

# TOKYO GAME SHOW 2017

东京电玩展 2017

参展介绍

9/21-22

商务洽谈日

9/23-24

一般开放日

## 展会信息

名称：东京电玩展 2017

会期：商务洽谈日 9月21日（周四）・22日（周五）10:00 ~ 17:00

一般开放 9月23日（周六）・24日（周日）10:00 ~ 17:00

※根据情况也可能 9:30 开场。

会场：幕张展览馆 1-11 大厅、活动大厅、国际会议厅

主办：一般社团法人日本电脑娱乐协会（CESA）

协办：日经 BP 社

特别协办：DWANGO

支持：日本经济产业省（暂定）

预计到场人数：25 万人

招商展位数量：2000 个

入场费：当天门票 1200 日元（含税）、预售票 1000 日元（含税）  
小学生以下免费

<http://tgs.cesa.or.jp/>

\* 中国区招商为魔窗（中国）暨上海猎鸿信息科技有限公司全权指定代理公司。

■ 参展相关申请・垂询

魔窗（中国）暨上海猎鸿信息科技有限公司

地址：上海市闸北区江场三路228号15幢903室 邮编：200436

TEL: +021-56318531 Mobile: +86 136-6189-7389 Email: tgs@magicwindow.cn



日经BP社  
Nikkei Business Publications, Inc.



# 东京电玩展2017再次引爆全球。 时刻把握最新动态。

东京电玩展是世界瞩目的全球性盛会。

2016年，共吸引了36个国家和地区的345家企业参展，规模超过日本国内参展企业。

今年，将加强更多地区的企业参展力度，提高其作为国际展会的知名度及地位。

另外，还将通过视频直播强化信息宣传。不仅针对日本国内，而要向全世界直播。

除到场人员之外，还将通过互联网让全世界的游戏迷以及行业相关人士获得最新信息。

## 通过视频直播向全世界直播

制作面向日本国内和国外的节目。通过网络视频现场直播东京电玩展2017发布的最新消息及e-Sports比赛的盛况。此外，从7月份起每月播放前瞻节目。提高展会期待值。



## 大力普及e-Sports

为在日本大力普及e-sports，而今年将大面积增加e-sports区域。我们会利用区域内的大型舞台，引进家用游戏及智能手机游戏等人气项目，再配合视频直播发布，让更多人了解到e-sports的魅力。



## 从VR扩展到AR/MR领域

将去年新开设的VR区域更名为“VR/AR区域”，将参展范围扩展至AR和MR。除VR/AR/MR游戏软件之外，还要招募主营开发解决方案等B2B业务的企业参展。



## 参展企业和参观者更加国际化

除东亚、东南亚、欧美、东欧、中南美之外，还要吸引更多来自南亚、中东、大洋洲的企业和观众。以东京电玩展为纽带，要让全世界的游戏行业相关人士进行商谈和交流。



# 东京电玩展2017将使用幕张展览馆的全部场馆（暂定）

东京电玩展2017将通过有效使用幕张展览馆的全部场馆（1~11大厅、国际会议厅、活动大厅）来解决会场内的拥挤问题。与去年相同，将位于1~8大厅与9~11大厅中的活动大厅作为饮食/休息区，让到场观众更加舒适。

※实际使用的大厅与平面图将于7月份举办的参展说明会上发布。

### 东京电玩展2017 各展区安排（暂定）

大厅 1~8	一般展区	商业解决方案展区	大厅 9~11	e-Sports展区
	• 智能手机游戏展区 • 恋爱游戏展区 • GAME SCHOOL展区	• 国外展馆展区 • NEW STARS展区 • Family game park展区		• VR/AR展区 • 独立游戏展区 • 商品销售展区
国际会议厅	• 商务会议区域		活动大厅	• 美食广场·休息区

# 用数字说话！ 东京电玩展2016

参展企业：614家 / 国内269家·国外345家  
(去年 480家 / 国内234家·国外246家)

参展展位数：1,939个(上年 2,009个)

参展主题数量：1,523个(上年 1,283个)

参观人数：

### 商务洽谈日

9月15日(周四)	9月16日(周五)	9月17日(周六)	9月18日(周日)
31,399人 (比上年+2,341人)	33,634人 (比上年+4,077人)	98,074人 (比上年+473人)	108,117人 (比上年-4,113人)

