

## ¿Qué hace un emprendedor en cuarentena?: el caso de Devilish Games

*Alicante Plaza, Sandra Murcia (19/05/2020)*



Foto de equipo de Devilish Games en las instalaciones de la firma en Villena, en imagen de archivo. Foto: AP

En un momento en el que la fase 1 del desconfinamiento tras el coronavirus se hacen patente en toda la Comunitat Valenciana, también lo hace una realidad en la que ha cambiado la forma de relacionarse, de comunicarse, de estudiar, de hacer deporte o de trabajar. El Estado de Alarma por el coronavirus lleva a una incertidumbre sobre **cómo serán las circunstancias empresariales en el futuro cercano**. En *Alicante Plaza* creamos una serie de artículos que con el título ¿Qué hace un emprendedor en cuarentena? para que sus protagonistas nos cuenten sus casos. Hoy preguntamos a **David Ferriz, cofundador, diseñador grafista y animador de Devilish Games**, para que nos cuente su perspectiva del momento y cómo afronta el equipo esta situación.

**Devilish Games** es una compañía con más de 20 años de experiencia que crea videojuegos para múltiples plataformas. Durante su trayectoria, la empresa ha desarrollado más de 150 títulos, consiguiendo llegar con ellos a más de 100 millones de personas de todo el mundo. Además de la venta en Nintendo de su juego King Lucas, la firma tiene otras novedades en marcha para este año.

El Estado de Alarma, mantiene David Ferriz, "lo vivimos con una mezcla de preocupación y optimismo", y es que, tal y como explica, por un lado **algunos clientes se han retrasado con los pagos que tenían previstos** y la administración pública ha suspendido los plazos de tramitación de los procedimientos administrativos durante el estado de alarma -por lo que aún no saben cuándo van a recibir el dinero de las subvenciones de las que son beneficiarios-. No obstante, por otra parte, **con Spherical Pixel han notado un**

**incremento importante de clientes interesados en videojuegos publicitarios y educativos**, "ya que son una alternativa muy buena a los eventos físicos". En cuanto al trabajo diario, para el cofundador de Devilish Games y su equipo, no ha variado mucho. "La mayor diferencia es que ahora todos trabajamos en casa, aunque esto no es algo nuevo para nosotros ya que siempre hemos dado facilidades a nuestro equipo para trabajar desde casa algunos días a la semana. Actualmente somos seis personas en la empresa".

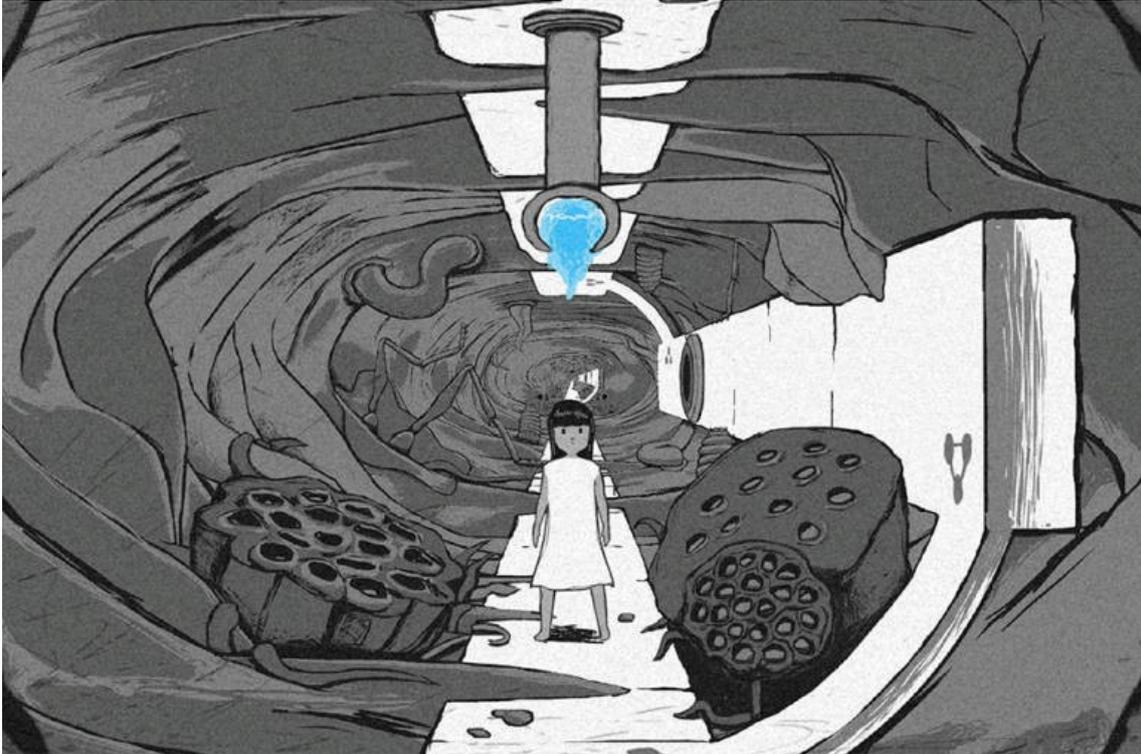


Imagen del juego de Devilish Games Path To Mnemosyne.

Devilish Games, además, durante el inicio del Estado de Alarma regaló decenas de sus juegos para ayudar a la gente a hacer el confinamiento un poco más llevadero.

#### Decisiones duras

La firma, en estos dos meses de confinamiento no ha hecho ningún ERTE, pero, asegura Ferriz, que "debido al retraso en los pagos de algunos clientes y, sobre todo, de la administración pública no hemos podido renovar el contrato de una de las personas que teníamos en plantilla. Eso es algo que espero que podamos revertir muy pronto, ya que ha sido una decisión muy dura".

La producción y planificación de la empresa sigue adelante y no ha variado mucho "más allá de los malabares financieros". Así, la producción de proyectos propios y por encargo sigue su curso de forma normal. Y es que, **el lanzamiento de proyectos propios y para clientes estaba planificado antes del Estado de Alarma.**

Entre las mayores trabas durante la cuarentena, para Devilish Games están **la incertidumbre a la hora de recibir los pagos** y por otro lado, "aunque estamos preparados para teletrabajar sin problemas, es cierto que **tener a los niños en casa**

**complica bastante la cosa**, aprovechando al máximo las horas que los niños duermen o turnándonos con nuestras parejas. Es bastante agotador".



📷 Proyecto de Devilish Games, Onirike.

En cuanto al futuro próximo, desde la empresa en Villena son "bastante optimistas para los próximos meses". De momento, ya han confirmado "un par de proyectos bastante chulos para clientes de Spherical Pixel y eso nos dará cierta estabilidad económica". También **están negociando con varios publishers la distribución de Onirike**, y esperan el desbloqueo de los pagos para salir adelante. Por otro lado, Onirike es un proyecto muy grande y todavía les quedan unos meses para poder terminarlo. Aún así tienen **ya alguna idea para próximos proyectos independientes**, "pero de momento vamos a centrarnos en terminar todo lo que tenemos entre manos".