

MADRID IN GAME

 | MADRID

BOLETÍN
DICIEMBRE 2025

18

EVENTOS

BIENVENIDOS A LA PRESENTACIÓN DEL

6º PROGRAMA DE EMPRENDIMIENTO

MENTORES EXPERIMENTADOS
RECURSOS TECNOLÓGICOS DE VANGUARDIA
OPORTUNIDADES DE NETWORKING

ECOCAMPUS VOLAR
TU STARTUP UP

312
Proyectos apoyados

MADRID
IN GAME
startIN up
PROGRAM

05 DE NOVIEMBRE
10:30 H



01



MADRID
IN GAME

Bienvenida 6^a Edición

La sexta edición del programa Start In Up se inauguró el pasado 5 de noviembre en el Experience Center del Campus del Videojuego. **El Concejal de Innovación y Emprendimiento, junto con el Ayuntamiento de Madrid**, dio la bienvenida a las nuevas startups con una presentación seguida de un cóctel de networking. Posteriormente, los equipos de Emprendimiento, Laboratorios y Comunicación llevaron a cabo el onboarding, donde se explicaron las características del programa y se mostraron las instalaciones del Campus. En total, **asistieron 70 personas y participaron 47 startups**.



Jornada de Instrumentos Financieros

La Jornada de Instrumentos Financieros reunió el pasado 6 de noviembre a profesionales del sector para analizar **las nuevas oportunidades de financiación e inversión** que están transformando el ecosistema empresarial. Durante la sesión, se presentaron herramientas clave para impulsar el crecimiento de proyectos innovadores, **desde fondos especializados hasta soluciones de financiación pública y privada**. Expertos del ámbito financiero compartieron tendencias, buenas prácticas y casos de éxito que muestran cómo estos instrumentos pueden acelerar el desarrollo de empresas tecnológicas y creativas. La jornada sirvió también como punto de encuentro para fomentar el networking y explorar sinergias entre emprendedores, inversores y entidades colaboradoras, reforzando así el compromiso con el impulso del talento y la innovación.



Mentor Magic

El pasado 25 de noviembre, como parte del programa Start In Up, tuvo lugar el Mentor Magic. **Un evento interno destinado a fortalecer la relación entre los mentores y las startups del programa**. Este evento se desarrolló presencialmente en el Development Center del Campus del Videojuego y **contó con la presencia de 47 startups y 35 mentores**. Previo al encuentro, se recogió información sobre los intereses y preferencias de los asistentes, lo que permitió crear una agenda personalizada para cada uno de ellos. La jornada concluyó con la coordinación de más de 500 reuniones, un indicador claro del éxito de la iniciativa y del valor que aportó a los participantes.



**MADRID
IN GAME**



MADRID
IN GAME



El Tardeo de Madrid in Game

El Tardeo de Madrid in Game ha concluido su temporada con un invitado de excepción: **Pablo Crespo, fundador de las tiendas Centro Mail y exdirector de GAME España.** En su charla, presentada por Jesús Martínez del Vas, habló de su trayectoria profesional y de cómo fundó un auténtico imperio de compra y venta de videojuegos en España.

Talleres

Durante los meses de noviembre y diciembre, el programa **Start In Up** llevó a cabo **19 formaciones** para fortalecer los conocimientos de las startups, divididas por temáticas: negocio, producto, marketing, recursos humanos y legal. Entre ellas destacaron sesiones como Estrategias Go-to-market de José María Almazán; Pitch y Estrategia VC de Nacho Sánchez; Monetización y Modelos de Negocio de Fede Gómez; Art-Driven Storytelling: Creating Immersive Game Experiences de Kadine James; o Growth Hacking de Nacho Dieste.



