



Dossier de prensa

Qué es Gamelab

Consolidado como uno de las ferias de videojuegos más importantes de Europa, Gamelab es el núcleo de referencia de los contenidos tecnológicos del ocio digital.

Punto de encuentro oficial de creadores, medios de comunicación y público en torno al mundo del ocio interactivo, se compone de tres intensas jornadas de conferencias, coloquios, presentaciones, talleres, exposiciones, competiciones, actividades de *networking* y encuentros con la prensa, en las que podrás medir el pulso del sector y conocer las últimas novedades y tendencias.

Gamelab aborda cómo este mercado, en el que el usuario interactúa cada vez más con los contenidos, requiere un sector de producción acorde con las nuevas demandas. Si a esto unimos el evidente cambio de hábitos de consumo y comercio, se hace patente la necesidad de desarrollar nuevas maneras de abordar esos contenidos.

Las industrias culturales tienen que demostrar ahora toda su capacidad para adaptarse a las nuevas condiciones de este mercado, proponiendo nuevas perspectivas acordes al momento. Todos los países han comprendido que debe ser el sector del videojuego el que tiene liderar esta nueva etapa de contenidos digitales interactivos tecnológicos.

Esta sexta edición de Gamelab abrirá sus puertas desde el 30 de junio al 2 de julio de 2010 en el Palacio de Congresos de Gijón y contará, como en años anteriores, con la presencia de los principales creadores y empresas del panorama nacional e internacional.

¿Qué fue de Gamelab 2009?

Gamelab 2009 ya está en el recuerdo de todos. A los destacados nombres propios de la industria internacional como Ian Livingston, director creativo de EIDOS y padre de la saga de éxito mundial *Tomb Raider (Lara Croft)*; Chris Hecker, uno de los principales responsables del genial proyecto de MAXIS "SPORE"; o Brian Neider, vicepresidente internacional de Electronic Arts y COO de EA Games Label, se unieron en esta edición importantes figuras de la Cultura como la Ministra de Cultura, Ángeles González-Sinde, el escritor Juan José Millás o el periodista Vicente Verdú.

Junto a ellos, también participaron en los debates los principales empresarios y creativos de España, que abordaron temáticas tan diversas como la actual situación del sector en España, las ventanas de oportunidad que ofrecen las nuevas plataformas de juego y distribución *online*, o cuáles son los principales modelos de negocio y tendencias a tener en cuenta en el futuro. Compañías como Sony Playstation utilizaron el evento como plataforma de lanzamiento de sus últimos productos y permitieron ver en exclusiva espectaculares demostraciones de juegos como el esperadísimo *Eye Pet* o la nueva sensación para consolas portátiles *Invizimals*.

Cómo será Gamelab 2010

Gamelab afronta este año el reto de expandir la influencia de la Feria al público general. Para ello ofrecerá, como siempre, un intenso programa de conferencias, presentaciones y coloquios, aderezados con diversas actividades de carácter cultural. Gamelab mantiene el doble objetivo de dinamizar el sector y presentar ante la prensa y el público general sus últimas novedades y tendencias. Además contará con un área de *networking* y comunicación con la presencia de los profesionales y empresas más influyentes de nuestra industria.

La feria finalizará, como es habitual, con la gala de entrega de los III Premios Nacionales a la Industria del Videojuego, las populares Pulgas, que distinguen cada año los productos, profesionales y empresas más destacados de nuestra industria.

Los grandes temas

En Gamelab se analizará la actual situación del sector y abordarán sus principales retos de futuro:

- **La evolución de las consolas y los mandos de juego**, con una guerra abierta entre fabricantes por la definición de un estándar de interacción gestual y 3D, ante la inminente irrupción en el mercado de Kinect (antes denominado Project Natal) de Microsoft Xbox y Move de Playstation para hacer frente al exitoso controlador de Nintendo Wii.
- **Los nuevos modelos de negocio del videojuego**, su impacto en las estructuras de comercialización tradicional y la aparición de nuevos actores en escena como los medios de pago o las plataformas de publicidad y distribución online.
- **La convergencia entre los dispositivos móviles y las consolas portátiles**, panorama en el que el éxito de Apple con iPhone y el más reciente y revolucionario iPad, demuestra que el acierto en la apertura de nuevos mercados y canales de comercialización directa, es hoy por hoy más decisivo que unas capacidades tecnológicas cada vez más parecidas en todas las opciones.
- **La revolución de los juegos sociales**, un formato de entretenimiento casual que, casi por sorpresa, ha convertido a Facebook en la plataforma de juego preferida por los usuarios y con mayor proyección para desarrolladores, marcas publicitarias e incluso proyectos filantrópicos.