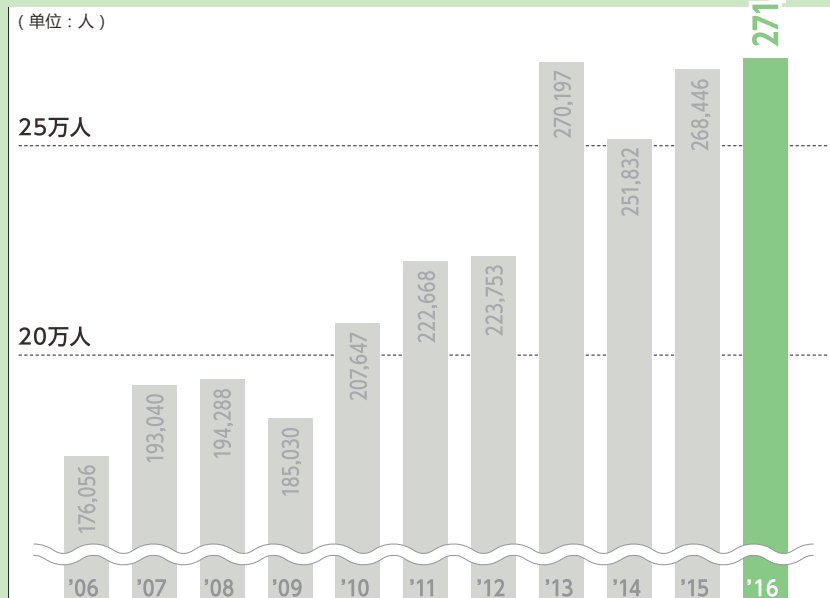
### 一般开放日

合计

271,224人 (比上一年+2,778人)

往届最高参观人数

## 参观人数的变化



展区招商 / 展位费用 (不含税) ※会员费的“会员”，专指一般社团法人日本电脑娱乐协会 (CESA) 的会员。

东京电玩展的展览区域可大致分为3种：  
商务洽谈日 (9月21日[周四]、22日[周五]) 2天展览区域，一般开放日 (9月23日[周六]、24日[周日]) 2天展览区域，以及4天全程展览区域。  
不同展区可选择的日程及展台形式不同，请务必注意。

目的	展览区域名称	参展对象	展览日程			展台形式		商品销售※	所在大厅 (预定)	备注
			4天展览	商务洽谈日 2天展览	一般开放日 2天展览	标准展位	turnkey 展台			
面向一般开放日及商务洽谈日到场人员	一般展区	游戏软件、硬件、服务	○	×	×	○	○	×	1-8大厅	
	智能手机游戏展区	智能手机・平板游戏软件、社交游戏、智能装备	○	×	×	○	○	△	1-8大厅	仅限游戏平台、可预售
	e-Sports展区	e-Sports对象游戏软件、游戏电脑、游戏装备、相关服务等。	○	×	×	○	○	○	9-11大厅	商品销售仅限展位。销售价格上限为3万日元(含税)
	VR/AR展区	VR/AR/MR相关硬件、相关软件、开发环境、相关服务等	○	×	×	○	○	○	9-11大厅	商品销售仅限展位。销售价格上限为3万日元(含税)
	恋爱游戏展区	主要面向女性的游戏软件、相关服务	○	×	×	○	○	×	1-8大厅	
	独立游戏展区	独立游戏 ※关于参展对象的详情请看下页的区域信息。	○	×	×	×	○	×	9-11大厅	
	GAME SCHOOL展区	高中、中专、大学、研究生院、远程教育	○	×	×	○	○	×	1-8大厅	
	商品销售展区	游戏相关商品、游戏软件	○	×	○	○	×	○	9-11大厅	价格上限为3万日元(含税)
	Family game park展区	以中学生以下为对象的游戏软件、玩具、相关产品	×	×	○	○	○	○	1-8大厅	商品销售仅限展位。销售价格上限为3万日元(含税)
主要面向商务洽谈日到场人员	商业解决方案展区	开发工具/中间软件、委托开发、本地化、市场营销、网络服务等	○	○	×	○	○	×	1-8大厅	
	Asia New Stars展区		○	○	×	○	×	×	1-8大厅	
	东欧 New Stars展区	由亚洲、东欧、中南美的企业提供的游戏开发、委托开发、相关服务等	○	○	×	○	×	×	1-8大厅	
	Latin New Stars展区		○	○	×	○	×	×	1-8大厅	
	商务会议展区	希望进行商谈的所有企业	×	○	×	★	★	×	国际会议厅	★展位形式、尺寸见另纸介绍

