



hola

¿Quién quiere desarrollar juegos? ¿quién no? los que no, ¿para qué vinieron?
¿Quién ha comenzado a hacer un juego? ¿Quién lo terminó?

COMIENZA UN VIDEOJUEGO .Y. TERMINA

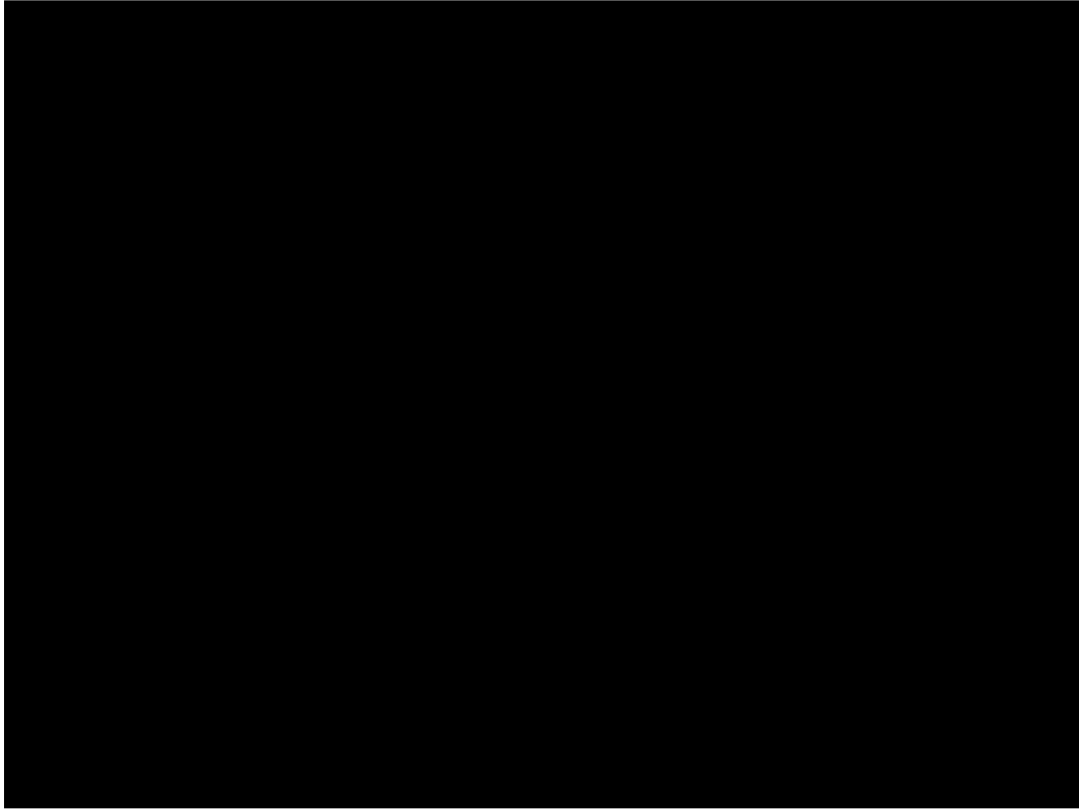


Una presentación de **CIRO DURÁN**
Sábado 6 de junio de 2009 II JOINCIC

www.elchigire.com



Mi nombre es **Ciro Durán**, y mi charla es sobre cómo comenzar a hacer un videojuego y terminarlo.



-Comencemos, ¿Por qué jugamos? Jugamos porque necesitamos experimentar cosas en el mundo sin consecuencias: los juegos nos ofrecen ese espacio. Flirtear es una suerte de juego.

-¿Por qué hacer juegos? Pienso que la mayoría de los asistentes creció jugando con consolas o con la PC, como es mi caso. Jugando mis juegos favoritos, me di cuenta que podía mejorar alguna parte o rehacerla. A partir de allí surgió mi curiosidad por hacer juegos.

-¿Cómo comienza el desarrollo de un juego? Una idea abstracta, suele salir de la realidad o de otro juego. Will Wright hizo Simcity a partir de un generador de islas que hizo para un juego de aviones, cuando pensó que podía usar ese generador para cosntruir ciudades en vez de destruirlas. Pong salió de una representación abstracta de un juego de ping-pong.



-Pasemos entonces al proceso de producción de un juego. Es importante notar que un juego es un proyecto grande, no es un esfuerzo trivial. Como proyecto, tiene una etapa de pre-producción donde uno imagina y experimenta con lo que quiere hacer, esfuerzo que culmina con un prototipo. Durante esta etapa es importante escoger la o las plataformas que utilizaremos para el juego ¿Cuáles son las plataformas más populares para los juegos? PC, Wii, Xbox360, PS3, mobiles como DS, PSP, etc.

