

A vibrant, colorful illustration of a large exhibition hall for the Tokyo Game Show 2021. The hall features a high, white, geodesic dome ceiling. Various game-related displays are visible, including a large, dark, winged creature on the left, a yellow character with a red bow in the center, and a white character with a red bow on the right. A sign for 'KONAMI' is visible in the background. The overall atmosphere is bright and festive.

TOKYO GAME SHOW VR 2021

出展プランについて

TOKYO GAME SHOW VR 2021

概要

TOKYO GAME SHOWが、 ゲームになる



2020年、初のオンライン開催となったTOKYO GAME SHOW。過去最大の参加者数を記録し、世界中のゲーマーを熱狂させた。

そして今年、TOKYO GAME SHOWはさらに進化する。VRというテクノロジーによって、仮想空間にTGS会場が出現。アバターで参加し、様々な出展企業の仮想スペースやコンテンツを楽しめる超参加型仮想展示会。

2021年、TOKYO GAME SHOWが、ゲームになる。

TOKYO GAME SHOWが、ゲームになる

インタラクティブ EXPO体験

見るだけじゃない。
バーチャルならではの会場で
出展やコンテンツ体験は
インタラクティブに進化。



同期型 コミュニケーション体験

バーチャルだから
だれかに会える。
時間と場所を共有できる
つながりの場としてのTGSVR。



回遊・参加型 ゲーム体験

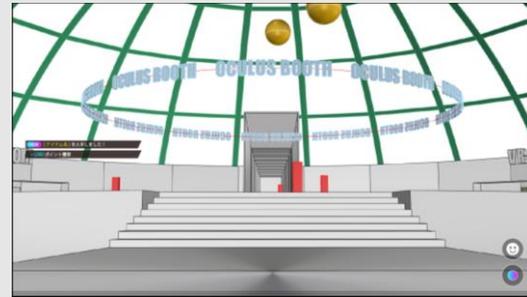
EXPOがゲームになる。
ゲーム性を付加した
新たなゲームショウで
記憶に残る体験を。



バーチャルならではの新しいEXPO体験を提供

バーチャル世界へダイブ！

リアル展示会場の限界を超えた、バーチャルならではのTGS会場。



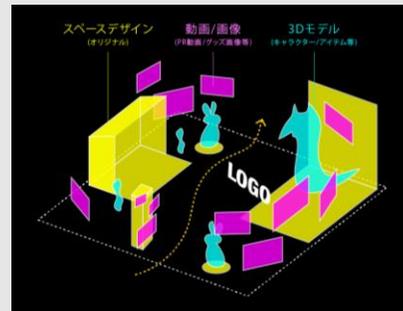
特別コンテンツ

出展各社の特別なバーチャルコンテンツを提供。



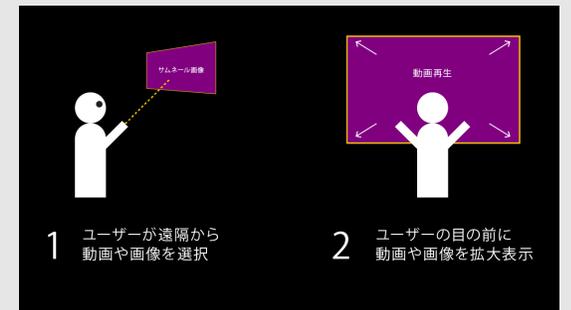
ブース型からスペース型へ オープンエアーの展示会場

従来のブース型ではなく、スペース型の出展空間で各社の世界観を構築。



「Grab & Play」の ディスプレイ体験

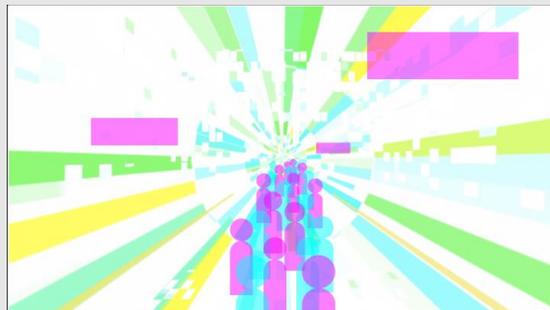
バーチャルならではの「引き寄せ式」ディスプレイで、大画面でユーザーにPR動画やブランドを訴求。



他の参加者と一緒に楽しめる同期型コミュニケーション体験

バーチャルなら集まれる

他のユーザーや知り合いと一緒に遊べるTGS空間
バーチャルなら三密も問題なし。



挨拶からはじめる バーチャルコミュニケーション

ひとことメッセージを
可視化するHELLO機能や
バーチャルスタンプでの
気軽なコミュニケーション。

HELLO!HELLO!

