

FACULTAD DE COMUNICACIÓN  
UNIVERSIDAD DE SEVILLA



## REPORTAJE: “Sevilla, la nueva capital del videojuego”

---

Trabajo de Fin de Grado

**Andrés Sánchez Gómez**  
**Grado en Periodismo • Promoción 2013-2017**

Tutor:

Autor:

Isaac López Redondo (Periodismo II)

Andrés Sánchez Gómez

# **ÍNDICE**

<b>MEMORIA</b>	1
1. Introducción .....	2
2. Justificación del tema y objetivos .....	3
3. Metodología	4
3.1. Fuentes consultadas .....	5
4. Marco teórico .....	7
5. Conclusiones .....	9
6. Fuentes documentales .....	10
6.1. Entrevistas.	
6.2. Informes	
6.3. Libros	
6.4. Enlaces de interés	
<b>REPORTAJE: “Sevilla, la nueva capital del videojuego” .....</b>	<b>12</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>35</b>
-Texto del reportaje	36
-Entrevistas transcritas	49

# MEMORIA

## **1. Introducción**

La industria del videojuego se ha convertido en un activo importante en la economía española. Su crecimiento en la contratación en España aumentó un 32% en el año 2016 y su facturación mundial supera con creces la del cine y el libro juntas. Por lo tanto, se trata de una buena noticia que Sony, uno de los gigantes del videojuego, haya elegido como nueva sede de su programa a Sevilla, colocando a la ciudad como una de las capitales de esta industria tanto en España como en el mundo.

Dentro de las distintas razones que nos han llevado a seleccionar tratar a fondo cómo se desarrolla el Programa PlayStation Talents Games Camp en Sevilla se encuentran las siguientes. En primer lugar destacamos el componente de actualidad que posee el tema en cuestión. Se trata de un hecho realmente reciente, la segunda edición del programa de Sony dio comienzo en Enero de 2017, apenas semanas después de que hiciésemos el planteamiento del tema.

Además de la actualidad que posee, es reseñable su relevancia debido a su estrecha relación con el desarrollo tecnológico y empresarial en el ámbito del ocio electrónico. Esta industria avanza y evoluciona de la mano del desarrollo tecnológico, por lo tanto necesita estar en la vanguardia e innovar para ser rentable. Por otro lado, en su componente económico y empresarial, es una verdadera fuerza económica que crea riqueza y puestos de trabajo.

Por último, consideramos importante destacar su cercanía. El programa PlayStation Talents Games Camp se desarrolla en Sevilla por lo tanto su proximidad geográfica es digna de mención. Además, en el reportaje le concedemos a la ciudad un espacio importante. Uno de los objetivos, que desarrollaremos en el siguiente punto, es conocer las razones por las que Sony y el resto de entidades vieron en la ciudad hispalense una buena opción, por delante de otros lugares con más población.

## **2. Justificación del tema y objetivos**

El motivo principal por el cual elegimos realizar un reportaje fue la oportunidad de poner a prueba nuestros conocimientos a través de un ejercicio práctico que diese rienda suelta a nuestra creatividad. Actualmente, el planteamiento de la carrera de Periodismo es altamente teórico y pensamos que un trabajo de estas características como Trabajo de Fin de Grado sería el colofón ideal para acabar esta etapa universitaria.

El hecho de realizar este reportaje sobre el programa PlayStation Talents Games Camp nos ha permitido contactar con profesionales de la industria para realizar entrevistas, poniendo en práctica la ejecución de las mismas. Por otro lado, hemos tenido la oportunidad de realizar un reportaje periodístico desde cero. Esto conlleva, de forma resumida, la necesidad elegir un enfoque adecuado, de realizar una investigación previa a la redacción y la propia redacción, debiéndonos adecuar a un estilo concreto que capte la atención del lector.

Nuestros objetivos para la consecución de este reportaje son:

- Contar en qué consiste PlayStation Talents, especialmente su programa Games Camp en Sevilla.
- Cuáles son los proyectos que los estudios andaluces seleccionados están desarrollando.
- Qué características poseen tales proyectos para ser merecedores de una plaza en el Games Camp de Sevilla.
- Qué reportaría a Sevilla el hecho de que haya sido elegida como una de las sedes para el PlayStation Games Camp.
- Cuál sería el impacto económico, social y cultural para la ciudad.
- Contactar con todas las fuentes que participan en este programa.
- Por último, detallar cuál ha sido el recorrido de la industria del videojuego durante los últimos años y cuál es su impacto nacional y mundial actualmente.

### **3. Metodología**

La consecución de un reportaje de estas características, plantea sus propias dificultades. Se trata de un tema cuya fuente principal son las personas que intervienen en el programa de PlayStation, eso conlleva adaptarse a los horarios y agendas de las personas entrevistadas. También entra en juego la posible apatía de la fuente y aceptar que existen una gran cantidad de factores que pueden retrasar la realización del reportaje. Además de las etapas de este trabajo, su realización nos supuso en ejercicio de paciencia, puesto que la gran mayoría de información sólo nos fue posible conseguirla de forma oral. Los retos y dificultades presentados durante la elaboración del trabajo han sido los siguientes:

En lo referente a las entrevistas con las fuentes orales, el contacto con los estudios Dual Mirror Games, Gunstar Studio y Tiesoft fue rápido y mostraron una gran colaboración por su parte. Por otra parte el contacto con las entidades fue más tortuoso. La entrevista de Sony-Factoría Cultural estaba sujeta a que la fuente, Paloma Aragón, viajase a Sevilla. Tras varios intentos, finalmente la entrevista tuvo que ser telefónica.

Por parte de la Junta de Andalucía intentamos contactar con el consejero de Economía y antiguo rector de la Universidad de Sevilla, Antonio Ramírez de Arellano. Tras pasar un por largo proceso de correos electrónicos y llamadas telefónicas, contactamos con su gabinete de comunicación. Una vez propuesta la entrevista, desarrollando cada aspecto de trabajo, consideran que el consejero no es la persona más apropiada debido a la especificidad del tema y por su apretada agenda. Por otro lado nos recomiendan contactar con la directora gerente de Andalucía Emprende, Monserrat Reyes Cilleza, cuyo papel en el acuerdo de colaboración con Sony fue determinante, según el propio gabinete.

Tras varias semanas de espera y tres cancelaciones sin previo aviso de la entrevista, la jefa de prensa de la directora gerente aplaza la cita hasta después de la Feria de Abril, sin concretar un día y prometiendo una llamada de su parte. Finalmente, Andalucía Emprende responde que Monserrat Reyes no realizará la entrevista por su apretada agenda aunque sí lo hará Pilar Ramos, Directora de Cultura Emprendedora, Innovación y conocimiento de Andalucía Emprende. La laxitud de la administración ha conseguido retrasar el progreso del trabajo varias semanas.

En cuanto al software usado para realizar la maquetación del reportaje, inicialmente íbamos a usar el programa QuarkXpress aunque debido a un problema informático el programa dejó de funcionar, perdiendo toda la maquetación inicial. Finalmente usamos el programa Adobe InDesign, el cual no ha reportado ningún problema más allá de la corta franja de tiempo usada para aprender a manejarlo correctamente. Por otro lado, el modelo de maquetación elegida pertenece a estilo de El País Semanal.

Finalmente, todo el material gráfico incluido en el reportaje procede de dos lugares. La primera son las imágenes de los videojuegos, provistas por los distintos estudios. La segunda son las fotografías, realizadas y editadas personalmente usando una cámara Nikon D5200 y el programa de retoque fotográfico Adobe Lightroom CC.

### **3.1. Fuentes consultadas, bibliografía y enlaces de interés.**

Para la consecución de este trabajo fue vital el contacto con diferentes fuentes que aportasen su visión sobre el programa PlayStation Talents desde todos los ángulos posibles. Las entrevistas las clasificamos en tres grupos. En primer lugar los estudios ganadores, seguidamente las entidades colaboradoras y, por último, estudios adicionales dentro del programa.

Dentro del grupo de los estudios ganadores entrevistamos a Damián Cáceres, que ocupa el puesto de responsable de marketing de Dual Mirror Games, y a Rafael Casaucao, que es game designer de Gunstar Studio.

El segundo grupo, correspondiente a las entidades colaboradoras, engloba la visión de la Junta de Andalucía, a través de Andalucía Emprende, y la de Sony, que actúa a través de Factoría Cultural. Desde la primera entidad entrevistamos a Pilar Ramos. Ramos es la directora de Cultura Emprendedora, Innovación y Conocimiento. Por parte de Factoría Cultural, con sede en Madrid y Sevilla, entrevistamos a Paloma Aragón. Se trata de la responsable del programa PlayStation Talents Games Camp en dicha entidad.

Por último, entrevistamos a Ignacio Requena en calidad de responsable de Comunicación del estudio Tiesoft y de voz de la industria. Su estudio, aunque comparte espacio con los estudios ganadores, desarrolla su trabajo en unas condiciones distintas a la del resto. Por esta razón, creímos conveniente clasificarlo en un grupo aparte.

Para la obtención de datos más concretos que nos sirvieran para contextualizar las dimensiones de la industria del ocio electrónico hemos recurrido al Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuego 2016. Desarrollo Español de Videojuegos, o DEV, en la patronal de la industria del videojuego en España. Está formada tanto por grandes empresas como por pequeños estudios, y toda clase de personas que son parte del sector.

#### 4. Marco teórico: El reportaje

Álex Grijelmo, autor de ‘El estilo del periodista’ y colaborador habitual en el diario El País, califica al reportaje informativo como la ‘Re-creación de la noticia’. “El reportaje es un texto informativo que incluye elementos noticiosos, declaraciones de diversos personajes o testigos [...] y que, fundamentalmente, tiene carácter descriptivo” (2014). Por otro lado remarca la especial atención prestada al componente literario, afirmando que una buena novela puede escribirse con las técnicas del reportaje de igual forma que un buen reportajes es susceptible de convertirse en una novela.

En cuanto a la actualidad, destaca que existen reportajes relacionados con un hecho noticioso reciente y reportajes atemporales que investigan temas o hechos que nunca fueron noticia, como civilizaciones antiguas o costumbres que conforman nuestra realidad social. Aunque ambos podrían tratarse como válidos, “la actualidad siempre añade un grado”, según Grijelmo. Considera que es deseable contar con una percha informativa de la que partir.

Históricamente, la palabra reportaje procede del latín *reportare*, que significa “traer una noticia”. Aunque no fue hasta 1829 cuando se usó la palabra inglesa *reporters* para nombrar al reportaje tal y como se conoce actualmente. Según Sonia F. Parrat, autora de ‘Introducción al reportaje. Antecedentes, actualidad y perspectivas’, “Situarse en un momento concreto de la historia la aparición del reportaje como género periodístico [...] no resulta fácil, especialmente si se tiene en cuenta que las investigaciones que se han llevado a cabo al respecto son más bien escasas” (2003). Según Martín Vivaldi en su libro ‘Géneros periodísticos’ (1993)<sup>1</sup>, “El nacimiento del reportaje a menudo se ha situado en un pasado muy remoto. [...] significaría admitir que siempre ha habido hombres dispuestos a contar aquellos sucesos o hechos de los que han sido testigos.”

Desde el punto de vista del proceso de elaboración de un reportaje la autora de ‘Las W’s del reportaje’, Begoña Echevarría, divide en seis los pasos a seguir para elaborarlo. El primer paso es la selección de la temática y el enfoque que se le desea dar. “Un buen reportaje necesita de un enfoque adecuado. Lo ideal es que sea tan específico como sea posible para que sea manejable y tan amplio como sea necesario para que resulte atractivo, relevante o útil.” (2004). Para ello destaca la necesidad de prestar atención a

---

<sup>1</sup> Cita incluida en el libro ‘Introducción al reportaje. Antecedentes, actualidad y perspectivas’ publicado en el año 2003, y consultada en el mismo.

los hechos, las tendencias, las situaciones, personas concretar, lugares, obras de arte u objetos. El segundo paso es la investigación, que abarca movimientos como la clasificación de fuentes y su actitud ante la demanda de información en el caso de las orales.

El tercer paso es la selección de las fuentes y su puesta en valor, consiste en decidir qué buscar y con qué fin. Según Echevarría, “No es necesario aportarlos todos [los datos] en todos los reportajes. El uso y el distinto énfasis que se pone en cada uno de ellos dependerá del enfoque escogido para el reportaje”. El cuarto consistirá en la redacción del mismo, una vez recopilada toda la información y el quinto, muy relacionado con el anterior, consiste en la corrección del reportaje. Para finalizar, el último paso es considerar qué hechos condicionan la posible publicación del reportaje en un medio. Para ello la autora destaca cuatro condicionamientos: el espacial, que considera el lugar donde se pretende publicar el reportaje; el sociopersonal, teniendo en cuenta el público al que se dirige el medio; el empresarial, la autora considera que “la criba final pertenece al director del órgano informativo” y por último el personal, que apela a la honradez y sensibilidad del periodista, además de su dominio del lenguaje.

## **5. Conclusiones**

En conclusión, a lo largo del proceso de elaboración de este trabajo de fin de grado hemos cumplido con los objetivos marcados. En el reportaje desarrollamos en qué consiste el Programa PlayStation Talents y una de sus marcas, el Games Camp de Sevilla, para ello hemos contactado con todos los actores que intervienen en el programa, contando con la administración pública y las entidades privadas que lo promueven y los estudios independientes seleccionados, no sin cierta dificultad.

De dichos estudios, a través de varias entrevistas y el contacto regular con su entorno, hemos averiguado cómo se organizan y cuáles son las características de los proyectos que están desarrollando. Además, hemos podido escuchar anécdotas de su paso por el Games Camp y opiniones sobre la industria del videojuego, tanto en España como en Sevilla. En cuanto a la ciudad, hemos sido capaces de obtener respuestas sobre el posible impacto del programa de Sony económica, social y culturalmente.

Para finalizar, en el reportaje también se refleja satisfactoriamente el recorrido de la industria del videojuego en los últimos años. Apoyados en las declaraciones de los profesionales del sector y en informes que reflejan cifras oficiales más concretas sobre el crecimiento de dicha industria.

## **6. Fuentes documentales**

### **6.1. Entrevistas**

Damián Cáceres, D.M. (Febrero de 2017). (A.S. Gómez, Entrevistador)

Ignacio Requena, T. (Marzo de 2017). (A.S. Gómez, Entrevistador)

Paloma Aragón, F.C. (Mayo de 2017). (A.S. Gómez, Entrevistador)

Pilar Ramos, A.E. (Mayo de 2017). (A.S. Gómez, Entrevistador)

Rafael Casaucao, G.S. (Febrero de 2017). (A.S. Gómez, Entrevistador)

### **6.2. Informes**

DEV, Desarrollo Español de Videojuegos. (2016).

*Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2016.*

### **6.3. Libros**

GRIJELMO, Álex (2014).

*El estilo del periodista.* Madrid: Taurus.

ECHEVARRÍA LLOMBART, Begoña (2004).

*Las W's del reportaje.* Valencia: Doceo.

F. PARRAT, Sonia (2003).

*Introducción al reportaje: Antecedentes, actualidad y perspectivas.* Santiago de Compostela: Univ. Santiago de Compostela.

### **6.4. Enlaces de interés**

#### **Noticia que ha servido como percha de actualidad**

<http://www.vandal.net/noticia/1350686739/sony-inaugura-la-playstation-games-camp-de-sevilla/>

#### **Otras noticias y notas de prensa sobre el programa consultadas**

<http://factoriaculturalmadrid.es/creamos-la-primera-lanzadera-de-videojuegos-playstation-games-camp-en-sevilla/>

<http://www.vandal.net/noticia/1350686185/playstation-games-camp-da-soporte-a-estudios-independientes-de-espana/>

<http://factoriaculturalmadrid.es/ya-tenemos-ganadores-del-playstation-games-camp-en-madrid-y-sevilla/>

<http://www.andaluciaemprende.es/noticias/la-junta-lanza-la-primera-edicion-la-playstation-games-camp-andalucia-incubadora-especializada-videojuegos/>

<http://www.andaluciaemprende.es/noticias/andalucia-acogera-una-incubadora-videojuegos-playstation-emprendedores-industria-creativa-tecnologica/>

#### Información oficial

<http://www.playstationtalents.es/games-camp>

<http://factoriaculturalmadrid.es/ps-games-camp-play-station/>

<http://dualmirrorgames.com/>

<http://phobosvectorprime.com/>

<http://www.dev.org.es>

# REPORTAJE

“Sevilla, la nueva capital del  
videojuego”

## REPORTAJE

Sevilla acaba de convertirse en la nueva sede de PlayStation Talents Games Camp, una iniciativa dirigida a los estudios independientes. La industria del videojuego, que facturó más de 500 millones de euros en 2016 en España, ha puesto su ojo tanto en la ciudad como en el talento que esta alberga.

---

Andrés Sánchez Gómez.  
Redacción y fotografía.

# Sevilla, la nueva del videojuego



va capital

D

# REPORTAJE

## Sevilla, la nueva capital del videojuego

**L**O QUE PARECÍA la salvación de la humanidad ahora se torna en un salvaje intento de tomar el poder por parte de las distintas facciones. El piloto, rodeado de estrellas, se acerca sin pausa hacia una de las lunas de Marte. Al fondo, un enjambre de naves espaciales, libran una encarnizada batalla por el control de ese trozo de roca. Su única misión es defender la fábrica de drones que posee su facción, pero sabe que uno de sus enemigos le tiene preparado un disparo que posiblemente haga de su nave un montón de chatarra. La habilidad para esquivar los ataques enemigos y la sangre fría para atacar en el momento justo marcarán la diferencia entre ganar la batalla o volver a ver la pantalla de *Game Over*.

