



Videojuegos hechos acá

Varios emprendedores venezolanos se han dedicado al diseño y desarrollo de juegos virtuales con sello local. Aquí muestran y comparten sus logros animados

Daniela Dávila Torres

ddavila@el-nacional.com

Fotografía: Mauricio Villahermosa

maruriciovillahermosa@gmail.com



Las ventajas del pionero

Si bien es cierto que en el campo de la tecnología todo se trata de innovación, como en cualquier área de conocimiento, la experiencia trae consigo herramientas invaluableles. En el caso de José Rafael Marcano, programar desde que tenía 12 años de edad utilizando una de las primeras computadoras del mercado y algunas revistas inglesas que hablaban del tema, lo llevó a fundar Mediatech, la empresa pionera de *software* de videojuegos en Venezuela.

Adentrarse en un área aún inexplorada en el país, como era la industria del *software*, le permitió dar pasos inaugurales. El primer CD-ROM producido en Venezuela, así como la primera intranet, creada para Empresas Polar, fueron logros de su compañía que además fue la primera, asegura, con página web en el país. A pesar de que todos constituyeron avances para la empresa, el emprendedor admite que su especial énfasis en el desarrollo de *software* empresarial se dirigía a sustentar económicamente la parte del negocio que más le apasionaba: los videojuegos.

Luego de haber recibido permiso del propio Gō Nagai, creador de *Mazinger Z*, realizó el videojuego *Mazinger vs. Gran Mazinger*. Paralelamente, desarrolló un videojuego de personajes y trama propios titulado *El mundo de Umi*, que por su gran éxito logró cinco versiones y próximamente se renovará con su nueva versión multiplataforma titulada *Umi Force Unlimited*, esperada para septiembre de este año, además de un nuevo juego de *Gran Mazinger: el retorno de Mazinger Z*.

Actualmente se está llevando a cabo el proceso de adaptación de estos juegos a plataformas móviles y, según Marcano, su experiencia desde temprana edad le ha dado una ventaja frente a otros desarrolladores que están viviendo lo mismo. "Los programadores de hoy están acostumbrados a desarrollar para web, en entornos donde disponen de toda la memoria y los recursos imaginables", señala, y agrega que el mayor reto en la actualidad es adaptar los videojuegos de manera que gocen de la misma calidad pero utilicen la menor cantidad de memoria posible para que puedan correr en dispositivos móviles.



José Rafael Marcano: Twitter: @jrmarcano. Mediatech
 Web: www.mediatechgames.com
 Twitter: @mediatechgames
Umi Force Unlimited y *Gran Mazinger: el retorno de Mazinger Z* estarán disponibles en el App Store de Apple y en Google Play para Android y la consola Ouya.



Hacerlo profesional

Un programa titulado Especialización de posgrado en Creación y Programación de Videojuegos será ofrecido por la Universidad Simón Bolívar. Con un cronograma pensado para abrir preinscripciones en octubre de este año e iniciar clases en enero de 2014, únicamente espera por la aprobación del CNU para unirse a la oferta académica del país. "Dado que aquí en Venezuela no existe una industria de videojuegos, la idea es fomentarla, así como aumentar la oferta de posgrados atractivos que fomenten el mercado de trabajo y el emprendimiento", afirma Saúl González, promotor de este nuevo programa.

Un chigüire tecnológico

Cuando Ciro Durán empezó a desarrollar videojuegos tenía la sensación de ser el único que estaba dedicándose a esto, al menos en Venezuela. Y no porque esa fuera la realidad, sino porque escribir en Google palabras claves sobre el tema, no arrojaba resultados satisfactorios. “No había ninguna referencia o lugar donde uno pudiera compartirlo”, señala.

Esta ausencia de un elemento de cohesión entre personas que compartieran la pasión, lo llevó a crear *El chigüire literario* en el año 2006, un blog donde los videojuegos son el tema principal, particularmente los de habla hispana. “Gracias a esa página fui estableciendo contactos, conocí a otros desarrolladores, nos fuimos uniendo y desde allí podemos ver qué está haciendo cada uno”, afirma.

Otro mecanismo que ha servido de enlace para el gremio y que ha llevado a cabo en compañía de su esposa Yole Quintero, ha sido el Caracas Game Jam: un evento anual que reúne a más de 60 entendidos del tema durante 48 horas para que generen su propio videojuego propuesto el día de inicio del evento. Sin competencias ni presiones, los participantes pueden dar rienda suelta a su creatividad y mostrar, al final de la jornada, su aporte animado. “Los resultados han sido geniales”, asegura Durán, quien afirma que en Venezuela existe el talento necesario para que se impulse una industria de videojuegos de talla internacional.

