

Fotografía: **Begoña Rivas**



Álvaro González tiene 29 años. Iba para abogado, pero acabó convirtiéndose en uno de los *youtubers* del momento: **Alvaro845**. Con más de tres millones de suscriptores en su canal de Youtube, 750.000 seguidores en Twitter y un equipo súper competitivo de Clash Royale, sus consejos y partidas son imprescindibles para conocer al detalle el fenómeno móvil de Supercell.

¿Quién era Álvaro antes de convertirse en *youtuber*?

Era un chico más bien normal. Saqué buenas notas en la universidad y empecé a trabajar en un bufete de abogados. Un año después empecé a preparar oposiciones para notaría. En las pausas que hacía para estudiar descubrí los juegos para móviles. Fue entonces cuando

empecé a hacer algún vídeo de Clash of Clans.

¿Qué te empujó a empezar a subir vídeos?

Siempre me han gustado los juegos de estrategia, porque para mejorar debes pensar bien las cosas. Cuando empecé con Clash of Clans, todavía no era posible compartir partidas. Explicar determinadas cosas con palabras era difícil y mostrarlo era mucho más fácil. Así que creé vídeos para enseñarlos a mis compañeros, un contenido que no existía en Youtube en castellano. Así empezó todo.

Aprendí a editar mis vídeos con tutoriales de Youtube y buscando en Internet. Cualquier cosa que necesites saber, si no la sabe Google, es muy difícil que puedas averiguarla. Mi primera búsqueda fue “Cómo grabar la pantalla del iPad

¿Y cuándo decidiste que querías dedicarte solo al canal y dejar las oposiciones?

No hay un momento en el que digo “ya vale”, sino que fue algo muy gradual. Dejé las oposiciones por motivos ajenos a Youtube, porque en ese momento el canal aún no me daba para vivir.

Pero llega un momento que consigues un boom...

Cuando empecé en Youtube, llegar a 10.000 suscriptores era un sueño. Y 100.000 era directamente imposible. Con Clash of Clans llegué a 700.000 usuarios, pero el canal empezó a subir de manera espectacular con Clash Royale. La realidad es que es mucho más difícil conseguir los 700.000 primeros suscriptores que los siguientes.

Tener tantos seguidores y que sirvas de ejemplo para tanta gente es una responsabilidad muy grande, porque hay mucha gente pendiente de ti y cualquier cosa que hagas se va a multiplicar por mil. Siempre he tratado de actuar de la forma más correcta posible, pero ahora debo hacerlo con una responsabilidad añadida.

¿Por qué Clash Royale se ha convertido en un fenómeno transversal? Engancha a niños y también a jugadores profesionales.

Seguro que todos los estudios de videojuegos se hacen la misma pregunta. Si lo comparamos con Clash of Clans, Royale es más inmediato: entras, juegas una partida de tres minutos y desconectas. Clash of Clans es un proyecto a largo plazo, donde debes entrar a distintas horas del día y construir una aldea te llevará años. Las batallas no son tan intensas y no tienes la chispa que tienes en tiempo real con Clash Royale.

Cómo es un día de trabajo a la hora de crear un vídeo, subirlo...

Uno de los problemas que tengo es que viajo mucho. Sin embargo, eso me obliga a tener una planificación: voy anotando temas que pueden ser interesantes y los voy sacando a lo largo de la semana. Me levanto a las 8 o las 8:30, repaso el correo y luego me pongo a mirar la lista de ideas. ¿Qué encaja con el día? ¿Y con mi estado de ánimo? Entonces enciendo la cámara: a veces sale bien, a veces mal. Una vez grabado el material, durante la tarde busco tiempo para montar el vídeo y subirlo. En total, dedico unas 12 o 14 horas diarias.

¡¿14 horas diarias?!

¡Sí! Es un trabajo que necesita mucha constancia, ¡pero me gusta!



Trabajas como *developer build* con Supercell: ¿en qué consiste el acuerdo?

Yo y otros *youtubers* tenemos un acuerdo de colaboración con Supercell: la empresa nos cede material anticipado antes de que salga en el juego, y a ellos les va bien porque les damos publicidad. Como creador de contenido, esto me permite tener una exclusiva importante que puedes ofrecer a la comunidad antes que nadie.

Además de ser un juego de móviles muy popular, cada vez hay más jugadores que se dedican profesionalmente. ¿Por qué?

La clave de Clash Royale es que es muy accesible y eso es lo que Supercell quiere trasladar en su vertiente competitiva: que tú y yo podamos competir sin tener que estar en una organización profesional. Por ejemplo: en el torneo clasificatorio podías jugar desde tu móvil, ¡cualquiera podía probar suerte! La accesibilidad ha sido clave en esto.

De hecho, tú has entrado a competir con un equipo.

Mi equipo, Team Queso, nace a finales de 2016 en unas finales del videojuego Vainglory. La desarrolladora, Super Evil Megacorp, anunció que preparaba un programa de franquicias con el que la compañía compartiría ingresos con los equipos, como los derechos televisivos en el fútbol. Entonces me propusieron que montara un equipo de *e-sports*. Al principio lo descarté porque no es habitual para un creador de contenido como yo... pero la idea siguió en mi cabeza y al final pensé: ¿Por qué no?

Y nació Team Queso.

Lo anunciamos en febrero de 2017. Salimos con equipos de Vainglory y Clash Royale y con la filosofía de mi canal de Youtube: especializarnos en el nicho móvil porque creemos que es el futuro. Así, cuando empiecen a despuntar competiciones de dispositivos móviles, nosotros estaremos en una posición inmejorable. De hecho, en Clash Royale tenemos uno de los mejores equipos del mundo. Roba mucho tiempo y es una empresa pura y dura, pero es muy apasionante.

Clash Royale no durará siempre... ¿Qué futuro le espera a tu canal?

Todos los juegos tienen fecha de caducidad y, cuando llegue el momento, cambiaremos. El entorno de los videojuegos varía muy rápido y un juego desconocido puede ser un *boom* y a los seis meses desaparecer, como Pokémon GO. Clash Royale acabará en algún momento. Por eso, desde Team Queso estamos alerta para detectar juegos que puedan tener potencial.

PREGUNTAS BONUS TRACK

¿Cuál es tu videojuego favorito?

Si tuviera que elegir un juego para pasármelo bien, sería Vainglory. Por toda la relación que tengo con este juego, porque tiene mucha profundidad, me gusta mucho gráficamente... y no lo juego todo lo que querría por falta de tiempo.

¿Qué consejo darías a un jugador que quiere convertirse en un creador de contenidos de éxito?

Le daría dos consejos. Primero, que no se engañe: este es un trabajo apasionante y muy divertido, pero hay que trabajar duro. A mí me encanta, es muy gratificante, pero le pongo

muchas horas. Y segundo: no dejarlo todo de golpe para dedicarse únicamente a esto. Yo tengo dos licenciaturas y, si hubiera sabido que tendría éxito como *youtuber*, las hubiera hecho igualmente porque creo que me son útiles. Si es lo que les gusta, que le pongan pasión y le dediquen tiempo, pero mejor no hacer grandes cambios (al menos, al principio).

