



Llega el Demo Day de GameBCN: conectando publishers y estudios

Después de 6 meses de trabajo, los proyectos de los cinco equipos se presentarán en público este miércoles

Barcelona, 21 de septiembre de 2021

La sexta [emisión del Demo Day](#) está alimentando la intriga de *publishers* e inversores a medida que los estudios participantes empiezan a revelar su progreso de los últimos seis meses. Los cinco estudios presentarán sus proyectos ante un panel de expertos de la industria el 22 de septiembre a las 18:30 horas, donde el público también podrá lanzar preguntas en directo a los equipos. El evento está presentado por Gina Tost, periodista y comunicadora del sector del videojuego.

El programa de incubación GameBCN es una iniciativa promovida por el Institut Català de les Empreses Culturals (ICEC) del Departamento de Cultura de la Generalitat de Catalunya, el Institut de Cultura de Barcelona (ICUB) y la consultora de innovación Peninsula. Además, este año el programa ha contado con Socialpoint, Marvelous, Now to Play Games y

Gameloft, grandes multinacionales del sector del videojuego, como partners estratégicos de la industria, así como con el apoyo de Wacom, Tangram Solution y Photon.

El creciente interés generado año tras año por este evento se debe tanto al talento de los equipos participantes como al gran equipo profesional detrás del programa de incubación, que cuenta con expertos provenientes de Gameloft, Socialpoint, Marvelous, Game Hollywood, Ubisoft, Omnidrome y THQ Nordic entre otros.

Durante los 6 meses que dura el programa, los 5 equipos participantes – de Barcelona, Mallorca, Badajoz, Francia y Singapur – han recibido formaciones y mentorías por parte de profesionales de la industria. Además el equipo de GameBCN realiza un seguimiento semanal de la producción de cada equipo para ayudarles a implementar metodologías ágiles y mejorar su rendimiento con el fin de que tengan un buen producto al final del programa con el que conseguir financiación y acuerdo de publishing.

El sector de los videojuegos sigue su crecimiento trepidante y, en su sexta edición, GameBCN sigue ganando relevancia a nivel internacional. Este año ha firmado un acuerdo con el fondo de inversión StartupXplore para ayudar a crecer a estudios de videojuegos y ha exportado el modelo de incubación a Japón, en colaboración con Marvelous, gigante del publishing japonés.

Tan pronto como finalice el evento del Demo Day el día 22 de septiembre, las demos de los proyectos presentados estarán disponibles para descargar de forma gratuita por tiempo limitado.

Los cinco equipos de la sexta edición de GameBCN:



[Dominus](#)

Este juego multiplataforma (mobile/PC) pretende acercar a un público más casual el género de exploración y conquista de territorios popularizado por clásicos como *Civilization*. Compite solo o hasta con 7 amigos para ver quién desarrolla la mejor estrategia en este juego por turnos.

El estudio internacional DCIAB centra su estrategia en juegos multijugador competitivos y en estilos de cooperación que ahora mismo faltan en este género. El equipo cuenta con veteranos de la industria y tiene experiencia en desarrollo de juegos, como *Drag Racing* y *Battle for the Galaxy*, así como en el marketing de Lords Mobile para IGG.



[Gravity Oddity](#)

Usa botas de gravedad, una práctica pistola de teletransporte y tu rápido ingenio para encontrar la mejor manera de derrotar a tus enemigos y saquear sus naves espaciales. *Gravity Oddity* saldrá en verano de 2022 para PC y consolas.

Invincible Cat se centra en crear juegos independientes con una perspectiva centrada en la jugabilidad y en mecánicas de juego únicas. Después de su debut con un *party game*, decidió crear *Gravity Oddity*, un juego de mazmorras de acción y disparos con un sistema de movimiento novedoso y un combate que pondrá a prueba la habilidad de los jugadores.



[Lethal Honor Essence](#)

Lethal Honor Essence es una aventura de acción brutal y castigadora con una atmósfera oscura y arte de novela gótica, para PC y consola.

Viral Studios ha desarrollado hasta 12 juegos diferentes en sus 5 años como empresa, pero *Lethal Honor Essence* es su primera propiedad intelectual y el sueño de su vida: *Lethal Honor* es un universo que ha ido creciendo y expandiéndose durante 23 años. Ahora está desarrollando el primer juego de la franquicia: *Essence*. El equipo ha realizado exitosas campañas de financiación, participa en la aceleradora coreana GTR y fue seleccionado en Playstation Talents.



[Operation Highjump](#)

Mansion Games es un estudio de desarrollo de videojuegos indie de Palma de Mallorca. Actualmente está desarrollando *Operation Highjump: The Fall of Berlin*, un videojuego de acción y aventura que mezcla distintos géneros: *Run & Gun*, plataformas y aventura. Es un tributo a los arcades clásicos y las consolas de videojuegos de los 80, mejorado con tecnología actual, para PC y consola.

El equipo combina la experiencia de desarrolladores veteranos en el sector y la energía de desarrolladores jóvenes. También disponen de la tutela de entidades experimentadas como Emprenbit, Lanzadera y Playstation Talents.



[The Time I Have Left](#)

Esta aventura de supervivencia, con una narrativa única en la que el tiempo juega un rol muy importante, capta inmediatamente la atención por su bonita estética. Una labor de amor y trabajo duro, este título exuda personalidad desde su preciosa presentación hasta sus giros en el estilo de juego.

GROUND es un nuevo estudio de Barcelona con dos miembros en su núcleo. Mirando este proyecto, sería difícil imaginar que es fruto de un equipo de semejante tamaño, pero el estudio está en proceso de encontrar financiación para poder expandirse.

GameBCN es un programa apoyado principalmente por el Institut Català de les Empreses Culturals (ICEC), el Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya, el Institut de Cultura de Barcelona (ICUB) y la consultora de innovación Peninsula. Los partners estratégicos de la industria incluyen Socialpoint, Marvelous, Gameloft and Now to Play Games. Wacom, Tangram Solutions and Photon proporcionan herramientas a los equipos. GameBCN cuenta también con una extensa red de publishers colaboradores que quieren recibir el portfolio de los juegos desarrollados cada año.

El programa, con sede en Barcelona y sin ánimo de lucro, se ha convertido en el principal hub de talento de videojuegos en el sur de Europa después de años de crecimiento exitoso, ayuda en la reubicación de estudios y organización de eventos de networking para la industria.

Para seguir el progreso de cada equipo y descubrir los estudios de la próxima edición, sigue el programa en [Twitter](#), [Instagram](#), [LinkedIn](#) y [Facebook](#). Y para asistir al evento del Demo Day este día 22 a las 18:30h, puedes acceder [aquí](#).