



Área de Innovación/Polo Nacional de Contenidos Digitales

MÁLAGA ELIGE A LOS MEJORES VIDEOJUEGOS INDIES DE ESPAÑA DE 2021

El Concurso Nacional 'Indie Games Málaga' nombra a 'Ugly' como el mejor videojuego indie del año y de la categoría 'PC/Consolas'

'Tzuki's Plan B' en Móvil, 'Do not Open' en XR/Tech y 'Delirium' en Accesibilidad son los otros tres ganadores de sus categorías

Con esta iniciativa el Polo Nacional de Contenidos Digitales del Ayuntamiento de Málaga y las empresas patrocinadoras respaldan a estudios independientes del sector de los videojuegos

13/11/2021.- Málaga se convirtió ayer por la noche en el epicentro de la industria de los videojuegos indies de España. Todas las miradas del sector estuvieron puestas en la gala final del Concurso Nacional 'Indie Games Málaga' celebrada en el Polo Nacional de Contenidos Digitales del Ayuntamiento de Málaga, donde se dio a conocer a los ganadores de la tercera edición de este certamen que se ha convertido ya en un referente de la industria.

El videojuego para PC/Consolas 'Ugly', del estudio barcelonés 'Team Ugly', fue elegido el mejor videojuego indie 2021 además de ser el vencedor de su categoría, por lo que recibió un premio de 6.000 euros. Ugly es un cuento de hadas trágico con mecánicas inéditas donde te intercambias con tu reflejo para resolver puzzles y descubrir todos los secretos de un palacio, donde nada es lo que parece.

Los ganadores de este certamen por categorías, con 4.000 euros de dotación cada uno, fueron 'Tzuki's Plan B' como mejor videojuego Móvil, del estudio Cokoon Games Lab de Pamplona; 'Do not Open' en XR/Tech, del estudio Unreality de Valencia como mejor juego de Tecnología XR; y 'Delirium' al mejor juego de Accesibilidad, de Blackgate Studios de Málaga.

El alcalde de Málaga, Francisco de la Torre, entregó el premio al 'Mejor Videojuego Indie 2021' y los galardones por categorías fueron entregados por la concejala de Innovación y Digitalización Urbana de Málaga, Susana Carillo; el técnico de Accesibilidad Universal e Innovación de Fundación ONCE, Enrique García; el vicepresidente de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), Arturo Monedero; y el CEO de Viva Games Studio y vicepresidente de la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV), Curro Rueda.



Además de los premios principales, el Polo Nacional de Contenidos Digitales concedió seis accésit de espacios de coworking, valorados en 1.200 euros cada uno y que consisten en un año gratuito de permanencia en las instalaciones del Polo. Así, los accésit de esta edición recayeron en 'Narita Boy', de Studio Koba de Barcelona; 'A Tale of Paper' de Open House Games también de Barcelona; 'The Library of Babel' de Tanuki Game Studio de Gerona; 'Guayota' de Team Delusion de Madrid; 'Bricks Abstract Puzzles de A MrCoin Game de Granada; y 'Other World' de DNC Games de Madrid. Así mismo, AEVI concedió espacios para asistir a las principales ferias del sector en 2022.

En total, 'Indie Games Málaga' 2021 ha entregado más de 20.000 euros en premios en esta tercera edición.

La gala fue seguida por más de 150 personas presencialmente y por varios centenares de asistentes virtuales a través de la retransmisión online que se hizo del evento mediante los canales Twitch (<https://twitch.tv/polodigitalmalaga>) y Youtube (<https://youtu.be/SDdxSZq6iR4>).

Los videojuegos finalistas procedentes de Madrid, Barcelona, Valencia, Pamplona, Gerona, Granada, Almería y Málaga asistieron a esta gala que estuvo conducida por Ángel Quintana y Lara Smirnova.

Por su parte, también tuvieron lugar dos mesas redondas donde se debatió sobre diferentes cuestiones del sector y contaron con un alto nivel de ponentes. En la mesa 'Game tester y nuevas profesiones' participaron la game tester de Blasphemous (The Game Kitchen), Raquel Alcázar; el 3D Character Artist en Mercury Steam, compañía española actualmente desarrollando el juego AAA para Switch 'Metroid Dread', Héctor Sanz; y el creador de contenido, principalmente de League of Legends, aunque experto en temática videojuegos en general, José Enrique Pérez.

