

AGENDA

Lunes, 28 de noviembre

SHOW & PLAY. VIDEOJUEGO EN DIRECTO
18:30-19:00h

RiME

Michael Santorum, Narrative Director
TEQUILA WORKS

Martes, 29 de noviembre a viernes, 2 de diciembre

SHOWROOM DE VIDEOJUEGOS
10:00h-19:00h | Area Maquinitas

CLeM MANGO PROTOCOL

One Last Breath MOONATIC

Alfred Hitchcock Vertigo PENDULO STUDIOS

The Occulist PENTAKILL

RiME TEQUILA WORKS

Blasphemous THE GAME KITCHEN

IDEA TLR GAMES

Martes, 29 de noviembre

MASTER CLASS

11:00-12:00h

Blasphemous, de la raíz a la espina

Mauricio García, CEO & Producer
THE GAME KITCHEN

PANEL

15:00-16:00h

Games from Spain: el ecosistema de la industria española

Maria Martín Peláez, Game Designer & 3d Artist, PENTAKILL STUDIOS

Ricardo Cevallos, Productor Ejecutivo
MOONATIC

Arturo Monedero, Fundador & CEO

TLR GAMES

Moderadora:

Eurídice Cabañes, Co-directora,
ARSGAMES

GAME TRAILER SCREENINGS

17:00-18:00h

El terror toma los mandos

Comisaria: Eurídice Cabañes

NETWORKING EVENT

20:00h

Games from Spain/Spanish Screenings on Tour networking event

Miércoles, 30 de noviembre

PANEL

10:00-11:00h

Narrativa interactiva: el arte de contar

Mariona Valls, Co-founder & Art Director,
MANGO PROTOCOL

Michael Santorum, Narrative Director,
TEQUILA WORKS

Josué Monchán, Senior Narrative

Designer, Writer & Localization Manager,
PENDULO STUDIOS

Moderadora:

Eurídice Cabañes, Co-directora,
ARSGAMES

GAME TRAILER SCREENINGS

13:00-14:00h

Narrativa interactiva: el arte de contar

Comisaria: Eurídice Cabañes

SHOW & PLAY. VIDEOJUEGO EN DIRECTO

18:15-18:45h

IDEA

TLR GAMES

Arturo Monedero

Jueves, 1 de diciembre

MASTER CLASS

10:00 - 11:00

Tequila: de la destilería al destilado

Michael Santorum, Narrative Director
TEQUILA WORKS

MASTER CLASS

11:00-12:00h

El arte de destacar

Arturo Monedero, Fundador & CEO
TLR GAMES

GAME TRAILER SCREENINGS

12:00-13:00h

Lo bello en juego

Comisaria: Eurídice Cabañes

SHOW & PLAY. VIDEOJUEGO EN DIRECTO

18:30-19:00h

Blasphemous

THE GAME KITCHEN

Mauricio García



MAQUINITAS 2022 | Ventana Sur
Buenos Aires, Argentina
28 noviembre-2 diciembre

2022

PANELES

Martes, 29 de noviembre

15:00-16:00h | Auditorio 3

Games from Spain: el ecosistema de la industria española

La industria española del videojuego tiene un largo recorrido, desde la edad de oro del videojuego español hasta nuestros días se ha convertido en una industria madura en la que conviven estudios con mucha experiencia e irrupciones de nuevas empresas jóvenes que vienen pisando fuerte.

Es por ello que contaremos en este panel con varios estudios en activo con los que hablaremos del estado actual de la producción española, sus puntos fuertes y los débiles, aciertos y errores en su camino y sus necesidades. Todo ello permitiendo mostrar un panorama amplio del ecosistema de la industria española y su proyección a futuro.