-De todas las plataformas, la PC es la que no tiene barrera de entrada, y mi plataforma favorita. El resto de las plataformas es necesario pagar licencias o patentes para siquiera tener acceso al kit de desarrollo. De todas las consolas, el Xbox360 es la que menor barrera de entrada tiene, con la librería XNA de Microsoft es posible desarrollar para el Xbox360 y jugar los juegos en esta consola pagando solamente 100\$ de membresía del Creator's Club.

- ① Brainstorm.
- ② Prototipo/Preproducción.
- ③ Producción/Recursos gráficos. Desarrollo.
- ④ ???
- ⑤ Juego terminado.
- ⑥ Profit!

Una vez que se tiene una idea de cómo hacer un juego se hace un prototipo (generalmente con gráficos muy sencillos) que valide que el concepto sea divertido. Con el prototipo hecho se comienzan a hacer los gráficos y todo lo que está alrededor del juego. Pasa una magia desconocida durante el desarrollo, y de pronto tienes un juego terminado.

Esta es la parte de "Comienza a hacer juego" que, si han tenido algún interés en hacer juegos conocen. Esto es algo que ustedes pueden buscar por sí mismos y no necesitan que los convenza de hacerlo. El problema viene por la parte de "Termínalo". Como computistas que somos, tenemos mucha confianza en nuestras capacidades, y solemos subestimar los esfuerzos reales requeridos para terminar un software. Esto en los juegos pasa ampliado mil veces, porque lo que vemos "parece fácil" pero hay muchos detalles por debajo. Es por eso que esta charla se concentra más en compartir la experiencia vivida en el desarrollo de juegos para que logren terminar el juego, o por lo menos no lo abandonen a la mitad.

**3 COSAS
QUE NO
NECESITAS
PARA COMENZAR**

Voy a decir 3 cosas que no son necesarias para poder desarrollar un juego.



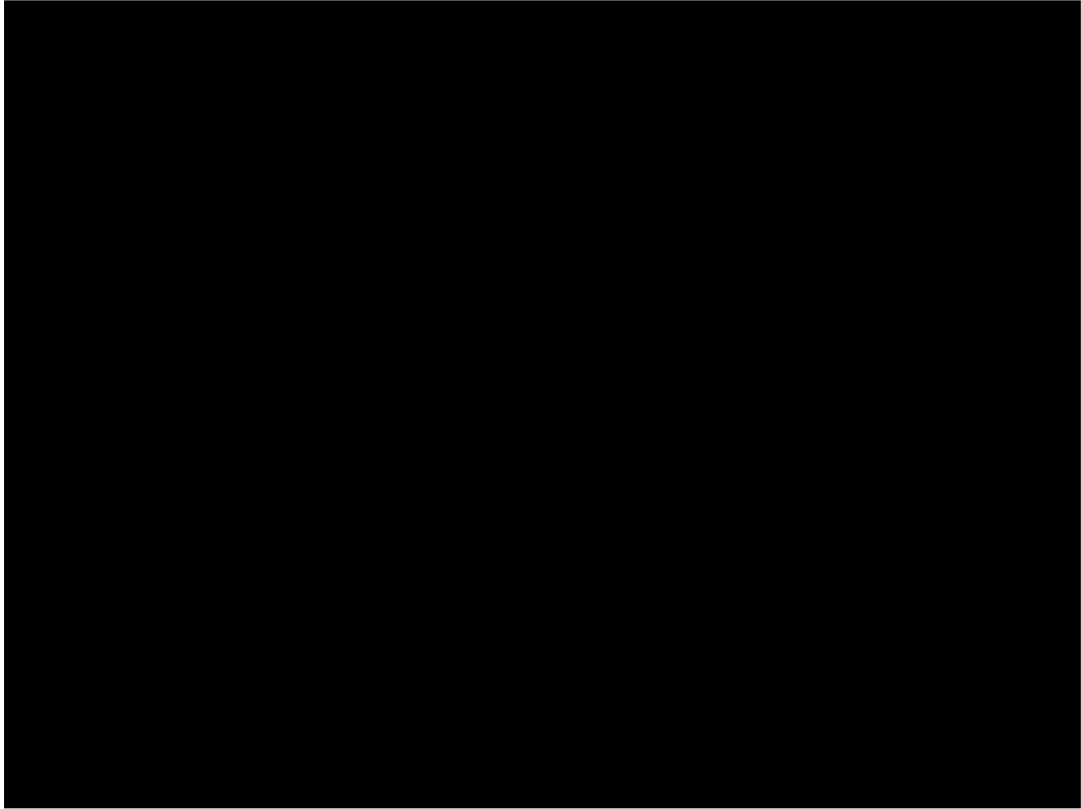
Una computadora avanzada, o por extensión, una gran cantidad de dinero, si estás viviendo de tus padres o tienes un trabajo estable. Esto no se aplica cuando el juego requiere 3D, eso es otro campo.



