

Andalucía PLAY FEST

03. JULIO. 2026
04. JULIO. 2026
05. JULIO. 2026

FYCMA
PALACIO DE FERIAS Y CONGRESOS DE MÁLAGA
ANDALUCIAPLAYFEST.COM



RETROPIXEL
MÁLAGA

GUADALINDIE

EL GRAN ENCUENTRO
DEL SUR DE VIDEOJUEGO
EN EUROPA

MÁLAGA REÚNE DESDE HOY A LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN LA PRIMERA EDICIÓN DE ANDALUCÍA PLAY FEST

Los Premios Iris Games, Guadalindie y RetroPixel Málaga se dan cita desde hoy en FYCMA (Palacio de Ferias y Congresos de Málaga), del Ayuntamiento de Málaga, bajo el paraguas de Andalucía Play Fest. Hasta el próximo domingo reunirán a profesionales, empresas, desarrolladores, estudios independientes, talento emergente, instituciones y aficionados en torno a una experiencia compartida que conecta industria, innovación y comunidad

La jornada inaugural, que aglutina el contenido profesional, culminará esta tarde con la gala de los Premios Iris Games, que alcanzará un aforo récord de 900 asistentes y será la más multitudinaria celebrada hasta la fecha

Málaga, 3 de julio de 2026.- Málaga se convierte desde hoy en el epicentro de la industria del videojuego con la celebración de la primera edición de Andalucía Play Fest. Durante tres jornadas, FYCMA (Palacio de Ferias y Congresos de Málaga), del Ayuntamiento de Málaga, reunirá por primera vez bajo una misma plataforma a tres de las principales citas del ecosistema del videojuego: los Premios Iris Games, Guadalindie y RetroPixel Málaga. Profesionales, empresas, desarrolladores, instituciones y aficionados podrán acceder a una amplia zona expositiva compartida, espacios demo para probar videojuegos, un área profesional orientada al *networking*, reuniones sectoriales y un programa de conferencias y contenidos especializados.

La jornada inaugural ha contado con la participación de la concejala de Innovación, Digitalización y Captación de Inversiones del Ayuntamiento de Málaga, Alicia Izquierdo; el presidente de ALTAIR y portavoz de la organización de RetroPixel, Francisco Javier González, y el director de Guadalindie, Raúl López, quienes han destacado la importancia de esta iniciativa para reforzar el posicionamiento de Málaga como uno de los principales polos de contenidos digitales y de esta industria en España.

La programación profesional se aglutina este viernes, convirtiendo Andalucía Play Fest en un punto de encuentro para los principales actores de la industria del videojuego. La jornada ofrece espacios para el *networking*, el intercambio de conocimiento, la identificación de nuevos proyectos y la generación de oportunidades de colaboración y negocio.



El primer día culminará esta tarde con la celebración de la segunda edición de los Premios Iris Games, el certamen nacional de referencia que reconoce el talento, la innovación y la excelencia creativa de los estudios de videojuegos. La gala, que aumenta su aforo hasta las 900 personas, se convertirá en la más multitudinaria celebrada hasta la fecha y contará con la conducción de Maya Pixelskaya y Rodrigo Vázquez.

Se han seleccionado como finalistas un total de 36 proyectos entre las 288 candidaturas presentadas a esta edición -que supone un nuevo récord de participación- procedentes de 16 países. Los videojuegos elegidos destacan por su calidad, innovación, propuesta creativa y contribución al desarrollo de la industria, representando la diversidad y el talento del sector tanto a nivel nacional como internacional:

- Entre los finalistas a Mejor **Videojuego PC/Consola** figuran Crisol: Theater of Idols, de Vermila Studios (Madrid); Manairons, de JanduSoft (Barcelona); Ninja Gaiden: Ragebound, de The Game Kitchen (Sevilla); y The Occultist, de DALOAR Studios (Valladolid).
- En la categoría de **Mejor Videojuego Móvil** competirán ABC Dragons, de Didactoons Games (Madrid); CHOMPED OUT, de Squirrel Punk (Ciudad Real); House of Wardians, de Nakama Game Studio (Madrid); e Is This Seat Taken?, de Poti Poti Studio (Barcelona).
- Los nominados a **Mejor Videojuego Narrativo** son Call of the Elder Gods, de Out of the Blue Games (Madrid); Luto, de Broken Bird Games (Las Palmas); Randal's Tuesday, de Nuclear Tales S.L. (Alicante); y Stars in the Trash, de Valhalla Cats (Murcia).
- En **Mejor videojuego Accesible**, el jurado ha seleccionado Dusty Bones, de Digital Monster Collective (Pontevedra); Lady Umbrella, de Zulo Interactive (Madrid); Letters of longing, de Happy Break Bones (Valencia) y Moventure, de Pixelatto (Málaga).
- Por su parte, los proyectos finalistas a **Mejor Videojuego TECH/XR** son Brain Rage at the Office, de Busy Eye Games (Madrid); Escape from Mandrillia, de Germán Bandera (Granada); Parkour Labs, de SoyKhalel (Huelva); y Rock Invasion VR, de Master Crowd Games (Málaga).
- La categoría de **Mejor Videojuego Andalucía** cuenta con la presencia de Astro Prospector, de Incrementalist (Málaga); Exit: Echoes of Insanity, de Samurape Estudio (Córdoba); FUR Squadron Phoenix, de Raptor Claw (Sevilla); e Injection π23 'Tabula Rasa', de Abramelin Games (Málaga).
- Además, competirán por el premio a **Mejor Videojuego Internacional** LOST EMBER: Rekindled Edition, de Mooneye Studios (Alemania); Lost Twins 2, de



