



**3-6
Octubre
2019**



DOSSIER DE PRENSA

MADRID GAMES WEEK 2019

Feria del Videojuego, la Electrónica y el Ocio

Más información: <http://www.madridgamesweek.es/>

Prensa IFEMA:

Marta Cacho, Directora de Comunicación y Prensa de IFEMA - mcacho@ifema.es

Ana Uruñuela, Jefe de Prensa MGW - anau@ifema.es – tel. 91 722 50 93



<https://twitter.com/MadGamesWeek>

@MadGamesWeek



<https://www.instagram.com/madgamesweek/>



<https://www.facebook.com/MadGamesWeek/>



**18-21
Octubre
2018**

ORGANIZAN



AEVI
ASOCIACIÓN
ESPAÑOLA DE
VIDEOJUEGOS



IFEMA
Feria de
Madrid

INDICE DE CONTENIDOS:

- **Ficha Técnica**
- **Información general MGW**
 - **Grandes novedades y entretenimiento en MADRID GAMES WEEK 2019**
 - **Más de 50.000 m2 con propuestas y actividades para todos**
 - **Otras actividades previas**
 - **Espíritu The Good Gamer**
 - **Títulos destacados y estrenos en el pabellón 14**
 - **Las vibrantes competiciones de esports**
 - **Impulso al desarrollo local**
 - **Foro de Desarrolladores**
 - **Un pabellón dedicado a la Realidad Virtual**
 - **La magia de los juegos clásicos en RetroWorld**
 - **Videojuegos por Alimentos**
 - **Manga-O-Rama!**
 - **Actores de doblaje**
 - **Zona exterior**
 - **El sector del Videojuego y el auge de los e-sport en España**
 - **FIESTA en Madrid Games Week**
 - **Entradas**
 - **Acerca de IFEMA**
 - **Acerca de AEVI**
 - **Sobre Fiesta Colombina**



**3-6
Octubre
2019**



FICHA TÉCNICA

MADRID GAMES WEEK 2019

Feria:	Feria del Videojuego, la Electrónica y el Ocio
Fechas:	3- 6 de octubre de 2019
Carácter	Profesionales y público
Periodicidad	anual
Edición	quinta
Lugar	Pabellones 2, 4, 12, 14 y zona exterior - Feria de Madrid
Horario	10.00h a 20.00 El día 3 de octubre de 10.00 a 15.00 horas, exclusivamente profesional El público podrá acceder a partir de las 15.00 horas
nº de stand	237
nº empresas	144
Sectores:	Software para el Ocio Digital: entretenimiento, educación e información Plataformas y Hardware Accesorios de Hardware Telecomunicaciones e Internet Otro Software de Ocio y Consumo Merchandising Proveedores de Servicios Medios de Comunicación Asociaciones e Instituciones Públicas



**3-6
Octubre
2019**



	Formación y Empleo en Ocio Digital Desarrolladores de Software Proveedores de la Industria del Videojuego
Áreas:	eSport Área de Desarrolladores Foro de Desarrolladores: Charlas y talleres Retroworld Manga – o Rama Área VR
Entradas:	Venta anticipada: 13€ www.madridgamesweek.es Durante la celebración de la feria: 17 € online y en taquilla Abono por anticipado: 35€ Abono online y en taquilla (existencias limitadas): 41 € Grupos de 10 o más personas: 11 € por persona Menores de 11 años (inclusive). Gratis (acompañados de un adulto)
Organizan:	IFEMA - AEVI
Patrocinador:	FIESTA



**3-6
Octubre
2019**



Grandes novedades y entretenimiento en MADRID GAMES WEEK 2019

.- IFEMA y AEVI han duplicado sus esfuerzos para convertir a MGW en cita de referencia internacional en videojuegos, con nuevos contenidos y la puesta en marcha de distintas actividades profesionales y de ocio en los días previos a la feria que inundarán la ciudad del espíritu gamer durante toda la semana

.- Bandai Namco Entertainment; GAME; Nintendo; Sony Interactive Entertainment; Ubisoft España, y Warner Bros Entertainment, entre otras, presentan sus novedades y lanzamientos nacionales en una edición especialmente atractiva y de referencia para la industria y los fans del videojuego

.- Más de 50.000 m2, que acogerán cientos de puestos de juego; la emoción competitiva de los esports; una zona dedicada a impulsar a los desarrolladores locales; charlas, talleres, conferencias, y múltiples actividades, concursos y premios para los fans del Manga, los Cosplay, la realidad virtual, o los juegos clásicos, entre otros grandes contenidos de esta edición

.- Organizada por IFEMA y AEVI, MADRID GAMES WEEK se celebrará del 3 al 6 de octubre, en Feria de Madrid

Madrid, octubre de 2019.- Madrid Games Week (MGW), la gran feria de la industria del videojuego y una de las citas más esperadas por el público aficionado a este mundo, celebra los próximos 3 al 6 de octubre una edición especialmente atractiva y repleta de contenidos de entretenimiento, organizada por IFEMA y la Asociación Española de Videojuegos (AEVI).

