

# TOKYO GAME SHOW 2022

参展指南



展会信息 <https://tgs.cesa.or.jp/>

【名称】东京电玩展2022

【会期】商务洽谈日9月15日(周四)10:00~17:00

9月16日(周五)10:00~18:00

※自9月16日(周五)14时起普通观众也可入场

一般开放日9月17日(周六)·18日(周日)10:00~18:00

※同时发售可自14时起入场的“PM门票”

※视情况也可能于9:30开场。

【会场】幕张展览馆 ※同时推出仅在线上实施的展出和策划

【主办】一般社团法人日本电脑娱乐协会(CESA)

【协办】日经BP社 电通



2022年2月28日版

# Contents

●展会宗旨及概要	3	●官方参展企业节目介绍③	17
●TGS2022主题	4	简易播出	
●展会概要	5	●(官方参展企业节目)时间表示意图	18
●TGS2022三大看点	6	●TGS论坛 赞助专场	19
●线下参展(幕张展览馆)	7	●其他主办方策划、参展及赞助方案计划	20
●线下展区①	8	●面向参展企业的宣传服务	21
●线下展区②	9	●可参展、参加项目一览表	22
●线下展区③	10	●参展规定①	23
●线下参展(幕张展览馆)介绍①	11	●参展规定②	24
●线下参展(幕张展览馆)介绍②	12	●参展规定③	25
●线上参展介绍	13	●参展规定④	26
●业务匹配系统概要	14	●参展时间表①	27
●官方参展企业节目介绍①	15	●参展时间表②	28
定期播出		●咨询方式	29
●官方参展企业节目介绍②	16		
定期播出			

## 宗旨及概要

2020年、2021年,东京电玩展受新冠疫情扩大的影响,均为线上举办。

线上平台推出了节目播出、体验版试玩、电子商务、业务匹配等丰富多彩活动,充分发挥线上活动无论身处何地都可参与的独有优势,为大家提供了大量游戏内容。

但是,TGS粉丝和参展企业纷纷表示“希望恢复线下活动”“希望明年能去幕张”,呼声极高。

在这两年时间里,我们再次认识到,

虽然最新信息通过网络也可获取,但是那些瞬间的感动和喜悦,

只有相聚于同一空间共同分享才能得以迸发。

所以2022年,时隔三年,东京电玩展决定再次在幕张展览馆举办。

会期为9月15日(周四)至9月18日(周日),为期4天,设有商务洽谈日和一般开放日。

展会将采取比以往更为严格的防疫措施,

为全体参展企业、参观者、工作人员奉上可安心纵享的万众“期盼已久”的TGS。

当然,展会还将提供充实的线上内容。受种种限制,很多参展企业和参观者无法亲临幕张,

为此展会将推出在线上也可获得更佳体验的内容。

东京电玩展不仅是PR平台,也是展示亚洲乃至世界电玩未来潮流,向社会广为传播游戏价值的绝佳机会。

虽然未来依然迷雾重重,但是真诚希望广大游戏相关企业踊跃参展,传播游戏的优势和魅力。

2022年2月吉日

## 2022年主题

# 游戏 永不宕机!

遊戲 永不宕機!

ゲームは、絶対、とまらない!

Nothing Stops Gaming

在这两年中,我们不得不放弃各种娱乐活动。

为什么我们会生活在这样的一个时代中,不禁令人产生这样的思绪。

但即便在这样的时代之中,游戏依然给我们带来了向前的动力。

扣人心弦的故事发展、令人身临其境的激动体验,点亮了我们每天的生活。

游戏成为了我们的希望。

2022年是展现游戏真正魅力之年。

东京电玩展肩负着传递希望,创造未来的使命。

让我们共同改变可能性。只有预想之外才会给带来前所未有的激动。

现在我们将为大家展示游戏的最前沿。

为每一个人带来勇气,带来激情。让我们共同分享对游戏的热爱。

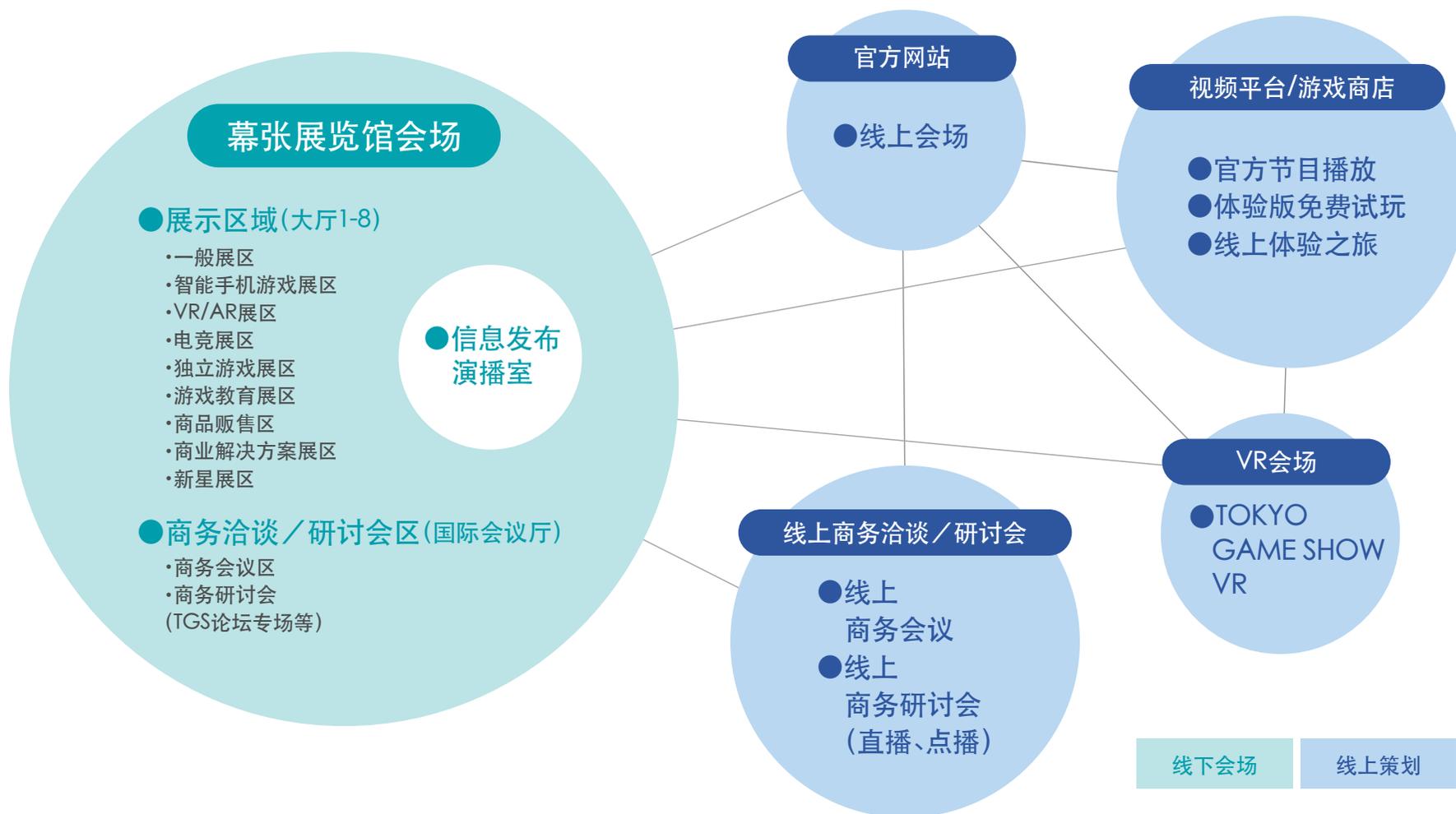
“能够生活在这样的时代是无上的幸福”

让我们共同体验这份喜悦。

跟随我们一起迈入游戏热潮之中吧! 游戏 永不宕机!

