



*Play for Decades. Never Fade.*

2026年11月21-22日 上海世博展览馆H3馆



全平台电子游戏

多元游戏

嘉宾活动

沉浸主题

桌游文化

音乐表演

潮流文化

科幻文化

高校教育

二次元文化

复古文化

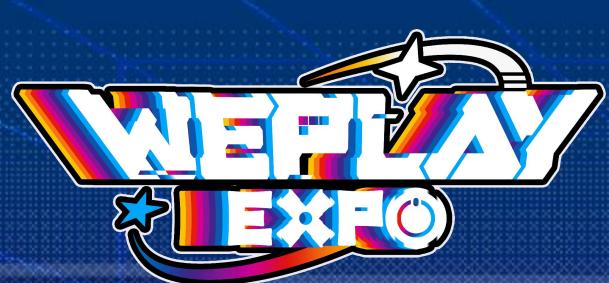
B2B洽谈

## 关于 WePlay 文化展

WePlay作为中国最大的独立游戏展会，汇聚超多来自全球的高品质游戏、文化展示内容及行业嘉宾，为观众提供了沉浸式的游戏与文化体验。活动以多元化的现场互动、知名制作人面对面交流以及线上资源为亮点，帮助游戏开发者与玩家建立深度连接。同时，WePlay以创新的线上线下结合模式，支持参展企业实现高效的品牌推广与用户触达，具备TOB和TOC两端的巨大价值，是行业及爱好者每年最为期待的游戏文化盛会。

