



Área de Innovación / Polo Nacional de Contenidos Digitales

‘LOCKED OUT MEMORIES’ ES ELEGIDO COMO MEJOR VIDEOJUEGO DE INDIE GAMES MÁLAGA 2022

‘Maruja Mallo’ en la categoría móvil, ‘The Occultist’ en PC/consolas, ‘Locked out memories’ en XR/Tech y ‘On cortex pro’ en accesibilidad, completan el palmarés de esta edición de Indie Games Málaga, que elige a los mejores videojuegos independientes del país

Un total de 144 juegos se han presentado a esta cuarta edición, que ha repartido más de 20.000 euros en premios y que ha contado con un 13% de participación de otros países

Con esta iniciativa, el Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales, respalda al sector de los videojuegos independientes

05/11/2022.- El concurso de videojuegos Indie Games Málaga organizado por el Ayuntamiento de Málaga a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales, ubicado en Tabacalera, ha elegido en su edición de 2022 al videojuego ‘Locked out memories’ del estudio No Fear Games de Valencia como el mejor.

El certamen ha premiado también a ‘Maruja Mallo’ del estudio malagueño Novelingo en la categoría móvil; ‘The Occultist’ de Pentakill Studios de Valladolid en PC/consolas; ‘Locked out memories’ de No Fear Games de Valencia en XR/Tech; y ‘On cortex pro’, de Anzcade Games de Badajoz, en Accesibilidad.

La cuarta edición de Indie Games Málaga ha contado con 24 juegos finalistas seleccionados del total de 144 candidatos que se presentaron y ha repartido más de 20.000 euros en premios.

Además, destaca en esta edición el incremento de candidaturas procedentes de otros países, suponiendo un 13% del total, y que incluye 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.

Los ganadores han sido seleccionados por un jurado profesional conformado por 13 miembros del sector, entre los que figuran Enrique 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.

EL DÍA DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

El certamen del Polo Nacional de Contenidos Digitales del Ayuntamiento de Málaga, que se creó en 2018 para ayudar e impulsar a estudios independientes de videojuegos, celebró anoche la gala final en la que se dieron a conocer los ganadores.

Previamente, durante la mañana, se organizaron varias actividades en torno a la industria del videojuego, que reunieron a más de 200 personas del sector.

La primera de ellas fue la celebración de tres mesas redondas en las que participaron grandes nombres del sector. ‘¿Hay inversión en videojuegos en España?’ fue la primera, que contó con Jesús Bosch de Product Madness, David Fernández de Grupo Planeta, Curro Rueda de Viva Games y Mauricio García de Billete Cohete.

La segunda, ‘Hacia dónde camina el videojuego’, contó con José María Moreno de AEVI, Alberto González de Bandai Namco, Mariela González de Raw Fury, Javier Puertas de Selecta Visión y Juan de la Torre de Devolver Digital.

Por último, el ciclo de mesas redondas terminó con un debate en torno a las necesidades del sector indie y contó con Olga Reus de GamersOn, Ian



Bermerjo de Best Ride Simulator, Arturo Monedero de The Longest Road, Alberto Oliván de Fictiorama y José Alberto Simón de Enjaulados.

Además, hubo una zona dedicada a la prueba de los videojuegos finalistas y otro espacio para establecer contactos entre los estudios e inversores, donde se generaron más de una veintena de reuniones bilaterales.