

# TOKYO GAME SHOW 2016

Comunicato Stampa

11 Marzo 2016

Il Tokyo Game Show compie 20 anni!

## TOKYO GAME SHOW 2016 Pubblicato il sommario della mostra!

Il tema di quest'anno è "Premi Start per giocare al futuro".  
Tante nuove sezioni, inclusa un'area per la realtà virtuale.

Si accettano richieste per le esposizioni!

Date: 15-18 settembre 2016 (dal giovedì alla domenica)  
/ Luogo: Makuhari Messe

Computer Entertainment Supplier's Association (CESA)

Nikkei Business Publications Inc.

In collaborazione con la Nikkei Business Publications, Inc. (Nikkei BP), la Computer Entertainment Supplier's Association (CESA) ha annunciato che il TOKYO GAME SHOW 2016 si terrà nel Makuhari Messe per quattro giorni da giovedì 15 settembre a domenica 18 settembre. Si accettano richieste per gli stand di esposizione.

Il tema del TGS2016 è "**Premi Start per giocare al futuro**". Questo tema descrive l'idea secondo cui i videogiochi stiano cambiando l'industria dell'intrattenimento abbattendo diverse barriere, tra cui divisioni nazionali e generazionali, attraverso i diversi stili di gioco e le nuove tecnologie.

Al TGS2016, verranno create alcune nuove sezioni per delle nuove aree d'interesse. Per esempio ci sarà un'area per la realtà virtuale (VR Area) dove verranno mostrati giochi e prodotti relativi alla realtà virtuale prossimi ad entrare nel mercato, ed un'area per l'IA dove saranno in esposizione aziende che si dedicano alle tecnologie avanzate ed ai servizi relativi all'intelligenza artificiale. Presso l'Area di Esposizione Estera, in aggiunta a quella del Sud est Asiatico, dove sono stati rilasciati inviti alle mostre, ci saranno delle nuove aree tra cui l'area "Nuove stelle dell'Est Europa" e "Nuove stelle del Sud America" per le aziende con sede nell'Est Europa ed in Sud America.

Per poter aumentare le opportunità di un'esperienza di gioco partecipativa, qualcosa che è stato richiesto da molti visitatori, verrà installata dagli organizzatori una speciale zona d'esperienza della realtà virtuale nell'Area VR. In aggiunta, l'età minima per entrare nel Parco Giochi per la Famiglia (precedentemente chiamato Area Famiglia), in cui genitori e figli possono divertirsi insieme, è stata estesa a ragazzini in età di scuole medie per permettergli di entrare insieme alle loro famiglie. Anche la selezione dei giochi giocabili verrà aumentata.

Per poter trasmettere in modo omogeneo le ultime novità sia dentro che fuori il Giappone, come se non bastasse aumentare i progetti organizzativi, verranno aumentati in maniera sostanziale anche i contenuti dei canali video ufficiali. DWANGO (Presidente: Takashi Araki), uno dei partner speciali del TGS2016, trasmetterà dei programmi speciali a partire da luglio, prima dell'evento, oltre a delle programmazioni regolari durante l'evento attraverso il servizio "niconico". Inoltre, verranno supportati anche dei programmi in diretta a cura degli espositori durante l'evento senza costi aggiuntivi.\* Tokyo Otaku Mode (Rappresentante: Tomohide Kamei) collaborerà producendo programmi originali in inglese per coloro che non si trovano in Giappone. \* Ci sono delle condizioni per la libera distribuzione dei supporti come avere almeno 40 stand.

### **Il Tokyo Game Show compie 20 anni!**

Il primo Tokyo Game Show ebbe luogo nel 1996, festeggiando così quest'anno il suo 20esimo anniversario! L'anno scorso, ha partecipato la cifra record di 480 aziende ed organizzazioni, ed abbiamo ospitato 270.000 visitatori, il secondo dato d'affluenza più alto di sempre. Il Tokyo Game Show è diventato un

evento internazionale dove le ultime notizie dal Giappone vengono trasmesse a tutto il mondo. Sono in programma varie esibizioni e sessioni celebrative per questo ventesimo anniversario. Ulteriori dettagli verranno annunciati più avanti. Non vi deluderemo.

