

Juegos Independientes



El Punk Rock del Desarrollo de Videojuegos



Ponencia por: [Ciro Durán <www.elchiguireliterario.com>](http://www.elchiguireliterario.com)

6/Dic/2008

Buenas tardes, mi nombre es [Ciro Durán](http://www.elchiguireliterario.com), y les voy a hablar de Videojuegos Independientes. (Screenshots de World of Goo, GISH y Braid)



Antes que nada, ¿Por qué vengo a hablarles de este tipo de juegos?, porque quiero motivarlos a ustedes a hacer juegos. Quiero que ustedes hagan juegos. Ya han asistido a distintas charlas en las que seguramente les han educado sobre cómo comenzar a hacer un juego, y charlas acerca del estado de la industria en Venezuela, pero yo les vengo a hablar del movimiento que se ha ido gestando en estos últimos 2 años, y que se ha desarrollado en Internet. (Fuente de la foto: <http://flickr.com/photos/notsogoodphotography/503637906/>)



¿A qué viene el término videojuegos independientes? ¿Quién soy yo para estarles hablando de esto? Estas dos preguntas las voy a contestar contando una historia. Esta historia puede que se parezca a la de ustedes, puede que no, pero forma parte del punto al que quiero llegar. (Fuente de la foto: <http://flickr.com/photos/cesarastudillo/398399484/>)



Un Atari 2600 acompañó mi infancia. Junto con mis hermanos pasé horas "siendo muchos" con apenas una palanca y un botón. Existe un mito de que logramos fundir uno de los transformadores de la consola por el calor de tantas horas jugando.

Los juegos que jugué: Pelé, Pitfall, Frogger, Pacman, Superman, etc. Mucho más tarde supe que la cantidad masiva de estos juegos (y la pobre calidad en la mayoría de ellos) se llevó por los cachos a esta empresa, pero para mi eso nunca sucedió. Siempre estuve rodeado de juegos. (Fuente de las foto: <http://flickr.com/photos/ciroduran/406307628/>)



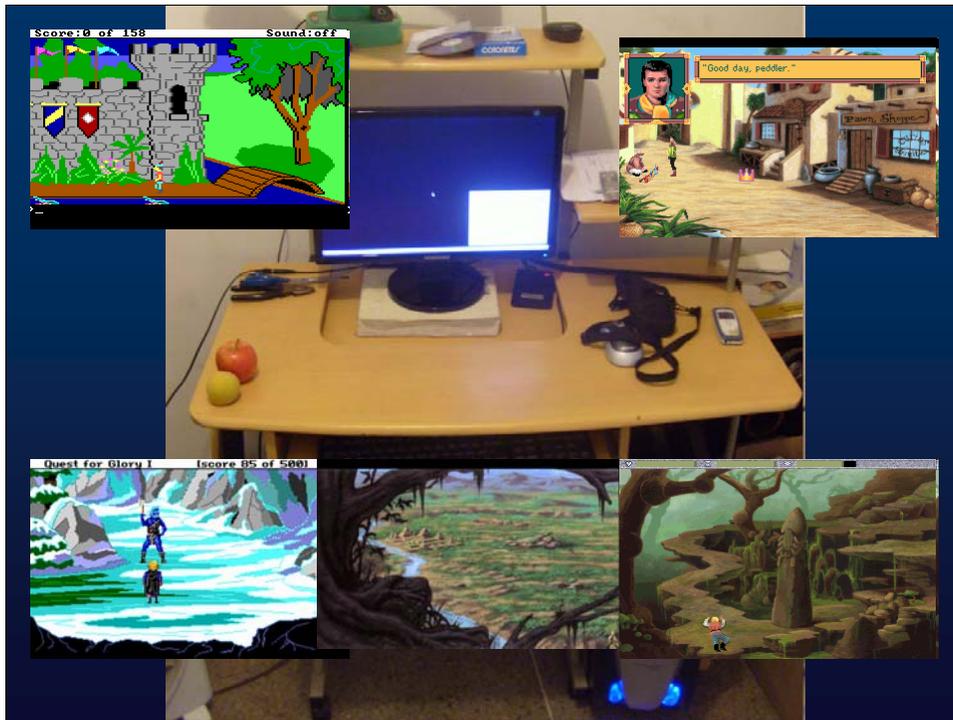
La mayoría de esos juegos no los recuerdo, porque en realidad mi verdadera nana fue la PC. Sí, jugué incansablemente Nintendo... (Fuente de la foto:<http://flickr.com/photos/yannick-croissant/2294146309/>, screenshots de Guerrilla War, Duck Hunt y Back to the Future)



