

VIDEOJUEGOS

CON CALIDAD VENEZOLANA

En el país el desarrollo de juegos ha despertado el interés de muchos creadores, ya sea por *hobby* o para fines comerciales. Varios de esos talentos comparten la experiencia de sus proyectos que se han destacado en competencias nacionales e internacionales, e incluso ayudar a la rehabilitación de pacientes

Carola Ettegui cettegui@el-nacional.com

Fotografías: Mauricio Villahermosa mauriciovillahermosa@gmail.com

Aprendizaje Lúdico

¡La química puede ser divertida! Eso quiso demostrar Annybell Villarreal al desarrollar el videojuego *Bajo la superficie*. La estudiante de cuarto año de Ingeniería Electrónica de la Universidad Simón Bolívar lo ideó específicamente para el concurso Reto U, promovido desde hace diez años por Venamcham, entre otras instituciones, para incentivar a los jóvenes a realizar trabajo social de manera responsable y voluntaria. También ganó la mención Tecnología, otorgada por Microsoft, y la de Emprendimiento e Innovación Stand Fast.

Durante las protestas a comienzos de este año Villarreal se concentró en las primeras pruebas de su videojuego entre alumnos de bachillerato de la Unidad Educativa Universidad Simón Bolívar. "Tuve una respuesta bastante positiva; jugaban y se retaban entre sí, competían por obtener más puntos y avanzar cada nivel", recuerda.

Bajo la superficie muestra una serie de elementos químicos en pantalla, los cuales deben ser conectados por el jugador al colocar la equivalencia de cada compuesto para formar el elemento químico. Mientras más rápido

se concrete, más estrellas se obtienen. Actualmente, consta de ocho niveles, pero su creadora prevé incorporar otros que incluyan los óxidos ácidos y otros más vinculados a la química.

El desarrollo del videojuego tardó cerca de un mes y contó con la tutoría académica del profesor Saúl González, impulsor de la Especialización en Creación y Programación de Videojuegos en la USB. Como parte de este trabajo hizo un estudio sobre el déficit de profesores,

Gameexpo

Este evento anual incluye seis áreas, entre las que se dedica un espacio a la exposición de videojuegos hechos en Venezuela. Su más reciente edición contó con una exhibición tipo museo, donde se presentó una muestra representativa de los últimos 30 años de la industria mundial de los videojuegos con clásicos, prototipos e información acerca de su desarrollo. La quinta edición probablemente se realice el próximo año.

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

principalmente en el área de ciencia, en varias escuelas y liceos de Baruta. "A partir de ahí decidí que hay que hacer algo al respecto", enfatiza.

Villarroel se inclina por la creación de juegos orientados hacia la educación, pues considera que efectivamente son capaces de enseñar y ayudar a solucionar problemas en el sector, como las deficiencias académicas en los estudiantes.

Su primer acercamiento a la elaboración de videojuegos se dio con la materia Arquitectura del Computador, donde a partir de una tarjeta de desarrollo y en equipo ideó un piano con sus respectivos botones. "Soy muy pragmática, por lo que parecía tedioso memorizar qué botón le correspondía a cada nota. Decidí hacer una interfaz, una especie de *Guitar Hero*, pero en piano, le colocamos canciones de moda, la música la llevamos a píxeles y programamos. Creamos un juego que ni nosotros pudimos superar y con el que los compañeros de clases se divertieron".

Como parte del servicio comunitario, junto con su compañero Gabriel Marzinotto, desarrolló el videojuego *El fantasma de los vectores*. El personaje principal es un fantasma que rapta a su pequeña hermana y, para poder rescatarla, el jugador debe contestar preguntas e incluso preparar porciones que ameritan aprender el sistema de medidas, ya sea gramos, kilos, etc. También incluye retos para conocer los tipos de ángulos, entre otros aspectos de la física.

Villarroel se define como una amante de la tecnología en general, aunque en este nicho lúdico ha encontrado más que un hobby. Prevé desarrollar otras versiones de *Bajo la superficie* llevarlo a diferentes plataformas para que las personas lo puedan utilizar donde más les convenga, desde el computador o el dispositivo móvil.

También quiere elaborar una página web para alojar videojuegos educativos gratuitos.

