



FIRA INTERNACIONAL DEL VIDEOJOC I L'OCI INTERACTIU

BCN 25.06/27.06



Dossier
Prensa



[Gamelab Barcelona](#) (25-27 de juny) és un dels principals esdeveniments europeus i mundials en l'àmbit de la formació, la creació, la difusió i el negoci dels videojocs i l'oci digital interactiu. **És l'únic esdeveniment professional del sector reconegut a escala internacional que té lloc a Espanya.**

Gamelab és **pioner en el seu àmbit** i aquest any 2014 celebra els **10 anys** de vida. El seu objectiu principal és ajudar a la creació i el creixement d'iniciatives empresarials amb voluntat de desenvolupar negoci global. Gamelab serveix de llançadora tant per a les empreses locals que busquen expandir el seu negoci a escala internacional com per a les empreses internacionals que volen entrar al mercat d'Espanya, Europa o Llatinoamèrica. Els continguts de les conferències i el *networking* ofert per Gamelab Barcelona són un recurs de gran valor per a tots aquells estudiants i professionals a la recerca d'orientació, formació o ocupació en el sector.

Actualment disposa de l'elenc més representatiu de participació dels gurus més influents i els líders del sector, tant nacionals com internacionals. En aquest fòrum, que serveix també de llançadora d'un producte, s'analitzen els temes d'actualitat i es crea tendència i opinió.

Una indústria cultural en expansió constant

El videojoc és la indústria cultural de més impacte econòmic i expansió social de les que existeixen en l'actualitat. **A escala mundial**, el sector mou gairebé **60 mil milions d'euros**, amb una taxa de **creixement** anual constant. El 2014, malgrat la complexa situació econòmica global, es preveu un creixement de la xifra de facturació de l'oci interactiu d'un **7,8 %**, xifra deguda sobretot al creixement del mercat asiàtic i del mercat de dispositius mòbils. El nombre de jugadors a tot el món ja supera els mil milions (1.600 milions el 2013, segons la consultora especialitzada Newzoo).

Però l'entreteniment digital interactiu no només ha afermat la seva importància dins del sector de l'oci i la cultura en els últims anys, sinó que està immers en un procés constant de transformació, que exigeix a les seves empreses i creadors una posada al dia constant de la seva oferta, de les seves possibilitats tècniques i de les formes per comercialitzar els seus productes. **En molt poc temps, els videojocs han colonitzat totes les pantalles disponibles**, des de la televisió —que ara és un centre d'oci interactiu— als telèfons mòbils i les tauletes, sense abandonar l'ordinador —que amplia les seves fronteres amb les xarxes socials— i les consoles.

El mercat mundial de **jocs per a dispositius mòbils té una previsió anual de creixement del 27,3 %**, amb la possibilitat d'assolir els 17.400 milions el 2016. El mercat de **jocs en**

tauletes creixerà un 400 % fins al 2016, i arribarà als 7.300 milions. El 78 % dels consumidors de videojocs usen dispositius mòbils. Europa és el continent que més gasta de mitjana al mes en jocs prèmium, uns 3,2 euros.

Espanya, malgrat els efectes de la crisi, **es manté com el quart estat europeu** pel que fa a consum de videojocs, amb unes xifres de negoci que l'any passat van ser de **313 milions d'euros**, la qual cosa situa els videojocs com una de les primeres indústries de continguts digitals a l'Estat (segons el Llibre Blanc del Desenvolupament Espanyol de Videojocs 2014). La xifra de jugadors ascendeix a 19,5 milions d'espanyols.

El **31,1 % dels habitants d'Espanya** ja juguen indistintament en totes les pantalles al seu abast. Aquest percentatge converteix l'Estat espanyol en el segon del món amb un volum més gran d'usuaris en els quatre grans segments de pantalles de joc: ordinadors, consoles, telèfons intel·ligents - tauletes i consoles portàtils (segons dades de la consultora Newzoo). A més, el mercat estatal creix a un ritme més ràpid que el del conjunt de països de la Unió Europea (d'acord amb el Llibre Blanc del Desenvolupament Espanyol de Videojocs 2014).

Des del punt de vista industrial, Espanya té 330 companyies dedicades al desenvolupament i l'edició de videojocs en totes les plataformes, la majoria amb una existència de cinc anys o menys i amb una inversió del 97 % de capital nacional. Això demostra la gran capacitat emprenedora i local de la indústria. El 56 % de la facturació nacional prové de l'estranger, amb una gran capacitat d'exportació.

L'ocupació directa i indirecta generada pel sector superava el 2013 els 4.200 llocs de treball, amb un augment del nombre d'empleats d'un 29 % respecte de l'any anterior. Són destacables també la qualitat de les produccions i el gran talent creatiu, que situen alguns dels estudis espanyols en els primers llocs dels rànquings mundials. Digital Legends Entertainment, MercurySteam, Novarama, Virtual Toys, Zed, Fx Interactive, Over the Top Games, Social Point, Minijuegos.com, Akamon, From The Bench, Super Mega Team, 5Ants, Bitoon Entertainment o Tequila Works, entre altres, són només alguns dels exemples d'empreses espanyoles que estan triomfant amb els seus productes fora d'Espanya.

A més, la indústria del videojoc està liderant el desembarcament de les altres indústries culturals en la nova economia digital.

