



# GUADALINDIE

LA FERIA DONDE FLUYEN LOS VIDEOJUEGOS

## **GUADALINDIE CONCLUYE SU SEGUNDA EDICIÓN CRECIENDO HASTA LOS MÁS DE 3.000 VISITANTES Y CONSOLIDANDO SU POSICIÓN COMO FERIA DE VIDEOJUEGOS REFERENTE EN EUROPA**

**El evento de videojuegos celebrado en Málaga durante el 16 y 17 de mayo contó con la presencia de algunas de las figuras más importantes del desarrollo de videojuegos del mundo, más de 80 stands con videojuegos y empresas distribuidoras de primer nivel**

*22 de mayo de 2025.*- Guadalindie, la feria de videojuegos independientes del Sur, cerró su segunda edición con más de 3.000 visitantes, creciendo un 30% respecto a su primera edición y consolidándose como un evento profesional de videojuegos de referencia de Europa. El evento, celebrado en FYCMA (Palacio de Ferias y Congresos de Málaga), contó con dos días repletos de charlas y talleres por parte de algunos de los mejores desarrolladores del mundo, más de 80 stands con videojuegos expuestos que se pudieron jugar y con la presencia de algunas de las empresas de distribución más importantes del mundo que acudieron a hacer negocios y conocer el desarrollo nacional.

Guadalindie volvió a destacar por contar con invitados de primer nivel entre los que se encontraban algunos de los desarrolladores más importantes del panorama mundial que acudieron para impartir charlas y talleres. Entre los momentos más destacados del viernes 16 de mayo se encuentran la presencia del legendario desarrollador japonés Keita Takahashi, creador de “Katamari”, quien explicó su proceso creativo para diseñar su nuevo videojuego “To a T”, la emocionante charla impartida por la compositora española, Paula Fingerspit, o la ponencia de Johanna Kasurinen, diseñadora narrativa y directora artística de “Mouthwashing”, que explicó cómo trabajó en uno de los mejores juegos del año 2024.

Por otro lado, entre los contenidos destacados del sábado 17 de mayo se encontraba la charla de la canadiense Victoria Tran, directora de comunicaciones de Innersloth quien trabajó en el exitoso “Among Us” y explicó cómo hacer el mejor marketing para videojuegos o la masterclass de cómo hacer juegos más oníricos por parte de Sam Barlow, creador del aclamado “Immortality”.

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 80 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 contó con la zona de negocios y networking Espacio Acelera Pyme para Kit Digital de la Cámara de Comercio de Málaga donde empresas de publishing o distribución internacionales como Devolver Digital, Critical Reflex, Raw Fury o Wings pudieron tener reuniones con los desarrolladores. Todo esto, sumado a la aplicación oficial que había para concertar reuniones, contribuyó a establecer conexiones laborales y empresariales y así



# GUADALINDIE

LA FERIA DONDE FLUYEN LOS VIDEOJUEGOS

potenciar la industria local y nacional del videojuego. El patio de FYCMA volvió a convertirse en un entorno único donde cientos de desarrolladores se reunían para compartir sus impresiones sobre las charlas y los videojuegos del evento.

También se entregaron los Premios Goti, unos galardones que buscaban divertir a los asistentes premiando aspectos como el “stand con mejor decoración”, “el equipo que más integrantes llevó al evento” o el “equipo con el mejor disfraz”.

Guadalindie nace gracias a la colaboración entre la asociación sin ánimo de lucro MálagaJam y FYCMA, del Ayuntamiento de Málaga, y con el apoyo también del Polo Nacional de Contenidos Digitales, Ministerio de Cultura de España, Cámara de Comercio de Málaga, Devolver Digital, Mameshiba, SpaceJazz y The Game Kitchen.

## **Contacto Prensa**

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

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