



El videojuego madrileño gana músculo tras el éxito de *'Crisol: Theater of Idols'* y consolida su proyección internacional en 2026

- El lanzamiento de *Crisol*, del estudio madrileño Vermila Studios, marca un punto de inflexión para el ecosistema del videojuego en Madrid, que superó los 1.200 millones de euros en facturación y los 6.000 empleos el año pasado
- El evento "Madrid 2026: Motor para el desarrollo y lanzamiento de videojuegos" puso en valor el juego de Vermila Studios y visibilizó otros proyectos clave impulsados por el Madrid Game Cluster y Madrid in Game con estreno en 2026
- *Operation Highjump* de Mansion Games, *Alchemice* de Red Mountain e *Hidalgo* de Infinite Thread, comparten un mismo nexo: el sello de Madrid in Game y su aceleradora, el Start IN Up Program
- El respaldo institucional se ha reforzado con la incorporación de videojuegos e eSports al Plan de Industria de la Ciudad de Madrid 2025-2027, que los reconoce como un pilar estratégico para la economía y la innovación

Madrid, 17 de febrero de 2026.- Madrid ha escenificado hoy el momento que atraviesa su industria del videojuego en la ciudad. Bajo el título "Madrid 2026: Motor para el desarrollo y lanzamiento de videojuegos", el Campus del Videojuego ha acogido un encuentro con el equipo de [Vermila Studios](#) tras el lanzamiento de *Crisol: Theater of Idols*, que se ha convertido en uno de los juegos españoles más comentados del año y en uno de los proyectos más ambiciosos desarrollados en la industria de la capital en los últimos tiempos. El encuentro ha analizado el proceso creativo del juego y su recepción nacional e internacional, además de contextualizar el momento que vive Madrid como polo de producción y lanzamiento de videojuegos.

Lanzado por la editora norteamericana Blumhouse y ambientado en una España oscura inspirada en el folclore y la iconografía religiosa, el título ha destacado por su identidad artística, situándose rápidamente en el radar de los jugadores a nivel internacional. Disponible desde el 10 de febrero en PC y consolas de nueva generación, el juego está cosechando críticas muy positivas tanto por la prensa nacional como la internacional, consolidando a Madrid como escenario de producción y lanzamiento de videojuegos con vocación global.



Los estudios acelerados en el Campus del Videojuego, protagonistas este 2026

Como una muestra de la labor por impulsar la industria del videojuego municipal por parte del **Clúster de Industrias Creativas y Videojuegos de Madrid** y **Madrid in Game**, el encuentro también sirvió para anticipar alguno de los lanzamientos más esperados de los próximos meses con el sello de Madrid. Títulos como **Hidalgo**, de **Infinite Thread Games** -una aventura de exploración inspirada en **Don Quijote de la Mancha**; **Operation Highjump: The Fall of Berlin**, de **Mansion Games** -una propuesta 2D de inspiración arcade clásica-; o **AlcheMice**, de **Red Mountain Games** -que combina combate por turnos y construcción de mazos en una Granada fantástica del siglo XV- refuerzan la diversidad creativa y la ambición internacional del ecosistema madrileño.

Los videojuegos que han acompañado a Crisol tienen un nexo común: todos **son parte del Start IN Up Program de Madrid in Game**. La aceleradora dedicada al gaming más ambiciosa del mundo, por la que han pasado **más de 300 proyectos y 157 empresas**, ha levantado **más de 10 millones de euros y creado más de 250 empleos** directos desde su inauguración en 2023. El presente año, con los distintos lanzamientos de los socios del Clúster del Videojuego de Madrid y las startups de Madrid in Game, apuntan a consolidar a la ciudad, más si cabe, como referente **en la producción y lanzamiento de videojuegos**.

En la jornada participaron **Ángel Niño, concejal de Innovación y Emprendimiento del Ayuntamiento de Madrid**, y **Pilar Sánchez-Bleda, vicepresidenta del Clúster del Videojuego de Madrid**. Fueron acompañados por **David Carrasco** y **José Carlos Montero**, CEO de **Vermila Studios** y **Red Mountain Games** respectivamente; **Carlos Martín**, technical artist de **Infinite Thread**; y **Víctor Fernández** y **Mar Gallardo**, cofundadores de **Mansion Games**.