Connecta amb el sector internacional

El prestigi reconegut dels nostres creatius i empreses, unit a un posicionament geogràfic, econòmic i cultural estratègic pel que fa als mercats del sud d'Europa i Llatinoamèrica, ha convertit la indústria i el mercat espanyol del videojoc en un dels més valorats en l'àmbit mundial. Cada any, centenars de professionals, empresaris i directius internacionals visiten Gamelab per connectar amb les nostres empreses i explorar oportunitats potencials de col·laboració dins i fora del nostre territori.



Apropa't al talent del futur

La demanda creixent de professionals per part de les empreses de videojocs fa d'aquest sector un dels camps més atractius i de més projecció laboral per a milers d'estudiants de carreres tècniques, creatives i fins i tot d'altres disciplines, com els negocis o el màrqueting. Per això, cada vegada són més els joves espanyols que demanen programes de formació especialitzada. La gran afluència de públic d'aquest perfil fa de Gamelab un lloc idoni no només perquè les universitats i els centres de formació privats puguin donar a conèixer les seves ofertes formatives, sinó també perquè aquelles empreses que ho necessitin puguin incorporar nou talent als seus equips.

Tipologia de les empreses assistents

Estudis de videojocs, editors, distribuïdors, portals, plataformes de pagament, operadors de telefonia, fabricants d'eines i programari intermedi (*middleware*), fabricants de maquinari, societats d'inversió de capital, mitjans de comunicació generalistes i especialitzats, organitzacions de la indústria, proveïdors de serveis (localització, assessorament legal, comprovació, desenvolupament...), universitats i acadèmies, instituts de recerca, etc.



SECCIONS I FORMATS

Conferències i debats: Gamelab Conference

La zona de Congrés és la pedra angular de la fira. Els gurus internacionals del videojoc més destacats puguen a l'escenari per debatre i analitzar els desafiaments actuals i les tendències que guiaran el futur de l'oci digital. El programa de xerrades, seminaris i taules rodones tracta temes d'actualitat com els mercats emergents de jocs, les plataformes de distribució, els nous models de negoci, l'evolució dels jocs socials i de mòbils, etc.



Entre els ponents més rellevants que han passat per Gamelab Barcelona trobem noms de prestigi mundial com: Hideo Kojima (*Metal Gear*, *Snatcher*), Peter Molyneux (*Populous*, *Fable*), Cliff Bleszinski (*Unreal*, *Gears of War*), Hironobu Sakaguchi (*Final Fantasy*), Trip Hawkins (fundador d'Electronic Arts), Ian Livingstone (*Fighting Fantasy*), Charles Cecil (*Broken Sword*, *Beneath a Steel Sky*), Kazunori Yamauchi (*Motor Toon Grand Prix*, *Gran Turismo*), Alex Seropian (*Marathon*, *Halo: Combat Evolved*), Julien Merceron (*Tonic Trouble*, *Rayman 2*), Chris Avellone (*Planescape: Torment*, *Icewind Dale*), Al Lowe (*Leisure Suit Larry*), Phil Fish (*Fez*), Randy Pitchford (*Half-Life: Opposing Force*), Cevat Yerli (*Far Cry*, *Crysis*), James Ohlen (*Neverwinter Nights*, *Star Wars: The Old Republic*), Robert Bowling (*Call of Duty*), American McGee (*American McGee's Alice*, *Quake*), Siobhan Reddy (*Little Big Planet*), Mark Cerny (*Resistance: Fall of Man*, *God of War III*), Patrice Desilets (*Assassin's Creed*, *Prince of Persia: The Sands of Time*), Michel Ancel (*Rayman*, *Beyond Good & Evil*), Minh Le (*Counter Strike*), Jesse Schell (*Disney's Toontown Online*), Matias Myllyrinne (*Death Rally*, *Max Payne*), Vander Caballero (*Armie of Two*, *Boogie*), etc.

Seminaris tècnics i de negoci

Per facilitar l'acostament al coneixement tècnic i estratègic del sector, Gamelab Barcelona ofereix una selecció exclusiva de seminaris dirigits per experts reconeguts i multinacionals de la indústria. Entre les temàtiques destaquen la creació de continguts creatius, l'optimització de les aplicacions, la distribució de jocs, etc.



Reunions de negoci

El directori en línia d'empreses permet als participants del Gamelab Barcelona publicitar el seu negoci i posar-se en contacte amb clients potencials i socis estratègics. Gamelab Barcelona habilita, a més, una zona de reunions dins de l'espai de l'esdeveniment, on els titulars d'una presentació de negoci poden trobar-se cara a cara amb més privadesa.

Exposició de jocs, plataformes i serveis

Els patrocinadors de Gamelab Barcelona disposen d'espai en el *hall* i altres zones comunes per presentar els seus productes i serveis als assistents.



Premis Nacionals de la Indústria del Videojoc

La comunitat espanyola de professionals del sector celebra la seva nit més especial de l'any en col·laboració amb l'**Acadèmia de les Arts i les Ciències Interactives**, en la qual són premiats els millors jocs i projectes fets en els últims 12 mesos en cinc categories: millor joc de l'any, millor direcció artística, millor música i so, millor tecnologia i millor disseny de joc. També es lliuren un premi especial per plataforma (millor joc per a telèfon intel·ligent/tauleta, millor joc per a consola, millor joc per a consola portàtil, millor joc per a PC i millor joc per a navegador/xarxes socials), un premi especial a la millor producció novella/debutant i el premi del públic, obert a les votacions de tots els afeccionats.