# 展会概要

为防止新冠疫情扩大,东京电玩展前年完全线上举办,去年采用了线上会场与面向媒体、网红的线下会场相结合的融合办展形式。时隔三年,TGS2022将再次开设面向商务人士和普通游戏迷开放的线下会场。此外,还将继续推出自前年TGS2020 ONLINE起连续2年总观看次数超过3,000万次的官方节目。而且除部分节目以外,今年几乎所有官方节目均将面向海外粉丝推出英语同传版本,并且继续推出去年广受好评的居家畅玩最新游戏的体验版试玩活动、云观展活动、VR会场等。



# TGS2022的三大看点



1

## 时隔三年重启线下会场 ~成为与热情的粉丝面对面接触的游戏最前线~

去年(2021年度), TGS仅邀请媒体和网红等特定群体进入展会会场,今年,商务人士、普通观众也可入场的TGS时隔三年重新回归。为了贯彻落实新冠疫情防控对策,会场内人数将控制在可容纳人数的50%以下,为参展企业、观众、工作人员创建安心愉悦的环境。另一方面,为了尽量让更多的粉丝有机会来到现场,以往仅周六日可以入场的普通观众,今年自周五(9月16日)下午(14时)起即可入场。周五、周六、周日闭馆时间也相应调整至18时。TGS2022将成为参展企业在安全、安心的环境中与热情的粉丝最大限度接触的平台。

2

## 线上线下融合办展,信息传播力度最大化 ~继续发挥线上优势,让TGS的热潮席卷日本全国和海外~

虽然众多参展企业和观众对线下会场的回归期盼已久,但是也有很多人受时间、距离等诸多方面的限制,无法线下参展。为此,TGS2022将沿袭过去2年实施的线上策划,向无法亲临会场的国内外TGS粉丝传递参展企业信息和会场盛况。除了接受纯线上参展之外,还将继续推出广受好评的官方节目、体验版免费试玩、云观展、TOKYO GAME SHOW VR(TGSVR)等策划。此外还将推出在TGS官方网站播放参展企业展位舞台的全新项目。

3

## 创办盛况空前的商务洽谈 ~通过线上线下融合办展,实现广泛的业务匹配~

时隔三年,商务会议区再次回归国际会议厅。过去2年,线下会议一直呼声颇高,成为众望所归。为此,今年将在采取严格的新冠疫情防控对策的同时实现Face to Face面对面的商务洽谈。但是,线上商务洽谈这一新模式也确实较以往进一步扩大了企业间的业务匹配。鉴于这一事实,今年将继续推出线上商务洽谈机制,实现线上参展者与线下参展企业的商务洽谈。另外,在线下会场实施的TGS论坛赞助专场,赞助和收看均可在线上参加。

# 线下参展(幕张展览馆)

## 展会会场

东京电玩展2022线下会场设于幕张展览馆。

今年将于1-8号展厅及国际会议厅举办。

※视参展申请情况,会场有可能扩大至9-11号展厅区域。

预计展位数量: 1,500展位

预计参观人数: 150,000人 ※以会场容量的50%为限

- 将使用传感器监测1-3号展厅、4-6展厅、7-8展厅入场人数,即将超过设定入场人数时,将采取限流措施等控制人数。
- 观众入场时,除随身物品检查外,还将实施测温和手部消毒,以防止新冠疫情扩大。

## 入场人员·入场时间

### ●【入场人员】

商务洽谈日: 事先完成商务洽谈日注册的邀请人以及持有商务洽谈日通行证的商务人士、媒体工作者等

一般开放日: 事先购入一般开放日门票者(当日不出售门票)

※鉴于年轻人群疫苗接种情况不明,为确保安全,小学生以下年龄层人员即使有监护人陪同也不得入场。敬请注意。

### ●【入场时间】

商务洽谈日: 9月15日(周四)10:00~17:00

9月16日(周五)10:00~18:00 ※9月16日(周五)14时起普通观众也可入场

一般开放日: 9月17日(周六)10:00~18:00 ※同时发售可自14时起入场的“PM门票”

9月18日(周日)10:00~18:00 ※同时发售可自14时起入场的“PM门票”

- 为了分散客流,缓解拥挤,一般开放日还将引入自14时入场的“PM门票”
- 视情况也可能于9:30开场。

# 线下展区 1

## 一般展区

4 days

本展区用于介绍以游戏软件为中心的数码娱乐相关产品及服务。

【参展对象】游戏软件、游戏平台、其他游戏相关产品·服务等

### ●标准展位

(宽 3m×纵深 3m)

展览费：1 个 385,000 日元

※仅为场地费用。不含基础装修、电路施工等费用。

### ●展台展位

(宽 2m×纵深 2.5m)

展览费：1 个 275,000 日元

※每家企业最多可申请3个展台展位。

※展台展位参展费中包含基础装饰。基础装饰内容详情请见“配套展位介绍”。



## 智能手机游戏展区

4 days

本展区主要展示面向iOS、Android等智能手机及平板电脑等智能设备的游戏，以及以智能终端或网页等为载体的社交游戏。

【参展对象】智能手机、平板电脑等智能设备上的游戏、社交游戏、移动终端、相关产品(配件、周边机器等)、与移动APP开发·协助流通相关的解决方案/服务等

### ●标准展位

(宽 3m×纵深 3m)

展览费：1 个 385,000 日元

※仅为场地费用。不含基础装修、电路施工等费用。

### ●展台展位

(宽 2m×纵深 2m)

一般价：1 个 275,000 日元

※每家企业最多可申请3个展台展位。

※展台展位参展费中包含基础装饰。基础装饰内容详情请见“配套展位介绍”。



## VR/AR展区

4 days

本展区用于展示VR(虚拟现实)、AR(增强现实)、MR(混合现实)相关的游戏软件、硬件、相关服务。

【参展对象】VR/AR/MR相关硬件、软件、开发环境、相关服务等

### ●标准展位

(宽 3m×纵深 3m)

展览费：1 个 385,000 日元

※仅为场地费用。不含基础装修、电路施工等费用。

※娱乐专用 VR 设备不包含在参展对象中。

### ●展台展位

(宽 2m×纵深 2m)

展览费：1 个 275,000 日元

※每家企业最多可申请3个展台展位。

※展台展位参展费中包含基础装饰。基础装饰内容详情请见“配套展位介绍”。



## 电竞展区

4 days

本展区用于展示作为电竞项目开展的游戏(家用游戏、智能手机游戏、PC游戏)软件、硬件、设备等。展区内将设置大型舞台。

【参展对象】电竞对象游戏软件、游戏用PC、游戏设备、相关服务等

### ●标准展位

(宽 3m×纵深 3m)

展览费：1 个 385,000 日元

※仅为场地费用。不含基础装修、电路施工等费用。

### ●展台展位

(宽 2m×纵深 2m)

展览费：1 个 275,000 日元

※每家企业最多可申请3个展台展位。

※展台展位参展费中包含基础装饰。基础装饰内容详情请见“配套展位介绍”。



# 线下展区②

## 游戏教育展区

4 days

为未来的游戏行业从业者介绍各类游戏培训学校的展区

【参展对象】高中、专科学校、大学、研究生院、远程教育等

### ●标准展位

(宽 3m×纵深 3m)

展览费：1 个 385,000 日元

※仅为场地费用。不含基础装修、电路施工等费用。

### ●展台展位

(宽 2m×纵深 2.5m)

展览费：1 个 275,000 日元

※每家企业最多可申请3个展台展位。

※展台展位参展费中包含基础装饰。基础装饰内容详情请见“配套展位介绍”。



## 独立游戏展区

4 days

以独立游戏开发者为参展对象，用于展出面向所有游戏平台的纯原创游戏。

【参展对象】纯原创的游戏软件(无论有无版权许可，二次创作内容均不得参展)

※游戏平台不得参展。我们另行准备了赞助方案，详情请咨询秘书处。

### ●标准展位

(宽 3m×纵深 3m)

展览费：1 个 385,000 日元

※仅为场地费用。不含基础装修、电路施工等费用。

### ●展台展位

(宽 2m×纵深 2m)

展览费：1 个 275,000 日元

※每家企业最多可申请3个展台展位。

※展台展位参展费中包含基础装饰。

基础装饰内容详情请见“配套展位介绍”。

### ●选拔展位

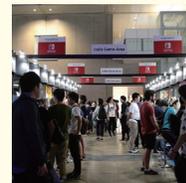
(宽 1m×纵深 2m)

需经选拔  
预定 4 月开始招募

我们预定将利用赞助预备免费展位，目的是支援正在探索新游戏潜能、寻求发行商及商业伙伴的小团队、创业者等独立游戏开发者。

※免费展位是在经过规定的申请后，通过选拔来决定参展个人、团体的展位。

※免费展位的申请仅限满足“参展团体资格”、“参展作品资格”条件的个人及法人。“参展团体资格”、“参展作品资格”的详情日后将在官方网站公布。



## 商品販售区

4 days

销售游戏周边产品的主题展区

【参展对象】音乐CD、影像包、相关周边等游戏相关产品以及书籍、杂志、报纸等

※仅限同时也在其他展区参展的发行商，可贩售游戏软件。

### ●标准展位

(宽 3m×纵深 3m)

展览费：1 个 440,000 日元

※仅为场地费用。不含基础装修、电路施工等费用。

※商品贩售区中无展位展台。

※商品销售价格上限为3万日元(含税)。

※展位内不得进行游戏软件的展示宣传和促销活动。

※商品贩售区预计将相当拥挤。请在预估展位内参观者人数和所需空间的基础上进行申请。



## BtoB PROGRAM

## 商务解决方案展区

2 days

4 days

本展区以与游戏相关的BtoB企业为对象。展区内分为4天参展区和2天参展区。

【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、网络安全、云储存/数据中心、人才服务等商务解决方案

标准展位可选择会期中的2天或4天参展。展台展位仅限2天参展使用。此外，还有TGS论坛赞助方案可供选择。详情请见右侧页面。

### ●标准展位

展出期间：9月15日(周四)~18日(周日)

