

## **Bilbao será de nuevo epicentro del videojuego mundial durante la VIII Edición de Fun & Serious**

**Entre el 7 y el 10 de diciembre, el festival reunirá a grandes talentos, jóvenes promesas, emprendedores y aficionados en torno a una agenda que es ya un referente mundial para el entretenimiento digital**

El videojuego se prepara para una de sus grandes citas internacionales en vísperas de la octava edición de Fun & Serious Game Festival, el festival más grande de Europa del sector, que este año tiene como cómplice a Polonia como país invitado.

Grandes creativos, desarrolladores, guionistas, productores, pequeños aventureros en la escena indie, inversores y empresas multinacionales y locales, se reúnen en esta cita que celebra el videojuego en su vertiente artística, antropológica, cultural y de negocio.

Entre charlas, laboratorios, reuniones de negocio, demos y encuentros con expertos, transcurrirá la agenda de Fun & Serious que este año se traslada al BEC para maximizar su alcance, aforo y versatilidad y que tiene su colofón el lunes 10 de diciembre en la gala de entrega de los prestigiosos Premios Titanium en el Museo Guggenheim.

### **Impacto del festival**

El impacto del festival se consolida con unos 25.000 asistentes, procedentes de todo el mundo, en los diversos eventos del Festival. La participación empresarial es, también notable, con unas 1000 firmas participantes, colaboradoras o sponsors de este evento, un 25% de las cuales tienen procedencia internacional.

Todo el ecosistema humano e institucional en torno al videojuego, desde jugadores a talentos históricos, promotores de competiciones de deporte electrónico, influencers y empresarios etc. se congrega en Bilbao que se erige así, en centro de reunión clave con el propósito de otorgar al videojuego la relevancia informativa, cultural y económica que merece la industria.

Asimismo, más de 150 medios de comunicación se han acreditado ya para esta edición. Las cifras de impactos de Fun & Serious en 2017 superaron las 2.500 noticias, reportajes y entrevistas sobre el evento (un 79% que durante la edición precedente), con un valor económico de más de 4,115.000 millones de euros (un 35% superior al de 2016).

### **Gigantes para el podio de los Titanium**

Tres grandes talentos del videojuego internacional recibirán galardones este año en el marco espectacular del Museo Guggenheim. La pinacoteca bilbaína acogerá esta fiesta en la que recogerán galardones Fumito Ueda, intimista y preciosista creador de The Last Guardian y Shadow of the Colossus, entre otros; Jade Raymond, que en su prolífica carrera por empresas clave como Sony,

Ubisoft y Electronic Arts ha producido franquicias con tanto éxito como franquicia Assassin's Creed, Watch Dogs, o Splinter Cell: Blacklist de Tom Clancy .y Brenda Romero, una mujer recientemente premiada como Leyenda que, durante las últimas cuatro décadas ha contribuido a 47 títulos, algunos tan importantes para la definición de un género, el rol, como Wizardry.

Un jurado internacional reconoce a los mejores títulos internacionales, consolidados e independientes, y otorga los Titanium honoríficos a grandes talentos de la escena mundial, así como los FSPlay y Mejor juego vasco a títulos independientes. La triada de gigantes premiada este año (Ueda, Romero, Raymond) se une a un histórico de titanes indiscutibles: Yuji Naka (creador de Sonic), Alexey Pajitnov (Tetris), Peter Molyneux (Duke), Tim Schafer (Monkey Island), John Romero (creador de Doom, Wolfenstein), Jordan Mechner (Príncipe de Persia) y Jeff Kaplan (World of Warcraft, Overwatch, entre ellos).

BBVA Games Industry Forum, GIF, un encuentro para crear industria

El día 7 de diciembre se desarrollará el GIF (BBVA Games Industry Forum), una oportunidad única de networking, crecimiento e innovación que aglutina a todos los agentes de la industria: diseñadores, desarrolladores, publishers e inversores. Los estudios más punteros del panorama internacional se reunirán en la ciudad vizcaína con bussiness angels, distribuidoras y representantes de las grandes plataformas de gaming.