WePlay每年在展会期间联合海内外多家游戏平台与媒体同步开展线上内容传播，努力为展商和游戏带来最大程度的曝光和推广效果。





# 2025年关键数据一览

**20000+** 到场观众

**500+** 游戏展出

**300+** 参展方

**13+** 国家和地区参与

**14场** 舞台特别内容

**10+** 游戏文化主题展区

**200+** 游戏媒体&UP主

Steam, 蒸汽平台, 小黑盒, 小红书, 游民星空, Gmhub 6大专题页,

共计超 **18亿** 曝光。

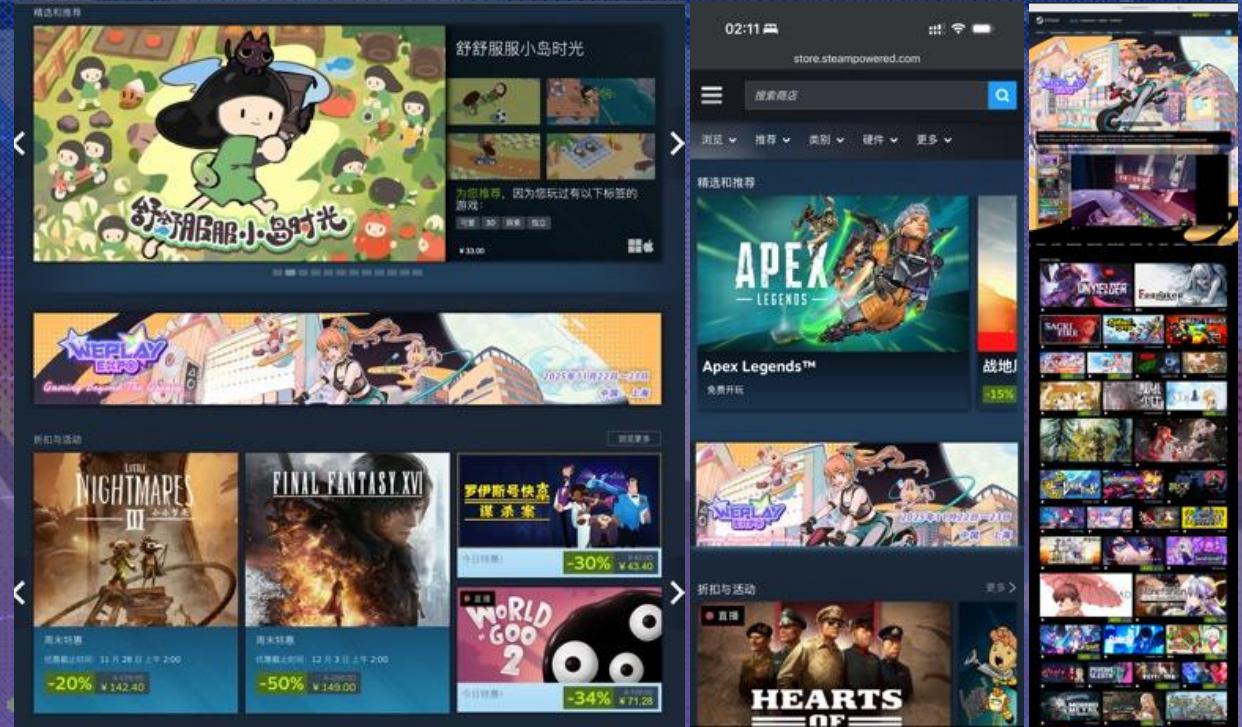
Steam一周总产品愿望单添加量超

**318W** 个。

斗鱼, 虎牙, B站直播观看超

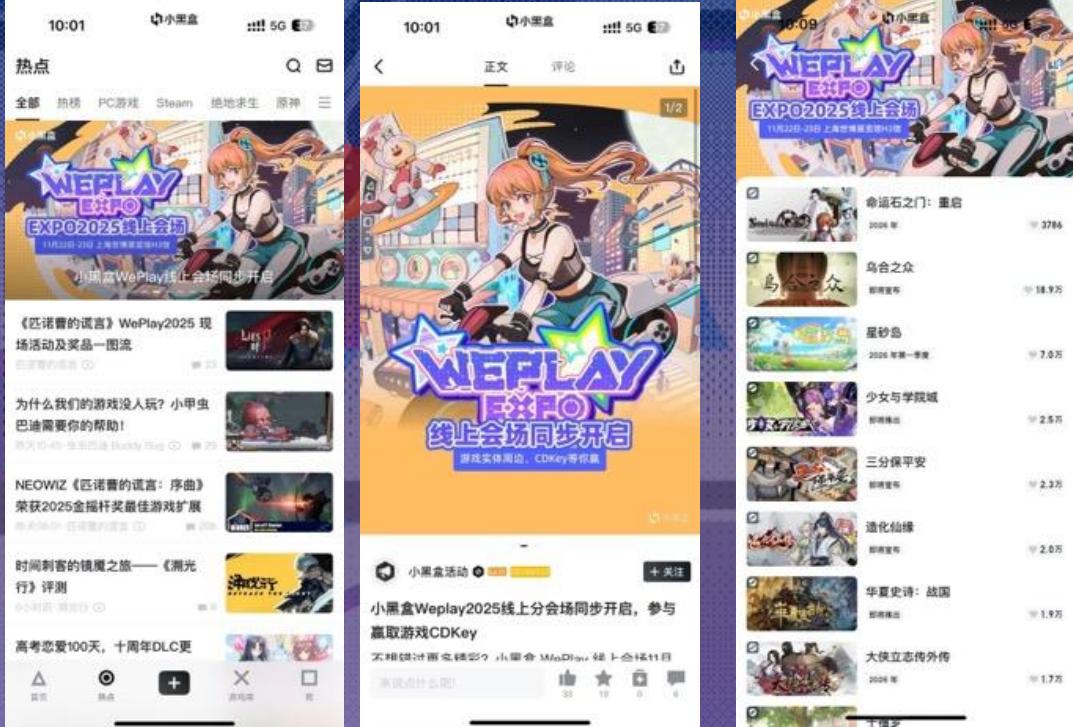
**300W+**

# WePlay2025 线上线下联动专题



WePlay2025 上线活动特卖页，并获得Steam，蒸汽平台首页3天推荐展示，总产品曝光量超**14.8亿**次。总产品页面访问量超**4000W**次，一周总产品愿望单添加量超**318W**个。

WePlay2025共开设Steam，蒸汽平台，小黑盒、小红书，游民星空，Gmhub ([www.gmhub.com](http://www.gmhub.com)) 6大线上展示平台  
共300+展出方，500+款游戏参与展示，五大专题页总曝光超**18亿**

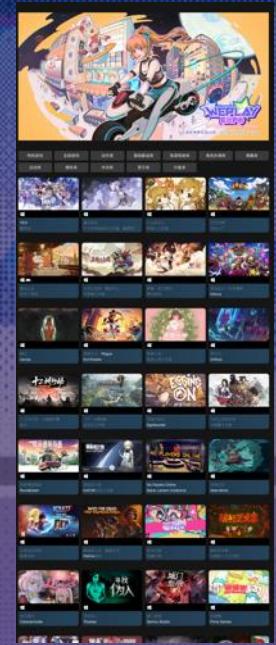


WePlay2025联合小黑盒进行线上线下联动曝光，活动资源位累计曝光总量超**1900W**，参与游戏小黑盒一键添加Steam心愿单累计增量超**36W**。



# WePlay2025 线上线下联动专题

WePlay2025共开设Steam, 蒸汽平台, 小黑盒、小红书, 游民星空, Gmhub ([www.gmhub.com](http://www.gmhub.com)) 6大线上展示平台  
共300+展出方, 500+款游戏参与展示, 五大专题页总曝光超18亿



小红书线下展位带动线上打卡, 互动笔记5000+, 互动数27.61w, 曝光3.4亿, 小红书热榜x3, 最高全站TOP1。

游民星空、Gmhub, PC与手机端线上专题页上线, 带来共计超200W+曝光。





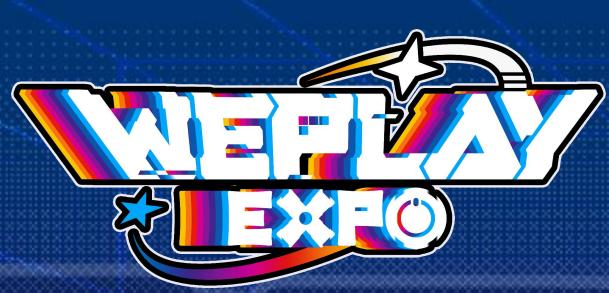


# 感谢2025年所有展商的支持!

## 参展商列表

排名不分先后





# 500+游戏线下畅玩

500+款游戏展出，从3A大作到独立游戏，涵盖家用机、手机、PC、VR甚至街机，更多款游戏在国内首次提供试玩。





WePlay2025今年也集结了来自日本，新西兰，加拿大，法国，韩国，巴西，瑞士，波兰等10余个国家的游戏参展，持续提高国际化氛围，越来越多的海外作品出现在Weplay现场，同时有不少作品都是首次在国内亮相。





# 独立游戏云集

来自国内外最全平台优秀独立游戏到场, indiePlay年度入围作品现场展示;集合最强国内创意游戏开发者。年度indiePlay颁奖典礼评选各领域优秀作品。

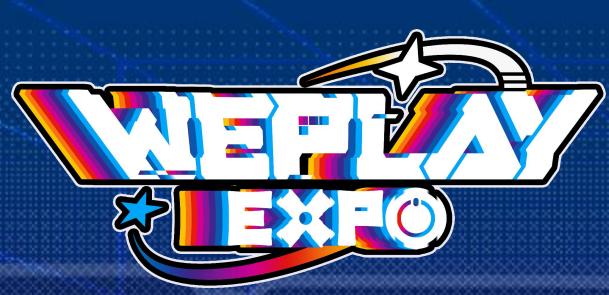




# FEVERCON——沉浸游戏 文化主题体验

FEVERCON主题区聚合国内外IP精品内容，打造沉浸式的互动体验。包括：《魔法少女的魔女审判》、《主播女孩重度依赖》、《锈湖》、《雷顿教授》、《闪电十一人》、《幻想生活》、《Summer Pockets》、《Clannad》、《赛博朋克2077》、《巫师3：狂猎》、《仙剑奇侠传》等知名IP！