Maria Martín Peláez, Game Designer & 3d Artist, **PENTAKILL STUDIOS**

Ricardo Cevallos, Productor Ejecutivo, **MOONATIC**

Arturo Monedero, Fundador & CEO, **TLR GAMES**

Modera:

Eurídice Cabañes, Co-directora, **ARSGAMES**

Miércoles, 30 de noviembre

10:00-11:00h | Auditorio 3

Narrativa interactiva: el arte de contar

Como el cine francés, el videojuego español tiene su sello propio y formas de hacer que han marcado un claro referente en narrativas, mecánicas y formas diferentes de contar historias. Con los y las representantes de tres estudios nacionales podremos conocer más de sus procesos creativos, cómo comienzan sus historias, de qué manera las cuentan a través de todos sus elementos: en los gráficos, el diseño sonoro, en las mecánicas, en el diseño del espacio y, claro está, en el guion. Adentrándonos en cómo contar historias permitiendo generar el espacio de autoría al propio jugador o jugadora.

Mariona Valls, Co-founder & Art Director, **MANGO PROTOCOL**

Michael Santorum, Narrative Director, **TEQUILA WORKS**

Josué Monchán, Senior Narrative Designer, Writer & Localization

Manager, **PENDULO STUDIOS**

Modera:

Eurídice Cabañes, Co-directora, **ARSGAMES**

MASTER CLASS

Martes, 29 de noviembre

10:00h | Auditorio 3

Blasphemous, de la raíz a la espina

Mauricio García

THE GAME KITCHEN

Identidad regional en el desarrollo

Jueves, 1 de diciembre

10:00h | Auditorio 3

Creando juegos en Tequila: de la Destilería al Destilado

Michael Santorum

TEQUILA WORKS

Como el proceso de creación de un juego cambia su esencia y puede mejorar con el tiempo.

Jueves, 1 de diciembre

13:00h | Auditorio 3

El arte de destacar

Arturo Monedero

TLR GAMES



GAME TRAILER SCREENINGS

SESIÓN 1

MAQUINITAS 2022 | Ventana Sur
Buenos Aires, Argentina
28 noviembre-2 diciembre

2022

Martes, 29 de noviembre

17:00-18:00h | Auditorio 3

El terror toma los mandos

Eurídice Cabañes, Co-directora, ARSGAMES

Esta colección dialoga con las convenciones del género del terror y abre nuevas posibilidades alterando alguna de las normas propias del lenguaje videolúdico. Los videojuegos presentados recurren a lo monstruoso, a lo fantástico o a lo siniestro como estrategias de construcción narrativa aprendidas en el relato audiovisual y en el género literario. Al trasladarlas al nuevo medio se suma una nueva dimensión: la mecánica lúdica propia del videojuego.

Sirviéndose de las convenciones características de este medio, y alterándolas oportunamente para obtener determinados golpes de efecto, estos juegos generan en quien los juega un amplio abanico de sentimientos. Vemos así:

- Lo monstruoso como narración del mundo como lugar hostil.
- Lo fantástico como imaginario constitutivo de la realidad.
- Lo siniestro como manifestación puntual de lo invisible

Todos ellos, contribuyen a generar un placer propio de este género aumentado por las posibilidades interactivas del medio.