※在报纸、书籍方面，除了Family Game Park game体验展区、商务会议展区、独立游戏展区以外，其他展览区域也可销售。

→ 展台展位的规格详见另纸

展位分为标准展位和展台展位两种。租赁标准展位 (3M X 3M) 时，展览费用只包含场地费。可由参展企业自行准备装饰材料，或使用秘书处准备的综合展位 (费用另算)。租赁展台展位时，可使用秘书处准备的含基础装饰的展位 (含展览费)。不同展位的大小及形状都有限制，详情请看参展规定。



标准展位综合展位  
(1个：3m X 3m)



展台展位  
(1个：2m X 2m其他)

现场媒体分类

按具体行业分类	媒体数量	记者人数
Web	827	2532
报纸	93	180
通讯	37	75
电视 (卫视/CATV)	69	203
电视 (地上波)	122	479
职业编辑/自由撰稿人/其他	61	134
广播	27	49
杂志	351	1075
国外媒体	768	1645
合计	2355	6372

国外媒体分类

按国家地区分类	媒体数量	记者人数
中国	96	437
台湾	74	125
美国	60	124
韩国	36	110
日本 (驻日国外媒体)	79	107
法国	41	89
香港	42	71
西班牙	32	66
印度尼西亚	19	60
泰国	30	54

※取材者数上位10力国・地域

TGS官方视频浏览量

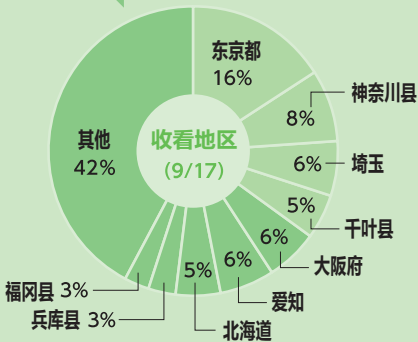
niconico直播 (面向日本国内)

参观人次：

4,399,762人

3/4为1都3县以外！

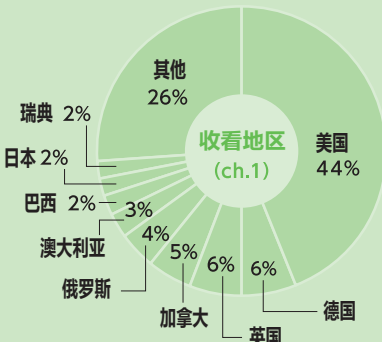
※实际到场的3/4为1都3县



Twitch (面向国外)