Y es que este IFEMA y AEVI han duplicado sus esfuerzos, con el fin de convertir a MGW en cita de referencia internacional en videojuego, sumando numerosos contenidos, como el pabellón dedicado a Realidad Virtual (VR) y nuevos puestos de juego, así como la puesta en marcha de distintas actividades profesionales en los días previos a la celebración de la feria que inundarán la ciudad del espíritu gamer durante toda la semana.



**3-6
Octubre
2019**



Más de 50.000 m2 con propuestas y actividades para todos

En referencia a **MGW**, destacar su **crecimiento** ya que este año dedicará **más de 50.000 m2**, a lo largo de los **pabellones, 2, 4, 12 y 14 de Feria de Madrid**, a disfrutar de una experiencia única en torno al mundo gamer. Un gran evento de referencia internacional, donde los asistentes podrán conocer las grandes novedades y títulos exclusivos de algunas de las compañías más relevantes del ocio interactivo y el entretenimiento digital - **Bandai Namco Entertainment; GAME; Nintendo; Sony Interactive Entertainment; Ubisoft España, y Warner Bros Entertainment**; probar consolas de última generación; aproximarse a las propuestas de la zona de desarrolladores locales (indies), o vivir en primera persona la emoción competitiva de los **e-sports** que han preparado los operadores más importantes de este ámbito, **Liga de Videojuegos Profesional, LVP** (Grupo **MEDIAPRO**); **ESL**, (del grupo de entretenimiento digital **MTG**, y **Ubisoft España**.

MGW contará, así mismo, con charlas, espacios de formación y múltiples actividades diseñadas para los profesionales del sector y para los fans del mundo **Manga**, el **Cosplay**, y la **Realidad Virtual**, para descubrir la magia de los juegos clásicos, en **RetroWorld**, y un área exterior donde se sucederán distintas actividades, a cargo de **Red Bull**.

Otras actividades previas

<https://www.ifema.es/madrid-games-week/noticias/madrid-games-week-2019-videojuego-inunda-la-capital>

La dimensión cultural del videojuego también salta a la calle para posicionar a Madrid en el circuito mundial de la industria. A modo de preámbulo, se celebrará el día 2 de octubre en la Factoría Cultural de Matadero, el **Guerrilla Developers Day**, <http://www.guerrillagamefestival.es/gdd/>, un encuentro de desarrolladores de videojuegos en torno a un intenso programa de conferencias donde los profesionales del sector compartirán sus experiencias y know-how. El evento contará con una representación destacada de IndieCade, el festival más importante de videojuegos independientes a nivel internacional. Entre los ponentes destacan algunos como Mauricio García, CEO en The Game Kitchen, que hablará sobre las lecciones aprendidas en el reciente lanzamiento de su último juego "Blasphemous", un éxito internacional inspirado en la estética de la Semana Santa sevillana; Tatiana Delgado, fundadora de Out of the Blue Games, tratará el uso de la realidad virtual en el desarrollo de videojuegos con especial énfasis en el contenido narrativo; Daniel Cervantes, director para Europa de IDG Consulting, presentará los resultados de un



**3-6
Octubre
2019**



informe recientemente publicado por IDG sobre el mercado de Cloud Gaming, y las oportunidades para los desarrolladores indie en este mercado, y Javier Cepa, Fundador de Pixelatto, hablará sobre las lecciones aprendidas durante el desarrollo y lanzamiento de su juego más reciente "Reventure", que cuenta con 100 finales distintos, ha llegado a lo más alto de las listas de top ventas en Steam tras su lanzamiento en junio de este año y próximamente estará disponible en Nintendo Switch.

Además participan, David Canela, Project Lead en Tequila Works, que abordará la metodología de trabajo en el diseño de niveles de Tequila Works uno de los estudios de desarrollo más importantes del país; Juan Miguel Martín, Lead Programmer en Pendulo Studios, con el tema sobre el desarrollo de "BLACKSAD, UNDER THE SKIN", el proyecto más ambicioso que ha desarrollado la Pendulo Studios, la empresa más longeva del panorama español. Un juego que ya está recibiendo premios incluso antes de su lanzamiento, previsto para el próximo [5 de noviembre](#).