# FEVERCON——多元 限定衍生周边

此外，这些知名IP也带来了多种合作限定周边贩售，从主题展区，到嘉宾见面，到限定周边，粉丝一站式全满足，收获广泛好评！





# 硬件外设厂牌齐聚

本次展会的联合主办方装备前线，带来了诸多外设厂牌参展。同时为了吸引更多用户成为社区居民，与全球热爱机械键盘、桌搭、HiFi及摄影装备的发烧友们共同交流，打造更优质的社区内容以及更多的互动场景。





# 媒体, KOL, KOC线下行业大聚会

WePlay成为媒体, KOL, KOC的线下行业大聚会。来自B站, 微博, 小红书等平台的UP主, 创作者等均到场, 除了体验游戏, 和开发者交流外, 部分还带来了自己的作品和现场的玩家, 以及自己的粉丝进行交流。





2025年WePlay现场的徽章收集打卡活动以翻倍数量继续。今年现场除了传统在展位收集徽章外，还增加了全场结合线下线上的打卡活动，抽奖奖品早早告罄之余，线上活动也反响火热。





多场直面会带给玩家游戏最新情报，多位来自全球的开发者亲临现场与玩家互动，与现场玩家交流。同时还有嘉宾互动、直面会、颁奖典礼，虚拟主播indiePlay颁奖等丰富活动。





人气游戏制作人到场面对面，交流分享游戏作品幕后的故事，了解最新的项目信息，WePlay每年从全球范围邀请众多嘉宾到场，已经成为更多团队和制作人和中国市场直接交流的活动首选。



