

Videojuegos para la claustrofobia

De reclusión saben en Devilish Games, sus dos juegos 'King Lucas' y 'Path to Mnemosyne' saltan a nuevas plataformas

El Mundo, Miquel Hernandis (17/03/2020)



'Path to Mnemosyne', investiga en las emociones. E.M.

Un caballero que ha de recorrer un millar de mazmorras y una niña que por mucho que huya adelante siempre está atrapada. ¿Qué le pasa a David Ferriz con los videojuegos claustrofóbicos? El creador de Devilish Games, ahora confinado en su casa de Villena, presenta los dos últimos títulos que han lanzado y que estrenan plataforma.

Con sus dos hijos por casa, Ferriz asegura que lleva «relativamente bien» la reclusión causada por el coronavirus. **«El mundo del videojuego puede teletrabajar y en cualquier parte se puede hacer un videojuego»**, razona. El «mayor inconveniente es tener que trabajar con dos hijos de un año y de cuatro años», apunta entre resignado y risueño por si se cuelea alguno de ellos en la conversación.

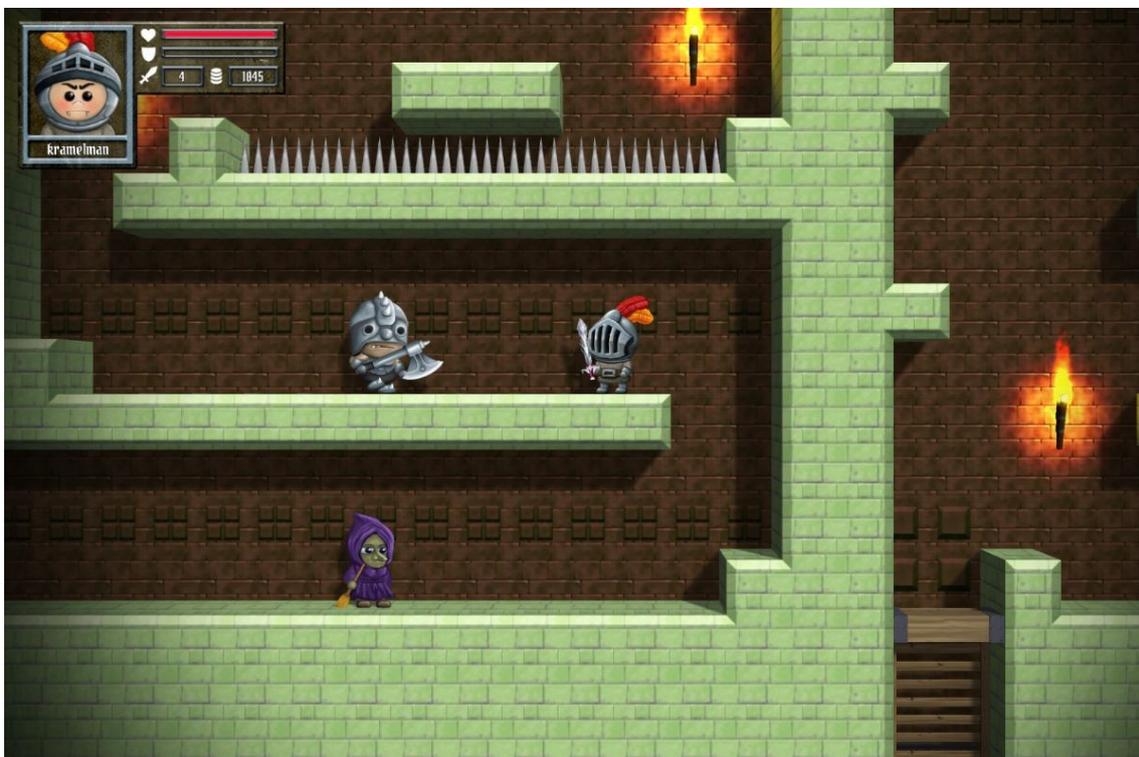
En este pequeño estudio de siete personas han aplicado ya el trabajo a distancia. Aunque la mayoría son de Villena, los compañeros de Alcoy y Alicante ya suelen aplicarlo regularmente, «así que ahora mismo no nos pilla de susto, tenemos bastante flexibilidad». Lo único que le preocupa es que para atender a las nuevas incorporaciones tendrá que hacerlo a distancia pero «esto les va servir para que aprendan más a hacer las cosas».