Espíritu The Good Gamer

MGW servirá también para poder seguir consolidando la actividad de la plataforma de The Good Gamer, un proyecto global de contenidos multimedia, pionero en Europa, para reivindicar los valores positivos y las medidas de uso responsable del videojuego. Esta iniciativa se puso en marcha a principios de 2018 y está orientado a jóvenes, padres, educadores, médicos y toda la comunidad *gamer*. En el marco de la feria, los días 1 y 2 de octubre se llevará a cabo el **Congreso Madrid Games Week 19, Videojuegos, Educación, Cultura y Salud**, <https://congresomgw.com/>, en auditorio de la Fundación Telefónica (Gran Vía de Madrid). Este congreso contará con la presencia de expertos en varias disciplinas que nos ayudarán a comprender el impacto positivo del gaming como herramienta de desarrollo en ámbitos como la educación, la cultura o la salud.

En el contexto cultural, se presentará también en la Fundación Telefónica, una exposición de Videojuegos, hasta el 12 de enero 2020

Títulos destacados y estrenos en el pabellón 14

El pabellón 14 concentrará, este año, las propuestas y novedades de marcas líderes en videojuegos. Entre ellas, [Bandai Namco](#) presenta los títulos más destacados de su catálogo, como **Dragon Ball: Kakarot**, el nuevo capítulo de la franquicia **One Piece Pirate Warriors 4**; el juego de lucha y acción **One Punch Man: a Hero Noboby Knows**; **Code Vein**, un RPG de estética japonesa; y la experiencia terrorífica de **The Dark Pictures: Man of Medan**



3-6
Octubre
2019



Además, [CD PROJEKT RED](#) y [Bandai Namco Entertainment](#) confirman la presencia del esperado RPG de acción **Cyberpunk 2077** por primera vez en español en **MGW**. Los visitantes que se acerquen al stand de Cyberpunk 2077 se encontrarán con un cine que podría estar sacado directamente del videojuego, en el que podrán disfrutar de la experiencia de un **gameplay** y apreciar la multitud de opciones que ofrece el juego, las diferencias entre ellas y, sobre todo, las consecuencias que implicarán para los jugadores, durante los 4 días de feria.

Otra gran novedad es la que [trae Square Enix Ltd. y Bandai Namco Ent. Iberica](#), en calidad de distribuidor en el territorio. Se trata de la demo jugable de **Marvel's Avengers** que estará disponible por primera vez en España en Madrid Games Week. **Marvel's Avengers** se lanzará simultáneamente para el sistema de entretenimiento informático PlayStation®4, la familia de dispositivos Xbox One, incluidos Xbox One X, Stadia, y PC, el 15 de mayo de 2020. Juego pendiente de calificación por edades.

[Nintendo](#) también estará presente a lo grande en **MGW**, en el pabellón 14 donde tendrá 150 puestos de juego y 30 títulos de la familia de consolas de [Nintendo Switch](#). Los miles de aficionados al videojuego que recorrerán la feria, también podrán hacerse con el **Pasaporte Nintendo**, probar los principales lanzamientos de la compañía nipona y participar en varios sorteos de consolas.

Desde acompañar a Luigi a una aventura escalofriante hasta participar en los **Juegos Olímpicos con Mario y Sonic**, despertarse con **Link** en una isla tropical y ayudarlo a escapar o reencontrarse con el entrenador **Pokémon** que los fans llevan dentro. Hay opciones para todos los gustos y **The Legend of Zelda: Link's Awakening**, **Pokémon: Espada** y **Pokémon: Escudo**, **Luigi's Mansion 3** y **Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos: Tokio 2020** son los cuatro lanzamientos más esperados por los fans de Nintendo. Estos tres últimos podrán disfrutarse antes de su lanzamiento.

[PlayStation®](#) invita a sus fans a probar en sus más de 200 puestos de juego las novedades de los catálogos de PlayStation®4 (PS4™) y PlayStation®VR (PS VR). Tendrán la oportunidad de jugar demos de títulos antes de su lanzamiento: podrán encarnar al viejo conocido Sir Daniel Fortesque con el remake de **Medieval**, adentrarse en el extraordinario mundo de **Dreams**, ayudar al joven Ash a devolverle la vida a su ciudad con **Concrete Genie**, recorrer el oscuro mundo de los demonios Yokai con **Nioh2** y ponerse tanto en la piel de Predator como del equipo militar para darle caza en **Predator: Hunting Grounds**. Además, los visitantes podrán disfrutar de diferentes experiencias relacionadas con los esperados **The Last of Us Parte 2** y **Death Stranding**. Este último título contará con un teatro a puerta cerrada donde se proyectará contenido exclusivo.