Puesto que un millar de empresas (el 25% de ellas extranjeras) se dan cita en Fun & Serious, el GIF aparece como una ocasión óptima no solo para la formación, sino también como plataforma de negocio B2B. Encuentros de speed dating para creativos con potenciales financiadores, sesiones con medios de comunicación especializada, áreas de networking, talleres prácticos y mesas redondas orientados a crear negocio y analizar casos de éxito forman su agenda. Además, una nueva herramienta de MatchMaking supondrá un estimulante y eficaz punto de encuentro para los representantes de esta industria.

VIT Talks, Un universo de juego

El auditorio del BEC reunirá el día 8 de diciembre la tercera edición de las VIT Talks de la mano de AEVI (Asociación Española de Videojuegos), una jornada dentro de la agenda del festival en la que los mayores influencers internacionales de las industrias creativas (videojuegos, innovación, tecnología, diseño) compartirán su punto de vista sobre el sector.

Fun Zone, ludismo para todos los gustos: de los laboratorios de robótica a la inmersión en la cultura manga

El área más lúdica del festival se extiende este año, en su nueva sede en el BEC hasta abarcar 15.000 m2 dedicados al juego, las demos y los torneos de esports.

Además de la arena de competición de Fornite más grandes jamás creada (con 100 puestos de juego), otras siete arenas permitirán descargar adrenalina con los títulos más pujantes para Nintendo, Lenovo, Playstation, Xbox One, Nacon y Lucha by. Streamers. Hasta 300 puestos de juego a disposición de los asistentes a la Fun Zone harán las delicias de los amantes de títulos como Forza7, Sea of Thieves, Dragon Fighter, Mortal Kombat, sagas como las de Super Mario y tantas otras propuestas.

Youtubers, aficionados, managers y entrenadores se verán las caras en la competición a ocho equipos en el mayor torneo solidario nacional de League of Legends, el organizado por Ibai, que celebra su segunda edición de forma presencial en el BEC y que aspira a duplicar la recaudación del año pasado (en 2017 fueron 35000 euros los recaudados para el proyecto solidario de Juegaterapia).

En el área BBK Esports, los aficionados podrán medirse en títulos como FIFA19, FI2018, NBA2K19 y Rocket League, mientras que en la zona Retro redescubrirán propuestas vintage con mucho encanto y en la zona Manga y de Cultura Japonesa se encontrarán con propuestas de talleres, cultura, cosplay y hasta karaoke, para todos los gustos.

Mientras, laboratorios de construcción de la mano de Minecraft, de creación de videojuegos en la plataforma Roblox, de manejo y entrenamiento de robots de Star Wars junto a Txoko o de electrónica (de nuevo con Txoko), amén de un sinfín de actividades y demos en el área indie, completan una agenda lúdica cada vez más dinámica y heterogénea.

Polonia, país invitado

La octava edición de FUN & SERIOUS tiene a la pujante Polonia, una nación volcada a la exportación de sus grandes títulos, como país invitado.

Con 39 millones de habitantes, esta nación presume de un tercio de sus ciudadanos como jugadores habituales videojuegos, un 30% de ellos en dispositivos móviles. No obstante, el 95% de la producción nacional se vende en el extranjero, con un caso de éxito paradigmático 'The Witcher', un híbrido entre 'Hobbit' y 'Games of Thrones' protagonizado por el polidrico Geralt de Rivia, y que se ha colado entre los 'top ventas' de un centenar de naciones de todo el mundo.

**Datos de contacto:**

Francisco Diaz  
637730114

Nota de prensa publicada en: [Bilbao](#)

Categorías: [Telecomunicaciones](#) [Juegos](#) [País Vasco](#) [Entretenimiento](#) [Gaming](#) [Actualidad](#) [Empresarial](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>