

Fun & Serious Game Festival comienza su segundo día de programación

El festival, que este año ha pasado al formato online, dio comienzo ayer con las charlas de Mark Merrill (Riot), Sean Krankel y Valeria Castro, entre otros. Nueva incorporación a las charlas del sábado: Rogerio Silva, Game Design Director de Ubisoft Barcelona, hablará sobre el trabajo del estudio en Assassin's Creed Valhalla

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. Alfonso Gómez, director del festival, declara sobre este cambio "La X edición está siendo un éxito a pesar de ser un formato tan diferente al habitual. En el día de ayer hemos podido disfrutar del talento de los videojuegos de FS PLayer y del Premio Nuevos Talentos, de historias inspiradoras como la de Astrid Refstrup o de titánicas carreras como la de Marc Merrill: el espíritu de acercar los entresijos del mundo del videojuego al público y poner en relevancia este sector sigue presente".

En el día de ayer, primera jornada del festival, el público pudo disfrutar de las entrevistas y charlas de nombres como Marc Merrill, cofundador y presidente de Riot Games, Valeria Castro, presidenta de la asociación española del videojuego DEV, o Sean Krankel, fundador y director creativo de Night School Studio, entre otros.

Marc Merrill es toda una figura en la industria actual, que fundó Riot Games 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. Ayer, durante su entrevista en streaming, remarcó la vigencia actual de este pensamiento: "Somos una compañía dirigida por una misión clara, hacer reales los sueños que parecen imposibles de nuestros jugadores. Nuestro foco son los jugadores. Y estar donde ellos estén y donde quieren que estemos".

En estos últimos años 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 "League of Legends se ha convertido en este sentido en algo que es más que un videojuego, es un deporte electrónico, son todos los eventos de comunidad que suceden a su alrededor (cosplayers, fan art, creación, música..) queremos ser parte de eso y ayudar a traer a la luz todo el increíble talento que emerge en forma de cultura y arte en torno a League of Legends. Nuestras iniciativas con Riot Music Group, cómics, etc. son una especie de carta de amor a nuestra audiencia, porque queremos satisfacer sus sueños".

Merrill también habló del futuro de la compañía: "Para 2021 distintos proyectos me resultan especialmente emocionantes, el lanzamiento de nuestro primer producto televisivo, y nuestra alianza con estudios independientes, en Riot FORGE, para aliarnos con los creadores y desarrolladores que, en un círculo virtuoso en que todos ganan, puedan desarrollar experiencias excelentes dentro del

universo de Runeterra, en géneros en los que estos estudios son mucho mejores q nosotros". En este sentido, Sean Krankel, director creativo y fundador del estudio Nighth School, responsables del aclamado Oxenfree, declaró estar también sondeando otras plataformas creativas para el título: "Exploramos convertir Oxenfree en un formato televisivo. Nos gusta reinventarnos; probar cosas nuevas" a la vez que siguen desarrollando el sistema de diálogo "fluido" con el que experimentaron en Oxenfree, esta vez de una forma más profunda, en su último lanzamiento, Afterparty.

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. En este sentido, Valeria Castro, presidenta de la asociación española de videojuego DEV, declaró durante su charla "la pandemia ha generado mesas de debate en pos de ayudas al sector. Desde DEV seguiremos proponiendo beneficios fiscales y un mayor apoyo al tejido de desarrollo español".

La programación del festival continúa hoy viernes con talleres y ponencias, entre las que destacan las de Tim Willits, Harvey Smith, Warren Spector y Joe Madureira. También se añade un nuevo nombre a las charlas de mañana sábado: Rogerio Silva, Game Design Director de Ubisoft Barcelona. Con casi 20 años de carrera en la industria del videojuego y habiendo participado en el desarrollo de títulos como ENSLAVED: Odyssey to the West y DmC: Devil May Cry y sus respectivos DLC, trabaja desde 2018 en Ubisoft Barcelona, equipo con el que ha tomado parte en la creación de Assassin's Creed Valhalla, proceso del que hablará en su charla del sábado a las 12h. El cometido de este equipo en el juego ha sido doble: por una parte, diseñar y desarrollar combates contra jefes, así como un gran grupo de enemigos que pueblen el mundo del juego; por otra, crear una serie de desafíos en forma de rompecabezas ambientados en el presente, dentro del mundo abierto de simulación del Animus, donde los jugadores controlan a Layla y descubren misterios antiguos. Esta labor permite ver la experiencia de Ubisoft Barcelona en el diseño de combate, pero también a la hora de producir niveles refinados y atractivos, con un lenguaje visual y un estilo artístico propios.

Datos de contacto:

Javier Canseco
657330114

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

Categorías: [Juegos País Vasco Entretenimiento](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>