



## Regresso do Lisboa Games Week confirma o seu estatuto de maior e melhor evento de videojogos em Portugal

Promovido pela Fundação AIP após dois anos de interregno, o Lisboa Games Week foi um evento muito aguardado pelas comunidades do gaming, esports e cultura pop, que durante quatro dias voltaram a fazer da FIL o seu ponto de encontro.

Destaque para o gaming, esports, realidade virtual, retrogames e arcade, os board games e claro, o cosplay e pop culture, que motivaram a visita de mais de 34.000 entusiastas (entradas únicas sem contabilização de reentradas) que tiveram à sua disposição mais de 500 propostas diferenciadas para usufruir durante a sua visita.

Esta edição contou com cerca 120 marcas com presença directa e cerca de 130 representadas. De destacar a forte aposta da Nintendo, que apresentou os novos jogos Pokémon Scarlet & Pokémon Violet, lançados mundialmente durante os dias do evento. Também a Xbox PC Game Pass apresentou a sua oferta com os títulos que disponibiliza nesta plataforma.

No palco das competições profissionais esports do LGW, Palco Inygon, houve destaque para as finais e LP LOL e VCE. De realçar ainda a presença do FPAK eSports, o primeiro grande espaço de competição Sim Racing em eventos gaming nacionais.

O evento teve em estreia duas novas participações directas por parte de publishers internacionais, a Riot Games, editora cujos títulos estiveram em competição no grande palco Esports do Lisboa Games Week, e a Nacom, presente com o seu mais recente WRC.

Como os videojogos têm o poder de atravessar gerações, os visitantes tiveram a oportunidade de jogar nas diversas Arcades originais disponíveis na área de retrogames, e puderam também visitar o espaço dedicado ao Museu LOAD ZX Spectrum, um microcomputador lançado há cerca de 40 anos.

O Cosplay esteve de novo representado ao mais alto nível, com a presença de Cosplayers de renome internacional, neste particular com relevo para a participação de Geheichou, mas também de embaixadores nacionais, actividades e o concurso LGW Cosplay, qualificador para a presença dos cosplayers nacionais vencedores no Internacional Cosplay League em 2023.

Um dos pilares do LGW é o Serviço Educativo. Organizado em parceria com a Direção-Geral da Educação e em colaboração com outras entidades ligadas à formação,

ofereceu 173 acções formativas presenciais e online, orientados para alunos e professores. Esta área do LGW permitiu que 430 alunos tivessem formação e que 46 professores obtivessem certificações ACD. De destacar ainda cerca de 40 acções que se realizaram no contexto do Creative Play Ground, dirigido a todos os visitantes. O Serviço Educativo do Lisboa Games Week, atraiu mais de 10.500 alunos e professores, provenientes de visitas de estudo de todo território continental, que assim usufruíram de acções de formação presenciais e espaços de conhecimento, educativos e de boas praticas, representados no evento.

Os projectos nacionais foram uma atracção forte deste LGW, com mais de 60 novos jogos inseridos na Loading Zone, Espaço que contou também com a presença do programa PlayStation Talents, iniciativa Novos Talentos FNAC e oferta formativa superior em videojogos, bem como um programa de excelência em auditório, como o Creative Playground Lusófona, Game Dev Camp e Game Audio Track

O evento já tem data marcada para 2023: de 23 a 26 de Novembro, o LGW voltará a abrir portas na FIL, numa edição que ambiciona trazer ainda mais novidades e conteúdos e reforçar a sua posição no circuito internacional dos grandes eventos dedicados ao mundo dos videojogos.

Mais informações e conteúdos:

[www.facebook.com/lisboagamesweek](https://www.facebook.com/lisboagamesweek)  
[www.instagram.com/lisboagamesweek/](https://www.instagram.com/lisboagamesweek/)  
[www.linkedin.com/showcase/lisboa-games-week](https://www.linkedin.com/showcase/lisboa-games-week)  
<https://twitter.com/GamesWeek>  
<https://www.tiktok.com/@lisboagamesweek>  
[www.lisboagamesweek.pt](http://www.lisboagamesweek.pt)

Contactos:

Inês Sousa – Assessoria de Imprensa e Redes Sociais – [ines.sousa@ccl.fil.pt](mailto:ines.sousa@ccl.fil.pt)  
Sandra Tereso – Marketing e Comunicação – [sandra.tereso@ccl.fil.pt](mailto:sandra.tereso@ccl.fil.pt)

Lisboa, 29 de Novembro de 2022