吉田修平



Robin Ras

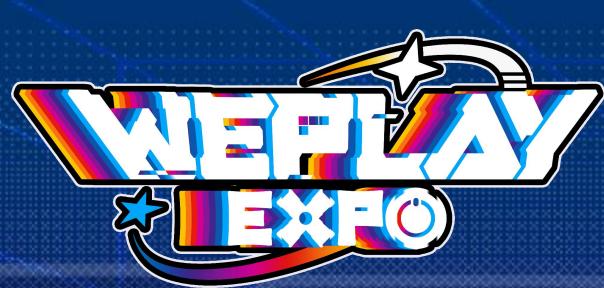


伊藤贤治



日野晃博





# 历届嘉宾回顾

自2017年开始，每年WePlay都会有精彩的海内外嘉宾现场互动，让每位粉丝都能满载而归。



《铁拳，山脊赛车》系列配乐  
佐野信义



《恶魔城》制作人  
五十岚孝司



《恶魔城》作曲家  
山根美智留



《恶魔城》插画  
小岛文美



小高和刚  
Tookyo Games 总监/剧本



《尼尔》系列总监  
横尾太郎



《索尼克力量》制作人  
中村俊



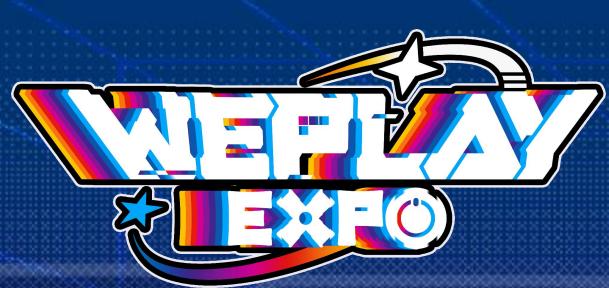
《寂静岭》游戏与电影制作人  
山冈晃



《黎明杀机》制作人  
Mathieu Cote



草蜢工作室首席制作人  
须田刚一



# 历届嘉宾回顾

自2017年开始，每年WePlay都会有精彩的海内外嘉宾现场互动，让每位粉丝都能满载而归。



东方Project创始人  
神主ZUN



黄载皓  
MINTROCKET  
《潜水员戴夫》游戏总监



打越钢太郎  
《AI：梦境档案》剧本家



Michael Bastiaens  
Black Salt Games  
3D美术总监



远藤琢磨  
ACQUIRE总裁



《底特律变人》康纳原型演员  
Bryan Dechart



榊原 昌平  
Spike Chunsoft, 制作人



Jakub Stokalski  
《冰汽时代2》设计师



にゃるら  
《主播女孩重度依赖》剧本作者



外山圭一郎  
《野狗子》制作人



# 历届嘉宾回顾

自2017年开始，每年WePlay都会有精彩的海内外嘉宾现场互动，让每位粉丝都能满载而归。



《百英雄传》制作人  
村山吉隆



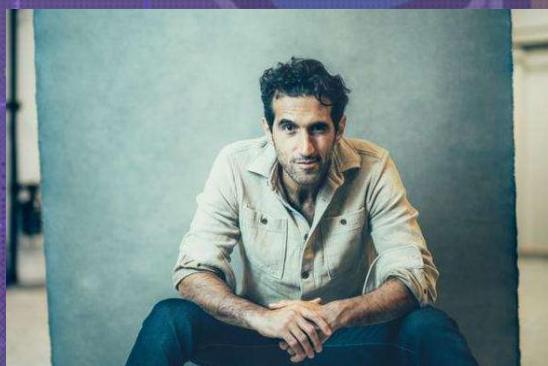
《梦幻模拟战》作曲  
岩垂德行



《空之轨迹》歌姬  
小寺可南子



《莎木3》制作人  
铃木裕



《双人成行》游戏制作人  
Josef Fares



《最终幻想》之父  
坂口博信



白金工作室创始人  
稻叶敦志



白金工作室首席游戏设计师  
神谷英树



*Play for Decades. Never Fade.*

2026

品质

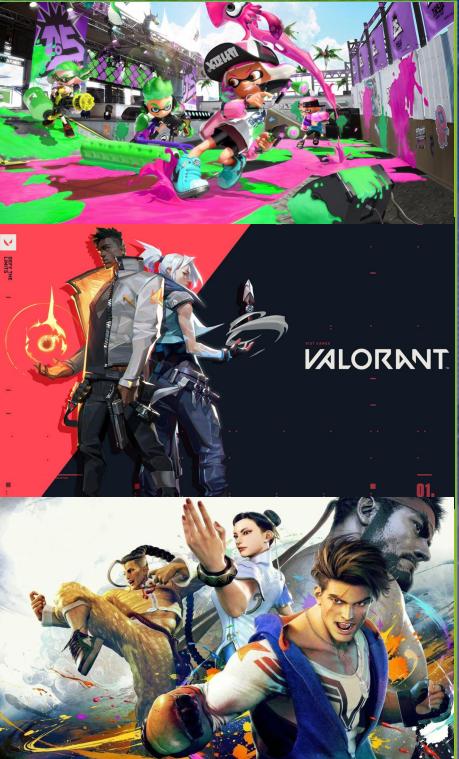
体验

连接

突破

惊喜

# 2026内容前瞻:WePlay第十年



**更广泛**  
**国际参与和交流**  
  
更广泛的国际参与度无论是参加的国别和内容还是活动在国际上的传播互动

**更深**  
**硬件外设内容拓展**  
  
显示器、键鼠、耳机、手柄等，在游戏内外同步发掘更多内容体验与联动。

**更多**  
**多元优质内容**  
  
动画、桌游、艺术、潮流文化、音乐、文学等，集合更多各领域的优质内容

**更强**  
**BTOB行业价值**  
  
行业资源匹配、商务洽谈、IP对接、合作开发、官方Party等，提升活动行业价值

**更有趣**  
**欢乐休闲竞技**  
  
人气电竞项目、Party游戏，欢乐互动对抗类项目，大大提升现场互动和观赏性

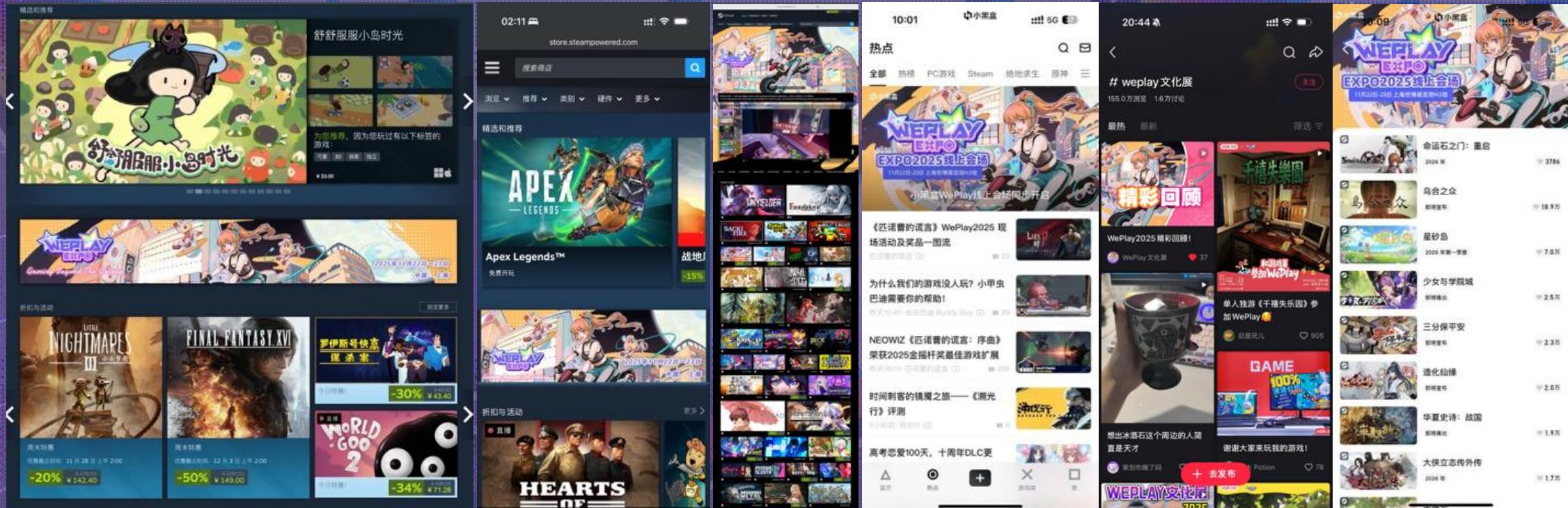
# 宣传方式持续升级



2025WePlay文化展开设了Steam, 蒸汽平台, 小黑盒、小红书、游民星空和Gmhub共6个线上展示平台

2025WePlay Steam专题特卖页获得了首页推荐展示, 特卖页总曝光量超**14.8亿次**

2026WePlay文化展也将继续加强线上宣传, 扩大线上的影响力, 努力让全球更多的游戏爱好者们享受优质游戏内容



## 更多文化内容

WePlay文化展2025在今年以FEVERCON的形式展出了多款IP文化主题内容。

明年也会继续增加各类IP主题展区和限定贩售，以期给用户带来更多元化的体验。



# FEVERCON



# 丰富游戏主题与探索价值



2025WePlay文化展设置特别装置游戏，音游，桌游，中古格斗，高校，公益游戏等专区。

WePlay文化展将继续探索游戏的可能性，寻找游戏与新技术结合的道路，在游戏文化的广泛社会价值拓展上持续发力



# 更多现场业内交流活动



CiGA 持续提供面向全球的优质行业交流平台，CiGADC开发者大会预定将在WePlay同期展开。

预计日期：2026年11月20日

我们将邀请来自全球的嘉宾进行分享，增加行业交流机会。努力打造一个优质的国内外游戏行业交流的平台。