Crisol VERMILA STUDIOS

Evil Inside JANDUSOFT

Fear the Dark Unknown DREAMLIGHT GAMES

Ikai ENDFLAME

Lamentum OBSCURE TALES

Oxide Room 104 WILDSPHERE

Song of Horror PROTOCOL GAMES

Horror Tales: The Beggar Teaser CARLOS CORONADO

Blasphemous THE GAME KITCHEN

Clive Backer's Jericho MERCURY STEAM

Infernium CARLOS CORONADO

Mother of Many BRAINWASHGANG

Nogunz BRAINWASH GANG

Nekomew's Potty Trouble PIKEWIN

One last breath MOONATIC

Red Matter 2 VERTICAL ROBOTS

Skelter Boy MANIACBOY STUDIO

The Last Door THE GAME KITCHEN

Apartment 327 BINARYBOX ESTUDIO

Gylt TEQUILA WORKS

Horror Tales: the Wine CARLOS CORONADO

Injection p43: Ars Regia ABRAMELIN GAMES

Insomnis PATH GAMES

ROJO: a Spanish Horror Experience MIGUEL MORENO

Submersed MAINLOOP

The Occultist PENTAKILL STUDIO

Desolation EMBERSPARK GAMES

Do Not Open NOX NOCTIS

Intruders: Hide and Seek TESSERA STUDIOS



MAQUINITAS 2022 | Ventana Sur
Buenos Aires, Argentina
28 noviembre-2 diciembre

2022

GAME TRAILER
SCREENINGS

SESIÓN 2

Miércoles, 30 de noviembre

13:00-14:00h | Auditorio 3

Narrativa: juegos que cuentan

Eurídice Cabañes, Co-directora, ARSGAMES

Esta colección de juegos muestra ejemplos de narrativa en los videojuegos, destacando la variedad de historias, géneros y formatos que es posible contar y proponer al público. A diferencia de la narrativa tradicional donde el receptor se limita a observar el contenido ya establecido, en la narrativa videolúdica los y las jugadoras viven el relato en primera persona y adquieren la capacidad de intervenirlo. Esta posibilidad se debe a la estructura no lineal del relato, que en el videojuego es siempre ramificada, metamorfa y centrada en las decisiones de la persona que juega.

A pesar de esta diferente estructura, los videojuegos a menudo recuperan estrategias narrativas populares en la tradición de la industria cultural.

- La transposición de productos literarios, comics y audiovisuales como modo de actualizar contenido para una nueva audiencia.
- La recuperación de la utopía y de la distopía como lugar narrativo para contar el presente.
- La apropiación de géneros narrativos tradicionales para la creación de mitos modernos.

Muestran el potencial del videojuego para reinventar la narrativa y permitirnos explorar e imaginar mundos posibles.

Vertigo PENDULO GAMES

The Count Lucanor BAROQUE DECAY

Blacksad PENDULO GAMES

The Fabulous Fear Machine FICTIONRAMA STUDIOS

American Arcadia OUT OF THE BLUE

Do not Feed the Monkeys FICTIONRAMA STUDIOS

Do not Feed the Monkeys 2099 FICTIONRAMA STUDIOS

Narita Boy STUDIO KOBÁ

Dead Sincronicity FICTIONRAMA STUDIOS

Red Matter VERTICAL ROBOT

The Red Strings Club DECONSTRUCTTEAM

Scrapland MERCURY STEAM

Gods Will Be Watching DECONSTRUCTTEAM

TAPE: Unveil the Memories BLACKCHILIGOAT STUDIO

Runaway PENDULO GAMES

The Invisible Hours TEQUILA WORKS

Yesterday PENDULO GAMES

Blues and Bullets A CROWD OF MONSTERS

Yesterday Origins PENDULO GAMES

The Waylanders GATO STUDIO

Grotto BRAINWASHGANG

Essays on Empathy DECONSTRUCTTEAM

CLeM MANGO PROTOCOL



MAQUINITAS 2022 | Ventana Sur
Buenos Aires, Argentina
28 noviembre-2 diciembre

2022

GAME TRAILER
SCREENINGS

SESIÓN 3

Jueves, 1 de diciembre

12:00-13:00h | Auditorio 3

Lo bello en juego

Eurídice Cabañes, Co-directora, **ARSGAMES**

En esta colección, los videojuegos se presentan como forma de arte y cultura que bebe de otras expresiones artísticas, y en donde es posible encontrar claramente las influencias estéticas de los grandes maestros de las artes tradicionales.

Como con el caso de Gris y la obra escultórica de Alexander Calder, jugar con videojuegos significa interactuar con sistemas significativos que nos ayudan a encarnar el acto de la creación y del consumo estético. Desde la recuperación de técnicas tradicionales hechas a mano hasta la recreación de nuevas realidades a partir de innovadores principios estéticos, en los videojuegos encontramos:

- El diseño estético como recuperación de técnicas artísticas del pasado.
- El diseño de espacio como nueva forma de arte paisajístico, arquitectural y del entorno.
- La experiencia jugable como motor de una nueva estética producto de la era del digital.

Todos ellos muestran como en la experiencia lúdica, la percepción del placer, de lo bello y de lo sublime se acompaña por la percepción de la vivencia propia del jugador, proponiendo así un puente entre la tradición y la innovación.

Los ríos de Alice DELIRIUM

Path to Mnemosyne DEVILISH GAMES

The Longest Road on Earth BRAINWASHGANG

Candle: Power of the Flame TEKU STUDIOS

Nihilumbra BEAUTIFUN GAMES

Minabo DEVILISH GAMES

Curse of the Searats PETOONS STUDIO

Gris NÓMADA STUDIO

Endling - Extinction is Forever HEROBEAT STUDIOS

Arise: A Simple Story PICCOLO STUDIO

Groundhog Day: Like Father Like Son TEQUILA WORKS

Aragami 2 LINCE WORKS

Clid the Snail WEIRD BELUGA STUDIO

Those Who Came ROLLDBOX

Metroid Dread MERCURY STEAM

MIND: Path to Thalamus CARLOS CORONADO

Vanishing Grace MONTE PERDIDO

Koral CARLOS CORONADO

Summer in Mara CHIBIG

Dedalus VERTICAL ROBOT

Call of the Sea OUT OF THE BLUE

RiME TEQUILA WORKS



MAQUINITAS 2022 | Ventana Sur
Buenos Aires, Argentina
28 noviembre-2 diciembre

2022

EXPOSICIÓN Y PONENTES

ASGAMES

Eurídice Cabañes, Co-directora

MANGO PROTOCOL

Mariona Valls, Co-founder & Art Director

CLeM

MOONATIC STUDIOS

Ricardo Cevallos, Productor Ejecutivo

One Last Breath

PENDULO STUDIOS

Josué Monchán, Senior Narrative Designer, Writer & Localization Manager

Alfred Hitchcock Vertigo

PENTAKILL

Maria Martín Peláez, Game Designer & 3d Artist

The Occulist

TEQUILA WORKS

Michael Santorum, Narrative Director

Gylt

THE GAME KITCHEN

Mauricio García, CEO & Producer

Blasphemous

TLR GAMES

Arturo Monedero, Fundador & CEO

IDEA

SHOW&PLAY

Lunes, 28 de diciembre

18:30-19:00h | Area abierta

RiME

Michael Santorum

TEQUILA WORKS

Martes, 29 de noviembre

18:15-18:45h | Area abierta

IDEA

TLR GAMES

Arturo Monedero

Jueves, 1 de diciembre

18:30-19:00h | Area abierta

Blasphemous

THE GAME KITCHEN

Mauricio García



MAQUINITAS 2022 | Ventana Sur
Buenos Aires, Argentina
28 noviembre-2 diciembre

2022



ARSGAMES. La Asociación Cultural Arsgames es una organización internacional con más de 15 años de experiencia centrada en el videojuego como herramienta de transformación social que promueve y gestiona proyectos de carácter cultural relacionados con los videojuegos y las nuevas tecnologías a partir de áreas de acción transversales: arte, pedagogía y formación, investigación científica, inclusión digital y participación ciudadana.

Cada una de ellas se articula en proyectos puntuales o de largo recorrido que van desde talleres con tecnología lúdica a publicación de libros, laboratorios de innovación social, comisariado de exposiciones, grupos de investigación académicos, eventos divulgativos o el propio desarrollo de videojuegos experimentales, así como colaboraciones con otros colectivos e instituciones.

De la mano de su codirectores, es responsable de las exposiciones de videojuegos más exitosas en la historia de nuestro país: 'Videojuegos: los dos lados de la pantalla', 'Homo Ludens: videojuegos para entender el presente' 'CTRL ALT PLAY: alternativas lúdicas al control'.



EURÍDICE CABAÑES. Co-directora de ARSGAMES, organización internacional con 15 años de experiencia centrada en el videojuego como herramienta de transformación social. Doctora en Filosofía por la Universidad Autónoma de Madrid con la tesis titulada "La Tecnología en las fronteras".

