PORTE PAGO dnoticias.pt

DIÁRIO de Notícias MADEIRA

PORTUGAL DIVULGADO EM MAIS DE 40 FEIRAS INTERNACIONAIS

O consórcio eGames Lab mobilizou estúdios, empresas tecnológicas e investigadores em mais de 40 missões e eventos internacionais, entre 2022 e 2026. Esteve presente em quatro continentes, da Europa à América do Norte, passando pela Ásia e Médio Oriente. GDC, Gamescom, Tokyo Game Show e Pocket Gamer Connects, são algumas das referências. Pág. 2

CONHECE OS VIDEOJOGOS DESENVOLVIDOS PELAS EMPRESAS DESTE CONSÓRCIO

Pág. 3

4 GAMING HUBS

Pág. 4

LOADING...

OS PRÓXIMOS PASSOS! Pág. 3

STARTUP MADEIRA APOIA A INOVAÇÃO NA REGIÃO HÁ QUASE 30 ANOS

Desde 1997, a Startup Madeira recebe quem quer empreender, acompanha quem decide arriscar, desde a primeira ideia até à chegada ao mercado. É a incubadora regional certificada pela Startup Portugal, integrando a RNi - Rede Nacional de Incubadoras, e reconhecida pelo Financial Times no ranking "Europe's Leading Start-up Hubs 2026". Pág. 4

eGamesLab PORTUGAL



eGames Lab

A AGENDA DISRUPTIVA DO PRR

eGames Lab, uma agenda mobilizadora que envolve 22 entidades, de 4 regiões: Madeira, Açores, Lisboa e Évora
Presença em mais de 40 feiras internacionais no âmbito desta agenda mobilizadora apoiada pelo PRR
4 Gaming Hubs nascem com o propósito de dar continuidade à aposta no gaming.

startup madeira

PRR Plano de Recuperação e Resiliência

REPÚBLICA PORTUGUESA

Financiado pela União Europeia NextGenerationEU

ESTE SUPLEMENTO FAZ PARTE INTEGRANTE DO DIÁRIO DE NOTÍCIAS E NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE. TEXTO E FOTOS: DR.



VIMAL E HANNO

A Grande aventura **do eGames Lab**

Olá, eu sou o Vimal e este pequeno e fofinho elefante é o Hanno. Quando o encontrei, sabia apenas que precisava de o proteger, mas rapidamente percebi que era mágico, guardava segredos que desafiavam a lógica e tornou-se no meu maior companheiro. Se há algo que esta aventura me ensinou, é que os maiores saltos da nossa vida exigem coragem, mas tornam-se mais fáceis quando temos ao nosso lado quem acredita no impossível.

Portugal também precisou de dar um salto corajoso ao criar as Agendas Mobilizadoras, financiadas pelo Plano de Recuperação e Resiliência (PRR). Estas reuniram empresas, universidades e centros de investigação para desenvolver projetos com impacto real na economia nacional. Foi neste contexto que nasceu o eGames Lab, uma das agendas mais ambiciosas na área da inovação digital, afirmando-se como um motor de desenvolvimento para a indústria dos videojogos em Portugal e demonstrando o potencial da colaboração entre ciência, tecnologia e criatividade.

Olho para o Hanno e vejo nele o reflexo deste consórcio. Da mesma forma que a nossa amizade se construiu com base em testes, descobertas e superação, o eGames Lab cresceu ao longo de quatro anos de intensa atividade, transformando-se num verdadeiro cluster de referência. No centro desta transformação está o capital humano, o projeto mobilizou mais de 220 profissionais altamente qualificados e criou 134 postos de trabalho diretos. Tal como o Hanno desafia expectativas com a sua magia, o consórcio também quebrou barreiras num setor tradicionalmente masculino, integrando 91 mulheres, que representam mais de 40% da equipa de especialistas.

A nossa jornada está repleta de obstáculos ultrapassados com engenho, e o eGames Lab fez exatamente o mesmo. Cerca de 60% do investimento inicial foi canalizado para Investigação e Desenvolvimento (I&D), resultando em mais de 160 artigos científicos publicados em conferências internacionais. Nos bastidores desta magia tecnológica, o consórcio não se limitou a criar mais de 20 jogos para dispositivos móveis, PC e consolas, implementou também um novo IXP (Internet Exchange Point) para otimizar a conectividade e desenvolveu marketplaces seguros assentes em tecnologia blockchain.

