



PATROCÍNIO
MASTER:



Game XP 2019 recebe 95 mil visitantes e confirma sua próxima edição para julho de 2020

Evento fortaleceu a economia da cidade com a geração de 10 mil empregos. Estudo da FGV aponta impacto econômico de R\$ 82,3 milhões e R\$ 11,1 milhões de tributos recolhidos

Rio de Janeiro, 28 de julho de 2019 – Chegou ao fim mais uma edição da Game XP. Ao longo de quatro dias, o primeiro GamePark do mundo recebeu 95 mil visitantes que aproveitaram a estrutura do evento com muito mais conforto e atividades para toda família. Com uma arrecadação superior a sua última edição – somente no primeiro dia o consumo de bebidas e alimentos representou o valor arrecadado em todos os dias do ano passado – o evento também contribuiu para a economia da cidade. Um estudo da Fundação Getúlio Vargas apontou que foram 10 mil empregos gerados, um impacto econômico de R\$ 82,3 milhões e R\$ 11,1 milhões de tributos recolhidos.

“A Game XP 2019 atendeu nossas expectativas! É muito bom saber que nosso trabalho proporcionou dias incríveis para estas famílias que passaram pelo parque temático inspirado no mundo dos games. As novas atrações foram um sucesso e o Palco Gênese tornou ainda mais completo nosso portfólio de entretenimento. Em julho do ano que vem estaremos de volta com muitas novidades!”, celebra Roberta Coelho, CEO da Game XP.

Quem passou pelo evento pôde notar o crescimento do GamePark que ocupou uma área de 160 mil metros quadrados, 60% maior que em 2018. Nas áreas externas, os brinquedos e ativações das marcas garantiram a diversão. A primeira montanha-russa com realidade virtual da América Latina foi um dos grandes sucessos. Monica Baptista, 51 anos, moradora de Maricá aprovou a experiência e a acessibilidade. “É uma sensação incrível! A sincronia das imagens com os movimentos causa um impacto enorme. E como cadeirante me senti muito segura e acolhida”, conta.

Outro grande destaque da área externa e uma das principais novidades desta edição foi o palco Gênese. Todos os dias, a partir das cinco da tarde, o visitante da Game XP foi presenteado com shows de grandes atrações do cenário musical no Brasil. Pelo espaço passaram artistas como o duo Anavitória, Iza, Projota e Mano Brown. Lá, o público também acompanhou de perto a enigmática DJ Myste. A artista, que se apresentou pela primeira vez na carreira no palco da Game XP, levantou o público com uma performance altamente tecnológica, que envolveu projeções mapeadas, pirotecnia e efeitos especiais. Os fãs de música eletrônica ainda puderam curtir o som da DJ Rivkah, que com apenas 11 anos é a DJ produtora mais nova do mundo.

As GamePlay 1 e 2 ocuparam inteiramente duas arenas do Parque Olímpico, trazendo para o visitante as principais novidades deste mercado. Já a Oi Game Arena, área concorrida do evento, recebeu um público fiel que vibrou ao assistir, na maior tela de games do mundo, campeonatos de Counter-Strike, Rainbow Six e showmatches de League of Legends em disputas que reuniram os melhores times do país.



PATROCÍNIO
MASTER:



Último dia da Game XP

Neste domingo, o palco Gênesis iniciou suas atividades mais cedo para receber o Concurso de Cosplay e celebrar esses artistas que fazem a alegria do público e dão mais vida ao evento. Após as apresentações dos mais diversos personagens, Victor Reis levou o prêmio de Best Performance por sua interpretação de Yuri – O herói. Já o Best Costume ficou com Cláudia Almeida, que caprichou no figurino de Simone Beauvoir (Opera Boss). O troféu principal, de Master Cosplay Game XP, foi para Rafael Pereira e seu Dohvakiin.

Às 17h, foi a vez de Mano Brown subir ao palco com a Banda Boogie Naípe para deixar a nostalgia tomar conta, com elementos do Funk norte-americano e do Soul. A DJ Myste encerrou sua participação no evento após quatro dias de apresentações que conquistaram os visitantes do GamePark. Já o DJ KVSH colocou a multidão para dançar ao som de suas batidas. Fechando o espaço, a orquestra Game XP Sinfônica fez mais um show emocionante com temas de games clássicos e o show de fogos encerrou as atividades do espaço.

Na Inova Arena, o designer e fundador do projeto "Plástico Precioso", Bernardo do Amaral, contou que o consumo e pós-consumo do plástico chamou a sua atenção e resolveu criar alguma solução para minimizar o impacto ambiental. Segundo ele, 25% do lixo carioca é de plástico e apenas 3% é recuperado na coleta seletiva. Com este cenário, nasceu o "Plástico Precioso". Bernardo une cooperativas de lixo reciclado e tecnologia e projetou uma máquina que transforma plástico em objetos como porta corpos, suporte para plantas e até luminárias. " Plástico não pode ser visto apenas como problema. Pode ser também oportunidade e desafio" conclui Bernardo, ressaltando que reduzir o consumo do material é a maior meta.

Na Oi Game Arena o dia foi de decisão. Mas antes da final, grandes jogadores participaram da premiação dos melhores pro players de Rainbow Six. A Liquid Team conquistou as categorias Melhor Organização; Revelação e MVP com Paluh; e Coach com o Silence. Em Fairplay, a simpatia do Camera m4n, da FaZe Clan, rendeu o título ao jogador. A votação do público escolheu o Dream Team com nomes das equipes Team Liquid e Faze Clan, ambos classificados para a final. As equipes encerram o campeonato em uma competição de alto nível, em uma "md5", da qual o Team Liquid saiu vencedor após levar 3 mapas contra 2. "Em julho do ano que vem um novo mapa será desbloqueado na Game XP 2020", garante Roberta Coelho.

Sobre a Game XP

A Game XP aconteceu pela primeira vez no Rock in Rio 2017 e consagrou-se como o maior evento gamer da América Latina. Em 2018, a Game XP passou a acontecer de forma independente, transformando-se, também, no primeiro GamePark do mundo. Com sold out em três dos quatro dias, o evento ocupou as três arenas olímpicas da Barra da Tijuca, no Rio de Janeiro, que se transformaram na Oi Game Arena, na GamePlay Arena e na Inova Arena. Em

GAME XP

PATROCÍNIO
MASTER:



2019, a Game XP acontecerá de 25 a 28 de julho, com uma área 60% maior e o dobro de atrações. Saiba mais em www.gamexp.com.br.

Outras informações

Approach Comunicação

gamexp@approach.com.br

Tel: (21) 3461-4616 ramais 162, 107 e 151

Fabiana Guimarães – Diretora

Saulo Campos – Atendimento

Renata Bulhões – Atendimento

PATROCÍNIO:



APOIO INSTITUCIONAL:

PATROCÍNIO MASTER:

PATROCÍNIO:



APOIO:



MEDIA PARTNER:



ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:

