



A ACIF-CCIM impulsiona a indústria dos videojogos a partir da Madeira

A indústria portuguesa de videojogos fez-se representar na Gamescom 2026, em Colónia, o maior evento mundial do setor, através daquele que foi o maior pavilhão português de sempre neste certame. Com um total de 144 m², o espaço resultou de um investimento da ACIF-CCIM (Câmara de Comércio e Indústria da Madeira), no âmbito da demonstração de resultados e da estratégia de internacionalização do projeto eGames Lab.

O pavilhão funcionou como uma verdadeira montra do ecossistema eGames Lab, reunindo as principais empresas do consórcio, os parceiros Startup Madeira e APCA, bem como algumas entidades convidadas, designadamente a Associação de Produtores de Videojogos Portugueses (APVP), a Universidade Lusófona, a Dixcart e a Ecco Efficient Consulting, estas duas últimos membros da Mesa do Centro Internacional de Negócios da Madeira da ACIF-CCIM. Todas estas organizações participaram na conferência e reforçaram a dimensão coletiva da presença portuguesa. Ao longo dos vários dias de evento, no pavilhão decorreram centenas de reuniões com o consórcio e com cada uma das empresas deste ecossistema, muitas delas marcadas pelo interesse crescente nos hubs criados pelo eGames Lab e que servem de casa para a indústria portuguesa, procurados por editoras, investidores e profissionais internacionais.

O espaço português recebeu a visita de nomes de referência da indústria mundial, de plataformas a editoras e investidores. Passaram pelo pavilhão e pelos momentos de networking representantes de empresas como a Xbox, Microsoft, Nintendo, Unity, Team17, tinyBuild/Bossa Games, Green Man Gaming, 11 bit studios, Owlcat Games ou Neowiz, além de media internacional de peso como a própria GamesIndustry.biz. Um reflexo da atenção que o projeto tem vindo a captar à escala global, num modelo que alguns outros países já olham como referência e que pretendem replicar e aplicar nas suas próprias geografias.

A liderar a promoção e o enquadramento institucional, a ACIF-CCIM afirmou-se uma vez mais como o motor deste esforço, colocando a Madeira no centro de uma aposta estratégica na economia digital e criativa, assumindo o videojogo como um vetor de diversificação económica e de projeção internacional da Região.

O estúdio madeirense One Way Eleven marcou presença com Hanno: A Magical Tale, inspirado na história real do elefante albino oferecido ao Papa Leão X pelo Rei D. Manuel I. O título foi um dos grandes destaques da participação portuguesa, tendo sido selecionado entre quase 200 jogos para o FYNG Indie Award da GameStar e chegando mesmo à grande final disputada no palco principal da Gamescom. Um feito que colocou Portugal nas conversas do público e dos mais de 300 mil participantes da conferência.

A Yacooba Labs, em conjunto com os seus parceiros da NC Gaming, apresentou o jogo título Ezekiel, um dos jogos que maior atenção captou junto das editoras presentes no evento. Fruto dos contactos estabelecidos por Norberto Cruz, o jogo poderá vir a contar com vozes de Hollywood a integrar as suas personagens. A somar a este interesse, Ezekiel foi selecionado pela PlayStation como um dos 50 jogos com uma possível oportunidade de investimento e publicação, um reconhecimento de peso à escala internacional para jogos de grande potencial. Os resultados destas *leads* poderão vir a ser conhecidos ainda durante o mês de novembro.

A Footar integrou a representação madeirense, contribuindo para a diversidade de propostas apresentadas e reforçando a massa crítica de talento e produção que se tem vindo a consolidar na Região com títulos em Realidade Virtual e Aumentada como o mais recente XperimentAR e o já conhecido FootAR.

O estúdio lisboeta Infinity Games reforçou a representação nacional com a sua experiência e extenso catálogo, contribuindo para demonstrar a maturidade e a variedade de géneros mobile que o ecossistema português é hoje capaz de produzir. Este estúdio tem apresentado um trabalho invejável dentro das plataformas mobile portuguesas, sendo atualmente um dos que mais contribui para o crescimento da receita portuguesa.

O estúdio açoriano Redcatpig, o qual se tem vindo a afirmar como um dos maiores de Portugal e, certamente, um dos de mais rápida ascensão, contando já com uma equipa superior a 50 técnicos, completou o leque de estúdios do eGames Lab em destaque

ilustrando a vitalidade criativa e a capacidade de crescimento do ecossistema português, com propostas de identidade própria e ambição global.

A par da conferência, a ACIF-CCIM colaborou com a Xsolla, empresa da indústria avaliada em mais de 8 mil milhões de dólares, e com a DevGAMM para criar um momento de networking dedicado ao ecossistema dos videojogos portugueses. Este jantar volante atraiu dezenas de intervenientes de renome da indústria, entre os quais Anatoly Strutinsky, Senior Vice-President da Xsolla, e uma delegação do DMCC (Dubai Multi Commodities Centre) encabeçada por Belal Jassoma, Senior Director de Tech Ecosystems, e Zain Alqudah, Manager do Gaming Centre, consolidando o pavilhão português como ponto de encontro de decisores globais.

Esta dinâmica reflete todo um trabalho profundo que a equipa da ACIF-CCIM tem feito no âmbito do eGames Lab, ao estabelecer pontes com várias empresas internacionais do setor, atraindo para Portugal e para a Madeira uma atenção crescente. Exemplo disso mesmo é o anúncio da Midwest Games, editora de videojogos norte-americana que recentemente anunciou o estabelecimento da sua empresa em Portugal como resultado direto do trabalho do eGames Lab e, em grande parte, do empenho da equipa da ACIF-CCIM. Da Gamescom 2026 resultam ainda contactos e *leads* considerados vitais para atrair para Portugal, nos próximos tempos, gigantes da indústria dos videojogos.

Para Cláudio Pestana, gestor do projeto, o balanço é inequivocamente positivo: «A Gamescom 2026 confirmou que Portugal está num momento incrível de crescimento no que concerne à indústria dos videojogos e que o caminho que temos vindo a percorrer está no percurso certo. Juntámos os desenvolvedores à investigação académica e a intervenientes de vários sectores para profissionalizar toda a indústria. Estabelecemos pontos de contacto em todos os continentes e nos principais países e cidades produtoras de videojogos e com todo este trabalho de base estamos a construir um ecossistema transversal, multidisciplinar, com atenção no país, onde a ilha da Madeira é centro e não periferia. Esta edição de 2026 da Gamescom foi mais um momento de validação do nosso ecossistema a prosperar pelo que este ponto de partida deverá ter continuidade. O modelo do eGames Lab tem sido analisado e admirado em diversos países o que representa a prova de um caminho que está a dar resultados e que vamos continuar a alicerçar.»

Com o maior pavilhão português de sempre, centenas de reuniões realizadas, resultados concretos em competições internacionais e um interesse crescente de editoras e parceiros globais, o eGames Lab sai da Gamescom 2026 com um sinal claro: o videojogo *made in Portugal*, impulsionado pela Madeira, tem lugar de destaque no mapa global.



Para mais informações contacte o Departamento de Evento e Comunicação da ACIF-CCIM:

Telefone: 291 206 800 | Fax: 291 206 868 | e-mail: dec@acif-ccim.pt