En aquesta festa, els professionals espanyols també reten homenatge a empreses i personalitats internacionals del sector amb el Premi Llegendes d'homenatge a tota una carrera.

El lliurament dels premis es farà la nit del 26 de juny.



Esdeveniments socials i de treball en xarxa (*networking*)

Gamelab i els seus patrocinadors ofereixen un programa d'esdeveniments socials i de treball en xarxa (*networking*) més enllà de la jornada de conferències. Una bona oportunitat de compartir una mica més que treball amb la resta d'assistents.

Accions de màrqueting i comunicació

Gamelab ofereix oportunitats de comunicació a aquelles empreses que busquen connectar-se i millorar la seva visibilitat amb els professionals del sector, la premsa i/o els consumidors. Alguns dels formats més freqüents són l'organització de conferències de premsa i agendes de reunions, l'organització d'esdeveniments/festes oficials, la construcció de marca (*branding*) en l'esdeveniment, etc.



QUÈ OPINEN SOBRE GAMELAB?

Mark Cerny (arquitecte en cap de Playstation 4)

"Els ponents són impressionants i el públic, molt entusiasta! En aquest esdeveniment es respira una energia molt diferent de la d'altres conferències a les quals he assistit. La meua estada a Barcelona va ser realment inoblidable."

Jesse Schell (CEO de Schell Games)

"Gamelab és una conferència fantàstica i molt eficient en un entorn que afavoreix la connexió amb desenvolupadors molt interessants amb els quals d'una altra manera no tindries ocasió de conversar. Vaig fer molts contactes i vaig tornar a casa amb grans idees."

Tommy Palm (guru de jocs per a mòbil i creador de *Candy Crush*)

"Gamelab Barcelona és una de les conferències de videojocs més apassionant i exclusiva a les quals m'han convidat a participar. Va ser fantàstic compartir escenari amb altres professionals de gran talent i connectar de forma relaxada amb algunes de les més grans mentes creatives de la indústria."

Chris Avellone (director creatiu d'Obsidian Entertainment)

"Participar a Gamelab Barcelona com a desenvolupador i ponent va ser una gran experiència. Vaig aprendre molt i els organitzadors es van ocupar de nosaltres estupendament. Segurament ha estat una de les millors convencions a les quals he assistit."

Trip Hawkins (fundador d'Electronic Arts i de Digital Chocolate)

"Gamelab combina una llista impressionant de ponents de prestigi internacional amb una audiència professional on hi són representades totes les facetes del videojoc. És un esdeveniment ple d'acció i amb una organització superba."

Ian Livingston (creador de *Tomb Raider* i president vitalici d'Eidos)

"Vaig gaudir realment participant a Gamelab. La seva visió de la indústria va més enllà del mateix videojoc, i inspira noves oportunitats de negoci per a altres continguts digitals, una cosa gens fàcil de veure en els altres esdeveniments internacionals."

Richard Bartle (creador de MUD i pioner dels mons virtuals)

"Participo en molts esdeveniments al voltant del món, però en cap d'ells recordo preguntes tan interessants com al Gamelab: 'Si Shakespeare estigués viu avui, dissenyaria mons interactius?' Wow!"

Nils Holger (CFO de Bigpoint)

"Per a Bigpoint, com a desenvolupador i editor de jocs en línia, el mercat de parla hispana juga un paper fonamental. Gamelab és un esdeveniment clau per a aquest mercat, amb una enorme qualitat de ponents i presentacions, i una atmosfera ideal per interactuar i compartir idees."

Bryan Neider (vicepresident i COO d'EA Games)

"Em va sorprendre la gran quantitat de jocs de qualitat que vaig poder veure a Gamelab. Realment paga la pena apropar-se a aquest esdeveniment i conèixer de primera mà la impressionant creativitat i el talent tècnic de la comunitat professional espanyola."

Cliff Bleszinski (creador de *Gears of War* i director creatiu d'Epic)

"Gaudeixo enormement quan vaig a Gamelab. L'energia de l'esdeveniment és increïble. El nivell de talent involucrat, de primera classe. I Barcelona és una de les meves ciutats favorites al món."

Enric Álvarez (creador de *Castlevania LoS* i director creatiu de Mercury Steam)

"Gamelab s'ha convertit per mèrits propis en una de les cites més importants del sector. Durant una setmana, Barcelona pot presumir de ser la capital mundial del videojoc."

Carsten Van Husen (CEO de Gameforge)

"Gamelab era tan petit com brillant quan el vaig conèixer arrencant a la bonica ciutat de Gijón. Amb el salt qualitatiu i quantitatiu a Barcelona, s'ha convertit, com era previsible, en un esdeveniment imprescindible per a qualsevol empresa que vulgui posicionar els seus productes al mercat de parla hispana."

