



La startup de juegos móviles, MadBox, ha recaudado 16.5 millones de dólares

La startup francesa MadBox ha recaudado en una ronda de financiación de la Serie A, 16.5 millones de dólares de Alven. La compañía desarrolla juegos móviles y maneja todas las operaciones necesarias, desde el diseño del juego, hasta la publicación y adquisición de usuarios.

MadBox es una compañía joven en el área de juegos móviles. Es el resultado de la fusión de dos pequeños estudios de juegos con sede en París en julio de 2018. Luego de unos meses, la startup lanzó su primer juego, Dash Valley, que terminó rápidamente en tendencia en el top 50 de las principales descargas gratuitas en la App Store en Estados Unidos.

La compañía ha lanzado varios juegos desde entonces. MadBox contaba con tres juegos en las 10 listas principales de Estados Unidos, StickMan Hook, Sausage Flip y Idle Ball Race. En general, la compañía ha generado 100 millones de descargas de juegos.

«El método central en MadBox es que internalizamos todo. Tratamos de automatizar tantas cosas como sea posible», dijo el cofundador y CEO, Jean-Nicolas Vernin.

Además de reutilizar activos de un juego a otro, MadBox también trata de aplicar el mismo método cuando se trata de adquisición y comercialización de usuarios.

«La gente por lo general nos dice que tenemos una cultura basada en datos que se desarrolla de forma desproporcionada en nuestra empresa», dijo Vernin.

MadBox tiene un enfoque cuidadoso con respecto al crecimiento. La compañía contrata lentamente y no lanza docenas de juegos en poco tiempo.

Con 30 a 40 empleados y un modelo de negocio basado inicialmente en anuncios, la compañía actualmente es rentable. Sin embargo, MadBox quiere abordar una gama más



La startup de juegos móviles, MadBox, ha recaudado 16.5 millones de dólares

amplia de juegos móviles, desde juegos hiper casuales a juegos inactivos y juegos menos casuales. La startup también está abriendo una segunda oficina en Bacerlona.

*«Somos una generación de amigos que han trabajado para reconocidos estudios de juegos casuales. Y todos pensamos que las producciones de grandes juegos tendrán que ser más simples para que la gente pueda jugarlas como juegos casuales, y viceversa», dijo Vernin.*