...y SNES en casa de mis amigos... (Fuente de la foto: <http://flickr.com/photos/post406/837902/>, screenshots de Super Mario World, Actraiser y Simcity)



...y yo tuve una Sega Genesis que me hizo perder incontables horas con Jungle Strike, Mortal Kombat, Buck Rogers, Test Drive 2, NBA Jam, etc. No puedo negar que tuve una cierta exposición a las consolas, pero soy PCtero de corazón. Viene en mi. (Fuente de la foto: <http://flickr.com/photos/amrufm/2827739460/>, screenshots de Sonic The HedgeHog, Jungle Strike y NBA Jam)



Debido a ello, la mayoría de los títulos que jugué fueron juegos de aventura, y es a través de ellos que se puede ver el progreso de la industria. Y los dos desarrolladores que más me hicieron perder días y noches frente a la computadora son Sierra Online y LucasArts. En esta época agarré un BASIC, un Visual Basic y comencé a hacer juegos. También otro software llamado Game Maker, que no es el mismo que hoy en día se consigue en Internet. Lamentablemente de esos juegos no tengo screenshots para mostrarles, pero eran scrollers, máquinas tragañiques. Nada muy sofisticado. Y seguí jugando.

Roberta Williams logró incorporar el drama a los videojuegos. De un King's Quest 1 simple en el que tenías que recoger 3 items mágicos, sin lloradera, a todo un drama de hijos que dejan a sus padres en King's Quest 6.

Quest for Glory te hace ser muchos personajes. Sus historias te llevan por las montañas, el desierto, la sabana, aderezado de magia y personajes fantásticos.

Y a mediados de los 90 vimos una industria crecer y florecer, juegos con contenido maduro, puzzles retadores. Por supuesto que había también juegos que no lo lograban, pero el boca a boca por lo general te hacía quedar satisfecho. (Fuente de la foto: mi PC actual, screenshots de izquierda-derecha, arriba-abajo: King's Quest I, King's Quest VI, Quest for Glory I, Quest for Glory III, Quest for Glory IV)



A finales de los 90/comienzos de 2000 vimos una tendencia subir: la aparición de más juegos en 3 dimensiones, y la subsecuente aparición de tarjetas gráficas.

No me malentiendan, los juegos 3D no son malos. Ni en broma. (Screenshots grande: Driver, Screenshots pequeños de Slipstream 5000, The Fifth Element, y Chaos Control)



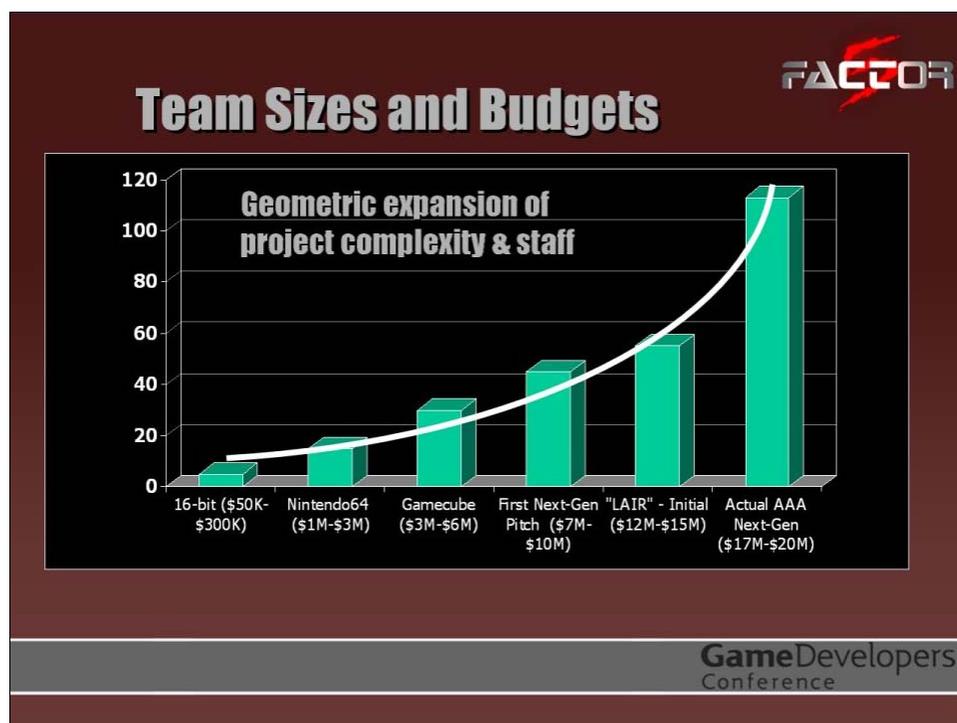
Les puedo mostrar una serie de juegos en 3D que les harán reír... (Grim Fandango, LucasArts, 1998)



...les pararán los pelos de punta... (Silent Hill, Team Silent, 1999)



...los absorberán en la historia. (Fahrenheit / Indigo Prophecy, Quantic Dream, 2005)



El problema es que con la llegada de los juegos 3D se creó una tendencia que hasta hoy sigue teniendo fuerza.