El videojuego, pieza fundamental de la industria del ocio

No es ningún secreto que el videojuego lidera, desde hace ya algún tiempo, la oferta de contenidos de entretenimiento digital en prácticamente todas las plataformas existentes. Sin embargo, su relación con el resto de formatos no es siempre competitiva y da lugar a fórmulas mixtas que conllevan nuevas oportunidades de negocio para otras industrias como el cine, la música o la televisión.

Para poner de manifiesto esta realidad, Gamelab ha preparado una serie de presentaciones y debates con algunos de los más importantes expertos nacionales e internacionales del mundo audiovisual e interactivo. Entre ellas destacan:

- Cómo la **industria de la música** puede ingresar importantes beneficios a través del videojuego. Buena prueba de ello es el fenómeno **Singstar**. Sus creadores no sólo nos contarán cómo han hecho de *Singstar* un éxito planetario sino cómo esta fórmula puede ser la punta de lanza del descubrimiento de nuevos canales de distribución.
- El papel del ocio interactivo como **promotor de productos audiovisuales** y viceversa. Participarán directivos de TVE y Telefónica Cable y expertos de la producción audiovisual como Raúl Escolano, Fundador de Nikodemo y creador de *Cálico Electrónico* y Victor López, exdirectivo de Zinkia, donde creó *Pocoyó* y Fundador de Vodka Capital, donde están desarrollando *JellyJamm*.
- La potencia de los videojuegos como **nuevo territorio de comunicación, marketing y publicidad** a explorar por las grandes marcas. Reconocidos expertos de mundo del *marketing* interactivo, y responsables de esta actividad en marcas como Movistar o Coca-Cola, comentarán sus experiencias en este terreno y apuntarán las que, a su juicio, pueden ser las mejores fórmulas para atraer anunciantes.
- Con **la llegada del iPad**, el mercado sufre una nueva revolución que ha llevado a muchos desarrolladores a dejar en un segundo plano no sólo a otros fabricantes de teléfonos sino también a las consolas portátiles. Para abordar esta revolución Gamelab reúne a algunos de los expertos más importantes de Europa como Adam Comiskey, vicepresidente de THQ Wireless o Xavier Carrillo, CEO de Digital Legends Entertainment y creador de uno de los videojuegos más vendidos para el iPad. Además, Microsoft impartirá un seminario para el desarrollo y comercialización de juegos para Windows Phone 7.
- Las nuevas plataformas ofrecen **nuevos retos donde España está a la cabeza**. Los grandes gurús de la tecnología en España se reunirán para apuntar las principales tendencias y plataformas tecnológicas del momento e intentará arrojar luz sobre la guerra que en los últimos tiempos se ha abierto entre los fabricantes de dispositivos y de software para controlar las plataformas de juego. Participarán, entre otros, Javier Arévalo, Director de Tecnología de Pyro Studios; Unai Landa, Director de Tecnología de Digital Legends y Raúl Herrero, Director de Desarrollo de Arvirago Entertainment.

- El ocio educativo está a punto de explotar un nuevo **mercado de grandes facturaciones**. El estudio español Tonika Games junto con Sony Computer Entertainment España nos presentarán su inminente lanzamiento: *Playenglish*, el primer juego educativo con vocación de *mass market* que, después del éxito cosechado por *Playchapas* hace dos años, ha supuesto una nueva incursión de la filial española de Sony en el mundo de la producción .

Presentaciones en primicia

Gamelab 2010 albergará la presentación de varios de los juegos y proyectos más importantes de nuestra industria, en primicia europea y nacional:

- Presentación exclusiva en Europa de ***Castlevania: Lords of Shadow***, el primer juego producido por la multinacional japonesa Konami fuera de Japón. Tras su paso por la feria E3 de Los Ángeles, los visitantes a Gamelab podrán escuchar la historia de su desarrollo en boca de sus propios creadores, el estudio español Mercurysteam, y probar en exclusiva la beta del producto que saldrá al mercado a finales de año.

