



BCN 2015

XI Congrés Internacional
Del
VIDEOJOC

BCN-24.06/26-06

DOSSIER DE PREMSA



Gamelab Barcelona (24-26 de juny) és un dels esdeveniments europeus i mundials més importants per al sector dels videojocs. Centrat en l'àmbit de la formació, el suport a la creació i la difusió de la cultura del videojoc i l'oci interactiu, aquest congrés és **l'únic reconegut internacionalment de tots els que tenen lloc a Espanya.**

Gamelab, que aquest any celebra la seva 11a edició, és un esdeveniment **capdavanter en el seu àmbit.** La seva filosofia gira al voltant de dos eixos: d'una banda, vol servir de punt de trobada en el qual es debat i es defineix **el futur de la indústria del videojoc** i l'oci interactiu. Per això cada any passen per Gamelab Barcelona els professionals i els gurus més influents del sector, tant nacionals com internacionals; Gamelab és el **fòrum on es crea tendència i opinió**, el lloc on els **visionaris d'avui inspiren els creadors del demà.**

D'altra banda, Gamelab és també un **fòrum econòmic important, la llançadora perfecta tant per a les empreses locals que volen expandir el seu negoci a escala internacional com per a les que volen entrar al mercat d'Espanya, d'Europa o de l'Amèrica Llatina.** Pels continguts de les conferències i pel *networking* que ofereix, Gamelab Barcelona és un recurs de valor incalculable per a estudiants i professionals d'orientació, formació i ocupació.

Cada any participen en aquest fòrum els convidats més representatius del sector del videojoc i l'oci electrònic, tant nacionals com internacionals. Gamelab analitza els temes d'actualitat, crea tendència i opinió i serveix de llançadora per als productes del futur.

El videojoc, la indústria cultural més important del nostre temps

El videojoc és la indústria cultural amb més impacte econòmic i expansió social de totes les que hi ha actualment. **A tot el món**, el sector mou gairebé **60.000 milions d'euros**, amb una taxa de creixement que es manté constant any rere any. Només a Espanya, el consum en el sector del videojoc va ser de 996 milions d'euros el 2014, la qual cosa representa un increment del 6,8% respecte a l'any anterior segons dades de l'Associació Espanyola de Videojocs (AEVI). El consum en *hardware* va créixer un 9,4% respecte a l'any anterior i la venda en línia va augmentar un 41% respecte a l'any anterior; i tot això, en un context de crisi econòmica, fet que demostra encara amb més força la vitalitat del sector econòmic del videojoc.

En l'àmbit internacional, les xifres són encara més cridaneres: segons l'empresa d'anàlisi de mercat Newzoo, el mercat del videojoc a escala global generarà el 2015 uns ingressos de 91.500 milions de dòlars, un increment del 9,4% respecte a l'any anterior. El gran motor d'aquest creixement mundial és la Xina, la qual incrementarà en un 23% el seu valor com a mercat i pot, fins i tot, arribar a superar els Estats Units. El mercat del mòbil és el que està creixent més de pressa, amb un gran creixement interanual del 21%.

L'entreteniment digital interactiu no només augmenta la seva importància dins del sector de l'oci i la cultura any rere any, sinó que també és un motor d'innovació que exigeix a les seves empreses i creadors un avenç imparabile de les seves capacitats tècniques i de les formes de comercialitzar els seus productes. El videojoc va aconseguir, primer, colonitzar la televisió, que s'ha convertit en tot un centre d'oci. D'aquí va fer el salt per conquerir els telèfons mòbils i les tauletes, a més de guanyar una força nova en ordinadors i consoles. L'aparició de noves tecnologies, com ara els dispositius *wearables*, els rellotges intel·ligents, la realitat virtual o l'holografia, crearà noves maneres d'entendre l'oci digital i de gaudir-ne.

Connecta amb el sector internacional

Espanya i la seva indústria del videojoc es troben entre els més importants i més ben valorats mundialment gràcies al reconegut prestigi

dels nostres creatius i empreses, el nostre posicionament geogràfic, econòmic i cultural pel que fa als mercats del sud d'Europa i l'Amèrica Llatina, i per la importància creixent de la llengua espanyola al món. Cada any, centenars de professionals, empresaris i directius internacionals visiten Gamelab per connectar amb les nostres empreses i explorar noves oportunitats de col·laboració dins i fora del nostre territori.