Ser un enlace entre colegas no ha sido el único mérito de Durán. Desarrollador de juegos con sello nacional como *Auto-Arepa*, *Voting Day*, *Tele*, entre otros, ha logrado aprovechar sus propias experiencias y plasmarlas en un entorno lúdico. Esta capacidad fue la semilla que dio paso a *Nación motorizada*, un videojuego desarrollado por él mismo luego de ser asaltado por un motorizado mientras conducía su carro camino a casa.

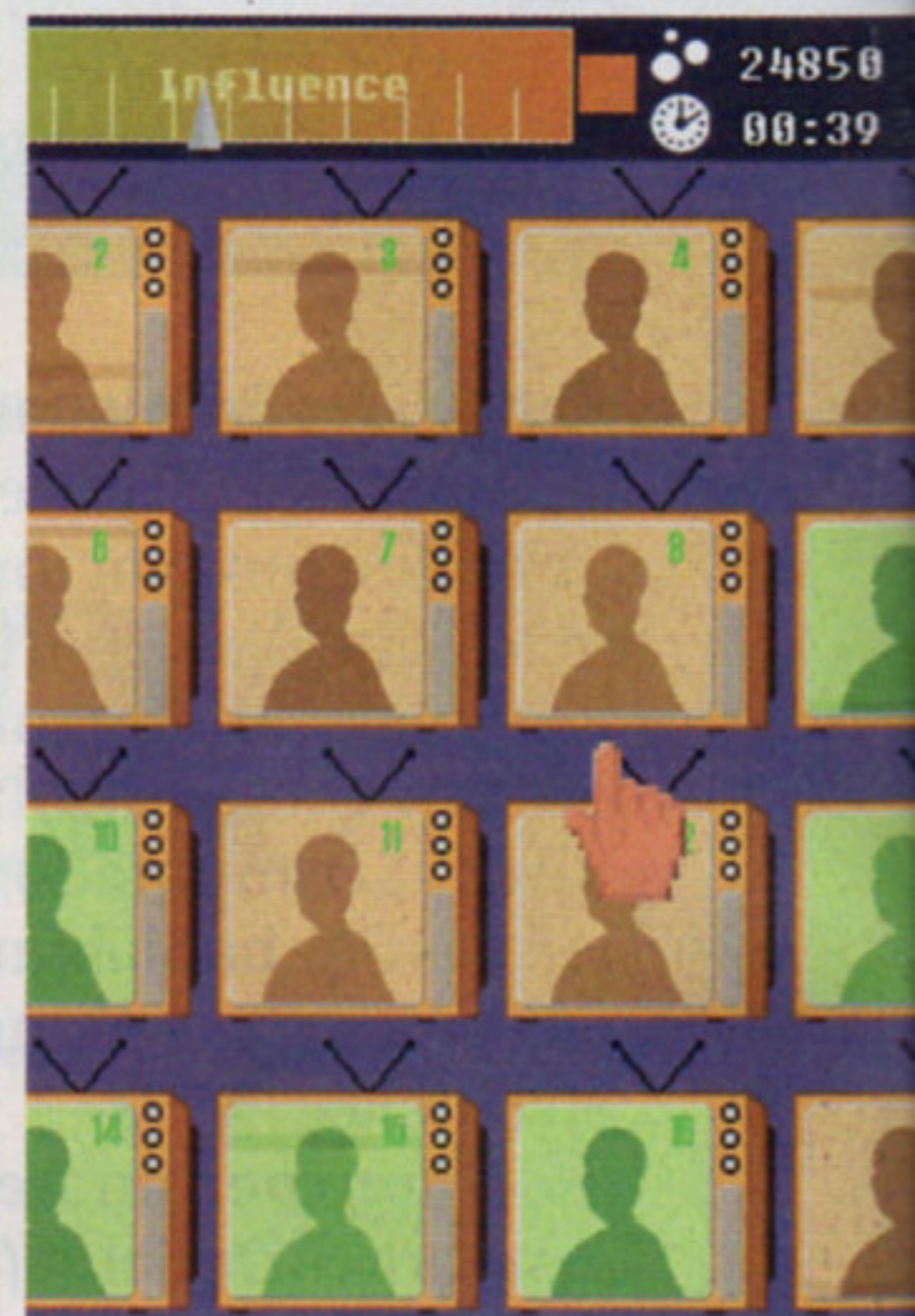
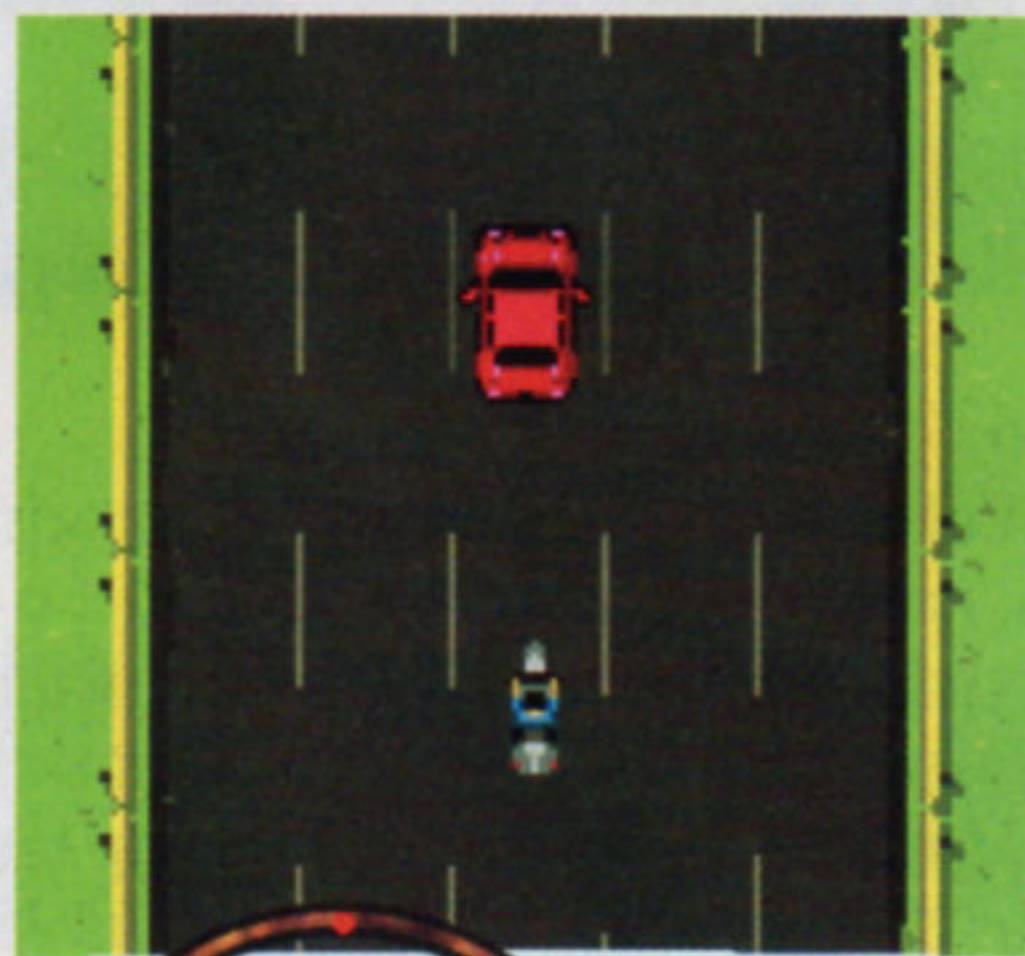


