

TOKYO GAME SHOW 2016

Presseveröffentlichung

11. März 2016

Die Tokio Game Show wird 20!

TOKIO GAME SHOW 2016 Ausstellungsübersicht veröffentlicht!

Das diesjährige Thema: „Auf Start drücken und die Zukunft spielen“.

Viele neue Abteilungen, auch ein VR-Bereich.

Anmeldungen von Ausstellern werden entgegengenommen!

Termine: 15. September (Donnerstag) bis 18. September (Sonntag) 2016
/ Veranstaltungsort Makuhari Messe

Computer Entertainment Supplier's Association (CESA)
Nikkei Business Publications Inc.

In Zusammenarbeit mit Nikkei Business Publications Inc. (Nikkei BP) hat die Computer Entertainment Supplier's Association (CESA) angekündigt, dass sie die TOKIO GAME SHOW 2016 auf dem Makuhari Messegelände während vier Tagen von Donnerstag 15. September bis Sonntag 18. September abhalten wird. Anmeldungen für Messestände werden ab sofort entgegengenommen.

Das diesjährige Thema: „Auf Start drücken und die Zukunft spielen“. Das Thema vermittelt die Idee, dass Videospiele die Unterhaltungsindustrie verändern, indem sie verschiedene Grenzen, wie zum Beispiel die Aufspaltung zwischen Nationen und Generationen durch verschiedene Spielstile und neue Technologien sprengen.

Bei der TGS2016 wird es eine Reihe von neuen Abteilungen für verstärkt nachgefragte Bereiche geben. Es wird zum Beispiel eine Bereich für Virtuelle Realität (VR) geben, in der VR-Produkte und Spiele, die bald auf den Markt kommen werden, ausgestellt werden, und einen Bereich für AI (Artificial Intelligence - Künstliche Intelligenz), wo Unternehmen mit fortschrittlichen Technologien und Dienstleistungen im Bereich der künstlichen Intelligenz vertreten sein werden. Im Übersee-Ausstellungsbereich wird es zusätzlich zu Südostasien, von wo Aussteller eigens eingeladen wurden, neue Abteilungen wie zum Beispiel die "Eastern Europe New Stars Area" und die "Latin New Stars Area" für Unternehmen aus Osteuropa und Lateinamerika.

Um die Möglichkeiten für das von vielen Besuchern gewünschte interaktive Spielen auszuweiten, wird eine spezielle VR-Erfahrungszone im VR-Bereich von den Organisatoren eingerichtet werden. Außerdem wurde die zugelassene Gruppe für den Family Game Park (früher Family Game Area), den Eltern und Kinder gemeinsam genießen können, auf Kinder bis zum Mittelschulalter mit ihren Familien ausgeweitet. Auch das Angebot von Spielen, die man ausprobieren kann, wird erweitert.

Um die neuesten Informationen sowohl innerhalb als auch außerhalb von Japan zu übermitteln, werden zusätzlich zu einer größeren Anzahl von Projekten der Organisatoren die Inhalte der offiziellen Videokanäle stark verbessert werden. DWANGO (Präsident: Takashi Araki), der ein spezieller Partner der TGS2016 ist, wird ab Juli bis zum Beginn der Veranstaltung Spezialprogramme zusätzlich zu den regulären Programmen während der Veranstaltung durch den „Niconico“-Video Service ausstrahlen. Außerdem werden offizielle Liveprogramme von Ausstellern während der Veranstaltung kostenlos unterstützt werden.* Tokyo Otaku Mode (Vertreter: Tomohide Kamei) Wird durch die Produktion von Originalprogrammen in englischer Sprache für Zuschauer außerhalb von Japan beitragen. * Die kostenlose Vertriebsunterstützung unterliegt

gewissen Bedingungen wie zum Beispiel eine Mindestanzahl von 40 Messeständen.

Die Tokio Game Show wird 20!