## Tema del TOKYO GAME SHOW 2016

# **“Premi Start per giocare al futuro”**

Il diffondersi di Internet e degli smartphone, lo sviluppo del gioco in streaming e degli e-Sports, le nuove tecnologie come la realtà virtuale...

I video giochi non servono più soltanto a “giocare”.

Hanno cambiato “le regole del gioco” dell’industria dell’intrattenimento.

I videogiochi hanno portato innovazione nelle nostre vite, culture e società attraverso vari confini

di generazioni e generi, tempo e spazio, lingue e confini nazionali.

Questa è la forza del Gioco.

Possono rendere realtà un futuro inimmaginabile.

TOKYO GAME SHOW 2016

Il futuro comincia da qui!

## ● Aree della mostra e Calendario degli Eventi (da definire)

### ○ Sale da 1 a 8

---

#### ● Area generale

In quest'area vengono mostrati i prodotti ed i servizi d'intrattenimento digitale, focalizzandosi sui software dei videogiochi.

\* Questa sezione rimarrà aperta per tutti e 4 i giorni.



#### ● Area Smartphone / Giochi social

Quest'area presenta i giochi per dispositivi quali smartphone e tablet (iOS, Android, ecc.) e giochi che possono essere giocati su terminali mobili e browser da PC.

\* Questa sezione rimarrà aperta per tutti e 4 i giorni.



#### ● Area Giochi di simulazione di storie d'amore

Questa sezione presenta dei giochi di simulazione di relazioni progettati per giocatrici donne.

\* Questa sezione rimarrà aperta per tutti e 4 i giorni.



#### ● Parco Giochi per la Famiglia ★ Aggiornato

Quest'area contiene giochi e prodotti relazionati da condividere con l'intera famiglia.

Quest'anno, i limiti di età sono stati abbassati per far entrare i bambini in età di scuola media e le loro famiglie.

Si può trovare anche un'area esclusiva per bambini in età di scuola elementare o più piccoli, così come negozi ed un'esclusiva area ristoro.

\* L'entrata in quest'area è riservata a bambini in età di scuola media o più piccoli accompagnati da un adulto.  
Questa sezione verrà aperta soltanto durante la "Giornata Pubblica".



#### ● Area Game School

Questa sezione è stata progettata per introdurre futuri creatori di giochi nelle istituzioni educative come scuole per videogiochi, università e corsi correlati.

\* Questa sezione rimarrà aperta per tutti e 4 i giorni.



---

- **Area AI** ★ **NUOVO**

Quest'area presenta dei software basati sulle tecnologie IA (Intelligenza artificiale) con degli hardware, giochi e servizi correlati.

\* Questa sezione rimarrà aperta per tutti e 4 i giorni.

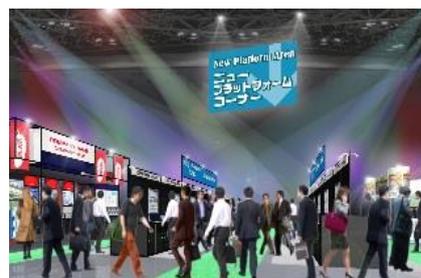


---

- **Area Nuove Piattaforme** ★ **NUOVO**

Quest'area illustra i nuovi hardware come STB (set-top box), software di gioco esclusivi, servizi e molto altro.

\* Questa sezione rimarrà aperta per tutti e 4 i giorni.



---

## ○ Sale da 9 a 11

---

- **Area e-Sports** ★ **Aggiornata**

Fino all'anno scorso, quest'area ospitava quasi esclusivamente delle competizioni di e-Sports tenute dagli organizzatori. Quest'anno, è stato aggiornata per poter esporre giochi, attrezzature periferiche e servizi correlati.

