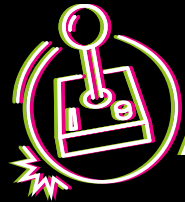


BUENOS AIRES / NOV 28 - DEC 2  
**VS2022**  
VENTANA SUR



v.2022

# MAQUINITAS

AN EVENT DEDICATED TO VIDEO GAMES

[ventana-sur.com](http://ventana-sur.com)





# VIDEO GAMES, AN INDUSTRY OF MILLIONS OF DOLLARS

VIDEO GAMES GENERATE AN AVERAGE INCOME OF 139 BILLION DOLLARS PER YEAR, MORE THAN THE NFL, THE NBA, THE MLB AND THE NHL.

**198,000 million USD**

Were the income generated by the industry in 2021.

**46,000 million USD**

China contributed this amount with the purchase of consoles, games and other components.

**109 million**

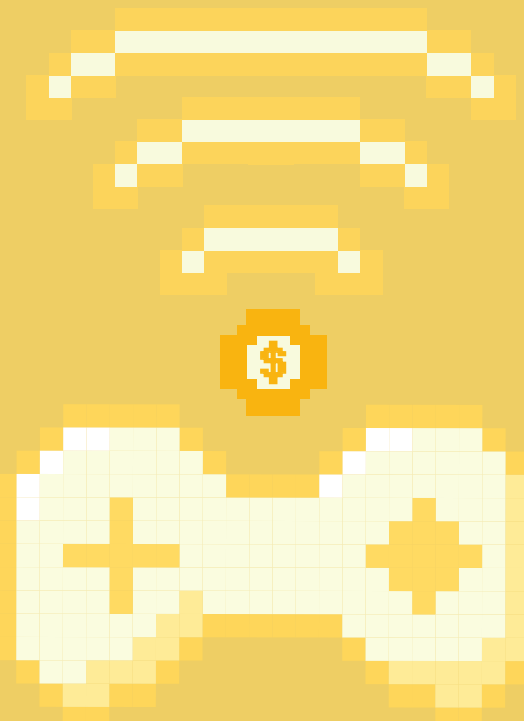
Active Users in the PlayStation Network, worldwide.

**100 million**

Monthly Active Users in Microsoft Xbox Live, worldwide.

**Nintendo Switch**

Best-selling console in 2021, worldwide.



**Wii Sports**

Best-selling videogame ever.

**1,958**

Companies dedicated to Video Games in the US.

**ACTIVISION  
BLIZZARD**

Company with highest stock market value in february 2022.

**24,900 million USD**

Sony is the Company with the highest income.

**6,574**

Nintendo Workers worldwide.

**611,460 million USD**

Microsoft's brand value.

**League of Legends**

Most viewed videogame on Twitch.