Die erste Tokio Game Show fand 1996 statt, was die diesjährige Veranstaltung zum 20. Jubiläum macht. Im vergangenen Jahr hat eine Rekordanzahl von 480 Unternehmen und Organisationen teilgenommen, und wir konnten 270.000 Besucher verzeichnen, was die zweithöchste Besucherzahl überhaupt darstellt. Die Tokio Game Show hat sich zu einem internationalen Event entwickelt, wo die letzten Neuigkeiten aus Japan in die ganze Welt übertragen werden. Eine Reihe von Spezialausstellungen und Gedenkveranstaltungen sind für dieses 20. Jubiläum geplant. Weitere Details werden später bekannt gegeben werden. Wir werden sie nicht enttäuschen.

TOKIO GAME SHOW 2016, Thema

„Auf Start drücken und die Zukunft spielen“

Die Verbreitung von Internet und Smartphones, die Entwicklung von Livestream-Games und E-Sports, und neue Technologien wie Virtuelle Realität...

Videospiele bedeutet nicht mehr einfach nur "spielen".

Sie sind zu einem "Gamechanger" der gesamten Branche geworden.

Videospiele bringen Innovation in unser Leben, unsere Kultur und Gesellschaft über die verschiedenen Grenzen von Generation und Geschlecht, Zeit und Raum, Sprache und nationale Grenzen.

Das ist die Kraft von Spielen.

Sie können eine unvorstellbare Zukunft zur Realität werden lassen.

TOKIO GAME SHOW 2016

Die Zukunft beginnt hier!

● Ausstellungsbereiche und Veranstaltungen der Organisatoren (TBD)

○ Halle 1 bis 8

● Allgemeiner Ausstellungsbereich

Diese Bereich zeigt digitale Unterhaltungsprodukte und -dienste mit Schwerpunkt auf Video Game Software.

* Dieser Bereich wird "Alle 4 Tage" geöffnet sein.



● Smartphone / Social Game Bereich

Diese Bereich zeigt Spiele für intelligente Geräte wie Smartphones und Tablets (iOS, Android, etc.) und Spiele, die auf mobilen Endgeräten und PC-Browsern gespielt werden können.

* Dieser Bereich wird "Alle 4 Tage" geöffnet sein.



● Romance Simulation Game Bereich

Diese Bereich zeigt Simulationsspiele für Dating für weibliche Spieler.

* Dieser Bereich wird "Alle 4 Tage" geöffnet sein.



● Family Game Park ★ Aktualisiert

Diese Bereich enthält Spiele und verwandte Produkte für die ganze Familie.

Dieses Jahr wurde die Altersbeschränkung auf Kinder im Mittelschulalter und ihre Familien angehoben.

Es gibt auch einen speziellen Bereich für Kinder im Grundschul- und Vorschulalter sowie Geschäfte und einen exklusiven Gastronomiebereich.

* Der Zugang zu diesem Bereich ist auf Kinder im Mittelschulalter und jünger mit begleitenden Erwachsenen begrenzt..
Dieser Bereich wird "Nur am öffentlichen Tagen" geöffnet sein.



● Game School Bereich

Diese Abteilung sollen zukünftigen Spieleentwicklern einen Zugang zu Bildungseinrichtungen wie Videospiel-Schulen, Universitäten und Fernkursen bieten.

* Dieser Bereich wird "Alle 4 Tage" geöffnet sein.



- **AI-Bereich** ★ **NEU**

Dieser Bereich zeigt Software auf der Grundlage von AI-Technologien (Künstliche Intelligenz) mit der entsprechenden Hardware, Spielen und Diensten.

* Dieser Bereich wird "Alle 4 Tage" geöffnet sein.



- **Bereich Neue Plattform** ★ **NEU**

Dieser Bereich zeigt exklusive Hardware wie zum Beispiel STB (Settopboxen), exklusive Game-Software, Dienste und mehr.

* Dieser Bereich wird "Alle 4 Tage" geöffnet sein.



○ Halle 9 bis 11

- **E-Sport Bereich** ★ **Aktualisiert**

Bis zum vorigen Jahr gab es in diesem Bereich vor allem organisierte E-Sport Wettbewerbe. Dieses Jahr wurde er aktualisiert und enthält nunmehr Spiele, Peripheriegeräte und verwandte Dienste.

In diesem Bereich wird es auch eine große Bühne geben, wo E-Sport Wettbewerbe durch Aussteller organisiert werden können.

