

I MADRID





# Inspire Greatness Smooth beyond Gaming **ESTRATEGIAS** QUE FUNCIONAN





### El Tardeo de Madrid In Game on Tour

El Tardeo celebró el 25 de junio su última edición antes del parón estival en un escenario de excepción: las oficinas de **Electronic Arts (EA)** en Madrid. Para esta ocasión, esta nueva entrega estuvo protagonizada por **Sam Rivera**, Senior Producer de EA Sports y líder de Foundations, el equipo que se encarga de la jugabilidad, renderizado y audio en **EA Sports FC 25**, la franquicia de videojuegos deportivos anteriormente conocido como FIFA.

El Tardeo de Madrid in Game, que volverá en **septiembre** tras la época estival, ha reunido ya a más de **2.250 asistentes**, posicionándose como un encuentro **referente**, **dinámico e influyente** donde Madrid sigue creciendo como una nueva gran capital para la industria del videojuego, los eSports y la gamificación.



# Formaciones en el Campus del Videojuego

Durante **junio** y **julio**, el programa Start In Up ha ofrecido formaciones clave para el crecimiento de las startups. Se realizaron talleres sobre gamificación con **Nacho Dieste**, marketing en videojuegos con **José Carlos Tapia** (Bandai Namco) y narrativas con **Sandra Reyes**, entre otros. También se abordaron temas técnicos como UX, playtesting, diálogos interactivos, crowdfunding en gaming, legalidad en Web3 y errores en reclutamiento. La programación incluyó actividades presenciales como el **Pitch and Pizza**, y algunas startups participaron con stand propio en South Summit 2025, ampliando su visibilidad y red de contactos.

#### **Own Valencia 2025**

Madrid In Game estuvo presente por tercer año consecutivo en OWN Valencia 2025, una de las citas más importantes del sector del videojuego en España, celebrada del 25 al 29 de junio en Feria Valencia. La iniciativa llevó su Campus del Videojuego al público valenciano, presentó las Esports Series Madrid (con más de 30.000 participantes desde 2023) y reforzó su papel como referente nacional, fortaleciendo la colaboración con Valencia, miembro del Clúster del Videojuego desde 2024. Con un stand en el Área Experience, el equipo compartió sus programas y conectó con más de 2.000 gamers en la Zona LAN. También participó en una mesa redonda sobre políticas públicas en gaming, reafirmando su compromiso con el desarrollo del sector.









### **Esports Series Madrid**

Las ligas municipales de eSports, la Esports Series Madrid, celebraron su primera gran final de 2025 en el Esports Center del Campus del Videojuego. Durante cuatro meses, miles de jugadores de todas las edades compitieron en títulos como Valorant, League of Legends, Clash Royale, Rocket League, Fortnite y Brawl Stars, en categorías junior y senior. La final reunió a los mejores equipos y jugadores en una jornada abierta al público y marcada por el talento y la emoción.

Con este proyecto, seguimos apostando por un modelo **público**, **accesible y pionero** para hacer de los videojuegos una vía de desarrollo profesional, educativo y tecnológico.

### Tercera edición de Esports + Sports

Del 20 al 25 de junio, celebramos la tercera edición de Esports + Sports, una propuesta phygital que combina deporte tradicional con eSports. En esta ocasión, formamos alianza con MADCUP para llevar la experiencia al terreno del fútbol, uniendo la cancha de la videoconsola al césped del Centro Deportivo del Atlético de Madrid en Alcalá de Henares.

**Más de 15.000 jóvenes** se sumaron a esta experiencia híbrida para ayudarnos a conectar el deporte tradicional con los videojuegos.

# MADRID Follow Us! MADRID IN GAME



## Madrid In Game en Berlín

El pasado 10 de julio, Madrid in Game organizó un encuentro exclusivo en la **Embajada de España en Berlín** con algunos de los principales decision makers de la industria alemana del videojuego. La capital alemana, epicentro europeo del desarrollo y los esports, fue el lugar elegido para fortalecer lazos con empresas clave como **RIOT Games** y la asociación **GAME.** El evento permitió presentar las oportunidades que ofrece Madrid como hub de innovación y talento para el sector, consolidando nuestra apuesta por una internacionalización activa del ecosistema madrileño.