Ciro Durán. Web: www.elchiguireliterario.com Twitter: @Chiguire

Los videojuegos de Ciro Durán están disponibles en su página web *El chigüire literario*.

Herramientas útiles

La realización de un videojuego implica la unión de cuatro departamentos: el diseño de la experiencia, la programación, el arte visual y el sonido. Sin embargo, según Durán, actualmente existen muchas herramientas externas que pueden hacer que una persona pueda desarrollar de manera individual un videojuego. Entre ellas, se encuentran *softwares* como Unity, Construct 2 y Game Maker que permiten la realización de un juego animado sin mayor conocimiento de programación y, en cuanto a la música, recomienda piezas sin licencia que se encuentran en la web y funcionan para animar un juego.

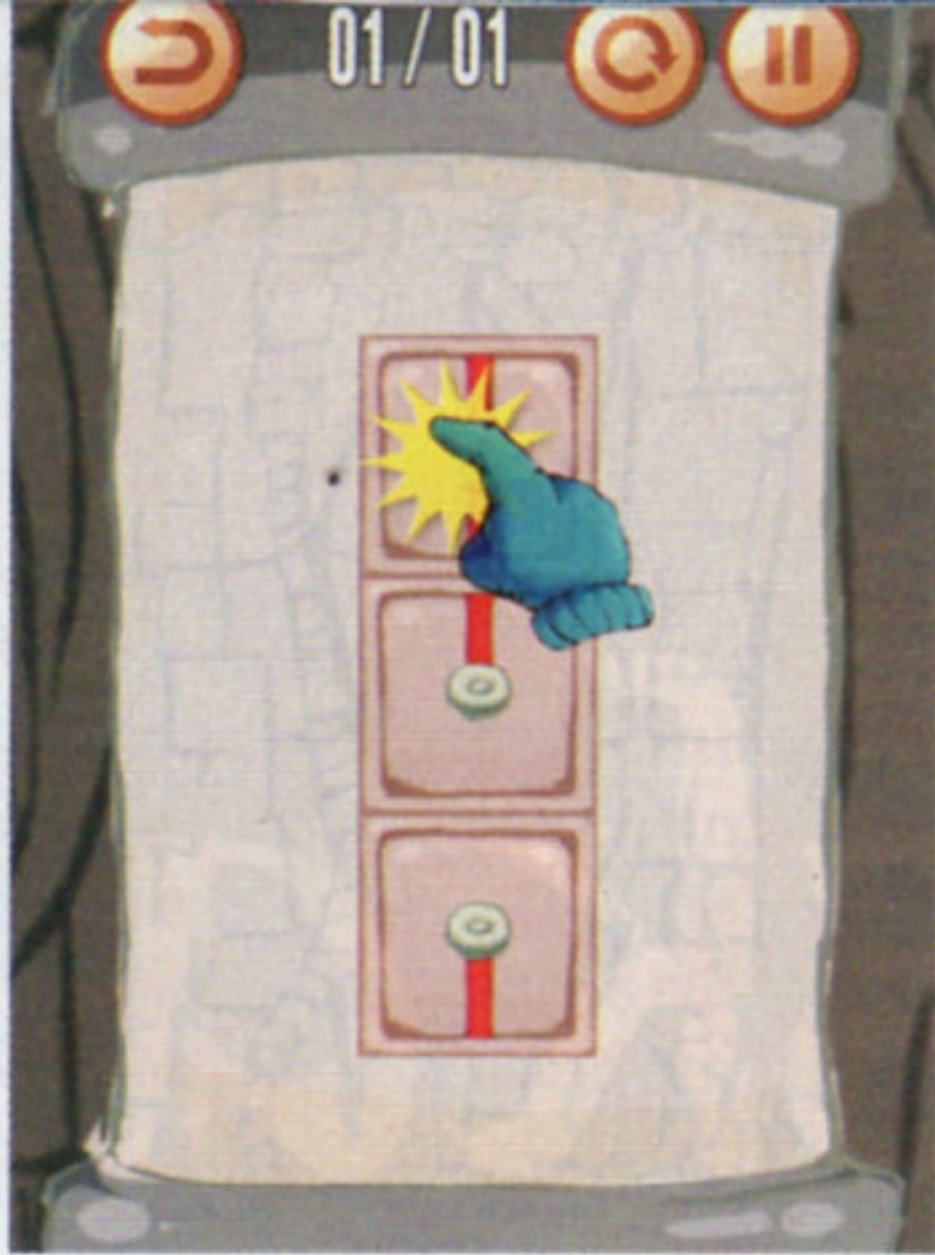


Cosa de talento

Mantener contacto con el cine, la literatura y demás expresiones culturales ayudaron a Ginaris Sarra, Alessandro García y Víctor Velasco a descubrir la piedra angular del diseño de todo videojuego: un concepto. Con una estética visual influenciada por la banda alemana Kraftwerk y referencias de *Metal Gear* en los diálogos, *Klaus* fue el primer videojuego desarrollado por este grupo de estudiantes de Sistemas, que les hizo ganadores del Premio a la Excelencia en el concurso latinoamericano de desarrollo de videojuegos Square-Enix Latin America Contest 2012.

Velasco fue el primero en ver el anuncio que solicitaba ideas innovadoras para plataformas móviles. De inmediato buscó en su medio universitario un grupo con el que llevar a cabo la labor y sus dos compañeros terminaron por animarse. La ventaja de desarrollar su idea entre un grupo de entendidos de la programación, cuentan, era que ante algún error, cualquiera de los tres podía percatarse e identificar de dónde venía la falla.