Mas uma grande história precisa de correr o mundo, e o eGames Lab fez questão de sair do mapa tradicional. Tal como eu e o Hanno exploramos novos horizontes, o consórcio colocou Portugal nas mesas das grandes decisões globais, marcando presença regular em eventos como a GDC, em São Francisco, a Gamescom, na Alemanha, e o Tokyo Game Show, acompanhado pela ACIF. Esta projeção foi reforçada por hackathons, programas de aceleração promovidos pela Startup Madeira e pelo PACT, mais de oito edições do Level Up e valiosas parcerias académicas e empresariais. Mais recentemente, vimos os nossos poderes reforçados com o desenvolvimento de quatro gaming hubs espalhados pelo país.

Ao todo, são 22 parceiros distribuídos pela Madeira, Açores, Lisboa e Évora, coordenados pela WOWSystems. Agora, quatro anos depois, esta jornada prepara-se para encerrar um ciclo que abriu inúmeras portas. Olho para o Hanno a brincar ao meu lado e vejo o mesmo espírito que move cada programador, investigador e criativo deste consórcio, o sonho aliado à resiliência para construir o futuro. No fundo, a nossa amizade e o eGames Lab provam a mesma verdade... quando damos asas à imaginação e unimos os talentos certos, até a magia mais improvável ganha forma e transforma o mundo à nossa volta.

"GAMES FROM PORTUGAL": EGAMES LAB EM MAIS DE 40 PALCOS GLOBAIS

SOB A BANDEIRA "GAMES FROM PORTUGAL", O CONSÓRCIO EGAMES LAB LEVOU A INDÚSTRIA PORTUGUESA DE VIDEOJOGOS A MAIS DE 40 PALCOS GLOBAIS EM QUATRO CONTINENTES. DE SÃO FRANCISCO A TÓQUIO, ESTÚDIOS NACIONAIS CONQUISTARAM PRÉMIOS INTERNACIONAIS E CAPTARAM INVESTIMENTO.

Nos últimos quatro anos, a presença da indústria portuguesa de videojogos e tecnologias criativas no mapa global deixou de ser esporádica, para se tornar uma estratégia concertada de projeção internacional. Sob a marca "Games from Portugal", o consórcio eGames Lab mobilizou estúdios de desenvolvimento de jogos, startups, empresas tecnológicas e investigadores, em mais de 40 missões e eventos internacionais, entre 2022 e 2026, abrangendo quatro continentes, da Europa à América do Norte, passando pela Ásia e Médio Oriente.

Nos mercados externos, o consórcio marcou presença sistemática nos maiores centros de decisão do setor: Gamescom (Alemanha), GDC - Game Developers Conference (EUA), Tokyo Game Show (Japão), CES (EUA), Nordic Game Conference (Suécia), Pocket Gamer Connects (Reino Unido), D.I.C.E. (EUA e Grécia), PAX East e PAX West (EUA), G-Star (Coreia do Sul), MIF (Macau), VRAR World Expo (China), Gamescom Asia e DevGAMM (Dubai e Portugal). Em território nacional, a dinamização consolidou-se com presenças na Web Summit, Lisbon Games Week, SBC Summit, Madeira Games Summit e nos Encontros Nacionais do eGames Lab.

Entre a Gamescom, Tokyo Game Show, Web Summit e feiras norte-americanas e asiáticas, permitiu-se que centenas de milhares de jogadores, publishers e investidores, visitantes e profissionais, experimentassem diretamente os mais de 20 jogos e soluções interativas desenvolvidos pelo consórcio.

Para o eGames Lab, empresas como a WOWSystems, Infinity Games, Redcatpig, FootAR, WalkMe Mobile Solutions e Yacooba Labs acederam diretamente a publishers globais, fundos de capital de risco e parceiros estratégicos. O retorno destas presenças foi validado com distinções internacionais de peso, como o Google Best in Play Award conquistado pela Infinity Games, a seleção da WOWSystems para o GDC Pitch, a intervenção da WalkMe nas GDC Talks e o reconhecimento da FootAR na VRAR World Expo, em Xangai. Mais do que visibilidade, a bandeira "Games from Portugal" funcionou como um selo de credibilidade institucional e comercial.

Para o ecossistema português, o impacto desta rede de networking é estrutural. Ao atuar em bloco, o consórcio reduziu as barreiras de entrada nos mercados mais competitivos do mundo, acelerando acordos de publicação, parcerias académicas de topo e a captação de investimento externo.



