

Videojuegos criollos

Varios desarrolladores ofrecen consejos para iniciar en la industria

Seiyu es un espíritu protector de la Tierra que fue despertado de su descanso cósmico para que recorra a una Venezuela construida virtualmente y en tres dimensiones.

Se trata de uno de los más recientes videojuegos desarrollado por un equipo de venezolanos, **EL CANTO DEL AUTANA**. Pero no es el único ejemplo criollo. En la industria del entretenimiento virtual figuran otros nombres, como **ELECTR-IT!!**, de La Cosa Entertainment, donde el usuario se tendrá que meterse en el papel de Vincent para hacer que regrese la luz a su edificio a lo largo de 50 niveles; o **COLOR MACHINE**, cuya misión es recolectar gemas de distintos colores en sus contenedores correspondientes.

Los videojuegos independientes (o **INDIE** como se les conoce en la industria) están en auge. Y los desarrolladores venezolanos saben aprovechar este momento.

Pero la creación de un producto exitoso dependerá de múltiples factores donde juegan la creatividad, los programas a utilizar y las funciones del equipo. Varios informáticos dan sus consejos.

El guión hace la diferencia

Sin guión no hay historia. Así lo explica José Rafael Marcano, quien lleva 30 años en la industria -por algo le dicen el pionero de los videojuegos-.

Algunos títulos conocidos de Marcano y su equipo son **EL MUNDO DE UMI** (que tuvo éxito en el país en la década de los 90), **GRAND MAZINGER** y, más recientemente para equipos móviles, **COLOR MACHINE**.

Cada vez que Marcano y su equipo desarrollan un título, empiezan la idea con un guión, como una especie de "**STORYBOARD** para videojuegos" donde se van a definir los personajes, el ambiente, la dinámica y los niveles.

"No se trata solo de programar y diseñar. Eso lo hace todo el mundo. Tiene que haber un plan" explica Marcano.

El empresario venezolano lanza otro consejo. El campo de los teléfonos móviles y tabletas es el de mayor crecimiento y hacia allí se tienen que dirigir los desarrolladores. "Es mucho más fácil ahora que puedes crear tu producto y lanzarlo a las tiendas de aplicaciones en línea (como Google Play, App Store, Windows Store y BlackBerry World) donde no hay límites por países. Si tienes éxito en iOS o Android, tienes éxito en los demás".

Selecciona un equipo ganador

Cuando se habla de la creación de un videojuego, lo corriente es que haya programadores, diseñadores e ingenieros de sonido. Un experto en mercadeo o en relaciones públicas puede facilitar el trabajo si se quiere que el producto tenga éxito.

El número de integrantes dependerá de la complejidad del videojuego. Si es un producto creado en dos dimensiones, solo bastarán unas tres personas. Si el título en cambio es en tres dimensiones, con una dinámica más compleja y varios niveles, se necesitarán más de cuatro miembros.

El desarrollo de un producto puede acarrear meses o incluso años de trabajo donde los egresos pueden hacer un **GAME OVER** al proyecto. Jorge Palacios, uno de los creadores de **EL CANTO DEL AUTANA**, recomienda buscar patrocinantes anunciantes.

El equipo también tendrá que decidir cuál va a ser el mercado donde se venderá el videojuego. En el caso de **EL CANTO DEL AUTANA**, decidieron enfocar su modelo de negocio en el territorio venezolano y buscar anunciantes.

El software

En Internet hay múltiples opciones para descargar softwares ideales para la creación de videojuegos, ya sean gratuitas o en sus versiones pagas y sin ningún tipo de ilegalidad.

Algunas opciones son Cocos2D y Game Maker para videojuegos en dos dimensiones; y Unity y UDK para tres dimensiones.

Twitter: [@Danicappa](https://twitter.com/Danicappa)