3-6
Octubre
2019



El dispositivo de realidad virtual **PS VR** ofrecerá a los visitantes la posibilidad de probar antes de su lanzamiento títulos como el impactante y esperado *Marvel's Iron Man VR*, que contará con ocho puestos de juego, o los ya conocidos *Blood and Truth* y *No Man's Sky* entre otros.

Por otra parte, el apoyo y la participación de *third parties* en el stand tendrá, como cada año, su presencia asegurada con títulos como: *FINAL FANTASY VII REMAKE*, *NBA 2K20*, *Borderlands 3*, *Call of Duty® Modern Warfare®*, *EA SPORTS FIFA 20*, *Crash Team Racing* y *GRID*

La distribuidora **Koch Media** trae para el público de **MGW**, por primera, vez el esperado *FINAL FANTASY VII REMAKE*, con la **demo jugable** que muestra la readaptación del icónico juego original que cambió para siempre el género de los RPG, antes de que se estrene en el sistema PlayStation®4 el 3 de marzo de 2020.

Para los amantes de las carreras de alta velocidad, **Koch Media** ofrece la oportunidad de probar, en los puestos de la zona **PlayStation®**, la experiencia de carreras de **GRID®**, el videojuego que cuenta con el asesoramiento de Fernando Alonso, uno de los mejores pilotos del mundo. GRID se estrenará el 11 de octubre de 2019, en el sistema de entretenimiento PlayStation®4, en la familia de dispositivos Xbox One incluyendo Xbox One X y en formato Windows PC (DVD y a través de Steam) y en el mes de noviembre en Google Stadia.

También estará en **MGW**, [Warner Bros. Interactive Entertainment](#), con torneos, experiencias inmersivas, premios exclusivos y sobre todo la posibilidad de jugar y conocer los últimos títulos de la compañía en diferentes áreas. En su **Espacio LEGO**, los más pequeños podrán jugar con el *LEGO Jurassic World*, y otros éxitos como LEGO Harry Potter Collection, LEGO Marvel Superheroes 2 y *LEGO DC Super-Villanos*, y para los amantes de los juegos de lucha la **Zona Mortal Kombat 11**dispondrá de varios puestos de juego para aquellos que deseen probar sus habilidades de combate;. El stand de Warner Bros también pondrá a prueba a los visitantes con una inquietante experiencia sensorial, en su espacio **Experiencia JOKER que ofrece un** lugar único para convertirse en uno de los villanos más famosos de la cultura pop y entender su locura, con motivo del inminente lanzamiento del largometraje **JOKER**. Y la **Zona Batman 80 aniversario**, revivirá los 80 años del Caballero Oscuro jugando a los mejores títulos del superhéroe de una forma completamente nueva. En el **Photocall de Pokemon Detective Pikachu**, los visitantes podrán disfrutar de la presencia de Pikachu gracias a esta nueva adaptación del videojuego de Nintendo.



3-6
Octubre
2019



Y, además, **GAME** asistirá a la esta edición con una gran tienda en la que los amantes del videojuego tendrán a su alcance las últimas novedades, ediciones coleccionistas, ofertas exclusivas, merchandising y mucho más.

Las vibrantes competiciones de esports

No faltará en **MGW** el espectáculo de los esports que organizan dos de los operadores más importantes de competiciones de videojuegos: **Liga de Videojuegos Profesional** (Grupo **MEDIAPRO**) y **ESL**, miembro del grupo de entretenimiento digital **MTG** y **Ubisoft España**.

El Orange Stadium, un escenario envolvente con más de 700 butacas, situado en el pabellón 12 acogerá la 2ª edición de la **Copa de CS:GO**, que organiza la **LVP** y que volverá a reunir a los mejores equipos de España, con la particularidad de que hasta cuatro equipos semiprofesionales podrán competir con la élite a través de varios clasificatorios. De esta forma, serán 16 los equipos participantes: los doce de Superliga Orange y los cuatro aspirantes que logren abrirse paso a través de los clasificatorios online. Esto supone una oportunidad única para aquellos jugadores que sueñan con enfrentarse a las estrellas nacionales del Counter-Strike y de hacerse un hueco entre los mejores de España.

LVP también ha preparado, en el **Orange Stadium**, la segunda gran competición del año del juego de Supercell. El mejor competitivo nacional de la escena regresa en 2019 con la segunda edición de La **Copa de Clash Royale**, donde los doce clubes profesionales afiliados a la Superliga Orange medirán fuerzas con cuatro aspirantes semiprofesionales a formato de torneo

Por lo tanto, 16 equipos compondrán el total de los participantes en una competición que contará con varias fases de clasificación online para determinar las plazas libres hasta completar el cuadro. Toda una oportunidad para quienes aspiran a jugar al máximo nivel nacional.