La industria del videojuego mueve más dinero que las industrias del cine y del libro juntas. El sector del ocio electrónico ha experimentado un crecimiento exponencial tanto económica como socialmente, y no es para menos. En 2016 aumentó el número de empresas de este sector a 480 en este país, se pusieron en marcha 125 proyectos empresariales y ya aglutina a más de 8000 profesionales. España es un importante mercado en ese aspecto y no es de extrañar que surjan iniciativas como la de PlayStation Talents, y más concretamente su programa Games Camp.

### Un proyecto pionero

*PlayStation Talents* es una iniciativa de apoyo al desarrollo de videojuegos en España y Portugal fomentada por PlayStation Iberia a través de diversos proyectos, como el *Games Camp*. Este proyecto, concretamente, fomenta la creación de incubadoras de videojuegos con sedes repartidas por todo el territorio español, entre ellas Sevilla. “En nuestro país hay mucho talento dentro del mercado de los videojuegos. Sin embargo, existe un elevado índice de fracaso en las empresas más jóvenes, que reside en muchos casos en la falta de recursos.”, Comenta Paloma Aragón, responsable del programa *PlayStation Talents* en Factoría Cultural, una de las organizaciones que intervienen. “Desde *PlayStation Talents* trabajamos para fortalecer la industria nacional de videojuegos, publicando y comercializando videojuegos españoles en todo el mundo para una plataforma tan consolidada como es PlayStation



**EN 2016 AUMENTÓ EL NÚMERO DE EMPRESAS DE ESTE SECTOR A 480 EN ESTE PAÍS, SE PUSIERON EN MARCHA 125 PROYECTOS EMPRESARIALES Y YA AGLUTINA A MÁS DE 8000 PROFESIONALES.**



# REPORTAJE

## Sevilla, la nueva capital del videojuego

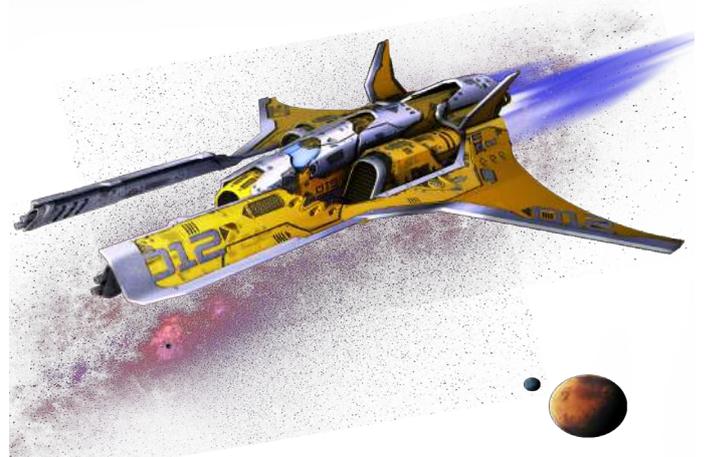
4". Esta iniciativa se presenta como una "marca global" creada por PlayStation España, según Paloma Aragón, pionera en todo el mundo. Los videojuegos desarrollados en el marco del programa se comercializan globalmente, no sólo en España. De momento, *PlayStation Talents* sólo se contempla en España y Portugal, pero está previsto que Sony se extienda al resto de países.

Por supuesto, esta expansión internacional vendría condicionada por el éxito de las ciudades españolas que acogen PlayStation Talents, una de estas es Sevilla. Sony ha puesto el ojo en la ciudad hispalense, la ha colocado en el punto de mira como una de las capitales del videojuego en España. Este año 2016 la nueva edición de PlayStation Games Camp ha comenzado con el hito de expandirse a tres nuevas sedes. Bilbao, Valencia y Sevilla ya tienen un lugar en esta gran industria.

En el corazón de la Cartuja se encuentra el Pabellón de Francia, es el edificio en el que se asienta el Games Camp de Sevilla. Este antiguo pabellón de la EXPO '92 alberga las iniciativas emprendedoras más innovadoras y jóvenes de la ciudad. En la planta -2 nunca sabes qué hora es, a no ser que mires hacia el techo de cristal que hay en el centro de la sala, las luz siempre es la misma. No es de extrañar que las personas pasan sus días allí vayan a la cantina a servirse un café a horas que resultarían extrañas a alguien de la superficie.

En este edificio se generan numerosas empresas de base tecnológica y *start-ups*, muchas de ellas vinculadas a las tecnologías de la comunicación y la información. Y no sólo es sede de grandes ideas, sino también de intercambio de conocimientos y cooperación entre distintos profesionales. Se realizan constantemente talleres, sesiones de conocimiento y los mentores acuden para tutorizar los proyectos más prometedores, en torno a los cuales se generan numerosos contactos y mejores condiciones de crecimiento. "Las últimas tendencias están ahí aglutinadas", afirma Pilar Ramos. "Nos parecía un enclave idóneo para impulsar un proyecto innovador como es el Games Camp", dice Ramos.

Al programa se accede a través de una inscripción online que deben rellenar los estudios que se presentan, está dirigido especialmente a pequeños estudios, universitarios y jóvenes desarrolladores españoles, además de pequeñas empresas que hayan facturado



# EN ESTE EDIFICIO SE GENERAN NUMEROSAS EMPRESAS DE BASE TECNOLÓGICA Y START-UPS, MUCHAS DE ELLAS VINCULADAS A LAS TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN Y LA INFORMACIÓN

menos de 100.000 euros durante el último año. A modo de requisito, los equipos que se presentan deben tener un mínimo de tres perfiles para cubrir el desarrollo del juego. Estos perfiles son el de Game Designer, el de artista y el de programador.

Los ganadores se eligen a través de un jurado de PlayStation Iberia y no existe una preferencia hacia género concretos, aunque sí valoran los videojuegos innovadores. “Buscamos una mecánica sorprendente o una estética peculiar, en definitiva, una apuesta diferente”, comenta la responsable del programa. En cuanto al apartado empresarial es Andalucía Emprende quien toma cartas en el asunto. “Nosotros hacemos una valoración desde la cohesión del proyecto de video-creación desde el punto de vista emprendedor”, recalca la Directora de Cultura Emprendedora.

## ***Gunstar Studio*, el género arcade como nunca antes**

Dirigiendo la mirada a uno de los laterales del espacio se pueden apreciar a un grupo de personas inmersas en las pantallas de su ordenador. Están creando mundos, criaturas, armas y naves espaciales. Allí se encuentran los dos estudios ganadores, *Gunstar Studio* y *Dual Mirror Games*. De vez en cuando alguien se levanta de su silla y comienza a charlar con sus compañeros, otras veces hacen volar dardos hacia una diana que tienen sobre una silla y, la mayoría de veces, se puede percibir el sonido de un disparo láser a través de uno de los altavoces. Allí se dividen varios grupos de mesas, algunos *roll-ups* de los videojuegos ganadores y de PlayStation y un gran cartel al fondo donde confluyen los logotipos de la Junta de Andalucía, Factoría Cultural y *PlayStation Talents Games Camp*.

El primero de los estudios se llama *Gunstar Studio*. En sus mesas se puede ver una gran pantalla y varios ordenadores, además de un Darth Vader en miniatura y par de Funkos de Iron Man junto a un cubo de *Rubik*. Su nombre es una referencia a la película *The Last Starfighter* de 1984.

En ella aparecía una máquina recreativa de naves espaciales cuya función era reclutar jugadores para

convertirlos en pilotos espaciales. Durante el transcurso de la misma se mencionan a los *Gunstars*, literalmente “armas estelares”. Los fundadores del estudio pensaron que sería ideal para reflejar el espíritu que pretenden recuperar.

El estudio lo forman dos artistas 3D, uno de ellos haciendo el papel de *Game Designer*, un artista 2D, un programador y un responsable de Marketing. Aún así su intención es ampliar el grupo hasta llegar a siete personas. Su juego se llama *Phobos Vector Prime*, también se le conoce por PVP, unas siglas escogidas de forma totalmente intencionada ya que es el acrónimo de *Person versus Person*, bastante usado entre los aficionados a los videojuegos. Se trata de un shooter multijugador online de hasta seis jugadores en una misma arena. Es decir, es un juego en el que predominan los disparos y donde el jugador tiene la posibilidad de competir contra sus amigos en un mismo campo.

Aunque pueda parecer bastante común posee varias particularidades que le ha hecho captar la atención de muchas personas. Una de estas personas es el mismo Shahib Ahmad, que afirmó que le encantó el juego tras probarlo en las oficinas de Factoría Cultural en Madrid cuando conoció al programador del equipo. Él es mentor del programa *PlayStation Talents Games Camp* y una auténtica referencia dentro de Sony y el mundo de los videojuegos.

*Phobos Vector Prime* está ambientado en el espacio y el jugador debe conquistar la zona que controlan los adversarios, controlando una nave espacial. Su estética es lo primero que llama la atención, ya que recuerda totalmente a las antiguas máquinas recreativas. Casaucao, el *Game Designer* del equipo, hace hincapié en recuperar la estética que tantos recuerdos de la infancia trajo a una generación. “Lo que queremos introducir en este género es el mundo en el que crecimos, con este estilo arcade al más puro estilo de las maquinillas. Actualmente se echa de menos en los títulos MOBA”.

Por otro lado debido a la naturaleza competitiva del juego, la posibilidad de ser jugado online y su asequible

## REPORTAJE

---

Sevilla, la nueva capital del videojuego

**EL PRIMERO DE LOS ESTUDIOS SE LLAMA GUNSTAR STUDIO. SU NOMBRE ES UNA REFERENCIA A LA PELÍCULA THE LAST STARFIGHTER DE 1984**





Esta imagen la realizó *Gunstar Studio* con motivo del día del autismo. En ella se puede distinguir una fábrica de drones, objeto esencial en el desarrollo del juego. Predomina el azul, el color representativo del autismo.

# REPORTAJE

---

## Sevilla, la nueva capital del videojuego

### **DETRÁS DE ESTE ESTUDIO ENCONTRAMOS A UN GRUPO DE PERSONAS BASTANTE LLANAS. ES UN GRUPO DE AMIGOS QUE SE UNIÓ PARA CREAR UN JUEGO DE NAVES ESPACIALES DE ESTÉTICA ARCADE**

curva de aprendizaje, el juego entrará en la categoría de eSport en su lanzamiento. “Nuestra intención es organizar torneos y competiciones, tanto antes como después del lanzamiento”, destaca Casaucao. En el equipo tienen presente que este tipo de juegos generan actualmente mucho interés y no son pocas las personas que son fieles seguidoras de este nuevo deporte.

Detrás de este estudio encontramos a un grupo de personas bastante llanas. Es un grupo de amigos que se unió para crear un juego de naves espaciales de estética arcade pero que, según Rafael, siguen sin saber qué vio Sony en ellos. “Desde nuestro punto de vista ha sido una sorpresa, supongo que nuestro trabajo habla un poco por nosotros. Creo que también ha sido parte de suerte, estar en el momento y el lugar adecuado”.

El género MOBA, *Multiplayer Online Battle Arena*, y los eSport son dos conceptos que van de la mano. En los últimos años juegos como *League of Legends*, *DOTA*, *Heartstone* o *Clash Royale*, este último para móviles, han conseguido llegar recintos enteros con miles de aficionados a los eSports. Existen, de hecho, equipos profesionales de jugadores que pueden llegar a ser auténticas estrellas mediáticas. Se trata de una nueva profesión más lucrativa incluso que la de algunos deportistas de élite. En el juego *League of Legends*, el jugador mejor pagado tiene un sueldo de casi 900.000\$. Se trata de un chico surcoreano de 20 años que se hace llamar Faker. En otros juegos como *DOTA 2* estas cifras aumentan, siendo el jugador mejor pagado el estadounidense Saahil Arora, con más de 2.7 millones de dólares al año. Se trata de los mejores jugadores del mundo, aunque se estima que un jugador de medio-alto nivel puede ganar una media de 40.000 euros al año.

Este género de talante estratégico y competitivo genera

gran expectación mediática entre jóvenes y adultos. Si antes sólo se retransmitían estas competiciones en portales de streaming como *Twitch*, ahora no son pocos los canales de televisión que han incorporado los torneos de eSport en su programación, incluso hay medios escritos que le dedican secciones enteras a este nuevo deporte electrónico. Más allá de los medios de comunicación tradicionales, algunos negocios han aprovechado la ocasión para readaptar los servicios que ofrecen. Es el caso de algunas salas de cine que, además de su cartelera tradicional, están empezando a retransmitir los torneos de eSports en la gran pantalla.

Esta fue una de las razones por las que los chicos de *Gunstar Studio* decidieron apostar por el género MOBA, aunque tienen presente que no es un camino sencillo. “Uno de los desafíos a los que nos enfrentamos con este juego es la creación de una comunidad. Al fin y al cabo tu juegas contra otras personas, y si no hay nadie contra quien jugar el interés se pierde”, afirma Rafael. Uno de los mayores inconvenientes que puede tener un juego de estas características cuando sale al mercado es que no tenga una comunidad que la sustente. Por ello han hecho de la comunicación digital su principal prioridad como medio para fomentar el interés por *Phobos Vector Prime* antes del lanzamiento.

Algunos de los integrantes del equipo se conocen desde hace años, por lo que no son pocas las anécdotas que han vivido, además de algún que otro quebradero de cabeza. En sus inicios como estudio se afincaron en un pequeño local de ensayo, por lo que casi a diario tenían que lidiar con grupos de Heavy Metal que venían a ensayar desde muy temprano. El desarrollo del videojuego se tornaba molesto para todos los miembros del equipo, especialmente para el programador, como destaca Rafael. “Nunca se me olvidará



**Imagen superior:**  
**Espacio reservado para *Gunstar Studio*. En él aparecen dos componentes de dicho estudio, Santiago y Juan Damián (De izquierda a derecha)**

**Imagen inferior:**  
**Detalle de una de las figuras de acción que decoran las mesas del estudio.**



la cara de Santi cuando llegaban y empezaban a afinar. Al poco rato, cuando empezaban a ensayar cerraba su ordenador y se iba”.

Todo ello contrasta con uno de los días más felices que recuerdan, cuando se enteraron que habían sido seleccionados. En el caso de Rafael, su teléfono no cayó en las manos adecuadas. Su hijo lo tenía en el momento de la llamada, con la mala suerte de que el pequeño, sin apenas saber hablar ya sabía colgar llamadas. Por suerte los organizadores del *PlayStation Talents* tenían otro número del equipo, el del artista 2D Juan Damián. Él se enteró haciendo la compra en el supermercado, extrañado de que Rafael estuviese colgando las llamadas pero muy contento por la noticia del programa. Probablemente el último en enterarse fuera Santiago. El programador, también aficionado a los videojuegos, se encontró tras varias partidas de *Heroes of Storm* con las llamadas perdidas de sus compañeros en su intento de contactar con él para comunicarle la noticia.

#### ***Dual Mirror Games*, una apuesta por la realidad virtual**

El segundo de los estudios se llama *Dual Mirror Games*. Al igual que *Gunstar Studio*, su zona de trabajo está formada por varias mesas, un ordenador para cada uno y una gran pantalla. Además, en las paredes se pueden apreciar varios pósters y algunas figuras de personajes de videojuegos. Salta especialmente a la vista un peluche naranja de *Crash*, el protagonista de la saga *Crash Bandicoot* y una máquina para el café en cápsulas que suena de forma intermitente.

Son cinco los jóvenes que conforman este estudio, y el juego que están desarrollando se llama *Readout*. Se trata de una apuesta por la Realidad Virtual, un shooter espacial donde el jugador puede manejar a un soldado de la Federación y viajar por todo el espacio luchando contra diferentes enemigos, entre ellos una raza alienígena llamada “El enjambre”. “Es un shooter en realidad virtual, pegas tiros y viajas por el espacio”, comenta Damián cuando se le pregunta por la principal característica del juego.

*Dual Mirror Games* surge de la iniciativa de un grupo de estudiantes a los que se le quedó pequeña el aula donde estudiaban. Este grupo de amigos, que estudiaba en una escuela de audiovisuales, montaje 3D y programación llamada *V-Art*, decidieron que no querían que todo acabase al salir del centro. Finalmente continuaron como estudio independiente con la apuesta de crear algo que pudiesen llamar “suyo” e innovar en

# REPORTAJE

## Sevilla, la nueva capital del videojuego

el sector.

El equipo se compone mayormente de artistas: Uno para el 2D, un modelador 3D y un texturizador. Además cuentan con un programador, un responsable de marketing y un técnico de sonido que colabora como freelance. “Cubrimos todos los perfiles mínimos posibles que se necesitan para desarrollar un videojuego”, dice Damián.

En las fases iniciales del juego pretendían lanzarlo para PC, pero la iniciativa de PlayStation Talents les pareció una gran oportunidad. El motivo principal por el que decidieron presentarse al programa fue el gran mercado que abarca PlayStation y por la posibilidad de desarrollar en Realidad Virtual. Sony tiene su propio modelo de gafas de realidad virtual, la *PlayStation VR*. “Sin dudar lo fuimos a por ello y presentamos nuestra propuesta. Al ser un concurso tuvimos que presentar tanto el currículum de los miembros del equipo como la demo técnica. Además de documentación más específica como el GDD, *Game Design Document*, y el ADD, *Art Design Document*, y material gráfico como vídeos o capturas de pantalla. En definitiva, cuanto más

aportes más puntos recibes para poder entrar”, comenta Damián.

