23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：2,000個
- 門票：當日券1,200日圓 (含稅)、預售票：1,000日圓 (含稅)、小學生以下免費 (一般公開日)

■參展公司招募日程表

- 參展報名截止日期：2018年6月1日 (五)
- 攤位位置選定會：2018年6月22日 (五) ···· 40個攤位以上 (無毗鄰攤位的形狀) 的參展公司
2018年7月3日 (二) ···· 不到40個攤位 (有毗鄰攤位的形狀) 的參展公司
- 參展公司說明會：2018年7月3日 (二)