En el pabellón 12 también se encuentra [Ubisoft España](#) con la **Gran Final de la R6 Spain Nationals**, la máxima competición nacional profesional de Tom Clancy's Rainbow Six® Siege. Una cita que, por segundo año consecutivo, hará vibrar a los espectadores con los 8 mejores equipos de Rainbow Six del país, que lucharán por el título de campeón nacional y un premio de 20.000 € en metálico. Los fans de la Liga podrán disfrutar en vivo del desenlace de la competición, a las que se suma emocionante exhibición del Grupo Especial de Operaciones (GEO) de la Policía Nacional. Por otra parte, coincidiendo con el lanzamiento de Ghost Recon Breakpoint



3-6
Octubre
2019



el próximo 4 de octubre, los gamers que visiten **Madrid Games Week** podrán ser de los primeros en probar el juego en los puestos habilitados en la feria

El pabellón 2, lo ocupa al completo [ESL](#) para todas sus activaciones y propuestas durante la feria. Más de 5.000 m² para celebrar las **finales de ESL Masters Brawl Stars y Rocket League**, que por primera vez serán presenciales, y a las que llegarán los cuatro mejores equipos de la Fase Regular de ambas competiciones.

En la zona **ESL Play by OMEN by HP**, (la plataforma de juego de ESL) los asistentes podrán competir en alguno de los 40 puestos OMEN by HP a **CS:GO, LoL y APEX**, entre otros, y probar el HP OMEN X 2S; en **Movistar eSports Zone**, se podrán disfrutar de la presencia de [Salva Espín](#), dibujante de Marvel español, y de los jugadores de Movistar Riders Andoni y Zidane; y la **Zona Amazon**, contará con más de 900 m² y más de 100 puestos para acoger a los fans de **Fortnite, Clash Royale y GT Sport** que podrán competir en distintos torneos a lo largo de los cuatro días de la feria.

A estas experiencias se suman otras ya conocidas por los amantes de los e-sports, como son la 4ª edición de Carrefour eSports Tournament; el Espacio MAPFRE, con **12 simuladores** que se convertirá en el epicentro del SimRacing, y el stand de OMEN by HP.

Impulso al desarrollo local

Este año el Área de Desarrolladores reúne a más de 20 estudios Indies en el núcleo de conexión de los pabellones 12-14, a las que se suman las empresas que participan en los PlayStation Talents, el programa de apoyo nacional de Sony a estudios independientes. El objetivo de este espacio, organizado por IFEMA y AEVI, es dar visibilidad y fomentar el desarrollo local, para lo cual también se ha preparado un espacio **meet&match**, donde un buen número de inversores y Publishers nacionales e internacionales, acudirán a la feria para buscar cerrar acuerdos. Una oportunidad muy interesante para los estudios en búsqueda de financiación o distribución.

Foro de Desarrolladores

En este mismo contexto MGW, y en base al éxito que obtuvo el año pasado, MGW ha preparado un programa de conferencias, con más charlas, talleres y mesas redondas, que tendrán lugar en un auditorio para más de 100 asistentes, prácticamente el doble que el pasado año.



**3-6
Octubre
2019**



Se trata de un programa de actividades muy variado y fuertemente orientado al público joven de la feria: universitarios, freelance y aficionados al desarrollo independiente de videojuegos. Profesionales de las distintas ramas del sector (diseño, arte, tecnología, marketing y negocio...) compartirán sus técnicas para abrirse camino en esta compleja y exigente industria, entre los que se encuentran primeras figuras nacionales, como el productor José Raluy o la especialista en comunicación Lara Isabel Rodríguez. Habrá también un espacio dedicado a la formación en el que se ofrecerán talleres completamente gratuitos a cargo de profesores de centros reputados como la Universidad Complutense de Madrid y de especialistas de las empresas nacionales más punteras, como MercurySteam.

