

GRANADA



Cuando se adjudique el contrato se podrá ampliar el recorrido de las pruebas del tranvía.

G. H.

Las empresas de los metros de Málaga y Bilbao concurren para poner en marcha el de Granada

● La Junta recibe dos ofertas para los trabajos previos a la puesta en servicio de la infraestructura

R. G. GRANADA

Dos empresas especializadas en preparar la explotación de infraestructuras metropolitanas han presentado a la Consejería de Fomento y Vivienda sus ofertas para desarrollar los trabajos previos a su puesta en servicio, incluidas las pruebas de trenes y el desarrollo de la normativa necesaria para entrar en funcionamiento.

Las ofertas han sido presentadas por la Unión Temporal de Empresas formada por la compañía que trabaja para el metro de Málaga, 2IT, y Ardanuy; y por la empresa Ingerop, que cuenta con la colaboración y experiencia del metro de Bilbao. Las dos candidatas, según informó ayer la Junta de Andalucía, están especializadas en unas operaciones que solamente pueden llevarse a cabo mediante conductores de trenes acreditados.

El contrato de asistencia técnica ha salido a licitación pública con un presupuesto base de casi un millón de euros (en concreto, 939.651 euros) para los trabajos previos a la puesta en marcha comercial del Metro. El concurso proporcionará el soporte necesario para el desarrollo integral de la

fase de pruebas dinámicas con la flota de unidades del Metro ligero, así como para la elaboración de las normativas, reglamentos y certificaciones que requiere la entrada en funcionamiento de este sistema de transporte público colectivo.

La vigencia del contrato permitirá cubrir, con el personal especializado que proporcione el adjudicatario, tanto las necesidades de asistencia para la primera fase de explotación parcial, entre Albolote y La Caleta, como para comple-

tar todas las pruebas y trabajos previos a la explotación integral, ya hasta Armilla, incluyendo también la cobertura de las necesidades asociadas a los primeros meses de funcionamiento completo.

El Metro se sometió el pasado año a las primeras pruebas con trenes en el trayecto entre Albolote y Cerrillo de Maracena, donde se ubica la primera parada en el término municipal de la capital. Con los recursos técnicos y humanos de esta asistencia se podrá ampliar el recorrido de estas pruebas, así como la diversidad y naturaleza de las mismas hasta llegar a las denominadas pruebas en blanco, que constituyen la simulación de marcha comercial sin viajeros anterior a la puesta en explotación.

Esta asistencia técnica también dará apoyo a la Agencia de Obra Pública en todo el proceso de puesta a punto e integración de la infraestructura, instalaciones y material móvil. De igual manera, proporcionará apoyo técnico en la elaboración de toda la documentación normativa y reglamentaria, así como certificaciones necesarias para la fase comercial y la documentación relativa a la organización del trabajo y del mantenimiento.

El presupuesto del contrato de asistencia técnica supera los 939.000 euros

El Consorcio de Bomberos impulsa un plan de inversiones de 5,5 millones

E. Press GRANADA

El Consorcio Provincial de Bomberos de Granada está impulsando este año inversiones por valor de unos 5,5 millones de euros para mejorar las instalaciones y los medios de extinción de incendios, con la reforma de parques, la adquisición de nuevos vehículos y de materiales, también para la intervención en accidentes de tráfico.

El diputado de Función Pública y presidente del Consorcio Provincial de Bomberos, Francisco Javier Maldonado, explicó que las inversiones proceden de recursos propios y de los fondos de inversiones Unespa, con los que se está pretendiendo responder a las necesidades que en materia de extinción de incendios existen en la provincia para garantizar una óptima prestación del servicio.

La última infraestructura que se va a impulsar con esta fórmula de colaboración es el Parque de Bomberos de Almuñécar, que se construirá a la entrada del municipio con una inversión de unos 700.000 euros y un plazo de ejecución máximo de unos ocho meses. Maldonado explicó que este parque era "necesario", no sólo para Almuñécar sino también para los pequeños municipios de su zona de influencia. A esta intervención se sumará la ampliación del Parque de Bomberos de Guadix, valorada en unos 450.000 euros.