Los juegos en 3D requieren un montón de recursos gráficos y de mucho tiempo para producirlos. Como vemos en esta gráfica, los juegos en 3D que comenzaron a popularizarse entre 1996-1998 marcaron un aumento en la complejidad y en los presupuestos que se considera geométrico. Un juego para una consola 16-bits costaba de 50 mil a 300 mil dólares, para la época del Nintendo 64 ese presupuesto se triplica, y para un juego de generación actual la gente de Factor 5 habla de 17M a 20M. Y esto es por lo bajito: el presupuesto de Grand Theft Auto IV se estima por los 100M de dólares; Halo 3 por 60M\$, incluso Final Fantasy IX, que es de 2001, su presupuesto se estima en 40M de dólares.

Fuente del gráfico: http://vgsales.wikia.com/wiki/Video_game_costs

Fuente de los juegos más costosos ever:

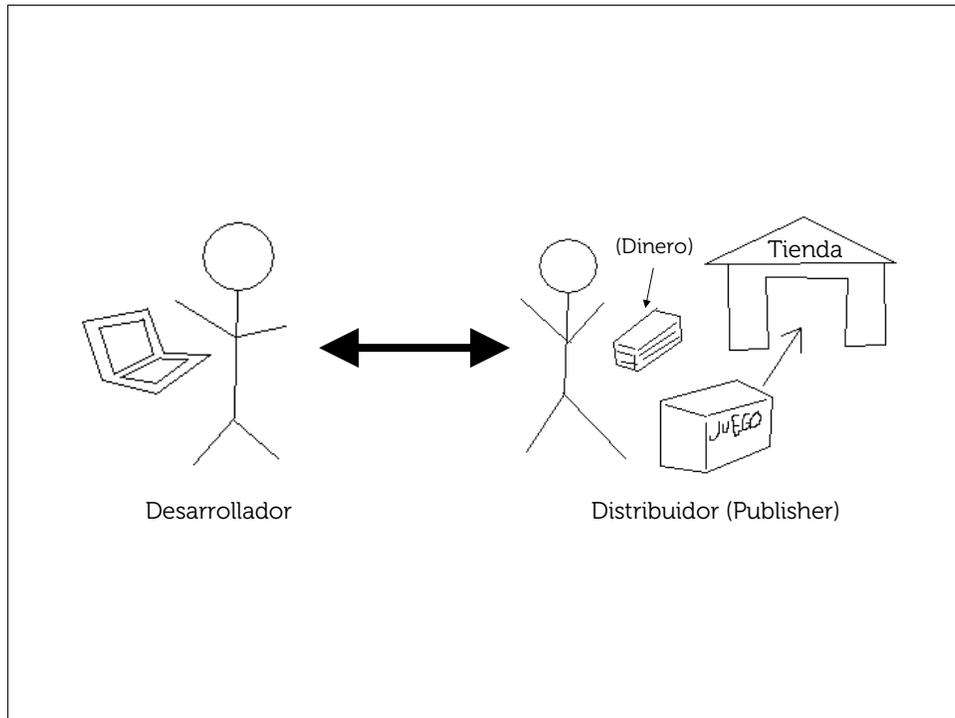
<http://blog.knowyourmoney.co.uk/index.php/2008/08/10-most-expensive-video-game-budgets-ever/>



Por cierto, la lámina anterior es de un empleado de Factor 5 para el Game Developers Conference de 2006, lo que ven LAIR allí, es un proyecto que aún sigue en desarrollo. Si se preguntan cómo se ve ahora, aquí tienen un screenshot. No, todavía no está a la venta.

Cuando requieres un presupuesto de ese tamaño, las posibilidades de permitirte que tu juego no se venda son pocas. Es aquí donde entramos al estado actual de la industria de los videojuegos. Son las Publishers las empresas que pueden darse el lujo de financiar un videojuego de este presupuesto y que, como ustedes han evidenciado, pueden mercadeárselos hasta por las orejas.