In quest'area si troverà anche un grande palco dove gli espositori potranno svolgere delle competizioni di e-Sports.

\* Questa sezione rimarrà aperta per tutti e 4 i giorni.



---

- **Area Strumenti di gioco**

Quest'area contiene controller, tastiere, mouse, cuffie ed altri dispositivi o merci relative alle attrezzature casalinghe per i video game, ai dispositivi di gioco portatili ed ai giochi per PC.

\* Questa sezione rimarrà aperta per tutti e 4 i giorni.



---

- **Area commerciale**

Quest'area è destinata alla vendita di prodotti e software correlati con i giochi.

Alcuni stand saranno aperti per tutti e 4 i giorni, altri saranno aperti soltanto durante le "Giornate Pubbliche"



---

- **Area Giochi Indie**

Quest'area è destinata agli sviluppatori di giochi indipendenti per introdurre i loro giochi originali per tutte le piattaforme.

\* Ci sono due tipi di piani di esposizione disponibili; il "Tipo A" che è gratuito e che può essere usato da singole persone (c'è un processo di selezione dopo la richiesta), ed il "Tipo B", destinato solo alle aziende ed i posti verranno assegnati in base all'ordine d'arrivo.

Si prega di fare riferimento al sito ufficiale per ulteriori dettagli riguardo



---

- **Area Cosplay**

Ci sarà un'area dedicata al Cosplay per mettere in mostra e vendere prodotti per il cosplay.

Questa sezione verrà aperta soltanto durante la "Giornate Pubbliche".



---

- **Area Realtà Virtuale** ★ **NUOVO**

Quest'area mostra i software basati sulle tecnologie VR (Realtà virtuale), così come i relativi hardware, giochi e servizi.

\* Questa sezione rimarrà aperta per tutti e 4 i giorni.



---

- **Area d'esposizione interaziendale / Calendario degli eventi (da decidere)**

- Sale da 1 a 8

---

- **Area Business Solutions**

Quest'area d'esposizione è stata progettata per gli affari interaziendali riguardo i giochi.

- **Padiglione Cloud Computing / Data Center**

Quest'area presenta i servizi di cloud computing e data center per supportare le infrastrutture online, consentendo il gioco social ed online.

Alcuni stand saranno aperti tutti e 4 i gironi, altri saranno aperti soltanto durante le "Giornate per le Aziende".



---

- **Area Nuove stelle dell'Asia**

Questa sezione presenta le "future stelle" del firmamento dell'industria del videogioco asiatica, incluse delle start-up promettenti.

Sono programmate anche delle promozioni destinate alle compagnie giapponesi, in collaborazione con i partner media provenienti dalle rispettive regioni o stati.

Alcuni stand saranno aperti tutti e 4 i gironi, altri saranno aperti soltanto durante le "Giornate per le Aziende".





---

- **Area Nuove stelle dell'Est Europa** ★ **Nuovo**

Quest'area presenta le start-up più promettenti dei paesi dell'Est Europa, tra cui Polonia, Croazia, Repubblica Ceca e Romania, dove esistono molte università d'ingegneria che offrono un'educazione avanzata nello sviluppo dei videogiochi.

Alcuni stand saranno aperti tutti e 4 i gironi, altri saranno aperti soltanto durante le "Giornate per le Aziende".



---

- **Area Nuove stelle del Sud america** ★ **NUOVO**

Quest'area presenta le start-up dei mercati in crescita del Centro e Sud America, ospitando paesi quali Brasile, Argentina, Cile, Colombia, Costa Rica e Messico.

Alcuni stand saranno aperti tutti e 4 i gironi, altri saranno aperti soltanto durante le "Giornate per le Aziende".



---

## ○ **Sale Conferenze Internazionali**

---

- **Area Meeting Aziendali**

C'è uno spazio dedicato ai meeting per affrontare delle riunioni produttive in un'atmosfera rilassata.

Ci sarà inoltre il "Portale Aziendale Asiatico" che collegherà gli espositori con i visitatori delle Giornate per le Aziende o con altri espositori.