Este hito, anunciado hace ya un año, supone el reconocimiento del potencial español en la creación y desarrollo del videojuego a nivel internacional, ya que por primera vez en la historia de Konami, uno de los gigantes nipones del videojuego, se ha delegado el desarrollo de uno de sus títulos principales a una empresa no japonesa, la española Mercurysteam. El proyecto dirigido por Enric Álvarez ha sido supervisado directamente por Hideo Kojima, uno de los más grandes creadores de todos los tiempos y autor, entre otros juegos, de la saga de éxito internacional Metal Gear Solid.

Entre todos los asistentes al evento se sorteará una visita a los estudios de Mercurysteam en Madrid, para ver en primera persona como se crea uno de los títulos más importantes y esperados del año.

- **Novarama** vuelve a la carga con importantes novedades en 2010 y eligen una vez más Gamelab para presentar en exclusiva los detalles del último trabajo en el que están inmersos. Tras el éxito cosechado por su revolucionario juego de realidad aumentada *Invizimals*, uno de los más vendidos en todo el mundo las pasadas navidades, Daniel Sánchez Crespo (fundador y director creativo de Novorama) **presentará en exclusiva su último proyecto** con el que pretenden afianzarse como uno de los estudios más innovadores del momento en todo el mundo.
- **Digital Legends** expondrá los detalles de su primer juego para la plataforma **iPad: *Bruce Lee Dragon Warrior HD***, elegida la aplicación de la semana por Apple y acualmente uno de los contenidos más descargados en el iPad internacionalmente. Xavier Carrillo, presidente de la compañía, charlará con los asistentes a Gamelab acerca de su apuesta para este dispositivo que se ha convertido en una potente plataforma de juego.
- El estudio Ubisoft Barcelona desvelará las particularidades del **primer juego realizado en España sobre la esperada plataforma Kinect** (antes conocida

como Natal) de Microsoft. Especialista en juegos de reconocimiento de movimiento a través de cámara, el estudio catalán nos hablará en Gamelab de lo que este nuevo reto tecnológico ha supuesto para su equipo y de cómo las innovaciones de la plataforma van a marcar el futuro inmediato de la interacción sin mando.

- La compañía española Bitoon Entertainment presentará su juego ***Basket Dudes***, una de las primeras experiencias en España de MMOG gratuito (*massive multiplayer online game*). David Cantolla, creador de *Pocoyó*, lidera este innovador y ambicioso proyecto, cuyas claves compartirá en Gamelab 2010.

Algunos ponentes

Algunos de los invitados internacionales a intervenir en las diferentes mesas, conferencias y presentaciones de Gamelab 2010 son:

- **Alon Shtruzman**, CCO y presidente de Medios de Playcast, una de las empresas pioneras en el desarrollo de plataformas de juego bajo demanda sin consola y la primera en poner este revolucionario tipo de servicios en manos de usuarios reales.
- **David Westendorf**, vicepresidente de NeuroSky, empresa dedicada al desarrollo e investigación de dispositivos que permiten interaccionar con los videojuegos a través del cerebro.
- **Daniel Sánchez-Crespo**, fundador de Novarama Technologies y creador del internacionalmente aclamado videojuego de realidad aumentada *Invizimals*.
- **Igor Pusenjak**, CEO de LimaSky y creador de Doodle Jump, el videojuego de iPhone que ha batido todos los record de ventas en esta plataforma, con más de 4 millones de copias.
- **Xavier Carrillo**, consejero delegado de Digital Legends Entertainment, un referente mundial en la creación de videojuegos para los grandes fabricantes de móviles y dispositivos portátiles como el nuevo iPad de Apple.
- **Martin de Ronde**, fundador de Guerrilla Games, creadores del éxito mundial Killzone y de una de las primeras y más alabadas iniciativas filantrópicas de la industria del videojuego, *OneBigGame*.

