



Área de Innovación / Polo Nacional de Contenidos Digitales

## UN TOTAL DE 24 JUEGOS PASAN A LA FINAL DE LOS INDIE GAMES MÁLAGA 2022

Las categorías XR-Tech y Accesibilidad cuentan con 5 finalistas cada una, mientras que la de PC/Consolas asciende a 8 y la de Mobile a 6, por la cantidad y calidad de las candidaturas recibidas

Indie Games Málaga ha recibido un total de 144 juegos en la edición de 2022, cifra que consolida la tendencia ascendente de años anteriores; el 13% procede de otros países

08/10/2022.- El concurso de videojuegos Indie Games Málaga organizado por el Ayuntamiento de Málaga a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales, ubicado en Tabacalera, cuenta en su edición de 2022 con un total de 24 juegos finalistas.

Los seleccionados, que fueron presentados en la tarde de ayer viernes en un acto que se retransmitió por streaming, se distribuyen entre los 5 de la categoría de XR-Tech y Accesibilidad respectivamente, los 8 de PC/Consolas y los 6 de Mobile, que son las más numerosas debido a la cantidad y calidad de las propuestas recibidas.

En la categoría Mobile, que ha recibido 24 candidaturas, los finalistas elegidos son:

- '2 minutos en el espacio', del estudio tinerfeño Rarepixels
- 'Elves Clan: Tricky Seasons', de 67 Bits de Brasil
- 'Evil Wizard', del estudio uruguayo Rubber Duck Games
- 'Novelingo Art - Maruja Mallo', de los malagueños Novelingo Art
- 'Templario 2', de la empresa Estudio 2Pastores de Ciudad Real
- 'Tombo Survivor', de MargroPlay de Turquía

Por su parte, la categoría XR-Tech, que premia al videojuego más innovador desarrollado con realidad virtual y recibió 7 candidaturas, cuenta con los siguientes finalistas:

- 'Drums Rock', del estudio de Barcelona Garage51 Entertainment
- 'Escape From Galaxen', de los sevillanos Ramen Profitable Games
- 'IDEA', de The Longest Road de Bilbao
- 'Iglesia Zombie', de los malagueños Infinity Room VR
- 'Locked Out Memories', de No Fear Games de Valencia

En la categoría de Accesibilidad, patrocinada por la Fundación ONCE y que contó con 10 videojuegos registrados, los finalistas son:



- 'Bigger Than Me' de Dead Pixel Games desde Jaén
- 'Clouzy!', del estudio madrileño Tinymoon
- 'Locked out Memories', de No Fear Games de Valencia
- 'Luto', de Broken Bird Games de Las Palmas de Gran Canarias
- 'OnCortex Pro' de Anzcade Games de Badajoz

Por último, la categoría PC/Consolas, que recibió 103 juegos, ha contado con una selección de 8 propuestas finalistas debido al alto volumen de candidaturas y la calidad de los mismos. En concreto, los videojuegos elegidos son:

- 'Blind Fate: Edo no Yami', de Troglobytes Games de Barcelona;
- 'Evil Wizard', de Rubber Duck Games de Uruguay.
- 'Fragments of Child', de Creek Games de Madrid.
- 'IDEA', de The Longest Road de Bilbao.
- 'MADiSON', de Bloodious Games de Argentina.
- 'ROJO: A Spanish Horror Experience' del sevillano Miguel Moreno.
- 'Tales from Candleforth', del estudio malagueño Under The Bed Games.
- 'The Occultist', de Pentakill Studios de Valladolid.

Indie Games Málaga ha recibido un total de 144 juegos en la edición de 2022, cifra que consolida la tendencia ascendente de años anteriores.

Además, destaca en esta edición el incremento de candidaturas procedentes de otros países que se han registrado, que representan un 13% del total, y que incluyen países como Argentina, Brasil, Honduras, México, Turquía y Uruguay.

Respecto a la presencia nacional, Andalucía encabeza el ranking de regiones por número de videojuegos presentados, seguida de Madrid, Cataluña, País Vasco, Comunidad Valenciana, Galicia, Murcia, Canarias y Aragón. Por otro lado, La Rioja y Cantabria son los territorios con menos candidaturas alcanzadas.

A partir de hoy y durante dos semanas, el jurado del certamen, que cuenta con personas referentes del sector a nivel nacional e internacional, se encargará de hacer las pruebas necesarias para emitir sus puntuaciones y extraer de ahí a los ganadores de cada categoría, más el accésit a mejor videojuego entre los cuatro.

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; Luz Castro, presidenta de la asociación Video Xogo de Galicia; Antonio Quirós, coordinador del Polo de Contenidos Digitales; Raquel Alcázar, de The Game Kitchen; Alberto Oliván, de Fictiorama; Elena Blanes, CEO de Stega; David Martínez, de Hobby Consolas; Olga Reus, directora de New Gaming y



presidenta de la asociación GamersOn; Lucía Herrero, presidenta de la asociación Málaga Jam; Tali Tzukerman, de Products Madness; Raúl Rosso, de Uptodown; y Rodolfo Tiessler, de Brantor.

En esta edición, el certamen cuenta con patrocinadores de alto nivel de la industria del videojuego como Uptodown, el Ministerio de Cultura y Deporte, la Fundación ONCE, Giants, 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, GamersOn, Brantor 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.

### **DINÁMICA DEL CONCURSO**

El plazo de presentación de candidaturas estuvo abierto hasta el pasado 22 de julio. Ha podido optar presentarse 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, esté 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.

### **EL DÍA DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO**

El próximo 4 de noviembre en el Polo Nacional de Contenidos Digitales en Tabacalera se celebrarán varios espacios simultáneos a los que podrá asistir cualquier persona interesada en la industria del videojuego y que dará cabida a toda la industria, ya sean desarrolladores, estudiantes o grandes estudios consolidados.

Uno de los espacios estará destinados al debate sobre la situación del sector, con tres mesas redondas dedicadas a la inversión en videojuegos, el futuro de la industria y las necesidades reales del sector indie y contará con representantes de entidades referentes.

Habrán además un área, el Arena eSports del Polo, en el que se podrán probar los videojuegos finalistas durante toda la mañana; así como una zona expositiva de las marcas colaboradoras y patrocinadoras para que todo aquel que esté interesado, pueda establecer contacto con ellas.



Por último, uno de los puntos fuertes será que este año se organizarán encuentros bilaterales entre los estudios finalistas que lo deseen e inversores para contribuir así al crecimiento y consolidación del sector.

Próximamente se dará a conocer el programa completo en la web oficial del concurso <https://premiosindies.com/>.