Sobre su entrada en el programa, están convencidos de que el jurado de Sony vio bastante calidad en la demo técnica que le enviaron, ya que se lo volvieron a señalar posteriormente en varias ocasiones. Además de contar con un muy pulido apartado artístico con los tres artistas dentro del equipo.

Por otro lado está la particularidad de la Realidad Virtual. Sony entró en este sector hace relativamente poco tiempo y cabe pensar que una forma de fomentarlo sería acompañando a un estudio independiente en su desarrollo. Damián cree que Sony lo que busca en este caso es la innovación. “Es lo que hace realmente que el sector se mueva y la gente se fije en ti. Siempre que una persona quiere emprender un proyecto debe decidir si va a innovar o si hará algo que ya existe”, afirma.

La Realidad Virtual empezó con ciertas dificultades y una representación en la industria casi anecdótica, aunque en los últimos años está experimentando un aumento de la popularidad realmente pronunciado. La máquina de realidad virtual de Sony ya supera a otros dispositivos parecidos en este mismo sector, es

**SE TRATA DE UNA APUESTA POR LA REALIDAD VIRTUAL, UN SHOOTER ESPACIAL DONDE EL JUGADOR PUEDE MANEJAR A UN SOLDADO DE LA FEDERACIÓN Y VIAJAR POR TODO EL ESPACIO LUCHANDO CONTRA DIFERENTES ENEMIGOS,**



el caso de las gafas de *Oculus Rift*, pioneras en este campo, o las *HTC Vive*.

La motivación de los estudios independientes saca a relucir una realidad en la industria del videojuego, no hacen falta grandes plantillas e inversiones millonarias para plasmar en un videojuego una idea prometedora. La ilusión y el trabajo duro son elementos imprescindibles en esta aventura. De hecho, al contrario de lo que pueda parecer, los estudios seleccionados no reciben financiación por parte de PlayStation.

“Es lo que tiene ser un estudio independiente. La gente cree que el hecho de estar desarrollando para una compañía como Sony hace que recibas una aportación económica y diferentes beneficios. Hemos recibido una PlayStation 4 y un televisor, entre otras cosas, aunque no recibiremos ningún tipo de financiación.”, dice Damián. A este hándicap hay que sumarle el hecho de tener que mantener una sociedad limitada y una serie de gastos durante 10 meses, por lo que deben buscar vías de financiación externas. Por otro lado, Damián incide en que Sony enfoca su ayuda en la campaña de marketing y distribución.

“No es lo mismo sacar un producto al mercado como estudio independiente a que lo saques con el respaldo de una gran compañía. Sony, en este aspecto, apadrina a los estudios ganadores del *PlayStation Talents*”, comenta. Y es que el próximo mes de diciembre, coincidiendo con la campaña de Navidad, los trabajos de estos estudios se lanzarán en formato físico en España y el resto de Europa, además de Reino Unido y parte de América. En formato digital, a través de la tienda virtual de PlayStation, el lanzamiento será mundial.

Tras tantos meses juntos, el equipo de Dual Mirror ha tenido tiempo de vivir un sinfín de anécdotas y giros inesperados. Estos chicos experimentaron diversas modificaciones que hicieron que el proyecto inicial cambiase en algunos aspectos. “Estábamos en un proyecto también de Realidad Virtual pero enfocado al

**Exteriores del edificio CADE  
Cartuja, situado en el antiguo  
Pabellón de Francia de la EXPO  
del 92.**

# REPORTAJE

---

Sevilla, la nueva capital del videojuego



## “EL FALLO QUE TIENEN A VECES LOS ESTUDIOS INDEPENDIENTES ES QUE TIENEN BUENAS IDEAS PERO NO SE PARAN A CONSIDERAR SI ESE SUEÑO ES FACTIBLE EN EL MERCADO, Y SI RENTA EN EL TIEMPO”

género de las plataformas pero apenas teníamos margen en el tiempo de desarrollo. Eso unido a otros factores hizo que tuviésemos que cambiar el modelo por algo más asequible a los 10 meses que nos concedía el programa.”, comenta Damián.

Los chicos de *Dual Mirror* llegaron a una conclusión, no podían pasar casi dos años desarrollando un videojuego sin ninguna perspectiva económica inicial. Así lo afirma el responsable de marketing: “El fallo que tienen a veces los estudios independientes al entrar en el sector es que tienen buenas ideas en mente pero no se paran a considerar si ese sueño es factible en el mercado, y si renta en el tiempo”.

Aunque no todo son sinsabores, entre las anécdotas más destacadas de este grupo de amigos se encuentra un viaje exprés que realizaron a Marbella. “Hubo una serie de percances en ese viaje, íbamos a la *MarbeCon* y salimos con sólo dos horas de antelación de Sevilla. Teníamos que desarrollar el juego, ir allí y presentarlo. Llegamos tarde a la feria y casi nos quedamos sin alojamiento, pero la feria fue bastante bien. Ese preciso momento fue bastante estresante, pero ahora lo recordamos con cariño”, rememora Damián.

### Un estudio adicional

A pesar de que sólo pueden salir elegidos dos equipos, entre las mesas se encuentra un tercer estudio. Sus mesas están prácticamente vacías y, a diferencia de sus compañeros, sólo tienen varios ordenadores portátiles y un par de maniqués de madera de dibujo artístico. *Tiesoft* es un juego de palabras, se compone de *Tie*, en inglés “corbata” y “soft”, de *software*; aunque también forma la palabra “tieso”, expresión perteneciente al andaluz coloquial que tanto se usa para las personas que no tienen dinero. Se trata de toda una declaración de intenciones por parte de los chicos de *Tiesoft*, que están desarrollando su videojuego con un presupuesto prácticamente nulo.

Su decisión de participar en el Games Camp la tomaron como una buena oportunidad para entrar a formar parte del grupo de PlayStation, tanto a la hora de publicar como a la

hora de tener el respaldo de una compañía como Sony. Su situación, por otro lado, se torna diferente a la de *Gunstar Studio* o *Dual Mirror*.

Nacho Requena, el responsable de comunicación y segundo diseñador del juego, comenta que únicamente poseen un espacio en el Pabellón de Francia. “Ahora mismo no hay nada firmado, simplemente estamos aquí desarrollando el videojuego. No trabajamos bajo ninguna condición más allá de que el año que viene, en principio, deberíamos ser uno de los estudios seleccionados del PlayStation Talents 2018.

Su juego se llama *Who killed Woody Bill?*, o *¿Quién mató a Woody Bill?*, el jugador encarnará el papel del Detective Manzano, que tendrá que recorrer una casa llena de personas y descubrir quién es el asesino de Woody Bill, una historia al más puro estilo *Cluedo*, el popular juego de mesa.

La diferencia radica en que es en primera persona para que el jugador se sienta más identificado, incluso están estudiando la forma de integrarlo para Realidad Virtual y que se pueda jugar con amigos. Por otro lado destaca su estética, todos los personajes son maniqués de madera o dummies, tan usados para el diseño artístico o las simulaciones de accidentes de coche. “Los personajes no tienen ni rostro ni expresión, jugamos a partir de esa idea”.

Y para llevar a cabo esta idea el equipo de compone de 6 perfiles. Un programador, un compositor de audio, un encargado del *concept art* y el diseño de los personajes, un guionista y un responsable de marketing que hace las veces de segundo guionista. Estas 6 personas serán las responsables de poner al detective Manzano a punto para que pueda resolver cualquier crimen que se encuentre.

El interés por los videojuegos viene de largo en estos chicos. En el caso de Nacho, siempre quiso entrar en este mundo y desarrollar videojuegos, aunque no fue tan sencillo como esperaba. “A finales de la década de los 90 te trataban como un loco cuando decías que querías hacer videojuegos. Apenas había estudios ni especialización, y la opción más parecida era estudiar Ingeniería Informática y

# REPORTAJE

## Sevilla, la nueva capital del videojuego

ser programador”.

Al responsable de marketing de *Tiesoft* no le terminaba de convencer el hecho de estudiar informática, ya que tampoco guardaba una estrecha relación con los videojuegos. Finalmente acabó estudiando Periodismo, su segunda pasión. Fue en ese momento cuando descubrió el periodismo de videojuegos, sector en el cual lleva trabajando 12 años. Con este proyecto ha tenido la oportunidad de dar el salto a la creación de un videojuego.

### Hablan los desarrolladores

La pregunta que cabría plantearse ahora sería qué proceso se debe seguir para desarrollar un videojuego. Una gran parte de la población ha jugado alguna vez a los videojuegos pero, ¿qué ocurre tras la pantalla?

Según Damián, de *Dual Mirror Games*, no existe un proceso definido para hacer un videojuego, aunque incide en la importancia de la pre-producción. “El GDD, o *Game Design Document*, es uno de los documentos más importantes.

Cualquier persona del equipo que lo lea tiene que saber lo que ha de hacer y dónde tiene que estar en cada momento. Los desarrolladores lo llamamos la ‘Biblia del Desarrollo’, tiene que venir todo.

No puedes hacer un modelo 3D sin saber cómo será artísticamente el juego, sobre qué entorno va a interactuar o qué historia va a seguir. Hay que cuidar cada uno de los aspectos del GDD hasta el más mínimo detalle”.

También afirma que tampoco es beneficioso dedicar demasiado tiempo a la pre-producción. “No sirve de nada



**Página 26:**  
Naves espaciales que forman parte del videojuego *Readout*, de *Dual Mirror Games*.



**Página 27:**  
Detective Manzano, protagonista del videojuego *Who killed woody Bill?*, desarrollado por *Tiesoft*.

## “A FINALES DE LOS 90 TE TRATABAN COMO UN LOCO CUANDO DECÍAS QUE QUERÍAS HACER VIDEOJUEGOS. APENAS HABÍA ESTUDIOS Y LA OPCIÓN MÁS PARECIDA ERA ESTUDIAR INGENIERÍA INFORMÁTICA”

pasar 2 años realizando un GDD y al final no desarrollar el juego”, insiste.

Tras este paso afirma que lo más importante es no desistir nunca, ya que no se sabe cuánto durará el desarrollo, a lo sumo 6 meses o quizá dos años. Aunque también comenta que, si el proyecto es viable, la respuesta del mercado será favorable. El mercado es, ni más ni menos, que cada persona con sus decisiones diarias. Por lo tanto, si la idea que propone el juego les resulta interesante a los consumidores, es bastante probable que acaben comprándolo.

Pero para que esta idea cale en los futuros jugadores, estar atento a las tendencias es vital. “Es importante innovar pero también debes saber qué vas a vender. Una de las últimas cosas que he leído ha sido una de las declaraciones de Hideo Kojima. Cuando le preguntaron que por qué estaba haciendo *Death Stranding*, su último proyecto, él respondió que a la gente le gustaría, debido a que lo está enfocando hacia las últimas innovaciones y tendencias. No puedes tener una idea y no hacer nunca una valoración”.

Para finalizar, recalca que hay muchas personas que intentan entrar en la industria simplemente con la idea de que le gustan los videojuegos. El problema de esta concepción es que el mundo del desarrollo es mucho más extenso y terminan desistiendo. “Si de verdad te gusta este mundo tienes que tirar hacia delante y luchar por lo que quieres. Conseguir algo que valga la pena no se consigue a través un camino de rosas.”

Nacho Requena, más conciso en su explicación, destaca que lo principal es tener una idea que sea susceptible de explotar y pulir. A partir de ese punto incide que uno de los elementos más importantes es el capital humano. “Siempre digo que, si te rodeas de gente buena, salen cosas buenas; al igual que, si te rodeas de gente tóxica, al final el producto no estará a la altura. Es bueno tener a personas en las que apoyarte.”

### Las hadas madrinas del proyecto

Cabe destacar que tanto este programa y los juegos



# REPORTAJE

---

## Sevilla, la nueva capital del videojuego

### **”SE DICE QUE MUCHAS VECES ESTAMOS A LA COLA, QUE LOS INNOVADORES Y LOS QUE TIENEN EL TALENTO SON OTROS Y RESULTA QUE NO. LA BALANZA SE INCLINA, AQUÍ HAY TALENTO”**

que se están desarrollando en el Pabellón de Francia no serían posibles sin el acuerdo y la colaboración de diversas organizaciones, tanto públicas como privadas. Una de ellas es Factoría Cultural, se trata de un vivero de industrias creativas con sede en Madrid y Sevilla.

Su papel en *PlayStation Talents Games Camp* es el de acoger a los estudios adheridos al programa en ambas ciudades. También les brinda asesoramiento fiscal y financiero, además de en marketing y comunicación. Paloma Aragón, responsable de *PlayStation Talents* desde Factoría Cultural, aclara que el programa de talentos es una iniciativa totalmente desarrollada y fomentada por SIE España, cuyas siglas corresponden a *Sony Interactive Entertainment*, pero se sirve de entidades como Factoría Cultural y la Junta de Andalucía para funcionar como sedes o incubadoras dentro del *Games Camp*. Destaca que en otras ciudades como Bilbao o Valencia, la gestión recae sobre otras organizaciones como *BEAZ* y *Lanzadera*.

Sony, a través de Factoría Cultural aporta la tutorización desde un punto de vista técnico, desde la creación del videojuego. Su labor consiste en mejorar la consistencia del producto y de realizar las labores de marketing de cara al lanzamiento durante la campaña de Navidad. De hecho, una de las grandes aportaciones del *Games Camp* a los estudios es una campaña de marketing valorada en 100.000 euros, que se diversifica entre los distintos medios que tiene a su alcance PlayStation España.

Por otro lado, como ya se comentó anteriormente, la Junta de Andalucía también aporta su grano de arena en el apoyo a la industria de los videojuegos española. En este caso es Andalucía Emprende la organización que trabaja de una forma más cercana con los estudios. Según Pilar Ramos, directora de Cultura Emprendedora, Innovación y

Conocimiento de esta entidad, Andalucía Emprende aporta el espacio y el equipo humano encargado de tutorizar a estos proyectos. “Cuando concurre al *Games Camp* eres un estudio independiente, pero el primer paso es constituirte como empresa. Ahí está el personal de Andalucía Emprende asesorando y apoyando a los equipos durante el proceso de constitución de la empresa, ayudándoles a realizar el estudio de viabilidad y aconsejándoles para que la empresa tenga solvencia. Se trata de una tutorización más transversal”, dice Pilar Ramos.

En el caso de Andalucía Emprende, la entidad acompaña al proyecto desde la fase preliminar hasta su finalización en el ámbito empresarial. Además de esta tutorización, la organización organiza networkings, sesiones de formación específica adecuadas a las necesidades de los estudios y tutorías personalizadas. Pilar remarca que la aportación de la Junta es fundamentalmente de servicios y destaca que cree firmemente que el sector del videojuego está en auge. Cree que en Andalucía tenemos un papel importante en ese aspecto. “Hay que animar a la gente que tiene esas ideas, que no se consideren ‘raros’ sino que apuesten por ellos mismos. Iniciativas de este tipo, impulsadas por la Junta de Andalucía, lo que hacen es dar respaldo al talento andaluz”.

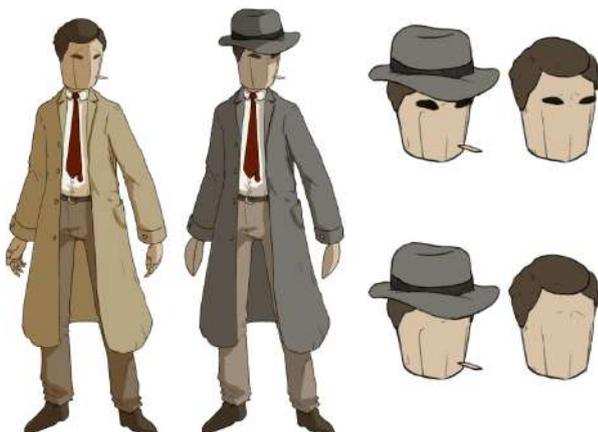
#### **La ciudad hispalense en el punto de mira**

Aunque Sevilla es la sede de *PlayStation Games Camp*, la vocación de este programa es regional. Su ubicación se debe a que la ciudad posee una suficiente masa crítica de emprendedores y de personas con preparación en el desarrollo y creación de videojuegos, eso unido a que es la capital de Andalucía hizo de la capital hispalense un lugar ideal. Fue Sony quien, con los datos de la procedencia de los proyectos presentados, descubrió que un porcentaje muy



**Imagen superior:**  
**Las Damas, personajes secundarios del videojuego *Who Killed Woody Bill?***

**Imagen inferior:**  
**Concept Art del Detective Manzano**



elevado del total nacional procedía de Andalucía, especialmente de Sevilla.

Desde Sony afirman que muchas de las solicitudes que recibieron tanto para el Games Camp como para otro programa similar, los Premios PlayStation, provenían de Andalucía. Además tienen constancia de la potente industria emergente que existe en el territorio y el ímpetu de los estudios, con aspiraciones para desarrollar sus videojuegos en PlayStation4. “No nos equivocamos, fue uno de los territorios con más solicitudes enviadas”, agrega Paloma Aragón.

