

Negocio, networking, futuros lanzamientos y premios de hasta 25.000 euros en la primera jornada de F&S

1.700 reuniones y casi 18.000 interacciones tuvieron lugar en el primer día del festival, con más de 600 profesionales registrados en la App de matchmaking del foro de negocio, el GIF. Sony, una de las firmas más presentes en la feria, presentó sus futuros lanzamientos para PS4 y arrancaron las partidas de alta competición de eSports organizadas por GAME, con muchos premios de 25.000 euros

Diversión y negocio, competición, innovación y networking se aunaron en la primera jornada del mayor festival de videojuegos de Europa, Fun & Serious, que abrió las puertas de su ya séptima edición en Bilbao. El congreso b2b para profesionales, GIF (Games Industry Forum) reunió a publishers, algunos de los desarrolladores indies más importantes de Europa, inversores y prensa internacional y propició, mediante su nueva herramienta de matchmaking, 1.700 reuniones y casi 18.000 interacciones entre los usuarios registrados, con más de 600 profesionales del sector registrados en la App business del festival.

El Fun&SeriousGame Festival mantiene su firme compromiso con la industria del desarrollo independiente española, a la vez que se vuelca al panorama internacional: los profesionales de la industria comenzaron sus actividades para conocer las tendencias mundiales en materia de formación y negocio. En los diversos workshops que se impartieron, editoras nacionales e internacionales se reunieron con los numerosos estudios presentes para buscar sinergias e iniciar proyectos conjuntos.

Simultáneamente, en la Fun Zone, más de doscientos puestos de juego de conducción, deportes, disparos y lucha acapararon la atención de los visitantes. Algunos de los juegos más premiados del año, Horizon, Zelda Breath of the Wild, o el último lanzamiento de la saga Assassin's Creed, hicieron las delicias de los asistentes. Estos tres títulos están, además, nominados a mejor juego del año en los galardones Titanium, que se entregarán el lunes en el Museo Guggenheim.

Además, los asistentes pudieron conocer las futuras novedades en el catálogo de PS4, de la mano de Sony, que presentó sus últimos juegos de producción nacional, títulos como Flipy's Tesla! Inventemos el futuro, CoolPaint VR, o Intruders: Hide and Seek. Sony es, en esta edición, una de las compañías con mayor presencia en la feria donde está presente también su programa PlayStation Talents, que incentiva el desarrollo nacional. Ocho equipos de desarrollo españoles presentarán mañana en el marco de este programa sus trabajos para PS4.

Así mismo, dieron comienzo las partidas de alta competición de deportes electrónicos, organizadas por GAME. Clash Royale y Counter Strike GO son los juegos en los que se centra la competición, con 16 equipos disputándose un premio de 25.000 euros.

El sábado por la tarde tres estrellas del sector acapararon la atención de prensa y asistentes en las VIT

Talks: los creadores de los juegos Owerwatch, Jeff Kaplan; Prince of Persia, Jordan Mechner, y Doom, John Romero. Los tres artífices de algunos de los juegos más populares de la actualidad recibieron sendos premios honoríficos del festival bilbaíno, que esperaba una asistencia de público cercana a las 30.000 aficionados y de 600 empresas del sector, el 25 % de ellas extranjeras.

Datos de contacto:

Francisco Diaz

637730114

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

Categorías: [Telecomunicaciones](#) [Juegos](#) [Dispositivos móviles](#) [Premios Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>