La feria ofrecerá también el taller internacional **Dimensión tecnológica, económica y social de los juegos online**, en colaboración con la Federación Europea de Empresas Productoras de Videojuegos (EGDF). Este evento contará con la participación de altos cargos de los principales portales de juego online europeos como Malte Berham, presidente de la EGDF, Carsten van Husen, CEO de Gameforge, Jorgen Tharaldsen, productor ejecutivo de Funcom, o Nils-Holger Henning, CCO de Bigpoint, donde hablarán sobre las actuales tendencias económicas, tecnológicas y sociales en torno a este mundo online.

Actividades gratuitas para todos los visitantes

Todos los que se acerquen a Gamelab podrán probar gratuitamente muchas de las novedades más rompedoras en el mundo de los videojuegos y del ocio interactivo.

- **Exposición Miyamoto:** El genio creativo del siglo XXI. A lo largo de este recorrido propuesto por Gamelab, los visitantes podrán repasar la trayectoria de Shigeru Miyamoto, el creador que ha estado detrás de todas las revoluciones en el sector. La exposición fija cinco hitos en su carrera e invita a jugar con cada uno de los videojuegos: los inicios con *Donkey Kong*, el éxito de *Super Mario Bros*, la huella histórica de la saga *The Legend of Zelda*, la vuelta a los orígenes con las nuevas versiones de *Mario Bros* para las consolas del siglo XXI, y la revolución del contenido con *Wii Sports*, *Wii Music* o *Wii Fit*.
- **Playstation Interactive Show:** Sony ofrecerá un área interactiva en el que se podrán probar sus últimas creaciones. Por ejemplo, la primicia en España de *PlayStation Move*, que junto a la cámara *PlayStation Eye* ofrece una experiencia de juego extraordinariamente realista al controlarlo tanto con la voz como con el cuerpo. Además, habrá demos jugables de sus nuevos juegos: *Playenglish*, *Singstar Dance*, *ModNation*, *God Warhill*, *Heavy Rain* y *Gran Turismo 5 (GT5)*.
- **Demostración de control de juegos con la mente:** después de la revolución de los mandos de movimiento, el siguiente paso es el control con la mente. Los visitantes de Gamelab podrán disfrutar de esta experiencia todavía insólita.
- **Un taller de programación de videojuegos para Windows Phone y XNA** ofrecido por Microsoft.
- **Un *workshop* internacional de juegos online** ofrecido por la Asociación Europea de Empresas de Videojuegos, especialmente dirigido a académicos, profesionales y empresarios del mundo web.
- **La exposición *Ciudad de Héroe*s**, segunda parte de la exposición fotográfica *Reflejos de fantasía interactiva*, que inundará las calles de la ciudad con imágenes impactantes a medias entre el mundo real y el del videojuego.

Además, entre todo el público asistente se sortearán consolas, videojuegos y la visita a un estudio de videojuegos. Las bases para participar en este sorteo se darán a conocer a la entrada de la feria.

Todos los asistentes a Gamelab estarán invitados a la fiesta especial que se celebrará el jueves 1 de julio en la sala Acapulco, a partir de las 23.15 horas con la actuación de Los Gambiteros del Soul. Hasta completar aforo.

III Premios Nacionales a la Industria del Videojuego

La organización de Gamelab 2010 ha convocado los III Premios Nacionales a la Industria del Videojuego. Estos galardones, los de mayor prestigio y difusión en España, reconocen los mejores trabajos desarrollados durante el último año por creadores españoles, al tiempo que ofrecen a la opinión pública y medios de comunicación un termómetro fiable del nivel de nuestra Industria y sus empresas.

Como novedad, este año se han creado dos nuevas categorías: una específica para premiar los juegos distribuidos exclusivamente a través de plataformas descargables (Playstation Network, Wii Ware, XBox Live y PC) y otra para destacar los proyectos *indie* (universitarios, *amateur* y en general todos aquellos juegos realizados por grupos independientes o distribuidos no comercialmente).

La gala de entrega de premios (las populares Pulgas, en honor a *La pulga* o *Bugaboo* del considerado como el primer videojuego español) se celebrará el jueves 1 de julio, en el Casino de Asturias, en una ceremonia presentada por Verónica Blume y Antonio Garrido.

Los ganadores son elegidos por un jurado de prestigiosos profesionales del sector, del mundo de la comunicación y la prensa y con su elección se ofrece al mismo tiempo, tanto para la opinión pública como para los medios, una referencia del nivel de nuestra industria y sus empresas. El Premio del Público al Mejor Videojuego de 2010 se vota a través de www.gamelab.es/premios hasta el día 25 de junio y el ganador se dará a conocer también en la noche del 1 de julio.

