

Muy buenas, soy Jorge, estudiante de periodismo y espero ser periodista cultural, dedicado al videojuego, en un futuro.

En primer lugar, quiero mostrar mi agradecimiento, a que queráis ser entrevistados, no sólo por lo que significáis para mi trabajo, sino también por que soy fan del vuestro, desde que jugué por primera vez a Runaway. Marcasteis un hito en mi recorrido por las aventuras gráficas, y por ello pensé en comunicarme con vosotros para este trabajo.

Mi reportaje trata sobre la relación entre las empresas de videojuegos y la propia prensa especializada del videojuego, y de cómo ha evolucionado a lo largo del tiempo, así que muchas preguntas irán dirigidas a ello. También es muy posible que esta entrevista sea publicada en mi medio, Frikizine, un blog dedicado a videojuegos y otras temáticas como juegos de mesa y rol.

1: ¿A quién me dirijo? Es decir, ¿Quién responde a mis preguntas en representación de Péndulo Estudios?  
¿Cuál es su cargo?

¡Eo! Soy Josué Monchan, coescritor y gestor de localizaciones de Pendulo. Aparte, soy escritor de juegos para otras empresas españolas (Delirium, Evil Mind, Abylight, A Crowd of Monsters, Brainwash Gang, PadaOne), localizador de juegos EN-ES independiente (Papers Please, Divinity: Original Sin, Shovel Knight...), profesor de narrativa videolúdica en la UCM, UFV y UNAV, y miembro de la asociación cultural ArsGames.

2: ¿Cuántos años lleva en el estudio? ¿Cómo apareció su oportunidad para unirse a él?

¡11 añitos ya! Pendulo buscaba un dialoguista para Runaway 2 y una ex profesora de literatura que había tenido durante la carrera (¡15 años antes!) me recomendó.

3: ¿le han gustado siempre los videojuegos?

Si, aunque nací en la Cataluña rural de principios de los años 70 y mi exposición a los videojuegos durante la infancia fue infinitamente menor de la que tiene hoy cualquiera. Uno de mis primeros recuerdos con el medio es jugar a Pac-Man en la recreativa de un bar.

4: ¿Cómo surgió el estudio?

Lo fundaron en 1994 cuatro amigos apasionados por las aventuras de LucasArts con el objetivo de demostrar que ellos también podían hacer algo así. De los 4, uno abandonó a los pocos meses, pero los otros tres han seguido adelante todos estos años: Ramón Hernández, Felipe Gómez Pinilla y Rafael Latiegui.

5: Péndulo es uno de los estudios con más solera del panorama español, con una larga experiencia en aventuras gráficas. ¿Por qué ese género en especial? ¿Qué os llevó a fijaros especialmente en esa jugabilidad?

Te he respondido más o menos en la anterior. ☺ Estaban flipados con LucasArts, que en ese momento lo petaban, ya que sus aventuras gráficas eran el equivalente a un AAA de hoy en día.

6: ¿Qué tal se llevan las empresas de videojuegos en España? ¿hay un espíritu competitivo, de colaboración o quizás algo intermedio?

Las empresas españolas no compiten entre ellas, ya que el mercado es mundial. Se compite por género y por público objetivo de forma global con empresas de todo el planeta, no a nivel nacional.

Eso también hace que haya un fuerte espíritu de colaboración, sobre todo entre las empresas más jóvenes. En Pendulo intentamos mantenernos jóvenes en ese aspecto y ayudar a los recién llegados siempre que podemos. Lo mejor de todo es que, pasados los años, algunos de los otrora novatos nos devuelven el favor, como nos ha sucedido con Fictiorama o Stage Clear.

7: ¿Y con la prensa especializada? ¿Cómo fue la relación en los primeros años del estudio?

Siempre fue buena, aunque al principio se limitaba a España. Las pocas empresas de videojuegos existentes eran toda una novedad, así que nos trataban bien.

8: ¿El éxito de *Hollywood Monsters* y de *Runaway* cambió esa relación?  
... y luego porque el tema principal de HM lo interpretaba La Unión, que por entonces lo petaba. Con *Runaway* empezamos a hacer amigos fuera de España.