* Dieser Bereich wird "Alle 4 Tage" geöffnet sein.



- **Game Geräte Bereich**

Diese Abteilung enthält Controller, Tastaturen, Mäuse, Kopfhörer und andere Geräte und Waren aus dem Bereich Heim-Videogameausrüstung, Handheld-Geräte und PC-Spiele.

* Dieser Bereich wird "Alle 4 Tage" geöffnet sein.



- **Wartengeschäft-Vertriebsbereich**

Dieser Bereich dient dem Verkauf von Produkten und Software aus dem Game-Bereich.

Manche Messestände werden "Alle 4 Tage" geöffnet sein und manche "Nur an öffentlichen Tagen".



- **Indie Games Bereich**

Diese Bereich gibt unabhängigen Spieleentwicklern die Möglichkeit, ihre völlig neuen Spiele für alle Plattformen vorzustellen.

* Es gibt zwei mögliche Arten von Ausstellungsplänen; der sehr günstige "Typus A" für individuelle Entwickler (es gibt ein Screening-Verfahren nach der Bewerbung) und "Typus B" nur für Firmen auf der Basis von wer-zuerst-kommt-mahlt-zuerst.

Für weitere Einzelheiten über den Ausstellungsplan konsultieren Sie bitte die offizielle Internetseite.



- **Cosplay-Bereich**

Dies ist ein Bereich der Cosplay-Abteilung für Ausstellung und Verkauf von Cosplay-Produkten.

Dieser Bereich wird "Nur am öffentlichen Tagen" geöffnet sein.



- **VR-Bereich** ★ **NEU**

Dieser Bereich zeigt Software, die VR-Technologien (Virtuelle Realität) benützt, mit der entsprechenden Hardware, Spielen und Diensten.

* Dieser Bereich wird "Alle 4 Tage" geöffnet sein.



- **Business-to-Business Ausstellungsbereich / Veranstaltungen von Organisatoren (TBD)**

- **Halle 1 bis 8**

- **Bereich Businesslösungen**

Diese Ausstellungsbereich ist für B-to-B Unternehmen auf dem Gamesektor konzipiert.

- **Cloud-Datenverarbeitung / Datencenter Pavillion**

Dieser Bereich stellt Cloud-Datenverarbeitung vor und Datencenter Dienste zur Unterstützung von Onlineinfrastrukturen, die Social- und Netzwerkspiele ermöglichen.

Manche Messestände werden "Alle 4 Tage" geöffnet sein und manche "Nur an öffentlichen Tagen".



● Asia New Stars Bereich

Diese Abteilung präsentiert aufstrebende Unternehmen in der asiatischen Game-Industrie einschließlich Game-Startup Unternehmen.

In Zusammenarbeit mit Medienpartnern aus jedem Land/jeder Region sind auch Promotionen, die japanische Unternehmen zum Ziel haben, geplant.

Manche Messestände werden "Alle 4 Tage" geöffnet sein und manche "Nur an öffentlichen Tagen".



● Eastern Europe New Stars Bereich ★New

Dieser Bereich stellt Game-Startup Unternehmen aus osteuropäischen Ländern wie Polen, Kroatien, Tschechien und Rumänien vor, wo es viele Ingenieurs-Bildungsstätten gibt, die eine fortgeschrittene Ausbildung im Spieleentwickeln anbieten.

Manche Messestände werden "Alle 4 Tage" geöffnet sein und manche "Nur an öffentlichen Tagen".



● Latin New Stars Bereich ★ NEU

Dieser Bereich stellt Game-Startup Unternehmen aus aufstrebenden mittel- und südamerikanischen Märkten wie Brasilien, Argentinien, Chile, Kolumbien, Costa Rica und Mexiko vor.

Manche Messestände werden "Alle 4 Tage" geöffnet sein und manche "Nur an öffentlichen Tagen".



○ Internationale Konferenzhalle

● Business Treffbereich

Dies ist ein Treffpunkt zum Abhalten von produktiven Treffen in einer entspannten Atmosphäre.