No se requiere un título universitario, o un master en cualquier cosa para hacerlo. Es más, puedes hacerlo ahora mismo, no importa si estás en primer año o en el último.



Tampoco es necesario ser un señor de múltiples talentos, como Leonardo Da Vinci. Para eso existe el trabajo en equipo: para poder combinar talentos y alcanzar el éxito combinando los mejores talentos.



¿Cómo mueren los proyectos? No mueren con una explosión, o con un drama. Todo lo contrario, mueren lentamente, así, silenciosamente, poco a poco día tras día, cayendo paulatinamente en el olvido. Para terminar un juego es necesario dedicarle tiempo cada día, aunque sea un poco.

3 CONSEJOS PARA SIMPLIFICAR TU EXISTENCIA

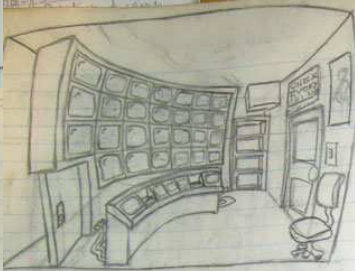
Aparte de ese consejo para poder terminar un juego, debo también decir 3 tips que van a ayudarles desde el principio para poder terminar un juego.



Evita los castillos en el aire. Con esto quiero decir que no puedes escoger un proyecto muy grande para tu primer juego si lo quieres terminar, Cuando un primer proyecto es muy ambicioso, se corre el riesgo de que no sepas qué tanto esfuerzo llevan ciertas cosas, y termines sobrecogido de todo ello y termines abandonándolo.

No te equivoques: hacer un juego es algo tan serio como hacer un software para un banco, o una aplicación web. Como ya lo mencioné antes, el hecho de que un juego “parezca fácil” confunde y hace pensar que el desarrollo de un juego es sencillo. Esto es como un truco de magia, debajo de la presentación hay un montón de esfuerzo por debajo.

Para ilustrar este punto les mostraré algunas de las ilustraciones que hice para *Tómame un Descanso*, y lo que iba a ser el juego originalmente.

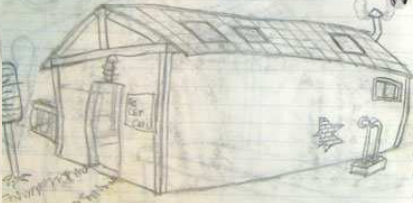


-Nota con su firma

65
6
A
2
3



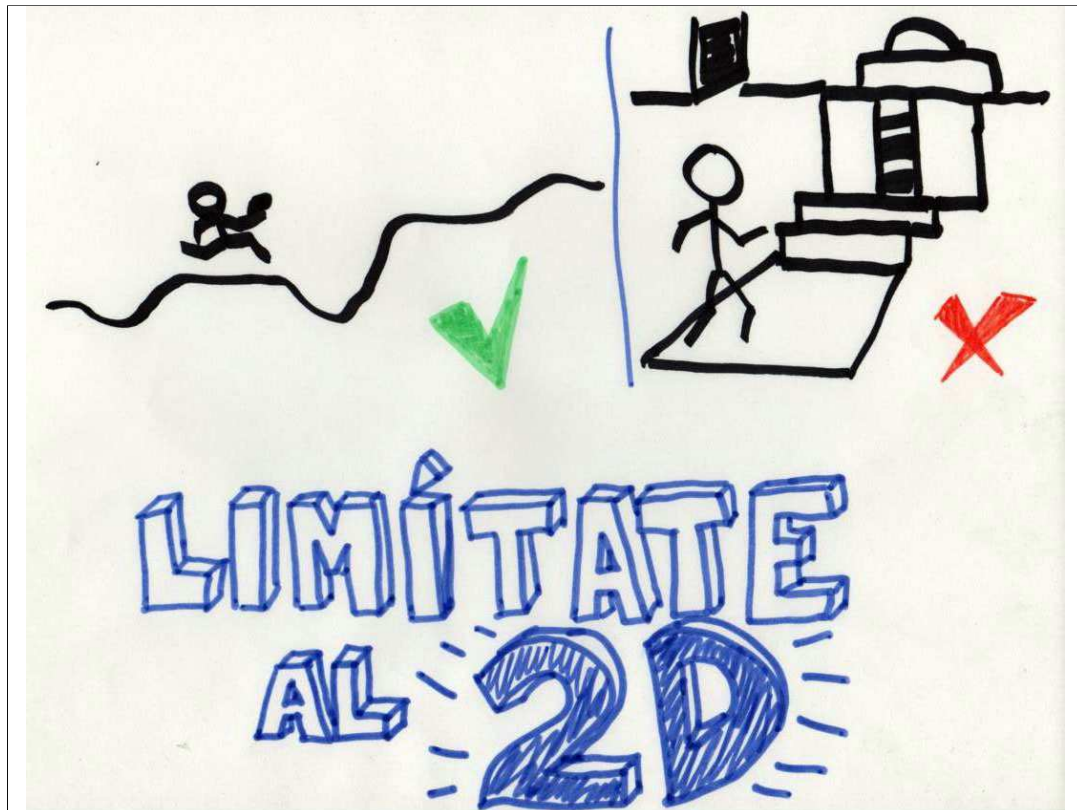
El hotel está más o menos
decaído, no puedes pintadas de
nada y está un color horrible.
Aunque que hay 2 ventiladores
el aire está helado, solo como un colchón
pero porque no hay nada. Abandonado
del aeropuerto, está el Hotel de España
un hotel de 3 plantas, en las cuales
hay algunas que están. Pie. Frente de el
lado de la que se llama a. No se puede
que no pasas por él, que no se puede
de la mano! Todo más abajo en el mapa.