EN BREVE

Informática inaugura hoy el Campus Infantil de Software Libre

ACTIVIDADES. Hoy comienza en la ETS de Ingenierías de Informática y de Telecomunicación la sexta edición del Campus Infantil de Software Libre, una cita organizada por la Oficina de Software Libre y la Delegación TIC de la UGR con la colaboración de la Escuela y patrocinio de Codeko. El Campus Infantil de Software Libre de la UGR es uno de los pocos con estas características que se celebran en España y el único en Granada. Como en ocasiones anteriores, el objetivo es que las niñas y niños aprendan a crear con los ordenadores en un ambiente lúdico y pedagógico.



G. H.

El Colegio de médicos entrega sus galardones

CELEBRACIÓN. La consejera de Salud, Políticas Sociales e Igualdad de la Junta de Andalucía, María José Sánchez, presidió el pasado viernes los actos con los que el Colegio de Médicos de Granada celebró el día de su patrona, la Virgen del Perpetuo Socorro, y que tienen como eje central la entrega de menciones, nombramientos y distinciones. Este año se nombró Colegiado de Honor a la Real Academia de Medicina y Cirugía de Andalucía Oriental, en reconocimiento a su prestigiosa historia.

La UGR busca voluntarios para estudiar el envejecimiento

CIENCIA. Científicos del Centro de Investigación Mente, Cerebro y Comportamiento de la Universidad de Granada buscan voluntarios para participar en un experimento sobre envejecimiento cognitivo. Los investigadores pretenden determinar si tras la práctica de ciertas actividades que han demostrado frenar el envejecimiento cognitivo en personas mayores, como el bilingüismo, el ejercicio físico o la práctica musical, se pueden observar diferencias a nivel cognitivo en edades más tempranas también. Los científicos buscan participantes con edades comprendidas entre 18 y 35 años.

VIVIR EN GRANADA

PISTAS PARA HOY



Campus Científicos de Verano en el CEI Bio TIC

El CEI Bio TIC participa hoy a partir de las 09:00 horas en la nueva edición de los Campus Científicos de Verano.



Nueva edición de los talleres literarios 'Crear Granada'

La directora de la Alhambra inaugura a las 11:00 la II edición de los talleres literarios 'Crear Granada', de la Escuela de Escritores Valparaíso.



Las instituciones, por la convivencia social en Norte

Varias instituciones y la Obra Social de La Caixa firman hoy un acuerdo a favor de la convivencia y la cohesión social en el Distrito Norte.



El éxito de jugar con el miedo

● El estudio The Game Kitchen crea 'The Last Door', un videojuego de terror psicológico avalado por su prestigio y comercialización internacional y una amplia comunidad de aficionados

Ana Fernández GRANADA

Crear un videojuego no es tarea fácil ante tanta competencia, pero hacerlo desde una empresa andaluza y que el éxito sea internacional mucho menos. Reconocido como uno de los mejores juegos de 2013 y seleccionado como uno de los mejores juegos independientes de terror, *The Last Door* ha sorprendido a los aficionados (ya cuenta con millones de partidas jugadas y ha sido traducido a 19 idiomas) y a sus creadores, el estudio independiente de videojuegos The Game Kitchen. "Muchas veces son los propios usuarios los que se han ofrecido a traducirlo a su lengua. Nos sigue una comunidad muy involucrada en este proyecto", comenta Raúl Díez, responsable de comunicación. El último de sus logros ha sido el lanzamiento mundial de la edición coleccionista gracias a la comercialización del publisher americano Phoenix Online Publishing.



JOSÉ ÁNGEL GARCÍA

El equipo. De pie, de izquierda a derecha, Carlos Viola, Enrique Cabeza, Mateo Pérez y José Antonio Perales; sentados, Mauricio García, Daniel Márquez y Raúl Díez en el estudio The Game Kitchen.



En apenas un año y medio, los componentes de la empresa anotan en sus registros a una comunidad fiel de jugadores de unos 60.000 miembros. Gran parte del éxito adquirido se debe a su particular forma de financiación a través del *crowdfunding*.