Feira internacional gamescom, 2025, Colónia, Alemanha.

RESULTADOS ALCANÇADOS PELA AGENDA MOBILIZADORA

eGamesLab PORTUGAL

+220 profissionais envolvidos no eGames Lab. Designers, programadores, produtores e investigadores são algumas das profissões deste consórcio. Dos 220 postos, 134 foram novos postos de trabalho criados ao abrigo do eGames Lab.

+160 Publicações Científicas. Papers, capítulos e comunicações em conferências internacionais.

+4 novos Gaming Hub. Localizados no Funchal, Lisboa, Évora e Ilha Terceira, estes pólos serão laboratórios vivos de co-criação, experimentação e aceleração que irão fixar talento tecnológico em todo o país.

+40 feiras internacionais. Com o slogan Games from Portugal, o consórcio eGames Lab possibilitou a presença de Portugal em mais de 40 feiras internacionais e nacionais, ao longo dos últimos 4 anos, tal como, a GDC, Gamescom e Tokyo Game Show.

JOGOS E APLICAÇÕES



PACK & MATCH 3D

PACK & MATCH 3D é um quebra-cabeça 3D para combinar itens, com uma história por desvendar. É um jogo relaxante criado pela Infinity Games, disponível em iOS e Android. Toque em três objetos iguais para guardá-los, completa cada nível e enche a mochila da personagem. Cada objeto revela algo sobre o seu dono, ao completar uma mochila, descobre um segredo sobre as personagens Audrey, James e Molly.

Google Play App Store



Hover Shock

Neste jogo, escolha um drone, personalize-o e entre em batalhas frenéticas contra amigos, família ou jogadores de todo o mundo. Combate, corridas e até desportos com drones, num jogo pensado para quem joga por diversão, como para quem joga para competir. Criado nos Açores pelo estúdio Redcatpig.

Site



KEO

KEO é um jogo de combate entre veículos, online para PC. Depois de uma guerra nuclear, as cidades subterrâneas resolvem as suas disputas com um desporto: carros telecomandados e armados combatem em arenas, e o vencedor fica com os recursos do derrotado. É um jogo desenvolvido pela Redcatpig, cheio de cor e de ação, com banda sonora de Tee Lopes (Sonic Mania).

Steam



Waste Rush

É um jogo mobile que gamifica o conceito de reciclagem, desafiando os jogadores a recolher e gerir resíduos enquanto aprendem sobre sustentabilidade e boas práticas ambientais. Desenvolvido na Madeira pela WalkMe Mobile Solutions.

Google Play App Store



The Kause

The Kause é um jogo de espionagem que se joga como um filme noir . Decorre em plena segunda Guerra Mundial, numa Lisboa oficialmente neutra, cheia de refugiados e rumores. Michael Hale perdeu a mulher, Mia, acusada de ser espia, e é recrutado pela mesma organização secreta que a recrutou: The Kause. Entre Lisboa chuvosa e Casablanca soalheira, o jogador investiga casos, troca de favores e segredos, ao tentar descobrir quem traiu Mia. Criado na Madeira pela WOWSystems..

Site



FootAR

A FootAR é uma startup tecnológica portuguesa, incubada na Startup Madeira, que desenvolve soluções imersivas de realidade aumentada, inteligência artificial e computação espacial para transformar transmissões desportivas em experiências interativas de *fan engagement*.

Site App

Explora mais sobre o eGames Lab



CHILL: ANTI-STRESS & SLEEP

É uma app de bem-estar para iOS e Android, criada pela Infinity Games. Reúne meditação, paisagens sonoras relaxantes e minijogos tranquilos. Um coach virtual, que utiliza IA para oferecer suporte personalizado voltado ao relaxamento e permite a criação de meditações próprias.

Google Play App Store



Trivia World Quest

Ao combinar trivia, puzzles e desafios físicos, o Trivia World Quest, proporciona uma experiência imersiva. Este videojogo desenvolvido em realidade virtual foi criado pela WalkMe Mobile Solutions a partir da Madeira.

Meta Quest



RAIL RESCUE: PUZZLE LINES

Um jogo de quebra-cabeça aconchegante para quem ama comboios. Desenhe linhas ferroviárias para reconectar a cidade e resgatar os seus moradores. Ao longo de mais de 1.000 desafios de lógica criados manualmente, reconstrua a cidade conforme a história se desenrola. Desenvolvido pela Infinity Games, está disponível para iOS, Android, Nintendo Switch e PlayStation.