(宽 3m×纵深 3m)

展览费：1 个 385,000 日元

※仅为场地费用。不含基础装修、电路施工等费用。

※选择商务洽谈日的2天参展时，

需要在商务洽谈日结束后的2小时内撤展。

撤展时车辆进出展馆。自行搭建的展商需特别注意

※可提供含基础装修的配套展位。

详情请见『配套展位介绍』

### ●展台展位

展出期间：9月15日(周四)~16日(周五)

(宽 2m×纵深 2m)

展览费：1 个 275,000 日元

※每家企业最多可申请3个展台展位。

※展台展位参展费中包含基础装饰。

基础装饰内容详情请见“配套展位介绍”。



# 线下展区③

## BtoB PROGRAM

### 业界新星展区(亚洲/东欧/拉丁美洲)

2 days 4 days

以海外企业为对象,聚集游戏业界新星,把各地区有潜力的游戏初创企业及开发工作室、服务等介绍给日本的游戏业界。主要聚焦亚洲、东欧、中南美地区,介绍优秀游戏企业。

【参展对象】想进入日本市场的海外各地区游戏企业,尚未与日本企业有过商务交流,但今后想要开拓日本市场的企业。

#### ●含基础装修的配套展位

(宽 3m×纵深 3m)

展览费: 1 个 495,000 日元

※每家企业原则上最多可申请3个展位。  
如需4个以上展位,请咨询秘书处。  
※基础装饰内容详情请见『配套展位介绍』

#### ●标准展位

(宽 3m×纵深 3m)

展览费: 1 个 385,000 日元

※仅为场地费用。不含基础装、电路施工等费用。

#### 亚洲新星展区

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

#### 东欧新星展区

东欧各国(波兰、克罗地亚、捷克、罗马尼亚等)拥有众多培养游戏工程师的工科大学,本展区将介绍来自东欧地区的游戏初创企业。

#### 拉丁美洲新星展区

介绍来自新兴中南美各国(巴西、阿根廷、智利、哥伦比亚、哥斯达黎加、墨西哥等)的游戏初创企业。



## BtoB PROGRAM

### 商务会议区

国际会议厅

2 days

在商务洽谈日为参展企业提供舒适的洽谈环境和会议场地。既提供高隔板隔离出封闭式会议室(可连通2个房间),也有低价的开放型洽谈区(会议桌形式)

【参展对象】需要进行商务洽谈或接受媒体采访的企业

#### ●包间会议室

(包间会议室为1家企业专用)

展览费: 1 个 495,000 日元

※如需租用4个以上会议室请咨询秘书处。  
※基础装饰内容详情请见“配套展位介绍”。

同时在其他展区租用展位的企业

展览费: 1 个 385,000 日元

#### ●工位会议桌

(工位会议桌为1家企业专用)

展览费: 1 个 220,000 日元

※如需租用4个以上会议桌,请咨询秘书处。  
※基础装饰内容详情请见“配套展位介绍”



## 关于参展规定

有意参展的经营者和团体,敬请确认并同意《东京电玩展2022展会参展规定》(23页)之后,再行申请。

如无另行规定,本规定适用于一般社团法人计算机娱乐协会(主办方)及株式会社日经BP/株式会社电通(协办方)另行发行的《参展指南》及各种规定、手册、指示等。秘书处受理参展申请,确认申请内容后,将发行《参展申请受理通知》。参展企业据此完成TGS2022参展合同的签署。

## 防疫措施

会场内将采取防疫措施。

敬请在展位施工、运营过程中同样采取彻底的防疫措施。

※防疫措施详情请参照《参展指南》(将于参展企业说明会召开时发放)。

# 线下参展(幕张展览馆)介绍①

## 招商展区

东京电玩展的展示区域大致分为2种。分别为: 商务洽谈日(9月15日[周四]、16日[周五])2天展示区域、及4天全程展示区域。根据参展区域不同,可选日程以及展位形式也将有所不同,敬请留意。

展会会场计划设于幕张展览馆1-8号展厅,视参展申请情况,有可能扩大至9-11号展厅区域。

将于5月底之前公布实施概要。

目的	展示区域	参展对象	参展日程	展位形式		物販 (*2)	线下参展备注
				标准展位	展台展位		
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	展出4天	●	●	×	
	● 智能手机游戏展区	智能手机、平板电脑游戏软件、社交游戏、智能设备	展出4天	●	●	▲	商品销售仅限游戏平台类展商,可预约销售
	● VR/AR 展区	VR/AR/MR 相关硬件、游戏软件、开发环境、相关服务等	展出4天	●	●	×	
	● 电竞展区	电竞游戏软件、游戏用 PC、游戏设备、相关服务等	展出4天	●	●	×	
	● 独立游戏展区	独立游戏 ※关于参展对象,详情请见下页的展区信息	展出4天	●	●	×	
	● 游戏教育展区	高中、专科学校、大学、研究生院、远程教育	展出4天	●	●	×	
	● 商品販售区	游戏相关周边产品、游戏软件	展出4天	●	—	●	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	选择展出4天 或者商务洽谈日展出2天	●	●	×	展台展位仅于商务洽谈日展出2天
	● 亚洲业界新星展区	由亚洲、东欧、中南美洲企业提供的游戏开发、委托开发、相关服务等	选择展出4天 或者商务洽谈日展出2天	●	—	×	
	● 东欧业界新星展区		选择展出4天 或者商务洽谈日展出2天	●	—	×	
	● 拉丁美洲业界新星展区		选择展出4天 或者商务洽谈日展出2天	●	—	×	
	● 商务会议区	有商务洽谈需要的所有企业	商务洽谈日展出2天	※	※	×	※展位形式、会场等请参照线下展区商务会议区

\*1 展位参展(标准展位和展台展位)包含线上参展内容。

\*2 展位参展仅限报纸和书籍销售可以在独立游戏展区、商务会议区以外的展区进行。

## 展位

展位分为标准展位和展台展位两种。采用标准展位(3m×3m)参展时,参展费仅含场地费。企业需自行准备装修材料等,或者使用秘书处准备的标准展位(Package booth,另行收费)。采用展台展位参展时,将使用秘书处准备的包含基础装修的展位(含入参展费)。两种展位的面积和形状各有限制,敬请确认参展规定。



标准展位(1个宽3m×纵深3m)



展台展位(1个宽2m×纵深2m。其他规格因区域而异。)

# 线下参展(幕张展览馆)介绍②

## 向参展企业提供的內容

向参展企业提供以下內容、服务和功能等。\*参展企业一览表(线上会场)示意参照“线上参展介绍”(13页)

- 参展企业名称将刊登于“参展企业一览表(线上会场)”页面。此外,参展企业一览表(线上会场)页面将链接至各企业介绍页面。
- 参展企业介绍页面将提供英日文版本(分别刊载各企业提供的英日文信息)。
- 可免费使用TGS提供的业务匹配系统,从与其他参展企业以及以商务为目的的付费参加者(另行招募)的预约,到线上商务洽谈,享受一站式服务。

## 线下展位位置的选择

### ● 40展位以上参展企业

按照参展展位数量由多到少的顺序,从秘书处事先准备的大致可供选择的区域中选择希望的展位位置。

### ● 未满40展位参展企业

按照参展展位数量由多到少的顺序,从秘书处根据展位数量事先准备的可供选择的对象展位中选择希望的展位位置。  
多家参展企业展位数量相同时,选择顺序如下所示。

1. 参展上届展会(东京电玩展2021),并且于参展申请截止日期前完成申请的参展企业(即,申请表于参展申请截止日期前送达秘书处的参展企业。)
2. 参展上届展会,并且于参展申请截止日期后完成申请的参展企业
3. 未参展上届展会,并且于参展申请截止日期前完成申请的参展企业
4. 未参展上届展会,并且于参展申请截止日期后完成申请的参展企业

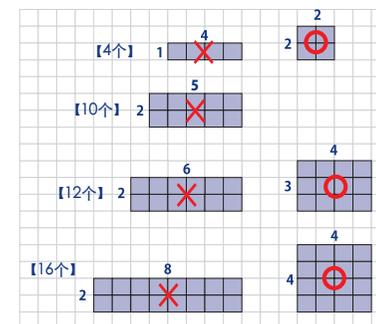
※多家参展企业符合上述同一条件时,CESA优先,条件仍然相同时,抽签决定选择顺序。  
 ※40展位以上为岛形展位(无相邻展位形状)。  
 ※召开选位会时不得变更展位数量及展位形状。  
 ※召开选位会时无法全部容纳时,经与秘书处协商,有可能调整展位数量,或者将展位形状换算为申请展位数量同等面积,变更纵横比。  
 ※展位位置一经选定不得变更。但是,因其他参展企业取消或者追加展位数量等理由,经与秘书处协商,有可能变更展位位置。  
 ※根据申请情况,有可能事前变更选位方法。届时秘书处将于选位会召开前进行联系。

