



GUADALINDIE
LA FERIA DONDE FLUYEN LOS VIDEOJUEGOS

Daniel Mullins, creador de Inscryption, encabeza la lista de invitados en Guadalindie, la feria de videojuegos indie de Málaga

La organización también ha confirmado la asistencia de invitados internacionales como el argentino Daniel Benmergui (Storyteller) o la estadounidense Leigh Alexander (Reigns: Her Majesty) entre los más de veinte ponentes que asistirán al evento el próximo 3 y 4 de mayo en FYCMA (Palacio de Ferias y Congresos de Málaga). Las entradas están a la venta por 3 euros para público general el sábado y 20 euros los dos días de la feria para interesados en la industria del videojuego.

19 de MARZO de 2024.- Guadalindie, la feria de videojuegos independientes del sur de España, ha anunciado la asistencia de Daniel Mullins, desarrollador canadiense de aclamados videojuegos como Inscryption, Pony Island o del recientemente anunciado Pony Island 2: Panda Circus, en la primera edición de este evento que se celebrará el 3 y el 4 de mayo en FYCMA y será la primera vez que Mullins visita España. La organización también ha revelado la lista de ponentes que impartirán charlas y talleres entre las que se encuentran otras figuras destacadas a nivel internacional como Daniel Benmergui (Storyteller), Leigh Alexander (Reigns: Her Majesty, NeoCab..) o Nina Freeman (Cibele, Tacoma...) . Las entradas ya están a la venta tanto para profesionales como para público general.

La asociación MálagaJam, organizadora de Guadalindie junto con FYCMA, ha anunciado el elenco completo de ponentes formado por aclamados profesionales del sector a nivel global y nacional. Esta es la lista completa:

- Daniel Mullins - desarrollador independiente - Inscryption, The Hex, Pony Island
- Daniel Benmergui - desarrollador independiente - Storyteller, Fidel Dungeon Rescue...
- Leigh Alexander - diseñadora narrativa y escritora en títulos como Reigns: Her Majesty o Neo Cab
- Nina Freeman - game designer en juegos como Tacoma y creadora de Cibele
- Freya Holmér - Artista tech independiente y educadora. Pionera acercar la programación visual a Unity y creadora de Shaderforge y Shapes
- Anisa Sanusi - diseñadora UI/UX que trabajó en juegos RollerDrome y fundadora de Limit Break Mentorship

- Stuffed Wombat (Josh) - desarrollador independiente y creador experimental en juegos como Mosa Lina o Producer 2021
- Tamirys Seno - gestora de contenidos y líder de producto en Chucklefish
- Mariona Valls - directora de arte y cofundadora de Mango Protocol, creadores del reciente CLeM
- Victoria Vera - game designer en LosSims 4 en Maxis
- Albert Valo - control de calidad en Ubisoft Barcelona
- Judit Tur - especialista en traducción y localización de videojuegos como Baldur's Gate III o The Cosmic Wheel Sisterhood
- Jose Gallardo, Emilio Cano y Jose Moreno - cofundadores de Campero Games, estudio de videojuegos malagueño
- Jose Escribano - programador especializado en IA que trabajó en Guerrilla y Crytek
- Isi Cano - profesora de desarrollo de videojuegos, diseño multimedia y robótica
- Marta Trivi - periodista cultural en medios como Anait, Verne o Chiclana & Friends
- Marina Amores - periodista y comunicadora especializada en videojuegos
- Rafael Muñoz - programador de herramientas de desarrollo

Raúl López, Director de Feria y vicepresidente de MálagaJam: “Poder contar con todas estas eminencias del desarrollo independiente de videojuegos, tanto a nivel nacional e internacional, es para nosotros un orgullo. Guadalindie va a contar con un elenco diverso y único que brindarán talleres y charlas de la máxima calidad”.

Bajo el lema “donde fluyen los videojuegos” y con la coorganización de FYCMA, del Ayuntamiento de Málaga, Guadalindie busca ser el evento de videojuegos de referencia del sur de España ofreciendo un punto de encuentro entre profesionales, desarrolladores y asistentes. Habrá más de medio centenar de expositores para exhibir videojuegos, ponentes internacionales y zonas de negocios y networking.

La organización también ha confirmado la presencia de Raw Fury, Chucklefish, 11 bit studios, WINGS, Team 17, Astra Games, Entalto, Jandusoft, SelectaPlay y Prismatika como empresas editoras o publishers que asistirán al evento a conocer el desarrollo local y buscar clientes potenciales.

El evento estará dividido en dos días y habrá dos tipos de entradas. El viernes 3 de mayo está planteado como una jornada para personas interesadas en la industria y el desarrollo y para profesionales, mientras que el sábado 4 de mayo podrá acceder el público general. Las entradas para el evento se pueden adquirir [a través de Entradium](#). Las entradas para acceder los dos días tienen un coste de 20 euros, mientras que la

entrada general que solo da acceso el sábado valen 3 euros. Los horarios oficiales de las actividades serán anunciados en las próximas semanas.

El objetivo de Guadalindie es fomentar el talento nacional de creadores de videojuegos independientes, promocionar Málaga como ciudad puntera de talento, industria y cultura del videojuego a nivel nacional e industrial, visibilizar a las mujeres y personas no binarias creadoras de videojuegos que trabajan en el sector e impulsar la diversidad de género, racial y temática en los videojuegos.

Guadalindie nace gracias a la colaboración entre la asociación MálagaJam y FYCMA, del Ayuntamiento de Málaga, y con el apoyo también del Polo Nacional de Contenidos Digitales, Devolver Digital, Odders, The Game Kitchen, Asociación Española de Videojuegos (AEVI), Desarrollo Español de Videojuegos (DEV), Anait Games, Resistencia Videolúdica, CSVI (Coordinadora Sindical del Videojuego) Femdevs y La Madriguera.

MálagaJam es la asociación de desarrolladores de videojuegos de Málaga responsable de la maratón de videojuegos presencial más grande del mundo de las Global Game Jam. Se trata de una asociación sin ánimo de lucro que lleva organizando eventos desde 2015 y cuyo objetivo es promover la cultura y la profesionalización de la industria del videojuego, fomentando los enlaces entre las distintas disciplinas profesionales que engloba.