

## **GameBCN convierte el final de su novena edición en una gran fiesta con desarrolladores y editores**

**El programa de incubación de estudios de videojuegos de GameBCN ha cerrado su novena edición con una cita doble en el "Demo Day", donde los estudios han presentado sus avances ante veinte potenciales editores y profesionales del sector, y la participación en la feria IndieDevDay, la feria de videojuegos más grande del país**

El "Demo Day" ha incluido paneles, charlas y la presentación de los estudios incubados. El evento ha sido presentado por Carla Sevillano, divulgadora y diseñadora de videojuegos en Tequila Works. Los paneles abordaron dos ópticas diferentes. Por un lado, la de los estudios indie, como la incubada Melbot con Jangmi Baek, The Breach Studio con Ferran Puntí y Piccolo Studio con Alexis Corominas, que han hablado sobre las técnicas de supervivencia de los estudios independientes. Por otro lado, los editores de videojuegos Sarah Burns de Marvelous, Magda Buss de Nocturne y Pablo de la Nuez de Raiser Games han debatido sobre la evolución del mercado de videojuegos.

"Después de haber ayudado a construir 58 estudios independientes en este programa, estamos orgullosos de que entre todos hayan levantado más de 6,5 millones de euros. Hoy seguimos celebrando el apoyo de toda la comunidad para sacar adelante nuevos proyectos", subraya Joan Francesc Bañó, director de GameBCN.

Los seis estudios de esta edición que han presentado sus videojuegos en Barcelona después de haberlo hecho en la feria Gamescom de Colonia y el pasado fin de semana en el IndieDevDay de Barcelona son Magic Rain Studios con el juego LUA, Juegos Asados con Hellfire Poncho, Dust Games con Roombattle, Half Sunk Games con The Dream Observatory, Notbug Studio con Pranimals y Not Too Serious Games con el juego Akuru. Todos ellos han contado con formación y mentorización para facilitar la producción de videojuegos y maximizar las oportunidades de negocio. Previamente, habían sido seleccionados de entre 190 estudios presentados de 54 nacionalidades.

Los promotores de GameBCN, el Ayuntamiento de Barcelona, la Generalitat de Catalunya con Marisol López, directora de la Dirección General de Innovación y Cultura Digital y la consultora Península han dado la bienvenida a los asistentes al acto y, el Institut Català de les Empreses Culturals a través de su marca de internacionalización Catalan Arts ha sido el encargado del fin de fiesta con el esperado networking y una ronda de prueba de los juegos.

La audiencia y repercusión del DemoDay ha ido incrementando continuamente durante los últimos ocho años, al mismo tiempo que lo ha hecho la relevancia internacional de Barcelona y Cataluña, que cuenta con más de 200 empresas del sector, más de 4.000 trabajadores y una facturación anual de más de 700 millones de euros.

Los equipos de la novena edición

Magic Rain Studios .... Juego: LUA .... Cataluña/Galicia .... Todas las plataformas

LUA es un juego para patinar al ritmo de la música, donde se emprenderá una aventura y se resolverán conflictos familiares a través de un viaje musical.

Juegos Asados .... Hellfire Poncho .... España .... PC y consola

Poncho Rodriguez, el más temido bandolero del Salvaje Oeste, ha muerto. El diablo le condena a vagar por el infierno eternamente, matando a todas las criaturas posibles. Sin embargo, a él no le importa mucho.

Dust Games .... Roombattle .... Cataluña .... PC y consola

Roombattle es un juego familiar en el que robots aspiradores luchan, equipados con objetos punzantes y globos. ¿El objetivo principal? Ser el último en pie y derrotar a los amigos, utilizando el entorno y los potenciadores como arma.

Half Sunk Games .... The Dream Observatory .... Cataluña .... PC y consola

"Una aventura onírica en la que gestionas, descubres y produces sueños para entregarlos a cada soñador, según sus deseos o preocupaciones. Si cometes un error o no llegas antes de la noche, provocarás insomnio".

Notbug Studio .... Pranimals .... Chile .... Móvil

Pranimals es una experiencia de simulación y estrategia que transporta a un mundo vibrante y lleno de vida donde coleccionar y cuidar una amplia gama de animales energéticos, cada uno de ellos con sus propias habilidades únicas.

Not Too Serious Games .... Akuru .... Cataluña .... Móvil

Akuru es un desafío lingüístico único: formar palabras con un número limitado de letras antes de que se agote el tiempo. El objetivo se basa en la escasez como poderoso motivador y consiste en vaciar el tablero de consonantes.

Sobre GameBCN

GameBCN es un programa promovido por el Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya, el Ayuntamiento de Barcelona y la consultora de innovación Península. Además, también cuenta con partners estratégicos como Socialpoint y Cluster.

El programa, con sede en Barcelona, se ha convertido en motor del talento de videojuegos en el sur de Europa después de años de crecimiento exitoso, ayudando en la reubicación de estudios y dinamizando ecosistemas en Europa, Asia y Oriente Medio.

**Datos de contacto:**

Albert Andreu

GameBCN

922200093

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

Categorías: [Cataluña](#) [Entretenimiento](#) [Emprendedores](#) [Otras Industrias](#) [Gaming](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>