播放次数：

272,720次



## 一般展区

以游戏软件为中心的数码、娱乐相关产品及服务的区域。

【参展对象】游戏软件、游戏平台、其它游戏相关产品・服务等

标准展位 (宽3m×纵深3m)	会员价格	1个 28万日元
	一般价格	1个 35万日元

※ 仅为场地费用。不含基础展位、电力施工费用。

展台展位 (宽2m×纵深2.5m)	会员价格	1个 15万日元
	一般价格	1个 23万日元

※ 每个公司最多可申请三个展位。  
※ 展台展位费用中包含基础装饰费用。  
关于基础装饰的内容请参考“综合展位介绍”。



4

DAYS

商务

一般

## 智能手机游戏展区

主要以面向iOS、Android系统的智能手机及各类平板等智能装备的游戏，和以便携终端及网页为载体的社交游戏为主题的展览展区。

【参展对象】智能手机、平板等智能装备的游戏、社交游戏、便携终端、相关商品（饰品、周边机器等）、APP的开发・流通支援解决方案／服务等。

标准展位 (宽3m×纵深3m)	会员价格	1个 28万日元
	一般价格	1个 35万日元

※ 仅为场地费用。不含基础展位、电力施工费用。

展台展位 (宽2m×纵深2m)	会员价格	1个 15万日元
	一般价格	1个 23万日元

※ 每个公司最多可申请三个展位。  
※ 展台展位费用中包含基础装饰费用。  
关于基础装饰的内容请参考“综合展位介绍”。



4

DAYS

商务

一般

## e-Sports展区

预定在9-11大厅

主要展览e-Sports游戏（家用游戏、智能手机游戏、PC游戏）及硬件、装备等产品的展区。展区内还会设置大型舞台。

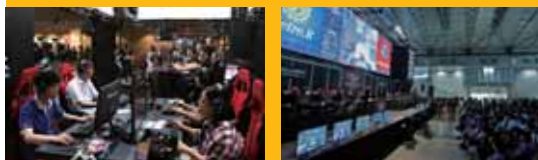
【参展对象】e-Sports对象游戏软件、游戏电脑、游戏装备、相关服务等。

标准展位 (宽3m×纵深3m)	会员价格	1个 28万日元
	一般价格	1个 35万日元

※ 仅为场地费用。不含基础展位、电力施工费用。  
※ e-Sports相关商品仅限标准展位销售。销售单价上限为3万日元（含税）

展台展位 (宽2m×纵深2.5m)	会员价格	1个 15万日元
	一般价格	1个 23万日元

※ 每个公司最多可申请三个展位。  
※ 展台展位费用中包含基础装饰费用。  
关于基础装饰的内容请参考“综合展位介绍”。



4

DAYS

商务

一般

## VR/AR 展区

预定在9-11大厅

主要展览VR（Virtual Reality）・AR（Augmented Reality）・MR（Mixed Reality）相关游戏软件、硬件、以及相关服务的展区。

【参展对象】VR/AR/MR相关硬件、相关软件、开发环境、相关服务等。

标准展位 (宽3m×纵深3m)	会员价格	1个 28万日元
	一般价格	1个 35万日元

※ 仅为场地费用。不含基础装饰、电力施工费用。  
※ VR相关商品仅限标准展位销售。销售单价上限为3万日元（含税）

展台展位 (宽2m×纵深2m)	会员价格	1个 15万日元
	一般价格	1个 23万日元

※ 每个公司最多可申请三个展位。  
※ 展台展位费用中包含基础装饰费用。  
关于基础装饰的内容请参考“综合展位介绍”。



4

DAYS

商务

一般

## 恋爱游戏展区

面向女性用户的恋爱模拟游戏等产品展区。

【参展对象】主要面向女性的游戏软件、相关商品等

标准展位 (宽3m×纵深3m)	会员价格	1个 28万日元
	一般价格	1个 35万日元

※ 仅为场地费用。不含基础展位、电力施工费用。

展台展位 (宽2m×纵深2.5m)	会员价格	1个 15万日元
	一般价格	1个 23万日元

※ 每个公司最多可申请三个展位。  
※ 展台展位费用中包含基础装饰费用。  
关于基础装饰的内容请参考“综合展位介绍”。



4

DAYS

商务

一般

## GAME SCHOOL展区

为未来的设计者介绍Game School的展区。

【参展对象】高中、中专、大学、研究生院、远程教育等

标准展位 (宽3m×纵深3m)	会员价格	1个 28万日元
	一般价格	1个 35万日元

※ 仅为场地费用。不含基础展位、电力施工费用。

展台展位 (宽2m×纵深2.5m)	会员价格	1个 15万日元
	一般价格	1个 23万日元

※ 每个公司最多可申请三个展位。  
※ 展台展位费用中包含基础装饰费用。  
关于基础装饰的内容请参考“综合展位介绍”。



4

DAYS

商务

一般



## Family game park 展区

可与家人一起玩的游戏软件和游戏相关产品的区域。只限中学生以下及其家人进入本区域。  
在本区域内，各年龄层的孩子都可放心试玩游戏。

【参展对象】以中学生以下对象的游戏软件（CERO rating B以下）、面向家庭的游戏软件、玩具、卡牌等游戏相关产品、面向孩子的编程教育等

### 标准展位

(宽3m×纵深3m)

会员价格

1个 20万日元

▶1个 18万日元

一般价格

1个 25万日元

▶1个 23万日元

※ 仅为场地费用。不含基础装饰、电力施工费用。  
※ 游戏软件及相关商品仅限标准展位销售。  
商品销售单价上限为1万日元（含税）。  
详情请参考“Family Game Park展览介绍”。