## Index

LET'S PITCH

PITCHING SESSION

GUESTS

PROGRAMME

VIDEOGAMES SHOWROOM

NUMBERS

LET'S SPOOK

PRESS







## Pitching Session



### Jury

Jehanne Rousseau, Founder & CEO, Spiders

Francis Ingrand, Founder & CEO, Plug In Digital

Eurídice Cabañes, Co-director, Arsgames

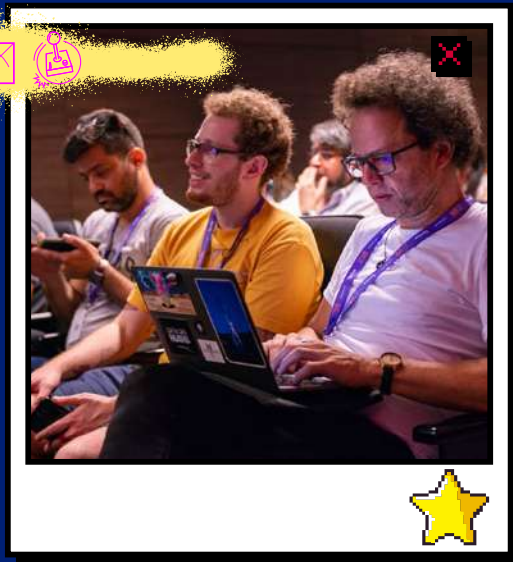
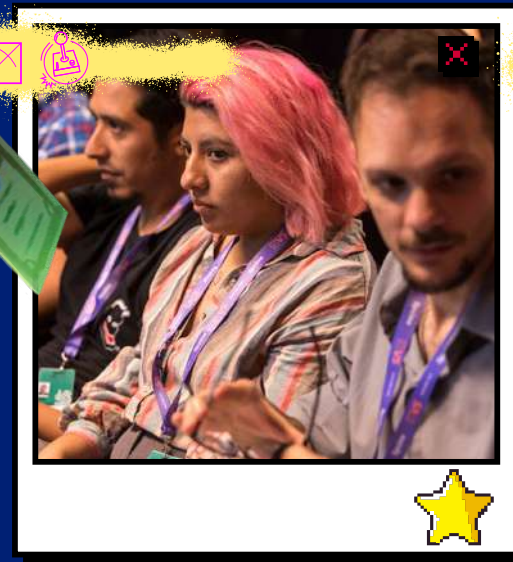
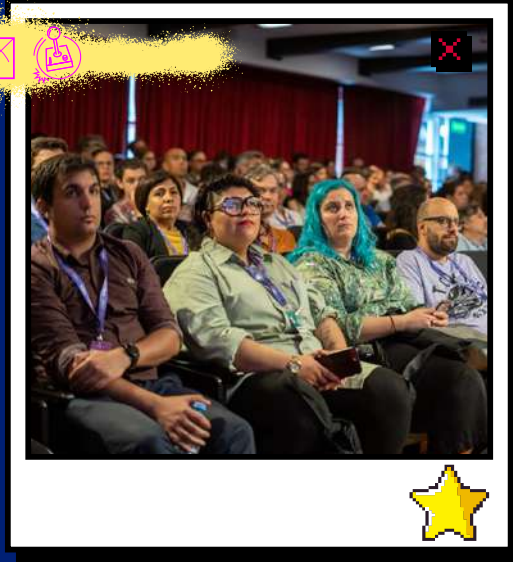
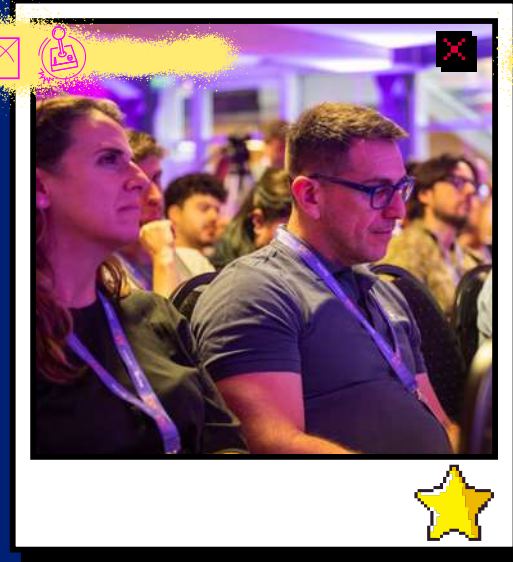
Alejandro Iparraguirre, Co-founder, Fundav