こんにちは!よろしく!

ゲームしかしてない

友達と一緒に会場を巡るための ルームIDシステム

友達と待ち合わせをして
一緒にまわるためのルー
ムIDシステム。



お気に入りゲームを着よう! Tシャツ着替えシステム

いろんなゲームのTシャツ
に着替えて、お互いの好き
なゲームを共有しよう!

【ユーザー名】
HELLO 表示



全体に通じるストーリー



※ストーリーに参加しなくても通常の展示会のように楽しめる仕様を想定。ストーリーを会場を回遊の補助線に。

背景

集まること、つながることの意味が大きく変わった2020年。TGSVRは、世界中の人が集まれる特別なコミュニケーションの場として、改めてゲームが人々に与えることができる「つながり」について考えます。

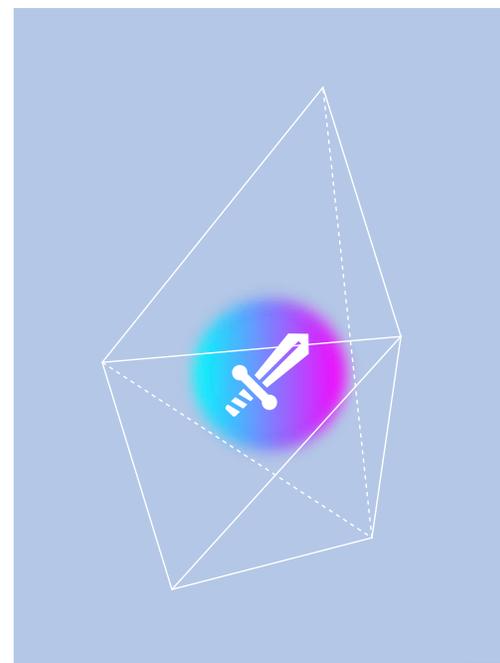
STORY

人と人のつながりを破壊するビョーマの出現により、世界はつながりを禁じられ、分断されてしまった。

現実世界(リアル)を救うためには、ゲーム世界(バーチャル)に飛び込んで「つながりのカケラ」を集め、ひとつの大きな「願い」に変えなければならない。

