



**MADRID
IN GAME**



BOLETÍN
JUNIO 2026

21

EVENTOS



Investor & Demo Day: 6ª Edición

El pasado 29 de abril, el Campus del Videojuego acogió la **6ª edición del Investor & Demo Day**, jornada que puso punto final a la ED6 del programa Start IN Up.

El evento **reunió a 51 startups** en el espacio del Demo Day y **10 de ellas** tuvieron además la oportunidad de **pitchear ante inversores, publishers y corporates**. En total, la cita congregó a **186 asistentes en el Investor Day** y **215 en el Demo Day**, con la participación de **25 inversores** (7 businessangels y 18 fondos institucionales), entre los que destacan firmas tier-1 como BITKRAFT Ventures, Plug and Play, Huawei o PwC.

Una edición que consolida al evento como el principal escaparate del programa en términos de **financiación, distribución y visibilidad internacional**.



Bienvenida 7ª Edición

El pasado martes 26 de mayo se celebró en el Campus del Videojuego la jornada oficial de bienvenida a la **7ª Edición del programa Start IN Up**, en la que participan **58 startups**, en concreto **38 estudios de videojuegos** y **20 startups de tecnología aplicada**.

La sesión arrancó en el Experience Center con la **bienvenida institucional por parte del Ayuntamiento de Madrid**, seguida de una **mesa redonda con tres emprendedores del ecosistema**, que compartieron su experiencia con las startups recién incorporadas. Tras un café de networking, tuvo lugar el **onboarding al programa**, donde se explicó su funcionamiento, las novedades de esta edición y las mejoras y novedades de los laboratorios disponibles para las startups.

La jornada continuó con una **visita guiada por las instalaciones del Campus y finalizó en el Development Center** con un catering de cierre junto al equipo de Madrid in Game, donde las startups de la nueva edición pudieron conocerse entre sí y relacionarse con el resto del ecosistema.

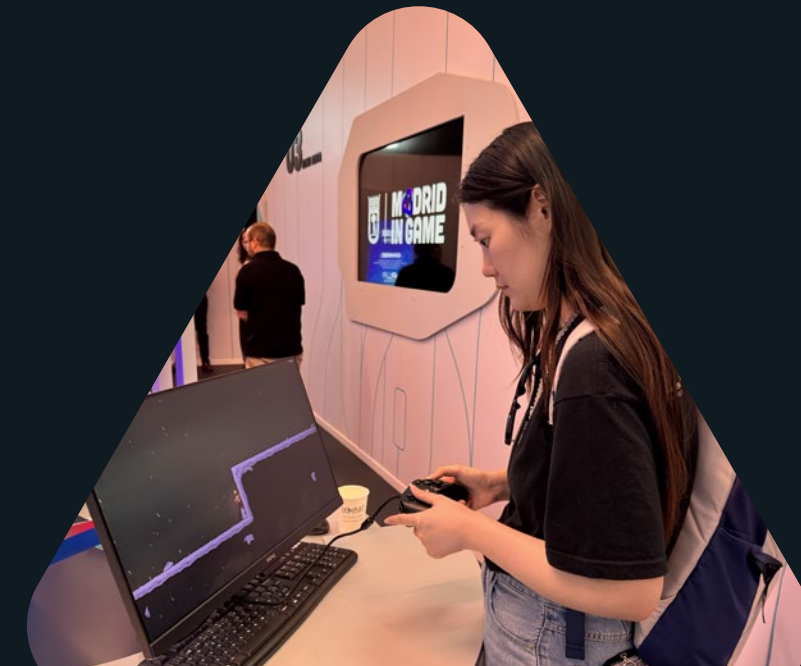


Visita Delegación China

El 1 de junio Madrid in Game recibió en su campus la visita de una delegación china compuesta por **representantes institucionales y empresas del sector tecnológico**.

