



# MUSEU DE VIDEOJOGOS DE LISBOA

Museu de Entretenimento  
Digital



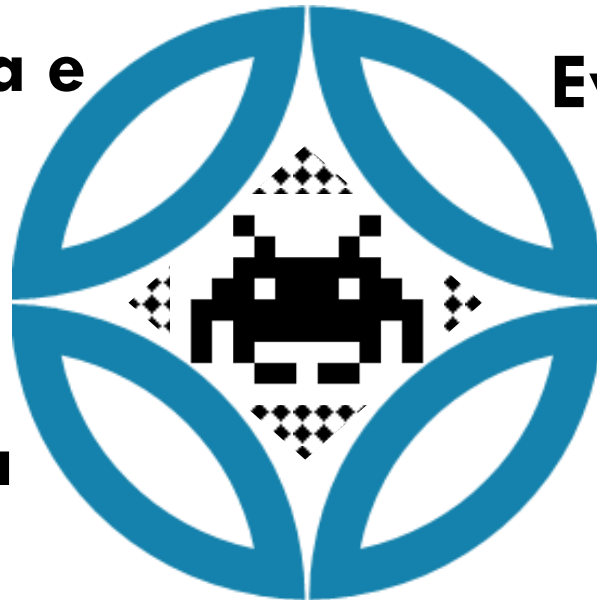
# MUSEU DE VIDEOJOGOS DE LISBOA • Posicionamento

## MUSEU DE ENTRETENIMENTO DIGITAL

O **Museu de Videojogos de Lisboa** pretende constituir um novo polo de atração da cidade de Lisboa, criando uma oferta diferenciada na área do **entretenimento, cultura e ciência**, integrando simultaneamente diversões singulares e futuristas, o maior acervo histórico de videojogos na Europa, eventos para as várias comunidades entusiastas e apoio a Startups e Universidades.

**Entretenimento futurista e único em Portugal**

**Maior acervo da Europa de videojogos**



**Eventos, feiras e workshops**

**Laboratório de apoio a startups**



# MUSEU DE VIDEOJOGOS DE LISBOA • **Maior acervo de Videojogos da Europa**

MUSEU DE ENTRETENIMENTO DIGITAL

**Imagine que pode jogar qualquer jogo lançado no mundo nos últimos 40 anos e experimentar o mesmo nas consolas originais. No Museu de Videojogos de Lisboa a experiência é também personalizada.**

## **Um dos maiores acervos do Mundo**

Todas as consolas, todos os jogos, à sua disposição. Por marcação será possível jogar o que quiser, por revivalismo ou estudo universitário, o acervo vai estar à disposição da comunidade. Para aumentar ainda mais a imersão da experiência estarão ainda disponíveis as mais populares máquinas de arcada no seu formato original.

## **Jogos em desenvolvimento apresentados em eventos regulares**

A ligação às grandes editoras de videojogos será uma constante. As apresentações dos grandes títulos terá no Museu de Videojogos de Lisboa o seu grande palco, além que jogos ainda em desenvolvimento vão poder ser descobertos pela primeira vez neste espaço único. Além dos jogos também o hardware marcará a sua presença, com acessórios e consolas a poderem ser testados pelo grande público em exclusivo e primeira-mão.



# MUSEU DE VIDEOJOGOS DE LISBOA • Laboratório de

## Startups

MUSEU DE ENTRETENIMENTO DIGITAL

**O apoio a Startups será uma constante, não só com espaço físico mas também com o mais avançado hardware disponível no mercado.**

### **Kits de desenvolvimento para apoio a Startups e Universidades**

O desenvolvimento de videojogos para consolas é um processo complexo. O Museu de Videojogos de Lisboa terá Kits de Desenvolvimento de videojogos para todas as consolas e também para as mais populares plataformas mobile de realidade virtual. Nenhuma outra entidade terá ferramentas similares para apoio a novas empresas.

### **Concelho Pedagógico para apoio a Startups e planeamento do Museu**

A intervenção de um conselho Pedagógico é importante não só para a gestão do calendário e qualidade das exposições, experiências, criação de workshops e conferências com as grandes figuras da indústria, como também no apoio às start-ups.

# MUSEU DE VIDEOJOGOS DE LISBOA • **Entretenimento de vanguarda**

MUSEU DE ENTRETENIMENTO DIGITAL

**Um parque temática que se revoluciona a cada visita, com experiências 5D que irão prender a atenção de qualquer interveniente.**

## **Experiências virtuais de grupo**

A experiência associada aos grandes parques temáticas está a ser revolucionada com realidade virtual e realidade aumentada. As novas tecnologias permitem que grandes grupos de pessoas se reúnam em experiências comuns e viscerais, onde a emoção e a ilusão é total em todos os sentidos. Não vai perceber o que é real e o que não é: Campos de batalha virtuais, Corridas imersivas e Aventuras na primeira pessoa com estímulos múltiplos.

## **Duas novas experiências por ano**

Por mais forte que sejam as experiências, a novidade por si só atrai visitantes e o objetivo passa por apresentar duas novas experiências por ano, estando o espaço preparado para áreas fixas e temporárias, de forma que cada visita traga sempre algo de inesperado.



# MUSEU DE VIDEOJOGOS DE LISBOA • **Eventos e Workshops Internacionais**

MUSEU DE ENTRETENIMENTO DIGITAL

**Dos eSports ao Cosplay, do Pixel Art aos grandes lançamentos para consolas, não vão faltar escolhas para reunir comunidades capazes de arrastar dezenas de milhares de fãs .**

## **Os grande lançamentos de Hardware e Software**

O Museu de Videojogos de Lisboa quer ser o espaço privilegiado para os lançamentos das grandes marcas em Portugal. Mas queremos mais... será também um espaço propício para albergar apresentações internacionais de novos jogos e consolas, arrastando por si só jornalistas e retalho de todo o mundo.

## **Workshops e fan events com as maiores figuras do game-developing**

Trazer a Portugal as grandes figuras da indústria dos videojogos (Programação, Design, Storytelling, etc.), para workshops com públicos universitários ou para eventos com os seus fãs, será algo de muito singular para a comunidade dos videojogos em Portugal.



# MUSEU DE VIDEOJOGOS DE LISBOA • Promotor

## MUSEU DE ENTRETENIMENTO DIGITAL

**A presente iniciativa conta a experiência de um veterano da indústria de videojogos em Portugal, que atualmente consegue a partir da freguesia da Penha de França exportar conteúdos especializados a nível mundial - sendo atualmente publicado em países como Estados Unidos da América, Canadá, França, Suécia, Noruega, Finlândia, Dinamarca, Polónia ou Turquia.**



**Nuno  
Catarino**

Jornalista com mais de 20 anos de carreira associados à indústria da tecnologia e do entretenimento, tendo liderado projetos como: Revista Oficial PlayStation, Revista BGamer e Revista Maxi Consolas. Foi ainda editor de conteúdos em vários programas de televisão sobre videojogos nos canais da SIC, MTV ou Canal Panda. Autor de mais de 10 livros interativos, lançou ainda em 2015 o primeiro livro português de Realidade Aumentada. Tem obras editadas por populares editoras em mais de 20 países.