



INFORME
DE FERIAS

2019



E3

Los Ángeles
11-13 de junio 2019

icex

Oficina Económica y Comercial
de la Embajada de España en Los Angeles

Este documento tiene carácter exclusivamente informativo y su contenido no podrá ser invocado en apoyo de ninguna reclamación o recurso.

ICEX España Exportación e Inversiones no asume la responsabilidad de la información, opinión o acción basada en dicho contenido, con independencia de que haya realizado todos los esfuerzos posibles para asegurar la exactitud de la información que contienen sus páginas.

icex



20 de agosto de 2019
Los Angeles

Este estudio ha sido realizado por
Jorge Verdejo Bermejo y Senín Carbia Coucheiro

Bajo la supervisión de la Oficina Económica y Comercial
de la Embajada de España en Los Ángeles.

Editado por ICEX España Exportación e Inversiones, E.P.E., M.P.

NIPO: 114-19-041-8



Índice

1. Perfil de la Feria	4
1.1. Ficha técnica	4
2. Descripción y evolución de la Feria	6
2.1. Participación general	6
2.2. Participación española	8
2.2.1. Empresas españolas	8
2.2.2. Representación de ICEX	8
3. Tendencias y novedades presentadas	9
4. Valoración	11



1. Perfil de la Feria

E3 es una de las mayores ferias del mundo en videojuegos y productos relacionados, como videoconsolas. En esta feria, celebrada anualmente en la ciudad de Los Ángeles, se reúnen las principales empresas de la industria del videojuego y del entretenimiento en general. Durante tres días las empresas del sector presentan sus nuevos productos, innovaciones y nuevas tecnologías, convirtiendo el evento en un escaparate mundial de las tendencias y las novedades. Además, E3 conecta a las empresas de videojuegos con jugadores, influencers del sector, comercializadoras, empresas de marketing, etc.

El evento lleva organizándose desde 1995. La empresa que lo organiza es Entertainment Software Association (ESA), la asociación de EE. UU. Dedicada a atender las necesidades de negocios y asuntos públicos de las compañías que desarrollan y publican juegos interactivos para consolas de videojuegos, PC, Internet y otros dispositivos. ESA ofrece una amplia gama de servicios para compañías de software de entretenimiento interactivo, que incluyen la realización de investigaciones comerciales y de consumidores; proporcionando análisis y promoción de políticas y asuntos legales, propiedad intelectual, tecnología y cuestiones de comercio electrónico; administra un programa de protección de contenido global; posee y opera E3; y representa los intereses de la industria de los videojuegos en las relaciones gubernamentales federales y estatales.

1.1. Ficha técnica

Fechas de celebración del evento: 11 de junio al 13 de junio de 2019

Edición: Vigésimo quinta

Frecuencia: Anual

Lugar de celebración: Los Ángeles Convention Center, 1201 S Figueroa Street, Los Ángeles, California.

Página web: <https://www.e3expo.com>

**Horario de la feria:**

	Martes, 11 de junio	Miércoles, 12 de junio	Jueves, 13 de junio
Pase para las empresas	De 11:00 a 19:00	De 9:00 a 19:00	De 9:00 a 18:00
Apertura al público	De 14:00 a 19:00	De 12:00 a 19:00.	De 9:00 a 18:00

Precios de entrada y del espacio:

Tipo de entrada	Precio
General public/gamer pass	249 dólares
Premium pass	995 dólares
Industry and Media pass	995 dólares
Booth price per square foot	60 dólares

Organizador: E3 Expo e3expo@e3expo.com

Sectores: Industria del videojuego en general, incluyendo desarrolladores de videojuegos, programadores, editores, diseñadores, distribuidores, empresas de software, etc.

Próxima edición: 9 al 11 de junio de 2020.

Ferias relacionadas: Game Developers Conference (GDC, San Francisco), Tokyo Game Show (Tokyo), Game Connection America (San Francisco), Game Connection Europa (París) y Game Connection Asia (Shanghái), G-Star (Corea), GamesCom (Colonia), MIGS (Montreal), etc.