- 4未满40展位时,纵横均最多7展位,纵横比小于1:3。但是,可以按照纵向1展位×横向3展位、纵向4展位×横向8展位参展。
- 40展位以上时,纵向最多7展位。纵向小于7展位时,横向最多8展位。
- 49展位以上时,请按照7的倍数申请。该种情况下,纵向必须为7展位。

40个展位以下的展品形状(标准展位)

	横向(宽度)								
	1个	2个	3个	4个	5个	6个	7个	8个	
纵向(高度)	1个	●	●	●	×	×	×	×	×
	2个	●	●	●	●	×	×	×	×
	3个	●	●	●	●	●	●	●	×
	4个	×	●	●	●	●	●	●	●
	5个	×	×	●	●	●	●	●	●
	6个	×	×	●	●	●	●	●	●
	7个	×	×	●	●	●	●	●	●

标准展位形状举例



# 线上参展介绍

TGS2022将招募旨在发布游戏相关BtoB、BtoC信息的企业、团体参展。

“线上参展”，除了能够在参展企业网页上刊发信息之外，还可以提供试玩体验，实施线上商务洽谈等。

## 展示区域

- 一般展区
- 智能手机游戏展区
- VR/AR展区
- 电竞展区
- 游戏教育展区
- 独立游戏展区
- 商品販售区
- 商业解决方案展区
- 新星展区(亚洲/东欧/拉丁美洲)
- 商务会议区

※为了便于参观者访问参展企业，TGS2022设置了招募类别。

虽然申请参展时需要参展企业选择类别，但是不同类别的参展项目并无差异。

※同一类别内，1个法人只有1个参展名额。可以参展多个不同类别。不可联合参展。

※关于Z Title等，请参照CESA《关于“仅面向18周岁以上”家庭用游戏软件广告等的指导原则》。

<https://www.cesa.or.jp/uploads/guideline/cm-guide01.pdf>

## 参展规定

有意参展的单位、团体，请在确认并同意《东京电玩展2022展会参展规定》(第23页)之后，进行申请。

如无另行规定，本规定适用于一般社团法人计算机娱乐协会(主办方)，

以及株式会社日经BP/株式会社电通(协办方)另行规定的《参展指南》及各项规定、指导原则、指示等。

秘书处受理参展申请，确认申请内容后，将发行《参展申请受理通知》。

参展企业据此同意TGS2022展会参展合同完成签署。

## 向参展企业提供的內容

向参展企业提供以下內容、服务和功能等。

- 参展企业名称将刊登于“参展企业一览”网页。另外，参展企业一览网页将链接至各企业的参展企业介绍网页。
- 参展企业介绍网页将提供日文版与英文版(分别刊载各企业提供的日文、英文信息)。
- 可以免费使用TGS提供的业务匹配系统，从与其他参展企业以及以商务为目的的付费参加者(另行招募)进行预约，到实施线上商务洽谈，可以享受一站式服务。

参展费(含税)

275,000円

参展企业介绍网页

参展徽标·画面

参展公司名称

テキストテキストテキストテキストテキスト  
テキストテキストテキストテキストテキスト  
テキストテキストテキストテキストテキスト  
テキストテキストテキストテキストテキスト  
テキストテキストテキストテキストテキスト  
テキストテキストテキストテキストテキスト  
テキストテキストテキストテキストテキスト  
テキストテキストテキストテキストテキスト  
テキストテキストテキストテキストテキスト  
テキストテキストテキストテキストテキスト

参展概况

参展产品·标题信息·介绍网页

参展企业介绍网页主要刊载信息及功能(计划)

- 刊载参展企业LOGO及游戏标题等的图片
- 刊登介绍文本
- 设置参展类别标签
- 链接至关联网站(视频网站、特设网站、EC网站)
- 链接至各企业官方视频网站等
- 链接至业务匹配系统首页

# 业务匹配系统概述

计划于8月5日(周五)启动

为了振兴游戏产业,推动商务洽谈,TGS2022将引进所有参展企业均可免费使用的业务匹配系统。

本系统提供从商务洽谈申请到线上会议实施的一站式服务。

除了参展企业之外,因为以商务为目的的收费参加者也会进行注册,所以,在本系统中,不仅参展企业之间,而且参展企业与收费参加者之间也可以进行线上商务洽谈。另外,还将播出仅本系统注册者可以收看的研讨会。无论是线下参展企业还是线上参展企业均可制定高效的商务洽谈日程。

业务匹配系统计划于8月5日(周五)启动,9月15日(周五)~9月18日(周日)可以安排商务洽谈。使用方法等详细内容,将在7月6日(周三)的参展企业说明会上进行介绍。



# 官方参展企业节目介绍① 定期播出

TGS2022, 将在为期4天的展会期间, 从上午10:00前后至24:00左右播出官方节目, 可以在YouTube、Twitter、Niconico等国内外各大视频平台进行收看。除了播出主旨演讲、日本游戏大赏、独立游戏重磅活动( Pitch event )“Sense of Wonder Night ”等主办方节目之外, 还将提供由参展企业发布游戏新作和新信息的节目(官方参展企业节目)播出档期。敬请参加可以播出官方参展企业节目的“节目参展”。另外, 今年还推出了“简易播出”项目, 可将参展展位舞台策划等作为官方节目播出。敬请积极参加。

## 官方参展企业节目(定期播出) ※1档50分钟的费用。

参展费 (含税) 普通档期 **2,750,000** 日元 / 黄金档期 **3,850,000** 日元

※不含参展费。需另行申请线下参展或线上参展。  
※普通档: 11时~17时时段  
黄金档: 18时~23时时段

### 实施概要

#### ●官方节目内提供参展企业节目档期(官方参展企业节目)(1个档期50分钟)。

※也可以将2个档期合并为1个时长110分钟的档期(参展费为上述金额×2)

#### ●9月15日(周四)~9月18日(周日)提供节目档期。

※第11页表中的“官方参展企业节目”部分(黄色:普通档期/桔黄色:黄金档期)  
※希望在表中节目档期以外的时段播出的, 另行协商

#### ●节目计划在以下视频平台播出。

(YouTube、Twitter、Niconico、Twitch、Facebook、TikTok、STEAM、DouYu、bilibili、Huya、Douyin、Xigua、Toutiao)

※也可以应要求在各企业频道播出

※部分内容有可能无法在中国的视频平台播出。敬请悉知。

#### ●节目档期由“节目档期选定会”决定。按照下述选定优先顺序分2次召开。

节目档期选定会将于6月17日(优先顺序①②)与7月1日(优先顺序③④)实施。选定会将按照选定优先顺序进行选择。优先顺序①②选定后, 将通知优先顺序③④参展企业空置档期。此外, 参展申请数量较多时, 有可能在选定顺序轮到之前节目档期就已经排满。没有可供选择的档期时, 可以取消参展(无解约费), 或者仅线上参展, 请在选定会后的下一个工作日做出决定。。

※在节目档期选定会中, 可以选择与申请节目档期(普通档期/黄金档期)不同的档期。适用最终决定档期的参展费

### 官方参展企业节目(定期播出)选档优先顺序

※选定会计划线上实施

优先顺序①: 家用游戏机平台运营商

优先顺序②: 2021年官方参展企业节目参展企业

优先顺序③: 2021年普通参展企业

优先顺序④: 其他参展企业



请采取措施, 在制作节目时防止Covid-19感染。请不仅在录制现场的操作中考虑到观众, 而且在制作中考虑到观众。

※优先顺序①②的选定顺序方面, 2021年“官方参展企业节目”实施档期数量较多的企业优先。条件相同时, 优先顺序依次为“2022年线下参展企业, 按照展位数量由多到少的顺序”“2021年媒体·网红试玩展区参展企业”“于截止日期之前完成申请的参展企业”“CESA会员企业”。条件仍然相同时, “抽签”决定。

优先顺序③④的选定顺序方面, 优先顺序依次为“2022年线下参展企业, 按照展位数量由多到少的顺序”“2021年媒体·网红试玩展区参展企业”“于截止日期之前完成申请的参展企业”“CESA会员企业”。条件仍然相同时, “抽签”决定。