Hotel Habana Vieja
Sede Habana

HA ANO VIEJO

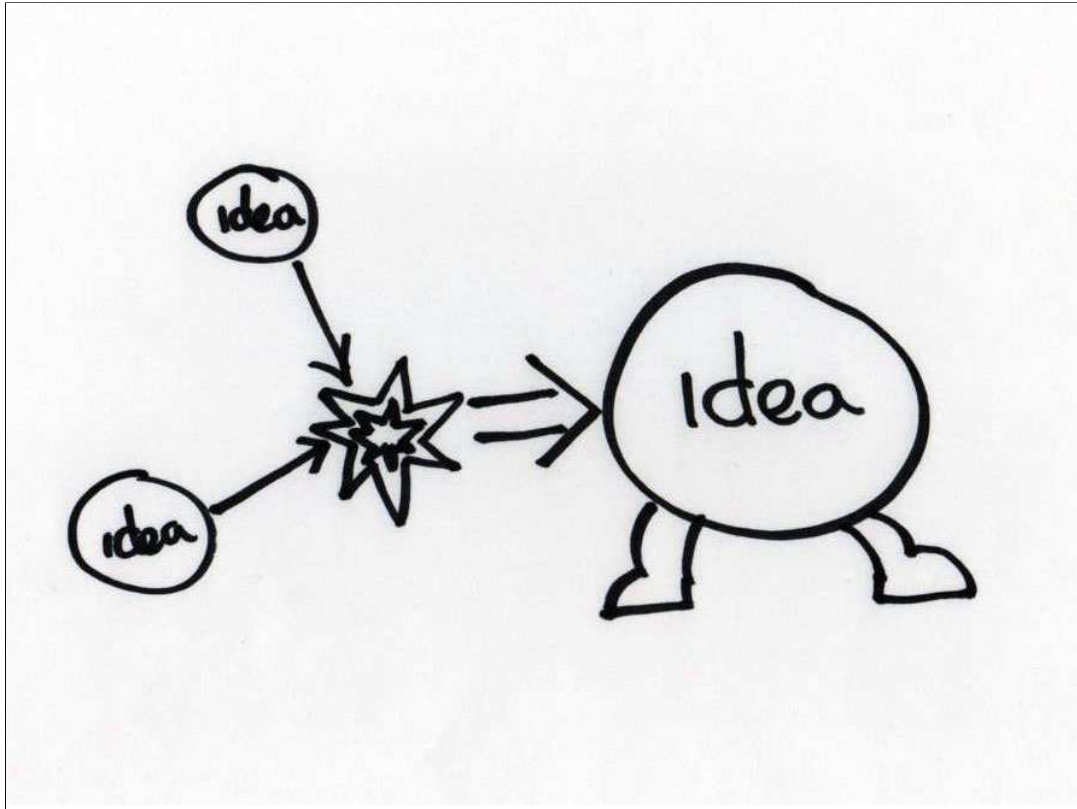
pqrstuvxyz...!