El talent del futur és a Gamelab

El creixement econòmic del sector de l'oci interactiu ha generat una demanda creixent de professionals per part de les empreses de videojocs, una situació que ha convertit aquesta indústria en una de les més atractives i amb 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. En aquest context, els programes de formació especialitzada estan guanyant una importància especial i s'estan convertint en una peça clau del desenvolupament del sector. A més, l'escena del desenvolupament independent és, des de fa anys, la punta de llança de la innovació i l'avantguarda, tant en el terreny artístic com, molt sovint, en la cerca de noves maneres de connectar amb el públic i d'aconseguir monetització. Per tot això, Gamelab és el lloc perfecte per als qui busquen saber més sobre formació especialitzada, però també per a empreses que cerquen talent per als seus equips o nous productes revolucionaris capaços de transformar la indústria del videojoc.

Tipologia de les empreses assistents

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

SECCIONS I FORMATS

Conferències i debats: Gamelab Conference

La zona del congrés de Gamelab és el centre sobre el qual pivota aquesta fira internacional, un esdeveniment de gran magnitud i d'assistència inexcusable per a tots els visitants de Gamelab. Els més destacats gurus internacionals del videojoc puguen a l'escenari per analitzar i debatre el present i el futur del sector.

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*), **Shuhei Yoshida** (president de Sony Worldwide Studios), **Jade Raymond** (*Assassin's Creed, Splinter Cell*), **Tim Schafer** (*El Día del Tentáculo, The Secret of Monkey Island, Broken Age*), **Cliff Bleszinski** (*Unreal, Gears of War*), **Hironobu Sakaguchi** (*Final Fantasy*), **Keiji Inafune** (*Mega Man, Street Fighter*), **Trip Hawkins** (fundador d'Electronic Arts), **Ian Livingstone** (*Fighting Fantasy*), **Charles Cecil** (*Broken Sword, Beneath a Steel Sky*), **Kim Swift** (*Portal*), **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, Borderlands*), **Cevat Yerli** (*Far Cry, Crysis*), **James Ohlen** (*Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of 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 Désilets** (*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** (*Army of Two, Boogie*), **David Helgason** (*Unity*), **Alex Rigopoulos** (*Guitar Hero*), **Yu Suzuki** (*Virtua Fighter, Shenmue*), etc.

Seminaris tècnics i de negoci

Per tal que apropar-se al coneixement tècnic i estratègic del sector sigui més fàcil, Gamelab Barcelona ofereix una selecció exclusiva de seminaris dirigits per reconeguts experts i multinacionals de la indústria.

El programa de xerrades, seminaris i taules rodones de Gamelab Barcelona orbita al voltant de la cultura del videojoc, i entre els temes

que s'hi tractaran destaquen la creació de continguts creatius, l'optimització de les aplicacions, la distribució de jocs, etc.

Exposició de jocs, plataformes i serveis

Gamelab Barcelona posa a disposició dels seus patrocinadors espais exclusius i oberts al públic perquè hi exhibeixin els seus productes i serveis per a la indústria.

Novetats de jocs, continguts exclusius, presentació de plataformes, etc., seran algunes de les moltes coses que els visitants, siguin professionals o no, podran trobar en aquesta exposició.

Indie Game

Indie Game és l'espai que Gamelab dedica al desenvolupament independent, la punta de llança de la innovació i l'avantguarda creativa del món del videojoc: un **punt de trobada, de *networking*, d'exhibició creativa per donar a conèixer projectes d'empreses espanyoles** a inversors i publicadors potencials, a la premsa, a més de per rebre el *feedback* dels millors i més reconeguts experts del sector i l'opinió d'usuaris reals. En aquesta edició hi haurà més de 60 empreses nacionals i internacionals participants. Gamelab tindrà una sèrie **de convidats estel·lars** a l'Indie Game, entre els quals hi ha alguns dels autors més destacats dels últims anys, com ara Rami Ismail (*Nuclear Throne*), Steve Gaynor (*Gone Home*), Tom Jubert (*The Talos Principle*) i Peter Wingaard (*Teslagrad*). Així mateix, el fundador de Joju Games, Juan Gril, molt implicat en els principals festivals d'arreu del món, com IndieCade, reeditarà el seu reeixit panell sobre històries d'èxit d'*indies* europeus. Indie Game està patrocinat per Microsoft.

