

1- INFORMACIÓN GENERAL

¿Qué son las Gen Con?

Las Gen Con son las jornadas más importantes del mundo dedicadas a los juegos de rol, tablero, cartas coleccionables, temáticos y diplomáticos.

Este encuentro, nacido en Estados Unidos hace 36 años, es el que más aficionados y exhibidores, artistas y creadores reúne de todos cuantos se celebran en el mundo. La edición barcelonesa de las Gen Con, celebrada ya durante varias temporadas a mediados de los noventa, cuenta con el privilegio de ser la única que se celebra en Europa meridional y atrae de todo el continente. La edición original de las Gen Con tiene lugar desde hace 36 años en Estados Unidos y se ha convertido en la mayor reunión de entusiastas de los juegos en todo el mundo. Actualmente, tres ubicaciones en Estados Unidos acogen su propia versión de las Gen Con y una más lo hace en el norte de Europa.

El precio de las entradas de un día es de cinco euros y los pases de cuatro días valen 16 euros. Los titulares del Carnet Jove o del Carnet 25+ obtendrán un 40% de descuento en la compra de la entrada o abono. Las Gen Con Barcelona tienen lugar en la sala Barcelona 92 del Palau Sant Jordi.

¿Qué es un juego de rol?

Los juegos de rol son algo así como una versión reglamentada y muy documentada de los juegos de “policías y ladrones” o “indios y vaqueros”. En una partida de rol los jugadores simulan ser personajes de una aventura en la que ellos influyen en el resultado final. Hay juegos de rol de temática medieval fantástica, de ciencia ficción, históricos, de horror y muchos otros temas. En una partida hay un jugador, el máster, que asume un papel especial que consiste en ir guiando la trama de la aventura que viven el resto de jugadores, al tiempo que ejerce como árbitro, basándose en las reglas de cada manual de juego. La afición a los juegos de rol está muy comprometida con su hobby. Se

trata de un público lector, generalmente de buen nivel cultural, que busca un modelo de ocio alternativo.,

Los juegos de rol se han empleado en distintas experiencias educativas y de ayuda psicológica en colegios, hospitales e instituciones de todo el mundo; y contribuyen a fomentar la sociabilidad y la planificación estratégica.

¿Cómo y cuándo se inventaron los juegos de rol?

Los juegos de cumplen treinta años en este 2004. El primero, Dungeons&Dragons, fue creado por Gary Gygax y Dave Arneson, dos aficionados a los juegos de estrategia que decidieron reducir la escala de las batallas a un solo personaje, en lugar de un ejército. De ahí a permitir que los personajes pudieran explorar el mundo que los rodeaba sólo distaba un paso. La primera edición de este reglamento apareció con el nombre de Chainmail y se agotó a los pocos días.

¿Qué es un JCC?

Los juegos de cartas coleccionables han sido el gran fenómeno del mundo del juego en los últimos diez años. Combinan la planificación estratégica con el coleccionismo, porque el concepto que los guía es que cada carta es distinta y tiene unas reglas especiales y que cada jugador se hace la baraja a su gusto, dentro de unos límites que marca el reglamento. Las cartas que se permiten utilizar en cada torneo varían con el tiempo, por lo que los jugadores deben ir renovando sus tácticas continuamente. El primero de estos juegos, Magic The Gathering, lo creó un profesor de matemáticas llamado Richard Garfield.

¿Qué otros tipos de juegos pueden jugarse en las Gen Con?

Las Gen Con acogen campeonatos y demostraciones de juegos de figuras coleccionables, juegos de estrategia, diplomáticos y de simulación histórica, juegos tradicionales y abstractos.

¿Y las otras actividades?

Aunque los juegos son el eje central de las Gen Con, los visitantes de las jornadas encontrarán en ellas muchos otros elementos relacionados con sus aficiones. Las Gen Con son el primer marco de un encuentro entre clubs de Fandom, es decir, clubs dedicados a series, películas o universos de culto como el de Tolkien, Star Wars o Star Trek. Varias exposiciones recogen el mundo de la ilustración y el cómic ambientado en universos de rol o fantásticos, y la televisión de culto encuentra su espacio con la conmemoración del vigésimo aniversario del programa La Bola de Cristal.

Relación de expositores Gen Con Barcelona 2004
1-4 de julio – sala "Barcelona '92" – Palau St. Jordi

Devir Iberia
Upperdeck Entertainment Europe, B.V.
Carta Mundi España, S.L.
Ediciones Glénat
Edge Entertainment
La Factoria de Ideas - Distrimagen
Ediciones Sombra
Timun Mas
Norma Editorial, S.A.
Games Workshop
Central de Jocs, S.L.
Metrópolis Usera, S.L.
Kaburi
Ediciones Gamezone, S.L.
Freakland Games
Interkits
Perra Còmics
Arena

The Catalan Wargames Resource
Asociación Española de Go
COM Ràdio

Star Wars Official Spanish Club
Club Star Trek de Catalunya
S.T.E. Sociedad Tolkien



2- BIOGRAFÍAS INVITADOS

PAUL NASCHY

Paul Naschy (Jacinto Molina de nombre real) ha sido actor, guionista, director y productor. Su carrera empezó en 1966 en las ramas de dirección y producción y le ha llevado a todos los frentes imaginables dentro del séptimo arte. Pero antes de lanzarse a su vocación, Naschy cursó la carrera de ciencias exactas e inició la carrera de arquitectura.