Provenientes de ámbitos profesionales como las bellas artes, el diseño gráfico, la informática, la programación web y la comunicación, la historia del equipo de este estudio se remonta a 2009. El embrión de lo que hoy es The Game Kitchen se gestó gracias a un grupo de amigos que en su tiempo libre desarrollaban pequeños videojuegos de forma autodidacta. El lanzamiento hacia la profesionalización llegó con Nivel21 Entertainment, que obtuvo el segundo premio en el Microsoft's DreamBuildingPlay con el juego *Rotor'scope: el Secreto de*

la Energía Infinita. "Fue en ese momento cuando comprobaron que el sueño de montar su propia empresa podía hacerse realidad; y en 2010 crearon The Game Kitchen", destaca Díez.

En los comienzos, una de las vías de negocio fue el desarrollo de aplicaciones para terceros. Después de dos años "de parón vocacional y problemas de financiación", decidieron arriesgar y volver a la creación de su propio juego y financiarse a través de donaciones recibidas en su plataforma *on line* (ya tienen más de 5.000 micromecenases). La pasión de varios miembros del equipo por las novelas de terror psicológico hizo que la idea se enfocase en este sentido y cuajara.

A la apuesta narrativa de crear un universo literario de autores como Poe o Lovecraft se suma la aventura gráfica en formato *point-*

and-click y su cuidada estética *pixel-art* (arte retro pixelado). "En un momento donde todos los videojuegos imitan a la realidad a través de gráficos alucinantes, nosotros hemos simplificado la estética; la imagen pixelada recuerda a esos videojuegos de antes". El hecho de que la imagen no sea "tan real" permite al jugador activar su imaginación aún más. "No es cine. No se lo das todo mascado al jugador. Esto crea más incertidumbre, más intriga y terror a la hora de resolver cada capítulo del juego", explica Mateo Pérez, miembro de The Game Kitchen.

La música, de composición propia, es otro de sus fuertes. Es otra herramienta más para imbuir al usuario en la atmósfera íntima y de sugestión que pretenden sus creadores, que explican: "No hay palabras, el protagonista no habla. La comunicación con el jugador es

a través de narraciones escritas o textos que van indicando el camino a seguir con mensajes en clave".

Las referencias a escritores góticos y la literatura fantástica de terror se manifiestan en una historia ambientada a finales del siglo XIX, un tiempo oscuro donde personajes intrigantes intentarán desviar la atención de su protagonista con el fin de que no encuentre la verdad. "La historia comienza con un personaje solitario que recibe la carta de un amigo. Contiene un mensaje en clave que, en realidad, es una llamada de socorro. Viaja en su ayuda pero al llegar encuentra una casa va-

ría", adelanta Pérez a los aún no iniciados en la partida.

Siguiendo el modelo de las series de televisión, existen cuatro capítulos compuestos por episodios. En total, una temporada de *The Last Door* con una unidad narrativa y un final, aunque como era de esperar, un final abierto. "Estamos desarrollando el quinto capítulo, el primero de la segunda temporada". Ahora, puede encontrarse la primera temporada al completo para PC, móviles y *tablets* en una edición coleccionista con gráficos y audios mejorados, con la banda sonora remasterizada y contenidos inéditos.

Las principales tiendas digitales de juegos, así como medios y plataformas internacionales avalan la calidad de un juego que puede descargarse gratis, a excepción del último capítulo y en su versión coleccionista. "Los tres primeros son gratuitos, para jugar al último hay que hacer una pequeña donación de un euro. Quien dona más recibe compensaciones como descargas gratuitas, la banda sonora...".

La implicación de la comunidad de jugadores ha sido vital para este proyecto, aportando comentarios, mejoras e ideas para su elaboración. "Cuando tenemos un episodio en fase beta, ofrecemos a los usuarios de la comunidad la posibilidad de colaborar. Por ejemplo, dejamos descripciones abiertas para que la gente proponga texto", cuenta Díez. El fin es hacerlo más accesible. Por ello, está adaptado para disléxicos (con una fuente adaptada) y presenta audiodescripciones.

Son muchos los fans de este proyecto que han hecho de él mucho más que un juego creando versiones del mismo, elaborando recreaciones en 3D o disfrazándose de su personaje. Una comunidad que crece cada día dispuesta a poner a prueba el ingenio para resolver la intrincada y terrorífica historia que envuelve a *The Last Door*.

► Más 'www.thelastdoor.com', 'www.thegamekitchen.com', 'www.postudios.com/company/games/lastdoor/'