Premis Nacionals de la Indústria del Videojoc i homenatges

Com cada any, i en col·laboració amb **l'Acadèmia de les Arts i les Ciències Interactives**, la indústria celebra el seu moment més especial: els **Premis Nacionals de la Indústria del Videojoc**.

Aquests premis, que el 2015 celebren la seva 8a edició, reconeixen els millors treballs de l'últim any en onze categories:

- Millor joc de l'any

- Millor disseny de joc
- Millor direcció artística
- Millor joc de debut
- Millor joc de PC
- Millor joc de consola
- Millor joc de *smartphone/tablet*
- Millor joc de navegador / xarxes socials
- Millor tecnologia
- Millor música i so
- Premi Autodesk al millor joc universitari

El lliurament de premis tindrà lloc la nit del 25 de juny. A més, durant la fira s'atorgarà el Premi Gamelab al millor joc *indie*, patrocinat per Microsoft.

Els professionals espanyols també reten homenatge a empreses i personalitats internacionals del sector amb el Premi Llegenda i el Premi d'Honor, tributs a tota una carrera d'innovació dels professionals de més prestigi, que fan avançar el videojoc tant en el terreny artístic com en l'econòmic i industrial. Aquest any rebrà el **Premi Llegenda Toru Iwatani**, creador de *Pac-Man*, i el **Premi d'Honor s'atorgarà a Shinji Mikami**, pare de la saga de *Resident Evil*.

Esdeveniments socials i de *networking*

Gamelab Barcelona és l'ambient perfecte per compartir alguna cosa més que feina amb la resta d'assistents i per fomentar el *networking*. Això és possible gràcies a un programa d'*esdeveniments socials* que s'ofereix als participants.

Accions de màrqueting i de comunicació

Gamelab Barcelona ofereix oportunitats de comunicació a les empreses que busquen millorar la seva visibilitat i posar-se en contacte amb els professionals del sector, la premsa o els consumidors. Alguns dels formats més freqüents són l'organització de conferències de premsa i agendes de reunions, l'organització d'esdeveniments o festes oficials, el *branding* durant l'esdeveniment, accions de *sampling*, concursos, 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 què he assistit. La meva 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 l'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 apassionants i exclusives en què he participat com a convidat. Va ser fantàstic compartir escenari amb altres professionals de gran talent i connectar de manera relaxada amb algunes de les ments creatives més grans 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 van cuidar de nosaltres d'una manera estupenda. Segurament ha estat una de les millors convencions a què he assistit."

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

"Gamelab combina una impressionant llista de ponents de prestigi internacional amb una audiència professional en què estan representades totes les facetes del videojoc. És un esdeveniment ple d'acció i amb una organització supèrbia."

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

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

Richard Bartle (creador de MUD i capdavanter en mons virtuals)

"Participo en molts esdeveniments arreu del món, però en cap altre recordo preguntes tan interessants com les de Gamelab: «Si avui Shakespeare fos viu, dissenyaria mons interactius?» Uau!"

Nils Holger (CFO de Bigpoint)

"Per a Bigpoint, com a desenvolupador i editor de jocs en línia, el mercat de parla hispana té un paper fonamental. Gamelab és un esdeveniment clau per a aquest mercat, amb una enorme qualitat de ponents i de presentacions, i amb 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 val la pena acostar-s'hi 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)

"M'ho passo d'allò més bé 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 preferides 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 durant els seus inicis 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 2015