¿Publishers? ¿Desarrolladores? Si no saben de lo que estoy hablando, entonces les debo dar un corto repaso acerca de cómo funciona la industria de los videojuegos actualmente. (Fuente del screenshot: IGN)



En la industria de los videojuegos por lo general quienes desarrollan las ideas son los desarrolladores, valga la redundancia. Pero son los Publishers quienes tienen dos cosas importantes para los desarrolladores: el dinero para financiar una producción, y los canales de distribución, que son las tiendas donde se venden las cajas con los juegos.

Sí, un desarrollador puede auto-financiarse, pero ya vimos que si queremos tener modelos detallados, texturas bonitas, proyectos complejos (porque el 3D es complejo) libres de bugs, la música más envolvente, etc., se necesita dinero. La otra alternativa es recortar el alcance del juego, que es la dirección a la que apunta el tema de conversación de esta charla, para allá vamos, espérenme.

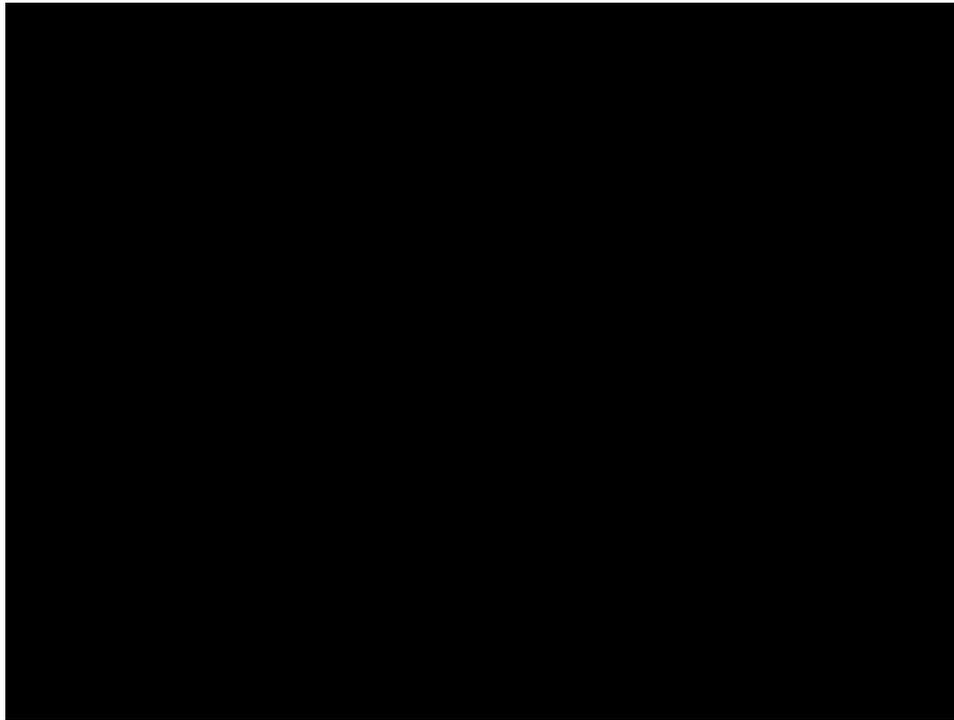
Aún en el caso de auto-financiamiento, hasta ahora las desarrolladoras seguían dependiendo de los publishers debido a los canales de distribución. Estas empresas pueden mercadear intensamente el juego, crear una expectativa alrededor del juego y (muy importante) poner tu juego en un lugar destacado dentro de la tienda.



Al final todo esto suma en empresas que no se quieren arriesgar con conceptos desconocidos o extraños. Lo que se ha vendido antes es lo que vamos a hacer ahora. Bajo esta filosofía se vienen vendiendo toda clase de variaciones de Wolfenstein 3D y DOOM. Armas más, armas menos, enemigos fuertes, enemigos débiles, el punto de venta de estos juegos sigue siendo el mismo: gráficos más realistas que antes te van a absorber más en la historia. Decenas juegos prometedores han sido cancelados por esta misma razón: una secuela de Full Throttle, llamada Hell on Wheels, descartada por LucasArts cuando ya había levantado suficiente interés.