### 游戏体验区

专用展位  
(宽2m×纵深2.5m)

会员价格

1个 15万日元

一般价格

1个 23万日元

※ 每个公司最多可申请四个展位。  
※ 游戏体验区专用展位的展览费用中包含基础装饰费用。  
关于基础装饰的内容请参考“综合展位介绍”。



## 独立游戏展区

预定在9-11大厅

以独立（indie）开发者为参展对象，面向所有平台的纯独创游戏的展览区域。

【参展对象】纯独创的游戏软件（无论是否有版权许可，拥有二次创作内容的游戏不得参展）

### A型 (宽1m×纵深2m)

需审核

为支持寻求新游戏的可能性，寻找发行商及商业伙伴的小团队和创业企业等独立游戏开发者，特别准备了较为廉价的参展方案。



费用 1个 9万2500日元

※ A型展位为提交申请后，需经过审核的个人或团体展位。  
※ 只有满足“可参展团体资格”、“可参展作品”的个人和法人才可申请A型展位。“可参展团体资格”“可参展作品”的要求详见官网通知。  
※ 参展申请方式与普通参展不同。详情请见官网通知。

※ 参展费用中包含展位基础装饰费用。  
基础装饰的内容详见官网通知。



### B型 (宽2m×纵深2m)

无需审核

会员价格

1个 15万日元

一般价格

1个 23万日元

※ B型展位无需经过审核以报名先后顺序参展。  
※ B型展位只限法人申请。

※ 每个公司最多可申请一个展位。  
※ 参展费用中包含展位基础装饰费用。  
关于基础装饰的内容请参考“综合展位介绍”。



## 商品销售展区

预定在9-11大厅

专门销售游戏相关产品的区域。

※ 区域内分为4天参展区及2天参展区。

【参展对象】音乐CD、影像包、相关周边等游戏相关商品、以及图书、杂志、报纸等销售。  
※ 只限在其他区域参展的发行商才可销售游戏软件。

### 标准展位

(宽3m×纵深3m)

会员价格

1个 32万日元

一般价格

1个 40万日元

※ 【4天展览】【2天展览】均为同样费用。  
※ 仅为场地费用。不含基础展位、电力施工费用。  
※ 商品销售区域内无展台位置。  
※ 商品销售单价上限为3万日元（含税）。  
※ 无法进行游戏软件的展示PR，也不能在展位内举办活动。  
※ 商品销售区域预计会比较拥挤。  
请对在展位滞留的观众人数进行预估的基础上进行申请。



## CESA会员特惠

### ① 享受会员价格

可适用比一般价格低 20% ~ 30% 的会员价格。

### ② 针对首次参展的会员单位“特惠价格”

对于从未在东京电玩展参展的CESA会员  
可适用在会员价格基础上再折扣10%的价格。

CESA会员首次  
参展特惠  
10%折扣

### ③ 优先选择展位位置

在展位位置选择会上可优先选择展位位置。

### ④ 增加“展商证”及“入场门票”的发放数量

增加展商证及入场招待券等的发放数量。

关于CESA会员相关的咨询、入会申请

请联系 [info@cesa.or.jp](mailto:info@cesa.or.jp)

# B2B PROGRAM 用于商务洽谈与商务对接的参展菜单

## 商业解决方案展区

以游戏相关B2B企业为对象的展览区域。※区域内分为4天参展区及2天参展区。

24  
DAYS DAYS

商务 商务  
一般

【参展对象】开发工具/中间软件、委托开发、本地化、市场营销支持、支付服务、安全、云/数据中心、人才服务等全部商务解决方案

标准展位可参加2天或4天的展览。展台展位仅限商务洽谈日的2天使用。  
此外，还有TGS论坛赞助方案可供选择。详情请参照右侧页面。



### 标准展位

展览期间:9月21日(周四)~24日(周五)  
(宽3m×纵深3m)

24  
DAYS DAYS

商务 商务  
一般

会员价格 1个 28万日元

一般价格 1个 35万日元

※ 仅为场地费用。不含基础展位、电力施工费用。  
※ 仅于商务洽谈日2天内参展的情况下，撤展时间为商务洽谈日结束后约2小时左右。此外，撤展时不得乘坐车辆进入馆内。  
企业自行进行装饰并参展时须特别注意。  
※ 我们还为您准备包含基础展板、电源等设备在内的综合展位。  
详情请参考“综合展位介绍”。

