

TOKYO GAME SHOW 2016

Nota de prensa

11 de marzo de 2016

¡Tokyo Game Show cumple 20 años!

TOKYO GAME SHOW 2016 ¡Publicación del programa de la exhibición!

El tema de este año: ¡Pulsa “Start” para jugar el futuro!
Muchas secciones nuevas, ¡también de realidad virtual!
¡Ya se pueden enviar las solicitudes para exhibir!

Fechas: Desde el 15 de septiembre (jueves) hasta el 18 de septiembre (domingo)
de 2016

/ Ubicación: Makuhari Messe

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

En cooperación con Nikkei Business Publications, Inc. (Nikkei BP), la Computer Entertainment Supplier's Association (CESA) ha anunciado que el TOKYO GAME SHOW 2016 tendrá lugar en el Makuhari Messe durante cuatro días, desde el jueves 15 de septiembre hasta el día 18 del mismo mes. ¡Ya se pueden solicitar los stands para la exhibición!

El tema del TGS2016 es: "**¡Pulsa “Start” para jugar el futuro!**" Este tema se debe a que los videojuegos están constantemente cambiando la industria, rompiendo barreras tanto nacionales como generacionales a través de diferentes formas de juego y las nuevas tecnologías.

Este año, el TGS2016 cuenta con nuevas secciones centradas en las áreas de mayor interés. Por ejemplo, habrá una sección de realidad virtual (RV), donde se mostrarán los nuevos productos y videojuegos de VR que vayan a salir pronto al mercado, así como una sección para la inteligencia artificial (IA), donde se mostrarán nuevas tecnologías y servicios relacionados con la misma. En la sección de exhibición internacional, además del sudeste asiático, cuyas invitaciones de exposición ya están en marcha, estará también la “sección de empresas emergentes del sudeste europeo” y la “sección de empresas emergentes de Latinoamérica”, para compañías del Sudeste de Europa y Latinoamérica.

Con el fin de que los visitantes puedan experimentar los juegos por sí mismos, algo que muchos de vosotros nos habéis pedido, se habilitará una zona especial de RV dentro de la sección de RV. Además de todo esto, habrá también un parque familiar de juegos (también llamado Family Game Park o Family Game Area), donde tanto padres como hijos podrán disfrutar juntos. Este año, el límite de edad se ha ampliado hasta la edad de educación secundaria. La oferta de juegos también se ha ampliado.

Se mejorará el contenido de los canales de vídeo oficiales para que la última información de los proyectos más importantes llegue tanto a Japón como al resto del mundo. DWANGO (Presidente: "Takashi Araki), colaborador especial en el TGS2016, emitirá programas especiales relacionados con el evento desde julio, además de su programación habitual durante la convención a través del servicio de vídeo “niconico”. Además, los programas en directo de los expositores se emitirán sin cargo adicional durante la duración del evento.* Tokyo Otaku Mode (Representante: Tomohide Kamei) ayudará creando vídeos en inglés para aquellos que no estén en Japón. * Para la emisión gratuita existen algunas condiciones, como tener al menos 40 stands

¡Tokyo Game Show cumple 20 años!

¡El primer Tokyo Game Show fue en 1996, así que este año es su 20 aniversario! El año pasado se batió el record de participación con 480 empresas y organizaciones, y además, recibimos a 270.000 visitantes, el segundo año con más asistencia. El Tokyo Game Show se ha convertido en un evento internacional en el que las últimas noticias se transmiten desde Japón al resto del mundo. Se han preparado exhibiciones y sesiones especiales en homenaje a este 20 aniversario. Pronto se anunciarán más detalles. ¡No le va a defraudar!

Tema del TOKYO GAME SHOW 2016

¡Pulsa “Start” para jugar el futuro!

La difusión de Internet y los smartphones, el desarrollo del streaming de videojuegos y los e-Sports, y las nuevas tecnologías como la realidad virtual...

Los videojuegos ya no son únicamente para “jugar”.

Han cambiado por completo la industria del entretenimiento.

Los videojuegos traen consigo innovación, culturas y sociedades que sobrepasan las fronteras

de las generaciones y los géneros, el espacio y el tiempo, el idioma y la nacionalidad.

Este es el poder de los videojuegos.

Pueden hacer realidad un futuro impensable.

TOKYO GAME SHOW 2016

¡El futuro comienza aquí!

● Secciones de exhibición y eventos de los organizadores (por determinar)

○ Salas 1 - 8

● Sección de exhibición

En esta sección se exponen productos y servicios de entretenimiento digital, especialmente enfocado a videojuegos.

* Esta sección estará abierta los cuatro días.



● Sección de smartphones / juegos sociales

Esta sección presenta juegos para smartphones y tablets (iOS, Android, etc.) y juegos que se pueden jugar en los terminales móviles y en los navegadores de Internet del ordenador.