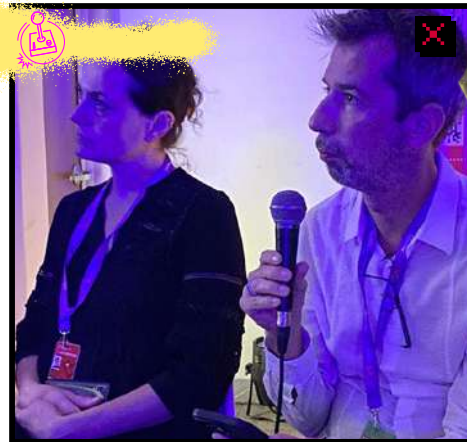
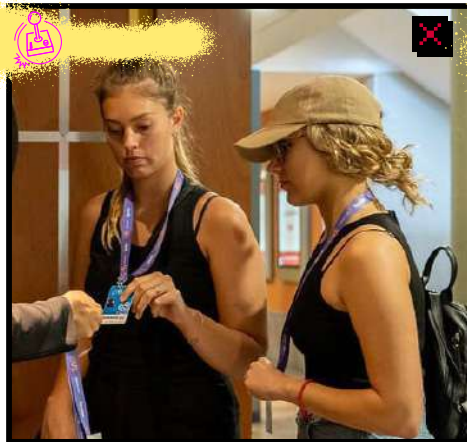
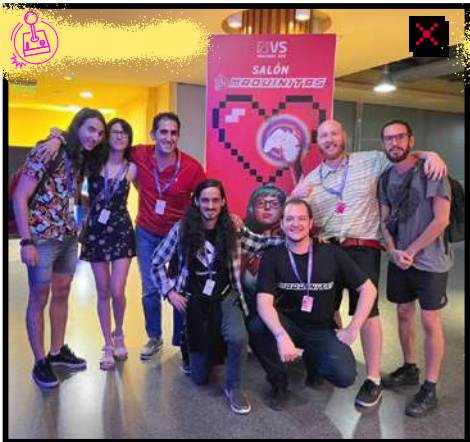
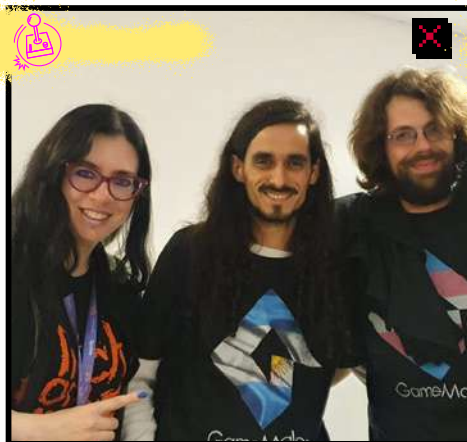
Carlos Tenorio, Executive Producer, Amber Studio

A total of 15 projects were selected to participate in a pitching session.

















# PROGRAMA MAQUINITAS 2022

## IDENTIDAD CULTURAL REGIONAL

Sede del evento: UCA Convention Centre  
Universidad Católica Argentina - Alicia Moreau de Justo 1690, CABA

# PROGRAMA MAQUINITAS 2022 IDENTIDAD CULTURAL REGIONAL

## SHOWROOM DE VIDEOJUEGOS

**MARTES 29 DE NOVIEMBRE  
A JUEVES 01 DE DICIEMBRE 10:00 - 19:00**  
Mango Protocol - CLeM  
Moonatic - One Last Breath  
Pendulo Studios - Alfred Hitchcock Vertigo  
Pentakill - The Occultist  
Tequila Works - RiME  
The Game Kitchen - Blasphemous  
TLR Games - IDEA

## LUNES 28 DE NOVIEMBRE

**KICK OFF CEREMONY 15:00 - 16:00**  
Jacinto Quesnel, Director Nacional LAD, Tec de Monterrey /  
Daniel de la Vega, Coordinador Ejecutivo, Maquinitas /  
Sebastián Covacevich, Director Artístico, Maquinitas &  
Co-founder, Dynamic Media Triad / Eurídice Cabañes,  
Co-directora, Arsgames / Alejandro Iparraguirre, Cofundador,  
Fundav

**SHIRO GAMES - Q&A: EXPECTATIVAS  
Y MODELOS DE NEGOCIO 16:00 - 17:00**  
Master Class - Stéphane Bonazza, VP Business Development,  
Shiro Games

**SHOW & PLAY: TEQUILA WORKS 17:00 - 17:30  
LIVE STREAM DEL VIDEOJUEGO: RiME**  
Michael Santorum, Narrative Director, Tequila Works



# PROGRAMA MAQUINITAS 2022

## IDENTIDAD CULTURAL REGIONAL

### MARTES 29 DE NOVIEMBRE

#### LE FRENCH TOUCH 10:00 - 11:00

Panel - Jehanne Rousseau, Co Founder & CEO, Spiders / Francis Ingrand, Founder & CEO, Plug in Digital / Stéphane Bonazza, VP Business Development, Shiro Games / Moderador: Jacinto Quesnel, Director Nacional LAD, Tec de Monterrey