Goichi Suda, el Hitchcock dels videojocs

Goichi Suda (Nagano, Japó, 1968) va començar a treballar en la indústria del videojoc a principis dels anys noranta com a escriptor per a Human Entertainment. Malgrat les limitacions tecnològiques de l’època, va demostrar des del començament una forta personalitat com a autor, tal com demostra el seu controvertit treball a *Super Fire Pro Wrestling Special*. El 1998 va fundar Grasshopper Manufacture, la seva companyia actual i amb la qual ha llançat els seus èxits més sonats. Els primers jocs de Grasshopper van establir un estil visual i narratiu atrevit i innovador que ha estat, des de llavors, senyal d’identitat de la companyia. Entre els seus títols més aplaudits trobem **Killer7**, **No More Heroes**, **Lollipop Chainsaw** o **Killer is Dead**: totes són obres irreverents i arriscades, amb un aspecte gràfic trencador i una jugabilitat polida fins a l’últim detall, fins al punt de ser considerat “el Hitchcock dels videojocs” per la seva capacitat per imprimir un segell artístic inconfusible a les seves obres. El seu pròxim projecte, **Let it Die**, és un dels jocs més esperats del 2015. Recentment es va encarregar del guió del curtmetratge animat *Tsukikage no Tokio*, que es va presentar a la Japan Animator Expo.

David Helgason, un motor d’innovació

David Helgason (Reykjavík, Islàndia, 1978) va treballar durant anys com a programador fins que el 2004 va fundar **Unity Technologies** juntament amb Nicholas Francis i Joachim Ante. Unity, el producte principal de la companyia, és un dels motors 3D de videojocs més popular. Unity no és només un dels motors més populars per als desenvolupadors independents, sinó que és també prou versàtil i potent per admetre jocs tan populars com *Hearthstone* o *Cities: Skylines*. Helgason ha estat al capdavant d’innovacions pioneres que han

contribuït no només al creixement de la seva companyia, sinó a una autèntica revolució per a la indústria del videojoc. La facilitat d'ús, l'escalabilitat i els preus assequibles de Unity han democratitzat el desenvolupament de videojocs i han contribuït a la gran expansió de l'escena *indie* en els últims anys, i Unity ha passat de ser, en poc més de deu anys, una petita *start-up* tecnològica a tenir més de 500 empleats i ser una marca imprescindible per entendre el sector dels videojocs. Com a antic enginyer, tecnòleg i visionari, Helgason forma part del consell d'administració de diverses *start-ups* de videojocs i tecnologia.

Jordan Mechner, el príncep de la narrativa del videojoc

Jordan Mechner (Nova York, 1964) es va iniciar en el desenvolupament de videojocs mentre estudiava psicologia a la Universitat de Yale. Després d'enviar sense èxit diversos prototips a companyies distribuïdores, va aconseguir publicar *Karateka*, que es va convertir ràpidament en el joc més venut del moment amb les característiques que han marcat l'obra de Mechner: animació realista, virtuosisme visual i un guió molt treballat. Aquest èxit el va portar a centrar-se en el desenvolupament del que acabaria sent la seva gran obra: ***El príncep de Persia***, primer títol d'una de les sagues més longeves i estimades del món del videojoc. Aquest joc es va arribar a adaptar per a pràcticament totes les plataformes de la seva època; i la segona part, *La sombra y la llama*, va confirmar i superar aquest èxit. El 1993 va abandonar Broderbund, companyia amb la qual havia publicat tots els seus jocs, per fundar Smoking Car Productions. Amb aquest nou segell va publicar el joc de culte ***The Last Express***, considerat una de les millors aventures gràfiques de tots els temps. El 2011 va tornar a la saga d'*El príncep de Persia* per col·laborar amb Ubisoft en la seva represa, una aliança que va convertir el clàssic en una franquícia global amb novel·les gràfiques, joguines, figures de LEGO i més de 20 milions de jocs venuts fins a dia d'avui. Jordan Mechner és un artista multidisciplinari: és el primer creador de videojocs que aconsegueix traslladar amb èxit la seva pròpia obra al cinema en una pel·lícula produïda per Jerry Bruckheimer per a Disney. A més d'escriure i dirigir cinema, va escriure la novel·la gràfica *Templar*, nominada als prestigiosos Premis Eisner.