* Esta sección estará abierta los cuatro días.



● Sección de juegos simuladores de citas

Esta sección presenta juegos simuladores de citas, especialmente diseñados para chicas.

* Esta sección estará abierta los cuatro días.



● Parque familiar de juegos ★ Actualizado

Esta sección tiene juegos y productos que pueden ser disfrutados en familia.

Este año, la restricción de entrada ha sido ampliada a niños de educación secundaria y sus familias.

También hay una zona exclusiva para niños de edad de educación primaria y más pequeños, además de tiendas y una zona de restauración exclusiva.

*Esta zona está restringida a niños de edad de educación secundaria y más pequeños acompañados de un adulto.
Esta sección solo estará abierta el día de apertura al público.



● Sección de juegos escolares

Esta sección está diseñada para presentarle a las instituciones educativas los futuros juegos, tales como escuelas virtuales, universidades y cursos por correspondencia.

* Esta sección estará abierta los cuatro días.



- **Sección de IA** ★ **NUEVO**

En esta sección se presentan nuevos softwares basados en la IA además de otros hardwares, juegos y servicios relacionados.

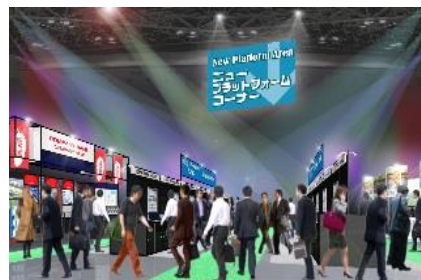
* Esta sección estará abierta los cuatro días.



- **Sección de nuevas plataformas** ★ **NUEVO**

Esta sección presenta hardware exclusivo, como descodificadores, juegos exclusivos, servicios y mucho más.

* Esta sección estará abierta los cuatro días.



- **Salas 9 - 11**

- **Sección de e-Sports** ★ **Actualizado**

Hasta el año pasado, esta sección se centraba en torneos de e-Sports que hacían los organizadores. Pero este año se ha actualizado para mostrar también los juegos, periféricos útiles y relacionados.

Además, también habrá un gran escenario para que los organizadores puedan hacer torneos.

* Esta sección estará abierta los cuatro días.



- **Sección para periféricos de videojuegos**

En esta sección se presentan mandos, teclados, ratones, cascos y otros aparatos y productos relacionados con los periféricos de uso doméstico para videojuegos, consolas portátiles y juegos de ordenador.

* Esta sección estará abierta los cuatro días.



- **Sección de venta de merchandising**

En esta sección, habrá tiendas que vendan productos de videojuegos o softwares (como camisetas, tazas, llaveros, etc.).

Algunos stands estarán abiertos los cuatro días y otros, solo el día de apertura al público.



- **Sección de juegos indie**

Esta sección está compuesta por desarrolladores independientes de videojuegos que presentan sus creaciones para las diferentes plataformas.

* Hay dos tipos de programas de exhibición disponibles: el "tipo A", que es barato y que se puede usar de manera individual (hay un proceso de selección después de mandar la solicitud); y el "tipo B", que es solo para empresas y se asignan según orden de llegada.

Diríjase a la [página oficial](#) para saber más detalles de cada programa de exhibición.



- **Sección de cosplay**

En esta sección se exhiben y se venden accesorios de cosplays.

Esta sección solo estará abierta el día de apertura al público.



- **Sección de RV ★ NUEVO**

En esta sección se presenta software que usa la RV, así como software, juegos y productos relacionados con la misma.

* Esta sección estará abierta los cuatro días.



- **Sección de negocios / organización de eventos (Por determinar)**

- **Salas 1 - 8**

- **Sección de soluciones para empresas**

Esta sección está diseñada para empresas relacionadas con los videojuegos con enfoque B2B.

- **Pabellón de computación en la nube / pabellón de centros de datos**

Esta sección presenta los servicios de computación en la nube y centros de datos que respaldan las infraestructuras online, permitiendo así los juegos en red.

Algunos stands estarán abiertos los cuatro días y otros solo los días para empresas.



- **Sección de empresas emergentes de Asia**

En esta sección se muestran las empresas que son empresas emergentes en la industria del videojuego de Asia, incluyendo aquellas que están empezando. Además, en colaboración con los medios de comunicación



de cada país/región, se planea hacer publicidad enfocada a las empresas japonesas.

Algunos stands estarán abiertos los cuatro días y otros solo los días para empresas.

● **Sección de empresas emergentes de Europa del Este** ★ **Nuevo**

En esta sección se muestran nuevas empresas emergentes de los países del sudeste europeo (incluyendo Polonia, Croacia, República Checa y Rumanía), donde muchas universidades ofrecen cursos sobre cómo desarrollar videojuegos.