PONENTS MÉS DESTACATS DE GAMELAB 2014

Shuhei Yoshida (president de Sony Worldwide Studios i **Premi d'Honor de Gamelab 2014**)

Shuhei Yoshida es va unir a Sony Corporation el 1986, on va treballar en l'estratègia corporativa de la companyia i en la coordinació del negoci de PCs. El 1993, es va incorporar com a director executiu de comptes al projecte PlayStation, on va ser un dels responsables de la creació de l'equip de desenvolupament intern de productes de Sony Computer Entertainment, que avui dia ocupa diferents estudis als Estats Units. El 1997 va ser ascendit a productor executiu i va treballar en nombrosos èxits com *Gran Turismo*, *ICO*, *Ape Scape* i *The Legend of Dragoon*. L'any 2000 es va mudar als Estats Units per unir-se a Sony Computer Entertainment America com a vicepresident del departament de desenvolupament de productes. Durant la seva estada en el càrrec es va convertir en un dels creadors del primer joc de la PS2 amb auriculars: *SOCOM: U.S. Navy Seals*, també un dels primers jocs en línia de la PS2 i un èxit de crítica i vendes que va donar lloc a seqüeles per a PS2, PS3 i PSP. A SCEA, Shuhei Yoshida també va produir diverses franquícies que es van convertir en èxits multimilionaris, com *Uncharted*, *God of War*, *MLB: The Show*, *Ratchet and Clank*, *Resistance*, *Jak and Daxter*, *Sly Cooper* i *ATV Offroad Fury*. Al maig de 2008, va ser nomenat president de Sony Worldwide Studios. Això el va fer responsable de totes les activitats de desenvolupament de programari per a jocs *first-party* (exclusius) per a Playstation. Worldwide Studios opera als Estats Units, Europa i el Japó. Recentment ha declarat el seu interès en els jocs de realitat virtual, encara que admet que el seu desenvolupament no serà ràpid.

Yu Suzuki (creador de Shenmue i guardonat amb el **Premi Llegenda 2014**)

Suzuki és una figura imprescindible en la història de la companyia Sega. El 2003, Suzuki es va convertir en la sisena persona a ser inclosa en el Saló de la Fama de l'Acadèmia de les Arts i les Ciències Interactives. Creador de jocs tan rellevants per a la història de les màquines d'arcade com *Hang-On*, *Virtua Racing* o *Virtua Fighter*, Suzuki ha revelat recentment el seu interès per continuar desenvolupant la saga *Shenmue*, considerada un dels millors videojocs de tots els temps.

Tim Schaffer (fundador de Double Fine)

Schaffer és una de les figures principals del llegendari estudi LucasArts (*Monkey Island*, *Day of the Tentacle...*) i fundador de Double Fine (*Brutal Legend*, *Grim Fandango*, *Broken Age*). És mundialment reconegut per ser un dels més brillants "narradors d'històries". Els seus personatges i arguments estan envoltats d'un toc d'humor inconfusible i personal. El 2012 va aconseguir una de les campanyes de finançament per micromecenatge (*crowdfunding*) més reeixides en el camp dels videojocs: més de 3,3 milions de dòlars (<https://www.kickstarter.com/projects/doublefine/double-fine-adventure>).

Alex Rigopulos (CEO de Harmonix Music Systems)

Alex Rigopulos, fundador i CEO d'Harmonix Music System (*The Axe: Titans of Classic Rock, Guitar Hero, Rock Band, The Beatles: Rock Band, Dance Central*) serà el ponent estel·lar presentat per FICOD (Fòrum Internacional de Continguts Digitals). Rigopulos, reconegut mundialment com el principal guru dels jocs musicals, parlarà de la seva història professional i del futur de la interacció entre música i joc, especialitat en la qual la seva empresa Harmonix és líder mundial des de la seva creació, el 1995, i que recentment ha seguit desenvolupant aquest plantejament, juntament amb Disney, a *Fantasy Music Involved*.

David Helgason (fundador i CEO d'Unity Technologies)

El 2004, Helgason va crear, al costat de Nicholas Francis i Joachim Davant, *Unity*, una plataforma tecnològica que permetia el desenvolupament de videojocs amb més facilitat. La seva visió era democratitzar la creació. En l'actualitat, els desenvolupadors que utilitzen *Unity* per a la creació dels seus jocs es compten per milions. Això ha donat impuls a projectes independents i ofereix l'oportunitat de llançar els jocs al mercat en múltiples vendes/pantalles de forma simultània. En són exemples *Subway Surfers, Temple Run 2, Bad Piggies-Rovio, Kentucky Route Zero* o *Sir. You are Being Hunted*.

Jade Raymond (directora general d'Ubisoft Toronto)

Cocreadora i productora executiva d'*Assassin's Creed*, Raymond és una de les figures més respectades i mediàtiques del sector que, a més, representa un perfil únic i una icona de la influència creixent de la dona en el món del videojoc. Raymond forma part del comitè de direcció de WIFT-T, una organització internacional dedicada a la promoció de la dona en les indústries audiovisuals.

Kim Swift (dissenyadora de videojocs sènior a Amazon Game Studios, creadora de *Portal*)

Kim Swift va començar la seva carrera a partir de la demo *Narbacular Drop*, que va desenvolupar amb companys de l'Institut de Tecnologia DigiPen. Tant Swift com els seus col·legues van ser contractats per l'estudi Valve per tal de completar el desenvolupament de *Narbacular*, el qual, més tard es va transformar en *Portal*, un joc que va ser rebut amb molt bones crítiques, del qual se'n van vendre més de 4 milions de còpies i que va ser un dels 14 videojocs que va comprar inicialment el Museu d'Art Modern de Nova York (MOMA) per incloure'ls a la seva exposició permanent. Després de *Portal*, Swift també va treballar per a Valve a *Left 4 Dead* i *Left 4 Dead 2*, dos jocs que també van ser molt ben acollits i dels quals, junts, se n'han venut més d'11 milions de còpies. El 2009, Swift va deixar Valve per tal d'unir-se a Artight Games, on va supervisar l'equip que va desenvolupar *Quantum Conundrum* i *Soul Fjord*. El 2012, va ser escollida per la revista *Forbes* com una de les 30 personalitats més importants del món del videojoc més joves de 30 anys. Al febrer d'aquell any, es va incorporar a l'equip d'Amazon Game Studios amb l'objectiu de crear-hi, des de zero, jocs per a dispositius Amazon.