中国独立游戏联盟开发者大会  
China Indie Game Alliance Developers Conference

2025.II.21

上海市浦东新区国展路 1099 号 B1 层  
1号会议室

主办 方 CIGA  
Organizer  
大会特别合作伙伴 EPIC STORE  
Special Event Partner



10:00···10:40	以“自由”筑江湖：开放世界武侠的设计初心与探索 Building a Jianghu with 'Freedom': The Design Philosophy and Exploration of Open World Martial Arts 嘉宾 Speaker 半瓶神仙醋 Guo Lei 北京半瓶醋网络科技有限公司 CEO Beijing Bapingcu Network Tech , CEO	10:40···11:20	制作令人着迷的游戏 Making games that obsess people 嘉宾 Speaker Henry Feltham 《非生物因素》制作人 ,Deep Field Games 工作室总监 《Abiotic Factor》Developer, Deep Field Games Studio Director
11:20···12:00	独立游戏《闪避刺客》开发复盘：未曾预料的经验与教训 Indie Game SANABI Postmortem: What I wish I'd known 嘉宾 Speaker 刘升滋 SEUNGHYEON YOUN WONDERPOTION Inc. & CEO, 总监 WONDERPOTION Inc. & CEO and Director	15:30···16:10	《LEVEL5 的角色魅力塑造之道》 LEVEL5's Approach to Creating Captivating Characters 嘉宾 Speaker 日野晃博 Hino Akihiro LEVEL5 社长 /CEO LEVEL5 President / CEO
14:05···14:50	在 Epic 游戏商城获取成功与赢得用户的秘訣 The journey of Servant of the Lake 嘉宾 Speaker Kyle Billings Epic 游戏商城产品战略与商务总监 Epic Games: Director, Portfolio Strategy, Epic Games Store	16:10···16:50	从建筑 / 壁画到游戏——关于专业知识协助游戏美术 / 策划的案例分享 From Architecture/Mural Art to Gaming Case Studies on How Domain Expertise Supports Game Art & Design 嘉宾 Speaker 陈佳鑫 Chen Jiaxin 《江南百景图》建筑文化顾问 / 自由文化咨询创业者 Cultural Consultant of《Canal Towns》/Freelance Cultural Consulting Entrepreneur
14:50···15:30	《湖之仆从》的创作之旅 The journey of Servant of the Lake 嘉宾 Speaker Robin Ras 锈湖, 联合创始人 Rusty Lake, Co-founder 嘉宾 Speaker Luuk Waarbroek 锈湖, 制作人 Rusty Lake, Developer	16:50···17:30	伊藤贤治的游戏音乐制作秘闻以及 CASA 的独立游戏音乐制作体制 Inside Kenji Ito's Game Music Craft & CASA's Indiegame Audio Pipeline 嘉宾 Speaker 伊藤贤治 Kenji Ito 日本著名作曲家 Composer 嘉宾 Speaker 朱金 Sean Zhu 灵泉音频工作室 CEO CEO of Castalia Audio



## 更多现场业内交流活动



Weplay2026文化展也会继续同步组织官方Party，作为一个线下面对面交流的平台，不仅是为了让每一位参加者有一个放松交流的环境。官方Party也希望有更多的可能性在这里萌芽。



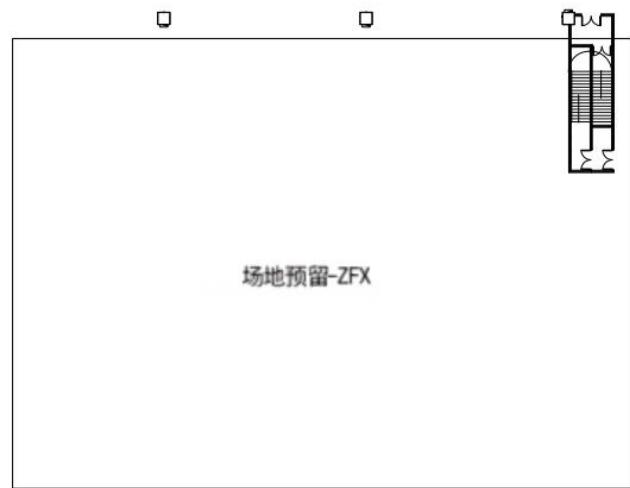


*Play for Decades. Never Fade.*

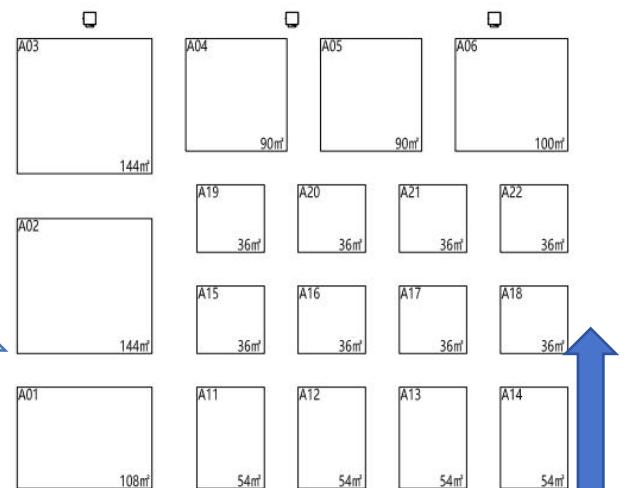
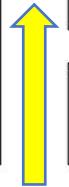
2026年11月21-22日 上海世博展览馆H3馆