Esports Series Madrid

Las ligas municipales de eSports de Madrid, la Esports Series Madrid, ha concluido el segundo split de la temporada 2025 en dos tandas y escenarios: noviembre en **el Campus del Videojuego y diciembre en Gamergy, IFEMA**. Las finales de League of Legends y Valorant fueron conquistadas por **Madriz City y BRRR**; los campeonatos de Pokémon y Clash Royale por **Eric Rios y JorZ**. La final de Fortnite se celebrará de forma online y contará con la presencia de Suja como maestro de ceremonias.

Junior Esports

La final de la Junior Esports congregó en el **Campus del Videojuego** a los institutos finalistas de los **torneos juveniles de Brawl Stars y Fortnite**. La visita, más allá de la competición, también sirvió a los centros académicos asistentes para conocer las instalaciones de Madrid in Game para ser partícipes de lo que se desarrolla en los distintos pabellones del campus y los laboratorios del Development Center.



OPEN de Madrid in Game - EA Sports FC 26

Madrid in Game celebró Crespo primer Campeonato OPEN de la Esports Series Madrid. El nuevo torneo ofrece competiciones paralelas a las ligas municipales, **ampliando el abanico de juegos en los que se compite** más allá de Valorant, Clash Royale, Fortnite, Pokémon y League of Legends. El primer juego seleccionado ha sido **EA Sports FC 26**, congregando a **más de 400 jugadores online** y una **fase final en el Campus del Videojuego** que contó con algunas de las principales figuras del EA Sports FC nacional. **DUX** se llevó la copa tras una abultada paliza en la final.

Cazacracks

¿Eres un crack de la industria del videojuego? ¡Cazacracks te está buscando! Tras visitar docenas de institutos entre septiembre y octubre, **Madrid in Game celebró los días 29 y 30 de octubre la tercera exposición formativa en el Campus del Videojuego** en la que padres y **más de 850 alumnos de 27 centros** pudieron conocer las muchas salidas educativas que existen en Madrid para desarrollar una carrera profesional en la industria del videojuego.



**MADRID
IN GAME**

03



MADRID IN GAME TRAVELER



MADRID
IN GAME

BIG Bilbao

Madrid in Game participó en la **Bilbao International Games Conference** con una delegación de **8 startups** del programa, con la **furgoneta de Madrid in Game** y una zona de **punto de información**. A lo largo del evento, los equipos pudieron presentar sus juegos y productos a profesionales de la industria, recibir feedback directo y **generar nuevas oportunidades de negocio**.

Además, se presentó el proyecto de Madrid in Game en una ponencia impartida por **Elisa Pascual**, Consejera Técnica del Ayuntamiento de Madrid y responsable del programa de emprendimiento de Madrid in Game, y **4 de las startups tuvieron la oportunidad de hacer su pitch** ante el público profesional. La presencia en BIG se saldó con más de 150 nuevos contactos interesados en el ecosistema de Madrid in Game, incluyendo startups, potenciales mentores y posibles colaboradores para futuras ediciones del programa.



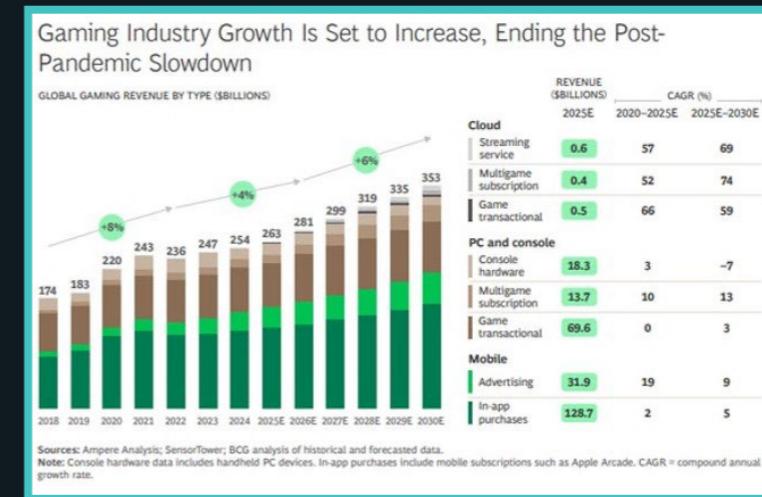
OBSERVATORIO GAMING



04

La industria del videojuego volverá a crecer con fuerza a partir de 2026 y alcanzará los 350.000 millones de dólares en 2030