Richard Lemarchand (supervisor de desenvolupament d'*Uncharted*)

Richard Lemarchand és actualment investigador i professor de la Divisió de Jocs i Mitjans Interactius de l'Escola d'Arts Cinematogràfiques de la Universitat del Sud de Califòrnia. Abans, Lemarchand va treballar a Crystal Dynamics, on va participar en les sèries *Gex, Pandemonium* i *Soul Reaver*, i, especialment, a l'estudi Naughty Dog, on va supervisar la

creació dels tres jocs de la sèrie *Uncharted*. Lemarchand sempre ha estat un apassionat defensor dels videojocs independents i experimentals, i ha participat en diverses edicions anuals del festival de jocs independents IndieCade.

David Gardner (cofundador de London Venture Partners)

Veterà de la indústria amb més de 30 anys d'experiència, i actualment cofundador i capitalista de London Venture Partners, David Gardner va treballar durant 25 anys a Electronic Arts (1982-2007), on va ser un dels primers dotze empleats de les seves oficines californianes. Es va encarregar d'aixecar l'empresa a Europa i en els seus últims dos anys va exercir com a vicepresident executiu i director d'operacions de Worldwide Studios. Després d'aquesta etapa, va ser director executiu d'Atari entre el 2008 i el 2010. Ara es dedica a invertir en companyies que encara estan fent els seus primers passos i col·labora amb emprenedors perquè puguin llançar les seves pròpies companyies de videojocs. Amb London Venture Partners ha invertit en jocs d'empreses com Unity, Playfish, Supercell, Applifier, Omnidrone, Boomlagoon o Playraven.

Dong Nguyen (creador de *Flappy Bird*)

Fundador de l'estudi de desenvolupament .GEARS (dotGears), Dong Nguyen és, als seus 29 anys, una figura de fama internacional gràcies a l'èxit del seu joc per a dispositius intel·ligents *Flappy Bird*, una aplicació que va aconseguir ser número 1 en descàrregues al gener de 2014 per a iPhone i GooglePlay i que ha estat inclosa en els primers llocs dins dels rànquings de descàrregues de més de 100 països. Quan estava en actiu, *Flappy Bird* generava uns 50.000 dòlars de guanys al dia per anuncis. La seva eliminació va provocar el sorgiment de centenars d'aplicacions que imiten la tècnica i la manera de joc de *Flappy Bird*. Influenciat pels jocs retro de grans píxels, Nguyen també és el creador de *Shuriken Block* i *Super Ball Juggling*, que es troben entre les aplicacions més descarregades dels dispositius intel·ligents. A més, està desenvolupant un joc de trets (*shooter*) de temàtica de l'oest i acaba de llançar un joc de vol vertical denominat *Kitty Jetpack* i un joc d'acció i escacs denominat *Checkonaut*.

Keiji Inafune (creador de *MegaMan*)

Figura essencial en la història dels videojocs, Keiji Inafune és un emblema de la companyia Capcom, amb la qual va desenvolupar *MegaMan*, probablement el personatge més icònic de la companyia. Després de ser ascendit a director executiu de Capcom, Keiji va desenvolupar *Ominusha*, una altra de les sèries de més èxit de la companyia. La seva creació següent, el 2006, va ser el videojoc *Dead Rising* per a l'Xbox 360, una història de zombies que va tenir un gran suport de públic i crítica. Poc després de ser nomenat director general de Producció, a l'octubre del 2010, Inafune anunciava que, després de 23 anys a Capcom, abandonava el seu lloc per crear una nova companyia, Comcept USA, amb la qual està desenvolupant *Mighty No. 9*, inspirat en MegaMind. A l'agost del 2013, Inafune va iniciar una campanya de micromecenatge per ajudar a finançar *Mighty No. 9*. Demanava col·laboracions per aconseguir 900.000 dòlars, però les donacions van sobrepassar els 3,8 milions de dòlars. Després de l'èxit de la campanya, Inafune va declarar que fins llavors no s'havia adonat de

l'enorme influència que *MegaMan* havia tingut entre el públic. Al març del 2014, va anunciar la sortida del joc *Azure Striker Gunvolt* per a la Nintendo 3DS.

Peter Molyneux (CEO de 22Cans i creador de *Populous*)

Guru i pioner en els seus treballs, Molyneux presenta una trajectòria professional d'enorme impacte. Ha revolucionat el concepte del joc, esprenent constantment els límits de la interactivitat, des de companyies com Bullfrog Production, Lionhead Studios, Microsoft Game Studios o la seva nova aventura, la companyia 22Cans. *Populous*, *Black and White*, *Theme Park* o *Fable* són algunes de les seves obres més reeixides i reconegudes per crítica i públic. Al novembre del 2012 va sortir a la llum el videojoc *Curiosity - What's Inside the Cube*, un experiment social desenvolupat per 22Cans, per a dispositius iOS i Android, on els múltiples jugadors havien d'anar destruint una galleda formada al seu torn per milions de galledes. Després de més de 150 dies, 4 milions de descàrregues i 25 mil milions de galledes destrossades, el guanyador es va fer públic al maig del 2013. El premi el va convertir en el futur déu digital de *Godus*, un altre videojoc desenvolupat per 22Cans, amb potestat per triar les regles per les quals es regirà el món del joc i amb un petit percentatge dels guanys adquirits cada vegada que algú es descarregui *Godus*. *Godus* serà una reinvençió de l'estil de videojoc que era *Populous* amb detalls innovadors. Després d'una campanya reeixida de *Kickstarter*, en la qual 22Cans va sobrepassar l'objectiu econòmic que s'havia proposat, el llançament del videojoc està previst per a aquest any.