Además de estudiante ejemplar, Naschy también fue deportista élite en la rama olímpica de halterofilia, de la que es varias veces campeón de España. Aparte de estas actividades, trabajó como dibujante e ilustrador profesional y publicó numerosas novelas de género. Además, él fue el autor de las portadas discográficas que lanzaron a Elvis Presley, Bill Halley y Frankie Lane en España.

Ya en su faceta de actor, en 1968 guioniza y protagoniza la película La Marca del Hombre Lobo que inicia el "boom" del cine fantástico en España. Posteriormente surgen títulos (muchos de ellos ya de culto) como "La Noche de Walpurgis", "Los Monstruos del Terror", "El Jorobado de la Morgue", "El Gran Amor del Conde Drácula" o "El Espanto Surge de la Tumba". Así hasta rebasar el centenar; con otros títulos tan significativos como "El Caminante", "Madrid al desnudo", "Disco Rojo", "Mi amigo el vagabundo", "Los ojos azules de la muñeca rota", o "Buenas noches", señor monstruo. Contratado por la industria japonesa, Naschy inicia una larga etapa como documentalista, con obras como "El Museo del Prado", "Las Cuevas de Altamira", "El Palacio Real de Madrid" o "La Máscara del Juyo".

Más tarde es nombrado delegado en España de la NHK Japonesa y produce series de TV y películas para el país nipón. En 1982, "El Museo del Prado" es premiada como la mejor película del año en Tokyo. Tras su largo periplo japonés Paul Naschy regresa a España para retomar su carrera. Desde entonces son numerosos los premios y homenajes que ha recibido, tanto en nuestro país como en el extranjero. Los dos últimos más destacados han sido el Carl Laemmle en Washington y en 2001 la Medalla de Oro de las Bellas Artes. Y es que Naschy cuenta con seguidores en todo el mundo, sobre todo en EEUU y Alemania.

Entre sus últimos trabajos podemos citar "Érase otra vez" (2000), la serie de televisión "Desenlace", "School Killer" (2001), "Octavia" (2002), "Mucha Sangre" (2002), "Crimson Tears" (Donald f. Glut), "The Unliving" (2003) y "Rojo Sangre" (2003) con guión del propio Naschy y dirigida por Christian Molina.

PETER ADKISON

Peter Adkison es el presidente de Gen Con LLCC, un lugar al que ha llegado guiado por su vocación de jugador ferviente. Entre sus primeros recuerdos están los juegos- juegos de cartas en su infancia, las partidas de juegos de guerra y estrategia con su padre en los años setenta, los comienzos de Dungeons&Dragons en 1978 y muchas otras partidas de juegos de miniaturas y tablero. Al darse cuenta de quizá debería convertir su pasión en una carrera profesional, Peter fundó su empresa Wizards of the Coast (WotC) en 1990. Tras unos primeros años de incertidumbre, Peter conoció a Richard Garfield y eventualmente publicaron Magic: The Gathering en 1993, que lanzó el fenómeno de los juegos de cartas coleccionables. En 1997 WotC adquirió la empresa TSR, el editor original de Dungeons & Dragons, que en aquel momento estaba al borde de la quiebra. En 1999 WotC relanzó Dungeons & Dragons en su tercera edición y el juego adquirió un enorme grado de éxito.

En 1999 WotC también lanzó Pokémon en el mercado norteamericano y las ventas se dispararon. Hasbro se dio cuenta y adquirió WotC a finales de ese año. Peter se quedó y dirigió WotC como una división de Hasbro hasta enero de 2001.

Después de tomarse un año sabático, Adkison se reincorporó al mundo laboral en mayo de 2002 con la adquisición de las Gen Con a Hasbro. Las Gen Con Indianapolis son la convención de juegos más grande de Estados Unidos, y atraen a más de 75.000 visitantes cada año. Peter espera hacer crecer su negocio ampliando la convención madre en Indianapolis y celebrando convenciones en otros mercados, comenzando por las Gen Con So Cal in Anaheim, California y las Gen Con Barcelona 2004.

Cuando no está jugando o trabajando, a Peter le gusta hacer escalada, snowboard, bailar y viajar. Peter se licenció en informática por el Walla Walla College en 1985 y administración de empresas por la Universidad de Washington en 1997. Se ha casado recientemente con Melissa Reis Adkison y ambos viven Seattle, Washington, junto a su gato, Owio.