



# Gamescom: producciones millonarias y videojuegos de autor

El videojuego vive uno de sus momentos más maduros que permite a la industria combinar las superproducciones de presupuestos multimillonarias con una industria independiente cada vez más sólida que atrae cada vez a más jugadores, como se puede apreciar en Gamescom.

«La industria ha crecido: hay espacio para todos, lo bueno es que cuando una industria crece como la nuestra, tienes tantos jugadores que una sola compañía puede darles todo lo que quiere», subrayó hoy a Efe Yves Guillemot, presidente y cofundador de la distribuidora francesa Ubisoft, uno de los grandes actores del mercado.

El primer capítulo de su saga más famosa, «Assassin's Creed», se lanzó hace más de diez años y el espacio que el juego tiene en la Gamescom, que hoy celebra su segunda jornada, es imponente.

«Con el acceso de más jugadores, el público es más diverso, y hay más oportunidades para los estudios para satisfacer a distintos tipos de demandas», explica.

Además de la conocida saga histórica, en la feria, que celebra hoy la segunda jornada -la primera para el gran público- los asistentes se agolpan en los espacios dedicados a «Fortnite», «FIFA19», «World of Warcraft», la última entrega de Tomb Raider o «Super Mario».

Prueba de la bonanza del sector es la incorporación de nuevos actores: Amazon Games Studios, el departamento dedicado a la creación de videojuegos del gigante tecnológico, ha presentado en la feria «New World», un videojuego multijugador ambientado en el siglo en el siglo XVII.

Y hoy anunció un nuevo proyecto, «The Grand Tour Game», basado en la serie del mismo nombre de su suscripción de 'streaming'. Además el juego se desarrollará en paralelo a la serie ya que dispondrá cada semana de una nueva aventura durante la emisión de la tercera temporada de la ficción televisiva.

Frente a estos conocidos nombres, la Gamescom reserva un espacio para las producciones independientes en el «Indie Booth Arena», que tiene un hueco reservado en la feria desde 2013 y que esta edición el público ha invadido de con tanta intensidad como los espacios de las grandes superproducciones, para poder probar alguno de los 82 juegos procedentes de 28 países que han seleccionado.

«A veces la gente piensa que 'indie' significa barato pero no es así», explica a Efe Carles Triviño, uno de los miembros del equipo que ha desarrollado «Etherborn», un videojuego español seleccionado en este espacio, que verá la luz a final de año.

Junto al videojuego español se puede ver títulos como «Above», del estudio danés Mighty Month, una preciosa aventura aeronáutica en la que sus creadores trabajaban en sus ratos libres por pura diversión y que ahora han decidido publicar en serio y ha sido seleccionado por varias ferias de videojuegos.

También se encuentra en este espacio «Trüberbrook», un título de intriga ambientado en la Alemania rural de los sesenta, realizado por un grupo de estudiantes de arte ubicado en Berlín, que ha desarrollado la primera demostración de este juego con subvenciones y trabajos paralelos, y dentro de poco lanzarán una campaña de microfinanciación colectiva para llevarlo a

término.

Mientras estos trabajos se desarrollan con equipos pequeños, las grandes sagas de presupuesto multimillonario, que reciben el nombre de «triple A», y conllevan grandes riesgos económicos, trabajan con equipos formados por decenas de personas y grandes presupuestos.

Aunque los grandes estudios tienen más recursos, la democratización de lo digital ha conseguido que se ahora se hable de «triple A indie», con distribuidoras de gran nombre como «Devolver Digital» -conocidos por éxitos como «Hotline Miami»-, con los recursos para dedicar grandes presupuestos en sus producciones.

Este año esta distribuida estadounidense ha traído a la feria «Gris», de expresión artística creada del estudio barcelonés Nomad Studio, que se está llevando todos los aplausos de la crítica de las dos primeras jornadas de la feria.