Chris Crawford, el Quixot de la narrativa interactiva

Chris Crawford (Houston, 1950) es va convertir en un dels desenvolupadors de videojocs més importants dels vuitanta, i un dels primers a reivindicar el disseny de videojocs com a forma d'expressió artística. En la seva època com a dissenyador per a Atari va crear jocs inoblidables i compromesos amb la realitat que no només aconseguien ser divertits, sinó que també feien reflexionar, com *Energy Czar*, un simulador educatiu sobre la crisi energètica, o el joc de guerra ***Easter Front (1941)***. Amb la caiguda d'Atari es va unir a Macintosh, on va desenvolupar diversos títols, com el joc sobre diplomàcia ***Balance of Power*** i el d'estratègia bèl·lica *Patton Strikes Back*. En el seu recordat "discurs del Drac" del 1992 va anunciar que abandonava el desenvolupament de videojocs per centrar-se en la recerca sobre narrativa interactiva. Des de llavors ha desenvolupat diverses tecnologies de *storytelling* (alguna de les quals té previst alliberar com a codi obert el 2016) i ha escrit cinc llibres sobre el disseny de videojocs, a més de fundar la primera publicació periòdica sobre disseny de jocs, el *Journal of Computer Game Design*, i la trobada de desenvolupadors independents Game Developers Conference (GDC). Crawford, físic de formació, ha treballat també per a la NASA com a dissenyador de sistemes de computació, observació astronòmica i anàlisi de dades.

Steve Gaynor, creador de misteris

Steve Gaynor (Portland, 1982) és un jove desenvolupador de videojocs que, amb només 32 anys, ja ha aconseguit sacsejar els fonaments de la indústria. Va començar a treballar com a dissenyador de nivells per a TimeGate Studios (creadors del joc d'acció *F.E.A.R.*) i de seguida va fer el salt a 2K Marin, on va contribuir com a dissenyador i guionista de l'aplaudit ***Bioshock 2***. Després d'un període breu a Irrational Games i de contribuir en els primers passos de *Bioshock Infinite*, va tornar a Portland per fundar l'estudi independent The Fullbright Company. El seu primer joc, ***Gone Home***, va ser un gran èxit de públic i crítica i va arribar a guanyar un premi BAFTA i un reconeixement de la GDC, a més de rebre cobertura de mitjans tan prestigiosos com el *The New York Times*. A *Gone Home* descobrim, mitjançant la investigació i l'exploració, una història captivadora sobre la feminitat, la família i la sexualitat; el joc va iniciar un debat interessant sobre la narrativa interactiva i és un dels símbols de les innovacions aconseguides en els últims anys. Del seu

pròxim joc, *Tacoma*, tot just se'n sap que ens situa en una base lunar i que s'espera per al 2016.

Rami Ismail, videojocs d'autor i avantguarda

Rami Ismail (Alphen aan den Rijn, Holanda, 1988) va fundar el petit estudi Vlambeer el 2010 amb el seu company Jan Willem Nijman després de deixar un curs de disseny de jocs a l'Escola d'Art d'Utrecht. Vlambeer va començar el seu camí amb un èxit rere l'altre: els seus dos primers jocs, *Super Crate Box* i ***Radical Fishing***, van tenir tant èxit de crítica i de públic que la distribuïdora Devolver Digital els va encarregar la realització d'un joc de la seva franquícia, *Serious Sam*. Des de llavors Vlambeer s'ha dedicat a la creació de jocs petits, però extremadament cuidats i divertits, com el reeixit ***Luftrausers*** o l'aplaudit ***Nuclear Throne***. Convençut de la importància d'innovar i de compartir coneixement, Ismail imparteix nombroses conferències i seminaris sobre desenvolupament independent, a més d'organitzar iniciatives tan interessants com la Fuck This Jam: una *jam* (és a dir, una trobada de desenvolupament improvisat de videojocs) dedicada a crear jocs de gèneres que un odia, amb l'objectiu de buscar noves formes d'expressió per al llenguatge del videojoc. També col·labora estretament amb l'equip de Megabooth per fomentar que els estudis *indies* mostrin el seu treball en grans convencions de videojocs.

