

El evento valenciano de videojuegos independientes Valencia Indie Summit vuelve los días 8 al 9 de Marzo.

- **El objetivo de esta iniciativa, de carácter anual, es conectar la escena del desarrollo de videojuegos independientes con la ciudad de València.**
- **Durante dos días habrá charlas, talleres, mesas redondas y pruebas de juegos, así como la celebración de los València Indie Awards 2019.**
- **Ivace Internacional promueve reuniones con editores internacionales.**

El centro de innovación Las Naves promueve y acoge el València Indie Summit, un evento internacional que en su primera edición reunió a más de 400 creadores e importantes profesionales del sector, junto con un área de exhibición con más de treinta equipos.

En esta nueva edición se reunirán una vez más desarrolladores de videojuegos nacionales e internacionales independientes en la ciudad de València y daremos la bienvenida tanto a los que no siguen fielmente las tendencias del mercado como a los que lo hacen solo en lo que a financiación se refiere.

El evento tendrá lugar los días 7, 8 y 9 de marzo de 2019 y constará de dos partes: dos días iniciales dedicados a los profesionales del sector de videojuegos (desarrolladores e industria respectivamente) y un tercer día dedicado al público en general, ambos con charlas, mesas redondas, exposición de proyectos, área de redes y mesa de financiamiento e inversión.

El evento finalizará con una gala de premios, los “Valencia Indie Awards”. Pretendemos que la Cumbre Independiente de Valencia sea un evento anual. Entre sus objetivos están ayudar a consolidar la ciudad de Valencia como un punto de encuentro estratégico para este sector profesional y abrir nuevas fronteras internacionales para creadores y empresas. La asistencia al evento es gratuita pero requiere registro previo, puede encontrar más información en la web de la organización:

Algunos participantes:

Mario Palmero: Unreal Engine Technical Evangelist. Es un programador de prestigio, ha participado en proyectos de Tequila Softworks como Rime o The Invisible Hours, y anteriormente en Fx Futbol. Actualmente se dedica a contar las maravillas técnicas de Unreal Engine para otros desarrolladores.

Akiko Katagiri: BD at 505 Games. Aunque originalmente es informática, ha desarrollado la mayor parte de su carrera en el lado de producción- negocios de videojuegos. Originalmente en proyectos online como Webzen, Ghost'n Goblins Online y Megaman Online (cancelado), y posteriormente en juegos de móviles de varias empresas, antes de dar el salto a todo tipo de juegos

independientes con 505 Games. Conoce perfectamente la industria coreana y japonesa a todos los niveles.

Luis Olivan: Responsable de Producción y fundador de Fictiorama Studios. Do not Feed the Monkeys es el primer videojuego español que resulta finalista en varios apartados en los IGF de San Francisco. Como tal, nos viene a explicar cuales considera que son los secretos para haber conseguido tan alta distinción.

Luis Quintans: Presidente del DEV. El Dev es la asociación de desarrolladores de videojuegos española con más solera. Anualmente realizan un libro blanco con todos los datos sobre la industria española, entre otras actividades. Luis viene a poner en blanco sobre negro cómo funciona la industria de videojuegos de España.

Carlos Fernandez - Lorena Ares: Dr platypus & Ms wombat: Responsables de producción y animación de varios juegos y audiovisuales animados, entre los que podemos destacar el videojuego Zombeer o la conversión a película del cómic "Memorias de un hombre en Pijama" de Paco Roca. Vienen a explicar las diferencias y similitudes entre ambas disciplinas, y cómo se puede aprender de unas y otras.

Shin Imai: IGN Japon. Shin Imai es posiblemente el periodista de videojuegos en Japón con más curiosidad por lo que ocurre fuera de sus fronteras, y además el que más apuesta por proyectos experimentales. Por eso conoce muy bien no sólo la escena independiente nipona, sino que también nos puede explicar qué diferencias y similitudes hay con otras escenas cercanas.