Playdew (Pakistán); The Last Case of John Morley, de Indigo Studios OÜ (Estonia); y Titan Isles, de Psytec Games Ltd (Reino Unido).

- Los aspirantes al galardón de **Mejor Videojuego Indie** son GENOKIDS, de Nukefist (Valencia); Forgotten Fragments, de Binary Phoenix (Barcelona); RogueGods, de Katarsi Games (Sevilla); y Roombattle, de Dust Games (Barcelona).
- Por último, en la categoría de **Mejor Videojuego de Centros Formativos** han resultado finalistas El Desgarro, de Mercedarias FP de Granada; Not My War, de 24-Pack Studios, desarrollado en U-tad (Madrid); Renegade Jammer, de Team Kaulu, de la Universidad de A Coruña; y Tiris, de Cremaet Studios, de ESAT Valencia.

Cabe destacar que el certamen está 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 a través de la Agencia Digital de Andalucía y la Consejería de Turismo y Andalucía Exterior, que actúan como Premium partners. Además, Fundación Unicaja y Fundalogy son Adamantium partners del certamen.

Por su parte, Guadalindie (3 y 4 de julio) vuelve a convertir a Málaga en punto de encuentro para estudios independientes, publishers, inversores y talento emergente. Impulsada por la Asociación MálagaJam, el encuentro reunirá una zona demo, conferencias, *networking* y reuniones de negocio para dar visibilidad a nuevos proyectos y fortalecer el ecosistema *indie*. Entre los expertos participantes destacan Karla Zimonja, directora, escritora y diseñadora de The Fullbright Company; la compositora, ingeniera de sonido y actriz Chipzel, y Quinns, escritor y presentador del canal de YouTube People Make Games. Mientras hoy la entrada ha estado dirigida a un perfil profesional, mañana sábado el público general tendrá acceso gratuito.

Asimismo, RetroPixel Málaga (3, 4 y 5 de julio), organizada por ALTAIR (Asociación Lúdico Técnica de Aficionados a la Informática Retro), acerca al público la historia de la informática, los microordenadores y las videoconsolas a través de exposiciones, actividades, talleres y conferencias vinculadas al patrimonio digital y la preservación tecnológica. Esta edición conmemora el 30 aniversario de Nintendo 64, el 50 aniversario del microprocesador Zilog Z80 y las tres décadas de títulos emblemáticos como Quake y Tomb Raider, además de ofrecer zonas de juego con sistemas históricos, máquinas recreativas y pinballs para toda la familia. La entrada es gratuita.

Durante el fin de semana, Andalucía Play Fest abrirá sus puertas al público general y familiar con una programación que combina innovación, creatividad,



entretenimiento y cultura digital. El sábado convivirán las propuestas de Guadalindie y RetroPixel Málaga, mientras que el domingo estará protagonizado por RetroPixel Málaga, ofreciendo una experiencia única para descubrir el presente, el futuro y la historia del videojuego.

Andalucía Play Fest 2026

Andalucía Play Fest representa un modelo de colaboración entre instituciones públicas, asociaciones y sector privado para seguir impulsando una industria con un enorme potencial de crecimiento, innovación y generación de talento. Gracias a esta iniciativa, Málaga continúa reforzando su liderazgo nacional en el ámbito del videojuego y avanza en su posicionamiento como uno de los principales polos de esta industria en España y un referente emergente en el sur de Europa.

Andalucía Play Fest es una iniciativa del Ayuntamiento de Málaga, a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales; junto a la Academia de Televisión y de las Ciencias y las Artes del Audiovisual, que impulsa Premios Iris Games; MálagaJam, organizadora de Guadalindie; y la Asociación ALTAIR, responsable de Retropixel. El proyecto cuenta además con la colaboración de la Junta de Andalucía, así como de los principales partners de cada uno de los eventos.

Más información sobre el evento y agenda completa en andaluciaplayfest.com.