Una jornada orientada a **presentar el ecosistema gaming de Madrid, así como las instalaciones de Madrid in Game**. En la visita se presentaron los programas de emprendimiento, las infraestructuras y las **oportunidades de colaboración internacional** que ofrece la iniciativa, fortaleciendo los vínculos entre ambos mercados y explorando posibles vías de cooperación futura.

Durante el evento, **cuatro startups** —Klang Virtual Worlds, Red Mountain Consulting, SphereStudios y Atabey— **realizaron un pitch ante la delegación**. Además, se organizaron **reuniones one to one con diez startups**: Firenut, Klang Virtual Worlds, Mansion Games, Nakama Game Studio, Red Mountain Consulting, Scubalight Studios, Sons of a Bit Entertainment, SphereStudios, Unreality y Atabey.



Participación en South Summit

Madrid in Game participó en South Summit, uno de los **principales encuentros de innovación y emprendimiento de Europa**, con el objetivo de promocionar internacionalmente el ecosistema madrileño del videojuego y la tecnología.

El equipo mantuvo reuniones con **startups, inversores y corporaciones** de distintos países, **generando nuevas oportunidades de colaboración** y reforzando el posicionamiento de **Madrid como destino estratégico para empresas innovadoras**.



Formaciones

A lo largo de los meses de mayo y junio, **Start IN Up Program** ha impartido **10 talleres formativos** dirigidos a **reforzar los conocimientos de las startups en áreas clave** como negocio, producto, marketing, legal y tecnología. Entre ellos, hubo sesiones como *"Constitución de sociedad y otros aspectos societarios"* con Lucía Llompart, *"Financiación Pública: Convocatorias (ENISA, CDTI...)"* impartida por Adrián Palancar; *"Infraestructura Cloud, Servidores Escalables y Backend"* con Matteo Scialanga; o las dos sesiones dedicadas a Growth con Nacho Dieste y Alejandro Carrillo.

También se pudo impartir un **taller presencial** el pasado 18 de junio en el Campus del Videojuego por Diana Díaz, *"Estrategias para la localización efectiva y adaptación cultural de videojuegos"*, en el que las startups pudieron profundizar en uno de los aspectos clave para la expansión internacional de sus productos.

El Tardeo de Madrid in Game: final de temporada

El Tardeo de Madrid in Game cierra su temporada con los dos últimos eventos en el Campus. **En mayo contamos con María Sayans**, de USTwo Games, un referente de la industria que ha trabajado en juegos de la categoría de Mass Effect, Project EVE, Mirror's Edge o Stardew Valley.

En junio, y en plena celebración del Mundial en México, Canadá y Estados Unidos, hemos echado una mirada al pasado para **descubrir los 40 años de historia del género futbolístico en los videojuegos** con el creador de PC Fútbol, Carlos Abril, y nuestro emprendedor Rafa Martínez, desarrollador de Kings League: Clash of Captains. El Tardeo regresará al campus el próximo mes de septiembre, reuniendo a profesionales del sector en el evento de charlas y networking referente de la capital.



02 STARTUPS

LEC Roadtrip

Durante la celebración de la LEC Roadtrip en el Madrid Arena, el evento de League of Legends que congrega a los mejores equipos de Europa en distintas ciudades del continente, **Madrid in Game** estuvo presente con su unidad móvil y con un stand dentro del propio recinto.

Se celebraron desafíos contra el equipo de League of Legends de Madrid in Game, se mostró algunas de las iniciativas que se están desarrollando desde el Campus y se otorgó un espacio a los emprendedores del Start IN Up Program en el que mostrar los avances de sus proyectos.





Finales de la Esports Series Madrid, Split 1 de 2026

Madrid in Game echó el cierre a la temporada de las **ligas municipales de eSports** el pasado mes de mayo con las **competiciones de League of Legends, Valorant y Clash Royale en el Esports Center del Campus del Videojuego**. El campeonato de Fortnite, por su parte, se celebró en formato online. Las ligas regresarán en el mes de septiembre, incorporando a Pokémon a la lista de juegos.