Un pabellón dedicado a la [Realidad Virtual](#)

Tras el éxito de la introducción de una pequeña zona temática de VR el año pasado de la mano de Jugón Virtual, [Madrid Games Week](#) redobla su apuesta en su edición 2019, dedicando **un pabellón completo a la Realidad Virtual**. El nuevo Área VR, organizada por Ifema, AEVI y Distrito VR supondrá el mayor acontecimiento de videojuegos y entretenimiento en VR visto hasta ahora en Europa, con el pabellón 4 de IFEMA dedicado en exclusiva a las mejores experiencias y las últimas innovaciones en Realidad Virtual. En ella, los visitantes podrán disfrutar de las **nuevas HTC Vive Cosmos en primicia, una experiencia multijugador única de 300m², asistir a un gran Torneo Farpoint con PSVR; probar los simuladores VR más espectaculares y los mejores juegos indies VR y AR.**

Además, la **Fundación Ifema Lab** presentará en este espacio el **Open Creative Communion**, una de las instalaciones experimentales y artísticas que mezcla VR, Mapping, Arquitectura y Creación Colectiva más relevantes de la escena de arte y VR, diseñada en especial para el mundo gamer y artístico.

El Área VR también contará con el Lobby XR, una zona profesional, y con el programa más completo de ponencias sobre gaming y entretenimiento VR.

La magia de los juegos clásicos en [RetroWorld](#)

En el pabellón 12, se ubica el espacio Retroworld, con un sinfín de puestos de juego clásicos, recreativas, futbolines, microordenadores antiguos y las máquinas más curiosas de cuantas antaño poblaron los antiguos salones arcade, para el deleite de toda la familia.



3-6
Octubre
2019



El [Museo Tecnológico de Videojuegos MUTECVI](#), también ha seleccionado para este espacio, entre sus 4000 piezas hardware, 16.000 de software y 2.000 elementos relacionados con videojuegos, una impresionante colección de consolas, videojuegos, dispositivos y sorprendentes periféricos de juego.

Otros puntos fuertes de RetroWorld este año serán las charlas, conferencias y mesas redondas, con la participación de personalidades muy populares e importantes de la escena vintage, en las que se tratará el pasado lúdico del videojuego, hoy día muy actual, así como la celebración del [35 aniversario de Dinamic Software](#), empresa legendaria del desarrollo español y auténtico arranque del videojuego en nuestro país, que reunirá en una charla plagada de sorpresas.

Más info.: <https://www.ifema.es/madrid-games-week/noticias/retroworld-madrid-games-week-2019>

Videojuegos por Alimentos

La oferta comercial y lúdica de **RetroWorld** se completará con la acción solidaria **Videojuegos por Alimentos**, una iniciativa que invita a los visitantes de MADRID GAMES WEEK a ayudar a los más necesitados, solicitando a los asistentes que traigan alimentos no perecederos, los cuales podrán ser utilizados como moneda de cambio en el mercadillo solidario para adquirir bienes nuevos y de segunda mano donados para la causa por diferentes empresas y compañías.

Manga-O-Rama!

Manga-O-Rama!, el área de MGW destinada a explorar todo lo que ofrece la Cultura Popular más allá del videojuego, regresa en esta nueva edición para convertirse en una gran fiesta. Por supuesto, el gran reclamo vuelve a ser la magia del Cosplay, que protagonizará el fin de semana con la presencia, por primera vez en el evento, de las fabulosas Florencia Sofen, Tifa Flynn, AYAMxS, MiyuIshimura y Mizuky San, perfectamente arropadas por la familia cosplayer de Manga-O-Rama: Astron, Kali, Prnze, Kiddo, Nami, Naomi... que impartirán talleres, darán charlas, se reunirán con incondicionales y neófitos y, sí, juzgarán (con amor) a aquellos que se apunten al **Concurso de Cosplay** del domingo. La final del concurso estará patrocinada por FIESTA.

Importante novedad de esta edición 2019 es Art-O-Rama!, el ArtistAlley propio de Manga-O-Rama! Veinte artistas componen este espacio único, destinado a facilitar a los asistentes un contacto directo con ilustradores, concept artists y diseñadores que



3-6
Octubre
2019



despliegan todo un cosmos de fantasía en directo ante sus ojos. Dani Medina, David Solano, Álvaro JH, Isa Vílchez, Isabel Barba, Karpaccio, Óscar Fernández, La Veleta Orientada, Pumpkinspatch, Mr. Ziuk, Crvda, Mike Jordana, Sandra Callejas, Yblaid Art, El morador de sueños, Patcas, Marta Deer, Juan Acosta, Rodrigo Lorenzo y Salvador Navarro serán los abanderados de esta nueva apuesta por la Cultura de la ilustración y el Noveno Arte.

