

Fun & Serious confirma su X edición este diciembre

Se celebrará del 10 al 12 de diciembre y ofrecerá un formato especial conmemorativo de su décimo aniversario: Charlas online y en abierto con los premios honoríficos y speakers más importantes que han pasado por el festival en esta última década: los primeros nombres, Marc Merrill (Riot) y Tim Willits (Saber – id Software). "En un año particularmente difícil, cuando además cumplimos nuestra primera década, nos parecía importante este gesto de apoyo al sector del videojuego", declaró el director del festival

En un año de cancelaciones, sin E3 y tantas ferias clave para el sector del videojuego, el Fun & Serious Game Festival ha considerado "necesario e importante" mantener su cita de cada invierno y confirmar la celebración de su décima edición para los días del 10 al 12 de diciembre. Para esta ocasión, el festival se tornará online.

Con una década de existencia, y una agenda de ponentes de altísimo nivel, Fun & Serious se ha consolidado plenamente como una cita cultural imprescindible en la agenda europea, y dadas las circunstancias sanitarias actuales, ha decidido un viraje hacia lo online y en abierto, que permita celebrar su décimo aniversario por todo lo alto: Invitando a algunos de los premiados honoríficos y participantes más importantes que han pasado por el festival durante la última década, para dar unas charlas que gracias al formato online serán accesibles en directo desde cualquier parte del mundo.

Dos de los primeros nombres confirmados en esta terna de estrellas de la industria son Marc Merrill, el cofundador y presidente de Riot Games, la desarrolladora y Publisher de League of Legends (premio de honor 2020), y Tim Willits (premio Bizkaia 2019), quien posee una prolífica y brillante carrera en la industria con títulos a sus espaldas como las franquicias DOOM y Quake.

Marc Merrill es el cofundador y codirector de Riot Games, y cocreador de League of Legends. Marc cofundó Riot junto a Brandon Beck en 2006 con la visión y el empeño de cambiar drásticamente la forma en la que los videojuegos eran desarrollados, producidos y comercializados, así como la forma en la que las empresas de videojuegos se relacionaban con sus jugadores. Desde entonces, Riot Games ha logrado que League of Legends sea el juego online más jugado del mundo y el eSport más popular, con más de 100 millones de usuarios activos. Hoy en día, casi 15 años después de su fundación. Riot continúa fiel a su lema "Players first", priorizando la experiencia de juego, y la conexión con su comunidad de jugadores, como la base sobre la que trabaja la compañía.

Tim Willits (que el pasado año anunció su nuevo cargo como Chief Creative Officer de la desarrolladora Saber Interactive) está inseparablemente vinculado a la franquicia Doom y Quake. El estadounidense se unió a id Software en 1995, donde desarrolló su carrera diseñando títulos icónicos como la saga de Quake Series y Doom 3 así como la dirección de Rage. En 2013 asumió el cargo de director del estudio para dirigir la creación de títulos como el restart de Doom en 2016, Rage 2, Quake Champions y Doom Eternal.

El evento será interesante para un público muy variado, desde aficionados a los videojuegos que

podrán saber más sobre la creación de sus títulos preferidos, a profesionales, pasando por estudiantes de diseño y creación de videojuegos. Las charlas de estos nombres clave de la industria serán momentos para aprender, conocer y profundizar en el proceso creativo y la dirección de negocio de los grandes titanes del sector.

“F&S cumple en 2020 sus primeros 10 años de vida y nos hubiera costado mucho renunciar a celebrarlo -explica Alfonso Gómez, director del festival- mucho más si esta celebración coincide con un año que, también para el videojuego, motor clave de la economía española, no ha sido fácil... Todos recordamos cancelaciones, reformulaciones de eventos, compañías que han atravesado momentos de gran dificultad... Por eso nos parecía importante lanzar un mensaje de apoyo al sector, a los creadores y también a los medios de comunicación que son cómplices en nuestra actividad de divulgación del videojuego, como arte, como dinamo económica y como parte indiscutible de la cultura de nuestro país. Un mensaje de cercanía y de complicidad”.

Game Industry Forum y Certamen internacional de videojuegos indies FS Play

El GIF, que en esta edición también pasará al formato virtual, seguirá, un año más, ofreciendo a desarrolladores indies y nuevos talentos la posibilidad de establecer contactos, reflexionar sobre cuestiones de interés y presentar proyectos en este foro que atrae a publishers, inversores y desarrolladores de todo el mundo.

Otra buena noticia para los estudios indies es que se acaba de abrir el plazo de inscripción a los Premios FS Play, consistentes en tres premios de 4000 euros para el Juego Indie Más Innovador, Mejor videojuego vasco y Mejor Serious Game. El jurado FS Play seleccionará a los ganadores, que recibirán su trofeo en la gala de entrega de los Premios Titanium.

Titanium Awards

El festival concluirá, como los años precedentes, con la entrega de los Titanium Awards a las mejores producciones del año.

Un festival estratégico

La celebración del Fun & Serious Game Festival sigue siendo una de las fechas clave para el sector, que subraya la relevancia estratégica, económica y creativa de una industria que genera beneficios muy importantes en España. Un sector que en 2019 facturó 1479 millones de euros, con una cifra histórica para el mercado online (con 725 millones de euros) y con una base superior a 15 millones de usuarios, según datos de AEVI en su anuario. El sector duplica ampliamente los beneficios del cine y multiplica por siete los de la música grabada en España.

Datos de contacto:

Francisco Diaz
637730114

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

Categorías: [Nacional](#) [Juegos](#) [E-Commerce](#) [Software](#) [Dispositivos móviles](#) [Premios Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>