El concejal delegado de Innovación y Emprendimiento del Ayuntamiento de Madrid, Ángel Niño, ha puesto en valor **“el talento con sello Madrid in Game”** que está conquistando el mercado nacional e internacional con propuestas “innovadoras y competitivas”. Niño ha subrayado que Madrid in Game nació con este mismo propósito, el de “acompañar y acelerar proyectos que, tras consolidarse en la ciudad, son capaces de romper fronteras y llegar a otros países”. En este sentido, ha destacado que **los emprendedores actúan como embajadores del ecosistema tecnológico y creativo madrileño**.

El concejal ha trasladado su enhorabuena a los equipos y profesionales que forman parte de esta comunidad, reconociendo su capacidad para transformar ideas en propuestas sólidas. “Son el mejor ejemplo de cómo **el apoyo institucional, combinado con talento y visión empresarial, se traduce en proyectos de éxito**”, ha concluido.



Más de 1.200 millones de euros y 6.000 profesionales en la región

Este impulso creativo se sustenta en una base industrial sólida y en una estrategia pública de apoyo al sector impulsada por el **Ayuntamiento de Madrid** para consolidar la capital como *hub* de referencia en el desarrollo y lanzamiento de videojuegos.

Según el último estudio del [Clúster del Videojuego de Madrid](#), -promovido en 2021 por el Ayuntamiento y que ya supera los 70 miembros- elaborado por IDG Intelligence, **la facturación del sector en la región supera ya los 1.200 millones de euros, la cifra más alta registrada desde 2021, y emplea a más de 6.000 profesionales especializados.**

Otro de los motivos que explican esta posición de Madrid en la industria a nivel nacional es que concentra una gran base de talento altamente cualificada, con predominio de perfiles especializados en arte, diseño e ingeniería. A ello se suma **una de las mayores concentraciones académicas del país en formación en videojuegos con doce universidades, más de 30 centros específicos y más de 40 programas relacionados con el videojuego**, además de la presencia en la ciudad de sedes estratégicas para el sur de Europa de grandes distribuidores y editores internacionales como **Electronic Arts, Take-Two, Bandai Namco o Plaion.**

En un contexto global en el que **la industria del videojuego alcanzó los 213.000 millones de dólares en 2024 y prevé superar los 250.000 millones en 2028**, Madrid sigue fortaleciendo su posicionamiento como uno de los *hubs* más importantes del sector a nivel internacional.

El respaldo institucional se ha reforzado además **con la incorporación del sector del videojuego y los eSports al Plan de Industria de la Ciudad de Madrid 2025-2027**, donde se reconoce como **un pilar estratégico de futuro para la economía y la innovación.** El plan establece líneas específicas de impulso orientadas al desarrollo del ecosistema empresarial, la captación y formación de talento, el posicionamiento internacional y la consolidación de Madrid como comunidad de referencia en el ámbito del videojuego.



Madrid in Game

Madrid in Game surge como una iniciativa del Ayuntamiento de Madrid y acompaña a las diferentes acciones centradas en promover la industria del videojuego y la gamificación en la capital para convertirla, así, en referente mundial del sector. Madrid entra en el juego para seguir potenciando la capacidad innovadora de la ciudad, de sus profesionales y ciudadanos a través de dos pilares estratégicos: Madrid Game Cluster, que une a todo el ecosistema de empresas y centros de formación del sector, y el Campus del Videojuego, que cuenta con una incubadora/aceleradora de empresas, un centro abierto a la ciudadanía los siete días de la semana dedicado a los eSports, un pabellón para eventos y un centro experiencial para acercar la industria y sus tecnologías a la ciudadanía mediante experiencias inmersivas.

La iniciativa está presente en ferias y eventos nacionales del sector, pero también ha estado presente en encuentros de referencia internacional como la Game Developers Conference de San Francisco, la Gamescom de Colonia o el Tokyo Game Show.