#### THE GAME KITCHEN: BLASPHEMOUS, DE LA RAÍZ A LA ESPINA 11:00 - 12:00

Master Class - Mauricio García, CEO & Producer, The Game Kitchen

#### CACERÍA DE TESOROS 2.0 - 12:30 - 13:30

Panel - Jehanne Rousseau, Founder & CEO, Spiders / Arturo Monedero, Creative Director, TLR Games / Blanca López, Evangelista, Maquinitas & Profesor-Investigador, UAM-A / Mer Grazzini, Game Designer y Artista 2d, Cooperativa Matajuegos / Moderadores: Jacinto Quesnel, Director Nacional LAD, Tec de Monterrey / Alejandro Iparraguirre, Cofundador, Fundav

#### GAMES FROM SPAIN: EL ECOSISTEMA DE LA INDUSTRIA ESPAÑOLA 15:00 - 16:00

Panel - 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

#### SPIDERS: DETRÁS DE STEELRISING 16:00 - 17:00

Master Class - Jehanne Rousseau, Founder & CEO, Spiders

#### GAME TRAILER SCREENINGS: EL TERROR TOMA LOS MANDOS 17:00 - 18:00

Eurídice Cabañes, Co-directora, Arsgames

#### GAMES FROM SPAIN / SPANISH SCREENINGS ON TOUR NETWORKING PARTY 20:00



# PROGRAMA MAQUINITAS 2022

## IDENTIDAD CULTURAL REGIONAL

### MIÉRCOLES 30 DE NOVIEMBRE

#### NARRATIVA INTERACTIVA: EL ARTE DE CONTAR 10:00 - 11:00

Panel - 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

#### PLUG IN DIGITAL: ANATOMÍA DE LA DISTRIBUCIÓN 11:00 - 12:00

Master Class - Francis Ingrand, Founder & CEO, Plug In Digital

#### AMBER STUDIO: EXPANSIÓN SUSTENTABLE 12:00 - 13:00

Master Class - Carlos Tenorio, Productor Ejecutivo, Amber Studio

#### GAME TRAILER SCREENINGS: NARRATIVAS, JUEGOS QUE CUENTAN 13:00 - 14:00

Eurídice Cabañes, Co-directora, Arsgames

#### SHOW & PLAY: TLR GAMES 18:15 - 18:45

#### LIVE STREAM DEL VIDEOJUEGO: IDEA

Arturo Monedero, Fundador & CEO, TLR Games



# PROGRAMA MAQUINITAS 2022

## IDENTIDAD CULTURAL REGIONAL

### JUEVES 01 DE DICIEMBRE

**TEQUILA WORKS: DE LA DESTILERÍA AL DESTILADO 10:00 - 11:00**

Master Class - Michael Santorum, Narrative Director, Tequila Works

**TLR GAMES: EL ARTE DE DESTACAR 11:00 - 12:00**

Master Class - Arturo Monedero, Fundador & CEO, TLR Games

**GAME TRAILER SCREENINGS: LO BELLO EN JUEGO 12:00 - 13:00**

Eurídice Cabañes, Co-directora, Arsgames

**LET'S PITCH: SESIÓN DE PITCHING DE VIDEOJUEGOS 15:00 - 17:30**

Jurado: Jehanne Rousseau, Founder & CEO, Spiders / Francis Ingrand, Founder & CEO, Plug In Digital / Eurídice Cabañes, Co-directora, Arsgames / Alejandro Iparraguirre, Cofundador, Fundav / Carlos Tenorio, Productor Ejecutivo, Amber Studio

**DISEÑANDO SENTIDO EN EL SISTEMA DE JUEGO 17:30 - 18:30**

Workshop - Blanca López, Evangelista, Maquinitas & Profesor-Investigador, UAM-A

**SHOW & PLAY: THE GAME KITCHEN 18:30 - 19:00****LIVE STREAM DEL VIDEOJUEGO: BLASPHEMOUS**

Mauricio García, CEO & Producer, The Game Kitchen



# PROGRAMA MAQUINITAS 2022

## IDENTIDAD CULTURAL REGIONAL

### VIERNES 02 DE DICIEMBRE

**SALÓN DE NEGOCIOS 09:30 - 11:30**

Carlos Tenorio, Productor Ejecutivo, Amber Studio / Francis Ingrand, Founder & CEO, Plug In Digital / Juan Manuel Dartizio, Head of Development, Fábula