El segundo de los debates se dedicó a 'Marketing y Publishers' y participaron el fundador de Bitoon Games, Zinkia (creación y explotación de Pocoyo) y CEO de Movistar Riders esports, Fernando Piquer; la profesional del marketing y comunicación de estudios indies y marcas gaming, Make Good Art Agency, Lara Isabel; y el CEO de Cooking & Publishing Ian Bermejo.

Para finalizar el evento tuvo lugar la actuación musical de Jesús Daniel Díaz González popularmente conocido como "Jesús LC", un freestyler malagueño conocido por el underground español batallero.

JURADO DEL CONCURSO

El jurado encargado de seleccionar a los ganadores de esta edición de 2021 ha corrido a cargo de: Enrique García, técnico de Accesibilidad Universal e Innovación de Fundación ONCE; Curro Rueda, CEO de Viva Games Studio y vicepresidente de DEV; Arturo Monedero, vicepresidente de AEVI, Asociación Española de Videojuegos y diseñador TLR Games; Lara Isabel Rodríguez,



profesional del marketing y la comunicación de estudios indies y marcas gaming, Make Good Art Agency; Raquel Alcázar, Game Tester de Blasphemous, The Game Kitchen; Luis Oliván, productor del estudio indie Fictiorama y vocal de DEV; Elena Blanes, CEO de Hello XR; David Martínez, redactor jefe de Hobby Consolas; Olga Reus, CEO de New Gaming y presidenta de GamersON Córdoba; Javier Cepa, CEO de Pixelatto; Rodolfo Tiessler, CEO de Brantor; Lucía Herrero, presidenta de Málaga Jam; Ian Bermejo, CEO de Cooking & Publishing y Antonio Quirós, coordinador del Polo Nacional de Contenidos Digitales.

CONCURSO NACIONAL 'INDIE GAMES MÁLAGA 2021'

Este certamen se ha consolidado a lo largo de sus tres ediciones como referente del desarrollo de la industria de videojuegos. 'Indie Games Málaga' ha recibido ya un total de 395 videojuegos en sus tres ediciones, convirtiéndose la de este año en la más numerosa con 177 candidaturas y 150 videojuegos procedentes de 4 países (España, Italia, Argentina y República Dominicana) y 35 provincias españolas.

De este modo, el certamen ha incrementado en un 15 por ciento el número de trabajos presentados con respecto al año pasado y en casi un 80 por ciento sobre la primera edición.

En esta edición la categoría 'PC/Consolas' es la que más participación ha registrado con 114 propuestas (64 por ciento sobre el total), seguida de 'Móvil' con 44 (un 25 por ciento), 'Accesible' con 11 (6 por ciento) e Inmersión Tecnología/XR con 8 (un 5 por ciento).

Además, esta edición ha incorporado como novedad, y gracias al apoyo de la Fundación ONCE, la categoría de 'Mejor Videojuego Accesible' con el objetivo de impulsar el desarrollo de videojuegos inclusivos que incorporen la temática de la discapacidad para tratar de sensibilizar, concienciar y normalizar la percepción que tiene la población general sobre el colectivo de personas con discapacidad.

El concurso nacional 'Indie Games Málaga' está organizado por el Polo Nacional de Contenidos Digitales del Ayuntamiento de Málaga, y cuenta con el patrocinio de Fundación Once, Viva Games, AEVI Asociación Española de videojuegos, el Máster de Creación de Videojuegos de la Universidad de Málaga, EVAD Escuela Superior de Videojuegos y Arte Digital, Málaga Tech Park y Medina Media Consulting. También colaboran en 'Indie Games Málaga' Hello XR, Brantor, DEV Asociación de Desarrollo Español de Videojuegos, Gaymer, FemDevs, OWOGame y Cooking& Publishing. Hobby Consolas, Nivel Oculto y Málaga Hoy son los Media Partners del certamen. Y por último Cervezas Victoria es el Party Partner.

La gala puede verse en Youtube: <https://youtu.be/SDdxSZq6iR4> y Twitch: <https://twitch.tv/polodigitalmalaga>

Más información en: www.premiosindies.com