Es gibt auch die "Asia Business Gateway", die Aussteller mit Businessday-Besuchen und Aussteller mit anderen Ausstellern verbindet

Dieser Bereich ist "Nur an öffentlichen Tagen" geöffnet.



◆ Nur an Businessstagen geplante Veranstaltungen

◆ "Asia Game Business Gipfeltreffen"

Dies ist eine internationale Konferenz, auf der sich Spitzenleute der asiatischen Gameindustrie treffen, um das Videospiegelgeschäft durch auf Asien konzentrierte Marktstrategien auszuweiten.



◆ **SENSE OF WONDER NIGHT 2016**

Dies ist ein internationales Festival für die Präsentation verschiedener Ideen, wie zum Beispiel Prototypen von Spielen. Aus der ganzen Welt werden Ideen eingereicht, und ausgezeichnete Arbeiten können Vertretern der Gameindustrie vorgestellt werden.



◆ **“TGS Forum 2016”**

Dies ist eine Konferenz für Businessdaybesucher aus der Gameindustrie, die sich auf die neuesten Trends in den Videogametechnologien und den entsprechenden Geschäftsvorgängen konzentriert.



◆ **“Internationale Party”**

Am Abend des zweiten Businessdays (16. September) gibt es eine Netzwerk-Party zur Förderung des Geschäftsaustausches zwischen Besuchern und Ausstellern aus verschiedenen Ländern mit Ausstellern aus Japan.



◆ **Weitere Informationen**

Restaurations- und Ruhebereich

Es gibt einen Restaurations- und Ruhebereich in der Veranstaltungshalle zwischen Halle 1-8 und Halle 9-11.

Er enthält ca. 5000 Sitzplätze, die zur Essenseinnahme oder für eine Pause benützt werden können.

Bänke werden im zweiten Stock einer jeden Halle aufgestellt, um den Sitz- und Ruhebereich zu vergrößern.

※ ※ Die oben stehenden Informationen sind der Stand vom 23. Februar 2016. Diese Informationen und die Hallen können sich je nach dem Vorbereitungsstand und nach der Ausstellerbewerbung ändern.

※ ※ Alle Fotos dienen nur zu Referenzzwecken.

※ ※ Weitere Details zu jedem Bereich und zu allen organisierten Veranstaltungen werden durch zukünftige Pressemitteilungen angekündigt.

■ Veranstaltungsübersicht

Veranstaltungstitel	TOKIO GAME SHOW 2016
Organisator:	Computer Entertainment Supplier's Association (CESA)
Mitorganisator:	Nikkei Business Publications Inc.
Sponsor:	Ministerium für Wirtschaft, Handel und Industrie (TBD)
Spezialpartner:	DWANGO Co., Ltd.
Termine & Zeiten:	15. September (Donnerstag) Businessday 10:00 – 17:00 16. September (Freitag) Businessday 10:00 – 17:00 * Zulassung an Business-Tagen nur für Handelsbesucher und Pressemitglieder. 17. September (Freitag) Businessday 10:00 – 17:00 18. September (Sonntag) Öffentlicher Tag 10:00 – 17:00 * Je nach Situation werden die Türen an öffentlichen Tagen u.U. um 9:30 Uhr geöffnet.
Veranstaltungsort:	Makuhari Messe (Mihama-Ku, Chiba City, Chiba Präfektur) Ausstellungshallen 1-11 / Veranstaltungshalle / Internationale Konferenzhallen
Erwartete Besucherzahl:	230.000
Erwartete Anzahl der Messestände:	2.000
Eintritt:	Erwachsene (Mittelschulalter und älter) Verkauf vor Ort 1200 ¥ (Vorverkauf: 1000 ¥)
(Öffentliche Tage)	Grundschulalter und jünger: Gratis

■ Ausstellerbewerbung Zeitplan

<u>Aussteller Bewerbungsfrist:</u>	31. Mai 2016 (Dienstag)
<u>Treffen am Messestandplatz:</u>	21. Juni 2016 (Dienstag) Für Aussteller, die sich für mindestens 40 Stände bewerben 1. Juli 2016 (Freitag) Für Aussteller mit weniger als 40 Ständen
Aussteller-Einweisung:	1. Juli 2016 (Freitag)