

**MADRID
IN GAME**



**BOLETÍN
MARZO 2026**

19



EVENTOS



Inauguración MIG Station y Discovery Center

La **MIG Station** y el **Discovery Center** fueron inaugurados el 11 de febrero en un acto presidido por el **alcalde José Luis Martínez-Almeida** junto a responsables municipales y representantes del sector del videojuego.

El **Discovery Center** es el cuarto pabellón del campus y se concibe como un **centro de experiencias** dedicado a mostrar al público cómo las tecnologías del videojuego y la gamificación impactan en ámbitos como la educación, la salud, el urbanismo o la movilidad.

Dentro de este espacio se presentó **“La Experiencia”**, que incluye dos recorridos inmersivos gratuitos: **MIG Station**, un itinerario interior de aproximadamente una hora a través de seis salas con contenidos interactivos, videojuegos en desarrollo y realidad virtual, y **Senda Estelar**, un recorrido exterior con realidad aumentada. Con esta inauguración, el campus alcanza unos 4.500 m² dedicados al ecosistema del gaming, consolidando a Madrid como un hub europeo de innovación en videojuegos y tecnología.



HackJAM 10 y 11 con 42 Madrid

Tras el éxito de las ediciones de 2023 y 2025, **Madrid In Game y 42 Madrid Fundación Telefónica** se unieron por tercera vez para organizar las Hackjams 10 y 11, en un mismo fin de semana de enero.

Estas ediciones alcanzaron un **récord de inscripciones**, 150 plazas reservadas a una semana del cierre oficial, con 70 inscritos en las primeras 24 horas y 194 inscritos en total. Se premiaron los dos mejores videojuegos de cada Jam, que decidió un jurado, y se otorgó un premio especial *peer-to-peer* que deciden los propios participantes de cada edición.

El objetivo de estas Hackjams es potenciar el talento del ecosistema de videojuegos en Madrid y la generación de comunidad entorno al sector, fomentar la creatividad, el trabajo en equipo y la innovación y expandir el ámbito del videojuego más allá del entretenimiento tradicional, aplicándolo a otros sectores como accesibilidad, telecomunicaciones, diseño urbanístico, etc.

El Tardeo de Madrid in Game

El miércoles 28 de enero se inauguró la nueva temporada de El Tardeo de Madrid in Game, el encuentro mensual de charlas y networking para profesionales del sector del videojuego. En esta edición participó **Gonzo Suárez**, creador del videojuego *Commandos* y fundador de la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas, quien ofreció la charla **“El Madrid que programaba sueños: Gonzo Suárez y la era Commandos”**, en la que repasó su trayectoria y la evolución histórica de la industria del videojuego en la ciudad.

Por otro lado, el 25 de febrero el Experience Center del Campus del videojuego de Madrid recibió a David “Suzuhara” Carrasco, confundador de Vermila Studios y vocal del de la junta directiva del Clúster del Videojuego de Madrid, sobre el reciente estreno de su nuevo videojuego, **Crisol: Theater of Idols** y su trayectoria en el sector del videojuego. El evento reunió a desarrolladores, estudiantes y profesionales del gaming para compartir experiencias, generar contactos y fortalecer el ecosistema del videojuego en Madrid.



Madrid 2026: Motor para el desarrollo y lanzamiento de videojuegos

El 17 de febrero se puso de manifiesto el crecimiento de la industria del videojuego en Madrid tras el lanzamiento de **Crisol: Theater of Idols**, desarrollado por el estudio madrileño **Vermila Studios** y publicado por la editora estadounidense **Blumhouse**, que se ha convertido en uno de los títulos españoles más destacados del año por su identidad artística y su ambientación inspirada en el folclore y la iconografía religiosa de España.

Durante el encuentro también se presentaron otros proyectos vinculados al ecosistema **Madrid In Game** y al **Start IN Up Program**, como *Hidalgo* de Infinite Thread Games, *Operation Highjump: The Fall of Berlin* de Mansion Games y *AlcheMice* de Red Mountain Games, mostrando el potencial creativo de los estudios locales.

