

ENTREVISTA > Juanan Pascual / Director de arte y guionista (Elche, 1983)

«Crear videojuegos en serio es un trabajo diario y con muchos costes»

El estudio ilicitano pide más ayudas públicas para la creación de videojuegos en la provincia

SAMANTA SEMPERE

Entre sus múltiples objetivos, Elche pretende convertirse en líder tecnológico de la provincia. Un ámbito destacado, sin duda, es el entretenimiento digital.

El pasado diciembre la ciudad acogió la DD Experience, una feria del videojuego para creadores y usuarios. También albergó los premios Gameboss, donde los ilicitanos Nuclear Tales se llevaron el premio del público por Out Of The Box. Para conocer el estudio hablamos con Juanan Pascual, director de arte y guionista.

Nuclear Tales ha sido el único estudio local presente y premiado en la DD Experience, e imaginamos que no sois muy conocidos por aquí. ¿Cuánto tiempo lleváis trabajando juntos?

Nuclear Tales existe desde hace dos años y medio. Previamente, Toni y yo desarrollamos otro videojuego llamado Randal's Monday con Nexus Game Studios. Al finalizar el proyecto decidimos abrir nuestro negocio para crear contenido más nuestro. Nuestro propósito era no depender en exceso de otras empresas, aunque ha terminado por ser inviable.

¿Cuántas personas conforman el equipo?

Somos tres socios: Toni Pascual, Álvaro Montesinos y yo. El proyecto empezó solo con dos especialistas en arte, y pronto nos dimos cuenta de que necesitábamos una tercera pata más técnica. Así fue como encontramos a Álvaro, encargado de la programación.

Toni y tú venís del mundo audiovisual. ¿Por qué decidisteis centraros en videojuegos?

A ambos nos costó encontrar un trabajo que nos llenara con lo que habíamos estudiado. De hecho, estuvimos años dando palos de ciego. Empezamos a trabajar en cortos de animación porque nos gustaba contar historias, y aunque ganamos algunos premios en festivales no vimos claro el negocio.

El querer dedicarnos a los videojuegos vino tras observar cómo se reavivaba el desarro-



Escena del videojuego Out of the box.

«El problema ya no es gustar, sino que nos vean; hay saturación en el mercado»

llo independiente. Pensamos que una aventura gráfica de corte clásico sería un tipo de producto que la gente desearía comprar, y sobre todo si apuntábamos a un género que nadie tocaba demasiado en ese momento.

¿Cuánto tiempo habéis dedicado a la creación de Out Of The Box?

Desde que montamos el estudio. Lo que iba a ser un año y medio de producción se fue alargando entre correcciones de fallos, nuevos detalles y más imprevistos. Los últimos doce meses han sido un poco accidentados por la adaptación del juego a ordenador, videoconsolas y móviles. Cada plataforma

tiene sus exigencias y complicaciones.

El hecho de ser tan pocos miembros os habrá dificultado aún más el proceso...

Hemos tenido las dificultades de cualquier estudio que arranca y se mete en la misma piscina que otros tantos. Encontramos un mercado saturado, en el que la oferta de juegos independientes no tiene fin y es complicado llegar a la gente.

El problema ya no es gustar, sino que nos vean. Asimismo, destacaríamos que hay pocas ayudas al desarrollo. Las que salen terminan en manos de estudios más grandes o, como hemos visto este año, se retrasan en la resolución. Eso nos afecta a la estabilidad, porque necesitamos recursos para mantenernos mientras trabajamos.

Con sus particularidades de estilo, tanto Randal's Monday como Out Of The Box ponen el foco en la narración. ¿Qué os ha llevado a ello?

El hecho de optar por un juego así vino determinado por

nuestra comodidad. Toni y yo veníamos del mundo audiovisual a través de los cortometrajes animados, así que un género como la aventura gráfica nos pareció perfecto. Al fin y al cabo, no deja de ser una película interactiva en la que prima la historia.