Sobre el posible impacto económico en la ciudad no hay nada firmado aunque el social se torna evidente para Andalucía Emprende. Destacan que finalmente un gigante tecnológico como Sony, líder mundial en la industria del videojuego, se fija en Andalucía. “Las multinacionales están normalmente para ganar dinero, y si quieren poner aquí esta semilla significa que aquí hay una cantera, hay talento y potencial”. Incide en que, desde un punto de vista social, supone un reconocimiento a la calidad y a la innovación de los andaluces.”Se dice que muchas veces estamos a la cola, que los innovadores y los que tienen el talento son otros y resulta que no. La balanza se inclina, aquí hay talento, creatividad y capacidad”, comenta Pilar Ramos.

Sobre cuánto durará este programa ambas partes coinciden, será una relación a largo plazo. La segunda edición del *PlayStation Talents Games Camp Sevilla* saldrá el próximo mes de octubre de 2017, cuyo hito será expandir las sedes a las ciudades de Málaga y Barcelona. Andalucía sería la única comunidad autónoma con dos sedes. Málaga atendería los proyectos de Andalucía oriental, dejando los proyectos de Andalucía Occidental en Sevilla.

### Los videojuegos y las instituciones

Debido a las cifras que alcanza esta gran industria, no es de extrañar que las instituciones fomenten medidas para impulsarla en su territorio. Desde Andalucía Emprende destacan su labor en acciones de divulgación y sensibilización. “Además de este proyecto hemos participado en el Games Fest, celebrado el año pasado. Dinamizamos el sector y hacemos sesiones de cultura emprendedora para identificar oportunidades de negocio”. Por otro lado confirman que están diseñando un festival de videojuegos que esperan poner en marcha antes de la próxima primavera 2018.

# REPORTAJE

## Sevilla, la nueva capital del videojuego

Hay otro programa que se realiza desde la Junta de Andalucía, de carácter mucho más amplio. Se llama Proyecto Lunar, una iniciativa con once años de edad creada para identificar a las empresas de la industria creativo-cultural en Andalucía. Hasta la fecha han detallado 11 disciplinas distintas, entre las que se encuentran las artes escénicas, gráficas, visuales o el desarrollo de videojuegos. En efecto, el PlayStation Talents Games Camp tiene cabida en este programa, como uno de los subsectores de dicha industria.

Pilar Ramos comenta que se empezaron a identificar también proyectos existentes en Sevilla y Málaga que estaban empezando a aflorar. “Se empezó a trabajar junto a esas empresas y se vio que estaban formadas por personas de mucho talento y cuya forma de trabajo era un tanto diferente al de los emprendedores más tradicionales”.

Diseñaron una metodología de intervención específica para, desde las instituciones, adaptarse a las empresas del sector y acoplarse a sus ritmos de trabajo. Un ejemplo fue el de los horarios. “Si perteneces al sector de las artes escénicas, gráficas o de la música, probablemente vas a trabajar mucho por la tarde, y los horarios de las administraciones pueden ser otros”.

Desde Andalucía Emprende afirman que el proyecto está muy definido y depurado. Cuentan con profesionales en toda Andalucía especializados en la industria creativo-cultural que trabajan desde el fomento de la cultura emprendedora hasta el apoyo en la creación y consolidación de las empresas. “Se les acompaña en la búsqueda de inversores y a las ferias del sector. Es una apuesta de la Junta de Andalucía por un sector estratégico, el cultural. Lo importante es hacer aflorar las iniciativas, canalizarlas bien para que sean empresas y generen negocio. De hecho, ‘Puedes comer de tu creación’ era el lema inicial”, dice Pilar Ramos.

### Una industria en alza, hablan los profesionales

Si bien tener en cuenta la opinión de las instituciones es importante, es la voz de los profesionales la que necesita aflorar cuando se habla de esta creciente industria. Se trata de las personas que conviven con este sector cada día y cuya opinión no suele verse reflejada en los medios.

Nacho Requena, además de ser el responsable de Marketing



**Imagen superior:**  
Visita realizada por una clase de instituto para conocer los estudios.

**Imagen inferior:**  
Varios visitantes jugando al videojuego Phobos Vector Prime.



## ”SE DICE QUE MUCHAS VECES ESTAMOS A LA COLA, QUE LOS INNOVADORES Y LOS QUE TIENEN EL TALENTO SON OTROS Y RESULTA QUE NO. LA BALANZA SE INCLINA, AQUÍ HAY TALENTO”

de *Tiesoft* es un periodista consagrado en el mundo de los videojuegos y escritor del libro *Metal Gear Solid. El legado de Big Boss*, centrado en la famosa saga de Hideo Kojima. Además de dirigir el portal LAB de ADSLZone participa regularmente en un podcast sobre videojuegos y ha publicado en medios como *El Mundo* y *ZonaRed*.

Afirma que la industria del videojuego tanto en Sevilla como en España pasa por bastantes dificultades. Aunque durante toda la historia de este sector hayamos tenido varios hitos. Requena destaca la edad de oro del videojuego español entre los años 80 y 90, con juegos como *PC Fútbol*, otros títulos que saltaron a la fama como *Comandos* o *Castlevania*, y estudios como *Mercury Steam*.

Durante diferentes etapas deduce que hemos tenido varios saltos, aunque no llegamos a tener un tejido formado. “Faltaría que el plano gubernamental se volcase con los estudios de videojuegos. Este espacio del Games Camp viene bastante bien para aunar a todos esos desarrolladores o diseñadores bajo un mismo punto, pero sería conveniente tener mejores ayudas tanto económicas como técnicas por parte del gobierno y las empresas involucradas. Aún así esta iniciativa es un buen primer paso para fomentar la industria del videojuego en España”, afirma Requena. Destaca que esta industria en España es muy boyante, aunque se realiza con un apoyo económico prácticamente nulo.

Rafael Casaucao, *Game Designer* de *Gunstar Studio*, opina sobre la industria del videojuego de forma más concisa. Si bien destaca una realidad visible en la actualidad, también apela a la esperanza y al trabajo duro sobre la posibilidad de un estudio independiente de vivir del sector.

“Como estudio es una ruina, no hay tejido empresarial que te dé seguridad. Todo redundará finalmente en una apuesta por tu esfuerzo y tu trabajo, puede salirte bien o no. Desde el punto de vista de un estudio muy humilde, vivir de esto dependerá de cómo lo enfoques. El videojuego tiene varios géneros y los juegos de móvil están muy afincados en Sevilla, aunque en cuanto a consolas no estamos muy al día. Al final siempre habrá estudios capaces de sobrevivir,

todo consiste en apostar por ti mismo y tener fe”, afirma Casaucao.

Damián Cáceres, Responsable de Marketing de *Dual Mirror Games*, coincide con sus compañeros en insuficiente atención que las instituciones vierten sobre los estudios independientes pero saca a relucir un enfoque distinto de la industria, la educación y cómo se están formando a los futuros profesionales de la industria.

“Últimamente están saliendo muchas titulaciones relacionadas con el mundo de los videojuegos como Formación Profesional, másteres e incluso carreras universitarias, a la vista de que el sector está avanzando y se encuentra en auge. El problema es que muchas veces fallan en el enfoque. Por ejemplo, a la hora de impartir desarrollo multiplataforma”, dice Cáceres. Pone de ejemplo la cantidad de profesores que se centran exclusivamente en Java, olvidando todos los demás lenguajes.

Este problema se extiende además a otras áreas como el modelaje 3D, para el cual se enseñan programas que no se usan en la industria, como *Blender* para el modelaje 3D en vez de otros como *3ds Max*, que sí está más asentado en el ámbito profesional.

“Necesitamos verdaderos profesionales del sector que impartan sus conocimientos. No sirve de nada que un profesor de informática básica de instituto se ponga a explicar el funcionamiento del motor gráfico de un videojuego. Espero que en los próximos años mejore la cosa”, afirma Damián.

Cáceres está seguro de que en Andalucía hay mucho talento, aunque considere que no se valora con respecto al resto de España. Critica que cuando se habla del sector del videojuego se refieran principalmente a Madrid o Barcelona.

“Aquí en Sevilla conozco bastantes desarrolladores y estudios indies que se dedican a proyectos de menor envergadura, como aplicaciones móviles, pero les sobra talento. Lo que hace falta muchas veces es arriesgar. Es muy fácil para un estudio sacar un proyecto que saben que les va a aportar lo justo para vivir y no aspirar a nada,

# REPORTAJE

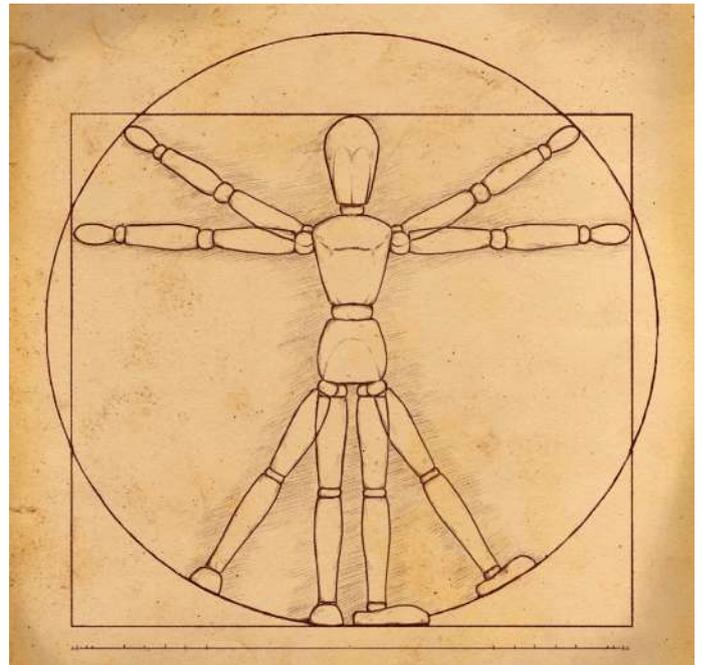
## Sevilla, la nueva capital del videojuego

pocos se arriesgan con algo diferente e innovador. Vivir, se puede vivir haciendo videojuegos. No es tanto decir que si me gustan los videojuegos o no, sino decir que quieres desarrollar uno y que eso sea tu vida. Da igual lo complicado que parezca, hay que seguir adelante y estar convencido de que tu proyecto es el mejor. Al fin y al cabo es un trabajo, y si no te gusta es como si acabases en otro empleo cualquiera”, concluye.

Tras conocer las impresiones sobre la industria de los estudios ganadores del *PlayStation Games Camp* cabe preguntarse qué ha de tener un estudio que pretenda participar en las siguientes ediciones del programa.

Nacho Requena lo resume en tres claves principales. En primer lugar es importante tener una buena idea que pueda encandilar al público, alejarse de lo repetitivo y conseguir un elemento diferenciador. Su segunda clave es rodearse de un buen equipo, que esté cualificado y unido para evitar posibles discrepancias. Por último, incide en la idea del trabajo duro. “Tienes la idea, tienes el equipo y tienes que ser consciente de que, conforme avance el tiempo de desarrollo, vas a ver reducido tu tiempo de vida social”, concluye Requena.

Por otro lado Rafael Casaucao destaca que para presentarse el proyecto debe de estar lo más avanzado posible para no tener problemas en cuanto a los plazos de producción y los posibles contratiempos. “Cuanto más clara y más producida tengas la idea, más probable será que te escojan. Hay que tenerlo todo bien atado”.



**Página 32:**  
**La imagen superior muestra un elemento del juego *Who Killed Woody Bill?*, el hombre de Vitruvio.**

**La imagen inferior es una de las naves de *Phobos Vector Prime***

**Página 33:**  
**El Mayordomo, uno de los personajes de *Who Killed Woody Bill?*,**



# “ESTÁN SALIENDO MUCHAS TITULACIONES RELACIONADAS CON EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS, COMO LA FORMACIÓN PROFESIONAL. EL PROBLEMA ES QUE MUCHAS VECES FALLAN EN EL ENFOQUE”



## El gigante empieza a despertarse

Los datos de creación de empresas, el número creciente de empleos en el sector y el gran talento español ofrecen un futuro esperanzador para la industria del videojuego en España. Nuestro país es un mercado importante en esta industria, sin embargo su facturación es mucho menor que la de otros países con menos empresas y estudios de videojuegos.

Sus 480 empresas en 2016 hicieron una facturación de 511 millones de euros, en contraste con Suecia, con una facturación de 952 millones y sólo 213 empresas. Cabe destacar el caso de Canadá, también llamada ‘El paraíso de los desarrolladores’ por los incentivos fiscales que el gobierno les otorga a los estudios, cuyo número de empresas es muy cercano al español, 472, aunque su facturación sea de 2800 millones de euros.

Desde las instituciones se toman medidas para fomentar esta industria en alza pero cabría preguntarse si es suficiente, o más importante aún, ¿son las medidas correctas? ¿Podrá verse España convertida en una gran potencia en el mundo del desarrollo? El interés por el videojuego aumenta exponencialmente, siguen creándose proyectos e iniciativas en el país y las grandes empresas de videojuegos empiezan a colocar su ojo en la piel de toro. ¿Y las instituciones? ¿Pasarán al siguiente nivel o se quedarán en la pantalla de inicio? •

# ANEXOS

## **TEXTO DEL REPORTAJE**

### **Reportaje: Sevilla, la nueva capital del videojuego**

ENTRADILLA: Sevilla entra por todo lo alto en la industria del videojuego debido al programa PlayStation Talents de Sony. Esta industria, que facturó más de 500 millones de euros en 2016 en España, ha puesto su ojo en la ciudad.

Lo que parecía la salvación de la humanidad ahora se torna en un salvaje intento de tomar el poder por parte de las distintas facciones. El piloto, rodeado de estrellas, se acerca sin pausa hacia una de las lunas de Marte. Al fondo, un enjambre de naves espaciales, libran una encarnizada batalla por el control de ese trozo de roca. Su única misión es defender la fábrica de drones que posee su facción, pero sabe que uno de sus enemigos le tiene preparado un disparo que posiblemente haga de su nave un montón de chatarra. La habilidad para esquivar los ataques enemigos y la sangre fría para atacar en el momento justo marcarán la diferencia entre ganar la batalla o volver a ver la pantalla de *Game Over*.

La industria del videojuego mueve más dinero que las industrias del cine y del libro juntas. El sector del ocio electrónico ha experimentado un crecimiento exponencial tanto económica como socialmente, y no es para menos. En 2016 aumentó el número de empresas de este sector a 480 en este país, se pusieron en marcha 125 proyectos empresariales y ya aglutina a más de 8000 profesionales. España es un importante mercado en ese aspecto y no es de extrañar que surjan iniciativas como la de PlayStation Talents, y más concretamente su programa Games Camp.

### **Un proyecto pionero**

PlayStation Talents es una iniciativa de apoyo al desarrollo de videojuegos en España y Portugal fomentada por PlayStation Iberia a través de diversos proyectos, como el Games Camp. Este proyecto, concretamente, fomenta la creación de incubadoras de videojuegos con sedes repartidas por todo el territorio español, entre ellas Sevilla. “En nuestro país hay mucho talento dentro del mercado de los videojuegos. Sin embargo, existe un elevado índice de fracaso en las empresas más jóvenes, que reside en muchos casos en la falta de recursos.”, Comenta Paloma Aragón, responsable del Programa PlayStation Talents en Factoría Cultural, una de las organizaciones que intervienen. “Desde PlayStation Talents trabajamos para fortalecer la industria nacional de videojuegos, publicando y comercializando videojuegos españoles en todo el mundo para una plataforma tan consolidada como es PlayStation 4”.

Esta iniciativa se presenta como una “marca global” creada por PlayStation España, según Paloma Aragón, pionera en todo el mundo. Los videojuegos desarrollados en el marco del programa se comercializan globalmente, no sólo en España. De momento, PlayStation Talents sólo se contempla en España y Portugal, pero está previsto que Sony se extienda al resto de países.

Por supuesto, esta expansión internacional vendría condicionada por el éxito de las ciudades españolas que acogen PlayStation Talents, una de estas es Sevilla. Sony ha

puesto el ojo en la ciudad hispalense, la ha colocado en el punto de mira como una de las capitales del videojuego en España. Este año 2016 la nueva edición de PlayStation Games Camp ha comenzado con el hito de expandirse a tres nuevas sedes. Bilbao, Valencia y Sevilla ya tienen un lugar en esta gran industria.

En el corazón de la Cartuja se encuentra el Pabellón de Francia, es el edificio en el que se asienta el Games Camp de Sevilla. Este antiguo pabellón de la EXPO '92 alberga las iniciativas emprendedoras más innovadoras y jóvenes de la ciudad. En la planta -2 nunca sabes qué hora es, a no ser que mires hacia el techo de cristal que hay en el centro de la sala, la luz siempre es la misma. No es de extrañar que las personas pasan sus días allí vayan a la cantina a servirse un café a horas que resultarían extrañas a alguien de la superficie.

En este edificio se generan numerosas empresas de base tecnológica y *start-ups*, muchas de ellas vinculadas a las tecnologías de la comunicación y la información. Y no sólo es sede de grandes ideas, sino también de intercambio de conocimientos y cooperación entre distintos profesionales. Se realizan constantemente talleres, sesiones de conocimiento y los mentores acuden para tutorizar los proyectos más prometedores, en torno a los cuales se generan numerosos contactos y mejores condiciones de crecimiento. . “Las últimas tendencias están ahí aglutinadas”, afirma Pilar Ramos. “Nos parecía un enclave idóneo para impulsar un proyecto innovador como es el Games Camp”, dice Ramos.