Los conocimientos de programación de todos, además del diplomado de música electrónica que había estudiado Velasco y el manejo de programas de diseño por parte de Sarra, fueron elementos que dieron un resultado aún más valioso que el juego en sí. “Todos sabíamos de todo un poco y nos ayudábamos mutuamente, así nos dimos cuenta de que hacíamos un buen equipo”,



comenta García.

Una vez seleccionados en la competencia, los organizadores les solicitaron información sobre el nacimiento y objetivos de una empresa que aún no habían constituido formalmente. “Nos sentamos cada uno en una computadora a escribir en Google Drive qué íbamos a colocar en la biografía y como no habíamos colocado un nombre a nuestra agrupación, escribimos ‘la cosa comenzó tal día entre tres amigos’. Y nos gustó”. Así nació La Cosa Entertainment, un naciente emprendimiento dedicado a la creación de videojuegos. Desde entonces, además de Klaus, han desarrollado otro juego llamado *Electr-it*, disponible actualmente en el App Store de Apple.



La Cosa Entertainment. Web: www.la-cosa.net Twitter: @lacosaent
Electr-it está disponible en Google Play, Amazon y el App Store de Apple.
Klaus estará para octubre tanto para Android como para iOS.

El juego como forma de mercadeo

“La *gamificación* para mí es la estrategia que va a revolucionar al mundo y que ya lo está haciendo”, afirma convencido Ignacio Córdoba, líder en desarrollo de aplicaciones móviles de la empresa 4Geeks. “Se trata del proceso de convertir un proceso normal en una experiencia de juego”, explica, y agrega que esta dinámica permite, mediante la acumulación de puntos y el logro de premios, que tanto los empleados como los dueños de una compañía se mantengan motivados en sus labores diarias. A pesar del éxito que ha tenido en otros países, Córdoba afirma que en Venezuela ninguna empresa se ha atrevido a adoptar esta filosofía, principalmente por los costos que implica.

Aparte de esta estrategia, Córdoba observa una aprensión al elemento lúdico en el sector empresarial en general. “Hay un concepto que la mayoría tiene de que los videojuegos sólo son para niños; sin embargo, hay un rango mucho más amplio de personas a las que les gusta jugar y la muestra es *Candy Crush*”, señala en referencia a un videojuego para plataformas móviles que ha calado en públicos de edades diferentes. “Conceptualizar un juego de tanta viralidad co-

mo ese es difícil. Por eso deciden no arriesgarse y hacer algo más tradicional como una campaña publicitaria”.

A pesar de ello, en 4Geeks están terminando de desarrollar para Nestlé un videojuego didáctico para web que busca enseñar a los niños sobre una buena alimentación. Este servicio de desarrollo de juegos como publicidad, también denominados *Advergames*, suele ser solicitado únicamente por empresas asesoradas por una agencia publicitaria.

Para Córdoba, uno de los problemas que han afectado el crecimiento de esta industria en Venezuela es el difícil acceso a los dólares. Sin embargo, resalta que varias empresas están interesadas en el lanzamiento de un mercado de aplicaciones con la moneda local. A pesar de ver esta realidad “muy cercana” en plataformas como Android o Firefox OS, no prevé esta suerte en el caso de Apple. “iPhone es intocable. Ellos restringen totalmente cualquier venta de aplicaciones por fuera del sistema de ventas que tienen”, recuerda Córdoba y agrega que la venta en bolívares de manera interna en esta empresa es poco probable.

Entendiendo esta situación, la empresa dirigirá al mercado estadounidense el lanzamiento de su primer videojuego de creación interna llamado *Prank Challenge*. Inspirado en el conocido *Reto Suaz*, ideado en la radio local, la aplicación permitirá que dos jugadores conectados simultáneamente puedan proponerse retos telefónicos y, para ello, realizar llamadas aleatorias.



Ignacio Córdoba: Twitter: @NachoVZ
4Geeks Web: www.4geeks.co
Twitter: @4GeeksLA
Prank Challenge estará disponible el próximo mes en el App Store de Apple. ●



Reuniones para el desarrollo

En el Centro Cultural Chacao se hacen reuniones de personas con ideas de emprendimientos tecnológicos para conocer otras perspectivas y unir esfuerzos. Se trata del Caracas Tech Meetup, realizado con una periodicidad mensual.

Web: www.meetup.com/caracas-tech-meetup