Gonzalo Frasca, un acadèmic del videojoc

Gonzalo Frasca (Uruguai, 1972) és un dels investigadors acadèmics més importants del sector del videojoc i doctor en videojocs per la Universitat de Copenhaguen. Ha treballat per a companyies com Lucasfilm, Disney, Cartoon Network i Warner Bros. El seu lloc web, Ludology, va ser durant anys una de les publicacions més importants en l'estudi dels videojocs, sobretot en la branca de la ludologia. Frasca és també creador de videojocs, especialment dins dels anomenats *jocs seriosos* i amb especial atenció als temes polítics. La seva creació més famosa és ***September 12***, una reflexió sobre les mesures antiterroristes preses pel món occidental després dels atemptats de l'11-S. A més, va ser cocreador del primer videojoc dissenyat per a una campanya presidencial dels Estats Units. Actualment desenvolupa jocs educatius a la companyia okidOkO.

Toru Iwatani, el pare de la icona més gran del videojoc

Toru Iwatani (Tòquio, 1955) va començar a treballar com a desenvolupador de Namco el 1977. Va saltar a la fama en el món del videojoc tres anys després per haver creat ***Pac-Man***, un clàssic immortal que és, des del seu naixement, una de les icones més recognoscibles no només de la indústria, sinó de tota una època. *Pac-Man* va ser un èxit instantani tant al Japó com als Estats Units: en només un any i mig es van vendre més de 350.000 màquines d'arcade amb el joc, fet que va representar uns guanys de 2.400 milions de dòlars. L'obra d'Iwatani està considerada un dels jocs més influents de tots els temps pel seu caràcter innovador per a la seva època i el seu afany per apel·lar a una audiència global, i també pel seu extraordinari èxit econòmic: l'organització Twin Galaxies el va considerar, a la fi del segle xx, el joc més rendible de tots els temps. D'altra banda, el 2005 va ser reconegut al llibre Guinness com la màquina d'arcade més reeixida. Iwatani va produir fins a cinquanta jocs més a Namco, entre d'altres, ***Ridge Racer*** i ***Time Crisis***, fins al 2007, moment en què es va retirar del desenvolupament per dedicar-se a l'ensenyament. Actualment és professor de la Universitat Politècnica de Tòquio, i també director de l'Associació d'Investigació de Jocs Digitals del Japó, una divisió de Namco Bandai Games. Ha escrit un llibre d'introducció als jocs de *Pac-Man*, editat per Enter Brain.

Shinji Mikami, el mestre del terror

Shinji Mikami (Iwakuni, Japó, 1965) és un dels desenvolupadors japonesos més importants de la història del videojoc, i un dels més destacats de tots els que estan en actiu. Hideo Kojima l'ha descrit com "un dels pocs autèntics creadors del Japó". Mikami va entrar per la porta gran en la indústria del videojoc: el primer títol que va dirigir no només va ser un èxit, sinó que va crear tot un gènere, va servir per catapultar les vendes de la seva plataforma i avui dia encara es considera una obra mestra que ben pocs poden superar. Estem parlant de ***Resident Evil***, el primer *survival horror* (gènere de terror dins dels videojocs) i encara avui un dels millors. És un dels títols que va aconseguir establir-se en el mercat de la PlayStation original i que, a més, va inaugurar la moda eterna dels jocs de zombis. Durant anys el nom de Mikami va estar

vinculat a aquesta saga, però no va deixar de llançar altres jocs d'èxit: és també el creador d'altres supervendes com *Dino Crisis* i *Devil May Cry*. Després de desenvolupar *Resident Evil 4* va passar a formar part de Clover Studio, estudi de Capcom on va participar en el joc d'humor i acció *God Hand*, una paròdia descarnada de les cultures populars americana i japonesa. Mikami va abandonar Capcom el 2007; durant els anys següents va col·laborar amb Goichi Suda i el seu estudi Grasshopper Manufacture en el desenvolupament de *Shadows of the Damned* i també amb Platinum Games en títols com *Vanquish*. Finalment, el 2010 va establir la seva pròpia empresa, Tango Gameworks, amb la qual prepara la tornada al gènere de terror que el va fer famós: el resultat d'aquest treball és ***The Evil Within***, joc de terror psicològic que ha estat un dels més venuts de l'any, i el llançament de la nova franquícia més reeixida de la història del *survival horror*.