※“于截止日期之前完成申请的参展企业”是指, 申请书于参展申请截止日期之前送达秘书处的参展企业。

※1企1档(50分钟或者110分钟)。但是, 选定会出现空档时, 可以申请多个档期(1档50分钟)。

## 官方参展企业节目介绍② 定期播出

### 向参展企业提供的內容

#### ●主办方提供综合MC、演播室(包括基本装饰、休息室)、导演、脚本、演出。

※将使用主办方设置于幕张国际会展中心的演播室进行直播。如果希望使用其他演播室,请参展企业自行安排。

另外,使用其他演播室播出时,将产生追加播出费用

※演播室基本布景为色度键合成的数字背景。演出人员不能前来演播室时,也可线上参加(另行协商)

※事前录制、编辑(主办方制作)为收费选项。事前录制日程需协商决定

※节目制作可以由参展企业自行安排的制作公司进行,也可以播出参展企业事前录制的视频(Complete Package),但是参展费不变

#### ●在官方频道同步播出。

※计划同步播出的视频平台为: YouTube、Twitter、Niconico、Twitch、Facebook、TikTok、STEAM、DouYu、bilibili、Huya、Douyin、Xigua、Toutiao等

※也可以在参展企业频道同步播出(需申请)

※播出的节目,将在各视频平台官方频道存档。不同意存档的,请事前告知

#### ●为加强面向海外的信息发布,同步播出原声版本与英语同传版本(含入参展费)。

※主办方将提供英语同传译员。英语以外的同传版本为收费项目

### 选择项目

#### ●为参展企业量身定制的特别设计、装饰、演出、事前录制等为收费项目。

※协商后另行报价

#### ●嘉宾(明星、声优等)选角及各类定制等不含入参展费。

※向主办方提出委托后,另行报价。选择项目等的详细内容,请参照另附的《官方参展企业节目介绍》

## 官方参展企业节目介绍③ 简易播出

### 实施概要

简易播出是会场参展展位超过4展位的参展企业可以将展位舞台等的视频作为官方节目播出的服务项目。详情请参阅另附的《官方参展企业节目介绍》。

官方参展企业节目(简易播出)参加费(含税) ※1档50分钟以内的费用。

660,000日元

#### 【播出时间】

9月15日(周四): 10:00 ~ 17:00

9月16日(周五)~18日(周日): 10:00~18:00

### 注意事项

- 播出时长为1档50分钟以内。播出开始时间可由参展企业设置。

※多个申请集中于同一时段时,有可能要求贵方调整时段。

※18页表中“官方参展企业节目(简易播出)”部分

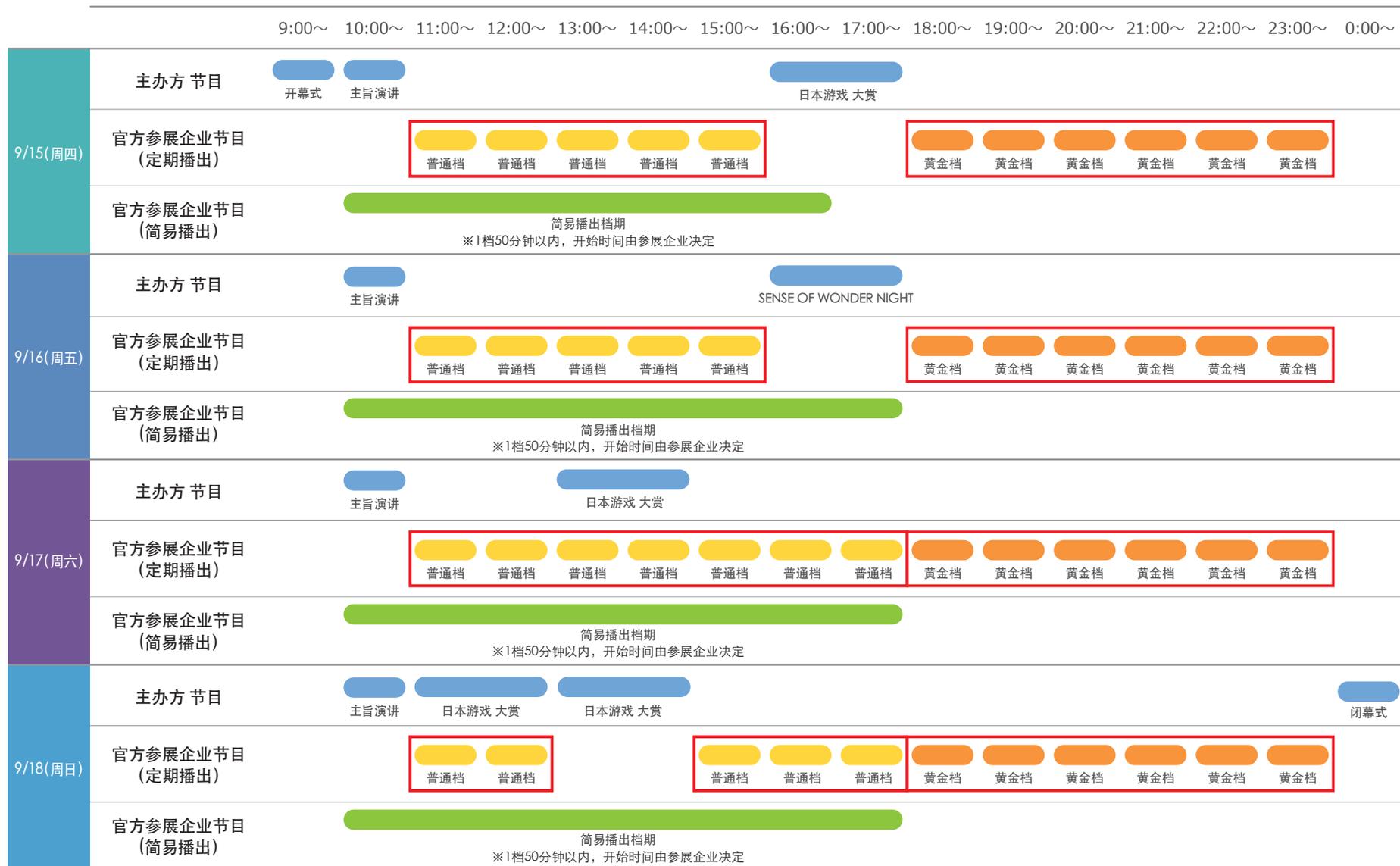
- 节目仅在YouTube及Twitter的TGS官方频道、niconico的TGS特设网站进行同步播出。(均为原声单语种)
- 不提供同声传译或在上述以外视频平台播出等服务项目。
- 节目录制由参展企业进行。
- 商品贩卖区参展企业不能参加。

# (官方参展企业节目)时间表示意图

※时间表有可能会发生变更

● 主办方 节目   
 ● 普通档期   
 ● 黄金档期   
 ● 简易播出档期

官方参展企业节目(定期播出)从**红**框内选择  
 官方参展企业节目(简易播出)在**绿**条时间内实施。



※时间表有可能会发生变更 ※0:00~10:00播出为收费项目

# TGS论坛 赞助专场

“TGS论坛赞助专场”将从参展企业中征集可就本公司产品或服务、技术进行演示的演讲(赞助)企业。

本专场作为商务洽谈日第2日(9月16日)召开的聚焦于游戏产业最新动向和商务动向的研讨会“TGS论坛专业研讨会”的一个环节设置的赞助专场,“线下会场专场”的演讲将在与商务会议区相同的国际会议厅内的会议室进行。此外还推出了点播形式的“线上专场”,可供线上参展企业播放研讨会视频。

## 线下会场专场

线下会场专场推出了席位数量和演讲时间各不相同的2种类型。

### 常规专场 < R > ※最多征集3个名额

- 时长/赞助金 60分钟 / 120万日元(含税)
- 线下会场 120席位规模
- 提供100张商务洽谈日事前注册申请券

### 简短专场 < S > ※最多征集4个名额

- 时长/赞助金 30分钟 / 88万日元(含税)
- 线下会场 60席位规模
- 提供50张商务洽谈日事前注册申请券

请注意【线下会场专场】仅面向TGS2022线下参展企业。  
为此,需另行展位参展或在商务会议区参展。

### ■ < R > < S > 通用附带服务

- ① 通知专场概要、征集观众(对象:商务洽谈日事前·当日注册者、参展企业等)
- ② 于TGS论坛议程一览表标示LOGO一个(会场内告示牌、官方网站)
- ③ 受理事前申请、发行听讲券、代理当日接待(1名工作人员)工作
- ④ 线上播出(直播、回放)

※回放时间为9月17日(周六)~9月30日(周五)

※可按希望的数据形式交付录制视频。

- ⑤ 于线上收视画面标示LOGO,提供本公司介绍栏(可设置资料下载或宣传片等)

### ⑥ 提供观众清单

※第三方提供线下会场专场事前注册者、当日观众、线上播出(直播、回放)观众的个人信息(线上播出为截至9月30日的观众信息)