さあ、ゲームを愛する者たちよ。ゲームの世界で数多くのつながりを発見する旅に出よう！

みんなで取り組む ゲーム愛に満ちた宝探し



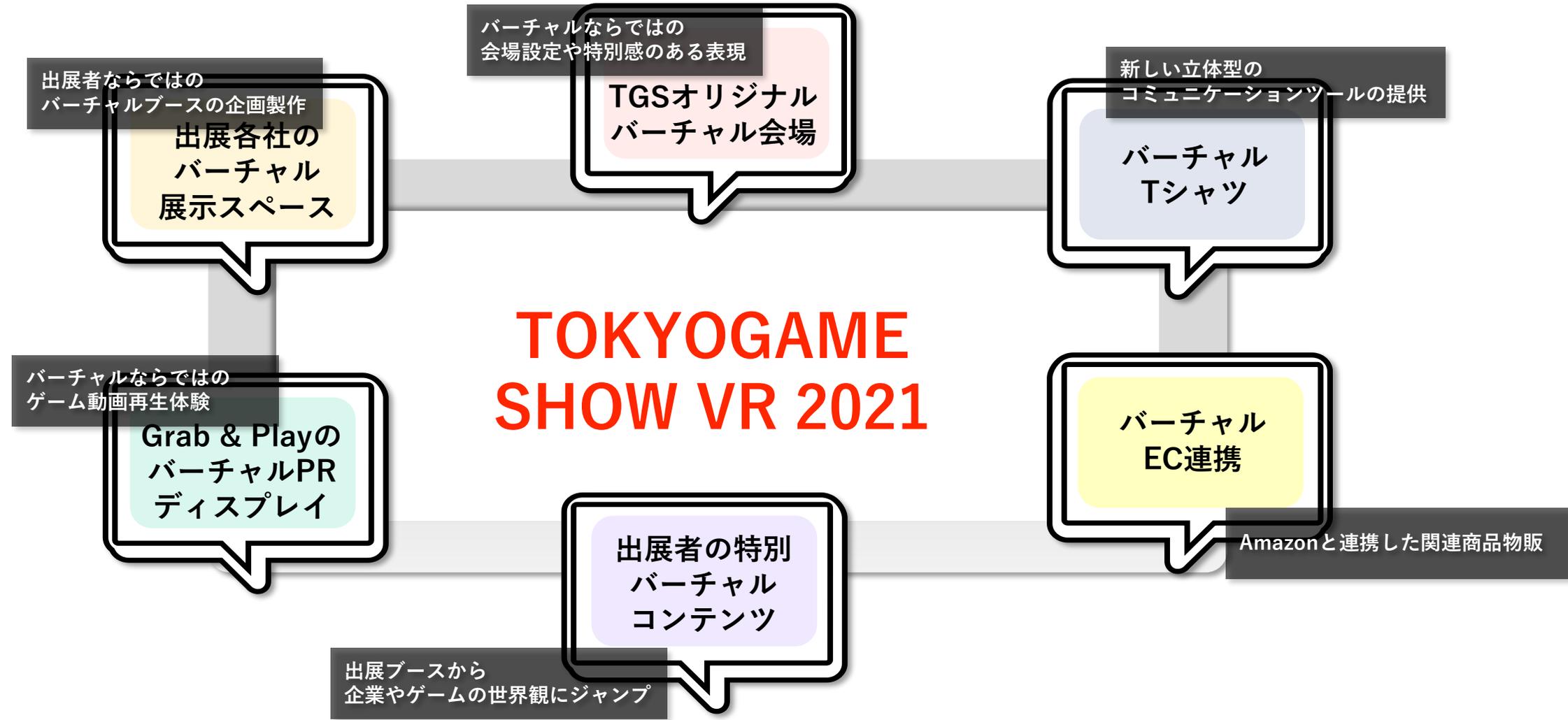
ゲーム内容

TGSVR会場が、宝探しゲームのフィールドになります。ユーザー全員がより多くの宝をゲットすることで、会場の中心にあるハートのモニュメントが完成します。

「つながりのカケラ」と呼ばれるお宝は、各スポンサー様からご提供いただく、新作や名作ゲームのキャラクターやアイテム情報と、シークレットメッセージが封じ込められたアイテムです。入手することで、ユーザーはゲームにまつわる思い出に浸ったり、メッセージを読んだり、またTシャツとして着ることができるようになります。

位置づけ

宝探しという誰にでもわかりやすいゲームを通して、ゲームを介した人と人のつながりを表現するとともに、話題喚起、来場促進強化策としてTGSVR体験の大きな柱として位置づけます。



