

El videojuego español se hace "indie" para posicionarse internacionalmente

***La Vanguardia*, EFE (31/03/2020)**

Los estudios españoles de videojuegos impulsaron en 2019 su desarrollo internacional con el lanzamiento de producciones "indies" en un mercado que, según los expertos, necesita la consolidación de compañías "de éxito" para crear industria en España, que actualmente ocupa el cuarto puesto europeo en términos de consumo.

Ante este panorama, desarrolladores de los estudios nacionales de The Game Kitchen, Pixelatto, Piccolo Studio, Out of the Blue, Deconstructeam y Gato Studio, han pedido más apoyo institucional, visibilidad y profesionalización para un sector que en 2018 facturó 1.530 millones de euros en España, según cifras del anuario de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI).

"El futuro de la industria tiene que pasar por los videojuegos 'indies'", vi, ha asegurado a EFE el CEO de The Game Kitchen, Mauricio García, quien considera que el afianzamiento de estudios independientes "ayudará a otras empresas" a seguir esta tendencia.

Según García, la misión del estudio sevillano consiste en "crear videojuegos significativos" como "Blasphemous", una fantasía oscura inspirada en la Semana Santa y en las pinturas de Goya con un estilo pixel art, que se posicionó el pasado año entre los cinco juegos más vendidos en Steam, por delante de títulos mundiales como PES 2020 o Greedfall.

En esta línea, el socio fundador de Pixelatto, Javier Cepa, ha comentado lo "significativo" que fue 2019 para los estudios indie, ya que, a este éxito se unieron otros títulos como "Temtem" de Crema Games o "Reventure", la primera apuesta propia del sello malagueño, que con una marcada estética retro alcanzó las primeras posiciones de ventas mundiales para PC.

"Nosotros pusimos la innovación y jugar con las mecánicas por encima de todo", ha explicado Cepa, quien augura un gran potencial de los indie para "hacernos un hueco" en un mercado que cuenta con 2.500 millones de jugadores en todo el mundo.

Entre estos aficionados, la realidad virtual (VR) ha ido ganando anualmente más adeptos; por ello, Tatiana Delgado fundó en 2016 el estudio Vertical Robot, pionero en este campo a través de propuestas como "Red Matter", una aventura inmersiva con "mucho calidad de gráficos" que adentra al jugador en un mundo distópico sobre la Guerra Fría.

Delgado, que actualmente trabaja como diseñadora de arte en el estudio Out of the Blue, ha animado a las mujeres que sientan vocación por los videojuegos a "lanzarse a un sector" que cada día cuenta con más profesionales femeninas.

La compositora del estudio valenciano, Paula Ruiz, ha manifestado que esta situación está mejorando "gracias al trabajo que estamos haciendo constantemente", y aconseja

“buscar apoyos y rechazar plataformas en las que hay un acoso sistemático”, a aquellas que quieran dedicarse a esta industria.

Ante esta falta de recursos, los creadores se ven obligados a buscar otras vías de financiación, como el crowdfunding, a través de la plataforma de micromecenazgo para proyectos creativos Kickstarter.

“En el año 2012 nos convertimos en el primer estudio español en conseguir más de cien mil dólares para nuestra aventura gráfica AR-K”, ha remarcado el socio de Gato Studio, Fernando Prieto, que además ha destacado la oportunidad de aproximarse a la audiencia y validar la viabilidad del proyecto antes de su estreno.

Por último, el vicepresidente de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) y responsable del área de desarrollo, Arturo Monedero, ha asegurado que, entre otros apoyos, la entidad ofrece una red de mentores y un programa de ayudas por la innovación del desarrollo de videojuegos, que destina diez mil euros con el objetivo de que emprendedores “saquen del cajón” prototipos de que puedan “generar tendencia”.
efe