



**MADRID  
IN GAME**



**BOLETÍN  
ABRIL 2026**

**20**



# EVENTOS



## Jornadas Intergeneracionales Gaming

El Esports Center del Campus del Videojuego acogió nueva edición de las **“Jornadas Intergeneracionales Gaming”**, una iniciativa desarrollada junto a Golden Gamers Go, startup del START IN Up Program y miembro del Clúster del Videojuego de Madrid, que **pone en valor el potencial del videojuego más allá del entretenimiento.**

El encuentro reunió a estudiantes, jóvenes y personas mayores en una jornada centrada en la **interacción entre generaciones a través del gaming.**

Una iniciativa para mostrar cómo los videojuegos pueden convertirse en una herramienta útil para la estimulación cognitiva, la socialización y el bienestar, contribuyendo a ampliar la percepción del gaming en la sociedad.



# El Tardeo de Madrid in Game: 3 años conectando al ecosistema

El Tardeo de Madrid in Game ha celebrado su **tercer aniversario** consolidándose como uno de los principales puntos de encuentro del sector en la ciudad.

En esta última edición, el encuentro contó con la participación de **Tatiana Delgado, de Out of the Blue Games, y Eduardo de la Iglesia**, creador sonoro en dicho estudio, quienes compartieron su experiencia en el desarrollo de videojuegos y su visión sobre la evolución de la industria.

A lo largo de estos tres años, **El Tardeo ha superado los 3.000 asistentes**, reforzando su papel como espacio para generar conexiones, compartir conocimiento y seguir impulsando el crecimiento del ecosistema del videojuego en Madrid.

En abril, el Tardeo viajará hasta la sede de Vodafone Madrid de la mano de **Richard Bartle, profesor honorario de Diseño de Videojuegos** en la Universidad de Essex, pionero de los mundos virtuales y co-creador del primer mundo virtual MUD.



## Mad Games Show

Durante los días 10 y 11 de Abril, 15 estudios de videojuegos de Start IN Up Program asistieron al Mad Games Show **organizado por IndieDev en colaboración con AEVI**. Estos pudieron mostrar sus juegos a publishers nacionales e internacionales como **Jandusoft, Bandai o Kepler** entre otros, así como a grandes empresas del sector como **Warner, EA o Epic Games**.

Además, Red Mountain tuvo la ocasión de pitchear Alchemice y Outlander Games dar una master class en Pixel Art, mientras mostraban su último juego **Dungoban**.

## Investor & Demo Day – 29 de abril

El programa de emprendimiento se encuentra en plena preparación para albergar el **6º Investor & Demo Day** que tanto éxito ha tenido últimamente.

**10 startups del programa** tendrán la oportunidad de pitchear en frente de inversores, publishers, corporates, etc. Y luego 51 startups tendrán su demo montada para poder enseñar a todos los invitados junto con un cocktail para facilitar el networking.



# 02

# ESPORTS



## Esports Series Madrid: torneo presencial de League of Legends

El **primer torneo** presencial de League of Legends de las Esports Series Madrid de este 2026 **se celebró durante el mes de marzo**, reuniendo a siete equipos en una jornada competitiva en el Esports Center.

La cita dejó como gran protagonista al equipo de Madrid in Game, que se alzó con la victoria en la final, logrando así su primer título dentro de la competición.



# 03

## 4YFN



Madrid in Game estuvo presente en 4YFN, **uno de los principales eventos de innovación y emprendimiento tecnológico**. Durante la feria, el equipo conectó con startups, inversores y agentes clave del ecosistema digital, explorando nuevas oportunidades de colaboración y reforzando su posicionamiento internacional en la industria del videojuego. **Start In Up Program acudió con 16 startups** de las que 4 de ellas (Emogg, Cresory, MystherIA y Eveland) tuvieron la oportunidad de realizar un pitch en el Pitching Point.

Además de la visibilidad generada por el propio stand del Ayuntamiento de Madrid y los espacios expositivos de cada startup, las compañías participantes contaron con un espacio compartido destinado a reuniones, que permitió mantener encuentros con perfiles profesionales, potenciales partners e inversores a lo largo del evento.

# MADRID IN GAME TRAVELLER



## eMerge Miami

Madrid in Game estuvo presente en eMerge Miami, **un evento clave para la innovación y el emprendimiento tecnológico en Estados Unidos**. Durante el encuentro, se generaron nuevas oportunidades de colaboración y visibilidad internacional. Destacó especialmente **XR Xperiences**, que fue galardonada con el **premio a mejor pitch en Startup Olé Miami**.