Entre ellas, gestionar a los personajes encerrados de *King Lucas* y *Path to Mnemosyne*. El primero se ha estrenado este mes pasado en la consola Switch de Nintendo, mientras que el segundo lo hacía pocos días atrás en las tiendas de Apple y Google para sus dispositivos móviles. Son una etapa más en la vida de estos títulos que nacieron en 2016 y 2018, respectivamente.

Eso sí, Ferriz discute que con la que ha sido su mayor producción hasta ahora el ambiente sea claustrofóbico. «En *King Lucas* llegas por error», argumenta, «y el rey es el que te dice que sus hijas o su perro -porque cambia cada vez- están perdidos y los tienes que buscar por más de mil habitaciones diferentes». Por eso lo ve como un juego más tradicional de exploración de mazmorras y donde **«siempre hay elementos que te ayudan para que la impresión no sea de agobio, sino de que algo es grande»**.

JUEGO DE SENTIMIENTOS

Si este caballero perdido en un castillo, en el que se **incluye un homenaje a la fortaleza de Villena**, mantiene un tono claramente lúdico gracias a sus toques de humor y su aire retro, con su siguiente creación cambiaron totalmente. La niña protagonista de *Path to Mnemosyne* les sirve para llevar al jugador en un viaje por la mente. **«Queríamos tratar las fobias** y los recuerdos de las personas con las que has vivido y que tienes que descifrar», apunta. La sensación de opresión la transmiten con la cámara fija que hace zoom sin cesar según va resolviendo los rompecabezas que se encuentra. «Path está hecho para generar sentimientos», remarca el diseñador. Por eso, cuando se encontró con reseñas de algunos jugadores que lo habían dejado porque se sentían agobiados, supo que habían acertado con el tono que querían imprimir.



Con 'King Lucas', su mayor producción, realizan un homenaje actualizado a los juegos de mazmorras.E.M.

Puede que este juego en blanco y negro cree ese estado opresivo que menciona pero **para su equipo el desarrollo fue todo lo contrario, se planteó como una experiencia desestresante.** *King Lucas* y *Path to Mnemosyne* están conectados por lo económico. Y este último es consecuencia del primero. Las cómicas aventuras en el millar de calabozos fueron la mayor producción que lanzaba este pequeño estudio alicantino y aunque **funcionó bien, con más de 40 000 copias en Steam**, Ferriz cree que aún no cubierto costes. «La mayoría se vendieron en tiempos de ofertas», explica, «no es tan sencillo como decir que has vendido todas a 5 euros. No ha sido un chollo». Eso sí, se sigue vendiendo y con el salto a la consola de Nintendo espera que eso cambie.

Después de ese lanzamiento **retomaron su línea de videojuegos educativos y publicitarios.** Pero, al cabo de un año, Ferriz vio que «el equipo necesitaba hacer algo propio». Así que se lanzaron con uno que fuera «barato de desarrollar pero con mucha libertad creativa».

Se marcaron un tope de 30 000 euros de presupuesto y se dedicaron a crear este túnel infinito en el que no hay salida. «Que la cámara no se mueva en ningún momento es una de las claves para que parezca más claustrofóbico. **El no tener perspectiva hace que te metas más y más en la mente de la protagonista**», indica. Y aquello les funcionó. Sin estar pensado para el gran público, a diferencia del anterior, cuenta Ferriz que han vendido miles de copias tanto en consolas como Steam, ahora con el móvil esperan que se sitúe en buen lugar.

Lo siguiente está en manos también de las restricciones del coronavirus. Consiguieron unos fondos Erasmus+ con los que, junto a otros cinco socios europeos, desarrollan *Teacher+*. «Teníamos previsto hacer unos eventos de presentación en cada país y está retrasado hasta que pase todo esto», concluye.

LLAVES DE REGALO

Claves. Con la crisis del coronavirus y la obligación de estar en casa, Ferriz ha regalado códigos de descarga «para quien por temas económicos no se lo pueda comprar». De 'Path to Mnemosyne' han sido 25 y de 'King Lucas'. «Si esto dura mucho, quizá sigamos con la iniciativa porque, prácticamente, en un día se agotaron», señala. Una razón más para animar a que la gente no salga a la calle y evite la propagación de la enfermedad.

Calendario. Con la presión del calendario encima por sacar su nuevo proyecto, Ferriz asegura que no les ha dado tiempo como equipo para demostrar estos días el potencial de los videojuegos educativos que también trabajan. «Nos hubiera gustado aprovechar esa vertiente pero tenemos que estar en los proyectos de clientes y no quiero dar más estrés al equipo, que ya tienen bastante con la dificultad», reconoce.