

科技娛樂創意無限

攜手共創共贏未來

2026  
TAIPEI TAGE  
28<sup>th</sup>

# TAGE<sup>®</sup>

Taiwan Amusement & Gaming Expo  
台灣電子遊戲機國際產業展

2026.4.23 ~ 25

台北世貿中心 1館

## 徵展企劃書



[www.agisgame.com](http://www.agisgame.com)

主辦單位：**TANA** 台灣商用電子遊戲機產業協會

**TDEA** 台灣數位休閒娛樂產業協會

協辦單位：**電玩雜誌** 情報站電玩雜誌社

合作媒體：**HOT GAMES** Hot Games

## TAGE台北展：嶄新出發 迎向宏圖

**台**灣電子遊戲機國際產業展(TAGE台北展)自1993年創辦以來,已成為亞洲地區電玩遊戲機產業的重要平台。展會前身為GTI台北展,現由台灣商用電子遊戲機產業協會(TAMA)與台灣數位休閒娛樂產業協會(TDEA)共同主辦,並邀請情報站(Hot Games)協辦。經過30餘年的深耕,TAGE台北展成功轉型為以市場需求為導向的國際性展會,專注於外銷市場,連接亞太地區並輻射全球。

因應全球展會趨勢,原展會名稱已無法充分體現其國際定位與特色。因此,參考國際展會更名成功案例,如英國ATEI改為ICE、美國AMOA改為AEI等,TAGE台北展全面升級品牌形象,致力於吸引更多海外買家與合作夥伴。期提升台灣遊戲機產業的全球影響力,彰顯台灣在電子遊戲機產業中的重要地位。

這場展會旨在展示多元化的產品,涵蓋娛樂、益智、博弈、線上遊戲及手遊等多種電玩相關類別,並促進技術發展、資訊交流及商貿互動。此活動吸引了廣泛關注,同時也受到政府相關部門及行業協會的高度重視。展會致力於推動台灣遊戲產業的全面進步,為業界搭建更具影響力的展示與交流平台,是一場不可錯過的產業盛事。



誠摯邀請您共襄盛舉,一同見證娛樂產業的未來!

## 展覽宣傳計畫

透過多元化的宣傳策略，包括線上社群媒體推廣以及線下專業媒體合作，展會將觸及全球目標受眾，進一步提升國際影響力。

線上宣傳: 透過官網、臉書、微信等社群媒體精準觸達目標受眾。

線下宣傳: 結合雜誌廣告、展會宣傳以及海外專業媒體合作。

展會曝光: 透過參加國際展會，深入海外市場，力邀更多國際買家參與。

**預期2026TAGE** 規模將進一步擴大參展商和觀眾數量也將實現顯著增長。

- 超過百家實力展商，聚集電子遊戲行業頂尖企業。
- 超過**1,000**款遊戲新品，展示創新魅力。
- 超過**3,000**名全球買家，促進供需精準對接。
- 超過**5,000**平方米展覽面積，呈現豐富的娛樂業態。



~持續參展中，宣傳腳步不停~

## 參展報名須知

凡經營電子遊戲(藝)之從業者，並依主辦單位制定的參展規則受理報名。  
為顧及展覽品質，主辦單位有權拒絕任何與本展性質或展覽規定不符之廠商參展。  
同時可視以往參加展會有無不良記錄，決定是否受理報名參展或核減攤位數。

### ■ 報名方式

即日起開始徵展。

對外正式開跑後至參展攤位額滿截止，截止後報名之廠商依順序列為後補。

### ■ 廠商須準備下述三項資料

1. 參展廠商報名合約書
2. 攤位訂金：每一攤位新台幣一萬元現金(未稅)或一週內兌現的支票
3. 餘款支票：2026年3月10日前兌現的支票

### ■ 攤位費用

1. 每一標準展位3mx3m為新台幣肆萬貳仟元整，單一廠商承租八個攤位以上(含八個攤位，扣除柱子後以實際的格數計算)，每一攤位新台幣肆萬元整，以上價格皆不含稅。  
如自行裝潢者，每一攤位可退新台幣參仟元整，同時主辦單位不提供任何裝潢服務，包括地毯、桌椅、燈具等，概由參展廠商自行處理負責。
2. 自行裝潢的參展廠商將裝潢工程委託主辦單位指定的「逸茂裝潢公司」(聯繫電話02-2659-1998)處理，其相關工程款與聯繫事宜概由參展廠商自行與裝潢公司聯絡及結算，主辦單位不予負責。