Madrid In Game asistirá a **Gamescom 2025** con una delegación de 10 startups del ecosistema madrileño, reforzando su compromiso con la internacionalización del talento local. Dos de estas empresas **(Red Mountain y Mansion Games)** han sido seleccionadas para participar en el prestigioso **European Games Night,** donde presentarán sus proyectos ante publishers e inversores de primer nivel. Un año más, Madrid se posiciona como ciudad referente en el desarrollo del videojuego, llevando su **innovación y creatividad** al mayor evento europeo del sector.



# OBSERVATORIO

# Roblox lanza una nueva plataforma de licencias para experiencias, en colaboración con Netflix, SEGA o Lionsgate:

Esta nueva función de la plataforma, permitirá que las IPs de grandes compañías multimedia (Netflix, SEGA, Kodansha, Lionsgate...) puedan ser licenciadas para el uso de los creadores y desarrolladores de Roblox, con una política de reparto de ingresos particular a cada caso. Esto, junto con el lanzamiento de su Learning Hub, el cual pretende ofrecer a estudiantes acceso a numerosas experiencias educacionales en la plataforma, busca conseguir alcanzar la meta planteada por la compañía de recibir un 10% de los ingresos globales de "game content" a través del ecosistema Roblox. Para leer más sobre la noticia pincha aquí.





# Microsoft anuncia su colaboración con AMD para la próxima generación de Xbox:

Tras anunciar su **alianza con SONY** en 2024 para suministrar los chips de la nueva generación de consolas de **PlayStation, AMD** vuelve a demostrar su capacidad para suministrar tecnología de vanguardia, firmando un nuevo **acuerdo plurianual con Xbox** para potenciar la próxima generación de consolas de Microsoft, incluyendo dispositivos de desarrollo propio, y en la nube. Para leer más sobre la noticia pincha aquí.

# El Summer Games Fest de 2025 se corona como el más visto de su historia, alcanzando los 50M de espectadores:

El nuevo evento anual celebrado por **Geoff Keighley** ha sido el más grande hasta la fecha, aumentando un 89% sus espectadores respecto al año pasado, y acumulando más de 50 millones de visualizaciones entre YouTube, Twitch y Twitter, convirtiéndolo en el segundo evento del sector más visto de lo que llevamos de 2025, solo superado por el anuncio de la **Nintendo Switch 2.** Para leer más sobre la noticia pincha aquí.



## Puntos de actividad de M&A del sector

COMPAÑÍA	TIPOLOGÍA	GEOGRAFÍA	TIPO DE OPERACIÓN	IMPORTE	OTROS DATOS
Bandai Namco	Publisher/ Developer	Global	Adquisición	\$430 M	2,5% de las acciones adquiridas
The Chinese Room	Publisher/ Developer	UK	Adquisición	Confidencial	Alcanza la independencia de Sumo Digital
Behold Ventures	Fondo de inversión	Europa	Inversión	\$55,9 M	Inversión en desarrolladores europeos
Million Victories	Developer	Europa	Inversión	\$40 M	En ronda de inversión
Bigger Games	Developer	Europa/Asia	Inversión	\$25 M	En ronda de inversión liderada por Index Ventures
Beta Dwarf	Developer	Europa	Global	Confidencial	Inversión realizada por Square Enix



# **EL PODCAST DE**

### Madrid entra en juego, sigue la tercera temporada del podcast de Madrid In Game

Madrid entra en juego, **el podcast de Madrid In Game**, cerró su tercera temporada con **Raquel Llaneza**, más conocida en redes como **'Protocolo Ralux'**, comunicadora y creadora de contenido. Con ella charlamos sobre las nuevas voces que están transformando la industria y la llegada de una nueva generación de artistas y profesionales.

Con este cierre, completamos una temporada por la que han pasado **desarrolladores**, **periodistas**, **docentes y emprendedores**, que forman parte activa del ecosistema madrileño. Para ver todos los capítulos haz click aquí.



/ Todos los capítulos:

















Are you IN?

noticias@madridingame.es

www.madridingame.es