開催概要

[名称] TOKYO GAME SHOW VR 2021

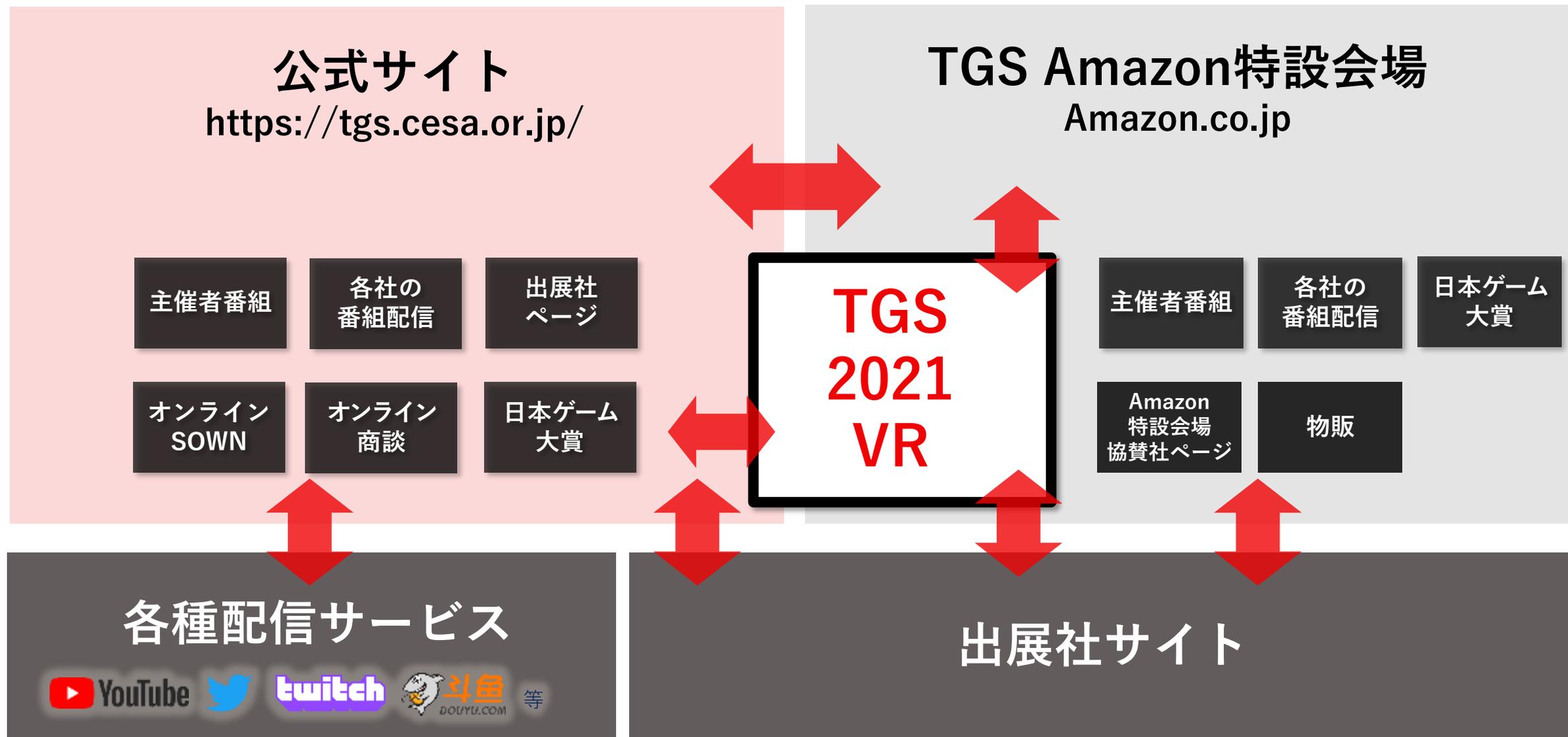
[会期] 2021年9月30日 (木) ~ 10月3日 (日)