Twitter: @Annyv2 @LuduStudios



Annybell Villarroel

Venezuela Game Developed

Es un grupo en Facebook donde se puede contactar desde los desarrolladores más profesionales hasta los más novatos, incluso de otros países. Allí se pueden publicar versiones de prueba de los proyectos para que la comunidad los revise y comente al respecto.



Pioneros en Latinoamérica

En julio de 2015 se graduará la primera cohorte de la Especialización en Creación y Programación de Videojuegos en la Universidad Simón Bolívar. Fue creada por el profesor Saúl González, ingeniero en computación, egresado de esa casa de estudios.

El proyecto es el primero de este tipo en Latinoamérica. Surge en parte por el interés que genera el tema y la intención de la universidad de crear posgrados y cursos con gran demanda y que contribuyan a la formación del país, asegura González. "La receptividad de los estudiantes ha sido grande, sobre todo porque existe la idea de que para estudiar este tipo de carreras hay que irse al extranjero".

La especialización tiene una duración de dos años y consta de tres componentes: especializado, básico e instrumental.

En un futuro, se prevé incluir un Programa de Perfeccionamiento Profesional, que permitirá estudiar módulos específicos con los tópicos que más interesen, y de una forma más flexible.

También es posible que sea impartido no solo a programadores, sino a profesionales de diseño audiovisual para que, por ejemplo, un diseñador gráfico pueda ampliar destrezas en modelado 3D, composición musical y animación para la creación de videojuegos.

Twitter: @esaulg

Página web: www.postgrado.usb.ve

Pasión por el oficio

Acompañar frecuentemente a su madre a su trabajo en el Museo de los Niños avivó su interés por el mundo de las animaciones. "Eran los tiempos en los que Teravisión y Mediatech Game Studio desarrollaban videojuegos para el museo", rememora Paolo Sivila.

La vez que recibía lecciones de ActionScript—el lenguaje de programación de Flash—en las clases de computación del liceo, comenzó a realizar trabajos sencillos como las animaciones del personaje Museo y diferentes dibujos para la institución.

Ya en la universidad, cursando la carrera técnica de Informática, propuso a sus compañeros hacer un juego, a lo que varios reaccionaron extrañados. Sivila comenzó a buscar información sobre el tema y de manera autodidacta creó su primer producto al que llamó *Darkness*, que básicamente consiste en una pequeña pelota que va de un extremo a otro, al tiempo que se superan diferentes obstáculos y más de 30 niveles.

Hoy en día, Sivila asegura haber perdido la cuenta de los juegos desarrollados, impulsado en gran parte por su participación en el reto de la página online *Onegameformonth* (un juego por mes). Sin embargo, su trabajo se vio un poco mermado por enfocarse por completo en su tesis, la cual trata sobre una plataforma de gestión y distribución digital de videojuegos para

que los desarrolladores almacenen sus proyectos y los den a conocer. Su tutor fue Emgelbert Farfán, director de la Fundación Filantropía, que impulsa el desarrollo de videojuegos con facturación local y promueve métodos de regulación y orientación en software de entretenimiento electrónico.

Su pasión lo llevó a participar en la feria Caracas Game Jam, que reta a los desarrolladores a crear un juego en 48 horas. Embarcó a su novia—que cumplía años el mismo día del evento— y llegó solo buscando compañeros que quisieran concursar con él. "Lo crucial es no quedarse en el aparato porque tienen dos días para hacer un videojuego. Hay que sacar una idea con la que congenie todo el equipo y luego imprimirla. Después se reparten los roles, entre diseñador, programador, etc."

Destaca la importancia de estos eventos, puesto que de ahí nacen proyectos que se pueden llevar a cabo y hasta comercializar.

El juego más reciente publicado en su blog es *City of Devil*, basado en la lucha entre capitalistas y socialistas, aunque al final el jefe de los segundos traiciona y resulta ser un gran capitalista. Entonces hay que destruirlo con un robot gigante. "Satirizamos un poco, pero nos divertimos", afirma, quien también trabaja con MocoDrillos, un grupo de voluntarios que reúne a diseñadores web, programa-

UCV GameDev Wheel

Es una actividad que forma parte del Congreso Estudiantil de Investigación y Desarrollo Científico (Ceidec) de la UCV. En la competencia los participantes deberán elaborar un juego completo en una semana. La actividad también abarca charlas, cursos y talleres.

www.ceidec.com

dores, entre otros vinculados con el área de computación.