### ■ 參展廠商享有之服務

1. 代辦產品免評鑑通關文件。(須提前向主辦單位申請)
2. 標準展位3mx3m，三盞投射燈，廠商全銜中英文名牌乙組，接待桌乙張，折椅兩張，110V(5安培)插座乙個以及地毯。(此項服務限定為攤位基本隔間裝潢由主辦單位負責者)
3. 水電工程。(額外及特殊電力與用水設備需另行向裝潢公司申請並自付費用)
4. 推高機搬運。(進出場皆備有並免費提供參展商使用)
5. 展覽期間臨時水電維修。
6. 致贈公關票以供參展廠商運用。

- 攤位總數: 373個左右
- 展場動線規劃流暢,每一攤位均為參觀者必經之處

2026.4.23<sup>四</sup>~25<sup>六</sup>  
台北世貿中心1館

A Zone, Hall 1,  
Taipei World Trade Center(TWTC)



主辦單位: **TANA** 台灣商用電子遊戲機產業協會

**IDEA** 台灣數位休閒娛樂產業協會

協辦單位: **CGS** 情報站電玩雜誌社

合作媒體: **HOT GAMES ANNUAL** Hot Games Annual

**HOT GAMES** Hot Games

- 水泥柱 Huge Pillars (supporting the whole building)
- ▶ 消防箱 Hydrants (內含15m 不得封閉, 前方不得設置攤位或堆放障礙物/ water pipes and three fire extinguishers at each spot; no structures or obstacles allowed in front of the hydrants)
- 電箱 Control Panels (電箱前不得封閉)
- ☎ 公用電話 Pay Phones
- ☒ 空調箱 Air-Conditioning Devices
- 二氧化碳感測器 CO2 Detector
- 一氧化碳感測器 CO Detector
- ▶ 滅火器 Fire Extinguisher
- 揮發性有機物感測器 VOC Detector
- ☒ 抽風百葉 Exhaust Port

展館規劃平面圖

## 進出場時間及相關規定

凡經營電子遊戲(藝)之從業者,並依主辦單位制定的參展規則受理報名。  
為顧及展覽品質,主辦單位有權拒絕任何與本展性質或展覽規定不符之廠商參展。  
同時可視以往參加展會有無不良記錄,決定是否受理報名參展或核減攤位數。

### ■ 進場時間

2026年4月21日 8:00至17:00 裝潢公司進場

2026年4月21日 13:30至17:00 參展廠商進場 (第一階段進場時間)

2026年4月22日 9:00至17:00 參展廠商進場 (第二階段進場時間)

※上述第一、二階段的進場時間並無明確限定為那些區域或廠商,而是廠商個別自行決定。

### ■ 出場時間

2026年4月25日16:00至20:00當天撤場完畢

(將分兩梯次撤場,撤場名單於展前一個月公布,並據此分批放行車輛)

### ■ 參展規定

- ① 已報名並繳交訂金之廠商,如中途不參展,則其訂金沒收,並喪失原有攤位承租權益。
- ② 參展廠商參展餘款若未能如期在 2026年3月10日兌現,視同廠商放棄參展,除訂金沒收之外,原承租之攤位由主辦單位全權處理。
- ③ 參展廠商所展示之產品,必須是與本展主題相關之產品,否則不得展出,且所繳參展費用不予退還。
- ④ 產品不得涉及侵犯智慧財產權或專利權,否則主辦單位有權取消其參展資格,已繳費用不予退還,其衍生之法律問題概由參展商自行負責。
- ⑤ 依台北世貿展覽中心規定,展覽期間禁止在場內有營業行為,同時場內嚴禁吸煙,否則將會被處以罰鍰。
- ⑥ 其他相關權利與義務請參照參展廠商報名合約書所示,並且必須依據世貿中心對裝潢的規定配合辦理與遵守。
- ⑦ 上述攤位承租價格僅限於台灣地區廠商適用,國際媒體與海外廠商另有規定。
- ⑧ 如因天災或其他不可抗力之因素而須變更展覽日期或地點,主辦單位與大會已收之費用概不退還,亦不負其他賠償責任。

### ■ 安全及保險

- ① 展覽期間(包括展前裝潢佈置與展後撤場期間)貿協或主辦單位(大會)將配置保全管制展場出入口以維持秩序與安全。惟參展廠商對其展品及裝潢材料仍應自行派人照料,並視需要自行辦理保險並繳費,如火險、竊盜險、天然災害附加險等。展覽期間如有財物遺失或毀損,依據國際慣例大會概不負賠償責任。
  - ② 參展廠商攤位上之設施、物品及展覽品在展覽期間(包括展前裝潢佈置與展後撤場期間)因設置、操作、保養或管理不當或疏忽致其工作人員或第三人遭受傷亡或財物損失,應由引起傷亡損失事故之參展廠商自負一切賠償及法律責任。參展廠商應加強安全防護措施,並視需要自行投保公共意外責任險。
- ※本辦法如有未完善之處,得隨時修改,展商不得異議。