Profesora en varias universidades de España y México, con más de 60 publicaciones entre artículos, libros y divulgación y más de 150 conferencias en Asia, Europa, Australia, Norteamérica y Latinoamérica.

Fundadora y directora de la Fábrica Digital El Rule (actual Laboratorio de Tecnologías) de la Secretaría de Cultura de la CDMX (2016-2018) y colaboradora con el Centro Multimedia del GENART (2013-2015), comisaria de exposiciones entre las que destaca "Videojuegos, los dos lados de la pantalla" de Fundación Telefónica Madrid 2019 de Fundación Telefónica Madrid 2019 e itinerancia por varias ciudades de México en 2021 y 2022 con más de 200.000 visitantes.

Seleccionada como una de las 100 Game Changers en 2020 por Gameindustry, diseño videojuegos diferentes.



MAQUINITAS 2022 | Ventana Sur
Buenos Aires, Argentina
28 noviembre-2 diciembre

2022



MANGO PROTOCOL es un estudio independiente de videojuegos centrado en la creación y desarrollo de historias interactivas. El estudio barcelonés es el creador de la propiedad intelectual llamada *Psychotic Adventures*, una serie de videojuegos multigénero y multiplataforma que tiene lugar en el universo *Psychotic*. Los productos de esta serie, reconocidos internacionalmente por la prensa y con un seguimiento de más de 100.000 usuarios en todo el mundo, han sido nominados y ganadores de distintos premios nacionales e internacionales. Se caracterizan por un apartado visual muy peculiar que combina el dibujo tradicional con técnicas de animación moderna, unas divertidas historias protagonizadas por personajes carismáticos con un trasfondo profundo y adulto, y una jugabilidad diferencial.



MARIONA VALLS. Tras licenciarse en Bellas Artes el año 2007, Mariona trabajó y colaboró en varias disciplinas del arte y el diseño hasta que en diciembre de 2012 decidió dejar su trabajo de caramelera para dar forma a **Mango Protocol**, un estudio de videojuegos capaz de fusionar la cultura y el arte con la tecnología y la interactividad. Desde entonces su labor como directora de arte ha sido la de guiar al equipo en la tarea de convertir su proyecto de final de carrera, *Psychotic Girls*, en un universo de videojuegos único y reconocible, las *Psychotic Adventures*. *MechaNika*, *Agatha Knife* y *Colossus Down* son las tres primeras historias que tienen lugar en este mundo caracterizado por su estilo colorido y naif lleno de humor negro. Actualmente todo el equipo se encuentra inmerso en el desarrollo del cuarto juego, *CLeM*, previsto para su salida durante 2023.



MAQUINITAS 2022 | Ventana Sur
Buenos Aires, Argentina
28 noviembre-2 diciembre

2022



MOONATIC STUDIOS es un pequeño estudio Indie que pertenece al conglomerado de Nexxy Labs, formado por profesionales de la industria que tienen como objetivo crear experiencias únicas y divertidas de alta calidad.

Actualmente, se encuentran en el desarrollo de *One Last Breath*, un videojuego muy especial en el que controlaremos a Gaia, representación de la naturaleza, que tendrá la labor de revivir un mundo muerto gracias a sus poderes de controlar la naturaleza que la rodea.



RICARDO CEVALLOS ha estado involucrado en la industria del entretenimiento durante 15 años. Comenzó su carrera en cine y televisión, luego se trasladó a la industria de los videojuegos y también desarrolló herramientas de diseño de efectos visuales para toda la industria del entretenimiento. Ha trabajado para diferentes empresas destacadas en la industria del videojuego, como EA, Gameloft y Social Point. Actualmente trabaja como director de operaciones en Nexxy Labs y como productor ejecutivo en el estudio Moonactic para el videojuego *One Last Breath*.