加入方式

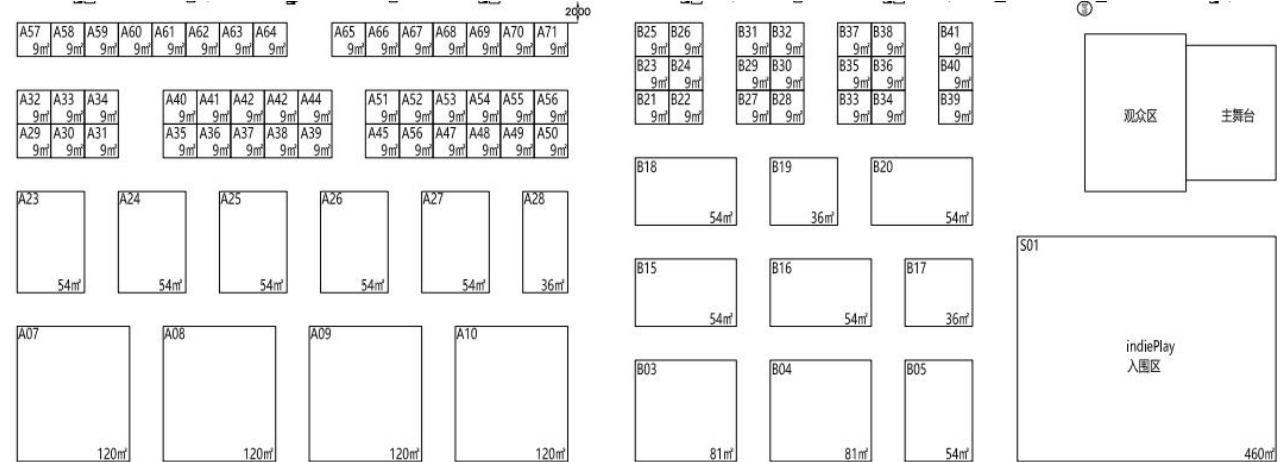
## 2026场地平面图



会场主入口



会场出入口



\*展商区域主要为A、B、C区，可根据需求进行切割组合等，  
这里主要是体现区域布局

\*S区为合作内容区，暂时保留  
如有特殊需求可与主办沟通

\*展位根据实际预订情况会有实时调整

场地预留-ZFX

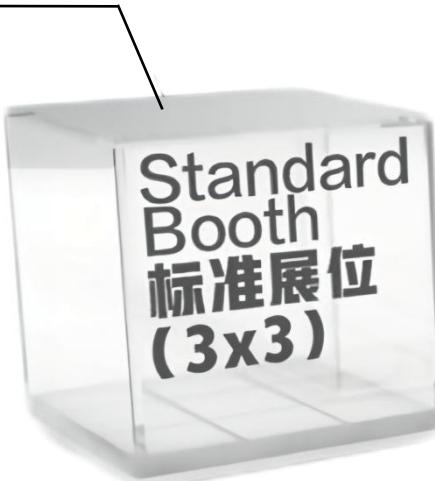
场地预留-ZFX

# 2026展位预定

## 标准展位 (3m×3m)

价格: 10800RMB

- 3张展商证
- 1张桌子 (100cm×50cm×75cm 桌布)
- 2把椅子
- 1个垃圾桶
- 1个电源插座
- 1套射灯



## Raw Space: ( Starts from 36m<sup>2</sup> )

## 光地 (36m<sup>2</sup>起租)

价格: 1300RMB/m<sup>2</sup>

- 展位将有对应限定数量作品可加入同期线上专题, 确认展位后将有详细信息提供
- 光地价格不包括搭建管理费以及图纸审核费用
- 请注意为保证现场的内容质量, 主办方保留拒绝不符合现场体验的内容进场的权力, 游戏内容需要提前审核
- 以上价格均不含税

- 36-81m<sup>2</sup>提供8张展商证
- 140m<sup>2</sup>展位提供10张展商证
- 210m<sup>2</sup>以上提供15张展商证
- 如有必要可根据实际需求申请
- 光地搭建需提供设计图审核

# 2026赞助包及相关资源说明

TOP  
SPONSOR  
首席  
赞助商

¥ 2,800,000

唯一

	回报资源	数量	说明
1	展厅外广场移动广告牌	4	宽5m x 高3m
2	展厅出入口广告牌	2	宽5m x 高3m
3	中厅通道吊旗	8	宽4m×高3m×双面
4	外墙面横幅广告 (大)	1	宽14m × 高2m 宽7m × 高2m
5	外墙面横幅广告 (小)	6	宽3m×高4m
6	观光梯玻璃贴广告	唯一	宽5.5m × 高2.27m
7	中厅包柱	4	宽1m × 2.4m高 (2-4画面)
8	证件和绳带广告	/	现场的展商、嘉宾、媒体的证件背面广告位和绳带广告
9	场刊广告	2	2页全彩
10	随门票派发资料	/	可随门票派发资料 (现场换票和售票点)
11	馆内悬挂广告	2	位置后续确认
12	展厅出入口墙面广告	4	宽4.8m×高2.98m 宽2m × 高2.8m
13	现场展位光地	1	至少100-150平米的光地面积, 可根据合作内容灵活调整
14	现场主舞台的视频广告轮播	/	时长1分以内的宣传视频, 全天舞台空闲时段轮播
15	主舞台主持人口播	/	互动和舞台节目期间主舞台主持人口播
16	主舞台互动时段	/	可有主舞台的互动时段安排 (根据实际需求)
17	志愿者服装	/	现场全场志愿者身穿T恤画面展示
18	网站体现	/	官网给到首席赞助方或相应抬头体现
19	活动新闻体现	/	活动相关新闻中给到需求的信息体现