### 展台展位

展览期间:9月21日(周四)~22日(周五)  
(宽2m×纵深2m)

2  
DAYS

商务

会员价格 1个 15万日元

一般价格 1个 23万日元

※ 每个公司最多可申请三个展位。  
※ 展览费用中包含基础装饰费用。关于基础装饰的内容请参考“综合展位介绍”。

## New Stars展区（亚洲/东欧/拉美）

本区域以国外企业为对象，集合各地区有潜力的游戏公司和开发工作室、服务等游戏行业的新星企业、向日本游戏行业进行介绍。主要介绍亚洲、东欧、中南美的优秀企业。

24  
DAYS DAYS

商务 商务  
一般

【参展对象】想进入日本市场的各地域的国外企业、从未与日本企业有过合作，今后想与日本企业合作的企业

### 附带综合展位

#### 标准展位

(宽3m×纵深3m)

※会员・普通通用

费用 1个 45万日元

※ 每个公司最多可申请三个展位  
※ 关于基础装饰的内容，请参考“综合展位介绍”。

### 仅限场地

#### 标准展位

(宽3m×纵深3m)

※会员・普通通用

费用 1个 35万日元

### 亚洲 New Stars展区

以东南亚、南亚及中东地区为中心，向日本市场介绍当地有潜力的游戏企业、开发工作室、解决方案供应商等。

### 东欧 New Stars展区

集中众多游戏工程师的东欧各国（波兰、克罗地亚、捷克、罗马尼亚等）工科大学以及创业企业展区。

### 拉丁美洲 New Stars展区

新兴中南美各国（巴西、阿根廷、智利、哥伦比亚、哥斯达黎加、墨西哥等）游戏创业企业展区。



## 商务会议展区

商务洽谈日能够在舒适的环境下进行商务谈判的会议场地。  
提供封闭型洽谈区（2间可以连通使用）。  
开放型洽谈区（会议桌形式）。

2  
DAYS

商务

【参展对象】需要商谈及咨询出版发行相关事务的企业

### 会议室展位（封闭的会议室空间可供1家企业使用）

◆ 会议室1间（宽3m×纵深3.5m）

会员价格 1个 35万日元

一般价格 1个 45万日元

同时在其他展区参展的情况下

会员价格 1个 25万日元

一般价格 1个 35万日元

※ 如申请4个展位以上请咨询秘书处。  
※ 关于基础装饰的内容，请参考“综合展位介绍”。



### Basic・Table・Space（会议桌在展会期间可供1家企业使用）

※会员・普通通用

费用 1个 9万日元

※ 如申请4个展位以上请咨询秘书处。  
※ 关于基础装饰的内容请参考“综合展位介绍”。



# TGS论坛赞助方案

## 参展企业进行产品、技术PR的研讨会

商务洽谈日期间，在国际会议厅召开的行业相关人士研讨会。  
我们准备了2种赞助方案可让参展效果倍增。

1

TGS论坛常规版

费 用	1个时间段为60分钟/120万日元(不含税)
场 地	150人会场

附加服务

- 提供展览会场入场商务招待券/100张
- 免费提供同声翻译员（日英）、同声翻译设备一套

2

TGS论坛精简版

费 用	1个时间段为40分钟/50万日元(不含税)
场 地	50人会场

附加服务

- 提供展览会场入场商务招待券/25张

- 赞助商会议举办日期：9月22日（周五）暂定
- 演讲会场：国际会议厅（2F、3F）
- 附加服务（通用）：
  - ①召集听众（杂志广告、e-DM、Web等）
  - ②TGS论坛日程一览表（广告、指示牌、Web）上会刊登LOGO
  - ③提供事前申请、发放听课券、当天接待业务(1名负责人)
  - ④事后提供演讲资料下载服务(根据需要)
  - ⑤提供参会者名单(含事先报名但未参加的名单)

(在提供听讲人员名单时,须遵守日经BP社规定的隐私保密原则)

※ 短时间会议时还可选择同声翻译服务，服务内容包括同声翻译设备安装、翻译接收耳机（按人数提供）、同声翻译员（日英）等。也可提供交替传译。各类翻译服务费用请咨询秘书处。