El Esports Center también ha cobijado **las finales de la Junior Esports**, en la que institutos de Madrid compitieron por ser campeones juveniles de deportes electrónicos de la ciudad, y la cuarta parada del Circuito Tormenta, el campeonato amateur de videojuegos de Riot Games.



OBSERVATORIO GAMING



Madrid refuerza su apuesta por los videojuegos duplicando las ayudas en 2026

La Comunidad de Madrid duplicará en 2026 la financiación destinada al desarrollo de videojuegos, elevando de 250.000 a 500.000 euros la partida asociada de su Plan Estratégico de la Industria Audiovisual. La medida busca ampliar el número de proyectos beneficiarios, reforzar el crecimiento de un sector que ya genera más de 1.200 millones de euros y cerca de 6.000 empleos en la región.

Además, el Gobierno regional impulsará la proyección del ecosistema madrileño mediante el patrocinio del Madrid Games Show 2026, una iniciativa orientada a atraer inversión, fomentar nuevas oportunidades de negocio y consolidar a Madrid como un hub de referencia internacional para la industria del videojuego.



Europa se convierte en la nueva capital de los Esports al acoger la Esports World Cup 2026

La Esports World Cup 2026, el mayor torneo de videojuegos del mundo, **se celebrará finalmente en París** tras ser trasladada desde Arabia Saudí debido a la inestabilidad geopolítica en Oriente Medio. El evento reunirá a **más de 2.000 jugadores y alrededor de 200 clubes internacionales** en competiciones de múltiples títulos, consolidándose como uno de los mayores espectáculos globales del sector.

Con esta decisión, la organización busca garantizar la seguridad y logística del torneo, al tiempo que refuerza la proyección internacional de Europa como epicentro del entretenimiento digital y el Esports.

Xbox redefine su estrategia en 2026 para fortalecer su modelo de negocio

Xbox ha puesto en marcha en 2026 un giro estratégico impulsado por su nueva dirección para hacer frente a la caída de sus ingresos y recuperar competitividad en un mercado en plena transformación. Bajo este nuevo liderazgo, la compañía está adoptando medidas como la **rebaja del precio de Game Pass** para reactivar su base de usuarios, junto a un **mayor enfoque en la eficiencia operativa y el desarrollo de títulos exclusivos** como pilares de su propuesta.

Este reposicionamiento se apoya en la **construcción de un ecosistema unificado bajo la marca Xbox y en el impulso de iniciativas como Project Helix**, orientadas a integrar hardware, servicios y nube. En paralelo, la dirección ha impulsado medidas como la reorganización interna, la revisión de su cartera de proyectos y la exploración de alternativas como su posible constitución como entidad independiente, en el marco de un proceso de transformación para adaptarse a una industria cada vez más centrada en el consumo digital y los modelos de suscripción.



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

COMPañÍA	TIPOLOGÍA	GEOGRAFÍA	TIPO DE OPERACIÓN	IMPORTE	OTROS DATOS
Moonton Tech	Developer	Global	Adquisición	\$6 Bn	Adquirida por Savvy Group.
Capcom	Publisher/ Developer	Global	Adquisición	N/A	5% adquirido por el Crown Prince de Arabia Saudí
Cinemersive Labs	AI Developer	Global	Adquisición	N/A	Adquirida por Sony para reforzar capacidades de IA
Hipster Wale	Developer	Australia	Adquisición	\$40 M	Adquirida por Atari para expandir y reforzar su negocio en el mercado de los videojuegos móviles
Griffin Gaming Partners	Inv. Fund	Global	Inversión	€100 M	Griffin Gaming Partners fund
FirstPoint VC	Inv. Fund	Global	Inversión	\$50 M	Fondo de inversión para IA driven games



Are you IN?

noticias@madridingame.es

www.madridingame.es