Community Celebrations de Pokémon GO

El pasado 28 de febrero celebramos en Madrid in Game el **Community Celebrations de Pokémon GO**, una jornada que reunió a **más de 4.000 jugadores** y convirtió Madrid en uno de los **principales puntos de encuentro del Tour de Pokémon GO**. Cerca de **3.000 asistentes** pasaron por el interior del Campus del Videojuego, donde se habilitaron espacios de juego, experiencias especiales y activaciones exclusivas para la comunidad.

Esta edición fue especialmente relevante: por primera vez, **Community Celebrations llegó a España** y, además, contamos con la presencia del **campeón de Europa de Pokémon GO**, el malagueño **Leo Marín "P4TOM4N"**, de 17 años, reciente ganador del título continental.



Talleres

Durante los meses de enero y febrero, **el programa Start In Up llevó a cabo 14 formaciones** para fortalecer los conocimientos de las startups, divididas por temáticas: negocio, producto, marketing, recursos humanos y legal.

Entre ellas destacaron sesiones como **Kickstarter con Manu Hernández; Protección de Datos & Regulación Tecnológica de David Moreno; las sesiones de Dani Rissech, Introducción a la Narrativa y Desarrollo de Personajes y Diálogo; y a resaltar la sesión presencial en el Campus del Videojuego, de Peetchback + Pizza con Nacho Sánchez** en la que las startups pudieron practicar su pitch a inversores con una actividad gamificada y conocerse mejor entre ellas.



02 ESPORTS



**MADRID
IN GAME**

Torneo Modo Arena

Como preludeo a la nueva temporada de la Esports Series Madrid el 31 de enero realizamos un **torneo sin precedentes en el 'Modo Arena' de League of Legends**, en el que participaron 13 dúos.

Este torneo celebrado en formato **2vs2vs2vs2vs2** (es decir jugaban hasta 8 parejas a la vez) con un tono más amistoso/showmatch que una competición al uso y un ambiente más distendido, con los casters ejerciendo también de dinamizadores (levantándose entre partidas, preguntando a los jugadores, etc....) Además, se repartió merchandising especial de Riot Games, como Riot Points, peluches o figuras oficiales a los ganadores, finalistas y tercer puesto.

Torneo VALORANT ESM

El 14 de febrero tuvo lugar el **primer torneo presencial de la nueva temporada** de ligas municipales de eSports correspondiente al primer Split de 2026.

Fue el torneo presencial con mayor número de inscritos y participantes, lo que fue un éxito nunca antes visto en estas competiciones. Hasta un total de **14 equipos** participaron en una jornada que duró desde las 9 de la mañana hasta las 9 de la noche. **El equipo ganador fue UAV Abusers.**



OBSERVATORIO GAMING



Comunidad
de Madrid

Plan Estratégico
de la Industria Audiovisual
2026 - 2029



Clúster
Audiovisual
MADRID

03



MADRID
IN GAME

Ayuso lanza un plan de 40 millones para convertir Madrid en capital mundial audiovisual y de los videojuegos

La presidenta de la Comunidad de Madrid, Isabel Díaz Ayuso, ha presentado un plan dotado con 40 millones de euros para reforzar el posicionamiento de la región como referente internacional en la industria audiovisual.

La estrategia busca atraer rodajes, impulsar la producción de cine y series, y fomentar el desarrollo del sector de los videojuegos. El plan incluye medidas de apoyo a empresas, incentivos y mejora de infraestructuras.

Con ello, el Gobierno regional pretende consolidar a Madrid como un hub creativo y tecnológico de alcance global.



La LEC amplía su Roadtrip 2026: cinco grandes eventos, con doble parada en Madrid

La LEC (League of Legends European Championship) ha anunciado la expansión de su programa Roadtrip para 2026, con cinco eventos presenciales programados en Europa durante la temporada, que ofrecerán tres días de competición en cada parada.