El informe más reciente de Boston Consulting Group muestra que **la industria del videojuego se recuperará del parón post-pandemia en 2026** y mantendrá una senda de **crecimiento sostenido** hasta alcanzar un valor estimado de 350.000 millones de dólares en 2030. **El sector crecerá a un ritmo aproximado del 6%** en los próximos años, **impulsado principalmente por las compras dentro de las aplicaciones**, que en 2025 ya representarán el 37% de los ingresos totales. Tecnologías y tendencias como la inteligencia artificial, el cloud gaming, el contenido generado por usuarios y la apertura de las tiendas de aplicaciones se perfilan como los otros grandes motores de esta nueva etapa de expansión.



Paramount y Netflix luchan por la adquisición de Warner Bros, incluyendo su rama de videojuegos:

Tras el anuncio a principios de diciembre de la adquisición por parte de Netflix del gigante de entretenimiento Warner Bros, por la cifra de \$82.7 Bn, **Paramount ha lanzado una contraoferta hostil** por un total de \$108.4 Bn. **Esta adquisición** ya sea lograda por Netflix o Paramount, **incluirá también la compra de la división de videojuegos de la compañía**, que incluye no solo numerosos videojuegos móviles de gran éxito, sino estudios de reconocimiento internacional, como Rocksteady, Avalanche, Netherrealm o TT Games. Aunque Netflix no goza de la mejor fama en el sector (cerrando estudios exitosos de algunos de sus juegos móviles, y reduciendo la inversión), y Paramount sí que ha dado la luz verde a diversos proyectos gaming de gran envergadura, no será hasta el cierre de la adquisición y la definición de nuevas estrategias que se podrá ver que deparará el futuro a estos grandes estudios.



Valve continua la expansión de su ecosistema, anunciando 3 nuevos dispositivos hardware

Durante el pasado mes de noviembre, Valve anunció el lanzamiento de tres nuevos dispositivos: **Steam Machine**, un ordenador compacto diseñado para llevar el PC gaming al televisor; **Steam Controller**, un mando de alto rendimiento; y **Steam Frame**, su nuevo dispositivo de realidad virtual. En paralelo, la compañía comunicó la **integración de SteamOS en arquitectura ARM**, lo que permitirá su uso en dispositivos móviles. Estos lanzamientos, junto con la ya existente Steam Deck, se prevé que **potenciarán y asentarán la estrategia de Valve** de expandir su ecosistema a todos los ámbitos, permitiéndole llevar su catálogo a la mayoría de plataformas (móvil, televisión, VR, juego portátil, etc.).

Principales puntos de actividad de M&A del sector en los últimos dos meses:

COMPAÑÍA	TIPOLOGÍA	GEOGRAFÍA	TIPO DE OPERACIÓN	IMPORTE	OTROS DATOS
Warner Bros	Publisher/Developer	Global	Adquisición	>\$80 Bn	Pendiente de adquisición por Netflix o Paramount
Bandai Namco Studios Singapore	Developer	Asia	Adquisición	\$770 K	Estudio adquirido por Nintendo
Arc Games and Cryptic Studios	Developer	Global	Adquisición	\$30 M	Adquirido por Project Golden Arc a Embracer
Testronic	Q&A, Local	Europa	Inversión	N/A	Inversión por TDC LLP
MidWest Games	Publisher	Global	Inversión	\$2 M	Inversión de KCP Capital
12 Estudios Galeses	Developer	Europa	Inversión	\$775 K	Desarrollo de un development fund compartido entre los 12 estudios





| MADRID

Are you IN?

noticias@madridingame.es

www.madridingame.es