Questa sezione sarà aperta soltanto durante le "Giornate per le Aziende".



---

## ◆ **Eventi programmati soltanto durante le Giornate per le Aziende**

- ◆ **"Summit sul business del gioco in Asia"**

Si tratta di una conferenza internazionale dove i pezzi grossi dell'industria asiatica del videogioco si incontreranno per ampliare il business di questo settore utilizzando strategie di marketing dedicate all'Asia.



- ◆ **SENSE OF WONDER NIGHT 2016**

Si tratta di un festival internazionale dove si presenteranno varie idee, inclusi prototipi di giochi. Le idee vengono presentate da tutto il mondo ed i lavori più eminenti possono essere presentati agli esperti dell'industria del gioco.



---

### ◆ “TGS Forum 2016”

Si tratta di una conferenza dedicata ai visitatori delle Giornate per le Aziende che lavorano nel settore dell'industria del gioco e si baserà sulle ultime tendenze in fatto di tecnologie di videogiochi e di operazioni di mercato.



---

### ◆ “International Party”

La sera della seconda delle Giornate per le Aziende (il 16 settembre), si terrà un party di networking con lo scopo di promuovere gli affari tra i visitatori e gli espositori provenienti da vari paesi e gli espositori giapponesi.



---

## ◆ Ulteriori informazioni

---

### Area ristoro e riposo

C'è un'area ristoro e riposo nei pressi della Sala Eventi tra le Sale 1-8 e le Sale 9-11. Contiene circa 5.000 posti e possono essere utilizzati per mangiare o per fare una pausa. Si possono trovare inoltre delle panchine al secondo piano di ogni sala. Ciò viene fatto per aumentare le aree per sedersi e riposarsi.

- 
- ※ I contenuti di cui sopra sono aggiornati al 23 febbraio 2016. I contenuti e le sale possono essere cambiate secondo le situazioni di preparazione e lo stato delle richieste di esposizione.
  - ※ Tutte le foto sono solo di riferimento.
  - ※ I dettagli relativi alle singole aree ed il calendario degli eventi verranno annunciati tramite futuri comunicati stampa.

## ■ Sommario dell'evento

Titolo dell'evento:	TOKYO GAME SHOW 2016
Organizzatore:	Computer Entertainment Supplier's Association (CESA)
Co-organizzatore:	Nikkei Business Publications, Inc.
Sponsor:	Ministero dell'Economia, del Commercio e dell'Industria (da decidere)
Partner speciale:	DWANGO Co., Ltd.
Date ed ore:	Giovedì 15 settembre Giornata per le Aziende 10:00 – 17:00 Venerdì 16 settembre Giornata per le Aziende 10:00 – 17:00 * L'accesso durante le Giornate per le Aziende è limitato agli operatori del settore ed alla stampa. Sabato 17 settembre Giornata Pubblica 10:00 – 17:00 Domenica 18 settembre Giornata Pubblica 10:00 – 17:00 * Le porte potrebbero essere aperte alle 9:30 nelle Giornate Pubbliche a seconda della situazione.
Luogo :	Makuhari Messe (Mihama-Ku, Città di Chiba, Prefettura di Chiba) Sale di esibizione 1-11 / Sala Eventi / Sale Conferenze Internazionali
Numero stimato di visitatori:	230.000
Numero stimato di stand:	2.000
Prezzi:	Adulti (bambini in età di scuola media e più grandi) Botteghino 1200 yen (Acquisto anticipato: 1000 yen)
(Giornate Pubbliche)	Bambini in età da scuola elementare e più piccoli: Ingresso libero

## ■ Programma Richieste d'Esposizione

Termine ultimo richieste d'esposizione: Martedì 31 maggio 2016

Incontro per il posizionamento degli stand: Martedì 21 giugno 2016  
Per gli espositori che fanno richiesta di 40 o più stand  
Venerdì 1° luglio 2016  
Per espositori con meno di 40 stand

Briefing con gli espositori: Venerdì 1° luglio 2016