A Out Of The Box le dimos una vuelta de tuerca gracias a la experiencia de Randal's Monday, y al final incluimos mecánicas que nos permitieran separarnos de lo 100% narrativo.

¿Qué tipo de novedades incluye?

Es un simulador de portero de discoteca con una dinámica similar al juego Papers, Please. Como el protagonista tienes que decidir quién pasa o no, y en base a ello la historia va cambiando.

Otro detalle interesante del juego es su marcado tono humorístico, con situaciones y conversaciones de lo más extraño. ¿Pretende ser un homenaje a las aventuras gráficas de los años 80?

Somos fans del género y, para ser sinceros, lo echábamos

«En España, los inversores son reacios a trabajar con propuestas que se salen de la tendencia»

mucho de menos. Randal's Monday fue una oda intencionada a todos esos juegos. Este aún tiene ese regusto de aventura gráfica clásica porque hemos conservado nuestro estilo cómico y gamberro. Supongo que, al final, uno vuelca en su trabajo aquello que le gusta.

Entonces, ¿diríais que vuestro público es más bien adulto?

En principio buscábamos complacer a un reflejo de nosotros mismos como jugadores. Sin embargo, nos hemos percatado de que ha encantado a un público más joven. Les hemos llegado

gracias a diversos youtubers, no sé si por nuestro tipo de humor u otra característica. Lo curioso es que hemos incluido recursos cómicos que ya funcionaban genial en otra época.

¿Cómo se ha recibido Out Of The Box en el mercado?

Planteamos Out Of The Box como un juego más pequeño, ligero y estático que Randal's Monday. Temíamos que a los jugadores esperasen algo grande pero nos llevamos una grata sorpresa cuando publicamos la demo. Les gustó la dinámica, y las pocas críticas que recibimos fueron compartidas por todo el equipo.

Sabemos que hay aspectos mejorables. Sí es cierto que esperábamos un poco más de "caña" cuando lanzamos el juego definitivo...

Hablando sobre visibilidad, ¿os ha favorecido el triunfo de Randal's Monday en este sentido?

A nivel de empresa, no demasiado. En España los inversores son reacios a trabajar con proyectos que se salen de la tendencia. Ahora son los videojuegos multijugador y todo lo relacionado con eSports, y parece que si no te subes al carro pierdes interés.

En resumen, nos ha faltado respaldo por parte de la industria. Sí hemos visto un incremento de popularidad en Internet y ferias especializadas. También tenemos mucho que agradecer a algunos youtubers y su comunidad, que se han volcado en el proyecto. En cuanto a cariño del público no nos podemos quejar.

¿Habéis tenido que moveros mucho para dar a conocer vuestros juegos a las personas adecuadas?

Antes más que ahora. Con Randal's Monday nos dejamos la piel, e incluso asistimos a ferias internacionales como la Gamescom. En este juego nos hemos

tenido que ceñir más al desarrollo por temas económicos.

El esfuerzo de ir a eventos es positivo por las opiniones externas, pero también te distrae de la producción del juego. Esto nos lo advirtieron compañeros hace algún tiempo, así que en esta ocasión hemos cogido el feedback necesario y nos hemos centrado en crear Out Of The Box.

¿Consideráis que habéis tenido el apoyo necesario a nivel local para seguir desarrollando vuestra actividad?

Cuando escucho "apoyo" me viene a la cabeza la vertiente más económica, y en este sentido no hemos recibido nada. Nosotros no manejamos un Fortnite ni hacemos millones. Somos un estudio pequeño, nos dedicamos a un público muy concreto y necesitamos dinero para seguir creando. Nuestro futuro siempre ha dependido de empresas que nos financien.

Todavía existen ciertos prejuicios hacia el videojuego. A vuestro entender, ¿creéis que puede estar relacionado?

Hace unos años habría respondido con un "sí" rotundo. Ahora la sociedad está despertando y es consciente del tirón económico que tienen los videojuegos. El problema es que no lo están enfocando bien.