※ 会议安排时间、房间等尚未确定。可能会有更改，敬请谅解。

### ■ 演讲日程（暂定）

	10:00	10:30	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	13:30	14:00	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00
常规 150人会场 (带同声翻译)			R1				R2			R3			R4	
精简 50人会场			S1		S2		S3		S4		S5		S6	

可从以上会议编号中，按先后顺序选择时间带。  
※ 根据情况可能会有调整，在申请之前请咨询秘书处。

## 参展企业服务一览（免费）

### ① 预约系统 [日・英]

为提高商务洽谈日的商谈效率，预计自8月份启动预约系统，通过这个系统，可事先与商务洽谈日到场的参观者及展商、出版社进行会议预约。还能为检索商谈对象、申请商谈、预约会议场地等需求提供便利。

### ② 参展企业会议场地（预约制）

我们在国际会议厅的商务会议场地内，准备了可供参展企业免费使用的会议桌。可通过预约系统进行预约，如有空位当天也可受理申请。

### ③ 商务协调人

在商务会议区域会安排精通游戏行业的商务协调人。免费承接商谈相关的资讯和翻译。

### ④ 参展企业信息发布（官网）

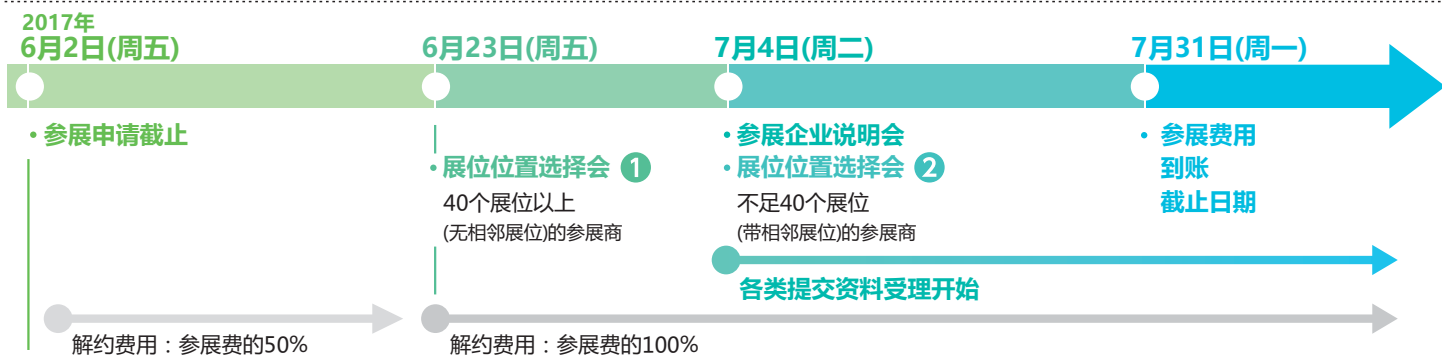
在TGS官网有可供参展企业发布的“参展企业新闻”栏目。

### ⑤ 报告资料发布（7月以后）

向参加TGS的相关媒体发布展商提供的新闻通稿，本服务每天仅限2家企业使用。



## 日程



## 申请须知

※关于展会参展合同的详情，请确认参展申请表格。※关于参展规定，进场、撤场，以及平台租赁等各种收费服务，请参考参展说明会发放的参展注意事项。

### 关于展位形状

展位形状（纵向○展位×横向○展位）需求请填写在参展申请表格内。

#### 重要

- 展位不足40个的情况下，纵向・横向最多为7个展位，纵向与横向展位之比不得高于1:3。  
但纵向展位1个×横向展位3个，纵向展位4个×横向展位8个是可以的。
- 40个展位以上的情况，纵向最多7个展位，纵向展位不足7个的话，则横向展位最多为8个。
- 49个展位以上的情况，请以7的倍数进行申请。届时纵向展位必须为7个。

### 确定方法

40个展位以上的参展企业	从秘书处事先准备的大概的 <b>可选区域</b> ※ 之中，按照参展展位多少的顺序确定展位位置。
不足40个展位的参展企业	根据展位数量，从秘书处事先准备的 <b>选择对象展位</b> 之中，按照参展展位多少的顺序确定展位位置。

