SI NO ASISTISTE AL NEXT LEVEL GRANADA ESTO ES LO QUE TE PERDISTE

Los pasados días 28 y 29 de septiembre, asistimos a el Next Level Granada, un evento de dos días organizado por Granada Jam, la comunidad de desarrolladores de videojuegos de la ciudad.

Se trataba de la segunda edición de este evento, que el año pasado se llamaba Level Up Granada y que el siguiente prometen volver a cambiar de nombre, lo que convierte el propio nombre del evento en una suerte de mensaje que conforma las fases de un videojuego.

La organización reunió a los primeros estudios asistentes durante el viernes, a los que se les ofrecía alojamiento gratuito. De esta manera informal se puede considerar que el primer día de evento realmente fue ese. El buen ambiente y la gastronomía sirvierondepresentaciónparatodoslosque no conocían todavía la ciudad, y que cuando la empezaron a conocer, junto a los otros estudios que les acompañaban, no querían retirarse pese a las altas horas de la noche.

Un total de 42 estudios de desarrollo indie nacionales se dieron cita el sábado en el Museo de la Memoria de Andalucía, de la fundación CajaGranada, un lugar emblemático de la ciudad que ha sido elegido recientemente por National Geographic como una de las 10 maravillas modernas por su arquitectura. Y posteriormente el domingo en el Granada Convention Bureau.

Next Level Granada se desarrolló en dos lugares distintos debido al enfoque del evento. El sábado 28, en el museo, se podía mostrar al público general los videojuegos que se estaban desarrollando o se habían publicado ya, además de asistir a distintas ponencias impartidas por destacadas figuras del sector o conocer la oferta formativa de Granada, Jaén o Málaga. Este día terminaba con la entrega de los Next Level Granada Awards, premios patrocinados que el propio público votaba.

Estudios asentados como The Game Kitchen y su Blasphemous, un videojuego actualmente en boca de todos. Pixelatto con Reventure, otro éxito en steam, junto a Dr. Kucho! Games con su atractivo Moons of Darsalon, AweKteaM sorprendiendo con su divertido Tower Princess, los granadinos Estudio Nemo y Asahi un arcade frenético o Flying Beast Labs dando la nota con Magic Twins, un fantástico juego para dobles lleno de magia son solo unos ejemplos de lo que se podía encontrar ese sábado en el museo.

La calidad de los videojuegos presentados en esta edición muestra como cada vez más los estudios indies españoles van afinando y alcanzando una madurez notable en sus trabajos. Las ponencias también estuvieron a la altura. Las abrió Dr. Kucho muy crítico con la forma de otorgar las subvenciones concedidas por RED.es para dar paso a Mauricio Garcia, The Game Kitchen que habló de las claves de estrategia indie para novatos, dada la experiencia del estudio sin duda eran claves de verdad a tener en cuenta.

La artista Leyre Granero de Blustery Games explicó cómo se crea la identidad artística de un videojuego, mientras que Jorge García de Ckolmos estableció las claves del ritmo interactivo en los videojuegos de texto.

Tras una pausa para comer, por la tarde siguió Rocío Tomé de FemDevs, presentando los principios cognitivos aplicados al desarrollo de videojuegos y como se puede guiar al jugador por la senda que marquemos en nuestro juego y retenerlos.

Uno de los momentos más divertidos a la par que pedagógicos vino de la mano de Javier Cepa de Pixelatto con su charla “Sobreviviendo al indiepocalypse en 2019” donde dio 100 consejos que todos llevamos ahora grabados a fuego. Se continuó con Alberto Arjona, game designer en Nanku Games, hablando de cómo diseñar una aventura gráfica. En el tintero se quedó la charla de Lorena Ruiz de Estudio Nemo sobre el workflow que sigue como artista dentro del estudio, aunque en Granada Jam ya han prometido ponerla de ponente en sus charlas de noviembre.

Para finalizar el día, tras el recuento de votos, se produjo la entrega de premios en el patio del museo.

El premio a la mejor narrativa se lo llevó We need you, Borro!, del estudio TEA Team, además del trofeo se componía de 400€ en material cedido por NoSoloRol, así que se fueron cargados de juegos de rol y libros.

El premio a la mejor banda sonora se lo llevó Dr.Kucho! Games con su juego Moons of Darsalon, junto al trofeo unos cascos gaming y un portátil.

Las mejores animaciones también fueron premiadas, el gato al agua se lo llevó Blasphemous, una muestra más del reconocido trabajo que ha desarrollado The Game Kitchen.

Por último, el premio a la mejor jugabilidad se lo llevó Central Pvrk de Gambusino Labs, de nuevo trofeo, portátil y material gaming. Después de un día tan intenso en el que nos fuimos conociendo todos un poco más, fue el momento de salir a conocer la ciudad, famosa por la Alhambra, su casco antiguo y sus tapas. Y lo que pasó esa noche seguro que ya se ha quedado en los recuerdos y el corazón de los asistentes.

A la mañana siguiente el evento continuó, estavezdirigidosoloalosprofesionales,sin exposición ni público. Las charlas del domingo se enfocaron a temas de asociaciones, económicos, de relaciones con los medios y de publishers.

Reunidos en el Granada Convention Bureau se pudieron disfrutar de las ponencias de Arturo Monedero, hablando de AEVI, de Natalia Álvarez contando las ayudas y servicios que ofrece Andalucía Emprende a los estudios de desarrollo.

Para continuar con Laura Luna explicando cómo deben actuar los estudios a la hora de contactar con los medios si quieren llamar la atención y que se publiquen noticias sobre sutrabajo.ParafinalizarLuisQuintans,CEO de Badland Publishing, con su experiencia, ilustró a los asistentes con los pasos a seguir a la hora de tratar con un publisher.