※提供清单时,将要求贵方遵守日经BP规定的隐私政策。

※第三方提供的个人信息内容如下所示。

姓名(汉字/罗马字)、邮箱地址、工作单位名称、工作单位地址、工作单位电话号码、工作单位所属部门、工作单位职位

- 线下会场席位数量有可能较上述数量有一定程度的出入。而且并非对观众征集数量做出保证。
- 作为选择性服务,可以安排同声传译、交替传译。费用等请咨询秘书处。
- 有可能要求贵方变更或调整场次时间和演讲会场等。敬请悉知。

详情请参照另附的《TGS论坛 赞助专场介绍》。

## 线上专场

展会还推出了可点播参展企业研讨会视频的线上专场服务项目。

### 线上专场

- 时长/赞助金 30分钟 / 55万日元(含税)

- 点播播出研讨会视频。
- 商务洽谈日注册者及参展企业等可收看线上专场。
- 仅限参展企业可向线上专场提供赞助。
- 预录视频请提交完整包(Complete package)。
- 提交的研讨会视频长度请控制在30分钟以内。

### 线上专场开放期

9月15日(周四)~9月30日(周五)

### ■ 附带服务

- ① 通知专场概要、征集线上观众(对象:商务洽谈日事前·当日注册者、参展企业等)
- ② 于TGS论坛议程一览表标示LOGO一个(会场内告示牌、官方网站)
- ③ 于线上收视画面标示LOGO,提供本公司介绍栏(可设置资料下载或宣传片等)
- ④ 提供观众清单

※第三方提供研讨会观众个人信息

※提供清单时,将要求贵方遵守日经BP规定的隐私政策。

※第三方提供的个人信息内容如下所示。

姓名(汉字/罗马字)、邮箱地址、工作单位名称、工作单位地址、工作单位电话号码、工作单位所属部门、工作单位职位

## 其他主办方策划、参展及赞助方案计划 (详情日后公布)

### ●可线上提供游戏新作试玩机会的“体验版免费试玩”

是于TGS2021 ONLINE首次亮相的人气策划。是与游戏平台运营商线上店铺等合作,可免费下载试玩参展游戏体验版的策划。通过在TGS官方网站刊载体验版游戏汇总一览表,达到向各游戏店铺页引流的目的。

### ●独立游戏开发者鱼跃龙门的“Sense of Wonder Night”

今年也将推出由游戏平台运营商赞助的,独立游戏开发者可免费参展的“选拔参展”方案。计划自4月下旬左右起受理报名(招募概要日后公布)。经审查,从应征者中脱颖而出80家公司可以以“独立游戏选拔参展”的方式参展。此外,将再从中遴选8组参加比拼游戏创意的重磅活动“Sense of Wonder Night 2022 (SOWN2022)”。演示的情景,将在会期第二天作为官方节目进行直播。“SOWN”结束后,计划在线上举办独立游戏开发者交流会“独立夜派对”。参展企业可以免费参加。

### ●面向无法亲临会场的游戏迷的“云观展”

为了让无法亲临会场的国内外游戏迷也能够亲身体验TGS,今年计划继续实施与“向导”一同巡游展会的云观展。将提供多语种服务。

### ●VR会场“TOKYO GAME SHOW VR 2022”

2021年,TGS推出了首届虚拟展会TOKYO GAME SHOW VR。总参观人数达到约21万人次,每名用户的平均滞留时间达到约27分钟。据问卷调查结果显示,用户满意度极高,而且大量留言表示了对2022年继续举办的期待。为此,今年将作为“TOKYO GAME SHOW VR 2022”继续举办,将采纳去年收集的宝贵意见,创造全新的VR TGS体验,并将推出“VR会场参展、赞助方案”,向更多人提供TGS内容。

### ●AD项目/特别赞助商(收费)

目前正在准备可以在TGS2022刊登参展企业横幅广告的空间,以及可以在面向媒体及网红的试玩及展示会场刊登广告的项目等。另外,还计划推出游戏行业以外的普通企业也可以在TGS2022进行宣传推广的项目(特别赞助商等)。

除了上述内容以外,还有多项策划正在酝酿当中。确定之后,将第一时间通过网站和邮件等进行介绍。

# 面向参展企业的宣传服务

## ● 报道资料发布服务(免费)

将面向注册TGS的约2500家国内媒体及约1600家海外媒体,免费代理发布各参展企业的新闻稿及采访邀请函等。请积极利用该服务进行采访邀约或事前发布信息。该服务1天限定2家公司。

※先到先得。有意向海外媒体发布信息者,需提供英文资料。

## ● 媒体合作伙伴制度

TGS引进了媒体合作伙伴制度。通过与经过秘书处审查的各个国家和地区的权威媒体(Web、视频网站、杂志等)合作,为发布TGS相关优质信息和报道创造良好的环境。

## ● 参展企业新闻刊登

TGS2022将设置“参展企业新闻”专栏,供参展企业刊登想要发布的信息。请各参展企业积极利用该服务发布新闻。

## 可参展、参加项目一览表

TGS2022参展方案分为3类。①“线下参展(幕张展览馆)”；②“线上参展”；③可免费参展独立游戏展区的“独立游戏选拔参展”。“独立游戏选拔参展”的参展条件和申请方法不同于其他参展方案。

详情将于4月下旬以后另行介绍。请确认官方网站等。

此外,我们还推出了可以选择参加的参展和赞助商项目,敬请一并探讨。此外,不同项目的咨询方式有所不同。请通过邮件联系日经BP 东京电玩展秘书处( xue.hui@rich-event.link )。

		线下参展(幕张展览馆)	线上参展	独立游戏选拔参展
于官方网站刊载参展企业信息(线上会场)		○	○	○
共同参展		○	×	×
业务匹配系统		○	○	○
官方参展企业节目(定期播出)	另附资料	○收费	○收费	×
官方参展企业节目(简易播出)	另附资料	○收费 * 4展位以上参展企业(※)	×	×
体验版免费试玩	後日発表	○	○	○
SENSE OF WONDER NIGHT (SOWN)	後日発表	×	×	有选拔
独立夜派对	後日発表	○	○	○
云观展	後日発表	未定	未定	未定
TOKYO GAME SHOW VR	後日発表	○收费	○收费	×
TGS论坛 赞助专场	另附资料	○收费	○收费	○收费
AD(刊登广告)项目	另附资料	○收费	○收费	○收费
特别赞助商项目	另附资料	○收费	○收费	×

※商品贩卖区除外

# 参展规定 ①

有意参展的单位或团体,应当在遵守以下《东京电玩展2022展会参展规定》(下文称“本规定”)的基础上,申请参展线上展会。如无另行规定,则本规定适用于一般社团法人计算机娱乐协会(Computer Entertainment Supplier's Association(CESA),以下简称“主办方”)及株式会社日经商业出版社(日经BP)/株式会社电通(以下2单位合称“协办方”)另行发行的《参展指南》及各种规定、手册、指示等。□ 秘书处(参照下文“■秘书处”定义)受理该展会在线参展申请,确认申请内容后,将发行《参展申请受理通知》。参展企业据此同意线上展会参展合同完成签署。

## 东京电玩展2022 线上展览会参展规定

### ■ 秘书处

本规定中的“秘书处”是指“东京电玩展2022”(以下简称“本展会”)主办方及协办方组织的本展会运营秘书处。

### ■ 规定的履行

根据本规定与秘书处签订合同的经营商、团体(以下简称“参展企业”)应遵守本规定中记述的各项规定及秘书处提出的各项规定、指导方针、政策及指示等。如果主办方或秘书处判断参展企业违反了该等规章等,或者存在对第三方造成困扰或违反公序良俗的行为,主办方或秘书处可以拒绝其参展申请、解除合同、中止或变更内容的刊登和发布,参展企业应当予以同意。如果发生上述情况,主办方及秘书处概不退还参展企业预付的参展费及费用,对于因合同解除、中止或内容刊登、发布的中止、变更所产生的参展企业及相关方的损失,不给予任何补偿,同时对主办方或秘书处造成损害时,参展公司应当全额赔偿。

### ■ 参展资格

参展企业仅限于提供符合秘书处规定的本展会宗旨的游戏软件、游戏产品、相关服务的公司及其他秘书处认可的经营者和团体。秘书处有权判断参展软件、游戏产品、相关服务等是否符合本展会宗旨。

### ■ 合同的成立

秘书处受理有意参加本展会的单位、团体的参展申请,审查申请内容后,发行参展申请受理通知,据此,秘书处与参展企业之间的本展会参展合同完成签署。

### ■ 线上及线下会场内展品和销售品的限制

(线下会场内及线上展品和销售品的限制)

