



eGAMESLAB quer criar fundo para atrair investidores internacionais

Gaming ■ O consórcio Egameslabs quer promover o gaming em Portugal. Tem previsto o lançamento de um jogo em 2025, o Hanno.

Ruben Pires
rpires@medianove.com

O consórcio eGAMESLAB quer criar um fundo para atrair investidores internacionais. A intenção é que esta ferramenta esteja pronta ainda este ano para que em 2025 o fundo possa estar constituído e se conseguir a entrada formal dos investidores, revelam Miguel Campos e Pedro Campos, líder do consórcio e diretor científico do eGAMESLAB, ao *Economico Madeira* (EM). Entre os interessados está Singapura e a Europa através de fundo de investimentos de *gaming* que que-

rem estar em terras lusitanas. O eGAMESLAB arrancou em janeiro de 2023, tem um investimento de 29,9 milhões de euros, com cerca de 23 milhões de euros financiados pelo Plano de Recuperação e Resiliência (PRR), e o restante pelo investimento privado das empresas. Um dos objetivos do consórcio é tornar Portugal uma referência na indústria e no desenvolvimento do *gaming*. “70% do consórcio [eGAMESLAB] é composto por empresas e entidades públicas e privadas madeirenses. Umam trabalham o mercado dos Computadores Pessoais (PC) e consolas como a Wow!Systems, outras estão mais

focadas no *mobile* como a WalkMe, e outras como a FootAR que lideram a realidade aumentada. E temos a Yacooaba na *blockchain*. A parte da Madeira lidera também essencialmente a parte da investigação científica. O peso madeirense é crucial na alavancagem de todo o projeto”, diz Miguel Campos.

O consórcio tem permitido também atrair recursos humanos qualificados, inclusive tem tido a capacidade de trazer pessoas de fora para este ecossistema do *gaming* e também fazer regressar várias pessoas às suas áreas de origem académica.

O eGAMESLAB tem 220 pos-

tos de trabalho, sendo 136 novos (112 já contratados), sendo que dos novos empregos mais de 70 são mulheres. Em termos de qualificações o mínimo é licenciatura, a maioria tem mestrado (60% a 70%), e ainda existem doutorados e pós-doutorados.

Miguel Campos confirma que existem vários títulos em produção para lançamento internacional para PC, consolas, e *mobile*, e que o eGAMESLAB acaba por ser utilizado para gerar atração de financiamento estrangeiro para toda a indústria. Para final de 2025 está previsto o lançamento do jogo Hanno.

“Estamos concentrados nesta altura em fazer jogos que sejam muito bons e que consigam competir internacionalmente”, diz Pedro Campos.

“Não vai haver um ecossistema sustentável se o que for produzido não tiver qualidade para competir no mercado internacional”, reforça Miguel Campos.

Pedro Campos salienta que o eGAMESLAB é também o maior grupo de investigação em videojogos em Portugal e um dos maiores ao nível mundial e é também um dos poucos que reúne áreas que não são só informática, envolvendo por exemplo design, psicologia, teatro, áudio, música.

O eGAMES LAB arrancou em janeiro de 2023, tem um investimento de 29,9 milhões de euros com cerca de 23 milhões de euros vindos do Plano de Recuperação e Resiliência (PRR)