Al programa se accede a través de una inscripción online que deben rellenar los estudios que se presentan, está dirigido especialmente a pequeños estudios, universitarios y jóvenes desarrolladores españoles, además de pequeñas empresas que hayan facturado menos de 100.000 euros durante el último año. A modo de requisito, los equipos que se presentan deben tener un mínimo de tres perfiles para cubrir el desarrollo del juego. Estos perfiles son el de Game Designer, el de artista y el de programador.

Los ganadores se eligen a través de un jurado de PlayStation Iberia y no existe una preferencia hacia género concretos, aunque sí valoran los videojuegos innovadores. “Buscamos una mecánica sorprendente o una estética peculiar, en definitiva, una apuesta diferente”, comenta la responsable del programa. En cuanto al apartado empresarial es Andalucía Emprende quien toma cartas en el asunto. “Nosotros hacemos una valoración desde la cohesión del proyecto de video-creación desde el punto de vista emprendedor”, recalca la Directora de Cultura Emprendedora.

### **Gunstar Studio, el género arcade como nunca antes**

Dirigiendo la mirada a uno de los laterales del espacio se pueden apreciar a un grupo de personas inmersas en las pantallas de su ordenador. Están creando mundos, criaturas, armas y naves espaciales. Allí se encuentran los dos estudios ganadores, Gunstar Studio y Dual Mirror Games. De vez en cuando alguien se levanta de su silla y comienza a charlar con sus compañeros, otras veces hacen volar dardos hacia una diana que tienen sobre una silla y, la mayoría de veces, se puede percibir el sonido de un disparo láser a través de uno de los altavoces. Allí se dividen varios grupos de mesas, algunos *roll-ups* de los videojuegos ganadores y de PlayStation y un gran cartel al fondo donde confluyen los logotipos de la Junta de Andalucía, Factoría Cultural y PlayStation Talents Games Camp.

El primero de los estudios se llama *Gunstar Studio*. En sus mesas se puede ver una gran pantalla y varios ordenadores, además de un Darth Vader en miniatura y par de Funkos de Iron Man junto a un cubo de *Rubik*. Su nombre es una referencia a la película *The Last Starfighter* de 1984. En ella aparecía una máquina recreativa de naves espaciales cuya función era reclutar jugadores para convertirlos en pilotos espaciales. Durante el transcurso de la misma se mencionan a los Gunstars, literalmente “armas estelares”. Los fundadores del estudio pensaron que sería ideal para reflejar el espíritu que pretenden recuperar.

El estudio lo forman dos artistas 3D, uno de ellos haciendo el papel de Game Designer, un artista 2D, un programador y un responsable de Marketing. Aún así su intención es ampliar el grupo hasta llegar a siete personas. Su juego se llama Phobos Vector Prime, también se le conoce por PVP, unas siglas escogidas de forma totalmente intencionada ya que es el acrónimo de *Person versus Person*, bastante usado entre los aficionados a los videojuegos. Se trata de un *shooter* multijugador online de hasta seis jugadores en una misma arena. Es decir, es un juego en el que predominan los disparos y donde el jugador tiene la posibilidad de competir contra sus amigos en un mismo campo.

Aunque pueda parecer bastante común posee varias particularidades que le ha hecho captar la atención de muchas personas. Una de estas personas es el mismo Shahib Ahmad, que afirmó que le encantó el juego tras probarlo en las oficinas de Factoría Cultural en Madrid cuando conoció al programador del equipo. Él es mentor del programa PlayStation Talents Games Camp y una auténtica referencia dentro de Sony y el mundo de los videojuegos.

*Phobos Vector Prime* está ambientado en el espacio y el jugador debe conquistar la zona que controlan los adversarios, controlando una nave espacial. Su estética es lo primero que llama la atención, ya que recuerda totalmente a las antiguas máquinas recreativas. Casaucao, el Game Designer del equipo, hace hincapié en recuperar la estética que tantos recuerdos de la infancia trajo a una generación. “Lo que queremos introducir en este género es el mundo en el que crecimos, con este estilo arcade al más puro estilo de las maquinitas. Actualmente se echa de menos en los títulos MOBA”.

Por otro lado debido a la naturaleza competitiva del juego, la posibilidad de ser jugado online y su asequible curva de aprendizaje, el juego entrará en la categoría de *eSport* en su lanzamiento. “Nuestra intención es organizar torneos y competiciones, tanto antes como después del lanzamiento”, destaca Casaucao. En el equipo tienen presente que este tipo de juegos generan actualmente mucho interés y no son pocas las personas que son fieles seguidoras de este nuevo deporte.

Detrás de este estudio encontramos a un grupo de personas bastante llanas. Es un grupo de amigos que se unió para crear un juego de naves espaciales de estética arcade pero que, según Rafael, siguen sin saber qué vio Sony en ellos. “Desde nuestro punto de vista ha sido una sorpresa, supongo que nuestro trabajo habla un poco por nosotros. Creo que también ha sido parte de suerte, estar en el momento y el lugar adecuado”.

El género MOBA, *Multiplayer Online Battle Arena*, y los *eSport* son dos conceptos que van de la mano. En los últimos años juegos como *League of Legends*, *DOTA*, *Heartstone* o *Clash Royale*, este último para móviles, han conseguido llegar recintos enteros con miles de aficionados a los *eSports*. Existen, de hecho, equipos profesionales de jugadores que pueden llegar a ser auténticas estrellas mediáticas. Se trata de una nueva profesión más lucrativa incluso que la de algunos deportistas de élite. En el juego

*League of Legends*, el jugador mejor pagado tiene un sueldo de casi 900.000\$. Se trata de un chico surcoreano de 20 años que se hace llamar *Faker*. En otros juegos como *DOTA 2* estas cifras aumentan, siendo el jugador mejor pagado el estadounidense Saahil Arora, con más de 2.7 millones de dólares al año. Se trata de los mejores jugadores del mundo, aunque se estima que un jugador de medio-alto nivel puede ganar una media de 40.000 euros al año.

Este género de talante estratégico y competitivo genera gran expectación mediática entre jóvenes y adultos. Si antes sólo se retransmitían estas competiciones en portales de streaming como *Twitch*, ahora no son pocos los canales de televisión que han incorporado los torneos de *eSport* en su programación, incluso hay medios escritos que le dedican secciones enteras a este nuevo deporte electrónico. Más allá de los medios de comunicación tradicionales, algunos negocios han aprovechado la ocasión para readaptar los servicios que ofrecen. Es el caso de algunas salas de cine que, además de su cartelera tradicional, están empezando a retransmitir los torneos de *eSports* en la gran pantalla.

Esta fue una de las razones por las que los chicos de Gunstar Studio decidieron apostar por el género MOBA, aunque tienen presente que no es un camino sencillo. “Uno de los desafíos a los que nos enfrentamos con este juego es la creación de una comunidad. Al fin y al cabo tu juegas contra otras personas, y si no hay nadie contra quien jugar el interés se pierde”, afirma Rafael. Uno de los mayores inconvenientes que puede tener un juego de estas características cuando sale al mercado es que no tenga una comunidad que la sustente. Por ello han hecho de la comunicación digital su principal prioridad como medio para fomentar el interés por *Phobos Vector Prime* antes del lanzamiento.

Algunos de los integrantes del equipo se conocen desde hace años, por lo que no son pocas las anécdotas que han vivido, además de algún que otro quebradero de cabeza. En sus inicios como estudio se afincaron en un pequeño local de ensayo, por lo que casi a diario tenían que lidiar con grupos de Heavy Metal que venían a ensayar desde muy temprano. El desarrollo del videojuego se tornaba molesto para todos los miembros del equipo, especialmente para el programador, como destaca Rafael. “Nunca se me olvidará la cara de Santi cuando llegaban y empezaban a afinar. Al poco rato, cuando empezaban a ensayar cerraba su ordenador y se iba”.

Todo ello contrasta con uno de los días más felices que recuerdan, cuando se enteraron que habían sido seleccionados. En el caso de Rafael, su teléfono no cayó en las manos adecuadas. Su hijo lo tenía en el momento de la llamada, con la mala suerte de que el pequeño, sin apenas saber hablar ya sabía colgar llamadas. Por suerte los organizadores del PlayStation Talents tenían otro número del equipo, el del artista 2D Juan Damián. Él se enteró haciendo la compra en el supermercado, extrañado de que Rafael estuviese colgando las llamadas pero muy contento por la noticia del programa. Probablemente el último en enterarse fuera Santiago. El programador, también aficionado a los videojuegos, se encontró tras varias partidas de *Heroes of Storm* con las llamadas perdidas de sus compañeros en su intento de contactar con él para comunicarle la noticia.

## **Dual Mirror Games, una apuesta por la realidad virtual**

El segundo de los estudios se llama Dual Mirror Games. Al igual que Gunstar Studio, su zona de trabajo está formada por varias mesas, un ordenador para cada uno y una gran pantalla. Además, en las paredes se pueden apreciar varios pósteres y algunas figuras de personajes de videojuegos. Salta especialmente a la vista un peluche naranja de Crash, el protagonista de la saga *Crash Bandicoot* y una máquina para el café en cápsulas que suena de forma intermitente.

Son cinco los jóvenes que conforman este estudio, y el juego que están desarrollando se llama *Readout*. Se trata de una apuesta por la Realidad Virtual, un *shooter* espacial donde el jugador puede manejar a un soldado de la Federación y viajar por todo el espacio luchando contra diferentes enemigos, entre ellos una raza alienígena llamada “El enjambre”. “Es un *shooter* en realidad virtual, pegas tiros y viajas por el espacio”, comenta Damián cuando se le pregunta por la principal característica del juego.

*Dual Mirror Games* surge de la iniciativa de un grupo de estudiantes a los que se le quedó pequeña el aula donde estudiaban. Este grupo de amigos, que estudiaba en una escuela de audiovisuales, montaje 3D y programación llamada *V-Art*, decidieron que no querían que todo acabase al salir del centro. Finalmente continuaron como estudio independiente con la apuesta de crear algo que pudiesen llamar “suyo” e innovar en el sector.

El equipo se compone mayormente de artistas: Uno para el 2D, un modelador 3D y un texturizador. Además cuentan con un programador, un responsable de marketing y un técnico de sonido que colabora como *freelance*. “Cubrimos todos los perfiles mínimos posibles que se necesitan para desarrollar un videojuego”, dice Damián.

En las fases iniciales del juego pretendían lanzarlo para PC, pero la iniciativa de PlayStation Talents les pareció una gran oportunidad. El motivo principal por el que decidieron presentarse al programa fue el gran mercado que abarca PlayStation y por la posibilidad de desarrollar en Realidad Virtual. Sony tiene su propio modelo de gafas de realidad virtual, la PlayStation VR. “Sin dudarlo fuimos a por ello y presentamos nuestra propuesta. Al ser un concurso tuvimos que presentar tanto el currículum de los miembros del equipo como la demo técnica. Además de documentación más específica como el GDD, Game Design Document, y el ADD, Art Design Document, y material gráfico como vídeos o capturas de pantalla. En definitiva, cuanto más aportes más puntos recibes para poder entrar”, comenta Damián.

Sobre su entrada en el programa, están convencidos de que el jurado de Sony vio bastante calidad en la demo técnica que le enviaron, ya que se lo volvieron a señalar posteriormente en varias ocasiones. Además de contar con un muy pulido apartado artístico con los tres artistas dentro del equipo.

Por otro lado está la particularidad de la Realidad Virtual. Sony entró en este sector hace relativamente poco tiempo y cabe pensar que una forma de fomentarlo sería acompañando a un estudio independiente en su desarrollo. Damián cree que Sony lo que busca en este caso es la innovación. “Es lo que hace realmente que el sector se mueva y la gente se fije en ti. Siempre que una persona quiere emprender un proyecto debe decidir si va a innovar o si hará algo que ya existe”, afirma.

La Realidad Virtual empezó con ciertas dificultades y una representación en la industria casi anecdótica, aunque en los últimos años está experimentando un aumento de la popularidad realmente pronunciado. La máquina de realidad virtual de Sony ya supera a

otros dispositivos parecidos en este mismo sector, es el caso de las gafas de *Oculus Rift*, pioneras en este campo, o las *HTC Vive*.

La motivación de los estudios independientes saca a relucir una realidad en la industria del videojuego, no hacen falta grandes plantillas e inversiones millonarias para plasmar en un videojuego una idea prometedora. La ilusión y el trabajo duro son elementos imprescindibles en esta aventura. De hecho, al contrario de lo que pueda parecer, los estudios seleccionados no reciben financiación por parte de PlayStation.

“Es lo que tiene ser un estudio independiente. La gente cree que el hecho de estar desarrollando para una compañía como Sony hace que recibas una aportación económica y diferentes beneficios. Hemos recibido una PlayStation 4 y un televisor, entre otras cosas, aunque no recibiremos ningún tipo de financiación.”, dice Damián. A este hándicap hay que sumarle el hecho de tener que mantener una sociedad limitada y una serie de gastos durante 10 meses, por lo que deben buscar vías de financiación externas.

Por otro lado, Damián incide en que Sony enfoca su ayuda en la campaña de marketing y distribución. “No es lo mismo sacar un producto al mercado como estudio independiente a que lo saques con el respaldo de una gran compañía. Sony, en este aspecto, apadrina a los estudios ganadores del PlayStation Talents”, comenta. Y es que el próximo mes de diciembre, coincidiendo con la campaña de Navidad, los trabajos de estos estudios se lanzarán en formato físico en España y el resto de Europa, además de Reino Unido y parte de América. En formato digital, a través de la tienda virtual de PlayStation, el lanzamiento será mundial.

Tras tantos meses juntos, el equipo de Dual Mirror ha tenido tiempo de vivir un sinfín de anécdotas y giros inesperados. Estos chicos experimentaron diversas modificaciones que hicieron que el proyecto inicial cambiase en algunos aspectos. “Estábamos en un proyecto también de Realidad Virtual pero enfocado al género de las plataformas pero apenas teníamos margen en el tiempo de desarrollo. Eso unido a otros factores hizo que tuviésemos que cambiar el modelo por algo más asequible a los 10 meses que nos concedía el programa.”, comenta Damián.

Los chicos de Dual Mirror llegaron a una conclusión, no podían pasar casi dos años desarrollando un videojuego sin ninguna perspectiva económica inicial. Así lo afirma el responsable de marketing: “El fallo que tienen a veces los estudios independientes al entrar en el sector es que tienen buenas ideas en mente pero no se paran a considerar si ese sueño es factible en el mercado, y si renta en el tiempo”.

Aunque no todo son sinsabores, entre las anécdotas más destacadas de este grupo de amigos se encuentra un viaje exprés que realizaron a Marbella. “Hubo una serie de percances en ese viaje, íbamos a la *MarbeCon* y salimos con sólo dos horas de antelación de Sevilla. Teníamos que desarrollar el juego, ir allí y presentarlo. Llegamos tarde a la feria y casi nos quedamos sin alojamiento, pero la feria fue bastante bien. Ese preciso momento fue bastante estresante, pero ahora lo recordamos con cariño”, rememora Damián.

## **Un estudio adicional**

A pesar de que sólo pueden salir elegidos dos equipos, entre las mesas se encuentra un tercer estudio. Sus mesas están prácticamente vacías y, a diferencia de sus compañeros, sólo tienen varios ordenadores portátiles y un par de maniquíes de madera de dibujo artístico. Tiesoft es un juego de palabras, se compone de *Tie*, en inglés “corbata” y “soft”, de *software*; aunque también forma la palabra “tieso”, expresión perteneciente al andaluz coloquial que tanto se usa para las personas que no tienen dinero. Se trata de toda una declaración de intenciones por parte de los chicos de Tiesoft, que están desarrollando su videojuego con un presupuesto prácticamente nulo.

Su decisión de participar en el Games Camp la tomaron como una buena oportunidad para entrar a formar parte del grupo de PlayStation, tanto a la hora de publicar como a la hora de tener el respaldo de una compañía como Sony. Su situación, por otro lado, se torna diferente a la de Gunstar Studio o Dual Mirror.

Nacho Requena, el responsable de comunicación y segundo diseñador del juego, comenta que únicamente poseen un espacio en el Pabellón de Francia. “Ahora mismo no hay nada firmado, simplemente estamos aquí desarrollando el videojuego. No trabajamos bajo ninguna condición más allá de que el año que viene, en principio, deberíamos ser uno de los estudios seleccionados del PlayStation Talents 2018.

Su juego se llama *Who killed Woody Bill?*, o *¿Quién mató a Woody Bill?*, el jugador encarnará el papel del Detective Manzano, que tendrá que recorrer una casa llena de personas y descubrir quién es el asesino de Woody Bill, una historia al más puro estilo Cluedo, el popular juego de mesa. La diferencia radica en que es en primera persona para que el jugador se sienta más identificado, incluso están estudiando la forma de integrarlo para Realidad Virtual y que se pueda jugar con amigos. Por otro lado destaca su estética, todos los personajes son maniquíes de madera o *dummies*, tan usados para el diseño artístico o las simulaciones de accidentes de coche. “Los personajes no tienen ni rostro ni expresión, jugamos a partir de esa idea”.

Y para llevar a cabo esta idea el equipo de compone de 6 perfiles. Un programador, un compositor de audio, un encargado del *concept art* y el diseño de los personajes, un guionista y un responsable de marketing que hace las veces de segundo guionista. Estas 6 personas serán las responsables de poner al detective Manzano a punto para que pueda resolver cualquier crimen que se encuentre.