Mientras espera por su título en TSU en Informática, planea estudiar Ingeniería de Computación, requisito para la especialización que quiere cursar en Australia. Ya cuenta con un certificado como desarrollador de videojuegos de la universidad abierta de ese país que cursó a través de Internet.

El trabajo de crear un juego por computadora amerita perseverancia porque en la gran mayoría de los casos los proyectos quedan inconclusos. Por ello, aconseja ser constante y no temer al fracaso. "De juegos pequeños, uno se hace grande", agrega.

Blog: www.dalloner.blogspot.com



Paolo Sivila

Logros en equipo

La afición por los juegos de video y una amistad surgida en las aulas de la Universidad Central de Venezuela propició la creación de Guacamaya Studios. El grupo está formado por los desarrolladores Jordan Ojeda, Francisco Moreno, Luiyit Hernández y Christian Mena, entre otros compañeros que colaboran y asesoran.

Se han destacado en las tres últimas ediciones de la Copa Imaginación Microsoft Venezuela. En la más reciente participaron con el juego *Fighters&Warriors*, cuya novedad radica en la modalidad multijugador. Se inspira en el conocido *Plants vs. Zombies* y emplea el estilo *cartoon*.

Cada uno estuvo dedicado a una tarea específica. Hernández se encargó del diseño y todo lo relacionado con el nivel visual, el flujo de las pantallas, además de los elementos como puntaje, colores, personajes, entre otros detalles. El resto se dedicó a la programación, uno de los retos de este juego, pues por ser multijugador requirió aprendizaje sobre desarrollo *web*, cómo montar un servidor, la comunicación entre las páginas y otros aspectos para que pueda ser jugado por varios. Su tutor académico fue Esmitt Ramírez, profesor de Computación Gráfica en la UCV.

En la competencia ganaron la mención de Videojuegos, además de la experiencia. Prevéen actualizar la tecnología empleada para que el juego sea utilizado en otras plataformas, incluso móviles, ya que fue desarrollado para Windows y dispositivos con el sistema Windows Phone.

En el grupo de desarrolladores son reconocidos por su videojuego *Therapie*, un proyecto para la tesis de Ojeda y Moreno. Consiste en una *suite* de juegos dirigidos a la rehabilitación motora de miembros superiores. Para ello mejoraron los

Caracas Game Jam

Este evento anual reúne a programadores y artistas para que desarrollen videojuegos en 48 horas. Al finalizar, los juegos son presentados entre los participantes, y publicados en la página del evento para que otras personas los puedan descargar y usar. En Twitter: @caracasgamejam



Francisco Moreno, Jordan Ojeda y Luiyit Hernández

mecanismos de interacción, en este caso, el dispositivo Kinect y un guante virtual para trabajar la motricidad fina.

El juego ganó la categoría de videojuegos de la Copa Imaginación Microsoft y compitió con otros proyectos de Latinoamérica.

Actualmente, es utilizado como parte de la terapia de los pacientes en el hospital J. M. de los Ríos, con muy buenos resultados, puesto que los niños realizan los movimientos mientras juegan.

La primera versión se llamó *My2Cents* e incluyó la interacción con el Kinect, aunque con movimientos muy básicos. Consiste en cuatro niveles con temática variada y un koala como personaje principal, alusivo a la final de la competencia en Australia. Allí sobresalieron y fueron seleccionados entre los 100 mejores del mundo, aunque solo los primeros diez lugares llegaron a la última fase.

Therapie sirve de base para dos proyectos de la UCV y el Ministerio de Ciencia y Tecnología. Uno tiene como objetivo llevar el juego a la nube para que pueda ser utilizado por todos; el otro consiste en la programación del juego para que ayude a rehabilitar los miembros inferiores.

A corto plazo esperan formalizar el grupo Guacamaya Studios y la creación de una página *web* donde puedan publicar sus proyectos. •



Blog: www.widget-101.com