Volviendo a mi historia, entré a la universidad queriendo hacer juegos. Veía todos esos juegos alrededor y mi pensamiento era "yo también quiero hacer algo como eso". Pasé mi temporada en la universidad haciendo juegos, no la cantidad que yo hubiese querido, pero igualmente proyectos a los que les tengo mucho cariño. He aquí screenshots de algunos de los juegos que he hecho. Aquí falta incluir los juegos para celular que he hecho, y el más reciente que es un videojuego musical. Screenshots de un experimento tipo Wolf3D que hice, Tómate un Descanso, Lode Runner, Mi Amigo El Puma y un videojuego musical en producción. La mayoría de estos juegos se pueden conseguir en <http://www.elchiguireliterario.com/juegos>



Es durante estas etapas que aquellos venezolanos que quieren hacer juegos se van topando con una realidad dura y van dejando de lado ese deseo de hacer juegos. A algunos les pasa que se meten en Ingeniería de Computación (yo lo hice) esperando a hacer juegos... y nunca pasa. Tienes Bases de Datos, Sistemas de Programas, Lenguajes de Programación, Sistemas Operativos; una multitud de materias que enriquecen inmensamente al programador de videojuegos, pero no tienen nada que ver con hacerlos directamente. ¿WTF? ¿Voy a ser un programador de sistemas de información? Pana, qué desilusión.

Los juegos que les mostré en la lámina anterior, a excepción del Lode Runner, fueron hechos en mi tiempo libre, para ninguna materia de la universidad. Fueron hechos solamente para satisfacer mi deseo de hacer juegos. El Lode Runner es una excepción notable debido a que fue hecho para una electiva de la universidad, pero eso es un caso uno en un millón. Las universidades venezolanas no tienen curriculum para hacer juegos, pero el resto del mundo a excepción de unos casos contados tampoco, y eso no es excusa para no adentrarse y experimentar.

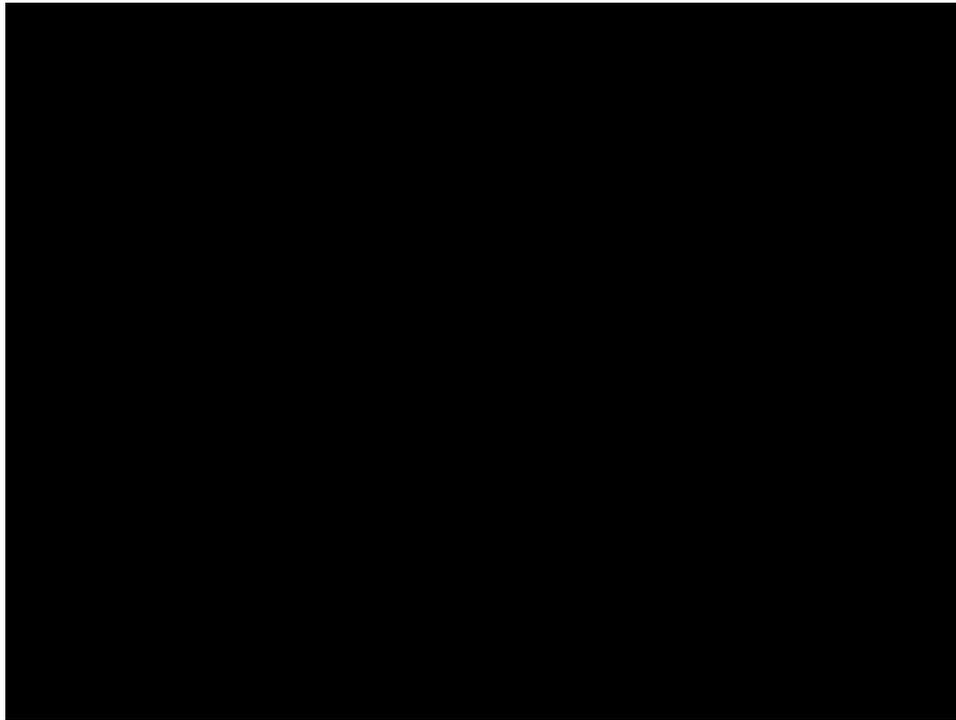


El tema que sí nos toca a todos eventualmente encontrarnos es el tema monetario. ¿Viviré de esto? A mí me tocó afrontar esa realidad: no habían estudios de juegos en el momento que me gradué (2006) y no me consideraba con el conocimiento o la capacidad de formar uno, así que comencé a entrevistarme en el exterior. Y existen múltiples barreras para ello: la visa es uno de esas barreras. Y en ese momento todavía había una buena economía. En estas épocas de recesión y debacle económica las desarrolladoras de videojuegos no han salido ilesas: High Moon Studios, entre otros estudios, han botado un montón de gente. Y sin embargo, el interés por los videojuegos sigue creciendo. Y la gente sigue comprando videojuegos, a pesar de esta situación.