Otros datos de interés: Además de la feria, durante esa semana las empresas suelen organizar conferencias paralelas en las que presentan sus nuevos productos. Entre las conferencias más destacadas están las que organiza Microsoft, Nintendo, Ubisoft, Google (que no participó en E3 pero presentó su plataforma de videojuegos Google Stadia en paralelo a la feria y también en Los Ángeles), etc.

2. Descripción y evolución de la Feria

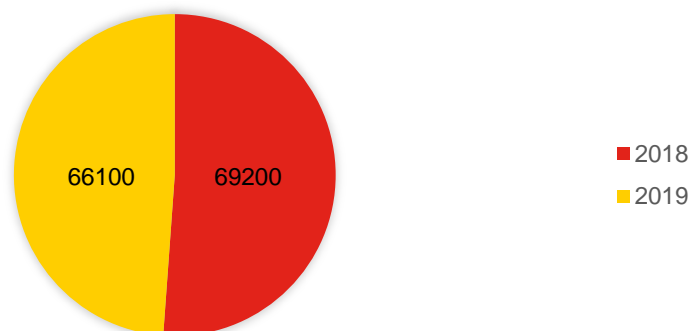
2.1. Participación general

La feria tuvo una participación de 66.100 visitantes. Un número que es menor a la participación del año 2018 pero que sigue siendo muy alto en comparación con otras ferias del mismo sector.

Respecto a los expositores, este año ha habido más de 200 empresas. Un dato relevante de este aforo es que más del 25% de estas empresas era la primera vez que acudían a E3. Cabe destacar que algunas de las principales empresas del sector decidieron no acudir a E3 por primera vez en la historia de esta feria, como es el caso de Sony.

Las cifras de la edición de E3 2019 son de 66.100 asistentes y 208 expositores:¹

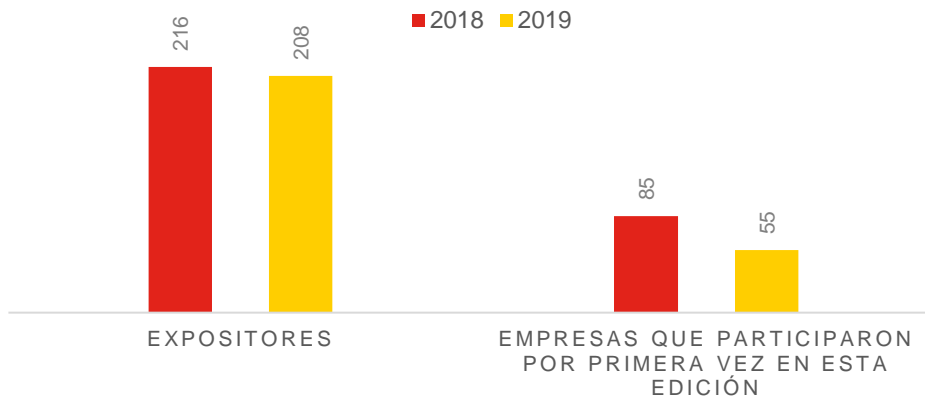
ASISTENTES A E3: COMPARATIVA 2018 - 2019



¹ Los gráficos y tablas de este apartado han sido elaborados a partir de los datos ofrecidos por la organización de E3.



EXPOSITORES E3: COMPARATIVA 2018-2019



Principales puestos de los asistentes:

- CEO
- Founder /Co-Founder
- Owner /Partner
- Investors
- Managing Directors
- Marketing Directors
- Digital Engineering
- Business Development
- Producers





2.2. Participación española

2.2.1. Empresas españolas

A E3 ha acudido únicamente una empresa española como expositor: Smach Z.

Empresa	Sede	Actividad
Smach Z	Illescas (Toledo)	Desarrollo de videoconsolas

Además, la organización del evento nos ha confirmado que al evento acudieron 156 personas con procedencia española a través del pase de empresa (la acreditación premium para empresas relacionadas con el sector del videojuego, pero sin stand o espacio privado dentro de E3).

Por otro lado, también se nos ha facilitado la información de que al menos 63 personas compraron el “no industry gamer ticket” desde España. Este tipo de pase va dirigido al público en general: gamers, fans, influencers, etc.

