

Directos a «Play4»



► El videojuego alicantino *Randal's Monday* sale a la venta, tras un complejo proceso de adaptación, en la todopoderosa consola de Sony con una comunidad millonaria de jugadores

Los ilicitanos Juanan Pascual Albarranch y Toni Pascual Gómez, creadores de *Randal's Monday*. INFORMACIÓN

JUANJO PAYÁ

■ No resulta fácil producir un videojuego en España (eso, a veces, solo es posible con un milagro económico), y mucho menos darle salida al mercado internacional en las plataformas más destacadas como Steam (PC) o Playstation 4 de Sony (en el apartado de videoconsolas).

En cualquier caso, y por paradójico que pueda parecer, esta es la situación que presenta el videojuego *Randal's Monday*, producido por la alicantina Nexus junto a sus creadores ilicitanos Juanan Pascual Albarranch y Toni Pascual Gómez. Una aventura gráfica con aires «retro», inspirada en clásicos como *Monkey Island*, y que ha dado recientemente el salto a «Play4» tras un buen puñado de críticas brillantes entre expertos del sector y, por supuesto, de la comunidad más jugona.

«La alegría es tremenda», señala Toni Pascual, consciente de las dificultades de este proceso de traslación de un videojuego concebido para PC y que se adapta ahora a «Play4»: «Es un camino largo y lento desde que te dan luz verde y te facilitan el kit de desarrollo. Pero la parte buena nuestra ha sido que el motor gráfico que utilizamos es muy abierto y compatible... aunque claro que hemos tenido problemas, había veces que se rompía y no sabíamos qué hacer, volvíamos al principio... pero todo se ha solucionado y estamos encantados».

Playstation 4 de Sony es, hoy por hoy, la videoconsola que supera en varios millones de jugadores (y ventas) a su inmediata competencia, Xbox One de Microsoft. Un aspecto que impulsa todavía más este «fi-

El próximo objetivo es el lanzamiento en Xbox One, de Microsoft, en Nintendo y plataformas móviles y tablet

chaje» por la conocida marca japonesa que les abre camino y, sobre todo, les concede mayor reconocimiento ya que solo unos pocos estudios españoles han alcanzado este objetivo.

«Es mucha la ilusión cuando ves el videojuego ahí, cuando te has volcado y le has dedicado tanto

tiempo sin cobrar ni un céntimo, hasta dos y tres años, y éramos dos locos soñando y trabajando en un garaje... y ves ahora cómo las cosas van tan bien», confiesa Toni Pascual, quien no descarta una futura asociación con Microsoft, Nintendo y plataformas móviles y tablets para *Randal's Monday*.

«Nos encantaría estar con Microsoft, porque ellos son en parte los pioneros en apoyar a “videojuegos indies” (juegos pequeños a los que se les da cabida en videoconsolas) como lo somos nosotros», comenta Toni Pascual, quien añade además su deseo de llegar a cuantas más plataformas posibles: «Es muy fácil jugar a *Randal's Monday* en el móvil o con una tablet, porque al no tratarse de un juego de acción es más sencillo acceder y conectar

pulsando solo sobre la pantalla, sin necesidad de mando o ratón».

Randal's Monday, de la alicantina Nexus, se ha dado a conocer en el E3 de Los Ángeles (la feria de los videojuegos más importante del mundo) así como en la Gamescom de Colonia (de referencia absoluta en Europa). Y eso ha propiciado los contactos, no sin esfuerzo, sacrificio, y mucho mucho trabajo, para que *Randal's Monday* se haya hecho un hueco en el mercado de la todopoderosa consola de Sony, Playstation 4.

Éxitos que, cosidos uno a uno, invitan a la creación de una segunda parte de *Randal's Monday* que, aún sin fecha, Juan y Toni Pascual (los padres de la criatura) reconocen que pondrán en marcha en un futuro no muy lejano.

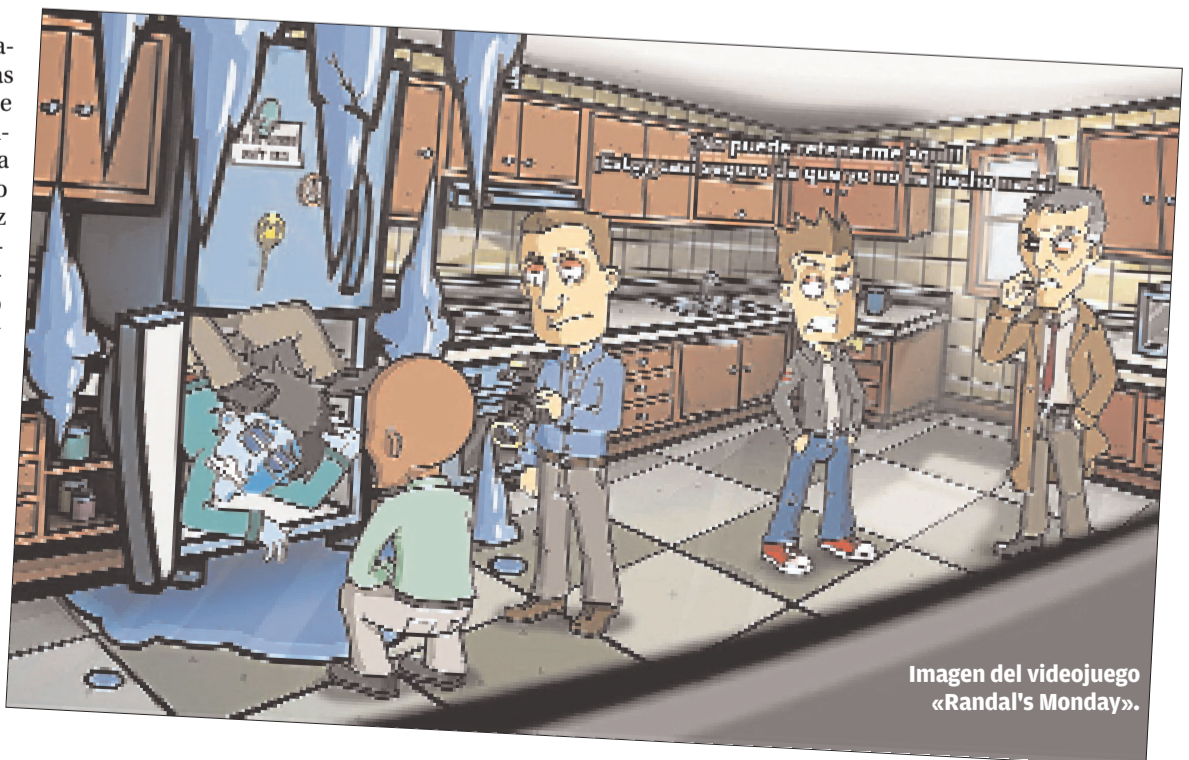


Imagen del videojuego «Randal's Monday».