

Kippel⁰¹

EMPRESA

De Pyro Studios a Tequila Works: ascenso y caída de los grandes estudios de videojuegos en España

Los equipos de desarrollo de videojuegos españoles luchan por sacar adelante sus producciones en un mercado local con plantillas reducidas y con poco presupuesto. El apoyo de las grandes compañías extranjeras resulta vital para la mayoría.

04 AGO 2017 — 05:00

POR DANIEL LÓPEZ



¿Qué dimensión tiene en España el sector de los videojuegos? Los estudios desarrolladores de videojuegos de España pelean por destacar en un mercado local en el que escasean los grandes equipos y las superproducciones. Destacados nombres de la industria como **Nintendo** o **Sony** han llamado a la puerta de estudios españoles para encargarles el desarrollo de algunos títulos, otros han sido capaces de crear juegos de éxito sin un gigante detrás. No obstante, el sector en España es inestable.

Hay muchos estudios, pero pocos equipos con un gran presupuesto y una gran plantilla. Según el *Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos* (DEV) de 2016, el número total de estudios en España es de 480, pero el 71% cuentan con menos de diez empleados y el 63% de los trabajadores tienen menos de cinco años de experiencia.

En esta tesitura, los estudios españoles no tienen los medios para desarrollar juegos del más alto

1/4

<https://www.kippel01.com/empresa/de-pyro-studios-a-tequila-works-ascenso-y-caida-de-los-grandes-estudios-de-videojuegos-en-espana.html>

El presente contenido es propiedad exclusiva de Ripley Gestora de Contenidos, SL, sociedad editora de Kippel01.com (www.kippel01.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.

Kippel⁰¹

EMPRESA

nivel, los llamados AAA, como por ejemplo *Battlefield*, *Grand Theft Auto* o *Forza Motorsport*. En la mayoría de los casos, sólo los que reciben capital extranjero consiguen sobrevivir en una industria nacional atomizada, con muchas pequeñas empresas moviéndose sobre suelo inseguro.

De hecho, la facturación del sector en España fue de 510,7 millones de euros en 2016 y únicamente el 1% de las empresas acapararon el 50% de esta cifra.

Pyro Studios lanzó su primer juego con un presupuesto de un millón de dólares y un equipo de veinte personas

Pyro Studios

Pyro Studios es el mejor ejemplo del ascenso y caída en el sector. El estudio fue fundado en 1996 por los hermanos **Ignacio Pérez Dolset**, fundador de **Ilion Animation Studios** y **U-tad**, y **Javier Pérez Dolset**, fundador del **Grupo Zed**. La intención de los directivos pasaba por desarrollar videojuegos desde España que fueran capaces de competir con los desarrollos internacionales, y lo consiguieron. El estudio lanzó su primer juego al mercado en 1998 con un presupuesto de un millón de dólares y un equipo de veinte personas. Se trataba del título para ordenadores *Commandos: Behind Enemy Lines*, el cual se convirtió en todo un éxito, alcanzando el puesto número dos en el mundo ese año.

El gran aclamo cosechado por *Commandos* le dio a la compañía un vertiginoso reconocimiento nacional e internacional. En plena inercia de crecimiento, Pyro formó tres equipos de desarrollo independientes y se embarcó en tres grandes proyectos. El primero de ellos fue *Commandos 2: Men of Courage*, lanzado en 2001, que se convirtió en un nuevo éxito en PC, mientras que en las consolas PlayStation 2 y Xbox no tuvo tanta acogida.

En 2003, el estudio sacó su segundo proyecto, *Praetorians*, un juego de estrategia inspirado en las campañas realizadas por Julio César que también tuvo éxito entre los consumidores. No se puede decir lo mismo del tercer proyecto en desarrollo, *Heart of Stone*, que fue cancelado en el 2000 tras disputas internas entre la directiva y el equipo que trabajaba en el título.

Con la salida de *Commandos Strike Force* en 2006, Pyro Studios se dio de bruces contra las críticas

Con la salida de *Commandos Strike Force* en 2006, **Pyro Studios** se dio de bruces contra las críticas hacia el videojuego, que no alcanzaba el nivel de las entregas anteriores. Las ventas no acompañaron y, en ese momento, el estudio perdió a la británica **Eidos Interactive**, con la que había contado durante su trayectoria, como principal distribuidora de sus trabajos.

En 2012, la desarrolladora se fusionó con **Play Wireless** para fundar **Pyro Mobile** y así dedicarse al desarrollo de aplicaciones para *smartphones* y *tablets*. De este modo, la compañía dejaba atrás la creación de videojuegos para las grandes plataformas, donde había perdido impacto entre los consumidores con sus últimos trabajos.

Por otra parte, el cofundador del estudio [Javier Pérez Dolset ingresó hace unas semanas en prisión](#)

Kippel⁰¹

EMPRESA

por haber desviado hasta cien millones de euros a Panamá de forma ilícita.

FX Interactive se encuentra actualmente al borde del cierre tras declararse insolvente el pasado mayo

FX Interactive

FX Interactive se encuentra actualmente al borde del cierre tras declararse insolvente el pasado mayo. Uno de los grandes estudios del videojuego español cayó en desgracia tras haberse embriagado de éxito con títulos como *PC Fútbol* o *Imperivm*. El estudio, fundado en 1999 por los hermanos **Pablo**, **Víctor** y **Nacho Ruíz**, no pudo afrontar la crisis económica desatada en 2008.