2.2.2. Representación de ICEX

Nombre	Organización	Cargo
Greg Simons	Oficina Económica y Comercial de la Embajada de España en Los Ángeles	Analista de Mercado
Senín Carbia Coucheiro	Oficina Económica y Comercial de la Embajada de España en Los Ángeles	Becario IGAPE
Jorge Verdejo Bermejo	Oficina Económica y Comercial de la Embajada de España en Los Ángeles	Becario ICEX

3. Tendencias y novedades presentadas

La feria E3 2019 ha venido marcada por la ausencia de Sony después de haber asistido a todos los E3 desde sus comienzos en 1995. Además, Sony ha anunciado que tampoco participará en E3 2020, apostando por una promoción paralela a E3 y en solitario. La empresa nipona, aprovechó precisamente la semana en la que el mundo mira a la industria del videojuego para revelar ya los primeros detalles acerca de PlayStation 5, que tendrá un precio “atractivo”.

En E3 2019 se han lanzado más de 3.000 productos de la industria del videojuego, entre los que destacan los de las empresas más grandes del sector.

- **Microsoft:** lanza una nueva Xbox para 2020 y más de 60 videojuegos nuevos para este año entre los que destacan el Halo “infinite”, que se posiciona como la principal razón por la que comprar la nueva consola. Además, también presentó un videojuego en el que Keanu Reeves es el protagonista, y el propio actor de Hollywood participó en el evento desarrollado en E3. Otra gran novedad es el videojuego para Xbox Elden Ring (de FromSoftware Inc.) que ha sido desarrollado con la ayuda del famosísimo escritor George R. R. Martin.
- **Ubisoft:** aprovechó la semana del videojuego para promocionar a sus principales franquicias. Ubisoft lanza sus nuevos videojuegos con una nueva tendencia: Assasins Creed permite a los jugadores crear sus propias historias en la última entrega Odissey. Un formato que cumple con lo que se está viendo en la feria que es la customización de todas las experiencias de los usuarios, dotando a cada uno la posibilidad de generar libremente su propia historia dentro del videojuego. Una experiencia completamente personalizada con miles de variables en los juegos de rol. También aprovechó el evento para promocionar un nuevo videojuego: Watch Dogs Legions, al que dedicó gran parte de su stand en E3. Otra gran noticia es el anuncio de “UPlay Plus” un servicio de suscripción que permitirá a los usuarios de Google Stadia acceder a un catálogo de videojuegos para PC de la marca Ubisoft. Estará disponible en septiembre de 2019.
- **Nintendo:** con videojuegos como Super Smash Bros, Dragon Quest XI, Luigi's Mansion 3, The Dark Crystal: Age of Resistance; The Legend of Zelda: Link's Awakening o el nuevo Pokemon Sword and Shield, disponibles para su videoconsola Nintento Switch y para la nueva videoconsola que anunció este mes de julio: Nintendo Switch Lite.

- **SEGA:** lanza junto a Nintendo el videojuego de los juegos olímpicos de Tokio 2020: Mario and Sonic at the Olympic Games Tokyo 2020. Un juego que en el que aparecen los populares personajes de estos dos videojuegos japoneses, y que promocionan los juegos olímpicos de su país natal: Japón.
- **Epic Games:** Fue uno de los espacios más dinámicos y concurridos de la feria, entre las novedades que presentó fue el lanzamiento de un crossover de Strangers Things con su videojuego estrella: Fortnite, aprovechando el lanzamiento de la tercera temporada de la popular serie de Netflix, y en colaboración con la empresa americana.

Otro de los grandes eventos que acompañó a estas conferencias de empresas del sector dentro de E3, fue el PC Gamer, una conferencia únicamente dedicada al mundo del videojuego para PC. En esta participaron empresas reconocidas como: Annapurna Interactive, Chucklefish, Digital Extremes, Digital Uppercut, Epic Games, E-WIN, Fatshark, Fellow Traveller, Frontier Developments, Funcom, Modus Games, Paradox Interactive, Perfect World Entertainment, Raw Fury, Rebellion, Re-Logic o Tripwire Interactive.