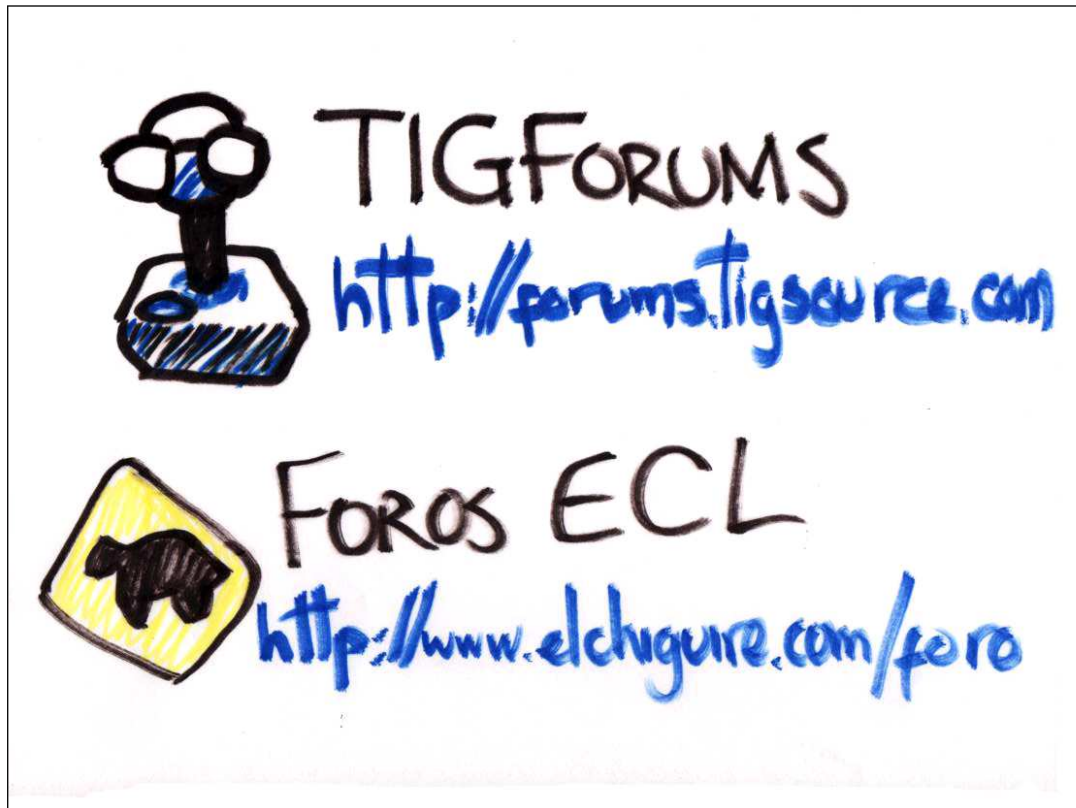
Límitate a desarrollar juegos en 2D mientras aprendes. Esto es un corolario de evitar los castillos en el aire. Es más, si es tu primer juego, comienza por un clon de un juego 2D, algo realmente sencillo. Esto se debe a que hacer las cosas en 2D te permite aprender sobre conceptos importantes que hay que conocer primero: la estructura de un juego, el manejo del lenguaje y sus librerías, la incorporación de recursos en el juego, etc.



Es importante discutir las ideas. Las ideas solas que no se discuten no se fortalecen y terminan muriendo.



Las ideas que se discuten se contrastan, se mochan, se anexan a otras ideas. El resultado es una idea con pies. Una idea más concreta y resistente a las críticas.



Si quieren comenzar a hacer juegos, aprendan un lenguaje y domínenlo, y obtengan ayuda de sus amigos para hacerlo: una sola persona no puede hacer todo, consíganse a alguien que haga gráficos y a alguien que haga música.

Cuando ya hayan hecho un clon de tetris, ya pueden moverse a otros proyectos más complejos. The Independent Gaming Source (TIGSource) es un sitio que habla de juegos independientes, y tiene un foro en el que se hacen con regularidad competiciones de juegos. Estas competiciones son una gran fuente de creatividad y buen gusto, y recomiendo totalmente participar en ellas para hacer juegos y acumular experiencia.

En El Chiguire Literario también he comenzado a armar estas competiciones para llamar su atención.

Los Game Jams (www.caracasgamejam.com) también son eventos muy buenos para desarrollar la creatividad y pasar un fin de semana emocionante.

¿PREGUNTAS?



Láminas
disponibles en
www.elchiguire.com

(también bienvenidas por cira.duran@gmail.com)

¡Muchas gracias! 😊