※关于“可选区域”的设置，我们会尽量安排于各大厅平均分配40个以上的参展展位。

若有多个参展企业的展位数量相同，则选择顺序如下。

- 参加过上届（东京电玩展2016）展会，且在参展申请截止日期前提交申请的参展企业
- 参加过上次展会，且在参展申请截止日期后提交申请的参展企业
- 未参加过上次展会，且在参展申请截止日期前提交申请的参展企业
- 未参加过上次展会，且在参展申请截止日期后提交申请的参展企业

※符合以上条件的参展企业中CESA会员优先，若同为CESA会员则将抽签决定选择顺序。

※40个展位以上的为岛形（无相邻展位的形状）展位。

※展位位置选择会上无法更改展位数量及展位形状。

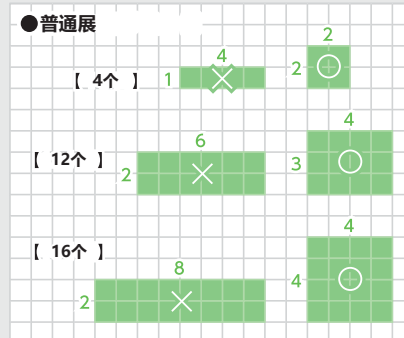
※展位选择会上出现安排不开的情况下，可能需要与秘书处协商，调整展位数量，或将申请的展位形状及数量按同样面积进行换算，更改纵向和横向展位的比例。

※选择展位位置之后不能再更改位置。但若出现其他参展企业申请取消或追加等情况，可与秘书处协商，更改展位位置。

※根据申请情况，可能会提前更改选择方式。届时请于展位选择会举办之前与秘书处联系。

### 关于参展展位不足40个（标准展位）的展位形状

		横向（宽）							
		1个	2个	3个	4个	5个	6个	7个	8个
纵向（纵深）	1个	○	○	○	×	×	×	×	×
	2个	○	○	○	○	○	×	×	×
	3个	○	○	○	○	○	○	○	×
	4个	×	○	○	○	○	○	○	○
	5个	×	○	○	○	○	○	○	○
	6个	×	×	○	○	○	○	○	○
	7个	×	×	○	○	○	○	○	○



## 参展规定

### 参展商品、销售商品的限制

- 参展商品（含销售商品）仅限完全符合CESA伦理规定的商品。  
※禁止展览和销售与CESA伦理规定相悖的软件相关商品（角色商品等）。  
※关于CESA伦理规定请参考CESA官网 < <http://www.cesa.or.jp> >。
- 原则上允许进行面向消费者的软件及其相关产品和服务的促销活动，以及相关商品的销售。  
※关于游戏软件请参考参展分类的限制。
- 申请参展企业主营商品以外的商品不得进行展览和销售。  
若希望共同参展，则需事先向秘书处咨询。

### 参展分类的限制

- 除报纸、书籍之外的商品，不能在商品销售展区、Family Game Park（游戏体验区除外）、e-sports展区（展台展位除外）、VR/AR展区（展台展位除外）以及主办方规划的展区以外进行销售。  
※仅限在普通展区或类似展区内参展的发行商，可在商品销售展区进行游戏软件的销售。此外，在Family Game Park展区内，也只有发行商才可销售游戏软件。
- 若希望在同一展区内多个展位参展，请事先咨询秘书处。
- 独立游戏展区的A型展览参展的申请方式与其他参展不同。详情请见官网。

## 参展申请流程

点击 TGS2017 官网的“请在此提交参展申请”按钮！

请填写页面的申请表格进行申请。

将信息输入  
参展申请表格

收到自动  
回复邮件

秘书处确认  
申请内容

参展申请受理  
通知邮件

申请请登陆 <http://tgs.cesa.or.jp>

<http://tgs.cesa.or.jp/>

■ 参展相关申请・垂询

魔窗（中国）暨上海猎鸿信息科技有限公司

地址：上海市闸北区江场三路228号15幢903室 邮编：200436

TEL: +021-56318531 Mobile: +86 136-6189-7389 Email: [tgsnwc@magicwindow.cn](mailto:tgsnwc@magicwindow.cn)



日経BP社  
Nikkei Business Publications, Inc.