Más info.: <https://www.ifema.es/madrid-games-week/noticias/madridgamesweek-manga-o-rama>

Actores de doblaje

Imprescindibles en la cita que tendrá lugar el primer fin de semana de octubre en Ifema serán los actores de doblaje. Auténticas estrellas, protagonistas de incontables horas de aventuras para los jugones, contaremos con Rafael de Azcárraga y Ramón de Arana (Kratos y Atreus, padre e hijo en God of War), Raquel Cubillo (las muy animadas Gru, Lórax, Paranorman, Monstruos University), Ana Valeiras (BrigitteLindholm en Overwatch, ValeeraSanguinar en WoW), Juan Carlos Lozano (Gus 'El Tren' Cole de Gears of War)... ¡incluso tendremos al mismísimo Homer, el gran Carlos Ysbert! Todo un mundo de voces mágicas que harán las delicias de su legión de incondicionales.

Zona exterior

Durante los 4 días de **MGW**, **Red Bull** invita a todos los visitantes a conocer los detalles para participar en la primera edición de DragonBall FighterZ World Tour Saga que se celebrará en España. "El Sábado 5 de octubre a las 14.30 habrá un calentamiento previo a la Red Bull Batalla de Gallos Internacional, con una exhibición de Gallos única entre **BTA** conocido por su excelente manejo del doble tempo y **Zasko** el freestyler de Alicante que superó a Tirpa, Errecé y se plantó en la final con Sweet Pain.

El sector del Videojuego y el auge de los e-sport en España

AEVI destaca el buen momento que atraviesa el sector en España con datos récord de usuarios y facturación. Concretamente, la industria facturó 1.530 millones de euros en el pasado año, un 13% más que en 2017, según los datos del último Anuario de AEVI, consolidando a nuestro país entre los 10 principales países del mundo en cuanto a



3-6
Octubre
2019



volumen de negocio. Sólo en 2018, se vendieron en España 9,62 millones de videojuegos físicos, 1,29 millones de videoconsolas y 4,38 millones de accesorios.

Según datos de Gametrack (Ipsos) para AEVI, hay más de 16 millones de españoles usuarios de videojuegos, conformando un sector absolutamente transversal: jóvenes y mayores, hombres y mujeres, estudiantes y trabajadores con una penetración en todos los ámbitos sociales. Concretamente 16,8 millones de personas (59% de hombres y el 41% de mujeres) son 'gamers' en nuestro país según el Anuario de 2018, lo que supone en torno a la mitad de la población en la franja de edad de los 6 a 64 años. Los españoles dedican una media de 6,2 horas a la semana a esta actividad.

La industria del videojuego viene destacando por su aportación a la productividad de la economía española en su generación de empleo de calidad, así como sus efectos externos en las tecnologías de la información y comunicación, elementos imprescindibles para el crecimiento económico. Según se recoge en el Estudio de impacto económico de los videojuegos presentado el año pasado por AEVI, la industria de los videojuegos genera empleo directo de calidad para 8.790 personas, con un impacto indirecto en la economía de 3.577 millones de euros. Por cada euro invertido en el sector de los videojuegos en España, se tiene un impacto de 3 euros en el conjunto de la economía y por cada empleo generado en el sector de los videojuegos se crean 2,6 en otros sectores.

El sector español está apostando por las principales tendencias del mercado desde la realidad virtual a los juegos de móviles pasando por las **competiciones de videojuegos o e-sports**. No en vano, el crecimiento de la industria se ha visto principalmente empujado por el aumento del mercado online, que alcanzó la cifra histórica de 680 millones de euros en 2018. Por su parte, el fenómeno de los e-sports ha tenido un importante desarrollo en los últimos años con 2,6 millones de entusiastas en nuestro país y una audiencia estimada total de 6,9 millones, conformando una de las primeras en densidad del mundo y generando empleo directo para más de 300 profesionales según datos del Libro Blanco de los e-sports de AEVI.

FIESTA en Madrid Games Week

La marca de caramelos y golosinas **FIESTA** patrocina por segundo año consecutivo Madrid Games Week, la **mayor feria del videojuego**, electrónica y ocio donde tendrá presencia con su arena **FIESTA&Play**. Un divertido espacio dónde disfrutar una **experiencia única** con los videojuegos más TOP y tus chuches preferidas.



**3-6
Octubre
2019**



FIESTA continúa su apuesta por el **gaming**, presentando **KOJAK Power**, un nuevo caramelo con palo sabor bebida energética y con guaraná, pensado por y para los gamers. Los visitantes tendrán la oportunidad de probarlo gratis del **3 al 6 de octubre**.

En esta edición, la marca patrocinará la final del concurso de *cosplay* de #MangaORama entregando multitud de premios a los mejores *cosplayers*.

Dentro del stand de **FIESTA**, se podrá ganar un premio tan especial como una **exclusiva máquina arcade con diseño único**. Además, con el fin de maximizar la experiencia, descubrirás las **novedades más TOP** como KOJAK Power, PIRULETA Zero, LOLIPOP Aloha y FRESQUITO Challenge... ¿aceptarás el reto más picante?