Fuente de la foto: <http://flickr.com/photos/jswieringa/183059074/>



Personas con o sin experiencia haciendo videojuegos se están reuniendo para hacerlos sin necesidad de altos presupuestos. Por una parte porque actualmente existen una multitud de herramientas y compiladores gratuitos, aquí tienen toda una gama de librerías y programas con los que pueden hacer juegos sin pagar un duro por el programa, o pagando muy poco. (Logotipos de: Allegro Library, SDL Library, GarageGames, GameMaker, Multimedia Fusion, FPS Creator, Microsoft XNA, DarkBASIC Professional y Adventure Game Studio)



En estos últimos meses me he dado cuenta que hay una cantidad de empresas de videojuegos que están surgiendo acá, y que sí existe una posibilidad de poder desarrollar una carrera haciendo videojuegos acá en Venezuela. Una de las rutas posibles es convirtiéndose en un desarrollador independiente, esta es la razón de esta charla, decirles que sí es posible, y decirles cómo hacerlo.

GAMEXPO

1ra Convención de Videojuegos y Entretenimiento digital de Venezuela
Del 5 al 7 de diciembre de 2008, en el CIEC de la Universidad Metropolitana

Andrés Cavallin

Desarrollo de Videojuegos al alcance de todos

<http://www.cas.com.ve/gamexpo/index.htm>

La charla que les pudo dar mejor información fue ayer, pero el expositor, Andrés, dejó sus láminas listas para descargar. Se encuentran en

El Chigüire Literario
Videojuegos independientes y programación en español

¿Quieres hacer un juego en 48 horas? Insíbete en el Caracas Game Jam, 30 de enero al 1 de febrero de 2009.

« El Chigüire Literario en Facebook
Séptimo Concurso de Programación de Juegos en Python »

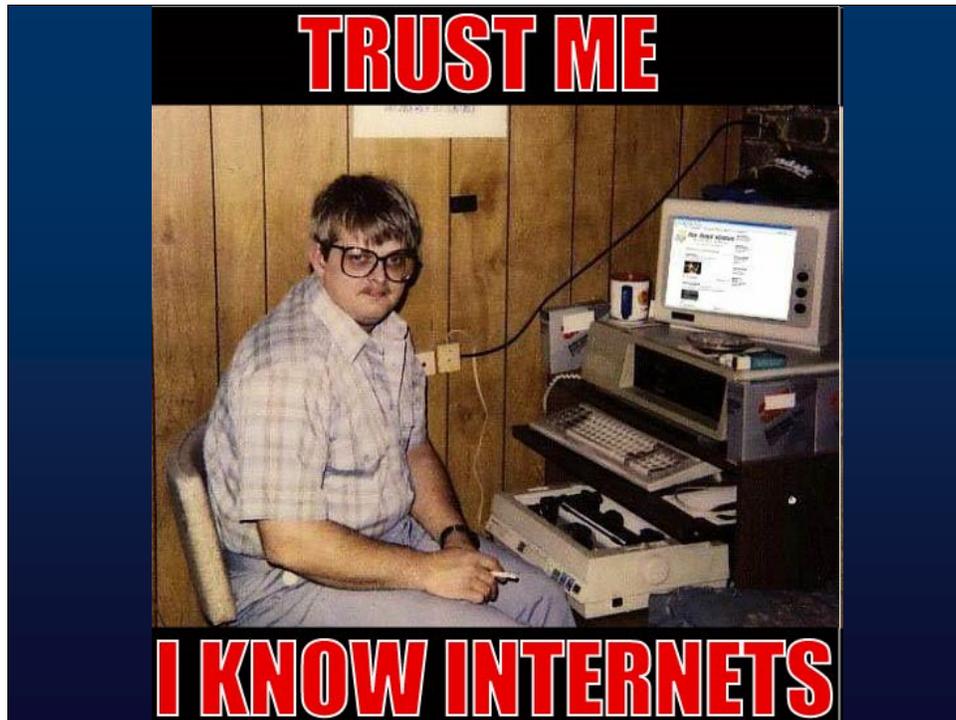
Encontronazos con ActionScript 3: Cómo hacer juegos con Flash/Flex/ActionScript y FlashDevelop gratis



En este artículo explicaremos cómo hacer juegos con Flash/Flex

<http://www.elchiguireliterario.com>

También aprovecho para mencionar mi blog, el cual mantengo desde hace 2 años: El Chigüire Literario. Allí también escribo de vez en cuando tutoriales de programación y enlace a tutoriales de arte.