- ①线上及会场内展品(含销售品)仅限完全符合主办方一般社团法人计算机娱乐协会《计算机娱乐软件伦理规约》(以下简称《CESA伦理规约》)的商品。并且禁止在线销售与CESA伦理规约相抵触的软件相关产品(角色周边等)。关于《CESA伦理规定》,请参照主页(<https://www.cesa.or.jp>)。
- ②原则上应为面向玩家的游戏软件及相关产品、服务的促销活动和相关商品的销售。
- ③参展企业不得在线上及会场内展出和销售参展企业经营商品以外的物品。

### ■ 参展类别的限制

- 除商品贩卖区和主办方策划之外,不得销售报纸、书籍以外的物品。※仅限参展一般性展区或同类展区的出版商在商品贩卖区销售游戏软件。
- 以标准展位参展时,不得在展位内举办活动(脱口秀、摄影活动等)。
- 拟在同一展区内多展位参展时,请事先咨询秘书处。

## 参展规定②

### ■ 线下会场参展规定(幕张展览馆)

- ① 参展企业必须遵循秘书处提供的《参展指南》中关于展位的装饰及构造方法、音量、展示内容及方法、演出及运营方法等的规定。
- ② 展位内不得进行包含色情或歧视性内容等的违反公序良俗的过度表演。如有违反,秘书处将责令中止表演,参展企业必须服从。
- ③ 关于《参展指南》中未作出规定的展位的装饰及构造方法、音量、展示内容及方法、演出及运营方法等,秘书处认为有必要变更、中止时,无论是展会举办前亦或是举办期间,参展企业均应服从秘书处的判断。
- ④ 参展企业必须保证己方展示不对邻近参展企业等造成妨碍。秘书处将依据《参展指南》判断是否存在妨碍、违反的情形,参展企业应服从秘书处的判断。
- ⑤ 因秘书处的指示而产生的装饰及构造方法、音量、展示内容及方法、演出方式等的变更或中止的相关费用,由参展企业全额承担,即使因该变更或中止产生损失,参展企业也应免除秘书处的责任。
- ⑥ 参展企业应于秘书处在《参展指南》中规定的展会准备期间内装饰展位,并于展会开始前完成所有的展位装饰。
- ⑦ 所有展品及装饰物均应于秘书处在《参展指南》中规定的撤除时间之内,即日撤除。
- ⑧ 严禁在展会举办期间撤除部分或全部展品。
- ⑨ 参展企业必须严格遵守所有适用于展会会场的关于防火及安全的规定和法规。

### ■ 参展企业名称

参展企业允许秘书处在本展会的线下展会广告、TGS官方网站等中登载网络登记表中填写的参展企业名称。参展企业申请参展时,务必在网络登记表中填写将于展会中展示的参展企业名称。

### ■ 线下展位位置的选择

· 展位位置由以展区为单位实施的选位会决定。选位会分为无相邻展位参展企业(40展位以上)和有相邻展位参展企业(未满40展位),分2次实施。

40展位以上(无相邻展位形状)参展企业: 2022年6月14日(周二)

未满40展位(有相邻展位形状)参展企业: 2022年7月6日(周三)

· 选定方法

#### ● 40展位以上参展企业

按照参展展位数量由多到少的顺序,从秘书处事先准备的大致可供选择的区域中选择希望的展位位置。

#### ● 未满40展位参展企业

按照参展展位数量由多到少的顺序,从秘书处根据展位数量事先准备的可供选择的对象展位中选择希望的展位位置。

多家参展企业展位数量相同时,选择顺序如下所示。

1. 参展上届展会(东京电玩展2021),并且于参展申请截止日期前完成申请的参展企业(即,申请表于参展申请截止日期前送达秘书处的参展企业。)

2. 参展上届展会,并且于参展申请截止日期后完成申请的参展企业

3. 未参展上届展会,并且于参展申请截止日期前完成申请的参展企业

4. 未参展上届展会,并且于参展申请截止日期后完成申请的参展企业

※ 多家参展企业符合上述同一条件时,CESA优先,条件仍然相同时,抽签决定选择顺序。

※ 40展位以上为岛形展位(无相邻展位形状)。

※ 召开选位会时不得变更展位数量及展位形状。

※ 召开选位会时无法全部容纳时,经与秘书处协商,有可能调整展位数量,或者将展位形状换算为申请展位数量同等面积,变更纵横比。

※ 展位位置一经选定不得变更。但是,因其他参展企业取消或者追加展位数量等理由,经与秘书处协商,有可能变更展位位置。

※ 根据申请情况,有可能事前变更选位方法。届时秘书处将于选位会召开前进行联系。

### ■ 展位形状

· 展位形状(纵向○展位×横向○展位)请按照整数申请。未填写时将由秘书处判断。

#### ● 未满40展位时

纵横均最多7展位,纵横比小于1:3。

但是,可以按照纵向1展位×横向3展位、纵向4展位×横向3展位参展。

#### ● 40展位以上时

纵向最多7展位。纵向小于7展位时,横向最多8展位。

· 49展位以上时,请按照7的倍数申请。该种情况下,纵向必须为7展位。

· 受会场布局限制难以分配的展位形状,有可能会予以变更。

# 参展规定③

## ■ 线上展出规定

- ①线上刊登、发布内容时,参展企业必须遵守秘书处提供的《参展指南》的规定。
- ②参展企业制作、发布的视频和播出节目等中,不得出现包含色情或歧视性内容等的违反公序良俗的过度表演。
- ③关于《参展指南》未进行规定的视频、节目等的表演方式等,秘书处也可以要求进行变更或中止。
- ④参展企业承诺己方刊登、发布的内容不含有侵害第三方权利或者损害其他参展企业及第三方名誉、声望或信用的内容。
- ⑤秘书处认定违反上述各款规定时,可以要求参展企业进行变更或中止刊登、发布视频及内容等,参展企业应当予以服从。
- ⑥因秘书处的指示而产生的内容刊登或发布、演出方式等的变更或中止的相关费用,由参展企业全额承担。

## ■ 官方视频节目参展(定期播放)档期的确定

·官方参展企业节目(定期播放)播出档期,由选定会决定。按照优先顺序①②、优先顺序③④,分2次实施。

优先顺序①②: 6月17日(周五)

优先顺序③④: 7月1日(周五)

优先顺序如下所示。

- 优先顺序①: 家用游戏机平台运营商
- 优先顺序②: TGS2021方参展企业节目参展企业
- 优先顺序③: TGS2021普通参展企业
- 优先顺序④: 其他参展企业

※优先顺序①②的选定顺序方面,2021年官方视频节目参展实施档期数量较多的企业优先。条件相同时,优先顺序依次为“2022年线下参展企业,按照展位数量由多到少的顺序”“2021年媒体·网红试玩展区参展企业”“于截止日期之前完成申请的参展企业”“CESA会员企业”。条件仍然相同时,“抽签”决定。

优先顺序③④的选定顺序方面,优先顺序依次为“2022年线下参展企业,按照展位数量由多到少的顺序”“2021年媒体·网红试玩展区参展企业”“于截止日期之前完成申请的参展企业”“CESA会员企业”。条件仍然相同时,“抽签”决定。

※“于截止日期之前完成申请的参展企业”是指,申请书于参展申请截止日期之前送达秘书处的参展企业。

## ■ 禁止转借

参展企业未经秘书处事先书面许可,不得将依据本规定产生的合同上的地位及权利(包括但不限于节目播出档期及展示配额、全部或部分TGS ONLINE内参展企业介绍页面)转让或出借给第三方等(不论有无转让费、出借费)。

## ■ 参展申请及费用支付期限

- ①以本展会参展合同签订完成之日为参展合同日。
- ②秘书处在参展合同日之后,将向参展企业发行请款单,参展企业应当在请款单中记述的支付日期之前将参展费用汇入秘书处指定的银行账户。未在支付日期之前确认收款时,秘书处可以解除本次展会的相关合同。

## ■ 参展申请的撤销

- ①参展企业在参展签约日后全部或部分解除参展合同时,必须以书面形式通知秘书处。
- ②因参展企业解约而产生的解约费(不含消费税)如下所示,参展公司应在收到秘书处发出的解约费请款单后,30天以内支付解约费。

### 【线下参展解约费】

- 2022年5月28日(周六)—6月13日(周一): 参展费的50%
- 2022年6月14日(周二)以后: 参展费的100%

### 【线上参展解约费】

- 2022年5月28日(周六)—7月5日(周二): 参展费的50%
- 2022年7月6日(周三)以后: 参展费的100%

### 【官方参展企业节目(定期播放)解约费】

- 2022年5月28日(周六)以后...参展费的50%
- 节目参展(官方参展企业节目)(优先顺序1、2): 2022年6月17日(周五)以后...参展费的100%
- 节目参展(官方参展企业节目)(优先顺序3、4): 2022年7月1日(周五)以后...参展费的100%

