



American Arcadia se alza como Mejor Videojuego del año en los Premios Iris Games 2025

El evento, organizado por la Academia de Televisión y de las Ciencias y las Artes del Audiovisual, el Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales, y la Junta de Andalucía, ha congregado a 500 profesionales y aficionados del sector en FYCMA.

La actuación sorpresa de OBK ha sellado la línea narrativa de la gala orientada a reforzar los vínculos entre la industria del videojuego y el audiovisual.

27 de noviembre de 2025 -. American Arcadia (*Out of the Blue Game*, Madrid) se ha proclamado esta noche **Mejor Videojuego Premios Iris Games 2025**, tras obtener la puntuación más alta del certamen y sumar también el reconocimiento a **Mejor Videojuego Narrativo**. La ceremonia, presentada por **Luján Argüelles** y **Jorge Yorya**, ha reunido a **500 profesionales y aficionados** del sector en **FYCMA (Palacio de Ferias y Congresos de Málaga)**, consolidando a la ciudad como uno de los principales puntos de encuentro para el talento creativo del país.

El evento ha contado con la participación institucional de **Francisco de la Torre**, alcalde de Málaga; **María Casado**, presidenta de la Academia de Televisión y de las Ciencias y las Artes del Audiovisual; **Yolanda de Aguilar**, secretaria general para el Turismo de la Junta de Andalucía; **Raúl Jiménez**, director gerente de la Agencia Digital de Andalucía; y **Alicia Izquierdo**, concejala de Innovación del Ayuntamiento de Málaga.

Previamenete a la gala, **Lara Smirnova** ha conducido el pre-show de entrevistas retransmitido en directo con protagonistas de esta edición y profesionales destacados del sector. Además, uno de los momentos destacados de la noche ha sido la actuación sorpresa de **OBK**, que ha sellado la línea narrativa de la gala en una edición especialmente orientada a reforzar los vínculos entre la industria del videojuego y el audiovisual.

Ganadores de los Premios Iris Games 2025

En la categoría de Mejor Videojuego para PC y Consolas, el galardón ha sido para **Toy Tactics** (*Kraken Empire*, Zaragoza). El premio a Mejor Videojuego para Dispositivos Móviles lo ha obtenido **Blasphemous Mobile**, (*The Game Kitchen*, Sevilla) que además ha recibido el accésit a Mejor Música/Sonido.

Organiza

Academia **málaga**

Ciudad
de Málaga

polo
da contenidos digitales

Junta de Andalucía

Espacio anfitrión

FYCMA

Premium partners

Junta de Andalucía

Agencia Digital de Andalucía

Andalucía

Oppidum (*EP Games, Madrid*) ha sido reconocido como Mejor Videojuego Accesible, mientras que **OVRDARK: A Do Not Open story** (*Nox Noctis, Valencia*) se ha convertido en el ganador de Mejor Videojuego Tech-XR. En el ámbito del talento independiente, **Ereban: Shadow Legacy** (*Baby Robot Games, Barcelona*) ha logrado el premio a Mejor Videojuego Indie, y **Kemono Heroes** (*Mad Gear Games, Cádiz*) ha obtenido el reconocimiento a Mejor Videojuego Andalucía, destacando el impulso del desarrollo regional.

En el panorama internacional, **Preserve** (*Bitmap Galaxy, Eslovaquia*) ha sido distinguido como Mejor Videojuego Internacional. El accésit a Mejor Animación ha recaído en **Mika and the Witch's Mountain**, (*Chibig, Valencia*) que suma así un reconocimiento destacado en la categoría artística.

En esta primera edición, los Premios Iris Games han otorgado **42.000 euros en galardones**, distribuidos entre las distintas categorías con el objetivo de impulsar el desarrollo creativo y empresarial de los estudios participantes. Las puntuaciones han sido determinadas por un jurado profesional compuesto por 25 miembros, integrado por representantes de entidades de referencia como **Bandai Namco, AEVI, Ubisoft** y otras organizaciones vinculadas al desarrollo y la difusión del videojuego en España. Junto a ellos han participado perfiles especializados como **críticos culturales, prensa especializada** en videojuegos, responsables de contenidos digitales y profesionales del **sector audiovisual**. Su labor conjunta ha permitido desarrollar un proceso de valoración riguroso, independiente y orientado a reconocer la innovación, la calidad artística y la excelencia técnica de los proyectos presentados.