## GDC

Madrid in Game participó en la **Game Developers Conference, el evento internacional más relevante para profesionales del videojuego**. Esta presencia permitió fortalecer relaciones con estudios, publishers y expertos del sector, además de identificar tendencias globales y nuevas oportunidades estratégicas.

Cabe destacar que tres estudios del entorno madrileño **Krakens Den, Vermila Studios y Red Mountain** fueron reconocidos con el **premio Best in Play**, que distingue a los ocho mejores juegos independientes del mundo, reforzando el posicionamiento internacional del talento local.

## Desayuno GESE

**Madrid in Game organizó un desayuno** en el marco del GESE, reuniendo a profesionales y empresas del sector.

El encuentro impulsó el networking, el **intercambio de conocimiento y la creación de sinergias**, reafirmando su compromiso con el desarrollo y la conexión del ecosistema del videojuego.



# OBSERVATORIO GAMING



# 04

## Microsoft impulsa una nueva fase en Xbox con cambios directivos y el desarrollo de Project Helix:

Microsoft inicia una nueva etapa en Xbox tras la salida de Phil Spencer y la dimisión de Sarah Bond, **con Asha Sharma asumiendo el liderazgo** y marcando una estrategia centrada en redefinir la experiencia de juego.

La compañía refuerza este giro con el anuncio de **Project Helix**, su consola de nueva generación que **integrará juegos de Xbox y PC en un mismo entorno**. La iniciativa cuenta con el respaldo de actores como Epic Games y plantea un nuevo modelo híbrido dentro del sector.

Con este movimiento, Xbox busca repositionarse y competir más directamente con propuestas como las de Valve.



The logo for MWC26 is displayed in white on a dark blue, curved background. The letters 'MWC' are in a bold, sans-serif font, and '26' is slightly larger and positioned to the right.

# El Mobile World Congress 2026 bate previsiones con más de 105.000 asistentes y estrena su primer torneo femenino de Esports:

El Mobile World Congress 2026 **ha superado los 105.000 asistentes de más de 207 países**, rebasando las previsiones pese al impacto del contexto geopolítico. El evento ha reunido a más de 2.900 expositores, 1.700 ponentes y numerosas delegaciones gubernamentales y reguladores.

En paralelo, ha acogido **el primer torneo femenino de videojuegos, Magamers**, impulsado por El Español y la revista Magas. La competición de League of Legends, integrada en el Circuito Tormenta, busca fomentar la inclusión y facilitar el acceso de jugadoras al entorno competitivo.



# Nace la Esports Nations Cup: la primera competición internacional por selecciones con 45 millones de dólares de inversión:

La **Esports Nations Cup** se posiciona como la primera competición internacional de Esports basada en selecciones nacionales, reuniendo a jugadores de títulos como **League of Legends, Valorant y Counter-Strike 2**. El torneo está impulsado por la Esports World Cup Foundation, entidad respaldada por el gobierno de Arabia Saudí en su estrategia para liderar la industria global del videojuego.

La organización ha confirmado **una inversión de 45 millones de dólares** para la participación de jugadores, equipos y federaciones nacionales durante su lanzamiento en 2026.

El evento contará con más de 26 títulos y el apoyo de grandes publishers como **Electronic Arts y Krafton**.



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

COMPAÑÍA	TIPOLOGÍA	GEOGRAFÍA	TIPO DE OPERACIÓN	IMPORTE	OTROS DATOS
<b>Warner Bros</b>	Publisher/ Developer	Global	Adquisición	\$110 Bn	Adquirida por Paramount tras la lucha con Netflix
<b>Moonton Tech</b>	Developer	Europa	Adquisición	\$ 6 Bn	En proceso de adquisición por Savvy Group
<b>Loom Games</b>	Mobile Developer	Global	Adquisición	N/A	Adquirido por Scopely
<b>Esports Nations Cup</b>	Esports Tournament	España	Inversión	\$45 M	Financiación de la Esports World Cup Foundation
<b>Cheer Games</b>	Mobile Developer	España	Inversión	€4.5 M	Ronda de inversión liderada por Makers Fund y Play Ventures
<b>Ares Interactive</b>	AI Developer	Global	Inversión	\$70 M	Series A led by NorthPoint Games



**MADRID  
IN GAME**

**Are you IN?**

[noticias@madridingame.es](mailto:noticias@madridingame.es)

[www.madridingame.es](http://www.madridingame.es)