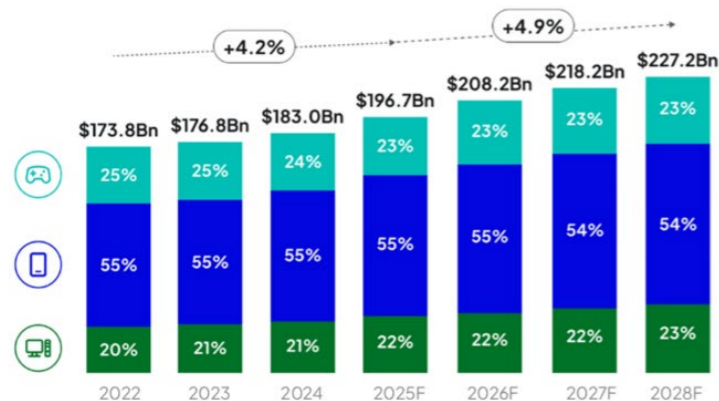
La gira arrancará con la final LEC Versus en el Olympic Arena de Badalona, seguida de dos eventos en Madrid Arena y dos más organizados por Karmine Corp en Francia (una en Évry-Courcouronnes y otra por confirmar).

Esto representa un **crecimiento del calendario competitivo en la comunidad de Madrid**, diseñado para **acercar League of Legends a las comunidades locales** y ofrecer experiencias en vivo a los fans de la región.



Global Revenue by platform
2022-2028F

newzoo



CAGR	'22 - '25	'25 - '28
Console	1.6%	4.4%
Mobile	4.4%	4.5%
PC	6.7%	6.6%

El mercado global del videojuego se acerca a los 200.000 millones en 2025 superando las expectativas

Según el último informe de Newzoo, el mercado mundial de los videojuegos alcanzará en 2025 los 196.700 millones de dólares, lo que supone un crecimiento interanual **X** del 7,5% y un resultado superior a las previsiones iniciales, que situaban la cifra en 188.000 millones.

Esta revisión al alza representa un incremento adicional del 4,1% respecto a las estimaciones previas, reflejando la fortaleza del **secX**tor a nivel global. El crecimiento se apoya en la expansión del consumo digital, el auge del juego móvil y la consolidación de nuevos modelos de monetización.



**MADRID
IN GAME**



La UE impulsa el talento gamer con el lanzamiento del programa Gameskills y Gamevestor

La Unión Europea está reforzando su apuesta por la industria del videojuego con el lanzamiento de nuevas iniciativas estratégicas orientadas tanto al talento como a la financiación.

Por un lado, ha puesto en marcha **Gameskills, un programa de formación y desarrollo de competencias destinado a mejorar las habilidades técnicas, creativas y empresariales** de los profesionales del sector en toda Europa.

Por otro, impulsa **Gamevestor, una plataforma europea de financiación colectiva especializada en videojuegos** que busca facilitar el acceso a inversión y reducir las barreras económicas que afrontan estudios y desarrolladores independientes. Con estas iniciativas, la UE no solo pretende fortalecer la capacitación del talento europeo, sino también mejorar el acceso a recursos financieros, reforzando así la competitividad y sostenibilidad del ecosistema del videojuego en Europa.



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	Adquirida por Netflix tras la lucha con Paramount
Limbic Entertainment	Developer	Europa	Adquisición	N/A	Adquirida por un inversor privado a Bandai Namco EU
GOG	Dig. Distrib.	Global	Adquisición	\$90,7 M	Adquirido por el fundador a CD Project Red
Ubisoft–Vantage Studios	Q&A, Local	Europa	Inversión	\$1.16 bn	Inversión Tencent – 26,32% stake in the studio
LiquidNitro Games	AI Developer	Global	Inversión	\$19.1 M	Series A led by NorthPoint Games
OneRule Games	Developer	Europa	Inversión	N/A	Ronda de inversión liderada por Griffin Game Partners

MADRID IN GAME



Are you IN?

noticias@madridingame.es

www.madridingame.es