**CEREMONIA DE PREMIACIÓN MAQUINITAS 12:00**



Mango Protocol / CleM



Moonatic / One Last Breath



Pendolo Studios / Alfred Hitchcock Vertigo



Pentakill / The Occultist



Tequila Works / RiME



The Game Kitchen / Blasphemous



TLR Games / IDEA









PLUG IN  
DIGITAL

SPIDERS



SHIRO  
GAMES

AMBER

PENDULO  
STUDIOS

TLR  
games



MANGO  
PROTOCOL

TEQUILA WORKS



MOONATIC  
STUDIOS

PENTAKILL  
STUDIOS

APSGAMES  
Intervención de videojuego

fabula

FUNDIV



MARCHÉ DU FILM  
FESTIVAL DE CANNES

LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK



# Let's Spook!

6 selected projects were exhibited in a Showroom set up for the occasion and in the Grupo Mórbito online platform.



MÓRBIDO FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE FANTÁSTICO Y DE TERROR 2008-2022.



**MAQUINITAS**



PRESENTAN

## LET'S SPOOK

UN NUEVO SHOWROOM QUE BUSCA FOMENTAR EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN IBEROAMÉRICA DENTRO DEL GÉNERO DE HORROR Y FANTASÍA.

Maquinitas y Grupo Mórbito se unen para fomentar la industria del videojuego en Iberoamérica, e invitan a ser parte de **LET'S SPOOK** a todos los desarrolladores y productores que busquen mostrar y potencializar sus proyectos en fase de *Work in Progress*. El showroom tendrá lugar en el marco del Festival Mórbito a celebrarse del 25 de octubre al 1 de noviembre de 2022.

Las aplicaciones estarán abiertas a partir del 1 de junio y hasta el 15 de agosto en [ventana-sur.com](http://ventana-sur.com). Los 5 proyectos seleccionados se darán a conocer el 31 de agosto a través de redes sociales.

EL EVENTO CONTARÁ CON INVITADOS ESPECIALES, MASTERCLASSES, PANELES DE INDUSTRIA Y ENCUENTROS DE ESPORT.

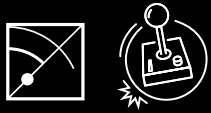
MAQUINITAS es un programa que convoca a representantes de la industria del videojuego iberoamericano en Ventana Sur, con el fin de fomentar la producción y construir puentes que permitan destacar talento de la región.

GRUPO MÓRBIDO es una plataforma de comunicación, producción, difusión de contenidos relacionados con el género fantástico y terror.

**¡Nos vemos en LET'S SPOOK 2022!**



LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK



# LET'S SPOOK SELECTED PROJECTS



Surviving the Humans (Argentina) / Surprised Monkey Studio



Mostroscopy (Mexico) / Oribe Ware Games



BlackNoise: Hunts You (Mexico) / Nervo Labs



Dark Tales From Mexico (Mexico) / BitAll Force



Candle Knight (Mexico) / Dracma Studios



Beyond the nightmares (Mexico) / Tres Pixeles



LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK LETS SPOOK



presentan

# LET'S SPOOK!

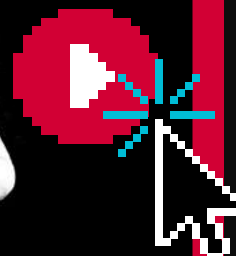
**MASTER CLASS**

**"EL ZOMBIE  
SE NIEGA  
A MORIR"**

Zombies: Notas para su  
uso en videojuegos



**DRA. BLANCA  
E. LÓPEZ PÉREZ**



**STREAMING POR MÓRBIDO TV  
A PARTIR DEL 10 DE NOVIEMBRE**





BUENOS AIRES / NOV 28 - DEC 2  
**VS2022**  
VENTANA SUR



# MAQUINITAS

The video game industry is an engine inside the  
entertainment and digital economy

## THANK YOU

[lasmaquinitas@ventana-sur.com](mailto:lasmaquinitas@ventana-sur.com)