Durante estos cuatro días de la **FIESTA** del gaming, no faltarán otros **productos icónicos de la marca** con los que endulzar cada jornada y disfrutar un **momento único** con familia y amigos.

Entradas

Todos los gamers y aficionados al mundo de los videojuegos pueden adquirir su entrada a través de la web www.madridgamesweek.es, o bien en tiendas GAME de toda España y <https://www.game.es/madrid-games-week-2019>, con **3€ de regalo** para una compra en GAME. El precio de las entradas es de **13€ en venta anticipada** y de **17€ en taquilla** durante el periodo de celebración de la feria. **Madrid Games Week** también ofrece la posibilidad de comprar un **abono especial de 35€ en venta anticipada** (con cupo limitado de existencias), que cubrirá los cuatro días de evento, a partir de las 15.00 horas del 3 de octubre, o de 41 € en taquilla. Además, para los **grupos de 10 o más personas**, el precio de la entrada por persona se reduce a 11€. El acceso a la feria será gratuito para niños de hasta 11 años, siempre que vayan acompañados de un adulto. Los menores de 14 años también deberán estar acompañados de un adulto.

Acerca de IFEMA

IFEMA es el primer operador ferial de España y uno de los más importantes de Europa gracias al alcance de su actividad, así como a la capacidad y calidad de sus instalaciones. A lo largo de sus más de 30 años de trayectoria, 100 millones de visitantes y alrededor de 760.000 empresas han participado en las 2.100 ferias celebradas en sus recintos, lo que ha permitido el desarrollo de la economía y la actividad empresarial, generar riqueza y desarrollo para la Comunidad de Madrid y proyectar la imagen de la



**3-6
Octubre
2019**



ciudad a escala internacional, posicionándose como uno de los destinos más demandados del mundo para el turismo de negocios.

Acerca de AEVI

La Asociación Española de Videojuegos (AEVI) es la principal organización del videojuego en España. AEVI representa a 33 empresas y centro académicos que generan la mayoría de los puestos de trabajo del sector en nuestro país y representan el 90% del consumo del mercado español: Atlas Informática, Activision-Blizzard, Badland Games, Bandai Namco Entertainment, Bigben Interactive, Binarybox Studios, Delirium Studios, Electronic Arts, Fluendo, GAME, GameraNest, Gato Salvaje Studio, Koch Media, Liga de Videojuegos Profesional, LuegoLu3go, Microsoft, Nintendo, Novarama, Orenji Games, Petoons, Piccolo Studio, RiftGG, Riot Games, Secret6, Sony Interactive Entertainment, Take Two Interactive, Ubisoft, Warner Interactive, 3D2 Entertainment; y los centros académicos Creanavarra, ESNE, ESIC-ICEMD, Universidad San Jorge, Universidad de La Coruña y Voxel School.

Sobre Fiesta Colombina

FIESTA nació a inicios de 1940 como Ponce Candy Industries en la ciudad de Ponce, Puerto Rico, convirtiéndose más tarde en Fiesta C.A. cuando comienza a fabricar caramelos tras la Segunda Guerra Mundial estableciéndose en Venezuela en 1946. En los años 50, comienzan a fabricar sus primeros caramelos con palo. En 1965 abre en Alcalá de Henares, España de la mano de D. José Ángel Mayoral Ortiz junto al director de Ponce Candy. Comienzan fabricando caramelos y en 1968 llega su famosa Piruleta, siguiéndole el caramelo con palo relleno de chicle Kojak (1975), el Fresquito (1984), los caramelos de goma con forma de ratones de la serie 'V' y una vez más vuelve a revolucionar el mercado con nuevos regalices en 1996. Desde entonces la compañía no ha dejado de crecer en tecnología, calidad y transformación digital hasta la actualidad. Desde marzo 2016 pertenece al grupo multinacional de alimentación COLOMBINA.

MGW MADRID GAMES WEEK

PABELLÓN HALL 4



REALIDAD
VIRTUAL
PUESTOS
DE JUEGO



PABELLÓN HALL 2

TAQUILLAS



ENTRADA
ENTRANCE

PABELLÓN HALL 14



PlayStation®

Nintendo®

GAME



MeetToMatch

FORMACIÓN
DESARROLLADORES
MARCAS



LIGA DE
VIDEOJUEGOS
PROFESIONAL



TACTICSGG

Domino's

Philips OneBlade

MANGA-O-RAMA!



UBISOFT



SPAIN
NATIONALS

PABELLÓN HALL 12