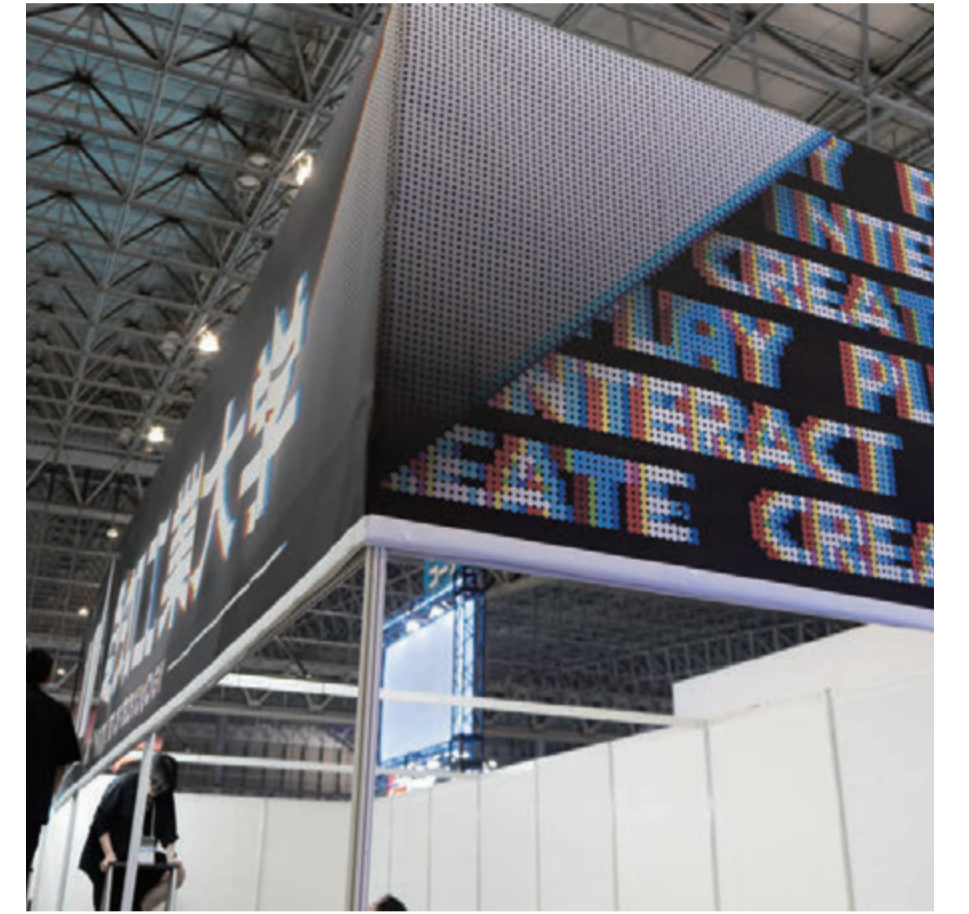
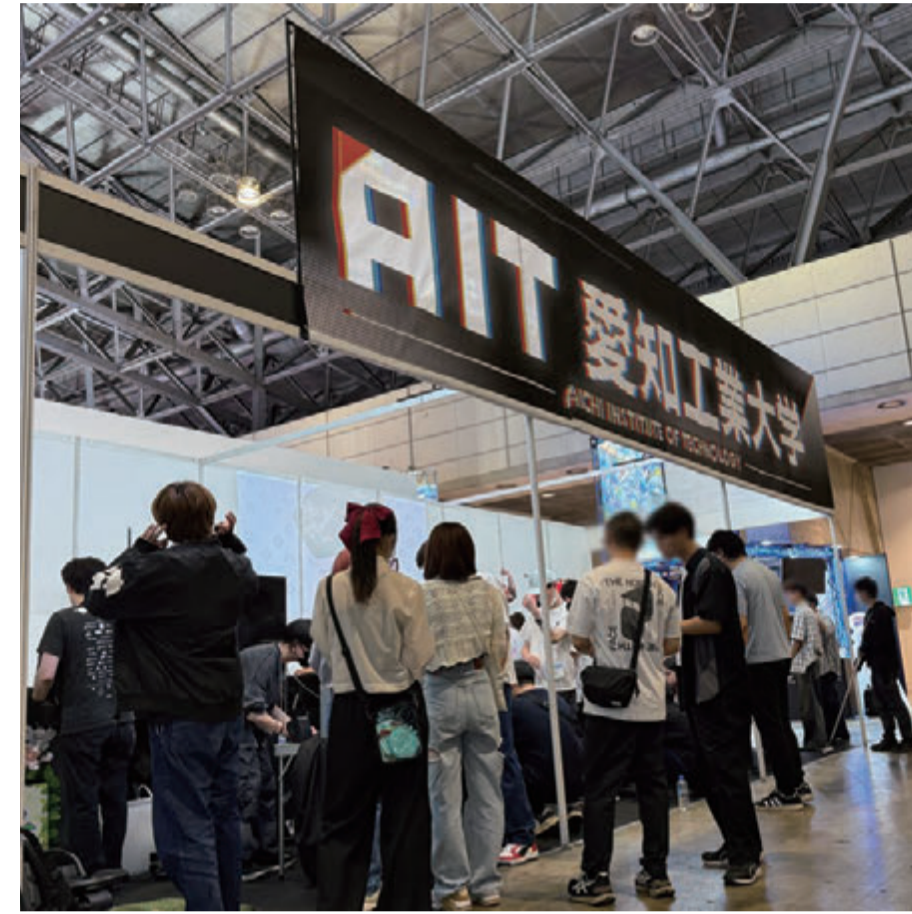