Asimismo, cabe destacar las novedades presentadas por algunas grandes empresas del sector del videojuego que no participaron en esta edición de E3 2019, pero que aprovecharon esta semana para publicar algunas novedades:

- **Google:** detalló información de su nuevo producto: Google Stadia, una plataforma de videojuegos en *streaming* en la que estarán disponibles en la nube videojuegos como: Baldur's Gate III, Ghost Recon Breakpoint, Gylt, Get Packed, Tom Clancy's The Division 2 y Destiny. El lanzamiento de esta plataforma refleja precisamente una de las tendencias del sector del videojuego las plataformas en la nube, que combinan el mundo del *gaming* con la tecnología *stream*, *cloud* y el social *network*.
- **RiotGames:** la famosa compañía americana presenta una nueva modalidad para su popular videojuego para PC: League of Legends - Team Fights Tactics. La nueva modalidad potencia la estrategia por encima de la habilidad en un juego todos contra todos en el que participan 8 jugadores. Es un juego de cartas en la que los personajes del juego combaten generando sinergias y múltiples posibilidades
- **Electronic Arts:** como en pasadas ediciones EA no participó en E3, pero a través de su evento paralelo: EA PLAY (junio 8 y 9) en el Hollywood Palladium de Los Ángeles presentó sus nuevos productos parte de sagas mundialmente conocidas: Star Wars Jedi: Fallen Order, Apex Legends, Battlefield V, FIFA 20, Madden NFL 20 y los Sims 4.

4. Valoración

El peso de la empresa española Smach Z se ha dejado notar en la celebración de E3, ya que dicha empresa ha sido nominada al premio mejor dispositivo remoto 2019, junto a Sega Genesis Mini y a la que finalmente ganó, Xbox elite Wireless Controller Series 2.

La videoconsola de origen mallorquín y actualmente localizada en Illescas, provincia de Toledo, recibió muy buenas críticas por su producto original compatible con Windows 10 y Linux, que permite a los jugadores disfrutar de Steam en una videoconsola completamente inalámbrica y práctica. Smach Z ha demostrado que las empresas españolas van haciéndose hueco poco a poco en el sector de los videojuegos, algo que se ha podido comprobar también en otros eventos este mismo año. Smach Z, constituida por tan solo tres mallorquines, compitió en E3 con dos gigantes: Xbox y Sega.

Otros asistentes muy interesantes fueron los influencers. El mercado del videojuego está cada vez más marcado por el marketing que desarrollan los influencers a través de las redes sociales. Ejemplo de ello, es la asistencia a E3 de dos de los influencers más populares en España: Auron Play y el Rubius. También la aparición de Keanu Reeves en la presentación del videojuego en el que es protagonista: Cyberpunk 2077.

Respecto al evento, E3 es el espectáculo más sonado en el mundo del videojuego, reflejo de esto es que, durante los días de la feria, el hastag #E3 fuera trending topic mundial en Twitter con más de 3,2 millones de tweets. Además, la plataforma streaming que televisó los principales eventos de la feria tuvo más de 1,2 millones de telespectadores repartidos por todo el globo.

El sector del videojuego, en palabras de Phil Spencer (CEO de Microsoft Games y de su marca Xbox), es ajeno a todo tipo de burbujas y crisis y sus cifras siguen creciendo cada año. Ejemplo de esto es que la industria solo en Estados Unidos genera más de 43.400 millones de dólares.

Resulta notorio que, en un escenario tan relevante, se continúe asistiendo anualmente por parte de Ices, para poder conocer de primera mano los principales acontecimientos del mundo del videojuego que esa semana, desde Los Ángeles, se dan a conocer al resto del mundo. No obstante, hemos observado que no conviene asistir de manera agrupada. En E3 no existen pabellones nacionales o instituciones en representación de Estados, sino que es un evento que gira entorno a la innovación y a la empresa privada.



Como conclusión, E3 2019 ha reflejado cuales son las principales corrientes que están moviendo el sector: influencers; redes sociales; eSports; tecnologías digitales como el Internet de las cosas, la realidad aumentada, la inteligencia artificial; o las plataformas online como Twitch o Steam. También ha clarificado que el mundo del videojuego atiende a todos los gustos y perfiles de la sociedad, indistintamente de su sexo o su edad.

icex

ICEX

Si desea conocer todos los servicios que ofrece
ICEX España Exportación e Inversiones para impulsar
la internacionalización de su empresa contacte con:

Ventana Global

900 349 000 (9 a 18 h L-V)
informacion@icex.es

www.icex.es



ICEX España
Exportación
e Inversiones