Hay muchos estudios con ideas interesantes que podrían generar riqueza con los medios

«No manejamos un Fortnite ni hacemos millones, necesitamos dinero para seguir creando»



Álvaro Montesinos.



Juan Antonio Pascual.



Toni Pascual.

necesarios. Y, sin embargo, vemos que cada día cierran muchos de ellos y se pierde talento. No comprenden que para el desarrollo se necesita dinero, no podemos estar trabajando gratis durante dos años y esperar a recuperarlo en el lanzamiento, porque el beneficio en los videojuegos independientes llega como un goteo.

Los estudios que pueden permitirse ir por sí solos son aquellos que ya tienen un colchón económico de juegos anteriores, y no es nuestro caso.

¿Echáis en falta un plan de ayudas autonómico, o incluso uno local, para impulsar el desarrollo de videojuegos en Elche?

Las ayudas son vitales. Crear videojuegos en serio es un trabajo diario, de jornada completa y lento, con muchos costes. El tiempo vale dinero. En este sentido, sería de agradecer que hubiera un organismo público dando un empujón a proyectos de calidad, como mínimo durante el tiempo necesario para crear un prototipo.

A partir de ese momento es cuando empiezan a salir "novios" por todas partes. Hasta entonces no puedes estar viviendo del aire, a menos que trabajes de otra cosa o estés estudiando. Ojalá el Gobierno fuese consciente de esto, y de que se puede generar mucha riqueza.

«Ojalá el Gobierno fuese consciente de la riqueza que pueden generar los videojuegos independientes»

Tanto en Randal's Monday como con Out Of The Box contasteis con inversores que os respaldaron, los llamados 'publishers'. ¿Qué pros y qué contras tiene trabajar con ellos?

La principal ventaja es que dejas de trabajar por amor al arte. Ya no tiras de ahorros personales ni el colchón de la empresa y cobras por lo que haces. Eso sí: a costa de que el publisher recupere el dinero desde el momento en que tu juego genera el primer euro.

Todo depende de con quién trabajes. Nosotros hemos estado con varios publishers y todos suelen prometer lo mismo: que te van a hacer buen marketing y venderás más con ellos, pero de lo que te prometen a lo real... En nuestra experiencia, tanto Daedalic como Raiser han dejado que desear, y siempre queda la sospecha de que han puesto menos esfuerzo del que deberían. Son bastante opacos.

Económicamente, ¿qué os va a suponer el premio del público de Gameboss?

Nos ha supuesto un respiro, porque ahora mismo estamos en la cuerda floja. Necesitamos cubrir gastos para no quedarnos al descubierto.

En una situación tan delicada, ¿todavía os planteáis seguir desarrollando?

Hemos finalizado un proyecto que presentamos a las ayudas estatales al videojuego del pasado abril. Desgraciadamente, ha pasado la fecha límite de resolución y todavía desconocemos si nos otorgarán la financiación necesaria.

Por otro lado, estamos presentando a diversos publishers otro videojuego. Puede que nos ahogemos en el camino, pero es lo que hay...

De salir mal, ¿os plantearíais dejar a Elche sin su único estudio de videojuegos?

Nuestro panorama ideal es que nos apoye un publisher desde cero, y de no conseguirlo creo que nos plantearíamos cesar la actividad por un tiempo. Esperaríamos a recibir los royalties de nuestros juegos para saber qué hacer después.

Tras dos proyectos, el último de ellos con un desarrollo muy largo, necesitamos encontrar un sentido a esto. Trabajar por un salario y sin perder dinero.

Assabenta't en el Portal de Transparència de l'economia distribuïda i gestionada pel govern municipal.



El Portal de Transparència té molt a oferir-te sobre: contractes, agenda, pressupostos, sous públics, grans contractes municipals, licitacions, regals, viatges.

Informa't en transparencia.elche.es



Ajuntament d'Elx