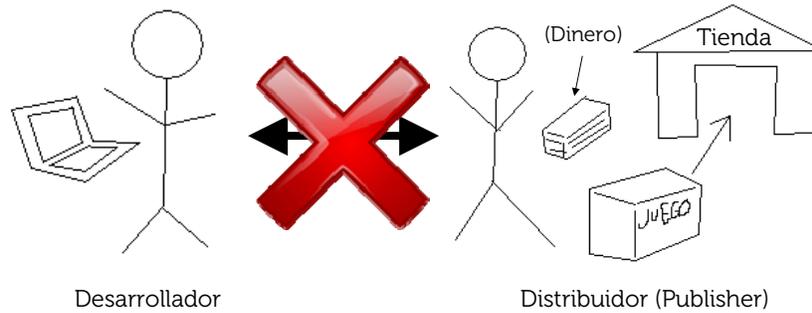


Aparte de las herramientas de bajo costo, se puede no depender de la relación con un publisher tradicional, porque se ha creado un canal alternativo a las tiendas físicas. Uno donde no tienes problemas de escasez o de espacio para guardar juegos. Hoy en día es posible distribuir tus juegos a través de Internet.



Ya existen una diversidad de plataformas que no requieren exclusividad para ser publicadas. WiiWare es una de las que probablemente requiera más esfuerzo y dinero, debido a que el kit de desarrollo para el Wii no es gratuito, y siempre hay un proceso de certificación que cuesta. Igualmente el XBLA, que es la plataforma del Xbox. Steam es la plataforma de venta de juegos más extendida para el PC. Kongregate es uno de varios portales que albergan juegos hechos en Flash.

¿Qué son juegos independientes?



¿Qué son los desarrolladores independientes? Son el producto de los dos hechos que les acabo de mencionar. Son desarrolladores que al solamente depender de su propio presupuesto para hacer un juego, son capaces de arriesgarse a experimentar con mecanismos de juego menos explorados, pero que potencialmente pueden ser muy divertidos. A continuación, les voy a mostrar 3 ejemplos de juegos independientes que han tenido muy buena recepción.



Crayon Physics. <http://www.crayonphysicsdeluxe.com>

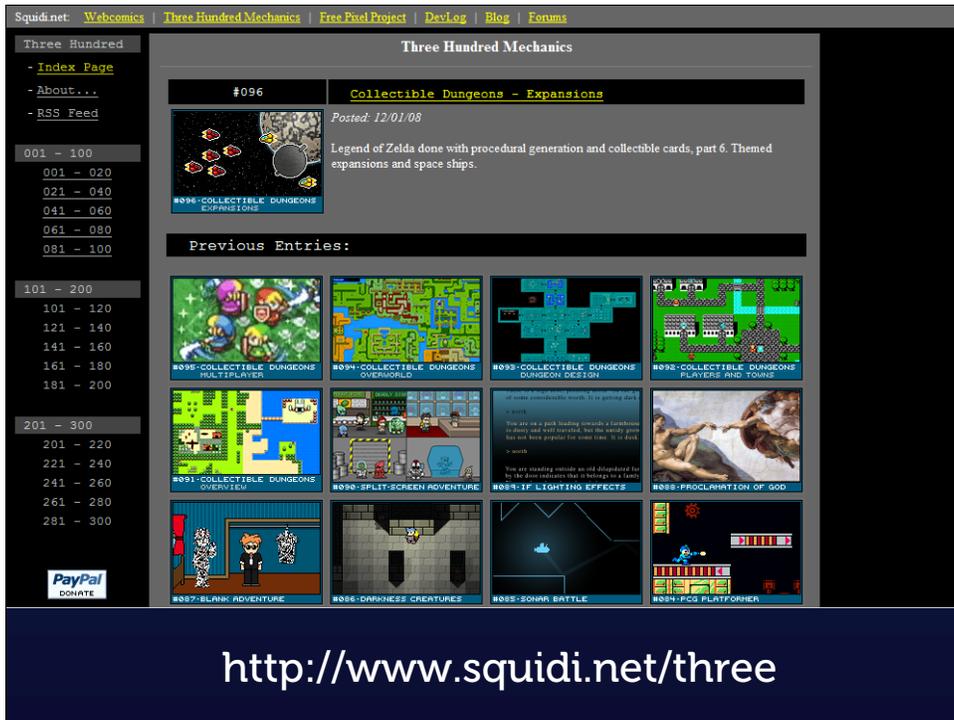


GISH <http://www.chroniclogic.com>



World of Goo, 2D Boy, <http://www.worldofgoo.com>

Este juego, y en particular sus dos desarrolladores, creo que simbolizan el espíritu de los juegos independientes. Kyle Gabler y Ron Carmel eran empleados de EA después de recibirse en su master de entretenimiento, y dejaron su empleo para formar su propia empresa de juegos. World of Goo es el resultado de estos esfuerzos, y es ahora un juego que goza de mucha popularidad.