Maximo Cavazzani (creador d'Aparaulats)

CEO i fundador de Etermax, Màximo Cavazzani és la ment que es troba al darrere de l'èxit d'*Apalabrados*, un joc de paraules per a suport intel·ligent que va arribar a generar més de 14 milions de descàrregues només a Espanya i que va ser considerada la millor aplicació de l'any per Apple Espanya el 2012. També té una versió en format HTML5 que permet jugar-hi al Facebook, a més d'una versió distribuïda pel diari ABC, a la qual, diàriament, 1,2 milions d'usuaris s'hi connecten. Recentment, Etermax ha llançat el joc de preguntes i respostes *Preguntados*, un fenomen social a Llatinoamèrica amb més de 16 milions de descàrregues en només quatre mesos. El seu últim treball és *FC Barcelona Trivia Fans*, un joc social per als fans del FC Barcelona i que, a través de la franquícia Trivia Fans, es traslladarà a altres clubs de futbol i esports. Cavazzani va començar la seva carrera com a desenvolupador amb l'aplicació iStockManager, que li permetia controlar les seves accions de borsa des de l'iPhone. Avui dia té uns 9,5 milions de subscriptors i està disponible per a dispositius Apple, Android i Blackberry.

Johannes Vuorinen (cofundador i CEO de Frogmind)

Programador de videojocs, Johannes Vuorinen és cofundador i CEO de Frogmind, un estudi independent de Finlàndia. Frogmind posa el focus en la creació de bons jocs, més enllà de models de negoci. A l'abril del 2013 va treure el seu primer joc, *Badland*, per a dispositius iOS i Blackberry, i amb intenció de continuar expandint-se a dispositius Android. *Badland*, un joc d'aventura localitzat en un bosc habitat per diferents criatures, situa el jugador com si en fos un dels habitants i fa que vagi descobrint els misteris i els paranys que s'oculten en el seu

interior. *Badland* ha estat un èxit de crítica i ha guanyat el premi Apple Design Award. Johannes Vuorinen és també fundador d'Aamukampa.net i FC Babylon. Abans d'embarcar-se en el projecte Frogmind, va treballar a NVIDIA i, més tard, a RedLynx, on va ser l'encarregat de programar *Trials Evolution*, la seqüela de *Trials HD*.

Neil McFarland (director creatiu d'Utswo)

Neil McFarland, director creatiu de l'estudi londinenc Utswo des del 2009, on també col·labora en la producció d'IP pròpies com *Whale Trail*, és el principal artífex del recent llançament d'Apple, *Monument Valley*, un dels jocs més aclamats del moment en el món dels dispositius mòbils, que estarà disponible per a Android a la fi de maig. *Monument Valley* no només ha estat considerat per la crítica com una peça d'art interactiva —ha estat definit com "el joc més bonic del 2014"— sinó que també ha estat un dels jocs més descarregats en les seves poques setmanes de llançament, per situar-se a la part alta de les llistes de vendes d'Apple. Cal tenir en compte que *Monument Valley* costa 2,49 lliures (uns tres euros) i que proporciona una experiència de joc curta (es pot acabar en només una hora). El seu èxit de crítica i públic (té una puntuació de més de 4 sobre 5 a l'App Store) demostra la demanda que hi ha realment per a continguts prèmium en els dispositius intel·ligents i ha aconseguit que Utswo hagi recuperat la inversió en el joc en només dues setmanes.

Benjamin Cousins (guru del *free-to-play*)

Cousins és un veterà de la indústria dels videojocs amb 15 anys d'experiència. Ha treballat com a executiu sènior, director d'estudi, cap de projecte, director creatiu, cap de disseny, dissenyador de nivells, artista de personatges i verificador de qualitat. Va començar en la indústria tradicional de videojocs, a Sony, però fa vuit anys que es dedica al model de negoci *free-to-play*. Ha participat en deu títols *free-to-play* en consola, client PC, navegador per a PC, telèfon intel·ligent i tauletes i ha llançat jocs a tot el món, inclosa Àsia. Va ser productor executiu de la franquícia Battlefield a DIU/EA abans de ser director general d'Easy, pertanyent a EA, on va desenvolupar amb el seu equip els tres primers jocs *free-to-play* d'EA per a PC: *Battlefield Heroes*, *Battlefield Play4Free*, *Lord of Ultima*, *Battleforge* i *Command & Conquer: Tiberium Alliances*. Des del 2011 fins al 2014, va ser cap dels estudis europeus de DeNA i director general de Scattered Entertainment, on va contribuir a tres èxits del *free-to-play*: *Isolani*, *Lawless* i *The Drowning*. A l'abril va abandonar EA per establir-se com a assessor autònom de jocs *free-to-play*.