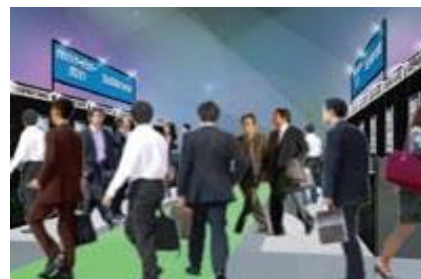
Algunos stands estarán abiertos los cuatro días y otros sólo los días de prensa.



● **Sección de empresas emergentes de Latinoamérica** ★ **NUEVO**

En esta sección se muestran nuevas empresas emergentes de los mercados de Centroamérica y Latinoamérica, incluyendo los países de Brasil, Argentina, Chile y Colombia, así como Costa Rica y México.

Algunos stands estarán abiertos los cuatro días y otros sólo los días para empresas.



● **Salas de conferencias internacionales**

Sección para encuentros entre empresas

En esta sección se pretende crear un espacio relajado para que las empresas puedan tener reuniones fructíferas. También estará el “pasillo de los negocios de Asia” que conectará a los visitantes del día de prensa con los expositores, así como a unos expositores con otros.

Esta sección solo estará abierta durante los días para empresas.



◆ **Eventos programados en los días para empresas**

◆ **“Cumbre de empresas asiáticas del videojuego”**

Conferencia internacional en la que la gente más influyente de la industria de videojuegos de Asia se reunirá para hablar de cómo realizar la expansión del videojuego en Asia a través de diferentes estrategias de mercado.



◆ NOCHE DE LA IMAGINACIÓN 2016

Festival internacional que presenta diferentes ideas como prototipos de videojuegos. Estas ideas provienen de todo el mundo y aquellas que más destaquen serán enseñadas a personas de la industria del videojuego.



◆ “Foro TGS 2016”

Conferencia destinada a los visitantes del día de prensa que forman parte de la industria de los videojuegos y que se centra en las últimas tendencias de tecnología y en operaciones comerciales.



◆ “Fiest internacional”

La tarde-noche del segundo día para empresas (16 de septiembre) habrá una fiesta con el fin de promover negociaciones entre visitantes y expositores de diferentes países con los expositores de Japón.



◆ Más información

Zona de restauración y descanso

Hay una zona de restauración y de descanso en la sala de eventos entre las salas 1 - 8 y las 9 - 11.

Habrà aproximadamente 5.000 asientos para comer o relajarse.

Se van a colocar bancos en la segunda planta de cada sala.

Con esto se pretende aumentar el espacio para sentarse.

- ※ Toda la información anterior es del día 23 de febrero del 2016. Los contenidos y las salas podrían ser modificados en función del estado de la preparación y solicitudes de expositores.
- ※ Todas las fotos son sólo como referencia.
- ※ Se anunciarán más detalles de cada sección y del evento a través de comunicados de prensa.

■ Resumen del evento

Nombre del evento:	TOKYO GAME SHOW 2016
Organizador:	Computer Entertainment Supplier's Association (CESA)
Coorganizador:	Nikkei Business Publications Inc.
Patrocinador:	Ministerio de Economía, Comercio e Industria (Por determinar)
Colaborador especial:	DWANGO Co., Ltd.
Fechas y horarios:	15 de septiembre (jueves) Día para empresas 10:00 – 17:00 16 de septiembre (viernes) Día para empresas 10:00 – 17:00 * La entrada durante los días de prensa está restringida a empresarios y periodistas. 17 de septiembre (sábado) Día de apertura al público 10:00 – 17:00 18 de septiembre (domingo) Día de apertura al público 10:00 – 17:00 * Si la situación así lo requiere, la apertura de puertas puede tener lugar a las 9:30 durante el día de apertura al público.
Lugar:	Makuhari Messe (Mihama-Ku, Chiba City, prefectura de Chiba) Salas de exposición de la 1 a la 11 / Sala de eventos / Sala de conferencias internacionales
Número de visitantes esperados:	230.000
Número de stands esperado:	2.000
Precio de las entradas:	Adultos (estudiantes de educación secundaria en adelante) – 1.200 yenes en taquilla (Compra anticipada: 1.000 yenes)
(Días de apertura al público)	Estudiantes de primaria y más pequeños: Gratis

■ Calendario de solicitudes para expositores

Fecha límite de solicitudes para expositores: 31 de mayo (martes) de 2016

Reunión para ubicación de stands: 21 de junio (martes) de 2016
Para expositores que soliciten 40 o más stands:
1 de julio (viernes) de 2016
Para expositores con menos de 40 stands:

Sesión informativa para expositores: 1 de julio (viernes) de 2016