注 : 可根据需求进行资源定制, 广告资源根据活动场地情况进行调整

# 2026赞助包及相关资源说明

**Special  
SPONSOR**  
**特别  
赞助商**

**¥ 400,000**

**四席**

	回报资源	数量	说明
1	外广场移动广告牌	2	宽5m x 高3m
2	展厅内（入馆前）移动广告牌	1	宽5m x 高3m
3	中厅通道吊旗	4	宽4m×高3m×双面
4	中厅包柱	2	宽1m × 2.4m高（2-4画面）
5	外墙面挂幅广告	3	宽3m x 高4m
6	场馆出入口广告	1	宽4.8m×高2.98m 宽2m×高2.8m
7	场刊广告	1	1页全彩
8	现场展位光地	1	根据现场42-54平米的光地
9	现场主舞台的视频广告轮播	/	时长1分以内的宣传视频，全天播放2-3次
10	网站体现	/	官网给到特别赞助方或相应抬头体现
11	活动新闻体现	/	活动相关新闻中给到需求的信息体现

注：可根据需求进行资源定制，广告资源根据活动场地情况进行调整

# 2026现场赞助资源



绳带赞助商 **¥60,000**



胸卡赞助商 **¥60,000**



入围独立游戏区赞助 **¥300,000**  
Logo体现、展位资料摆放  
颁奖典礼颁奖嘉宾发言



现场舞台赞助 **¥60,000**  
舞台互动每天1次，每次15分钟  
视频播放每天不少于2次，视频时长1分钟



场刊广告 **¥30,000**



入场赞助 **¥100,000**

入场处画面体现、随入场派送物料  
(可根据具体需求定制)



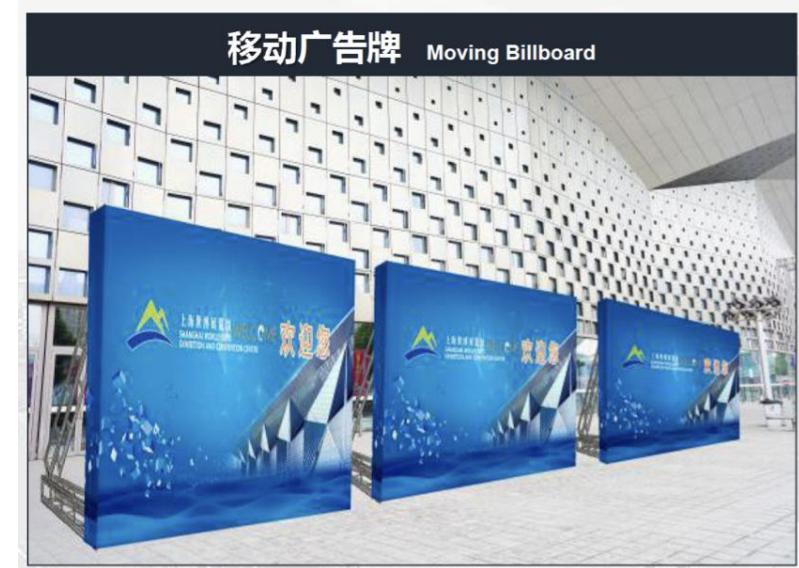
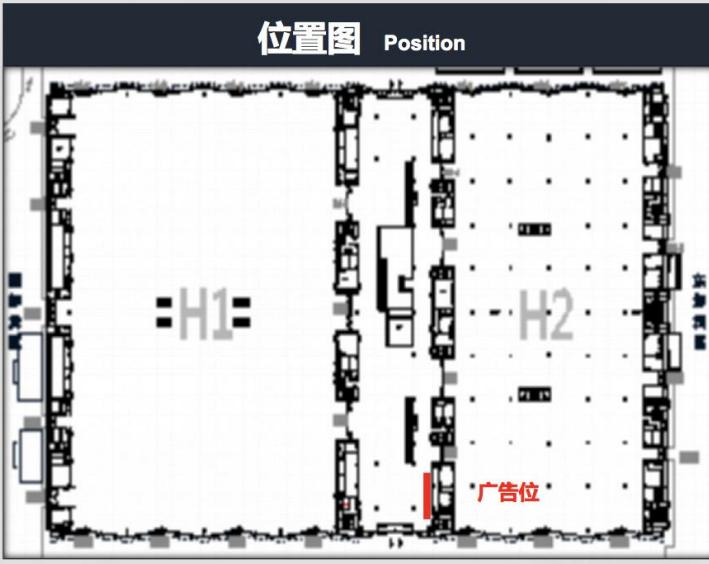
独立游戏大赛颁奖典礼赞助 **¥250,000**  
现场大屏幕画面体现、大赛奖金金牌信息体现、  
颁奖嘉宾及发言、组织机构体现



