



«Gris», el videojuego que nace de una acuarela

Nomad Studio, un pequeño estudio español, ha conseguido con su primer videojuego, «Gris», el aplauso popular en la Gamescome, la cita europea más importante de los videojuegos, que se ha rendido a esta bella propuesta nacida de un gran paisaje pintado con acuarela.

«Gris» nació a tres manos: las de Roger Mendoza y Adrián Cuevas, dos exprogramadores de Square Enix y Ubisoft hartos de programar «videojuegos de asesinos», y las del ilustrador catalán Conrad Roset, cuya estética ha plasmado en el juego, relata a Efe Marco Albano, que es responsable de la parte musical.

«La música también tiene un papel muy importante a nivel narrativo -argumenta- porque el juego no tiene diálogo, Gris no tiene voz».

Música, color y programación se unen para recrear la travesía onírica de su protagonista, que ha sufrido una experiencia traumática y a la que el jugador acompaña en su viaje emocional.

«Gris», que verá la luz en diciembre para PC y Nintendo Switch, no pretende ser «estresante». Es un juego hecho «para desconectar al final del día. Aunque es un proyecto artístico, tiene elementos muy evidentes de jugabilidad clásicas, hay desafío», explica.

El esfuerzo de sus creadores se ha concentrado en «dar forma a sensaciones», combinadas con «juegos de perspectivas, de colores» y el desarrollo de puzzles y otras pruebas complejas.

«Para profundizar en la historia -añade-, es necesario escuchar y observar, no solamente superar todos los obstáculos. Cada jugador completa la narrativa a su manera».

El juego tiene una progresión basada en colores, de tonos rojizos y rosa a una atmósfera más oscura de lilas y azules, dibujado como si fuera un gran mosaico formado por trazos de acuarelas: «El jugador irá coloreando el mundo en el que se mueve la protagonista, el color tiene mucho significado porque altera los escenarios o marca un camino que no se ve», detalla Albano.

Diseñado en dos dimensiones, el jugador debe ir encontrando objetos y resolviendo puzzles para completar su camino: «El objetivo es que fuera una experiencia de inmersión, total», subraya Gemma Gamarra, la cantante catalana que pone su voz a la banda sonora del proyecto.

Esta peculiar propuesta artística se ha llevado todas las miradas de la feria Gamescom, la cita europea más importante del sector de los videojuegos, y su éxito es una prueba más de la pujanza de la escena independiente en la industria de los videojuegos.

En esta misma feria hace justo dos años dio sus primeros pasos «Gris», cuando los fundadores de Nomad Studio presentaron una pequeña demostración del videojuego -en la que habían trabajado durante varios meses- a la empresa estadounidense Devolver Digital.

Este 'publisher' (lo más parecido a una editorial literaria pero de videojuegos) es uno de los nombres más reconocibles -sino el que más-, de la escena «indie» de los videojuegos y responsable de títulos como «Hotline Miami».

«Hace falta más títulos como estos», explica Albano, porque existen en todas las

artes: la música, la fotografía o el cine y el videojuego no es más que otro soporte.

Pese a que «Gris» -que mantendrá el título en español en su lanzamiento mundial- tiene su «propio estilo, único», tiene influencias claras y reconocidas por sus autores de otros títulos de videojuegos independientes como «Journey» o «Monument Valley», que consiguieron reconocimiento de público y crítica por sus propuestas de atmósfera relajada y narrativa abstracta.

La pujanza del sector independiente es tal que la feria alemana, que echa el cierre el sábado a su décima edición en la que han participado los grandes actores del videojuego, ha creado un espacio dedicado en exclusiva a este tipo de proyectos.