MAQUINITAS 2022 | Ventana Sur
Buenos Aires, Argentina
28 noviembre-2 diciembre

2022

PENDULO
STUDIOS



Fundada en 1993, **PENDULO STUDIOS** revitalizó el género de la aventura gráfica con la millonaria y multipremiada serie *Runaway* a principios de la década de 2000. Más tarde, se volcaron en el género de los thrillers interactivos y cosecharon una gran cantidad de elogios con la saga *Yesterday* y con *Blacksad: Under the Skin*, la primera adaptación al videojuego de los cómics de Canales y Guarnido, premiados con un Eisner. Tras desarrollar *Alfred Hitchcock - Vertigo*, inspirado en el universo cinematográfico del maestro del suspense, actualmente trabajan en *Tintin Reporter - Cigars of the Pharaoh*, un videojuego de acción-aventura que adapta el icónico álbum de Hergé.



JOSUÉ MONCHAN escribe videojuegos en Pendulo Studios desde 2005, lo que le ha llevado a participar en sagas como *Runaway*, *Hollywood Monsters*, *Yesterday* y, más recientemente, en *Blacksad: Under the Skin*, la primera adaptación a videojuego del universo de cómic creado por Juanjo Guarnido y Juan Díaz Canales y en *Grotto (Brainwash Gang)*. Así mismo, es responsable de la traducción española de juegos como *Papers, Please*, *Shovel Knight*, *The Red Strings Club* o *Return of the Obra Dinn*, del cual también fue Localization Manager para 11 idiomas, e imparte clases de narrativa interactiva en la Universidad Complutense de Madrid y otras universidades españolas.

En estos momentos trabaja en la narrativa de *Tintin Reporter - Cigars of the Pharaoh*, de **Pendolo Studios**, basado en uno de los primeros clásicos del icónico personaje creado por Hergé.



MAQUINITAS 2022 | Ventana Sur
Buenos Aires, Argentina
28 noviembre-2 diciembre

2022



PENTAKILL STUDIOS es un estudio de videojuegos afincado en Valladolid, España. Cuenta con un equipo de diez profesionales en la industria que desarrollan títulos novedosos con perspectiva de mercado, buscando atrapar al jugador con la máxima calidad posible.



MARÍA MARTÍN PELÁEZ. Level Designer y Environment Artist en Pentakill Studios. Trabaja actualmente en el proyecto *The Occultist*, un videojuego de terror en primera persona que se centra en la narrativa y la supervivencia con gráficos de última generación. Entró al comienzo del proyecto como artista 3D multidisciplinar y, tras ocupar varios roles en el estudio, actualmente se encuentra en el departamento de diseño en el rol de Level Designer y Environment Artist, trabajando en el diseño de los niveles, puzzles y mecánicas, además de estar activamente involucrada en la historia y narrativa de *The Occultist*. Entre sus competencias también se encuentra el diseño 3D de objetos y entornos significativos del videojuego, desempeñando funciones clave en el desarrollo del título.



MAQUINITAS 2022 | Ventana Sur
Buenos Aires, Argentina
28 noviembre-2 diciembre

2022



TEQUILA WORKS es un boutique studio que aúna tradición y creatividad, siempre buscando la respuesta a las preguntas: “¿Dónde está la belleza?, ¿dónde está la locura?”. Nuestras creaciones exploran los límites de la narrativa interactiva en un maduro equilibrio de artesanía e innovación. En su interior, una interesante mezcla de veteranos profesionales de gran calibre y talentosa sangre joven, proporciona un aroma sorprendente en nuestras obras: *Deadlight*, *RiME*, *The Sexy Brutale*, *The Invisible Hours*, *Groundhog Day* o *Gylt*. Actualmente estamos desarrollando *Song of Nunu*, una historia de *League of Legends* que saldrá en 2023.



MICHAEL SANTORUM, Licenciado en Ciencias de la Información por la Universidad del País Vasco y Doctor en Ciencias de la Información por la Universidad Complutense de Madrid con una tesis titulada “Narrativa y Videojuegos: cómo las acciones pueden contar historias”.

Su carrera profesional comienza en Pyro Studios, donde entre los años 2000 y 2003 trabaja en el desarrollo de *Commandos 2* y *Commandos 3*. En 2006 se incorpora al estudio MercuryS-team, participando en el desarrollo de *Clive Barker's Jericho*, *Castlevania: Lords of Shadow* y *Castlevania: Lords of Shadow 2*.

