



Gamepolis supera los 60.000 visitantes y Nintendo muestra todas sus novedades

El festival de videojuegos Gamepolis cerró este pasado domingo 21 de julio su séptima edición en el Palacio de Ferias y Congresos de Málaga superando los 60.000 visitantes durante tres días de evento, que ha supuesto un impacto económico de 9,5 millones de euros para la ciudad, según estimaciones de la organización.

Esta nueva edición abrió sus puertas con una programación cargada de exclusividades y dirigida a aumentar la apuesta de los últimos seis años. En horario de 10.00 a 22.00 horas, el evento reunió bajo el mismo techo a jugadores, desarrolladores, estudiantes y profesionales del sector, quedándose sin entradas el sábado una hora después de abrir, según ha explicado la organización en una nota de prensa.

Esta cifra de visitantes, registrada del viernes 19 al domingo 21 de julio en el Palacio de Ferias de Málaga, vuelve a confirmar el interés que despiertan los videojuegos a nivel nacional, una industria de presente.



NOVEDADES DE NINTENDO

Todos los visitantes de Gamepolis han tenido la oportunidad de jugar a las novedades más importantes de Nintendo presentadas durante el E3 de Los Ángeles. Entre ellas, el tan esperado 'Pokémon Espada' y 'Pokémon Escudo', que saldrán a la venta el 15 de noviembre. En el fin de semana fueron habituales las colas para probar la continuación de esta saga.

A 'Pokémon Espada' y 'Pokémon Escudo' se le sumaron otros títulos importantes y novedosos presentados exclusivamente en el E3 de Los Ángeles para Nintendo Switch como 'Luigi's Mansion 3', 'Fire Emblem: Three Houses', 'Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020', que llegó directo desde Los Ángeles, además de 'Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order', entre otros.

CONFERENCIAS

Por otro lado, el programa de conferencias estuvo dedicado a diversos y personalidades como la de John y Brenda Romero, desarrolladores internacionales de videojuegos que por primera vez visitaron España de forma conjunta; la importancia de Final Fantasy VII en la industria del videojuego; el valor de la comunicación y marketing al vender tu videojuego; la representación femenina en la industria del videojuego con las autoras de 'Protesto!' y la situación actual del periodismo español especializado en videojuegos con referentes del sector.

El programa de conferencias, con la colaboración de Andalucía Emprende, entidad dependiente de la Consejería de Conocimiento, Investigación y Universidad de la Junta de Andalucía, se completó entre otras propuestas con un programa en directo de Fallo de Sistema de Radio 3, un encuentro con los actores de doblaje de videojuegos Rafael Azcárraga y Joël Mulachs y encuentros con profesionales del sector de grandes marcas como Ubisoft y Microsoft.

Por último, en el apartado musical del auditorio destacaron dos conciertos: por un lado, la pianista Elesky tocó el sábado las melodías de juegos exclusivos de Nintendo en forma de homenaje, mientras que, por otro lado, la banda sinfónica Games Waves Band interpretó el domingo un homenaje especial a los videojuegos más míticos de la industria. Los dos conciertos completaron el aforo de 900 plazas de este espacio.

En total, cerca de 9.000 visitantes pasaron por los auditorios de Gamepolis para disfrutar de ponencias con desarrolladores internacionales, música en directo y debates sobre, por ejemplo, la industria indie en el videojuego andaluz.

DEPORTES ELECTRÓNICOS Y TORNEOS

Asimismo, Gamepolis ha ido más allá este año para volver a convertirse en el epicentro de las competiciones de videojuegos de España, reuniendo a jugadores de primer nivel de todo el país en sus torneos.

El equipo malagueño, Kaiju Esports se ha coronado como una de las estrellas de los torneos para móviles tras vencer en el torneo de 'Clash Royale'. En el último videojuego para móviles lanzado por SuperCel, 'Brawl Stars', salieron como vencedores el equipo de esports ZeroZone. Mientras tanto, en 'Call of Duty: Blacks Ops IV' fue BlackClaw el vencedor y en 'FIFA 19' ganó el jugador profesional Antonio Hidalgo de Link To Esports.

Otros eSports como 'CS:GO' y 'League of Legends', este último, parada del Circuito Tormenta de Riot, se lo llevaron equipos con una fuerte presencia de jugadores experimentados en la competición internacional. Vodafone Giants Academy consiguió la victoria en la para en Gamepolis en Circuito Tormenta mientras que en 'CS:GO' lo consiguió el 'mix' de jugadores profesionales que formaban el equipo Gameplis.

Por otro lado destacó el torneo por 6.000 euros con 500 jugadores de 'Fortnite', la mayor competición de este videojuego realizada hasta la fecha en España y que se llevó a cabo frente a miles de espectadores diarios.

La guinda se puso el sábado con la celebración del Epic Match de 'Fortnite', partida en la que 60 youtubers e influencers con gran reconocimiento como Kronno Zomber y Jordi Cruz jugaron de forma presencial en una exhibición única. Los vencedores de este encuentro fue el dúo formado por Mr. Javi, influencer del equipo de esports CrazyCrew y Azaustre, jugador profesional del equipo Cometa Gaming.

ACTIVIDADES PARALELAS

En cuanto a actividades paralelas destacaron por el número de asistentes el concierto del sábado de los raperos internacionales Kronno Zomber y ZarcortGame; y la Batalla de Gallos del domingo entre tres de los mejores 'freestylers' de España: Arkano, Force y Chuty. Estos maestros de la improvisación ofrecieron un 'show freestyle' oficial de Red Bull presentado por el rapero local Efejota.

A su vez, la Zona Indie ha regresado esta edición con la colaboración principal de Andalucía Emprende y Unicaja Banco y el apoyo del Vicerrectorado de Cultura y Deporte de la Universidad de Málaga (UMA), DEV y la revista Hobby Industria. Este espacio ha repartido 3.000 euros entre el Mejor Videojuego ('Magical Prisma'), Más Innovador ('Reventure') y Mejor Diseño de Juego ('Catpocalypse Meow'). El videojuego premiado con Premio de Público ('Las históricas aventuras de Daniela') ha sido galardonado por Diario Sur.

La Zona Retro, que contó con una exposición de más de 250 consolas desde los años 70 hasta la actualidad jamás distribuidas en Europa, ha crecido en esta edición con la inclusión de un espacio de cerca de mil metros cuadrados donde se expusieron arcades originales y se celebraron torneos exclusivos con estas joyas

de coleccionista.

La Zona Reta al Pro reunió a grandes jugadores profesionales de videojuegos como Zeling de 'League of Legends' o Musamban1 de 'CS:GO'. El punto álgido de este espacio se produjo con la presencia de John Romero y su 'Doom: Deathmatch', donde los asistentes pudieron retar al creador de 'Doom' y 'Quake'.

La competición también se produjo en la Zona Racing de Gamepolis 2019 con la Gran Final de la segunda edición de ESL Racing Series Mapfre que tuvo lugar el 21 de julio en Gamepolis. La Gran Final pudo verse a través del canal de Twitch de 'racing' de ESL España, el Facebook de ESL España y el canal de YouTube de Movistar eSports.

La programación de Gamepolis se complementó con talleres impulsados por EVAD, así como sorteos y concursos de disfraces 'cosplay' y baile coreano (K-Pop) con 1.000 euros para cada certamen.

Como parte del jurado del concurso de disfraces estuvo Ilona Bugaeva, 'cosplayer' internacional profesional de origen ruso e Illisia Cosplay, 'cosplayer' profesional española. Las dos asistieron disfrazadas el día centrado en cosplay, el sábado 20 de julio.