# TOKYO GAME SHOW 2017

~ゲーム業界に向けたビジネスソリューションの展示コーナー~

# ビジネスソリューションコーナー

## 出展のご案内

### ●開催趣旨

「東京ゲームショウ2017」では、ゲーム業界向けのBtoBソリューションを出展対象とする「ビジネスソリューションコーナー」を設置します。出展目的とご予算に合わせて、ビジネスデイのみ2日間、または、会期中4日間の出展が選べる普通小間と、ビジネスデイの2日間のみ出展するターンキーブースをご用意しています。貴社製品・ソリューションの紹介、国内外の新規ビジネスパートナー獲得の機会として、出展をご検討くださいますようお願い申し上げます。

#### ■出展対象:

開発ツール/ミドルウェア、ローカライズ支援サービス、モバイルアプリ マーケティング支援サービス、決済サービス、クラウド/データセンター、セキュリティ対策ソリューション、受託開発、人材サービスなど、ゲーム業界向けのビジネスソリューション

#### 【東京ゲームショウ2017開催概要】

(会期)9月21日(木)~9月24日(日)※9月21日(木)、22日(金)はビジネスデイ

(会場)幕張メッセ

(主催)一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA) (共催)日経BP社

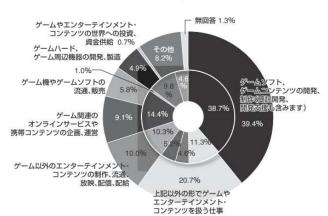
### ●前回(2016年度)実績

### \*来場者数:271.224人(2015年度: 268.446人)

ビジネスデイ	9月15日(木)	31,399 人
	9月16日(金)	33,634人
一般公開	9月17日(土)	98,074人
	9月18日(日)	108,117人

ビジネスデイには、国内外から 約6.5万人のゲーム業界関係者が来場

#### \*ビジネスデイ来場者のゲーム/エンターテインメント・コンテンツとの関わり(2016年ビジネスディ来場者アンケートより)



さまざまな形で ゲーム、エンターテインメント業界に 携わる方が来場



### \* 2016年は13カ国・地域から118社が出展

アークサン・テクノロシー/アップダイナミクス、アイ・オー・データ機器、iCON CAST、adjust(ドイツ)、AppsFlyer(イスラエル)、ADIA Entertainment(中国)、アドウェイズ、E-mote(エムツー)、I SAO、IMAGICAイメージワークス、INCA Internet(韓国)、インクレディビルドジャパン、ウェブテクノロジ、エスカドラ、エンザイム、オーディオ・キネティック、韓国パピリオン(韓国) <5minlab、AFEEL、AN Games、BEARDOOR、Cow、Design Level、FixGames、FULSE、GameUS、Gearsoft、Goldenpig Entertainment、GoldRoach、HAOMUN、HappyRabbitShow、igsoft、IKINAGAMES、IPLAY、Joongwon Entertainment、JSC、KaimanGames、Korea Digital Content Association in Japan、Mhsoft、moazio、MOD GAMES、MONAWA、MOONGCI、Next Stage、NGELGAMES、NineIS、NOKNOK、ParkESM、PearlAbyss、picker studio、PLAYCASTLE、Pobvs Entertainment、POLYART、PuttoEntertainment、Ran Seed、Savetek、SOGWARE、Studio RO、TADA Studio、Toorock、YHDatabase、Zepetto、ZIP-LAB >、KEYWORDS STUDIOS(アイルランド)、CLICK TECH、K-Startup Pavilion(韓国) <arc GAME STUDIO Technology、Five Star Games Technology、Gyeonggi Center for Creative Economy & Innovation、Kiwi Walks、Madorca Technology >、Gamedo Digital Entertainment(中国)、Gamonster(台湾)、GoGoChart(香港)、在日カナダ大使館(カナダ)、サン・フレア、CRI・ミドルウェア、SHIFT、シリアルゲームズ、シリコンスタジオ、Shinwork Original Technology(台湾)、SEPTENI AMERICA(米国)、ソフトギア、ダイナコムウェア、台湾ゲーム館(台湾) <Gamemag Interactive、Soft-World International、Ubitus、XPEC Art Center、XPEC Entertainment、台湾貿易センター >、タカヤ、タップジョイ・ジャパン、TapTap(中国)、Team Epitaph(米国) > 、TeamSpeak(ドイツ)、DICO、THECOO、テクノブラッド、トゥーザワールド、日本マイクロソフト、ハートビーツ、PASSION REPUBLIC(マレーシア)、Bizcast、bitcraft、ビョンド、ファミ通 マーケティング、Fujian MOGE Network Technology(中国)、Fuzhou Development Industrial Zone Of Internet Games(中国)、フェンリル、フォントワークス、FULLER、PRIME WORKS、PLAYCLIPS(スペイン)、松戸コンテンツ事業者連絡協議会、モノビット、ROUNDTABLE STUDIO(ブラジル)、スライムスタイル ※社名50音順

ビジネスソリューションコーナー

## ●出展料金(税別)

ビジネスデイのみの2日間の出展メニュー、CEDEC 2017(※1)協賛社向け割引料金をご用意しました。





(※1) CEDEC 2017(コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2017)とは・・・2017年8月30日(水)~9月1日(金)、パシフィコ横浜会議センターにて開催予定の日本最大のコンピュータエンターテインメント開発者向けカンファレンスです。 http://cedec.cesa.or.jp/

### ●出展社特典

「国際的なビジネス交流」「ビジネスデイの有効活用」を促進する サービスをご用意しています。

(1) アポイントシステム「アジア・ビジネス・ゲートウェイ」 ※英語、日本語対応

出展社とビジネスデイ来場者、出展社同士が会期前にオンラインで 商談予約ができるアポイントシステム「アジア・ビジネス・ゲートウェイ」 (※2)が無料で利用できます。

### **②ビジネスミーティングエリア**

「ビジネスミーティングエリア」内に設ける、オープンタイプの出展社 ミーティングスペースが無料で利用できます。

※別途、1社専用で使用できる個室タイプの会議室ブースやテーブルとイスの みの廉価に利用できるベーシック・テーブル・スペースもご用意しています(有 料)。 (※2) 東京ゲームショウ2016アポイントメントシステム 「アジア・ビジネス・ゲートウェイ」 利用実績

「アジア・ビジネス・ゲートウェイ」利用実績 ■登録社数: 1,149社 (うち海外企業44カ国・548社)

■事前申込商談件数: 2,160件

■商談確定件数: 650件

■利用企業国・地域: 45カ国・地域 (日本を含む)

アイルランド アフガニスタン アラブ首長国連邦 アルゼンチン インドネシア イスラエル イタリア オーストラリア オーストリア 苗国 エジプト オランダ カナダ 韓国 クウェート シンガポール スイス スウェーデン スペイン タイ 台湾 中国 チリ デンマーク **ノルウェー** ブラジル ドイツ 日本 ハンガリー フィンランド フィリピン フランス 米国 ベトナム ポーランド マルタ 香港 マカオ マレーシア ミャンマー ロシア メキシコ

東京ゲームショウ2016「ビジネスラウンジ」利用実績 ■商談件数: 552件 (うち国際商談件数: 509件)

#### ●スケジュール

\*出展申込締切: 6月2日(金) \*出展社説明会/小間位置選定会: 7月4日(火) ※展示小間位置は出展コーナー別に実施する、小間位置選定会にて決定します。

### ●お申し込み/お問い合わせ先

日経BP社 東京ゲームショウ事務局

E-mail:<u>tgs-ope@nikkeibp.co.jp</u> TEL:03-6811-8082 FAX:03-5421-9172