Konrad Tomasziewicz, creador de mons

Konrad Tomasziewicz (Varsòvia, 1982) era estudiant de medicina quan va aconseguir una feina com a *tester* (verificador de videojocs) a CD Projekt RED, un estudi polonès que estava creant l'adaptació al videojoc de la saga de novel·les de fantasia *The Witcher*. El seu talent per al desenvolupament li va valer perquè l'ascendissin ràpidament a dissenyador de missions; va acabar col·laborant també en la història del joc i el disseny de monstres. L'èxit de crítica i de públic de *The Witcher* va convertir els novells CD Projekt en un gran estudi d'importància mundial, i Tomasziewicz es va incorporar a l'equip de treball de la seqüela del joc com a director de desenvolupament de missions. ***The Witcher 2*** va tenir encara més èxit, i el 2012 Tomasziewicz va rebre un encàrrec que no va poder rebutjar: convertir-se en director de joc de ***The Witcher 3: Wild Hunt***, el primer joc de la franquícia per a consoles de nova generació, que sortirà al mercat aquest mes de maig.

Alistair Hope, l'últim pare d'Alien

Alistair Hope (Redhill, Regne Unit) va començar a treballar a l'estudi de videojocs The Creative Assembly el 1996, quan era una petita empresa independent. Hope s'havia llicenciat en belles arts, però el seu veritable

somni era crear videojocs i experiències interactives. Com a dissenyador de joc, director creatiu i director d'art a The Creative Assembly, Alistair Hope ha desenvolupat jocs de diversos gèneres per a les distribuïdores més importants del món, com EA, Activision o SEGA. A més del seu treball artístic per a la prestigiosa saga **Total War**, dels darrers anys destaca especialment la seva tasca al capdavant de l'equip d'art d'**Alien: Isolation**, l'aplaudit joc de terror que ha estat considerat la millor adaptació que s'ha creat mai de la pel·lícula original de James Cameron.

Tom Jubert, el diàleg entre videojocs i filosofia

Tom Jubert (Regne Unit) és un dissenyador narratiu i guionista de videojocs independent. Va obtenir un ràpid reconeixement pel seu treball com a escriptor en la terrorífica sèrie de jocs *Penumbra*, de Frictional Games; des de llavors ha destacat especialment en el gènere de la ciència-ficció, amb aventures amb un gran pòsit filosòfic com ara **The Swapper** i **The Talos Principle**. També ha contribuït en el guió del conegut indie **Faster Than Light**, i té experiència en el desenvolupament de jocs triple A com *Driver: San Francisco*. Ferm convençut de la capacitat dels videojocs per crear experiències narratives de gran profunditat, Jubert ha treballat en àrees molt diverses del desenvolupament, des de la creació de mons i la redacció de diàlegs fins a la direcció de veu. Va ser considerat un dels 30 joves amb més talent del món dels videojocs.

Richard Marks, el geni de les noves experiències interactives

Richard Marks (Estats Units) es va llicenciar en enginyeria aeronàutica al prestigiós Institut Tecnològic de Massachusetts (MIT) i es va doctorar després en robòtica submarina a la Universitat de Stanford. Inspirat pel llançament el 1999 de la PlayStation 2, consola que s'acabaria convertint en la més exitosa de la història, es va unir a l'equip d'R+D de PlayStation per investigar nous sistemes de control i crear així noves experiències interactives. En aquest departament d'investigació ha liderat la creació de dispositius innovadors de detecció de moviment com **Eyeto**y, PlayStation Eye i PlayStation Move. Així mateix, recentment ha participat en el desenvolupament de la PS4 i del sistema de realitat virtual de PlayStation, **Project Morpheus**.