Hironau Kunimitsu (fundador de l'Estudi Gumi)

Hironao Kunimitsu és el fundador i director executiu de Gumi Inc., estudi creat el 2007 amb la voluntat de convertir-se en una multinacional i ser exemple per als joves emprenedors del Japó de com iniciar les seves pròpies empreses i posicionar el país com un lloc clau en la indústria global de mòbils i jocs en xarxes socials. Gumi proporciona aplicacions de joc per a dispositius intel·ligents a través de les plataformes obertes Mobage Town, GREE i mixi. Abans de crear Gumi, Kunimitsu va ser director de l'estudi Atmovie Inc., on va produir films i sèries de TV.

Markus Pasula (director executiu i cofundador de Grand Cru)

Guru de la tecnologia i dels videojocs, Pasula és director executiu i cofundador de Grand Cru, empresa creada el 2011 amb l'objectiu de revolucionar els jocs socials en tauletes amb profundes interaccions socials, creativitat per part dels usuaris i funcions multijugador sincronitzades. A principis del 2014, va treure el seu primer joc, *Supernauts*, on el jugador ha de salvar la gent d'una Terra inundada i construir-los un nou món al costat d'altres jugadors. Les tecnologies desenvolupades per Pasula i el seu equip han exercit un paper destacat en una de les operacions més importants de la indústria a Finlàndia: l'adquisició de Mr.Goodliving per part de RealNetworks el 2005. Mr.Goodliving estava entre les cinc millors distribuïdores de jocs per a mòbils del món. Durant els vuit anys que Pasula va ser a Mr.Goodliving/RealNetworks, hi va exercir diferents càrrecs, entre els quals el de director d'estudi, director de tecnologia i director d'operacions amb client per a la regió d'EMEA. Durant el seu pas per aquesta empresa va publicar més de cent títols, cadascun compatible amb més de 400 dispositius mòbils.

Branko Milutinovic (fundador i director executiu de Nordeus)

És el fundador i director executiu de Nordeus, una de les empreses de videojocs de més èxit d'Europa, escollida com la millor nova empresa europea del continent el 2011 i inclosa entre les 15 empreses amb un creixement més ràpid dins d'Europa el 2012 i 2013. Abans de Nordeus, Milutinovic va treballar a la seu de Microsoft Dev Center a Copenhagen, on va començar a adonar-se del creixement i el potencial de les xarxes socials. Nordeus és al darrere de Top Eleven, el joc esportiu en línia i per a mòbils més popular del món, amb cinc milions de jugadors diaris i 70 milions d'usuaris registrats entre la web i els dispositius Android i iOS. Top Eleven es troba, a més, entre les aplicacions més reeixides tant de l'Apple Store com de Google Play.

Xavier Carrillo (fundador de Digital Legends)

Una de les grans figures de la indústria dels videojocs espanyola, Xavier Carrillo, és el director general i fundador de Digital Legends, companyia a la qual ha situat com a referència internacional en la superproducció de jocs per a dispositius intel·ligents. Ha desenvolupat productes per a multinacionals com Adidas, Disney, Electronic Arts, Apple, Samsung, Nokia, Sony o Zynga. També ha creat productes propis com *Kroll*, un joc d'arcade que va presentar en la Conferència Mundial de Desenvolupadors del 2008 organitzada per Apple, on Steve Jobs va mostrar l'iPhone 3G. *The Respawnables*, també creat per Digital Legends, va ser el videojoc més premiat en la sisena edició dels guardons de la Indústria del Videojoc que convoca l'Acadèmia Espanyola de les Arts i les Ciències Interactives en col·laboració amb Gamelab. Carrillo és un conferenciant habitual dels principals esdeveniments i congressos de la indústria, a més de ser un dels impulsors i fundadors de l'Associació Espanyola d'Empreses Desenvolupadores de Videojocs DEV i de l'Associació Catalana de Desenvolupadors de Jocs DEVICAT.

Sean Alexander (Microsoft)

Guanyador d'un Emmy tècnic pel seu treball al capdavant de les plataformes Windows i veterà de la indústria i de Microsoft, Sean Alexander ja havia estat cofundador de tres empreses diferents als 23 anys. Al capdavant del grup a càrrec de l'Xbox de Microsoft durant

cinc anys, va liderar esforços per monetitzar les plataformes Xbox 360 i Xbox One. Ara, com a director principal dels programes de grup, es dedica a millorar l'abast de les aplicacions i els jocs de Microsoft a Windows, Windows Phone i Xbox, i ajuda les empreses col·laboradores a crear aplicacions. És una de les figures més populars de Microsoft i un conferenciant habitual.

Robert Schoeppe (Sony Mobile Communications)

Director de desenvolupament de continguts de negoci a Sony Mobile Communications, Robert Schoeppe és un veterà dins de la indústria dels mòbils, i ha ocupat llocs executius a Namco Bandai Games, on s'encarregava de la producció de jocs per a mòbils internacionals i activitats relacionades amb la concessió de llicències i continguts. Avui dia és l'encarregat d'avaluar nous conceptes de jocs per trobar formes de joc innovadores que puguin experimentar-se en tots els productes Xperia.

Alexis Bonte (CEO i cofundador d'eRepublik Labs)

Alexis Bonte és CEO i cofundador d'eRepublik Labs, una de les 25 empreses noves més importants d'Europa d'acord amb TechCrunch. *eRepublik.com* és el seu primer joc d'estratègia en línia, situat en un reflex del món real. Té 5 milions de jugadors registrats i ha guanyat diversos premis de la indústria. Per al seu segon joc d'estratègia, *Tactical Heroes*, que ja es pot descarregar a Nova Zelanda i Indonèsia, s'està fent un llançament lent i específic en diferents països. Bonte és també president no executiu de la comunitat social de vídeo i música Trilulilu.ro, una de les principals webs de Romania, i del servei de descàrrega en temps real (*streaming*) de música Zonga.fm. El Forum Econòmic Mundial (Davos) el va reconèixer el 2012 com a Jove Líder Global. Abans de fundar eRepublik, Alexis va treballar sis anys a Lastminute.com.