Google Play App Store



Ezekiel: Noa and the Automaton Urbis

Jogo de ação e Role-Playing Game, desenvolvido no Funchal. Num mundo steampunk-cyberpunk dividido entre humanos e máquinas, o jogador é Noa, um pai que atravessa a fronteira para resgatar a filha raptada, encontrando um mistério em torno de uma figura enigmática, o Ezekiel. As escolhas morais do jogador mudam a história e o desfecho.

Site



Hanno: A Magical Tale

Hanno: A Magic Tale, é um jogo de ação e aventura sobre um rapaz e um elefante bebé que se tornam família. Exploram, desvendam enigmas e lutam como se fossem um só, numa aventura em que nunca se sabe ao certo quem protege quem. O Hanno é uma criação da WOWSystems.

Steam

LOADING...

Greener Act: Sustentabilidade Gamificada

No eGames Lab, a Greener Act aplica a gamificação para tornar a sustentabilidade mensurável, permitindo que, a comunidade registe, meça e mitigue a pegada de carbono das suas atividades diárias para a construção de um futuro mais sustentável.

KEO

Após o Early Access na Steam do jogo KEO, a Redcatpig está a preparar o *quantum leap* (i.e. o lançamento) do jogo integral. A 15 de dezembro 2026, estará disponível a todos os curiosos, jogadores e especialistas.

O futuro do Gaming em Portugal

A 18 de dezembro de 2026, Évora recebe o último evento oficial do eGames Lab. A iniciativa pretende divulgar os principais entregáveis desenvolvidos pelo consórcio desde 2022. O encontro, integrar um debate nacional dedicado ao futuro do setor.

GAMELOOM

O GameLoom é uma ferramenta de prototipagem que utiliza IA generativa para transformar uma ideia num protótipo de jogo. Criado no âmbito do eGames Lab, pela Infinity Games, estará disponível na rede de Gaming Hubs de Portugal.

Hanno: A Magical Tale

O jogo de ação e aventura, com o elefante mágico Hanno e o seu companheiro de aventura Vimal, tem lançamento previsto para 2027, criado pela WOWSystems.

Madeira Startup Retreat

Programa de aceleração para startups internacionais nas áreas de turismo, viagem e lazer, desenvolvido pela Startup Madeira com o apoio do Turismo de Portugal. Já atraiu startups que usam mecânicas de gamificação no turismo. A 8ª edição decorre em 2027. Informações em www.retreat.startupmadeira.eu.

Madeira Games Summit 2027

A 13 e 14 de maio de 2027, a Madeira irá receber a 3ª edição do Madeira Games Summit, organizada pela DevGAMM. Será um encontro executivo exclusivo (C-level) de dois dias focado na indústria dos videojogos.

startup madeira

DA MADEIRA PARA O MUNDO A ESCALAR TALENTO E INOVAÇÃO

COM QUASE TRÊS DÉCADAS DE HISTÓRIA E DISTINGUIDA PELO FINANCIAL TIMES, A STARTUP MADEIRA TRANSFORMA A ILHA NUM LABORATÓRIO VIVO DE INOVAÇÃO. AO APOIAR E IMPULSIONAR O CONSÓRCIO EGAMES LAB, A INCUBADORA ALAVANCA O TALENTO REGIONAL E ACOMPANHA O DESENVOLVIMENTO DE NOVAS SOLUÇÕES NESTE ECOSSISTEMA.



Há quase três décadas que a Startup Madeira dinamiza o empreendedorismo, a inovação e a proteção do conhecimento, apoiando empreendedores e startups no lançamento e expansão dos seus negócios. Procura fomentar o ecossistema inovador e empreendedor da Região Autónoma da Madeira e ligá-lo a parceiros regionais, nacionais e internacionais.

Tutelada pela Secretaria Regional de Economia e sediada junto à Universidade da Madeira, perto de novos talentos em diferentes áreas de conhecimento, acompanha startups de vários setores tecnológicos, como cibersegurança, realidade aumentada e virtual, saúde, IoT, turismo e lazer, energia, sustentabilidade e desenvolvimento de software.

Fundada em 1997, e sob a liderança executiva de Carlos Soares Lopes desde 2017, nos últimos 10 anos apoiou mais de 270 empresas, com o setor das TIC a dominar em 42% das empresas em incubação física e co-work.