El interés por los videojuegos viene de largo en estos chicos. En el caso de Nacho, siempre quiso entrar en este mundo y desarrollar videojuegos, aunque no fue tan sencillo como esperaba. “A finales de la década de los 90 te trataban como un loco cuando decías que querías hacer videojuegos. Apenas había estudios ni especialización, y la opción más parecida era estudiar Ingeniería Informática y ser programador”. Al responsable de marketing de Tiesoft no le terminaba de convencer el hecho de estudiar informática, ya que tampoco guardaba una estrecha relación con los videojuegos. Finalmente acabó estudiando Periodismo, su segunda pasión. Fue en ese momento cuando descubrió el periodismo de videojuegos, sector en el cual lleva trabajando 12 años. Con este proyecto ha tenido la oportunidad de dar el salto a la creación de un videojuego.

## **Hablan los desarrolladores**

La pregunta que cabría plantearse ahora sería qué proceso se debe seguir para desarrollar un videojuego. Una gran parte de la población ha jugado alguna vez a los videojuegos pero, ¿qué ocurre tras la pantalla?

Según Damián, de Dual Mirror Games, no existe un proceso definido para hacer un videojuego, aunque incide en la importancia de la pre-producción. “El GDD, o *Game Design Document*, es uno de los documentos más importantes. Cualquier persona del equipo que lo lea tiene que saber lo que ha de hacer y dónde tiene que estar en cada momento. Los desarrolladores lo llamamos la ‘Biblia del Desarrollo’, tiene que venir todo. No puedes hacer un modelo 3D sin saber cómo será artísticamente el juego, sobre qué entorno va a interactuar o qué historia va a seguir. Hay que cuidar cada uno de los aspectos del GDD hasta el más mínimo detalle”. También afirma que tampoco es beneficioso dedicar demasiado tiempo a la pre-producción. “No sirve de nada pasar 2 años realizando un GDD y al final no desarrollar el juego”, insiste.

Tras este paso afirma que lo más importante es no desistir nunca, ya que no se sabe cuánto durará el desarrollo, a lo sumo 6 meses o quizá dos años. Aunque también comenta que, si el proyecto es viable, la respuesta del mercado será favorable. El mercado es, ni más ni menos, que cada persona con sus decisiones diarias. Por lo tanto, si la idea que propone el juego les resulta interesante a los consumidores, es bastante probable que acaben comprándolo.

Pero para que esta idea cale en los futuros jugadores, estar atento a las tendencias es vital. “Es importante innovar pero también debes saber qué vas a vender. Una de las últimas cosas que he leído ha sido una de las declaraciones de Hideo Kojima. Cuando le preguntaron que por qué estaba haciendo *Death Stranding*, su último proyecto, él respondió que a la gente le gustaría, debido a que lo está enfocando hacia las últimas innovaciones y tendencias. No puedes tener una idea y no hacer nunca una valoración”.

Para finalizar, recalca que hay muchas personas que intentan entrar en la industria simplemente con la idea de que le gustan los videojuegos. El problema de esta concepción es que el mundo del desarrollo es mucho más extenso y terminan desistiendo. “Si de verdad te gusta este mundo tienes que tirar hacia delante y luchar por lo que quieres. Conseguir algo que valga la pena no se consigue a través un camino de rosas.”

Nacho Requena, más conciso en su explicación, destaca que lo principal es tener una idea que sea susceptible de explotar y pulir. A partir de ese punto incide que uno de los elementos más importantes es el capital humano. “Siempre digo que, si te rodeas de gente buena, salen cosas buenas; al igual que, si te rodeas de gente tóxica, al final el producto no estará a la altura. Es bueno tener a personas en las que apoyarte.”

### **Las hadas madrinas del proyecto**

Cabe destacar que tanto este programa y los juegos que se están desarrollando en el Pabellón de Francia no serían posibles sin el acuerdo y la colaboración de diversas organizaciones, tanto públicas como privadas. Una de ellas es Factoría Cultural, se trata de un vivero de industrias creativas con sede en Madrid y Sevilla.

Su papel en PlayStation Talents Games Camp es el de acoger a los estudios adheridos al programa en ambas ciudades. También les brinda asesoramiento fiscal y financiero,

además de en marketing y comunicación. Paloma Aragón, responsable de PlayStation Talents desde Factoría Cultural, aclara que el programa de talentos es una iniciativa totalmente desarrollada y fomentada por SIE España, cuyas siglas corresponden a Sony Interactive Entertainment, pero se sirve de entidades como Factoría Cultural y la Junta de Andalucía para funcionar como sedes o incubadoras dentro del Games Camp. Destaca que en otras ciudades como Bilbao o Valencia, la gestión recae sobre otras organizaciones como BEAZ y Lanzadera.

Sony, a través de Factoría Cultural aporta la tutorización desde un punto de vista técnico, desde la creación del videojuego. Su labor consiste en mejorar la consistencia del producto y de realizar las labores de marketing de cara al lanzamiento durante la campaña de Navidad. De hecho, una de las grandes aportaciones del Games Camp a los estudios es una campaña de marketing valorada en 100.000 euros, que se diversifica entre los distintos medios que tiene a su alcance PlayStation España.

Por otro lado, como ya se comentó anteriormente, la Junta de Andalucía también aporta su grano de arena en el apoyo a la industria de los videojuegos española. En este caso es Andalucía Emprende la organización que trabaja de una forma más cercana con los estudios. Según Pilar Ramos, directora de Cultura Emprendedora, Innovación y Conocimiento de esta entidad, Andalucía Emprende aporta el espacio y el equipo humano encargado de tutorizar a estos proyectos. “Cuando concurre al Games Camp eres un estudio independiente, pero el primer paso es constituirte como empresa. Ahí está el personal de Andalucía Emprende asesorando y apoyando a los equipos durante el proceso de constitución de la empresa, ayudándoles a realizar el estudio de viabilidad y aconsejándoles para que la empresa tenga solvencia. Se trata de una tutorización más transversal”, dice Pilar Ramos.

En el caso de Andalucía Emprende, la entidad acompaña al proyecto desde la fase preliminar hasta su finalización en el ámbito empresarial. Además de esta tutorización, la organización organiza networkings, sesiones de formación específica adecuadas a las necesidades de los estudios y tutorías personalizadas. Pilar remarca que la aportación de la Junta es fundamentalmente de servicios y destaca que cree firmemente que el sector del videojuego está en auge. Cree que en Andalucía tenemos un papel importante en ese aspecto. “Hay que animar a la gente que tiene esas ideas, que no se consideren ‘raros’ sino que apuesten por ellos mismos. Iniciativas de este tipo, impulsadas por la Junta de Andalucía, lo que hacen es dar respaldo al talento andaluz”.

### **La ciudad hispalense en el punto de mira**

Aunque Sevilla es la sede de PlayStation Games Camp, la vocación de este programa es regional. Su ubicación se debe a que la ciudad posee una suficiente masa crítica de emprendedores y de personas con preparación en el desarrollo y creación de videojuegos, eso unido a que es la capital de Andalucía hizo de la capital hispalense un lugar ideal. Fue Sony quien, con los datos de la procedencia de los proyectos presentados, descubrió que un porcentaje muy elevado del total nacional procedía de Andalucía, especialmente de Sevilla.

Desde Sony afirman que muchas de las solicitudes que recibieron tanto para el Games Camp como para otro programa similar, los Premios PlayStation, provenían de Andalucía. Además tienen constancia de la potente industria emergente que existe en el

territorio y el ímpetu de los estudios, con aspiraciones para desarrollar sus videojuegos en PlayStation4. “No nos equivocamos, fue uno de los territorios con más solicitudes enviadas”, agrega Paloma Aragón.

Sobre el posible impacto económico en la ciudad no hay nada firmado aunque el social se torna evidente para Andalucía Emprende. Destacan que finalmente un gigante tecnológico como Sony, líder mundial en la industria del videojuego, se fija en Andalucía. “Las multinacionales están normalmente para ganar dinero, y si quieren poner aquí esta semilla significa que aquí hay una cantera, hay talento y potencial”. Incide en que, desde un punto de vista social, supone un reconocimiento a la calidad y a la innovación de los andaluces.”Se dice que muchas veces estamos a la cola, que los innovadores y los que tienen el talento son otros y resulta que no. La balanza se inclina, aquí hay talento, creatividad y capacidad”, comenta Pilar Ramos.

Sobre cuánto durará este programa ambas partes coinciden, será una relación a largo plazo. La segunda edición del PlayStation Talents Games Camp Sevilla saldrá el próximo mes de octubre de 2017, cuyo hito será expandir las sedes a las ciudades de Málaga y Barcelona. Andalucía sería la única comunidad autónoma con dos sedes. Málaga atendería los proyectos de Andalucía oriental, dejando los proyectos de Andalucía Occidental en Sevilla.

### **Los videojuegos y las instituciones**

Debido a las cifras que alcanza esta gran industria, no es de extrañar que las instituciones fomenten medidas para impulsarla en su territorio. Desde Andalucía Emprende destacan su labor en acciones de divulgación y sensibilización. “Además de este proyecto hemos participado en el Games Fest, celebrado el año pasado. Dinamizamos el sector y hacemos sesiones de cultura emprendedora para identificar oportunidades de negocio”. Por otro lado confirman que están diseñando un festival de videojuegos que esperan poner en marcha antes de la próxima primavera 2018.

Hay otro programa que se realiza desde la Junta de Andalucía, de carácter mucho más amplio. Se llama Proyecto Lunar, una iniciativa con once años de edad creada para identificar a las empresas de la industria creativo-cultural en Andalucía. Hasta la fecha han detallado 11 disciplinas distintas, entre las que se encuentran las artes escénicas, gráficas, visuales o el desarrollo de videojuegos. En efecto, el PlayStation Talents Games Camp tiene cabida en este programa, como uno de los subsectores de dicha industria.

Pilar Ramos comenta que se empezaron a identificar también proyectos existentes en Sevilla y Málaga que estaban empezando a aflorar. “Se empezó a trabajar junto a esas empresas y se vio que estaban formadas por personas de mucho talento y cuya forma de trabajo era un tanto diferente al de los emprendedores más tradicionales”. Diseñaron una metodología de intervención específica para, desde las instituciones, adaptarse a las empresas del sector y acoplarse a sus ritmos de trabajo. Un ejemplo fue el de los horarios. “Si perteneces al sector de las artes escénicas, gráficas o de la música, probablemente vas a trabajar mucho por la tarde, y los horarios de las administraciones pueden ser otros”.

Desde Andalucía Emprende afirman que el proyecto está muy definido y depurado. Cuentan con profesionales en toda Andalucía especializados en la industria creativo-cultural que trabajan desde el fomento de la cultura emprendedora hasta el apoyo en la creación y consolidación de las empresas. “Se les acompaña en la búsqueda de inversores y a las ferias del sector. Es una apuesta de la Junta de Andalucía por un sector estratégico, el cultural. Lo importante es hacer aflorar las iniciativas, canalizarlas bien para que sean empresas y generen negocio. De hecho, ‘Puedes comer de tu creación’ era el lema inicial”, dice Pilar Ramos.

### **Una industria en alza, hablan los profesionales**

Si bien tener en cuenta la opinión de las instituciones es importante, es la voz de los profesionales la que necesita aflorar cuando se habla de esta creciente industria. Se trata de las personas que conviven con este sector cada día y cuya opinión no suele verse reflejada en los medios.

Nacho Requena, además de ser el Responsable de Marketing de Tiesoft es un periodista consagrado en el mundo de los videojuegos y escritor del libro *Metal Gear Solid. El legado de Big Boss*, centrado en la famosa saga de Hideo Kojima. Además de dirigir el portal LAB de ADSLZone participa regularmente en un podcast sobre videojuegos y ha publicado en medios como *El Mundo* y *ZonaRed*.

Afirma que la industria del videojuego tanto en Sevilla como en España pasa por bastantes dificultades. Aunque durante toda la historia de este sector hayamos tenido varios hitos. Requena destaca la edad de oro del videojuego español entre los años 80 y 90, con juegos como *PC Fútbol*, otros títulos que saltaron a la fama como *Comandos* o *Castlevania*, y estudios como *Mercury Steam*.

Durante diferentes etapas deduce que hemos tenido varios saltos, aunque no llegamos a tener un tejido formado. “Para ello faltaría que el plano gubernamental se volcase con los estudios de videojuegos. Este espacio del Games Camp viene bastante bien para aunar a todos esos desarrolladores o diseñadores bajo un mismo punto, pero sería conveniente tener mejores ayudas tanto económicas como técnicas por parte del gobierno y las empresas involucradas. Aún así esta iniciativa es un buen primer paso para fomentar la industria del videojuego en España”, afirma Requena. Destaca que esta industria en España es muy boyante, aunque se realiza con un apoyo económico prácticamente nulo.

Rafael Casaucao, Game Designer de Gunstar Studio, opina sobre la industria del videojuego de forma más concisa. Si bien destaca una realidad visible en la actualidad, también apela a la esperanza y al trabajo duro sobre la posibilidad de un estudio independiente de vivir del sector.

“Como estudio es una ruina, no hay tejido empresarial que te dé seguridad. Todo redundando finalmente en una apuesta por tu esfuerzo y tu trabajo, puede salirte bien o no. Desde el punto de vista de un estudio muy humilde, vivir de esto dependerá de cómo lo enfoques. El videojuego tiene varios géneros y los juegos de móvil están muy afincados en Sevilla, aunque en cuanto a consolas no estamos muy al día. Al final siempre habrá estudios capaces de sobrevivir, todo consiste en apostar por ti mismo y tener fe”, afirma Casaucao.

Damián Cáceres, Responsable de Marketing de Dual Mirror Games, coincide con sus compañeros en insuficiente atención que las instituciones vierten sobre los estudios independientes pero saca a relucir un enfoque distinto de la industria, la educación y cómo se están formando a los futuros profesionales de la industria.

“Últimamente están saliendo muchas titulaciones relacionadas con el mundo de los videojuegos como Formación Profesional, másteres e incluso carreras universitarias, a la vista de que el sector está avanzando y se encuentra en auge. El problema es que muchas veces fallan en el enfoque. Por ejemplo, a la hora de impartir desarrollo multiplataforma”, dice Cáceres. Pone de ejemplo la cantidad de profesores que se centran exclusivamente en Java, olvidando todos los demás lenguajes. Este problema se extiende además a otras áreas como el modelaje 3D, para el cual se enseñan programas que no se usan en la industria, como *Blender* para el modelaje 3D en vez de otros como *3ds Max*, que sí está más asentado en el ámbito profesional. “Necesitamos verdaderos profesionales del sector que impartan sus conocimientos. No sirve de nada que un profesor de informática básica de instituto se ponga a explicar el funcionamiento del motor gráfico de un videojuego. Espero que en los próximos años mejore la cosa”, afirma Damián.

Cáceres está seguro de que en Andalucía hay mucho talento, aunque considere que no se valora con respecto al resto de España. Critica que cuando se habla del sector del videojuego se refieran principalmente a Madrid o Barcelona. “Aquí en Sevilla conozco bastantes desarrolladores y estudios indies que se dedican a proyectos de menor envergadura, como aplicaciones móviles, pero les sobra talento. Lo que hace falta muchas veces es arriesgar. Es muy fácil para un estudio sacar un proyecto que saben que les va a aportar lo justo para vivir y no aspirar a nada, pocos se arriesgan con algo diferente e innovador. Vivir, se puede vivir haciendo videojuegos. No es tanto decir que si me gustan los videojuegos o no, sino decir que quieres desarrollar uno y que eso sea tu vida. Da igual lo complicado que parezca, hay que seguir adelante y estar convencido de que tu proyecto es el mejor. Al fin y al cabo es un trabajo, y si no te gusta es como si acabases en otro empleo cualquiera”, concluye.

Tras conocer las impresiones sobre la industria de los estudios ganadores del PlayStation Games Camp cabe preguntarse qué ha de tener un estudio que pretenda participar en las siguientes ediciones del programa. Nacho Requena lo resume en tres claves principales. En primer lugar es importante tener una buena idea que pueda encandilar al público, alejarse de lo repetitivo y conseguir un elemento diferenciador. Su segunda clave es rodearse de un buen equipo, que esté cualificado y unido para evitar posibles discrepancias. Por último, incide en la idea del trabajo duro. “Tienes la idea, tienes el equipo y tienes que ser consciente de que, conforme avance el tiempo de desarrollo, vas a ver reducido tu tiempo de vida social”. Por otro lado Rafael Casaucao destaca que para presentarse el proyecto debe de estar lo más avanzado posible para no tener problemas en cuanto a los plazos de producción y los posibles contratiempos. “Cuanto más clara y más producida tengas la idea, más probable será que te escojan. Hay que tenerlo todo bien atado”.