Nizar Romdhane (director d'Ecosystem)

Expert en eines de desenvolupament, de programari intermediari (*middleware*) i SDK des de fa quinze anys, Romdhane fa vuit anys que treballa per a ARM. Actualment és el director d'Ecosystem dins la divisió de tractament de mitjans d'ARM, on dirigeix un equip internacional que treballa amb ecosistemes gràfics per a estudis de desenvolupament de videojocs i proveïdors de motors i programari intermediari per a videojocs, per tal d'aconseguir aprofitar al màxim les GPU i CPU d'ARM, alhora que ajuda a promoure els seus jocs en OEM i proveïdors de Silicon Valley. Abans d'això, Nizar va dirigir les eines del desenvolupador gràfic d'ARM, que proporcionaven anàlisis de rendiment de gràfics i eines de depuració als desenvolupadors de videojocs, a més d'eines de depuració, kits de desenvolupament, programari intermediari i motors gràfics i eines d'optimització de textures i materials. Abans d'ARM, va treballar a STMicroelectronics, on va ser responsable de les eines de desenvolupament SOC. És director no executiu de TIGA (Associació de Desenvolupadors de Videojocs Independents).

John Smedley (president de Sony Online Entertainment)

Antic programador informàtic i director de desenvolupament, Smedley és president de Sony Online Entertainment (SOE) des del 2002. Allà supervisa la visió i el creixement global de la companyia i recentment ha dirigit la seva transició a un model de negoci *free-to-play*, amb la qual cosa SOE ha esdevingut la propietària d'un dels conjunts de jocs *free-to-play* més extensos i diversos. Smedley va ser l'ideòleg d'*EverQuest*, un videojoc de rol multijugador

massiu en línia (MMORPG, sigles de l'anglès *massively multiplayer online role-playing game*) en 3D. Revolucionari, *EverQuest* va ser distingit en la 59a cerimònia dels Premis Emmy de Tecnologia i Enginyeria per ser un joc essencial a l'hora d'innovar la forma artística dels MMORPG. Smedley també va ser el cofundador de Verant Interactive Inc., la companyia que es convertiria en Sony Online Entertainment després de ser comprada per Sony Pictures Entertainment. Com a president de SOE, recentment ha llançat el joc *PlanetSide 2*, amb gran èxit de públic i crítica i transformat en *free-to-play* a la fi d'abril d'aquest any. Smedley ha defensat constantment la inclusió de dones entre els consumidors de jocs i també entre els creadors. Actualment SOE treballa en el desenvolupament del joc situat en un apocalipsi zombie *H1Z1*, de proper llançament per a Playstation 4 i Windows, i *EverQuest Next*, que ja ha començat a provar-se i que també estarà destinat a la Playstation 4.

DADES PRÀCTIQUES

Dates

Del dimecres 25 al divendres 27 de juny de 2014

Filmoteca de Catalunya. Plaça Salvador Seguí, 1-9

08001 Barcelona

Els passis i les entrades es poden adquirir a través de la pàgina web de Gamelab

www.gamelab.es/2014



Gabinet de Premsa GAMELAB

Zenit Comunicació

zenit@zenitcom.com

91 559 91 88

Videojocs / Gamelab: cinc sessions de cinema a la Filmoteca de Catalunya

Dins de la programació del Gamelab, La Filmoteca de Catalunya programarà cinc títols de pel·lícules que tracten sobre els videojocs i els límits entre el món real i el món virtual com a tema central :

Dimecres 25 juny / 18.30 – Sala Laya

Tron, Steven Lisberger, 1982. Int.: Jeff Bridges, Bruce Boxleitner, David Warner, Cindy Morgan, Barnard Hughes, Dan Shor, Peter Jurasik, Tony Stephano, Craig Chudy, Michael Dudikoff. EUA. VOSC.

Dimecres 25 de juny / 21.30 – Sala Laya

War Games *Jocs de guerra*, John Badham, 1983. Int.: Matthew Broderick, Dabney Coleman, John Wood, Ally Sheedy, Michael Madsen. EUA. VOSC.

Dijous 26 de juny / 21.30 – Sala Laya

eXistenZ, David Cronenberg, 1999. Int.: Jennifer Jason Leigh, Jude Law, Ian Holm, Willem Dafoe, Don McKellar, Callum Keith Rennie, Sarah Polley, Robert A. Silverman. EUA. VOSE.

Divendres 27 de juny / 19.00 – Sala Laya

Stay Alive, William Brent Bell, 2006. Int.: Frankie Muniz, Samaire Armstrong, Jon Foster, Sophia Bush, Adam Goldberg, Milo Ventimiglia, James Haven. EUA. VOSC.

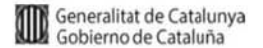
Divendres 27 de juny / 21.30 h – Sala Laya

Wreck-It Ralph *¡Rompe Ralph!*, Rich Moore, 2012. EUA. VOSE. 107'. Projectió en DVD.

Amb el suport de



ACCIÓ



Patrocinen



Amb la col·laboració de



Mitjans oficials



Mitjans col·laboradors