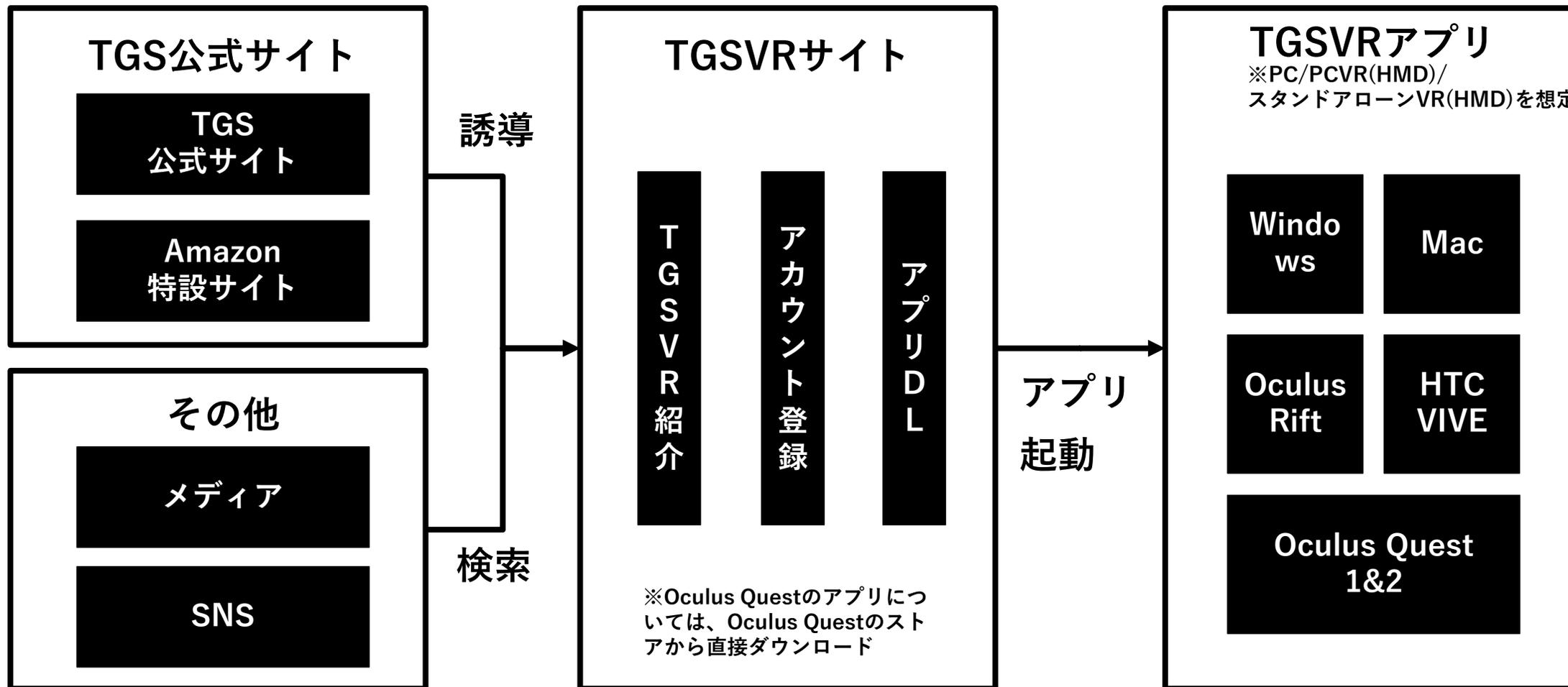
[主催] 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

