

Un videojuego alicantino en Cambridge - Información - 25/06/2017

Un videojuego alicantino en Cambridge

►Un grupo de alumnos de la Escuela Politécnica participará en el Brains Eden 2017, el mayor encuentro del sector en Reino Unido, donde deberán desarrollar un juego en 48 horas ►Han sido seleccionados tras ganar al resto de su curso con «Last Bullet»

SOL GIMÉNEZ

■ Un grupo de cinco estudiantes de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Alicante (UA) ha sido seleccionado para participar en el Brains Eden 2017, el mayor encuentro del mundo de los videojuegos que se celebra en el Reino Unido, tras ganar con su videojuego «Last Bullet» al resto de equipos de su curso, cuarto del Grado de Multimedia.

Toni Rebollo, Rubén Pérez, José Luis Muñoz, Julio Zamora y Enrique Moltó harán las maletas el próximo día 29 para partir hacia Cambridge y participar en este encuentro que acoge la Anglia Ruskin University. Se trata de un evento al que asisten universitarios, desarrolladores de videojuegos y empresas del sector de toda Europa.

Están emocionados y nerviosos por la experiencia, en la que les acompañará su profesor Francisco Gallego. «Va a ser increíble, pero la prueba a la que nos vamos a enfrentar allí es complicada», explican. Se trata de desarrollar un videojuego en sólo 48 horas de una temática que les facilitan antes de empezar el concurso. Teniendo en cuenta que para crear «Last Bullet» han estado todo el curso, van a trabajar contrarreloj en sentido literal. «Ya estamos pensando estrategias para avanzar lo más rápido posible, pero somos conscientes de que es un reto muy exigente y bajo mucha presión», admiten. En este encuentro, además, se desarrollan seminarios impartidos por expertos de la industria y son conscientes de que de esta oportunidad les pueden salir más si causan una buena impresión, así que «llevaremos el currículum bajo el brazo por si acaso», dicen. Además, les anima el hecho de que en la pasada edición otro equipo de la UA logró uno de los premios del certamen y ahora ya han montado su propia empresa para desarrollar videojuegos.

De momento, en su facultad ya han triunfado. El juego que han creado, «Last Bullet», sorprende por su calidad al conocer que estos cinco estudiantes lo han desarrollado de forma íntegra, «desde el motor y los gráficos hasta los escenarios, los personajes y las armas».

Entre to-



Los componentes del equipo, Julio, Rubén, José Luis, Toni y Enrique, posan en el reloj solar de la Escuela Politécnica. ALEX DOMÍNGUEZ

dos explican que es un videojuego de «disparos», inspirado en «Counter Strike», en 3D, ambientado en un mundo futurista en el

que han imaginado cuatro planetas en guerra que deben elegir a su mejor soldado para enfrentarse entre ellos. El ganador vencerá el

conflicto bélico. Así, han diseñado varias opciones para que pueda jugar una sola persona contra la máquina, un jugador online o cuatro

jugadores online a la vez. «A nosotros lo que nos gusta es jugar con nuestros amigos, así que hemos implementado una función para jugar contra los amigos en la plataforma Steam, que es donde juega todo el mundo».

De momento, el videojuego no está a la venta. «Nos hemos centrado en desarrollarlo pero no en crear un plan de negocio, eso ya llegará. Se trataba de aprender a medida que avanzábamos en la creación y nos ha servido muchísimo para resolver los problemas que nos han ido surgiendo en el proceso», afirma el equipo. Y es que «la mecánica básica la teníamos lista en dos o tres meses pero toda la parte de pulir, añadir mejoras y optimizarlo nos ha costado. Por ejemplo, para recrear una sombra en una pared nos tiramos un mes», destacan.

Después de crear distintas armas -pistola, fusil de asalto y lanzacohetes- que el jugador recoge del suelo en función de la distancia a la que va a disparar y paquetes de vida reconocen que «ahora apreciamos más el trabajo y vemos con otros ojos los videojuegos tratando de saber cómo han conseguido hacer los distintos efectos».



Imagen del videojuego creado por los alumnos. INFORMACIÓN