東京ゲームショウ

TGS2025 出展に向けた ビジュアルデザインプロジェクト

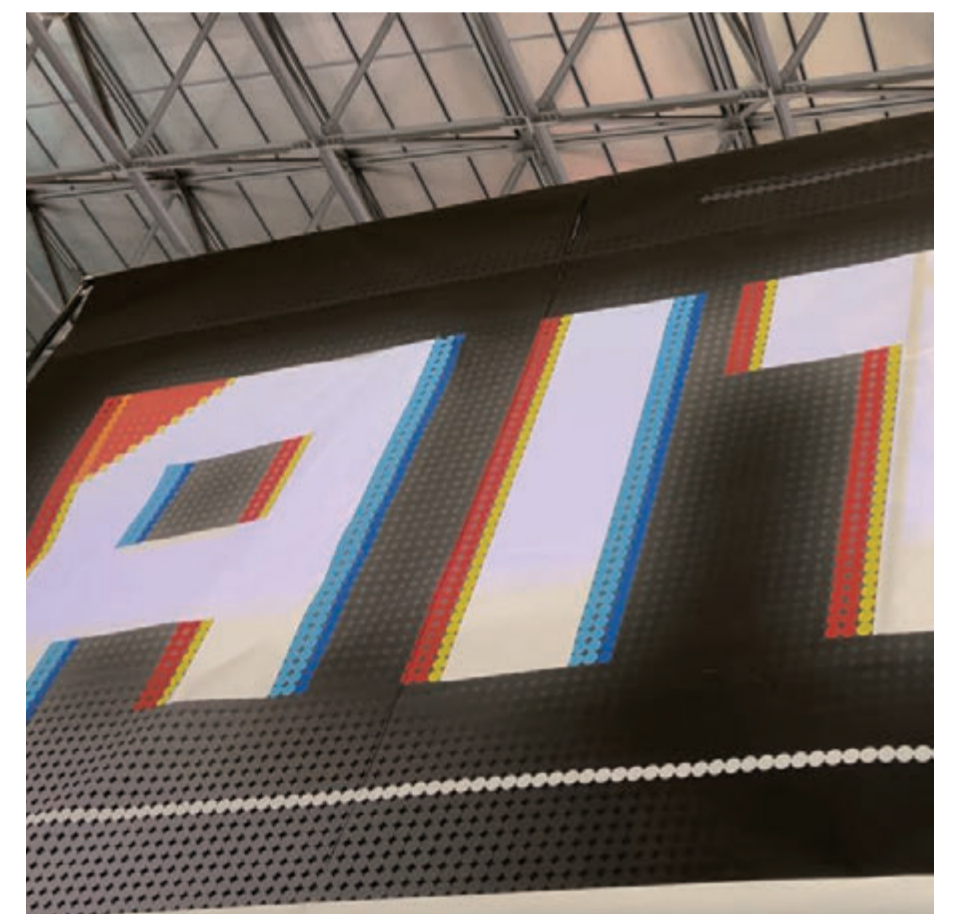
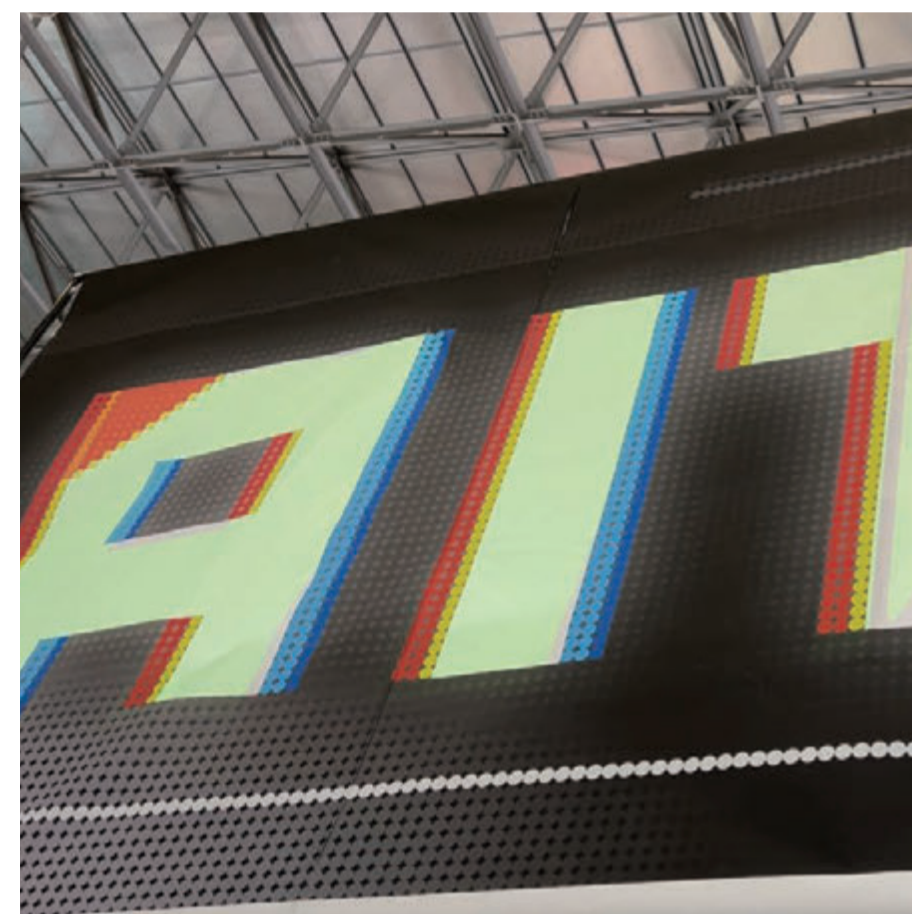
はじめに