[共催] 株式会社 日経BP 株式会社 電通

[来場方法] VR、PC App (Win/Mac)

[来場者の参加料] 無料 (一部を除く)





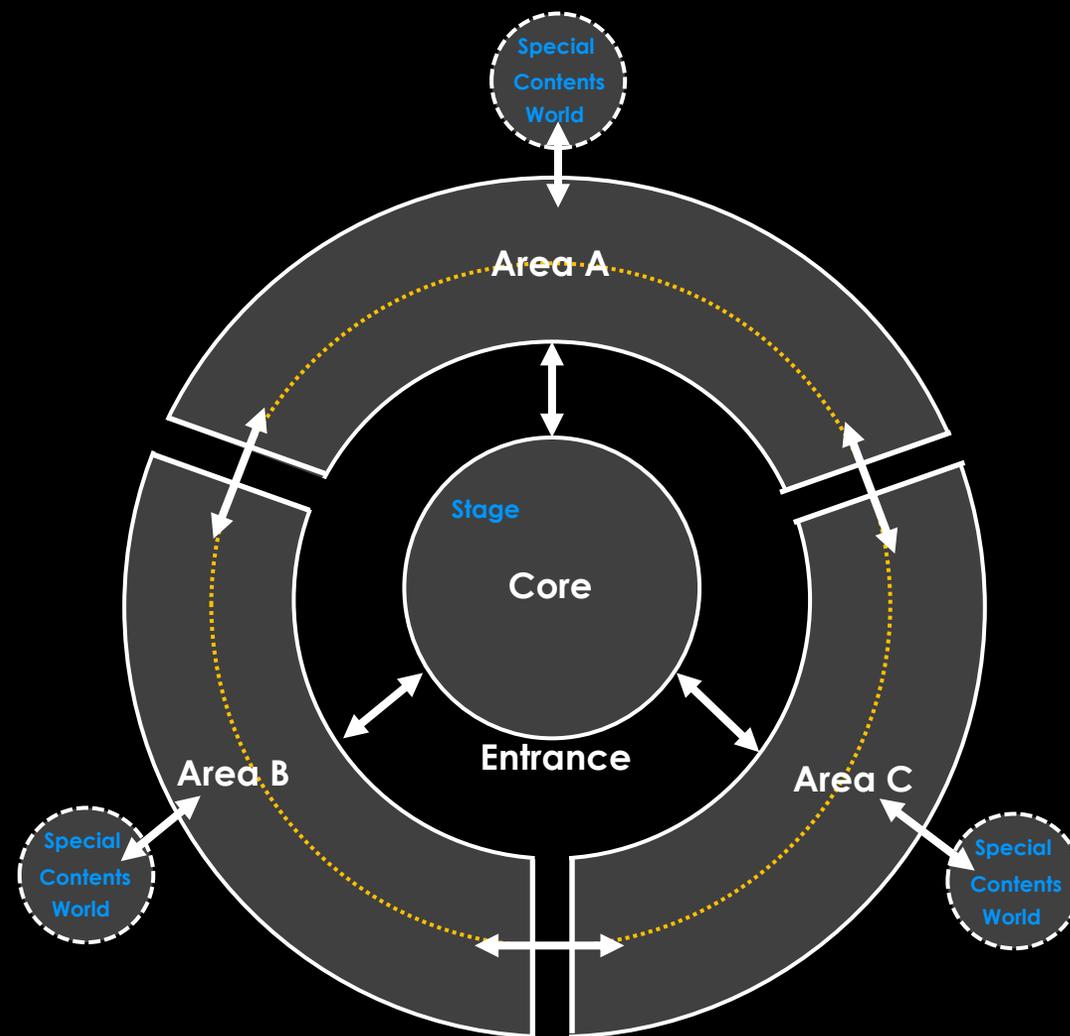
TOKYO GAME SHOW VR 2021

会場イメージ



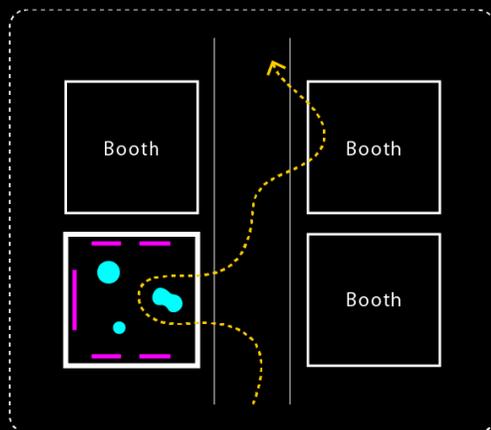
TOKYO GAME SHOW VR 2021

TOKYO GAME SHOW VR 2021

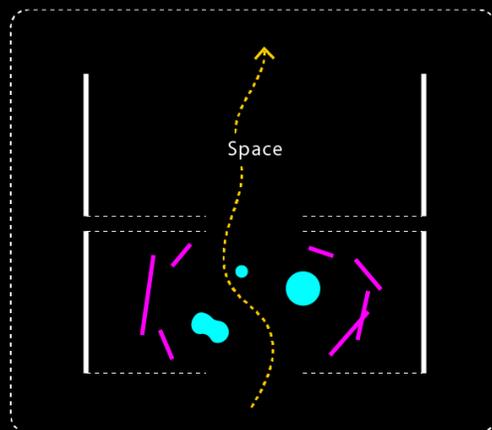


VR出展プラン

「ブース型」ではなく「スペース型」



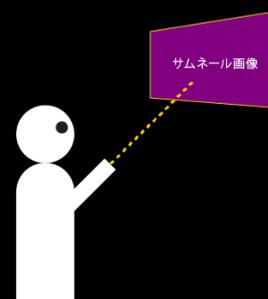
ブース型



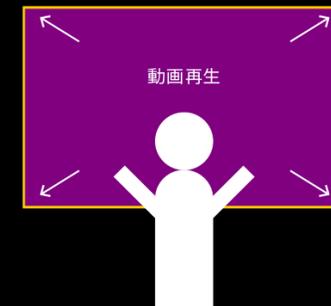
スペース型

「スペース型」の展示空間によって、出展企業様がより自由度高く世界観を構築することができます。

「Grab & Play」ディスプレイ



1 ユーザーが遠隔から動画や画像を選択



2 ユーザーの目の前に動画や画像を拡大表示

バーチャルならではのつかんで引き寄せできるディスプレイで、大画面でユーザーにPR動画やブランドイメージを訴求します。



VR出展スペース
(小サイズ)