WePlay Pins现场赞助  
**¥100,000**

定制WePlay Pins一款、场刊页体现、赞助  
机构体现、现场抽奖点画面体现

# 2026现场赞助资源：场地广告



## 服务台大屏广告

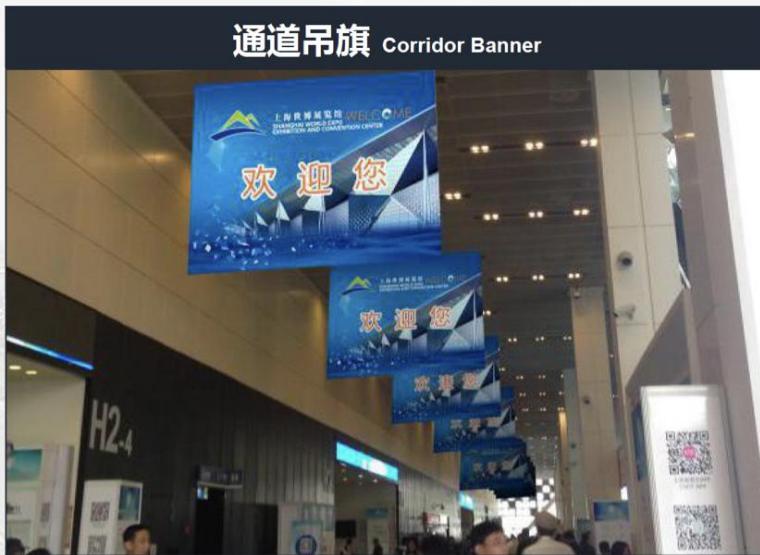
- 位置: 一层中厅 - 南服务台顶部
- 材质: P4全彩显示屏
- 规格: 宽15.36m x 高3.84m
- 分辨率要求: 长3840像素 x 高960像素
- 比例: 4: 1
- 价格: 35000/条/展期 (15秒画面轮播, 全天滚动播放至少180次)
- 播放时间: 8点-18点

## 外广场移动广告牌

- 位置: 根据入口、南广场或北广场
- 材质: 框架喷绘布或网格布
- 规格: 宽5m x 高3m
- 价格: 30000/块
- 总数: 6-10块

# 2026现场赞助资源：场地广告

通道吊旗 Corridor Banner



移动广告牌 Moving Billboard



包柱 Encircling Pillar



## 中厅通道吊旗

- 位置: 中厅顶部垂下
- 材质: 快幕秀材质
- 规格: 宽4m x 高3m 双面
- 价格: 18000/块
- 总数: 10块 (2幅起订)

## 中厅移动广告牌

- 位置: 展厅中厅
- 材质: 衍架喷绘布或网格布
- 规格: 宽5m x 高3m
- 价格: 30000/块
- 总数: 6-10块

## 包柱广告

- 位置: 展厅中厅
- 材质: 写真附KT板
- 规格: 宽1m x 高2.4m (2-4画面根据实际情况)
- 价格: 8000/块
- 总数: 8-10块

# 2026现场赞助资源：场地广告

地贴 Ground Sticker



入口墙面广告 Entrance Wall Advertisement



入口墙面广告 Entrance Wall Advertisement



## 地贴广告

- 位置: 展厅中厅
- 材质: 可转移写真
- 规格: 宽1m x 高1m
- 价格: 1500/块
- 总数: 30块 (10块起订)

## 出入口广告

- 位置: 展厅中厅2号馆2号门 - 主入口  
(无中间横幅)
- 材质: 写真附KT板
- 规格: 宽4.8m x 高2.98m
- 价格: 40000/块
- 总数: 2块

## 入口墙面广告

- 位置: 展厅中厅
- 材质: 写真附KT板
- 规格: 宽2m x 高4m
- 价格: 15000/块
- 总数: 2块 (2号馆2号门和1号门各1块)

# 2026现场赞助资源：场地广告



## 展厅吊旗

- 位置: 展厅
- 材质: 快幕秀材质, 四周铝合金型材
- 规格: 宽4m×高3m
- 价格: 22000/块 (含吊点费用)
- 总数: 若干幅

## 铁马广告

- 位置: 南北广场
- 材质: 喷绘布
- 规格: 宽2.45m×高1.2m×双面 (根据铁马样式确认)
- 价格: 3000/幅 (20幅一组销售)
- 总数: 若干组

## 外墙面挂幅广告

- 位置: 三号馆
- 材质: 快幕秀, 铝型材框架
- 规格: 宽3m x 高4m
- 价格: 18000/块
- 总数: 34块 (三幅起订)

# 2026现场其他资源：现场会议室



15、16号会议室 剧院式-60人



12、17号会议室

## 15、16号会议室

- 位置: 2F中庭
- 可容纳人数: 50人左右
- 规格: 100平
- 价格: 10000/每4h
- 其他: 120寸投影, 有话筒、水、纸、笔
- 数量有限, 先到先得

## 12、17号会议室

- 位置: 2F中庭
- 可容纳人数: 40人左右
- 规格: 80平
- 价格: 9000/每4h
- 其他: 75寸电视机, 有水、纸、笔
- 数量有限, 先到先得

# 2026现场赞助资源汇总

赞助类别		赞助金额 (RMB)	数量限制
1	首席赞助商	2,800,000	1
2	特别主题区赞助商(可单独沟通150-300平米专区内容)	1,000,000起	2
3	特别赞助商	400,000	4
4	绳带赞助商	60,000	1
5	胸卡赞助商	60,000	1
6	入场赞助商	100,000	4
7	场刊广告	30,000	6
8	工作人员T恤	80,000	1
9	独立游戏入围区	300,000	1
10	独立游戏颁奖典礼	250,000	1
11	WePlay Pins现场赞助	100,000	1
12	WePlay官方Party赞助	250,000	1
13	饮料赞助商	100,000+物资赞助	-
14	现场舞台赞助商	60,000	4
15	设备赞助商	100,000+设备赞助	-
16	现场广告位请参照前文信息		



期待与您的合作!

## 2026年展会合作沟通

Simon



:vsimonzz

✉ :simon@ciga.me

☎ :15311187933

祭三



:nasij1ouo

✉ :nasij@ciga.me

☎ :18017282151