\* 选档会召开之日解约费为100%。

\* 但是,在选档会中所申请的档期(黄金档或普通档)已经排满时,无需支付解约费即可撤销申请。

## 参展规定④

### ■ 损害责任

- ①对于参展企业(包括员工等、受托方等相关人员)因在本展会中的展示、内容刊载、发布而产生的相关障碍、损害等,不论有任何理由,秘书处概不负责。
- ②关于在本展会中展示、网络刊登、发布的内容等的权利处理,由参展企业自行承担费用和责任。此外,对于因天灾及其他不可抗力而发生的事故(被盗、丢失、火灾、损伤等),秘书处不承担赔偿责任。关于展品的运输及展示期间的保护,请根据需要采取购买保险等妥善对策。
- ③因秘书处的指示造成装饰及构建方式、音量、展示内容及方式、演出方式等发生变更或中止时,相关费用由参展企业全额承担,不论有何理由,秘书处概不承担支付义务。
- ④参展企业对于因其雇员或相关方的疏忽而造成的本展会建筑物或设备的任何损害,均应立即赔偿。
- ⑤秘书处不对本展会TGS ONLINE或其他推广资料中偶发的错字、漏字等承担相关责任。
- ⑥由于新型冠状病毒(Covid-19等)及其他传染病的流行和蔓延,国家、地方公共团体、指定公共机构或指定地方公共机构有可能依据基于《新型流感等对策特别措施法》(2012年5月11日号外法律第31号)的紧急措施,要求本展会全部或部分停办或延期举办,或者变更。依据该法,或者经秘书处自行判断,本展会停办、延期举办或变更时,秘书处概不返还已经收取的参展费。此外,秘书处有可能根据情况单独判断,作出不同于本款规定处理的决定。
- ⑦参展企业应允诺,虽然秘书处可能公布本展会的预计客流量,但是仅为预测,包括前⑥所述情况变更在内,并不对该数据做出保证。

### ■ 设备承担等

- ①为接受本展会服务所需的计算机、软件、其他设备、通信线路、其他通信环境等的准备及维护,由参展企业自行承担费用和责任。
- ②参展企业应当根据其使用环境,自行承担防止电脑病毒感染、非法访问以及信息泄露等安全对策的费用与责任。

### ■ 统计信息

秘书处可以通过本次展会获取并利用访问各参展企业在线参展网站、管理区域等的参观者等的访问信息(包括但不限于IP地址等)。另外,秘书处不会因获取了该等信息而向参展企业提供该等访问信息。

### ■ 展览会的延期、变更、中止

如因归责于秘书处的事由致使本展会延期,会期变更或中止时,秘书处将向参展公司退还以展会剩余日数为基准按日计算得出的费用。依据本条规定所产生的秘书处对参展企业的责任仅限于退还该按日计算的费用。

### ■ 不可抗力

秘书处因以下各项所规定的不可抗力,判断本展会的举办存在困难或不可能举办,或者可能产生不可抗力时,可以推迟举办,变更会期或中止。但是,该种情况下,秘书处已经收取的参展费用不会退还给参展企业。

另外,即使参展企业因上述各项事由导致本次展会延期、会期变更或中止而蒙受损失,秘书处也不对参展企业承担任何责任。

- (1)对本展会相关计算机、系统实施紧急检修时
- (2)电脑、通信线路等因事故而停止运行时
- (3)天灾地变(包括地震、台风、暴风雨、海啸、洪水、滑坡、雷击、爆炸、火灾等)
- (4)社会混乱(包括战争、恐怖活动、敌对行为、内乱、暴动、市民骚乱等)
- (5)公权行为(包括法令、规章的废改立、政府机关的介入、行政命令、通商禁止等)
- (6)感染症、传染病(包括各种细菌、各种病毒等)的蔓延
- (7)资材、资源不足(包括电力、煤气、自来水停止供应、石油不足、原材料和材料不足等)
- (8)劳动争议(包括罢工、怠工、停工等)
- (9)重要客户债务不履行(包括运营商破产、倒闭等)
- (10)除上述各项以外,不归责于秘书处的事项

# 参展时间表 ①

## ● 参展申请步骤



## ● 线下参展(幕张展览馆)】申请·选位会·付款截止时间



### 线下展位位置的选择

#### ● 40展位以上参展企业

按照参展展位数量由多到少的顺序,从秘书处事先准备的大致可供选择的区域中选择希望的展位位置。

#### ● 未满40展位参展企业

按照参展展位数量由多到少的顺序,从秘书处根据展位数量事先准备的可供选择的对象展位中选择希望的展位位置。

多家参展企业展位数量相同时,选择顺序如下所示。

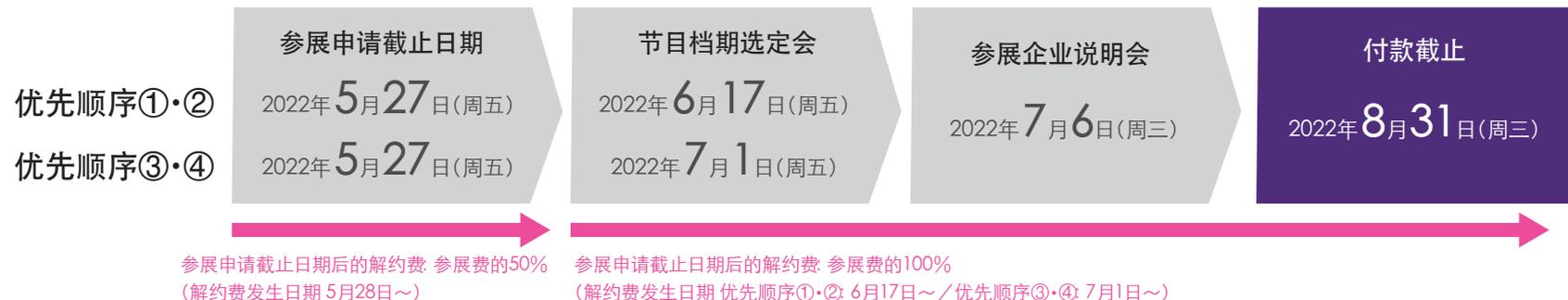
1. 参展上届展会(东京电玩展2021),并且于参展申请截止日期前完成申请的参展企业(即,申请表于参展申请截止日期前送达秘书处的参展企业。)
  2. 参展上届展会,并且于参展申请截止日期后完成申请的参展企业
  3. 未参展上届展会,并且于参展申请截止日期前完成申请的参展企业
  4. 未参展上届展会,并且于参展申请截止日期后完成申请的参展企业
- ※ 多家参展企业符合上述同一条件时, CESA 优先, 条件仍然相同时, 抽签决定选择顺序。  
 ※ 40 展位以上为岛形展位(无相邻展位形状)。  
 ※ 召开选位会时不得变更展位数量及展位形状。  
 ※ 召开选位会时无法全部容纳时, 经与秘书处协商, 有可能调整展位数量, 或者将展位形状换算为申请展位数量同等面积, 变更纵横比。  
 ※ 展位位置一经选定不得变更。但是, 因其他参展企业取消或者追加展位数量等理由, 经与秘书处协商, 有可能变更展位位置。  
 ※ 根据申请情况, 有可能事前变更选位方法。届时秘书处将于选位会召开前进行联系。

## ● 线上参展】申请·付款截止时间



## 参展时间表②

### ●【官方参展企业节目(定期播出)】参加申请·选档会·付款截止



### 官方参展企业节目(定期播出)选档优先顺序

※选定会计划线上召开

优先顺序①: 家庭用游戏机平台运营商

优先顺序②: 2021年官方参展企业节目参展企业

优先顺序③: 2021年普通参展企业

优先顺序④: 其他参展企业

※优先顺序①②的选定顺序方面,2021年官方视频节目参展实施档期数量较多的企业优先。条件相同时,优先顺序依次为“2022年线下参展企业,按照展位数量由多到少的顺序”“2021年媒体·网红试玩展区参展企业”“于截止日期之前完成申请的参展企业”“CESA会员企业”。条件仍然相同时,“抽签”决定。

优先顺序③④的选定顺序方面,优先顺序依次为“2022年线下参展企业,按照展位数量由多到少的顺序”“2021年媒体·网红试玩展区参展企业”

“于截止日期之前完成申请的参展企业”“CESA会员企业”。条件仍然相同时,“抽签”决定。

※“于截止日期之前完成申请的参展企业”是指,申请书于参展申请截止日期之前送达秘书处的参展企业。

## 咨询方式

日经BP 东京电玩展海外秘书处(上海)

c/o 上海立直商务信息咨询中心

总经理 薛晖

Phone: +86-156-9213-4311

E-mail: xue.hui@rich-event.link

WeChat: xuehui481765

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