La crisis, unida a la aparición de plataformas como **Steam**, distribuidora digital de videojuegos creada por **Valve**, provocaron la caída de precios en el mercado de videojuegos para PC, baza con la **FX Interactive** supo jugar durante años ofreciendo sus juegos a precios bajos. La empresa llegó a facturar más de doce millones de euros en 2005 y sus ingresos bajaron a poco más de un millón en 2014, llegando a acumular impagos a sus trabajadores durante meses. Desde entonces, la compañía no ha hecho públicas sus ventas.

La caída de **FX Interactive** supone un duro golpe para una compañía que había conseguido el hito de expandirse fuera de las fronteras españolas. En septiembre de 2002, el estudio había iniciado sus operaciones en Italia de la mano de la empresa **Power Up**, lo que la llevó a editar todos sus lanzamientos de manera simultánea para el mercado italiano y, posteriormente, a replegarse.

Tequila Works lanzó su primer juego en 2011 bajo el nombre de Deadlight, un título de acción y 'survival horror'

Tequila Works

Tequila Works es uno de los pocos grandes estudios que actualmente mantiene una trayectoria saludable. Situada en Madrid, fue fundada en 2009 por **Raúl Rubio**, exdirector del estudio español **MercurySteam**, y la notaria **Luz Sancho**. No fue hasta dos años después de su creación cuando la desarrolladora anunció la consolidación de su primer proyecto, *Deadlight*, un videojuego de acción y *survival horror* de zombis con el que llegaron a las plataformas PlayStation 4, Xbox One y PC.

El pasado 26 de mayo, **Tequila Works** lanzó al mercado su segundo título, *RiME*. El juego contó con el respaldo de **Sony** para su desarrollo, pero finalmente el gigante japonés decidió retirar su apuesta al no estar convencido del estado en el que se encontraba el título. El estudio español, no obstante, recuperó los derechos del juego y siguió hacia delante. *RiME* es una aventura en la que los jugadores controlan a un niño que trata de descubrir los secretos de una isla misteriosa en la que despierta tras un naufragio.

Este proyecto, más cercano a las grandes producciones del sector que su predecesor, ha permitido al estudio situarse en el escaparate global. Por ejemplo, la revista *Edge* sacó a *RiME* en portada con un artículo de más de doce páginas cuando se anunció en 2014, tras el interés que había suscitado el título entre el público *gamer* mundial.

3/4

<https://www.kippel01.com/empresa/de-pyro-studios-a-tequila-works-ascenso-y-caida-de-los-grandes-estudios-de-videojuegos-en-espana.html>

El presente contenido es propiedad exclusiva de Ripley Gestora de Contenidos, SL, sociedad editora de Kippel01.com (www.kippel01.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.

Kippel⁰¹

EMPRESA

Sin embargo, *RiME* no ha generado un gran impacto en España. El título ha conseguido vender 3.424 unidades en el país desde el día de su lanzamiento hasta mediados de junio, según la revista *Hobby Consolas*.

MercurySteam está considerado uno de los grandes del sector en España tras haber trabajado con sagas como *Castlevania* o *Metroid*

MercurySteam

Fundada en 2002 por el diseñador de videojuegos **Enric Álvarez**, **MercurySteam** es una desarrolladora con sede en el municipio madrileño de San Sebastián de los Reyes. El estudio está considerado uno de los grandes del sector en España tras haber trabajado con sagas de la talla de *Castlevania* o *Metroid*.

Su primer gran proyecto fue *Scrapland*, que vio la luz en PC en 2004 y en la Xbox original en 2005. Más adelante, la compañía trabajó en su primer título para móviles, *Zombies*, que llegó en 2006 a los teléfonos **Nokia**. En 2010, el estudio subió el listón con *Castlevania: Lords of Shadow*, su primer gran trabajo en una saga importante, que aterrizó en las consolas Xbox 360 y PlayStation 3. Durante cuatro años, la empresa siguió inmersa en esa franquicia, lanzando una segunda entrega para dichas consolas y una versión exclusiva para la portátil Nintendo 3DS.

En la pasada edición de la feria E3 2017, **Nintendo** anunció que lanzará *Metroid: Samus Returns* para Nintendo 3DS a finales de este año, desarrollado por **MercurySteam**. La entrada del estudio español en una de las franquicias más exitosas del gigante japonés supone un salto más en la trayectoria del equipo y del sector español en el ámbito internacional.

Ubisoft es una de las desarrolladoras más importantes del sector junto a empresas como Electronic Arts o Bethesda

Ubisoft Barcelona

Ubisoft Barcelona es la filial más importante de una desarrolladora internacional en España. Tras su llegada en 1998 a la capital catalana, el estudio ha actuado como equipo de apoyo en desarrollos del editor francés, una de las compañías más importantes del sector junto a empresas como **Electronic Arts** o **Bethesda**. Desde Barcelona, la filial española ha colaborado recientemente en sagas como *Assassin's Creed* y o el juego de disparos en primera persona *Rainbow Six Siege*. En este último, el equipo barcelonés ha trabajado en la jugabilidad, la optimización y la creación de modos de juego. En este sentido, desde Barcelona se trabaja mano a mano con el gran estudio que **Ubisoft** tiene en Montreal.