



Un grupo de jóvenes finlandeses liderados por Ilkka Paananen y Mikko Kodisoja se juntaron en 2010 para crear Supercell. En solo dos años revolucionaron el universo de los videojuegos con *Clash of Clans* y *Clash Royale*, éxitos que todos quieren copiar. ¿Cómo llegaron a ellos?

El primer proyecto de la compañía fue Gunshine.net, un juego MMORPG. El espejo de Supercell era Zynga, una compañía de California especializada en títulos para Facebook como Farmville. De esa inspiración salieron otras ideas, pero todas fallidas... Hasta que decidieron cambiar el formato de juego horizontal (pensado para jugar en un PC) a las pantallas verticales de los móviles. Eso lo cambió todo.

mmorpg son las siglas en inglés de *massively multiplayer online role-playing games*: videojuegos de rol que miles de personas de todo el mundo juegan en línea, al mismo tiempo

Así nació *Hay Day*, un juego inspirado en *FarmVille*, con el que Supercell dio el salto internacional. Era el año 2012. Solo unos meses después, los genios finlandeses dieron el primer bombazo con *Clash of Clans* (CoC), un videojuego de construcción de aldeas en línea para móviles. CoC tenía un control sencillo y además era freemium (el juego

es gratis pero se paga por contenidos extra). Un usuario casual entraba y se quedaba. El más persistente tenía motivos para jugar cada día.

En Finlandia se encuentran algunas de las empresas de videojuegos para móvil más importantes del mundo, como Rovio, la creadora de los famosos Angry Birds

Cuatro años más tarde, llegó *Clash Royale* y... ¡Boom! Fue el gran bombazo de Supercell. El largo recorrido de las aldeas de *Clash of Clans* se cambiaba por la inmediatez y la emoción de los combates de *Royale*. Partidas sencillas y accesibles a todo tipo de jugadores, pequeños y mayores. Solo tres minutos, ideales para jugar en cualquier lugar del mundo. La fórmula coleccionista, basada en conseguir nuevas cartas y potenciadores para tener un mazo cada vez más poderoso, sumado al sistema *freemium* y a la posibilidad de jugar con distintas estrategias (agresivo o conservador) engancharon a todos. Supercell prepara su próximo videojuego: *Brawl Star*. El mundo *gamer* ya se frota las manos.