

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 VIDEOJUEGO
EN EL SUR DE EUROPA

ANDALUCÍA PLAY FEST CIERRA SU PRIMERA EDICIÓN CON MÁS DE 5.200 ASISTENTES Y REFUERZA EL LIDERAZGO DE MÁLAGA EN LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

Andalucía Play Fest ha reunido a más de 5.200 asistentes durante su primera edición, celebrada del 3 al 5 de julio en FYCMA (Palacio de Ferias y Congresos de Málaga), del Ayuntamiento de Málaga. El festival ha integrado por primera vez a los Premios Iris Games, Guadalindie y RetroPixel Málaga en una plataforma común que ha reforzado el posicionamiento de la ciudad como enclave de referencia para la industria del videojuego

Los Premios Iris Games han reconocido a ‘Ninja Gaiden: Ragebound’, desarrollado por el estudio sevillano The Game Kitchen, como Mejor Videojuego 2026. Además, han distinguido la creatividad, la innovación y el talento de los mejores videojuegos publicados durante el último año en España y a nivel internacional

La cita 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 ha impulsado Premios Iris Games; MálagaJam, organizadora de Guadalindie; y la Asociación ALTAIR, responsable de Retropixel. El proyecto ha contado además con la colaboración de la Junta de Andalucía, así como de los principales partners de cada uno de los eventos

Málaga, 7 de julio de 2026.- El pasado fin de semana FYCMA (Palacio de Ferias y Congresos de Málaga), del Ayuntamiento de Málaga, ha acogido la primera edición de Andalucía Play Fest, un evento único que ha integrado bajo una misma plataforma la celebración de tres citas clave en el ecosistema del videojuego: los Premios Iris Games, Guadalindie y Retropixel Málaga. El festival, que surgió con el propósito de reforzar el sector desde una visión compartida entre industria, instituciones y comunidad, ha culminado una exitosa convocatoria con más de 5.200 asistentes.

Durante tres jornadas, profesionales, empresas, desarrolladores, instituciones y aficionados han disfrutado de una completa agenda de contenidos, que ha integrado desde un programa especializado de conferencias, hasta una zona



expositiva compartida, espacios demos para probar videojuegos y un área de *networking*.

Andalucía Play Fest ha representado 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 refuerza 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.

La cita 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 ha impulsado Premios Iris Games; MálagaJam, organizadora de Guadalindie; y la Asociación ALTAIR, responsable de Retropixel. El proyecto ha contado además con la colaboración de la Junta de Andalucía, así como de los principales partners de cada uno de los eventos.

Por su parte, el viernes 3 de julio tuvo lugar la segunda edición de los Premios Iris Games. Una cita a la que asistieron más de 800 personas y que incluyó un *pre-show* y actuaciones en directo. Conducida por la comunicadora y especialista en videojuegos, Maya Pixelskaya, y el periodista y presentador de televisión, Rodrigo Vázquez, la ceremonia de premios reconoció a 'Ninja Gaiden: Ragebound', desarrollado por el estudio sevillano The Game Kitchen, como el Mejor Videojuego de 2026, además de otorgarle a su vez el premio a Mejor Videojuego PC/Consola.

Asimismo, en la categoría de Mejor Videojuego para Dispositivos Móviles, el premio fue para 'Is This Seat Taken?', desarrollado por Poti Poti Studio (Barcelona), mientras que 'Dusty Bones', de Digital Monster Collective (Pontevedra), obtuvo el reconocimiento a Mejor Videojuego Accesible. Por su parte, 'Escape from Mandrilia', de Germán Bandera (Granada), se alzó con el premio a Mejor Videojuego Tech-XR y 'Luto', de Broken Bird Games (Las Palmas), fue distinguido como Mejor Videojuego Narrativo.

En las categorías destinadas a impulsar el talento independiente y emergente, 'Forgotten Fragments', de Binary Phoenix (Barcelona), recibió el premio a Mejor Videojuego Indie, mientras que 'Not My War', desarrollado por 24-Pack Studio en el Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital U-TAD de Madrid, fue reconocido como Mejor Videojuego de Centros Formativos. El galardón a Mejor Videojuego Andaluz recayó en 'Astro Prospector', del estudio malagueño



Incrementalist, y el premio a Mejor Videojuego Internacional fue para 'Lost Twins 2', desarrollado por el estudio pakistaní Playdew.

En total, los Premios Iris Games 2026 han repartido 44.000 euros en premios, consolidándose como uno de los certámenes con mayor dotación económica del panorama nacional del videojuego.

El certamen ha estado 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 de la Empresa Pública para el Turismo y el Deporte de Andalucía-Turismo Andaluz, que han actuado como Premium partners. Ha contado con Fundación Unicaja y Fundalogy como Adamantium partners.

Guadalindie y RetroPixel Málaga

Paralelamente, Guadalindie se ha consolidado, por tercera vez consecutiva en FYCMA, como uno de los principales puntos de encuentro para estudios, *publishers*, inversores y talento emergente. Durante el viernes 3 y el sábado 4 de julio, la feria, impulsada por la Asociación MálagaJam, ha favorecido la creación de sinergias y nuevas alianzas profesionales a través de una amplia zona expositiva, conferencias, *networking* profesional y reuniones de negocio, contribuyendo así a potenciar la visibilidad de nuevos proyectos y fortalecer el ecosistema independiente.

RetroPixel Málaga puso el broche final a Andalucía Play Fest, que del viernes 3 al domingo 5 de julio, ha celebrado la cultura del videojuego clásico y los sistemas históricos reuniendo actividades, exposiciones y conferencias vinculadas al patrimonio digital y la preservación tecnológica. Promovido por la Asociación Lúdico Técnica de Aficionados a la Informática Retro (ALTAIR), este evento abierto a todos los públicos ha dado a conocer la historia de la informática, los ordenadores y las videoconsolas, conmemorando el 30 aniversario de Nintendo 64, el 50 aniversario del microprocesador Zilog Z80 o las tres décadas de títulos emblemáticos como Quake y Tomb Raider

Más información sobre el evento en andaluciaplayfest.com.