## **El gigante empieza a despertarse**

Los datos de creación de empresas, el número creciente de empleos en el sector y el gran talento español ofrecen un futuro esperanzador para la industria del videojuego en

España. Nuestro país es un mercado importante en esta industria, sin embargo su facturación es mucho menor que la de otros países con menos empresas y estudios de videojuegos. Sus 480 empresas en 2016 hicieron una facturación de 511 millones de euros, en contraste con Suecia, con una facturación de 952 millones y sólo 213 empresas. Cabe destacar el caso de Canadá, también llamada 'El paraíso de los desarrolladores' por los incentivos fiscales que el gobierno les otorga a los estudios, cuyo número de empresas es muy cercano al español, 472, aunque su facturación sea de 2800 millones de euros. Desde las instituciones se toman medidas para fomentar esta industria en alza pero cabría preguntarse si es suficiente, o más importante aún, ¿son las medidas correctas? ¿Podrá verse España convertida en una gran potencia en el mundo del desarrollo? El interés por el videojuego aumenta exponencialmente, siguen creándose proyectos e iniciativas en el país y las grandes empresas de videojuegos empiezan a colocar su ojo en la piel de toro. ¿Y las instituciones? ¿Pasarán al siguiente nivel o se quedarán en la pantalla de inicio?

## **ENTREVISTAS TRANSCRITAS**

Damián Cáceres - Dual Mirror Games

### **¿Qué os lleva a participar en el Games Camp?**

-Lo que nos llevó a participar en la Games Camp fue que teníamos un proyecto, que lo íbamos a sacar únicamente para PC, y vimos la oportunidad a través de internet y de diferentes contactos de que podíamos aplicar al programa. Lo vimos una buena oportunidad tanto por el tema del mercado PlayStation, al fin y al cabo PS4 tiene un gran mercado, como por el tema de la realidad virtual ya que tienen las gafas de realidad virtual de PlayStation VR. Sin dudarlo fuimos para adelante y aplicamos al programa.

### **¿Cómo surge Dual Mirror Games?**

Dual Mirror Games surgió en la escuela de audiovisuales en la que estudiábamos, V-Art, donde se imparte además modelaje 3d y programación. Un día al salir de clase decidimos que no queríamos que la cosa acabase ahí, vamos a continuar y vamos a hacer algo nuestro e innovar en el sector.

### **¿Alguna anécdota que hayáis tenido?**

-Hubo un pivotaje en el proyecto, alrededor de Octubre. Estábamos en un proyecto también de realidad virtual pero enfocado al tema de plataformas pero cuando vimos el tiempo que nos iba a llevar el desarrollo, entre otros factores, tuvimos que cambiar el modelo y hacer algo más asequible en el periodo que tenemos. No vamos a estar 1 o 2 años enteros desarrollando sin ver ninguna apertura económica, vamos a intentar levantar esto y hacer las cosas bien. El fallo que tienen muchas veces los indies al entrar en el sector es que tienen unas ideas o un sueño pero no consideran si ese sueño es factible en el mercado y si renta en el tiempo

### **+ ¿Y algo más personal?**

-Algo más coloquial tenemos de cuando fuimos a Marbella en el cual hubo una serie de percances a la hora del viaje. Íbamos a la MarbeCon y salimos con 2 horas de antelación desde Sevilla, llegamos un pelín tarde a la feria y en cuanto al alojamiento casi nos quedamos sin poder entrar porque no daba tiempo. Teníamos que desarrollar el juego,

teníamos que ir allí y presentarlo, ya una vez allí la cosa fue bastante bien, pero fue un momento de agobio bastante interesante.

### **¿De qué perfiles se compone vuestro equipo?**

-Nuestro equipo se compone mayoritariamente de artistas. Son 3 artistas, uno para 2d, otro es modelador 3d y el tercero es un texturizador, contamos también con un programador. Yo me encargo del apartado de marketing y además tenemos de freelance a un técnico de sonido. Cubrimos todos los perfiles mínimos posibles que se necesitan para desarrollar un videojuego.

### **¿De qué trata Readout? ¿Cuáles son sus características más destacables?**

-Readout es un juego de realidad virtual, vamos a sacarlo para la PlayStation VR, aunque estamos en trámites para ver si lo podemos sacar además para PC. Es un shooter espacial, manejas a un soldado de la Federación y viajas alrededor del espacio luchando contra diferentes tipos de enemigos, de los cuales lo más característicos son una raza alienígena llamada 'El enjambre'. Es un shooter en realidad virtual, pegas tiros y viajas por el espacio, es lo más característico que tiene.

### **¿Qué creéis que ha visto Sony en vosotros para que estéis en el programa?**

-Vieron bastante calidad en la demo técnica que le enviamos y cosa que nos han vuelto a señalar varias veces. Con los tres artistas que tenemos nuestro apartado artístico está muy pulido. Aparte de eso está el tema de la realidad virtual, como Sony acaba de lanzarse a este mercado está apostando por este sector. Si además hay estudios indies, una forma de apoyarlo es esta. La realidad virtual empezó poco a poco y está experimentando una subida últimamente, de hecho la PlayStation VR ya supera tanto a Oculus como a la máquina de HTC. Creo que eso es lo que ha visto Sony, la innovación es lo que hace que el sector se mueva y lo que hace que la gente se fije en ti. Siempre que una persona quiere hacer algo tiene que pensar si va a innovar o si va a hacer algo que ya está.

### **¿Qué proceso tuvisteis que seguir para participar en el programa?**

-Al ser un concurso tuvimos que presentar tanto el currículum de equipo como la demo técnica o lo que lleves desarrollado del juego. Además de documentación más específica como el GDD (Game Design Document) y el ADD (Art Design Document).

Además de vídeos, screenshots, etc. En definitiva, cuanto más aportes más puntos recibes para poder entrar.

**Además de lo que ofrece el programa, ¿recibís algún tipo de financiación durante los meses del desarrollo?**

-La verdad es que no, no recibimos ningún tipo de financiación. Es lo que tienen los estudios independientes, la gente cree que el hecho de estar desarrollando para una compañía como Sony hace que recibas una aportación económica y diferentes beneficios. Nosotros estamos a la espera de recibir los kits de desarrollo, pero además nos han dado la PlayStation4 y un televisor, entre otras cosas. Pero no nos van a dar ningún tipo de aportación económica, lo cual es lo más importante, sobre todo cuanto tienes que mantener una sociedad (en este caso tiene que ser sociedad limitada exclusivamente) y realizar una serie de gastos que mantener durante 10 meses a cuenta propia. Nos tenemos que buscar formas de financiación externas, Sony no hace ningún tipo de aportación económica.

**+Entonces Sony pone los recursos pero vosotros os buscáis la vida, ¿no?**

-Bueno, sobre los recursos, los equipos son propios. Más que nada lo enfocan más a campaña de marketing y distribución. Al fin y al cabo no es lo mismo sacar un producto al mercado como indie a que lo saques con el respaldo de una compañía, llámese Sony, Microsoft, Nintendo, etc. Sony hace el papel realmente de padrino en ese aspecto.

**¿Hay alguien que sirva de enlace entre el equipo y el programa?**

-Por parte del Games Camp está Paloma Aragón, yo soy el encargado de hablar con ella.

**¿Qué consejo le darías a un estudio que quisiese participar en las próximas ediciones del Games Camp?**

-El consejo, ya no sólo a estudio sino a cualquier persona que quiera aplicar, es tener un buen proyecto, que innove y llame la atención bastante y echarle ganas. Tiene que dedicarle mucho al proyecto, creer fielmente en él y arriesgarse, si no arriesgas no ganas. Da igual lo complicado que parezca, hay que seguir hacia delante y convencido de que tu proyecto es el mejor por las razones que sean. Trabajar duro y seguir hacia delante sin importar lo que pase.

## **¿Cuál es el proceso que hay que seguir para desarrollar un videojuego?**

-No existe un proceso definido para hacer un videojuego. Tienes un workflow, tienes que realizar diferentes tareas como los modelos 3d, programar, etc. Aunque lo primero, lo que hay que tener hecho de forma previa en calidad de preproducción es el GDD. Este documento, como decimos los desarrolladores, es como la 'Biblia del desarrollo'. Cualquier persona que lo lea tiene que saber lo que tiene que hacer y dónde tiene que estar. No puedes hacer un modelo 3d sin saber cómo va a ser artísticamente el juego, sobre qué entorno va a ir o qué historia va a seguir. Todo eso lo tienes que cuidar al mínimo detalle en las tareas previas al desarrollo. Por otro lado, tampoco es bueno pasar demasiado tiempo en la preproducción porque al final acabas no haciendo nada, no sirve pasar 2 años realizando un GDD y al final no desarrollar el juego.

Tras todo esto, lo más importante es no desistir nunca. No sabes cuánto tiempo te va a costar desarrollar un videojuego, lo mismo te llevas 6 meses que te llevas 2 años.

Si ves que es viable, que la respuesta del mercado va a ser favorable y, lo más importante, que a la gente le guste. Para ello es importante hacer una búsqueda en diferentes nichos de mercado, como reddit y foros para ver lo que a la gente le gusta, lo que se está moviendo por el mercado.

Una de las últimas cosas que he leído ha sido que Hideo Kojima, cuando le preguntan que porqué está haciendo Death Stranding (su último proyecto) responde que cree que a la gente le va a gustar porque lo está enfocando a las últimas innovaciones y a las últimas tendencias. Hay que estar muy atento a las tendencias, eso hará incluso que tu proyecto derive para un lado en concreto. Es importante innovar, pero también saber qué es lo que va a vender. Si no puede pasar como con Demon's Souls, el predecesor de Dark Souls, que no vendió en su momento, aunque con el paso del tiempo se consideró uno de los mejores juegos de los últimos 7 años. No puedes tener una idea y no hacer nunca una valoración.

## **¿Cuál es tu opinión sobre la industria del videojuego en Sevilla/Andalucía? ¿Se puede vivir de esto?**

-Creo que en Andalucía hay mucho talento, aunque después no se valora con respecto al resto de España. Normalmente cuando se habla del sector del videojuego en España, se centran en Madrid, Barcelona o mínimamente Valencia. Aquí en Sevilla conozco

bastantes desarrolladores y estudios indies que se dedican a proyectos más pequeños o para móviles aunque no les sobra talento. Lo que hace falta muchas veces, como dije antes, es arriesgar. Hay muchos estudios independientes repartidos por España, pero muy pocos se arriesgan con algo importante e innovador. Es muy fácil sacar un proyecto que sabes que te va a aportar lo justo para vivir y no aspirar a nada. Eso es lo que falta, ya no sólo en Andalucía sino también en España, decir que vas a arriesgar y luchar por lo que quieres. Vivir, se puede vivir haciendo videojuegos, ganes más o ganes menos. Lo que tiene que pensar cualquier persona antes de desarrollar un videojuego es si le gusta y si quiere desarrollar. No es tanto decir que me gustan los videojuegos, sino decir que quieres desarrollar uno y que sea tu vida. Al fin y al cabo es un trabajo, y si no te gusta es como si acabas en otro empleo cualquiera.

**+¿Crees que haría falta más apoyo de las instituciones o es simplemente que la gente no arriesga?**

-Por el lado de las instituciones veo que falta mucho. Últimamente están saliendo muchas titulaciones relacionadas con el mundo de los videojuegos, como formación profesional, másters e incluso carreras universitarias, a la vista de que el sector está avanzando y se encuentra en auge. El problema es que muchas veces no lo enfocan bien, eso es una de las cosas que a mí me da un poco de rabia. Casos como a la hora de hacer desarrollo multiplataforma donde se centran para trabajar en el lenguaje Java, olvidando todos los demás. Otro caso es en el uso de programas que no se usan tanto en la industria, por ejemplo en el modelaje 3d con el uso de programas como 'Blender' con las limitaciones que conlleva en vez de otros más asentados en la industria como '3ds Max'.

Faltan profesionales del sector que impartan sus conocimientos, no poner al encargado de impartir Informática básica en un instituto a explicar el funcionamiento del motor gráfico de un videojuego. Espero que en los próximos años mejore la cosa.

**+¿Algo más que quieras contar?**

-Una cosa que quiero recalcar bastante es que mucha gente entra en el mundo del desarrollo con simplemente la idea de que le gustan los videojuegos. Luego empiezan a desarrollar, comprueban que es un mundo y se echan para atrás. Yo lo que digo es que,

si de verdad te gusta, tienen que tirar hacia delante y luchar por lo que quiere, porque nada de lo que vale la pena es un camino de rosas.

### Rafael Casaucao - Gunstar Studio

#### **¿Qué os llevó a participar en el Games Camp?**

-Una vez que el proyecto estaba lo suficientemente avanzado como para barajar qué camino seguir optamos por mirar qué plataformas nos brindaban más apoyo. Decidimos presentarnos al PlayStation Talents más como una apuesta.

#### **¿Cómo surge Gunstar Studio?**

-Surgió con la unión de 2 ideas. Santi, el programador, buscaba moderadores para completar un juego que tenía en mente y después de encontrarnos al resto y trabajar durante un mes vimos que teníamos mucho en común. Mostramos la idea en una feria de Jerez y viendo la aceptación que tuvo el proyecto decidimos seguir.

#### **¿Alguna anécdota?**

-Como casi en todos los estudios indies nuestro comienzo fue muy duro tanto económicamente como a la hora de buscar un espacio donde trabajar con un mínimo de coordinación. El primer lugar que encontramos era un local de ensayo para un grupo de música, imagínate las horas de trabajo en las que coincidíamos con ellos. Era muy ruidoso.

#### **¿De qué perfiles se compone vuestro equipo?**

-Se compone de dos artistas 3d, Arán Moreno Navea y yo (Rafael Casaucao Aguilar) y un artista 2d, Juan Damián Reina Anaya. Además tenemos a nuestro programador, Santiago Aguilar Córdoba, que es el pilar que sustenta este estudio.

#### **¿De qué trata Phobos Vector Prime?**

-Es un MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ambientado en el espacio. Para ponernos en situación controlas una nave espacial y el objetivo es ganar, de forma individual o en grupo, al contrario conquistando su zona. Lo que queremos introducir en

este género es el mundo que vivimos de pequeños, darle al juego un estilo arcade como el de las maquinitas. Es una estética que se echa de menos en algunos títulos MOBA.

**¿Qué creéis que ha visto Sony en vosotros para formar parte del Games Camp?**

-Pues aún no lo sabemos, la verdad. Desde nuestro punto de vista ha sido una sorpresa, supongo que nuestro trabajo habla un poco por nosotros. Creo que también ha sido parte de suerte y estar en el sitio y en el momento adecuado para que esto haya ocurrido.

**¿Qué proceso tuvisteis que seguir para participar en el Games Camp?**

-Encontramos una publicación referida a la PlayStation Games Camp y rellenamos la solicitud con los requisitos que nos pedían y la respuesta nos llegó al correo. Lo demás ha sido tirar para adelante.

**+Mandasteis algún tipo de documentación entiendo.**

-Mandamos un Concept Design, un GDD y nuestros currículums[sic], como aportación extra incluimos un vídeo de gameplay. Lo importante es aportar la mayor cantidad de información posible.

**¿Recibís algún tipo de financiación durante los meses que estáis trabajando?**

-De momento no tenemos noticia de ningún tipo de financiación, aparte de lo que ofrece el programa Games Camp.

**+Entonces tenéis que buscar financiación aparte.**

-Si, date cuenta que acabamos de empezar y hasta que no esté la producción terminada, si tenemos que realizar algún tipo de facturación tenemos que pagarla de nuestro bolsillo. Si queremos pedir financiación siempre la hay, pero si se puede pagar entre los socios, el grupo, mejor. El beneficio vendría después, una vez que se lance.

**¿Hay alguien que sirva de enlace entre el equipo y el programa?**

-Si, hay varios enlaces y cada uno se dedica en a su campo. Paloma es nuestra hada madrina, ella se encarga de ayudarnos en todo lo que puede, Daniel es un apoyo muy grande y hay que tener en cuenta sus opiniones porque hace que la producción sea menos pesada y aparte tenemos a Jose Antonio y Puri, que nos acompañan día a día en El Cubo para cualquier duda, son de Factoría Cultural.

### **¿Qué consejo le darías a un estudio que quiera participar en el Games Camp?**

-Depende. Por supuesto, cualquier proyecto que quieras presentar mi consejo sería tenerlo lo más terminado posible y así no tener tantos problemas en cuanto a plazos de producción y demás imprevistos. Cuanto más clara tengas la idea y más producida, más probabilidad tendrás de que te escojan. Hay que tenerlo todo bien atado.

### **¿Cuál es el proceso que hay que seguir para desarrollar un videojuego?**

-Depende del producto, ya que esto condiciona bastante, y de los medios de los que dispongas. Necesitas un programador y personal, un equipo. Como un estudio indie no es comparable a un estudio convencional, es un poco como un caos organizado. No puedo contestar con exactitud porque el juego está en desarrollo.

### **¿Cuál es tu opinión sobre la industria del videojuego en Sevilla/Andalucía? ¿Se puede vivir de esto?**

-Como estudio es una ruina, no hay tejido empresarial que te dé seguridad, todo es una apuesta por tu esfuerzo y trabajo. Al final depende de si la apuesta sale bien o no. Desde el punto de vista de un estudio muy humilde, vivir de esto dependerá de cómo lo enfoques. Ya que el videojuego tiene varias plataformas, el móvil está afincado en Sevilla pero en cuanto a consolas no estamos muy al día. Aún así hay estudios capaces de sobrevivir. Todo al final consiste en apostar por ti mismo y tener fe.

### **+¿Crees que falta algún tipo de apoyo por parte de las instituciones?**

-Eres una empresa, ya puedes producir videojuegos que zapatos y si necesitas financiación hay que pasar por el aro como todo. A no ser que haya alguien que te financie, y tampoco te lo hace gratis.

Nacho Requena - Tiesoft

### **¿Qué os llevó a participar en PlayStation Games Camp?**

-Lo principal que nos llevó a participar fue que es una oportunidad muy buena para entrar a formar parte del grupo de PlayStation, tanto a la hora de publicar los videojuegos como de tener el respaldo de una compañía como Sony.

