



GUADALINDIE
LA FERIA DONDE FLUYEN LOS VIDEOJUEGOS

Guadalindie 2025 abre sus puertas consolidando a Málaga como epicentro internacional del videojuego independiente

Málaga, 16 de mayo de 2025. Hoy arranca en **FYCMA (Palacio de Ferias y Congresos de Málaga)** la segunda edición de **Guadalindie**, la feria de videojuegos independientes que ha convertido a la ciudad en un referente del sector a nivel internacional. Durante dos días, más de **3.500 visitantes** podrán disfrutar de **más de 80 videojuegos jugables**, más de **30 horas de charlas y talleres** y una renovada **zona de negocios** que conecta estudios emergentes con editoras internacionales.

Organizada por la asociación **MálagaJam** en colaboración con **FYCMA**, del **Ayuntamiento de Málaga**, Guadalindie 2025 no solo duplica su apuesta de contenidos respecto al año anterior, sino que se consolida como **el evento con mayor presencia internacional de ponentes** en el ámbito indie celebrado hasta la fecha en Andalucía.

“Desde Guadalindie queremos ofrecer algo más que una feria: aspiramos a construir una comunidad creativa y profesional con impacto real en la industria del videojuego”, ha afirmado **Raúl López**, director del evento. “Este año hemos apostado por elevar el nivel de las ponencias, potenciar las oportunidades de negocio y visibilizar aún más el talento diverso que define el videojuego independiente”.

La concejala de Innovación, Digitalización y Captación de Inversiones del Ayuntamiento de Málaga, y edil responsable de FYCMA, **Alicia Izquierdo**, ha incidido en que Guadalindie representa la apuesta del Consistorio “por la innovación no solo tecnológica, sino también creativa y cultural”, a la vez que ha recordado que esta segunda edición “contribuye al liderazgo de Málaga en el mapa internacional del videojuego independiente, atrayendo talento global, inversores y medios especializados”.

Un programa con referentes globales y visión formativa

Uno de los ejes principales del evento es su potente programación formativa, que incluye charlas y talleres con figuras clave del desarrollo de videojuegos a nivel internacional:

- **Keita Takahashi** (Japón), creador de *Katamari Damacy*
- **Paula Fingerspit** (España), compositora con decenas de títulos a sus espaldas

- **Sam Barlow** (Reino Unido), autor de *Immortality* y *Her Story*

“Hemos querido traer a Málaga a voces que inspiran e impulsan nuevas formas de crear, narrar y experimentar los videojuegos”, ha señalado Raúl López. “El indie no es solo un género, es una actitud hacia el medio y hacia el mundo”.

Espacio de negocio y oportunidades reales para los estudios

Guadalindie refuerza su vertiente profesional con una zona de **networking y negocio**, donde editoras de referencia como **Critical Reflex**, **Raw Fury** o **Devolver Digital** tendrán acceso directo a los proyectos presentados por estudios nacionales e internacionales.

Además, los asistentes con entrada profesional podrán utilizar una **aplicación exclusiva de networking** que facilita el contacto directo, la programación de reuniones y el seguimiento de oportunidades dentro y fuera del evento.

Guadalindie abre sus puertas de 10.00 horas a 20.00 horas los dos días que dura la feria. La entrada general es de cinco euros y permite asistir el sábado y disfrutar de toda su programación. La entrada profesional es de 35 euros y permite asistir viernes y sábado así como tener acceso a una aplicación exclusiva de networking y a la zona de negocios.

El evento organizado por la asociación de videojuegos MálagaJam y FYCMA, del Ayuntamiento de Málaga, tiene como objetivo ser un punto de encuentro entre profesionales, desarrolladores y asistentes, así como fomentar el talento vinculado a esta industria e impulsar la diversidad de género, racial y temática en los videojuegos.

El Polo Nacional de Contenidos Digitales y La Caja Blanca -Área de Juventud-, ambos del Ayuntamiento de Málaga; el Ministerio de Cultura; Delvolver Digital; Spacejazz Games; The Game Kitchen, y Mameshiba Games actúan como patrocinadores del evento.