La gala ha dedicado también un espacio especial a la historia del videojuego español con un homenaje a cinco obras *retro* icónicas de los años 80 que situaron a nuestro país en el mapa internacional del desarrollo digital. Los títulos **Profanation Abu Simbel, Sir Fred, La Abadía del Crimen, La Pulga y Mad Mix Game** fueron reconocidos como pioneros que marcaron un hito en la evolución del sector, inspirando a generaciones de creadores y contribuyendo decisivamente al ecosistema creativo que hoy impulsa la industria. La selección de estos clásicos ha sido realizada por los miembros de la **Asociación Altair de Videojuegos**, entidad referente en la preservación y divulgación del patrimonio cultural del videojuego en España.

Jornadas Profesionales en el Polo Nacional de Contenidos Digitales

A lo largo de la mañana, el Polo Nacional de Contenidos Digitales ha acogido las **Jornadas Profesionales Iris Games**, con la asistencia de 150 profesionales del sector. El programa ha incluido mesas de análisis, *networking* especializado y una zona demo con los videojuegos finalistas, reforzando la vocación del certamen de generar oportunidades, conexiones y proyección para estudios emergentes y consolidados.

Organiza



Espacio anfitrión



Premium partners



Los Premios Iris Games nacen como evolución del histórico certamen Indie Games y como resultado de la colaboración entre la Academia de Televisión, el Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales, y la Junta de Andalucía.

El proyecto se plantea como un punto de encuentro estable entre las industrias creativas del videojuego y del audiovisual, con el objetivo de impulsar el talento nacional y ampliar su reconocimiento dentro del ámbito cultural y tecnológico. Con el mismo espíritu de los **Premios BAFTA del Videojuego** (*British Academy Games Awards*) que entrega la Academia británica, aspiran a convertirse en punto de encuentro estratégico para un sector clave en la industria audiovisual y cultural de España.

Más de 200 videojuegos

La primera edición de los Premios Iris Games ha recibido un total de **244 videojuegos inscritos**, lo que supone un récord absoluto de participación respecto a los antecedentes de los Premios Indie Games. Las cifras ponen de manifiesto la diversidad y el alcance del certamen, con proyectos presentados desde **33 provincias de toda España** y un total de **15 comunidades autónomas** representadas. Además, la dimensión internacional se hace patente con 24 videojuegos procedentes de **16 países distintos**, consolidando así a los Premios Iris Games como una plataforma nacional e internacional de referencia para el reconocimiento al talento creativo en la industria del videojuego.

Los **Premios Iris Games** están organizados por la Academia de Televisión y de las Ciencias y Artes del Audiovisual junto con el Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales, y la Junta de Andalucía; FYCMA (Palacio de Ferias y Congresos de Málaga) del Consistorio malagueño es espacio anfitrión. La Agencia Digital de Andalucía, dependiente de la Consejería de Industria, Energía y Minas y la Consejería de Turismo y Andalucía Exterior son Premium Partners.

El evento cuenta con el apoyo institucional del Ministerio de Cultura. Guadalindie es Community Partner. Además, Fundación Once, Andrómeda, la UAX Mare Nostrum, TECH hub Valladolid y Melilla Digital Hub son Vibranium Partner, mientras que Universidad de Málaga (UMA) y OWO son Iron Partner. Colaboran en el certamen Málaga Jam; Máster de Videojuegos Alan Turing; la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), DeVuego, DEV – Desarrollo Español de Videojuegos, la Cámara de Comercio de Málaga, Clúster Audiovisual y de Contenidos Digitales de Andalucía -LAND- y la Asociación Altair.

Organiza



Espacio anfitrión



Premium partners

