



Área de Innovación / Polo Nacional de Contenidos Digitales

## **EL ACCESO A INVERSIÓN DE LOS FINALISTAS Y UNAS JORNADAS TÉCNICAS SOBRE LA INDUSTRIA, PRINCIPALES NOVEDADES DEL CERTAMEN NACIONAL INDIE GAMES**

El ganador de cada una de las cuatro categorías ganará 4.000 euros, además del accésit de 2.000 euros para el mejor videojuego

Podrán presentarse candidaturas sin límite geográfico y el plazo estará abierto hasta el 22 de julio

06/07/2022.- La cuarta edición de los premios de ámbito nacional e internacional Indie Games de Málaga llega en 2022 con varias novedades, como la creación de una zona demo, donde el público general podrá probar los videojuegos finalistas de cada categoría, o la celebración de una jornada técnica para abordar algunos aspectos de la industria. Además, por primera vez también, se realizarán encuentros entre los estudios finalistas de videojuegos e inversores.

Estos premios, a los que se pueden presentar candidaturas hasta el próximo 22 de julio, son una iniciativa del Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales ubicado en Tabacalera, destinada a dar visibilidad a la industria independiente del videojuego en España y fuera del país y premiar a las mejores iniciativas.

En esta ocasión cuenta como patrocinadores de alto nivel de la industria como Uptodown, el Ministerio de Cultura y Deporte, la Fundación ONCE, Product Madness, Viva Games y Kaiju, así como la colaboración de la Universidad de Málaga, la Diputación provincial de Málaga, OWO, la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), la Asociación Española de Desarrolladores (DEV), la asociación GayMer, Málaga Jam y EVAD.

Como media partner, vuelve a contar con el apoyo de Málaga Hoy y Hobby Consolas, así como con Cervezas Victoria como party partner.



Después de tres ediciones con las que se ha consolidado la cita como referente en el sector, crece para posicionarse como un punto de encuentro de la industria del videojuego alternativo, incorporando a la presentación de finalistas y la gala de entrega de premios otras actividades. Es el caso de la jornada técnica que tendrá tres mesas redondas en las que se hablará sobre inversión, otra sobre el futuro de los videojuegos (cuáles serán las tendencias del sector en 2023) y una última sobre las necesidades específicas del sector indie.

Además, habrá una zona demo donde cualquier usuario podrá probar los videojuegos finalistas y una zona expositiva para entrar en contacto con las marcas colaboradoras del certamen.

Por último, este año se organizarán encuentros bilaterales entre los estudios finalistas e inversores interesados en captar talento de la industria indie.

Todo esto sucederá el próximo día 4 de noviembre durante la mañana, para celebrar por la tarde la gala de entrega de premios en las cuatro categorías establecidas (Mobile, PC/consolas, Xr/Tech y Accesibilidad) y el accésit al mejor videojuego.

Previamente, el 7 de octubre se darán a conocer los juegos finalistas en un acto que será retransmitido en streaming.

Los ganadores serán seleccionados por un jurado profesional conformado por 13 miembros del sector, entre los que figuran Kike García, de la Fundación ONCE; Curro Rueda, CEO de Viva Games; Arturo Monedero, de AEVI; Antonio Quirós, coordinador del Polo de Contenidos Digitales; Raquel Alcázar, de The Game Kitchen; Luis Oliván, de Fictiorama; Elena Blanes, CEO de Stega; David Martínez, de Hobby Consolas; Olga Reus, presidenta de la asociación New Gaming Spain; Lucía Herreo, presidenta de la asociación Málaga Jam; Tali Tzukerman, de Products Madness; Raúl Rosso, de Uptodown; y Rodolfo Tiessler, de Brantor.

## CONCURSO

Aquellos estudios que estén interesados en participar, podrán inscribir sus candidaturas en una de las cuatro categorías disponibles: videojuegos para móviles (Mobile), para ordenador o consolas (PC/consolas), con implementación de realidad extendida o tecnológica (XR/Tech) y mejor videojuego accesible, además de un accésit para el mejor videojuego indie, que se selecciona entre los cuatro ganadores de las otras categorías. El plazo



estará abierto hasta el próximo 22 de julio en la web oficial <https://premiosindies.com/>.

Al concurso podrá optar cualquier videojuego que haya sido desarrollado, sin limitación geográfica alguna, siempre que se cumplan una serie de condiciones, como son: ser un videojuego independiente, entendiendo como tales todos aquellos videojuegos creados por personas, equipos pequeños o pequeñas compañías independientes; que procedan de estudios indies que estén legalmente constituidos o de cualquier desarrollador independiente, este dado de alta o no; y que dispongan de versiones de videojuegos cuya jugabilidad y experiencia de usuario permita una percepción suficiente del propio videojuego, considerándose como nivel mínimo una demostración jugable.

Por otra parte, y en el caso de que sean videojuegos ya lanzados al mercado, se requiere que la fecha de salida en primera versión no sea anterior al 1 de enero del año 2020.

Las bases pueden descargarse en la web oficial del concurso.

## PREMIOS

En la edición de 2022, los Indie Games Málaga contarán nuevamente con una dotación económica de 4.000 euros para el ganador de cada categoría.

Además, se premiará con 2.000 euros más al Mejor Videojuego a aquel que sea seleccionado de entre los cuatro ganadores.

## CONSOLIDACIÓN DE LOS PREMIOS

Este certamen se ha convertido en un referente del sector los videojuegos por el alto número de participación y el impulso que supone para estudios independientes y se ha consolidado como la cita fundamental del desarrollo de la industria del entretenimiento y la cultura digital.

En concreto, son 178 candidaturas con 150 videojuegos presentados sólo durante el año pasado que, sumados a los de las dos ediciones anteriores, hacen un total de más de 400 juegos los que ha recibido este concurso.

Las candidaturas no sólo proceden del ámbito nacional, sino que ya se han registrado algunos trabajos de otros países como Italia, Argentina o República Dominicana.