



RetroMadrid acogerá a multitud de desarrolladores independientes en la nueva zona Indie

RetroMadrid ha sido desde sus inicios, allá por el año 1995, una reunión tanto de usuarios como de desarrolladores para sistemas obsoletos. El evento siempre ha querido dar voz a aquellos que no se han cansado de crear experiencias disfrutables en máquinas que salieron del circuito comercial.

Si nos paramos a pensar en la evolución que han seguido los videojuegos desde aquella primera edición de la feria, podremos recordar grandes y también muy tristes momentos en la industria del videojuego. En el sector de las consolas, por ejemplo, tuvimos la fulgurante aparición de la generación de 32 bits y la revolución que supuso la primera Playstation, así como la anunciada y lenta muerte de las predecesoras más conocidas: Super Nintendo y Megadrive, más adelante llegaría la prematura muerte de otro fantástico sistema, Dreamcast. La industria del recreativo también acabó por desaparecer, dejando a muchos sin aquellos salones donde compartieron tantas y tantas horas de fascinantes emociones.

En lo referente a los niveles de producción de los videojuegos, hemos visto también una tendencia a hacer videojuegos con valores de producción cada vez mayores, es decir, más complejos técnicamente y con apartados gráficos compitiendo en realismo con las propias películas de animación más punteras. Para tener éxito en la industria, cada año eran necesarios más polígonos, equipos de desarrollo mayores, estructuras organizativas más complejas, más inversión, más riesgo, y en muchos casos la consecuencia de todo esto ha sido menos diversión, menos creatividad, menos juego y más vídeo.

En los últimos años hemos sido testigos de una bajada importante en el número de grandes producciones, debido principalmente a factores como la crisis económica, la popularización de herramientas de desarrollo como Unity o GameMaker, también herramientas que facilitan muchísimo la colaboración en proyectos complejos a través de la red, entre otras. Actualmente cualquiera con tiempo libre y deseos de transmitir un mensaje al mundo, puede crear un videojuego.

Este cambio drástico ha provocado que muchos estudios del llamado "midcore" o gama media tuvieran que cerrar o reducir drásticamente sus plantillas. También algunos de los creadores más ilustres se han separado de las grandes corporaciones que financiaban y arropaban sus trabajos, creando sus estudios de videojuegos independientes. En estos, los profesionales tienen mucha más libertad creativa para hacer lo que hacían en sus orígenes, ni más ni menos los videojuegos que les gustaría jugar.

Llegados a este punto, muchos pueden pensar que esto representa una involución, pero tal vez no sea más que una estabilización y evolución lógica de un modelo de negocio que era simplemente inviable para todos, siendo necesario una mayor diversidad de modelos de creación. Creación que en el caso de los estudios independientes se realiza de una forma muy parecida a como era llevada a cabo en los 80 y 90, por grupos reducidos de profesionales que, habitualmente con pocos recursos, intentan abrirse paso en el mercado y brindar su obra al mundo. Ocurre además que entre estos entusiastas encontramos juegos que toman referencias claras de los clásicos en su ADN, evolucionándolos con mecánicas más novedosas o temas más atrevidos.

Por ello, cuando desde [Indie-o-rama](#) nos contactaron con la propuesta de tener un stand enfocado en el desarrollo independiente nos pareció muy una idea muy acertada. Muchos de los visitantes de RetroMadrid no

sólo gustan de jugar a videojuegos clásicos, sino que también disfrutan de lanzamientos más recientes que preservan el espíritu de estos. La zona Indie será coordinada por [Indie-o-rama](#), la primera web española dedicada al videojuego independiente. Aquellos que lo visiten podrán conocer a algunos de los "indies" más destacados del país, así como jugar a sus obras e intercambiar opiniones.

La zona contará con la presencia de los siguientes estudios presentando sus correspondientes juegos estrella:

A Crowd of Monsters

- Ramón Nafria presentará el estudio y sus últimas novedades.

BeautiFun Games

- Kevin Cerdá mostrará Nihilumbra, la ópera prima del estudio.

Fictiorama Studios

- Luis Oliván y alguno de sus compañeros nos invitarán a jugar su aventura, aún en desarrollo, Dead Synchronicity.

Frictional Games

- Luis Rodero, programador sevillano del estudio desarrollador del popular Amnesia, estará presente dispuesto a charlar con los visitantes y por supuesto permitirá disfrutar los trabajos del estudio.

Nexus Game Studios

- Juanan Pascual vendrá desde Alicante con el inédito Randal's Monday, una aventura gráfica de corte geek de lo más cuidada.

Pixels & Coffee

- Raúl Vaquero, venido desde Sevilla, estará presente hablándonos de su joven estudio.

Rain Games

- Eduardo Garabito, además de ser parte de la organización de Indie-o-rama, nos trae Teslagrad, juego del estudio noruego Rain Games del que forma parte y que nos mostrará con total dedicación.

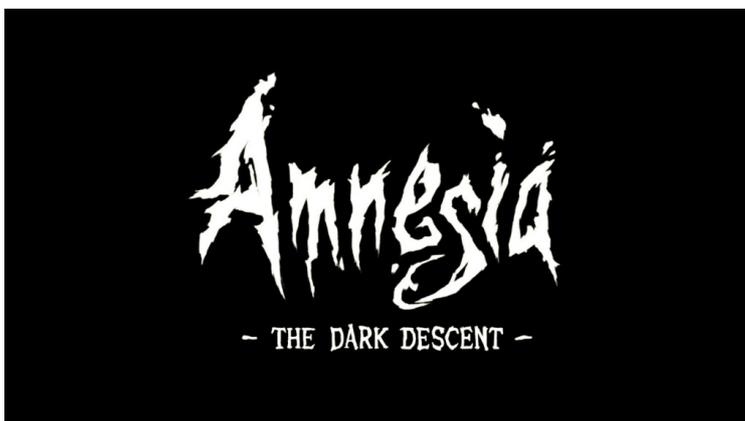
Risin Goats

- Este jovencísimo estudio madrileño nos traerá la aventura A Rite From The Stars, aún en desarrollo.

Watermelon

- Chui, programador en Watermelon Games, estará demostrando Pier Solar HD.

Charlas:



Sábado 16:00 - 16:45

Título y estudio: Trabajar en videojuegos desde casa y vivir para contarlo: la historia de Amnesia: The Dark Descent - Frictional Games

Descripción: Breve postmortem de Amnesia TDD con una pequeña introducción sobre quiénes son Frictional Games y cómo trabajan.

Ponentes: Luis Rodero



Sábado 16:45 - 17:30

Título y estudio: Randal's Monday, o cómo pasar toda la infancia delante del ordenador y la televisión iba a darnos trabajo -Nexus Game Studios-

Descripción: Presentación de la Aventura Gráfica "Randal's Monday", estado actual del proyecto y análisis sobre cómo las películas y videojuegos de nuestra infancia se han transformaron en un videojuego.

Ponentes: Juanan Pascual.