

Tokyo Game Show: récord de expositores internacionales y protagonismo 'indie'

El Tokyo Game Show (TGS), el encuentro más significativo de la industria de los videojuegos en Asia, inauguró su edición más expansiva y cosmopolita.

El evento congregó a más de **mil compañías expositoras** provenientes de 47 países y regiones, marcando un hito en su historia.

La atención del certamen se centró en los desarrolladores **independientes**, si bien no se omitió la presentación de lanzamientos de gran envergadura, como ***Resident Evil Requiem***.

El foro, celebrado en el centro de convenciones Makuhari Messe, funcionó como una plataforma crucial para que numerosos desarrolladores buscaran oportunidades de financiación y establecieran nuevos contactos.

Se destacó el valor del TGS como puerta de acceso al mercado asiático, un ámbito de negocio vasto, aunque tradicionalmente complejo por las barreras idiomáticas y culturales, tal como lo manifestaron ejecutivos de estudios extranjeros.

Internacionalización y foco en la creación Independiente

La Asociación de Proveedores de Entretenimiento Informático (**CESA**), organizadora del evento, confirmó la tendencia globalizadora: **de los 1.136 participantes, más de la mitad (615) procedían del extranjero.**

Esta cifra, según lo reseñado por *EFE*, reflejó la **creciente orientación internacional** del sector japonés. Hideaki Nishino, director ejecutivo de Sony Interactive Entertainment, enfatizó esta realidad al señalar que casi 80% de las ventas de videojuegos japoneses en la tienda en línea de PlayStation se originó en mercados foráneos. **Nintendo registró cifras similares.**



El TGS reafirma su posición como uno de los grandes escaparates globales del entretenimiento interactivo | Foto: agencias

En esta ocasión, los organizadores pusieron un énfasis especial en el segmento de juegos *indie*. Se implementó la iniciativa **Selected Indie 80**, un espacio que destacó ochenta títulos creados por equipos de reducido tamaño, y que fue promovido por gigantes como Sony y Nintendo. Distribuidores especializados en esta rama, como Annapurna Interactive, también ocuparon un lugar prominente con el anuncio de nuevos lanzamientos.

A pesar de este enfoque, la afluencia de visitantes se concentró en probar los desarrollos de las grandes compañías niponas, como Capcom, Square Enix y Konami. Títulos como *Silent Hill f*, el nuevo *Nioh 3* y *Onimusha: Way of the Sword* generaron largas filas, confirmando que la expectación por las grandes franquicias aún dominó la jornada.

Sin embargo, el ambiente se caracterizó por una atmósfera festiva y de descubrimiento, donde la interacción social y la curiosidad por las novedades se equipararon al interés por los lanzamientos más esperados.

El TGS, cuya edición inaugural se remonta a 1996, asumió un rol central en la industria tras el cese del E3, reafirmando su posición como uno de los **grandes escaparates globales** del entretenimiento interactivo.

Con información de El Nacional