

Devilish Games, una de las empresas más longevas de nuestro país

Hobby Consolas, José Luis Ortega (12/09/2018)

La industria de los videojuegos en España es un campo muy difícil, en el que es casi imposible mantenerse y tener sostenibilidad. Basta con observar el Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2017. Actualmente existen en España 450 empresas y estudios legalmente constituidos. Además, se han identificado alrededor de 130 estudios a la espera de constituirse como entidad legal, pero con proyectos ya en desarrollo.

Los estudios en España son efímeros debido a eso. El 80 % de las empresas y estudios activos a día de hoy no existía hace 10 años. En los últimos cinco años se han creado el 52% de las empresas actuales. Una evolución y un movimiento constante que no favorece demasiado.



Por eso tiene mucho mérito lo que han conseguido en DevilishGames. El estudio alicantino ha cumplido veinte años desde su existencia, siendo uno de los más longevos de nuestro país (¡por no decir el que más!). No solo se han mantenido dos décadas en el sector, sino que se encuentran más fuertes que nunca gracias a proyectos ilusionantes.

Cuando hablamos de estudios españoles de desarrollo de videojuegos siempre nos vamos a los Mercury Steam o Tequila Works al ser los entes más conocidos, pero hay muchas empresas que, con dedicación y tesón, llevan años y años trabajando en esto del píxel.



DevilishGames se fundó en el año 1998 Villena (Alicante), desarrollando videojuegos de forma amateur, pero siempre manteniendo el mismo espíritu creativo. En el año 2006 se profesionalizó convirtiéndose en empresa con Enrique David Calatayud y David Ferriz como únicos socios.

Tal y como afirman desde su web oficial, durante su trayectoria, la empresa ha desarrollado nada menos que 150 títulos, consiguiendo llegar con ellos a más de 100 millones de personas de todo el mundo.

En la actualidad, la compañía tiene dos líneas de negocio bien diferenciadas, por un lado están los videojuegos publicitarios y educativos que desarrolla para clientes a través de su marca Spherical Pixel, y la segunda son los videojuegos independientes que crea bajo el sello DevilishGames y auto-publica a través de plataformas digitales como Google Play, App Store o Steam.



"Se podría decir que nuestro modelo de negocio se basa en crear videojuegos por encargo para ganar dinero, y posteriormente invertir dicho dinero en crear nuestros propios videojuegos independientes. Creo que la clave de la larga vida de nuestra empresa es que hemos sabido conseguir un buen equilibrio entre proyectos por encargo e independientes y eso nos permite tener estabilidad económica por un lado y libertad creativa por otro", afirmaba el propio Ferriz en una entrevista de 2013 al portal Indiorama.



Una metodología de trabajo que quizás debería aplicarse más en una industria que, en ocasiones mueve a sus creadores por ambición y empeño más que por visión de negocio. Así, DevilishGames ha conseguido estar veinte años en el disparadero; sin demasiados aprietos económicos y con la libertad creativa necesaria para brillar en el sector.

Crear más de 150 videojuegos es un currículum que ya quisiera cualquier estudio, incluso los triple A. Sí, muchos de ellos son encargos de bajo presupuesto, pero son los que han mantenido la llama del estudio alicantino con vida. Podéis consultar algunos de sus desarrollos [a través del siguiente enlace](#).

Actualmente, en DevilishGames están trabajando en el ambicioso desarrollo de Path to Mnemosyne, que llegará el 26 de Septiembre en versiones para Windows y Mac La compañía también tiene previsto llevar el juego a PS4, Switch y Xbox One gracias al acuerdo anunciado hace unos meses con el publisher Hidden Trap

Path to Mnemosyne es una hipnótica aventura creada con un espectacular zoom infinito en la que el jugador deberá avanzar a través de un camino repleto de imaginativos rompecabezas para recuperar los recuerdos perdidos de la protagonista. La misteriosa historia, la narrativa minimalista y los inquietantes apartados gráficos y sonoros de Path to Mnemosyne garantizan una experiencia memorable para el jugador.

"Para sobrevivir 20 años en una industria tan cambiante como la del videojuego es imprescindible reinventarse cada cierto tiempo y explorar caminos que nunca antes te habías planteado. Con Path to Mnemosyne hemos hecho algo muy diferente a todos nuestros trabajos anteriores y estamos realmente expectantes ante el lanzamiento inminente en Steam y en las posteriores versiones para consolas", afirma Ferriz.

¡Por otros 20 años más!