El Premio Gamelab a la Trayectoria Profesional ha recaído este año de forma conjunta en los hermanos Pablo y Víctor Ruiz, pioneros del sector en España y fundadores de dos de las compañías de mayor trascendencia y productividad en la historia de nuestra industria: Dinamic Multimedia y FX Interactive. Ambos llevan más de 25 años en la vanguardia de la programación, el diseño y la producción de videojuegos y han realizado decenas de títulos, editados por compañías líderes del mercado como Electronic Arts, Atari o CodeMasters.

Los finalistas de los III Premios Nacionales a la Industria del Videojuego son:

Premio Gamestop al Mejor Videojuego para PC/Consola

Cooking Party, de Virtual Toys

Invizimals, de Novarama

Planet 51, de Pyro Studios (Grupo Zed)

Runaway: A Twist of Fate, de Péndulo Studios

Premio Paysafecard al Mejor Videojuego Online/Descargable 2010

Chronos Twins DX, de EnjoyUp

NyxQuest, de Over the Top Games

Navy Moves, de FX Interactive

Planet 51 Online, de Zed Worldwide (Grupo Zed)

Premio al Mejor Videojuego para Móvil 2010

Battle of Puppets, de Small Wonders

Bruce Lee Dragon Warrior HD, de Digital Legends Entertainment

Planet 51 Racer, de Zed Worldwide (Grupo Zed)

Tehra Dark Warrior, de StormBASIC

Premio al Mejor Diseño de Juego 2010

Battle of Puppets, de Small Wonders

Invizimals, de Novarama

NyxQuest, de Over the Top Games

The Galactic Melody Catcher, de DevilishGames

Premio al Mejor Arte 2010

Battle of Puppets, de Small Wonders

Invizimals, de Novarama

NyxQuest, de Over the Top Games

Runaway: A Twist of Fate, de Péndulo Studios

Premio a la Mejor Tecnología 2010

Bruce Lee Dragon Warrior HD, de Digital Legends Entertainment

Invizimals, de Novarama

Navy Moves, de FX Interactive

Tehra Dark Warrior, de StormBASIC

Premio al Mejor Videojuego Indie 2010

Dummy Never Fails, de Tanoku

Rotor'scope: El secreto de la energía infinita, de Nivel 21

The Last Dance, de LooserTeam

Wool, de MilkStone Studios

Datos útiles

Gamelab 2010

Palacio de Congresos de Gijón – Recinto Ferial de Asturias Luis Adaro

Pº Doctor Fleming, 481 - Gijón

Del 30 de junio al 2 de julio

www.gamelab.es

Gamelab 2010 contará, como en anteriores ediciones, con el apoyo principal del Ministerio de Cultura, el Instituto de Comercio Exterior (ICEX), la Asociación de Productoras de Videojuegos de España (DEV) y las principales marcas del sector, con Sony Playstation y Nintendo a la cabeza. El evento también es posible gracias a la extraordinaria acogida y colaboración de instituciones regionales y locales, como el Ayuntamiento de Gijón, el Instituto de Desarrollo Económico del Principado de Asturias (IDEPA), el Centro Europeo de Empresas e Innovación del Principado de Asturias (CEEI), el Gobierno del Principado de Asturias a través del programa e-Asturias y la Fundación CTIC Sociedad de la Información. Colaboran también en Gamelab 2010, la Federación Europea de Empresas Desarrolladoras de Videojuegos (EGDF), Windows Phone, XNA, Paysafecard, HP y Gamestop, líder mundial en venta de videojuegos.

A estos apoyos, se suman también este año las dos webs de referencia del sector: Meristation.com y gameindustry.biz

Medio Oficial: RTVE.es

Horarios

Miércoles 30 de junio, de 10 a 19 horas

Jueves 1 de julio, de 10 a 19 horas

Viernes 2 de julio de 10 a 14 horas

Gabinete de prensa

Zenit Comunicación

Sylvia Suárez, Sofía Pedroche, Emilia Esteban, Fernando de Luis-Orueta

Teléfono 91 559 91 88

zenit@zenitcom.com – prensa@gamelab.es