

## **GUADALINDIE CIERRA CON MÁS DE 2.500 ASISTENTES SU PRIMERA EDICIÓN**

**El evento celebrado en Málaga contó con ponentes de primer nivel provenientes de Europa, Norteamérica, Sudamérica y Asia y se convirtió en un punto de encuentro entre profesionales, desarrolladores y aficionados en el que hubo más de 60 videojuegos desarrollados dentro y fuera del país y zonas de negocios y networking.**

6 de MAYO de 2024 - Guadalindie, la feria de videojuegos independientes del sur, cerró su primera edición con más de 2.500 asistentes. El evento, celebrado en FYCMA (Palacio de Ferias y Congresos de Málaga), buscaba convertirse en la nueva cita anual de referencia para profesionales y aficionados al videojuego, ofreciendo una cita anual que reúne a profesionales, desarrolladores inversores y a cualquier aficionado a los videojuegos que quisiera conocer lo que se desarrolla a nivel local y nacional.

Raúl López, Director de Feria y vicepresidente de MálagaJam: “Guadalindie 2024 ha sido un rotundo éxito, destacando la increíble diversidad y calidad de los títulos que se han presentado, así como el entusiasmo y la creatividad de los títulos participantes. Los asistentes han quedado impresionados por la variedad de experiencias únicas que ha ofrecido el evento. Hemos conseguido consolidar a Guadalindie como un punto de encuentro imperdible para la comunidad indie de la industria del videojuego”.

Lucía Herrero, presidenta de MálagaJam: “El éxito rotundo Guadalindie demuestra la vitalidad y el crecimiento exponencial de la industria indie en España. Organizar eventos de esta magnitud no solo promueve la diversidad y la innovación en la industria del videojuego, sino que también fortalece el vínculo entre desarrolladores y jugadores, impulsando aún más el sector hacia nuevas fronteras creativas y comerciales”.

Uno de los grandes atractivos de Guadalindie fueron las ponencias y talleres por parte de profesionales reconocidos del sector de los videojuegos a nivel nacional y mundial que llenaron de asistentes el escenario principal y la sala de conferencias. Entre las más destacadas del viernes 3 de mayo se encontraban la charla del desarrollador canadiense Daniel Mullins, creador de “Inscription”, en la que explicó su método para desarrollar conceptos de juegos o la ponencia de la desarrolladora estadounidense Nina Freeman sobre el arte de hacer juegos raros.

Por otro lado, entre los contenidos destacados del sábado 4 de mayo se encontraba la charla del argentino Daniel Benmergui, creador del exitoso “Storyteller”, en la que explicó su experiencia con el diseño así como el podcast en directo que realizaron los periodistas de Anait Games que llenaron el escenario.

Todas las charlas y talleres impartidas por los ponentes nacionales e internacionales estarán disponibles en el [canal de YouTube de MálagaJam](#).

En la zona de exhibición hubo más de 60 stands con videojuegos expuestos para que tanto profesionales como público general pudieran probarlos, conocer a los creadores y descubrir el proceso de desarrollo detrás de los juegos.

Además, Guadalindie tuvo una zona de negocios donde empresas de publishing (o distribución) internacionales como Team17, RawFury o Devolver Digital o nacionales como SelectaPlay o Jandusoft pudieron reunirse con desarrolladores. Todo esto, sumado a la aplicación oficial que había para concertar reuniones, contribuyó a establecer conexiones laborales y empresariales y así potenciar la industria local y nacional del videojuego. Uno de los grupos inversores que visitó la feria pudo cerrar un contrato con uno de los videojuegos en exhibición.

También se entregaron los Premios Goti, unos galardones que buscaban divertir a los asistentes premiando aspectos como el “buen rollo”, “la comida de un videojuego más apetecible” o el “mejor juego de palabras”.

Guadalindie se desarrolla a través de la colaboración entre la asociación sin ánimo de lucro MálagaJam y FYCMA, del Ayuntamiento de Málaga. También cuenta con el apoyo del Polo Nacional de Contenidos Digitales del Consistorio malagueño, así como de Devolver Digital, Odders, The Game Kitchen además de la colaboración de Asociación Española de Videojuegos (AEVI), Desarrollo Español de Videojuegos (DEV), Anait Games, Resistencia Videolúdica, CSVI (Coordinadora Sindical del Videojuego) y FemDevs.

## **Contacto Prensa**

Lucía Herrero: [lucia@malagajam.com](mailto:lucia@malagajam.com)

Sergio Gómez: [sergio@malagajam.com](mailto:sergio@malagajam.com)