### **¿Cómo surge Tiesoft? ¿Cuál es su historia?**

-Surge por una idea de Rafael Sánchez, el creador del estudio y del videojuego principal. Es un juego de palabras entre “Tie” (Corbata) y “soft” (Software), aunque también forma la palabra “tieso”, esa expresión andaluza tan usada para la gente que no tiene dinero. A partir de aquí surge nuestro videojuego “Who killed woody Bill?”, una especie de “Cluedo” interactivo donde la gente tiene que adivinar quién ha asesinado a Bill.

### **¿De qué perfiles se compone vuestro equipo?**

-Ahora mismo tenemos 6 perfiles en el equipo. Fran se encarga del arte conceptual del juego y el diseño de los personajes, Rafa es el modelador 3D y el que da forma a la propia aventura, Beni es el compositor de audio, Antonio es nuestro programador, Adrián Castro es el encargado de elaborar las historias, es el guionista y yo, Rafa Requena, como responsable de comunicación y segundo diseñador del juego tras Adrián.

### **¿De qué trata ‘Who killed woody Bill?’? ¿Cuáles son sus características más destacables?**

-Las principales características que tiene “Who killed woody Bill?” es que es en primera persona, buscamos que el jugador se sienta más identificado con el propio protagonista, el detective Manzano, y que los personajes son dummies. Se trata de esas figuras de madera tan características que se usan, por ejemplo, en las simulaciones de los accidentes de coche o para las distintas poses para el diseño artístico. Los personajes no tienen ni rostro ni expresión, jugamos a partir de esa idea.

### **Vuestra entrada en el Games Camp ha sido un tanto diferente a la de Gunstar y Dual Mirror, ¿bajo qué condiciones entrasteis en el programa?**

-Ahora mismo no hay nada firmado, simplemente estamos aquí labrando un videojuego y no tenemos una condición más allá de que el año que viene, en principio, deberíamos estar dentro de los dos equipos seleccionados para PlayStation Games Camp 2018. Sólo tenemos el espacio en El Cubo y nada más.

### **¿En qué momento piensas: ‘Quiero dedicarme a hacer videojuegos’?**

-Es una pregunta muy buena, siempre me la hace todo el mundo. Yo siempre quise hacer videojuegos, mi sueño siempre ha sido desarrollar videojuegos desde pequeño. El problema es que a finales de la década de los 90 te trataban de loco cuando decías que querías hacer videojuegos, apenas había estudios ni especialización. La salida más parecida era estudiar Ingeniería Informática y ser programador, eso tampoco llamaba mucho la atención porque te podían atraer más o menos las matemáticas, la física, etc. y tampoco estaba estrechamente relacionado. Acabé dedicándome a lo segundo que más me gustaba, que era escribir. A partir de ahí descubrí el periodismo de videojuegos, entré en ese mundo, en el cual llevo 12 años y más adelante di el salto a la creación de un videojuego.

**¿Qué consejo le darías a un estudio que quiera participar en las siguientes ediciones de Games Camp?**

-Serían 3 claves principales. La primera es que tenga una idea muy buena, es fundamental, debes saber si va a encandilar al público o no. En los videojuegos hay ideas que cada vez son más repetitivas y tienes que buscar un elemento diferenciador. La segunda es que el equipo que lo forme sea bueno, sobretodo que sepas que son trabajadores y que están cualificados, que vayan todos a una y que no haya discrepancias entre los componentes para estar seguros de que remamos en la misma dirección. La tercera clave es que va a ser un trabajo muy duro. Tienes la idea, tienes el equipo y tienes que ser muy consciente de que conforme avanza el tiempo de desarrollo vas a ver reducido tu tiempo de vida social.

**¿Cuál es el proceso que hay que seguir para desarrollar un videojuego?**

-Como ya comenté, lo principal es tener una idea muy buena que sepas que la puedes explotar y pulir. A partir de ahí, es rodearte de gente buena. Yo siempre digo que, si te rodeas de gente buena, salen cosas buenas. Es tan sencillo como eso, si te rodeas de gente nociva y cancerígena al final el producto va a salir tóxico. La clave parte de ahí, de que la idea que tengas sea buena y que la gente que esté alrededor de ti te apoye.

**¿Cuál es tu opinión sobre la industria del videojuego en Sevilla/Andalucía? ¿Se puede vivir de esto?**

-La industria del videojuego en Sevilla y, en general, en España pasa por bastantes dificultades. Es cierto que durante toda la historia de este sector hemos tenido diferentes

puntos, como la edad de oro del videojuego español en los años 80 y 90 con títulos como “PC Fútbol”, que hizo las delicias de multitud de jugadores. Después dio el salto “Comandos” o “Castlevania”, o estudios como “Mercury Steam”. Es decir, durante diferentes etapas hemos tenido varios saltos pero es cierto que no llegamos a tener un tejido formado, para ello faltaría que el plano gubernamental se vuelque con los estudios de videojuegos. Este espacio de creación de videojuegos en El Cubo de la Cartuja viene bastante bien para aunar a todos esos desarrolladores o diseñadores de videojuegos bajo un mismo punto. Sería conveniente tener mejores ayudas tanto económicas como técnicas de parte de los organismos gubernamentales como de las empresas involucradas, aún así es un primer paso importante para fomentar la industria del videojuego en España. Esta industria que ahora mismo es muy boyante pero que se realiza con un apoyo económico prácticamente nulo.

Paloma Aragón - Factoría Cultural

### **Sobre PlayStation Talents Games Camp, ¿cuál es la razón principal para desarrollar un programa de este tipo en España?**

PlayStation Talents es una iniciativa de apoyo al desarrollo local en España y Portugal fomentada por PlayStation Iberia a través de cinco áreas: PlayStation Futuros Talentos: programa con colegios, PlayStation First: programa con universidades, PlayStation Premios: concurso anual nacional donde se presentan los mejores videojuegos de país, PlayStation Games Camp: incubadoras de videojuegos con sedes repartidas alrededor de toda España y PlayStation Alianzas: acuerdos con estudios consolidados para la publicación de videojuegos en exclusiva en PlayStation 4.

En nuestro país hay mucho talento dentro del mercado de videojuegos y actualmente hay más de 400 estudios de creación de videojuegos en España. Sin embargo, el índice de fracaso reside en muchos casos en la falta de recursos. Desde PlayStation Talents trabajamos para fortalecer la industria nacional de videojuegos, publicando y comercializando videojuegos españoles en todo el mundo para una plataforma tan consolidada como es PlayStation 4.

### **¿Qué papel juega Factoría Cultural en el programa?**

Factoría Cultural es la sede de PlayStation Games Camp en Madrid y Sevilla. Acoge a los estudios adheridos al programa de PlayStation Games Camp en estas dos sedes, además de proporcionarles asesoramiento fiscal, financiero y en marketing y comunicación.

**Si es un programa de Sony, ¿por qué no lo desarrolla SCE España directamente?**

PlayStation Talents es una iniciativa 100% desarrollada y fomentada por SIE España. Se sirve de entidades como Factoría Cultural (Madrid y Sevilla), la Junta de Andalucía (Sevilla, Andalucía), BEAZ (Bilbao) y LANZADERA (Valencia) para funcionar como sedes o incubadoras dentro del programa de PlayStation Games Camp.

**Por lo que he podido ver, PlayStation Talents se describe como una “marca global” creada por SCE España. ¿Qué significa esto?**

Los videojuegos desarrollados en el marco de PlayStation Talents se comercializan globalmente, no sólo en España. Además, PlayStation Talents es una iniciativa pionera en el mundo, creada por PlayStation Iberia.

**¿Existe este programa en más países o, de momento, sólo en España?**

Está previsto que pueda extenderse al resto de países, pero de momento sólo existe en España y Portugal.

**¿Tiene este programa una duración determinada? ¿Cuántas ediciones espera tener?**

Empezamos en 2014 con los Premios PlayStation y cada vez nos hacemos más grandes. El hito de este año ha sido expandir el programa a otros territorios como Bilbao, Valencia y Sevilla, y próximamente esperamos hacerlo en Málaga y Barcelona.

**¿Qué condiciones reúne Sevilla para haber sido elegida como nueva sede del PS Talents Games Camp?**

Muchas de las solicitudes que recibíamos para Premios PlayStation y PlayStation Games Camp provenían de Andalucía, no solo de Sevilla, sino de todo el territorio, por lo que sabemos que existe una industria potente y estudios con aspiraciones para

desarrollar sus videojuegos en PlayStation 4. Y no nos equivocamos... fue uno de los territorios de los que más solicitudes recibimos.

### **¿Cómo se eligen los candidatos? ¿Qué es lo que más se valora a la hora de elegirlos?**

Los ganadores se eligen a través de un jurado de PlayStation Iberia. No existe una fijación por géneros concretos, pero sí se valoran los videojuegos con algo nuevo, como una mecánica sorprendente, una estética peculiar, o en definitiva, una apuesta diferente.

#### Pilar Ramos - Andalucía Emprende

### **¿Qué condiciones reúne Sevilla para ser una de las sedes del PlayStation Games Camp?**

Sevilla es la sede de PlayStation Games Camp pero la vocación del proyecto es regional. Se ubica aquí porque la ciudad tiene suficiente masa crítica de emprendedores y de personas que tenían ideas de desarrollo y video creación de videojuegos, eso junto a que es la capital se consideró que podía ser la sede ideal para poner en marcha el Games Camp. Ese planteamiento lo formula la empresa Sony, que tiene los datos de la procedencia de los proyectos que concursan y descubren que un porcentaje muy elevado del total nacional es de Andalucía, y dentro de la comunidad, fundamentalmente en Sevilla.

### **Concretamente, ¿qué características posee el Pabellón de Francia para ser la sede de este programa?**

El Pabellón de Francia está en el corazón de la Cartuja. Allí se generan numerosas empresas de base tecnológica, start-ups y hay mucho movimiento en cuanto a la creación de empresas innovadoras, tecnológicas y vinculadas a las tecnologías de comunicación y la información. Las últimas tendencias están ahí aglutinadas. Además de estos proyectos emprendedores hay numerosas sesiones de conocimiento, talleres, acuden mentores a tutorizar a esos proyectos, y en torno a eso se generan muchos contactos e intercambios de opiniones y más crecimiento y conocimiento. Con lo cual

nos parecía que era un enclave idóneo para impulsar un proyecto innovador como es el Games Camp.

### **¿Cuál sería el potencial impacto (económico, social, cultural...) para la ciudad?**

Todavía está por ver. Socialmente, desde luego tiene ya un gran impacto. Finalmente un gigante como Sony, una multinacional que concretamente en los videojuegos es líder mundial con la PlayStation, se fija en Andalucía. Las multinacionales están normalmente para ganar dinero, y si una se fija en Andalucía y quiere poner aquí esta semilla es porque aquí hay potencial, talento, hay una cantera. Es decir, desde un punto de vista social supone un reconocimiento a la calidad y a la innovación de las personas que viven en Andalucía. Desde un punto de vista más emocional, para la autoestima es muy positivo. Se dice que muchas veces estamos a la cola, que los innovadores y los que tienen el talento son otros y resulta que no. Un porcentaje elevadísimo de las iniciativas que se presentaron nacionalmente procedían de Andalucía, lo cual la balanza se inclina, aquí hay talento, creatividad y capacidad.

Después, el hecho de que para participar en el Games Camp finalmente haya que constituir una empresa supone compromiso por parte del equipo, que personas que han estudiado distintas disciplinas académicas se unan para poner en marcha un proyecto. Los estudios están compuestos por ingenieros de software, diseñadores gráficos, graduados en Bellas Artes, personas de marketing y comunicación. Son equipos multidisciplinares que confluyen para poner en marcha una empresa de la que estoy convencida de que generará mucho impacto económico. Para ello hay que tener en cuenta que la industria del videojuego mueve más dinero que la industria del cine y del libro juntas. Potenciar un sector como este es algo capital para Andalucía, porque estamos siendo punta de lanza en la materia y la industria que se genera puede reportar muchos beneficios económicos para la comunidad.

### **Además de la cesión del espacio de El Cubo, ¿qué otras aportaciones realiza Andalucía Emprende al programa? ¿Qué cantidad de dinero invierte en él?**

En primer lugar, Andalucía Emprende aporta el espacio y equipo técnico in situ tutorizando a esos proyectos, cuando concurre al Games Camp eres un estudio independiente y la mayoría no se han dado de alta como empresa. Cuando te seleccionan el primer paso es constituirte como empresa. Ahí está el personal de

Andalucía Emprende asesorando y apoyando a los equipos para darse de alta como empresa, para realizar el estudio de viabilidad, para tutorizarlos y asesorarlos de forma que la empresa tenga solvencia.

Por otro lado Sony aporta la tutorización de esos proyectos desde un punto de vista técnico desde la creación del videojuego. Digamos que se centra más en la tutorización del producto y del marketing de cara a comercializarlo en la Navidad de 2017 y la tutorización de Andalucía Emprende es mucho más transversal. Acompaña al proyecto desde la fase preliminar hasta el final, que se constituye como empresa y que, esperamos, sean solventes a lo largo del tiempo.

Además de eso, ¿qué aporta Andalucía Emprende? Pues todos los networkings que se organizan, las sesiones de formación específica que ellos necesitan o las tutorías que se van impartiendo en el marco de un itinerario que se personaliza para cada proyecto. Es una aportación de servicios fundamentalmente.

#### **¿Participa Andalucía Emprende en la selección de candidatos?**

Si. Nosotros hacemos una valoración desde la cohesión del proyecto de video creación desde el punto de vista más empresarial del tipo emprendedor.

#### **¿Habrá más ediciones? Es decir, ¿es este un acuerdo a largo plazo?**

Nosotros apostamos por este proyecto y contamos con sacar la segunda edición del Games Camp de Sevilla en Octubre de este año 2017 y, desde la Consejería de Economía, se está trabajando intensamente para abrir un segundo Games Camp en Málaga. Una vez ese Games Camp esté en marcha, atendería a los proyectos de Andalucía oriental y el de Sevilla tendría los proyectos de Andalucía occidental. Por lo tanto sí, es un proyecto a largo plazo.

#### **Además de este programa, ¿qué otras acciones se realizan desde la Junta para impulsar la industria del videojuego en Andalucía?**

Además de este proyecto hemos participado en el GameFest, celebrado el año pasado, dinamizamos el sector, hacemos sesiones de cultura emprendedora identificando oportunidades de negocio en torno al sector. También estamos diseñando un festival de videojuegos que esperamos poner en marcha antes de la próxima primavera y

esperamos que llegue a buen puerto. Básicamente acciones de divulgación y sensibilización.

### **¿Qué es el Proyecto Lunar? ¿PlayStation Games Camp Sevilla forma parte de él o se desarrolla de forma independiente?**

Se trata de un proyecto emblemático de Andalucía Emprende que lleva en vigor 11 años. Surgió inicialmente como una estrategia para identificar a las empresas de la industria creativo-cultural que existía en Andalucía y sirvió para identificar los subsectores que componían esta industria. Son tales como las artes escénicas, gráficas, visuales, desarrollo de videojuegos, etc., identificamos hasta 11. Se empiezan a identificar también proyectos o empresas que existen en Sevilla y en Málaga y que, de alguna manera, había que aflorar. Se empezó a trabajar en esas empresas y se vio que estaban formadas por personas de mucho talento y cuya forma de trabajo era un tanto diferente al de los emprendedores más tradicionales.

Se diseña una metodología de intervención específica para trabajar con las empresas del sector más adaptadas a los perfiles emprendedores más creativos. Hay ciertos factores que influyen, como por ejemplo el de los horarios. Si perteneces al sector de las artes escénicas, gráficas o de la música, probablemente vas a trabajar mucho por la tarde, y los horarios de las administraciones pueden ser otros. Buscamos ir acoplando los ritmos de unos y de otros para que tu empresa sea viable, solvente y pueda consolidarse.

Hoy por hoy podemos decir que el proyecto está muy definido y depurado, que tenemos profesionales en toda Andalucía especializados en la industria creativo-cultural y que trabajan desde el fomento de la cultura emprendedora en esos ámbitos hasta el apoyo a la creación y consolidación de empresas. Se les acompaña en la búsqueda de inversores, se les acompaña a las ferias y, fundamentalmente, era una apuesta de la Junta de Andalucía por un sector estratégico, el cultural. De carácter previo, hicimos un análisis comparativo con la metrópolis de Londres y vimos que su PIB estaba compuesto en más del 50% por la industria creativo-cultural y auxiliar. Vimos que eso sucedía en una metrópolis como Londres, ¿por qué no iba a suceder aquí? Lo importante es hacer aflorar las iniciativas, canalizarlas bien para que sean empresas y generen negocio. De hecho, el lema inicial era “Puedes comer de tu creación”. En el marco de ese Proyecto Lunar, el PlayStation Games Camp tiene cabida puesto que es uno de esos subsectores de la industria creativo-cultural.

## **¿Algo más?**

Creo firmemente que el sector del videojuego es un sector que está en auge y creo que de verdad tenemos mucho que decir. Hay que animar a la gente que tiene esas ideas y que no se consideren “freaks” o raros, sino que apuesten por ellos mismos, que tienen talento, y que iniciativas como estas que impulsa la Junta de Andalucía lo que hacen es dar respaldo al talento andaluz.