Gracias al apoyo de **Ivace Internacional** el evento cuenta además con un espacio de reuniones en el que más de 10 editores de videojuegos internacionales podrán hablar con los desarrolladores asistentes, y encontrar posibles vías de negocio para sus proyectos. Entre los editores nos encontramos empresas como 505 Games, Merge Games, The Arcade Crew, Dear Villagers, Badland Games, 11 Bits, Unitel Label, Zero Uno Games, Thunderful, Hidden Trap o Texyon Games.

505 Games: Editor originalmente italiano con capacidad para apostar por proyectos de cierto tamaño (como Payday 2, Control) o diferentes (como Laser League).

Merge Games: Editor inglés que ha lanzado varios juegos españoles (Aragami, Conde Lucanor, Funk of Titans) y que suele apostar fuerte por el formato físico.

Arcade Crew - Dotemu: Editora francesa especializada en neo-retro, donde han cosechado éxitos como Wonderboy the Dragons Trap, y tienen juegos en cartera como Blazing Chrome o Dark Devotion.

United Label: Editora polaca que viene de otra editora como es Cigames, de reciente creación, pero ya con proyectos que muestran un cierto interés por mecánicas y estéticas distintas.

Dear Villagers: Editora francesa que publica todo tipo de juegos, especialmente de presupuestos medio - bajos. Algunos ejemplos Away, presente en el evento, Edge of Eternity o el español Stay.

Thunderful: Editora sueca relativamente reciente pero que por un lado adquirió a otra editora inglesa, como es Rising Star, y por otro lado han lanzado o tienen en cartera algunos juegos muy interesantes.

JUEGOS FINALISTAS (listado alfabético)

- [3 Minutes to Midnight](#) - Scarecrow Studio
- [A Dose of You](#) - Super A.H.D. Mega Team
- [Anyone's Diary](#) - WDP Studio
- [Atlas' Fate: Between Light & Darkness](#) - Baby Robot Games
- [Away: Journey to the Unexpected](#) - Aurelien Regard
- [Baobabs Mausoleum Ep. 2](#) - Celery Emblem
- [Brayhir](#) - Nanku Games
- [Colossus Down](#) - Mango Protocol
- [Dawn of Fear](#) - Brok3nSite
- [Drop the Flops](#) - Cats Under Pressure
- [Effie](#) - Inverge Studios
- [Elium](#) - Lone Artisan Games
- [Eternum Ex](#) - Flynn's Arcades
- [Evil Inside](#) - JanduSoft
- [Explosive Dinosaurs](#) - RAWR Lab
- [Flat Heroes](#) - ParallelCircles
- [Ganbare! Super Strikers](#) - Rese Games
- [Idle Supermarket Tycoon](#) - Codigames
- [It is nice when it Snows](#) - Concano Games
- [John Mambo](#) - Iction Games
- [Kofi Quest: Alpha Mod](#) - Loftur Studio
- [LambS on the Road](#) - Flynn's Arcades
- [Meeple Station](#) - Vox Games
- [Melbits World](#) - Melbot Studios
- [Micro Pico Racer](#) - 2KSomnis
- [My Granny Lala and me](#) - Aranda & Olcina
- [Path to Mnemosyne](#) - Devilish Games
- [Relicta](#) - Mighty Polygon
- [Scrap Riders](#) - Games For Tutti
- [Sonar Beat](#) - Life Zero Games
- [Squarewaves](#) - Red Mass Studio
- [Summer in Mara](#) - Chibig Studio
- [Super Dodgeball Beats](#) -
- [Super Volley Blast](#) - Unfinished Pixel
- [The Savior's Gang](#) - CatnessGames
- [The Season of the Warlock](#) - enComplot Games
- [Tower Princess: I've come for you!](#) - AweKteaM
- [Verdungeon](#) - Blustery Games
- [V.O.I.D.](#) - NAPE GAMES
- [Willy Jetman | Astromonkey's revenge](#) - Last Chicken Games

Si estás interesado en acudir como prensa puedes avisarnos a valenciaindiesummit@gmail.com

Para más información <http://valenciaindiesummit.com/>

ORGANIZAN



COLABORAN



SPONSORS