Sobre todo, creemos que se nos trata con cariño, quizá porque ya estamos viejecitos... o quizá porque nos hemos emborrachado con gente de casi todos los medios del país ☺

9: ¿Hay diferentes tratos de relación dependiendo de la editorial?

Sí, varían mucho dependiendo tanto del tipo de financiación y/o servicios que aporten (localización, marketing...) como de los territorios y plataformas de explotación. En ocasiones el editor tan solo se lleva un % de las ventas; en otras, se convierte en coproductor.

10: ¿Cuál es el mayor éxito para el estudio?

Que un juego genere reputación y/o dinero suficiente como para que podamos hacer otro juego más sin morirnos de hambre.

11: ¿Obtuvo el recibimiento de crítica que creía que merecía?

No somos quienes para juzgar eso. En España, Francia o Rusia siempre se nos ha tratado muy bien. En Alemania, regular. Y en EE.UU. tirando a mal. Pero no podemos quejarnos ☺

12: ¿Y de público?

Vendimos muchísimo a principios de los 2000, pero el desplome comercial del género de aventura gráfica y la saturación del mercado en reducido enormemente nuestras ventas, que llegaron a su mínimo hacia 2010. A partir de entonces, la cosa ha repuntado un poco, sobre todo gracias a la implantación de la tableta como plataforma perfecta para la aventura.

13: ¿Cuál es vuestro próximo proyecto tras la precuela de *Yesterday origins*?

¡Sorpresa! ☺ Aún no podemos decirlo ☹

14: ¿Cómo ve el futuro del estudio?

Mucho mejor que a principios de la década, cuando casi se nos dio por muertos; pero a la vez, bastante peor que hace 15 años. Seguiremos ahí, pero habrá que luchar duro por cada puto píxel. ☺

15: ¿Y el futuro del videojuego en España?

Parecido. Tiene que superar varios problemas endémicos para ello (en el siguiente punto).

16: ¿Qué aspecto o comportamiento de la industria del videojuego española le gustaría que mejorase?

- Tejido industrial prácticamente inexistente
- Alicientes fiscales y ayudas a las empresas nacientes casi ridículas
- Falta de inversión privada nacional
- Escasos editores nacionales
- Una casi total ausencia de buenos productores y especialistas en bus dev.

En algunos otros puntos ya hemos empezado a mejorar, aunque no lo suficiente de momento:

- Mayor respeto por la figura del diseñador de juego
- Creación de redes de estudios independientes que se apoyan mutuamente

- c) Internacionalización del estudio (participación en eventos internacionales, por ejemplo)
- d) Importancia del PR
- e) Comprensión del potencial del videojuego como motor de cambio social, político y personal (vamos, lo que hacemos en ArsGames)

17: ¿Y de la prensa especializada?

Se está radicalizando. Por una parte, están las que sacan 1000 noticias al día (Meristation, IGN, 3DJuegos...) que miran mayoritariamente a la vertiente comercial del videojuego. Por otra, en los últimos años ha crecido la crítica cultural del medio (Anait, Deus Ex Machina, ZehnGames, Nivel Oculto, Antihype)... que publican mucho menos, pero cuyos artículos profundizan mucho más, tanto en los juegos como en el papel del medio en sí.

Entre ambas opciones se encuentran unos pocos medios que mezclan ambas estrategias, como FSGamer o Eurogamer o Hobby, cuya página HobbyConsolas mira a lo comercial mientras que su web HobbyIndustria se centra en el desarrollo nacional.

Sin embargo, lo más importante de los últimos años ha sido la irrupción del Youtuber y otros influenciadores como comunicadores especializados en videojuegos. Su conexión directa con el público ha obligado a los medios tradicionales a replantearse su forma de hacer las cosas y a adaptarse.

Sé que son un buen montón de preguntas, espero que no resulte algo cansino. Ante cualquier duda, puedes contactar conmigo de inmediato, y en caso de que se publique, antes de ello te pasaré una copia de la entrevista para que des tu opinión.

De nuevo, muchísimas gracias por atenderme.