Las charlas que han sido grabadas se subirán al canal de youtube de la asociación Granada Jam (https://www.youtube.com/c/ GranadaJam).

Tras toda esta información llegó la hora del tapeo networking, se trasladó a los participantes a un local de restauración especialmente habilitado para la ocasión donde se sirvió un ágape a cargo de la organización. Momento más distendido en el que los estudios pudieron interaccionar entre ellos, hablar con los invitados y crear vínculosquenohacenmásquefortalecerla comunidad de desarrolladores de nuestro país.

Fue un fin de semana intenso, pero de provecho. En

Granada Jam ya

preparan la edición

del año que viene,

que pretenden

que sea la más

grande que se haya

hecho nunca en

España, en la que

esperan reunir más

de 80 estudios de

desarrollo indie, no

solo nacionales, también extranjeros. Todo un reto, hasta entonces aseguran que seguirán trabajando por y para la comunidad.

Pulsa M para mostrar el Mapa

Un mal mapa no hace malo un juego, sin embargo un buen mapa puede mejorar la experiencia y aumentar la credibilidad y la seriedad de un juego. Depende del tono del juego, el mapa puede ser más o menos serio o más o menos riguroso. De hecho no vamos a exigirle un mapa riguroso a un juego como Super Mario o Duke Nukem, pero sí necesitamos que un juego serio y cinematográfico, como puede ser la saga Assassin’s Creed o Last Of Us, cuente con un mapa realista y plausible, a veces incluso copiado de la vida real. No obstante hay juegos que tienen mapas muy brillantes

que no se corresponden con la vida real, los mapas y la geología o geografía usual como pueden ser Infernium, Kingdom Hearts o incluso la saga God Of War, que son juegos muy embebidos en la mitología, los legendariums y los mundos fantásticos imaginados.

Es difícil imaginar un mundo sin tomar como referencia el nuestro propio: el planeta Tierra. Quizás por ello una gran mayoría de mapas ficticios imitan las formas de los continentes de nuestro mundo de manera más o menos vaga: el universo Warcraft (concretamente el mapa completo mostrado en World Of Warcraft y sus sucesivas expansiones) o el mundo de Warhammer es un buen ejemplo de cómo el arte imita a la naturaleza, pero calcando. Lo que es un verdadero arte es imitar a la naturaleza sin que se note, de forma que quien mire ese mapa, de manera subconsciente pueda llegar a pensar que esas costas y cordilleras se corresponden con un lugar real.

¿Cuál es la clave? Hay que pensar en un mundo con una génesis parecida o igual que la de nuestro planeta. Si se consigue imaginar qué hay detrás de los procesos que a nosotros se nos antojan normales, si se puede simular o recrear la potencia y dinámica de esos procesos durante un lapso prolongado de tiempo, se puede llegar a crear un mundo plausible y realista. Si se consideran procesos como la subducción, el vulcanismo, los arcos tectónicos y volcánicos de islas y los movimientos de las placas continentales y oceánicas merced a un manto y a un núcleo que intercambian calor y energía, es posible que un mapa tenga mucho más del mundo real y menos de un dibujo por completo al servicio de la historia. Un ejemplo muy claro puede apreciarse con dos juegos muy actuales como son Fortnite y FarCry3.ElmapadeFortnite,porpráctico y quizás funcional que pueda ser, no deja de tener una forma regular y poco trabajada: las costas son rectas, las curvas son graduales, las islas, tómbolos y cabos brillan por su ausencia, así como las cordilleras y (aunque parezca una obviedad) los ríos que de ellas debían manar hacia el mar, y no al revés.

En contraste, el mapa de Far Cry 3 es, en palabras de Samsagaz Gamyi, un regalo para la vista: bahías, cabos, islas, penínsulas, cenotes e incluso arrecifes. ¡Un lujo! ¿Cuál de las dos islas parece más real? ¿Cómo se hace algo así? No es fácil ni tampoco rápido, pero puede hacerse, y el proceso va más allá de imaginar una porción de tierra y dibujarla en un papel. Hay que pensar en los agentes internos como la geodinámica de la Tierra (o del planeta que corresponda) y los agentes externos como el clima, la erosión y los agentes alienígenas (como pueden ser los meteoroides o la luz que recibe de su estrella). Un mundo con mucha agua tendrá una temperatura distribuida de forma más homogénea que un mundo árido, pero cuanta más agua, más erosión y por tanto más complejo será su relieve y sus líneas de costa.

Además de que sea realista es importante que sea un mapa práctico y fácil de entender.

Un mapa demasiado simple o demasiado complejo puede contribuir a que nos perdamos en mitad del juego sin tener claro dónde ir. Mass Effect Andromeda es un ejemplo de un mapa muy elaborado que, en mi humilde opinión, no hace sino confundir más todavía: en un juego en el que hay tantas misiones secundarias, tareas secundarias y demás pequeñas experiencias dentro de experiencias, habría sido recomendable un mapa más simple y que ayudase al jugador a orientarse y a saber priorizar. Un buen ejemplo es Elder Scrolls V: Skyrim: un mapa realista, simple, fácil de recordar y que además te muestra hacia dónde estás orientado. ¡No hace falta nada más!

En definitiva, y a modo de conclusión, pensar en el proceso geológico detrás de un mundo dará un resultado creíble sin que deje de ser un proceso creativo y estimulante. No hay que olvidar que el mapa también debe de estar al servicio de la historia y desarrollo del juego en cuestión y recordad: ¡Simplicidad al poder! Ahora pulsa M para mostrar el mapa.