A todas estas, ¿por qué la idea de los juegos independientes como el punk rock del desarrollo de videojuegos? Debo decir que la idea de denominarlo así no es mía. Le pertenece a Squidi.net, un diseñador experimentado de juegos, y que actualmente tiene un proyecto en el cual va a proporcionar 300 diseños de juegos acompañados de su descripción y una imagen, y va por el número 95.



Los juegos independientes los considero punk rock porque comparten la misma filosofía que este género musical. En una época, 1974, en la que teníamos grupos como Pink Floyd, cuya música era muy elaborada en sus estudios de grabación... (Portada del disco The Dark Side of The Moon, de Pink Floyd)



...había gente que no se identificaba con eso. La música debía ser lo que saliera del corazón, aunque aquellos que la tocaran no fuesen talentosos músicos.



Debido a eso, el punk, así como los juegos independientes, tienen 3 aspectos muy característicos: son simples y cortos, en el caso del punk porque desechaban el estilo tan recargado del rock progresivo y el rock sinfónico. (Fuente de la foto: <http://flickr.com/photos/14216178@N07/1448670697/>)



Al tener un presupuesto limitado, pues ellos mismos se deben encargar de la producción y la distribución. Como hemos visto, las herramientas y las plataformas de distribución son más fáciles de acceder que nunca. (Fuente de la foto: <http://flickr.com/photos/thomaspurves/488983303/>)

Contacto directo con el público



Además de eso, estos desarrolladores tienen un contacto muy cercano con el público. Como su presencia se basa en Internet, pues se puede disponer de varias herramientas para mantener el contacto. Los foros son una de las herramientas más populares. (Fuente de la foto: <http://flickr.com/photos/14216178@N07/1449522712/>)



Y ya que les hablo de Internet, les puedo decir que estos desarrolladores, que a veces son equipos y a veces son individuos, han conformado comunidades, y como comunidades están logrando cosas asombrosas. Esta foto muestra un Game Jam en acción. Un Game Jam es un evento donde una cantidad de gente se reúne un fin de semana para hacer un juego de cero. Más que hacer el mejor juego, la razón de estos Game Jams es que la gente se conozca, y pase un rato agradable haciendo lo que le gusta, con una limitación severa de tiempo que impulse la creatividad.

Entre las comunidades más populares tenemos la de The Independent Gaming Source, que es un blog de juegos independientes, pero también es uno de los foros más populares para desarrolladores independientes. Allí van a conseguir además concursos que ellos mismos arman, como el concurso de Bootleg Demakes y el concurso del Commonplace Book. También está la comunidad de GarageGames, que ha sabido sacar provecho de su software Torque para hacer juegos en 3D. Y XNA, la plataforma de Microsoft para hacer juegos para PC/Xbox360, ha formado una gran comunidad de desarrolladores.

Foto del TIGJam por Data:

<http://www.datarealms.com/stuff/photos/tigjam08/>



Universidad Simón Bolívar

<http://www.caracasgamejam.com>

Parte del Global Game Jam
<http://www.globalgamejam.org>

Por cierto, si les gustó la idea del Game Jam, estamos organizando uno aquí mismo en Caracas. Métense en la página y suscríbanse a la lista, que pronto habrá mucha más información.



Nos estamos acercando al final de esta presentación. Podría pasarles montones y montones más de videos de juegos interesantísimos, pero solamente les mostraré uno más. Portal es un juego hecho por estudiantes. Sí, estudiaron en una escuela de videojuegos, pero igualmente su proyecto final fue tan bueno que el equipo completo fue contratado por Valve para seguir desarrollando su proyecto, y Portal es el resultado de este esfuerzo.



En fin, cierro la charla. Mi mensaje es que existen maneras de poder hacer carrera haciendo videojuegos en Venezuela. Así que salgan y háganlos.



¡Muchas gracias!

Estas láminas están disponibles en
<http://www.elchiguireliterario.com>

Esta presentación usa fotos licenciadas
bajo Creative Commons.

Esta presentación está licenciada bajo
bajo Creative Commons.