デフォルト
デザイン

PR動画配置

PR画像配置

3Dモデル配置

WEBリンク
ECリンク

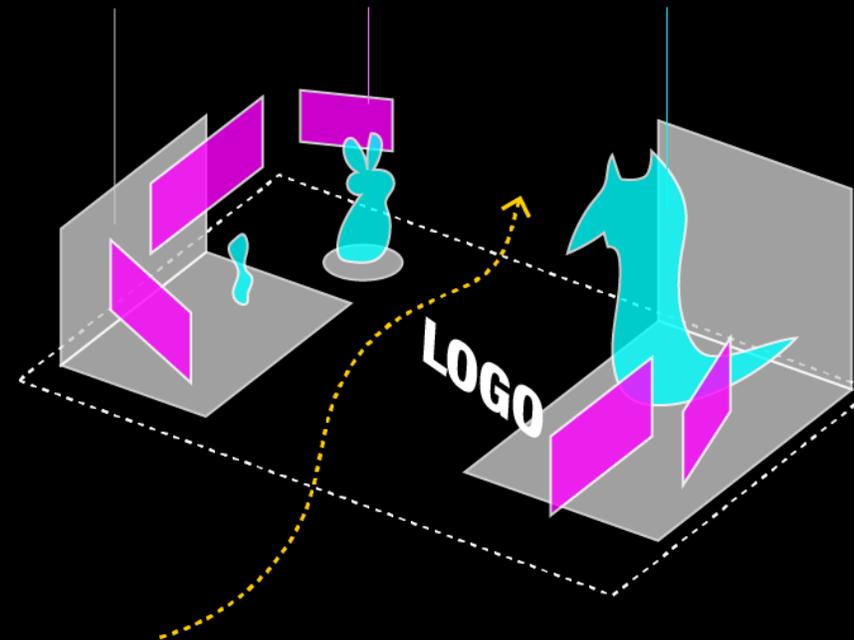
宝箱ミッション・
アバターTシャツ

オープンエアーのスペース内をお使いいただけます。
動画/画像・3Dモデルを配置できます。

スペースデザイン
(テンプレート)

動画/画像
(PR動画/グッズ画像等)

3Dモデル
(キャラクター/アイテム等)



VR出展プラン（詳細）

※TGS2021 ONLINE「オンライン出展」もしくは「番組出展」が前提条件となります

	概要			出展スペース その他								その他			
	プラン概要	金額 (税別)	社数	スペース 配置場所	スペース デザイン	スペース 面積	PRディス プレイサイズ	PRディスプ レイ (短尺 動画)	PRディスプ レイ (中尺 動画)	PR ポスター (画像)	3Dモデル・ キャラク ラー	WEBサイト ECサイト リンク	アバター Tシャツ		
出展プラン	スタンダード ブースの出展	150万円	20社 限定	AREA A~C いずれか	デフォルト	小	小	○ 4まで	○ 1まで	○ 5まで	○ (静的なも ののみ)	○	○		

ご参考

- スペースデザイン= スペースはTGS制作、IPのCGデータ・音源等は出展企業様の提供
 - PRディスプレイ（短尺動画） = 15秒~45秒程度、動画データは出展企業様の提供
 - PRディスプレイ（中尺動画） = 3分程度、動画データは出展企業様の提供
 - 3Dモデル= ゲームに関連する3Dモデルをスペース内や会場に設置、モデルデータは出展企業様の提供
 - キャラクター=キャラクターをスペースや会場に設置、モデルデータは出展企業様の提供
- ※本アプリは、動画・画像・CG・音楽等のデータを含む形で、ユーザーのデバイスにダウンロード・保存されますことご了承ください

- WEBサイトリンク=クリックでウェブサイトのブラウザを開く
 - ECサイトリンク=クリックでECサイトのブラウザを開く
 - アバターTシャツ = ユーザーのアバターのTシャツへの画像掲載、画像や関連情報は出展企業様の提供
 - 番組配信（ステージ会場） = イベントステージ会場で映像配信、映像は出展企業様の提供
- ※尚、想定を上回る制作作業が生じる場合は事前確認をもって金額が増加になります

動画について

動画はTOKYO GAME SHOW VR 2021に実装するビデオプレイヤーにて各出展社様のコンテンツの配信を予定しています。
配信コンテンツのご準備は各出展社様に行っていただき、その運用詳細はお申込み企業様に別途ご案内をさせていただきます。動画はデバイス・ブラウザ環境によりご視聴いただけない場合がございます。

選定優先順について

選定
優先順

- 優先順 1：家庭用ゲーム機のプラットフォーム
- 優先順 2：2020年の公式出展社番組の出展社
- 優先順 3：2020年の一般出展社
- 優先順 4：その他の出展社

枠数に限りがあるプランは、選定の優先順を下記の通り、設定させていただきます。

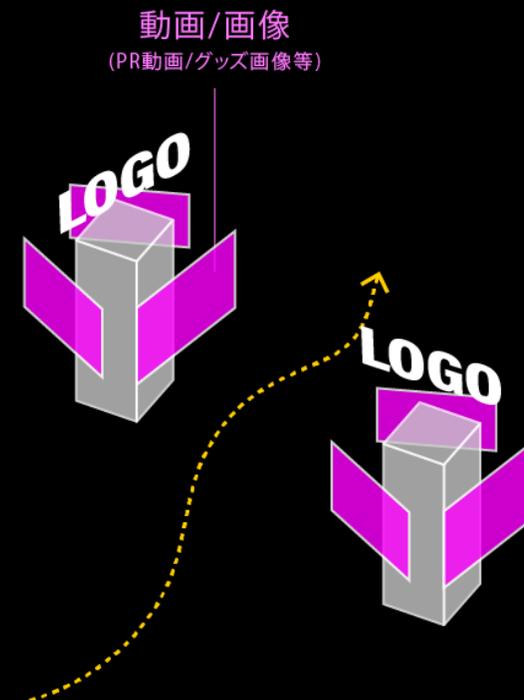
※各優先枠において、過去5年間のトータル出展小間数が多い順に選定。同条件の場合は「CESAの会員企業」、「過去5年の出展回数が多い企業」の順に選定。それでも同条件の場合は「抽選」とする
※1社1枠。ただし、空き枠がある場合は複数枠のお申し込みが可能とする