En 2013, cansado de la violencia pixelada, se incorpora como diseñador al equipo de Tequila Works, un estudio que crea juegos con gusto, donde ha trabajado en el desarrollo de *RiME*, un juego que habla sobre la pérdida y cómo superarla, *The Invisible Hours*, una experiencia en realidad virtual para múltiples plataformas al estilo de las novelas de misterio de Agatha Christie, *Groundhog Day: Like Father Like Son*, una secuela en realidad virtual de la película *Atrapado en el Tiempo* protagonizada por Bill Murray y una adaptación de *RiME* como experiencia cooperativa creada junto a *The Workers*, *Book of Sand*, para la exposición *Virtual Realms: Videogames Transformed*, comisariada por Barbican Londres y Tetsuya Mizuguchi, junto a obras de ThatGameCompany, Kojima Productions, Enhance, Media Molecule y David O'Reilly. Actualmente está desarrollando *Song of Nunu: A League of Legends Story*, una historia de búsqueda y amistad ambientada en el mundo de Freljord e investiga sobre Narrativa en Videojuegos mientras prepara nuevas aventuras.

Colaborador del Master de Videojuegos de la Universidad Complutense de Madrid desde 2005, su interés por el mundo académico le llevó a organizar junto a la profesora Mar Marcos el Iº Congreso Internacional de Videojuegos de la Universidad Complutense, bajo el epígrafe “Cómo contar historias pulsando un botón”. Desde 2020 es profesor de la asignatura de Narrativa de videojuegos II en la Universidad Francisco de Vitoria.



MAQUINITAS 2022 | Ventana Sur
Buenos Aires, Argentina
28 noviembre-2 diciembre

2022



THE GAME KITCHEN es “Meaningful indie games” es el lema de esta empresa de videojuegos afincada en Sevilla. Autores de títulos como *The Last Door*, una aventura gráfica point-and-click de terror o *Blasphemous*, un plataformas de acción 2D que pone en relevancia la cultura y folklore del sur de España, con un arte pixel-art que se ha convertido en su seña de identidad. Actualmente trabajan en diversos proyectos, entre los que se encuentran *All on Board!*, un videojuego en Realidad Virtual, o la incubadora **BILLETE COHETE**, una lanzadera para que los más novatos en la industria crezcan y desarrollen sus proyectos con las herramientas y conocimientos necesarios.



MAURICIO GARCÍA es el director de The Game Kitchen y fue el productor de *Blasphemous*, uno de los juegos indies españoles más vendidos y récord de financiación en Kickstarter. Además, Mauricio se dedica a formar a la nueva generación de emprendedores en desarrollo de videojuegos, es mentor y productor ejecutivo de equipos noveles en **BILLETE COHETE**.



MAQUINITAS 2022 | Ventana Sur
Buenos Aires, Argentina
28 noviembre-2 diciembre

2022



Arturo Monedero es diseñador de videojuegos.

Lideró durante más de una década, el estudio bilbaino Delirium Studios donde cosecharon más de 15 premios nacionales e internacionales. Entre los títulos más destacables, sobresalen la aventura gráfica *Los Ríos de Alice* o el juego para nintendo 3DS *Los Delirios de Von Sottendorff y su mente cuadrículada*.

En 2020, Arturo creó un nuevo estudio, TLR GAMES, donde se centra en crear obras más experimentales y pequeñas como *The Longest Road On Earth* coproducido junto a Brainwash Gang y publicado por Rawfury o *IDEA*, su próximo lanzamiento.

Actualmente, también es vicepresidente de desarrollo de la asociación española de videojuegos (AEVI). Liderando y coordinando el área de desarrollo y estando en contacto permanente con los estudios nacionales, detectando problemas y buscando soluciones para mejorar la industria nacional.

GAMES FROM

SPAIN

If you want to know more about
Games from Spain



SPANISH 2022
SCREENINGS
On Tour



ICEX