Juan Gril (Argentina) va fundar Joju Games el 2005 després de la seva experiència com a director de desenvolupament a Yahoo! Game Studios. Joju es dedica a la creació de jocs casuals per a clients tan diversos com l'MTV, Atari, DeNA, Comedy Central o Nickelodeon. Gril és també un dels assessors de l'organització de la Game Developers Conference, codirector del prestigiós festival IndieCade i jurat del festival de jocs independents Sense of Wonder Night de la Tokio Game Show.

Efim Voinov (Moscou, 1982) va començar a desenvolupar jocs per afició amb el seu germà Semyon quan només era un nen. Després de graduar-se en electrònica i matemàtiques i de completar un màster en informàtica, els dos germans van fundar Zeptolab. En tot just cinc anys han passat de ser una petita companyia a una empresa de gran èxit gràcies al seu joc **Cut the Rope**, que acumula ja més de 400 milions de descàrregues des del seu llançament i que s'ha convertit en tota una franquícia.

Whitney Hills (Estats Units) es va incorporar a la indústria del videojoc com a experta en experiència d'usuari per a Microsoft Game Studios, a més de col·laborar en tasques de guió amb jocs com **Fable II**. Després de passar per estudis de tota mena i mida com Disney, Lionhead, Double Fine i HumaNature, el 2011 es va establir com a dissenyadora, guionista i consultora en desenvolupament de videojocs independent; el seu últim joc, *Ghost Chef*, està encara pendent de publicació.

Dajana Dimovska (Dinamarca) és CEO i cofundadora de KnapNok Games, estudi independent en el qual exerceix de productora. Després de desenvolupar petits jocs com ara *B.U.T.T.O.N.*, *Spin the Bottle* o *SloMo Showdown Demo*, la companyia s'ha consagrat amb el joc de simulació de naus **Affordable Space Adventures**, un dels jocs *indies* més esperats d'aquest any per a Wii U, plataforma de la qual és exclusiu.

Peter Wingard (Noruega) és fundador de Rain AS, un petit estudi situat a la ciutat noruega de Bergen que ha aconseguit situar-se en primera línia amb el seu primer joc, **Teslagrad**. Aquest joc de plataformes en 2D va ser considerat un dels millors de l'any en el seu llançament el 2013. La seva filosofia de disseny consisteix a desenvolupar jocs tan divertits com desafiadors per a l'habilitat del jugador.

Brujann Sigurgeisson (Suècia) és el CEO d'Image & Form, companyia sueca de videojocs responsable de l'èxit *SteamWorld Dig*, un joc d'exploració i de plataformes inspirat en les pel·lícules del gènere *western* i l'estètica *steampunk*. *SteamWorld Dig* va ser un dels jocs independents més destacats del 2013. Image & Form prepara el llançament d'*SteamWorld Heist*, també ambientat en el món d'SteamWorld.

Aurelien Regard (París, França) va ser cofundador de l'estudi Arkedo 7, però amb el temps va decidir desenvolupar jocs en solitari i encarregar-se ell mateix de tots els aspectes, incloent-hi l'art i la música. Així va llançar al mercat *The Next Penelope*, una relectura de l'*Odissea* d'Homer: un joc de naus en el qual encarnem una Penèlope a la recerca del seu Ulisses per tota la galàxia.

Ken Bretschneider (Estats Units) és fundador i CEO de **The Void**, un projecte d'entreteniment que barreja realitat virtual i videojocs en una mena de "parc temàtic d'aventures virtuals". The Void, que espera obrir aviat les seves primeres seus a gairebé tot el món, ens proposa protagonitzar en primera persona aventures de tota mena gràcies a una combinació de realitat virtual i escenografia real.

DADES PRÀCTIQUES

Dates

Del dimecres 24 al divendres 26 de juny del 2015

Localització

Hotel Barceló, plaça dels Països Catalans, s/n. CP: 08014 Barcelona

Accés

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



<http://gamelab.es/2015/cat/>

Gabinet de premsa GAMELAB

Zenit Comunicació

zenit@zenitcom.com

915 599 188 / 609 171 669

Amb el suport de:



Amb la col·laboració de:





Mitjans oficials:

gamesindustry.biz

GAMEREACTOR

 **igda** international game developers association