KIOSK (ロゴ、画像、動画、WEBリンク)	50万円 * ロゴ1つ、画像/動画枠は最大3つ (画像最大3つ WEBリンクも可能、動画最大1つ最大45秒までWEBリンクは不可)
3D オブジェクト	100万円 * 3Dデータは受け取り想定でフルスクラッチの場合は製作費別途 * 固定アニメーションのみ

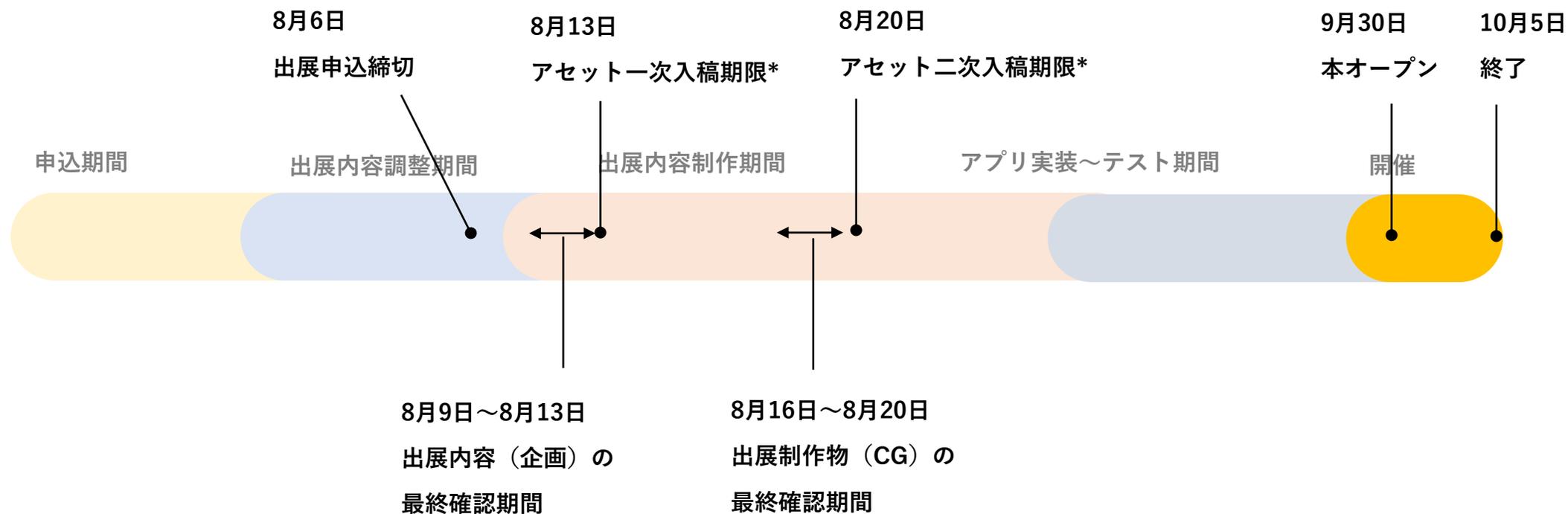
- * 会場内の任意の場所に設置
- * 各オプション10社限定
- * 想定を上回る制作作業が生じる場合は事前確認をもって金額が増加になります
- * TGS通常出展が前提条件になります

KIOSK

キオスク型のテンプレートブースに動画/画像を配置できます。



別添：東京ゲームショウ2021オンライン 本施策 出展規約 をご参照ください



アセット一次入稿期限*：出展内容に活用・掲載する企業ロゴ、3Dモデル、サウンド、URL等のデータ入稿期限

アセット二次入稿期限*：出展内容に活用・掲載するPR動画、PR画像等のデータ入稿期限

*各プランの入金締切は8月9日でキャンセル料は100%発生いたします

電通 東京ゲームショウVR 2021事務局

E-mail : t.sambe@dentsu.co.jp