世界最大級のゲーム展示会「東京ゲームショウ 2025」
47 カ国から 1100 以上の団体が集結するこの国際舞台に
愛知工業大学ブースを今年も出展。
TGS2025 出展に向けたビジュアルデザインプロジェクトは
ブース全体の空間設計からゲーム UI 制作まで、
ビジュアル表現の全てを統括しました。



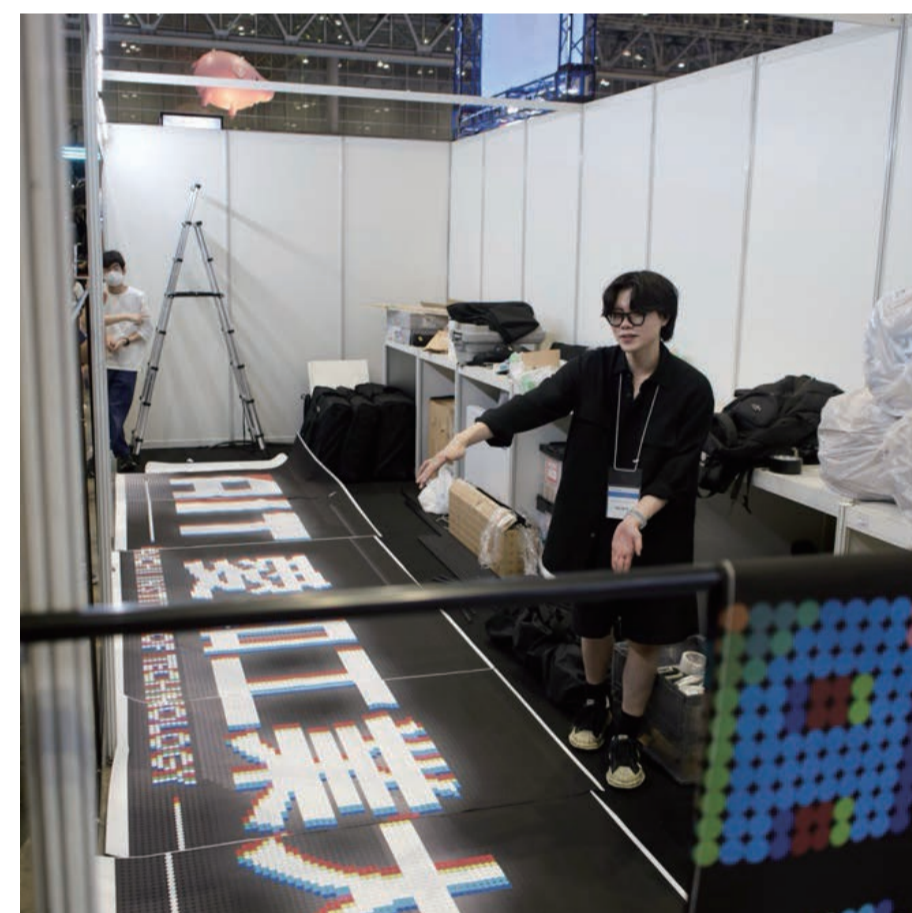
看板

本年度の目標は「大手校に比肩する誘目性の確保」。
空間デザインを抜本的に改善しました。
看板はアルミフレームを規格化。安全性と効率を両立し、
8メートルに及ぶ大型看板の構築に成功。
特徴は動く看板。リアプロジェクションによる演出は、
静止的な周囲の中で際立った存在感を放ちました。



ゲーム

出展 21 チームのクオリティを保証するため、
各チームからのデザイン要請に対する支援体制を構築。
3D モデルから UI まで幅広く制作。
世界観を物理的に体現する「専用筐体」を制作。
物理的なデザインがコンテンツの魅力を増幅させ、
幅広い層のゲームへの試遊意欲を生みました。



地域貢献

12 月には地域連携活動として「わくわくワールド」に出展。
イオンモール長久手にてゲームショウで展示したゲームを
展示し、TGS の成果を地域の子供たちへ還元しました。