Para além dos projetos incubados, apoia um conjunto alargado de empreendedores que procuram orientação para as suas ideias de negócio. Este acompanhamento inclui orientação estratégica, definição e validação do modelo de negócio, esclarecimento de dúvidas iniciais, apresentações a investidores, mentores, parceiros e consultores, sessões com especialistas e ligação à rede de parceiros.

A execução de projetos de estímulo ao empreendedorismo e à inovação é uma das principais atividades da empresa. Programas de ideação e aceleração, capacitação, workshops, hackathons, conferências, bootcamps e talks procuram fortalecer o ecossistema regional e gerar valor e impacto. Entre 2017 e 2026, foram dinamizadas mais de 100 sessões e atividades. Envolveram mais de 12.000 pessoas, mais de 50 parceiros regionais, nacionais e internacionais e cerca de 100 mentores, em mais de 20 projetos.

O desafio das nossas empresas é o da escala: um mercado pequeno obriga a pensar global desde o primeiro dia. Contudo, a insularidade é também uma vantagem competitiva. A Região funciona como um laboratório vivo onde os produtos são testados em contexto real antes de partirem para o mundo. Programas como o startNOW que apoia empreendedores locais, o rs4e que já envolveu mais de 30.000 alunos desde 2005, ou o Madeira Startup Retreat demonstram esta dinâmica, consolidando um trabalho reconhecido pelo Financial Times no ranking "Europe's Leading Start-up Hubs 2026". A Startup Madeira integra igualmente as redes EBN – European Business Network, TecParques - Associação Portuguesa de Parques de Ciência e Tecnologia, e é uma incubadora acreditada pela Startup Portugal, integrando a RNi - Rede Nacional de Incubadoras.

Foi com esta experiência que a Startup Madeira se tornou parceira do consórcio nacional eGames Lab, garantindo investimento do PRR na área do gaming na Região. Desafiou-se a alavancar o ecossistema regional de videojogos e indústrias criativas, com iniciativas que criassem impulso e notoriedade.

Na atração de talento internacional destacou-se o Gaming Startup Retreat, que em duas edições de seis semanas trouxe à Madeira 19 startups e 44 empreendedores. Seguiram-se a conferência Ready to Invest, com 100 participantes e 15 oradores em torno do capital de risco, e o hackathon Hack Your Health, focado em serious games para a saúde. Enquadrada no evento global GameJam+, a Startup Madeira organizou 4 edições da GameJam+ Madeira, uma maratona de 48 horas de desenvolvimento de videojogos.

A Startup Madeira assegurou a divulgação dos resultados do eGames Lab nos maiores palcos mundiais. Assegurou uma edição exclusiva da Revista Essential Madeira dedicada aos videojogos e dois episódios do programa televisivo The Next Big Idea. Estes episódios tiveram uma média de 200 mil espectadores por episódio, 5 milhões com a série em TV e mais de 71 mil visualizações nas redes sociais.

Com os olhos postos na próxima década, a Startup Madeira quer continuar a transformar a insularidade em vantagem e levar cada vez mais ideias nascidas na Região para os mercados globais. Mais informações em www.startupmadeira.eu

QUATRO GAMING HUBS: UM PAÍS INTERLIGADO A DESENHAR JOGOS E A EXPORTAR INOVAÇÃO

Para que a indústria dos videojogos e das tecnologias criativas em Portugal alcance uma verdadeira escala global, o crescimento não pode ficar concentrado num único ponto geográfico. No seio do consórcio eGames Lab, foi estruturada uma resposta a este desafio através da criação de quatro Gaming Hubs, estrategicamente distribuídos pelo território nacional. Aprovados como um reforço de ambição no quadro da reprogramação das Agendas Mobilizadoras do Plano de Recuperação e Resiliência (PRR), estes pólos materializam o lema de unificar o ecossistema para funcionarem como laboratórios de experimentação, co-criação e desenvolvimento empresarial.

Mais do que espaços físicos, estes quatro Gaming Hubs representam uma rede aberta a toda a comunidade das indústrias criativas. Os empreendedores, estúdios e investigadores passam a ter acesso a serviços de apoio ao desenvolvimento de estúdios, acesso a tecnologias de ponta, com o objetivo de consolidar o ecossistema de produção, formação, internacionalização e inovação digital do setor do gaming em Portugal.

Ao unir o continente e as regiões autónomas numa mesma rede colaborativa, os quatro Gaming Hubs garantem que o valor gerado pelo talento português permanece na nossa economia e projeta Portugal do palco local para o mundo.

