

DESARROLLAR UN VIDEOJUEGO CON POCOS RECURSOS. MANUAL DE SUPERVIVENCIA.

Bernal Rodríguez, Juan José

(juanjose.bernal.rodriguez@gmail.com)

Resumen

Muchos aficionados a los videojuegos desean hacer sus pinitos en el mundillo, pero no suelen disponer de los recursos, sobre todo de carácter económico, necesarios para ello. Además, no quieren hacer un juego cualquiera, tiene que ser *el juego*. Este artículo trata sobre los problemas que se puede encontrar un desarrollador novel y propone soluciones al respecto.

Palabras clave: desarrollo, videojuegos, pocos, recursos

Ser realista: desarrollar el próximo COD: Modern Warfare 6 o el Final Fantasy XXIII no es posible

Probablemente casi cualquiera (casi cualquiera=yo) que se haya planteado hacer un juego alguna vez ha pensado en programar el próximo éxito mundial en su género que haga caer del trono a sus predecesores y lleve a grandes empresas del sector a la bancarrota o las obligue a contratarle para evitar males mayores. Y además con tres duros y entre dos amigos. O uno solo. Algo como esto:



Call of Duty: Modern Warfare 2

Lamentablemente, la realidad es tozuda y uno se da cuenta de que ello *no es posible*. El desarrollo de un videojuego actual *triple A*, es decir, los que vemos en las tiendas, consolas, Pcs, etc. es un proceso muy complejo en el que participan multitud de profesionales y que necesita inversiones millonarias. Por poner un ejemplo concreto, en el Final Fantasy X (fuente: (Wikipedia, 2009)) se invirtieron el equivalente a *32,3 millones de dólares* en su producción, y mantuvo a un equipo de *más de 100 personas ocupado durante 3 años*.

Por ello, el primer aspecto a tener en cuenta en cuanto al desarrollo es plantearse metas más realistas y accesibles. Apuntar tan alto desde el principio no es más que una fuente de frustraciones y proyectos inacabados.

Herramientas: no es tan fácil como abrir el emule

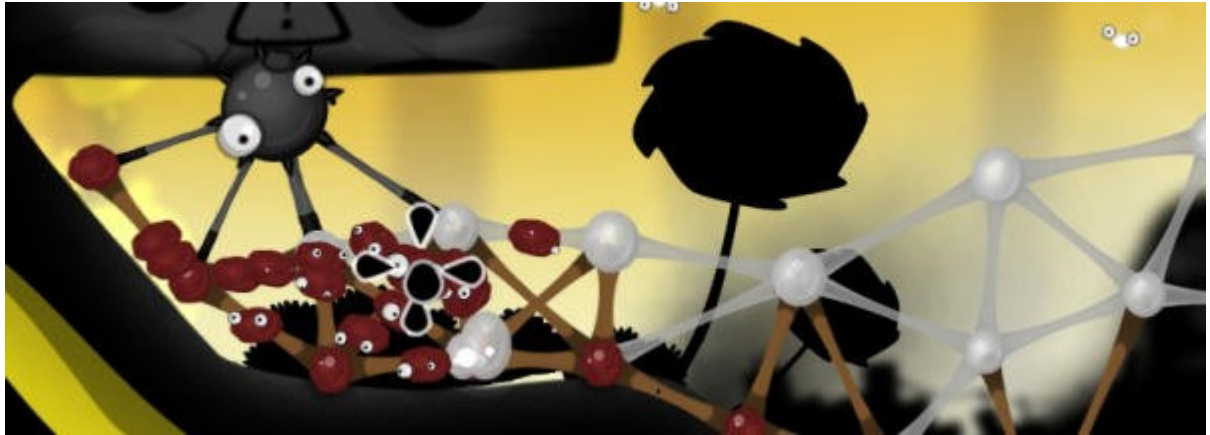
En segundo lugar, las herramientas de que disponen los profesionales del sector no son baratas. Por lo que se puede ver en (Price Minister España, 2009), una licencia de *Visual Studio 2008 Professional Edition para un usuario* cuesta 613,95 € (aunque todo hay que decirlo, una licencia igual para estudiantes cuesta 138,31 €). Una de Adobe Photoshop CS4 para Windows, unos 1138,30 € (Controlp, 2009). Por no hablar de los motores de juegos, licencias por desarrollar para consolas, programas de diseño 3d y renderizado, etc. La **ejem** compartición de archivos no es una opción, ya que en el software no se contempla el derecho a copia privada.

Pero afortunadamente, están disponibles herramientas de software mucho más asequibles para un aficionado o directamente gratuitas que podemos usar. Es el caso del lenguaje BennuGD (Herramientas libres, 2009), el compilador de C y C++ GCC, los motores 3D Open Source como Ogre3D y Crystal Space, motores 3D comerciales baratos como Torque, programas de diseño gráfico como GIMP, Inkscape y blender...

Falta de ideas

Aunque el problema no suele ser el de la falta de ideas, sino su exceso, hay veces en que parece que todo está inventado. En este caso siempre se pueden extraer ideas y personajes de literatura clásica como cuentos infantiles (ya se ha hecho) o hacer parodias o *remakes* de videojuegos clásicos.

Teniendo en cuenta que no se dispone de un gran presupuesto ni de personal, la originalidad, aunque sea una vuelta de tuerca de un concepto ya existente es un factor que hay que tener en cuenta y que juega a favor del desarrollo independiente (las grandes empresas no suelen arriesgar lo más mínimo).



World of Goo, un puzzle diferente.

Modelos de negocio

También está el problema de encontrar un modelo de negocio viable en un mundo en el que la copia de un ejemplar no sólo es posible, sino fácil y barata.

El pago por licencia y soporte físico tradicional está herido de muerte. Las protecciones de software además de tener una efectividad más que dudosa, son muy caras y están al alcance de muy pocos bolsillos (además de ser técnicamente ilegales ya que impiden el ejercicio del derecho a la copia de seguridad). Los salones recreativos y las máquinas en los bares han quedado atrás y ahora son muy escasos en España y medio mundo. ¿Qué hacer en estos tiempos difíciles para ganar dinero programando videojuegos?

Una posibilidad es el juego online, bien sea juegos Web como el Ogame, a los que se les saca rendimiento económico gracias a la publicidad en las páginas, o bien videojuegos multijugador tradicionales de PC o consola que requieren conectarse a servidores que controla la compañía del juego para poder jugar. En este último tipo abundan los MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) como World of Warcraft y Ragnarok Online, pero hay infinidad de ellos, y el coste del cliente (programa que se conecta a los servidores y permite jugar) para el usuario suele ser barato o gratuito. No así la conexión a los servidores, que tras un periodo de prueba suele pagarse por horas o meses de juego.

Otra la constituyen los juegos para móviles, un mercado en expansión y que por sus características requiere juegos simples y poco exigentes en hardware.

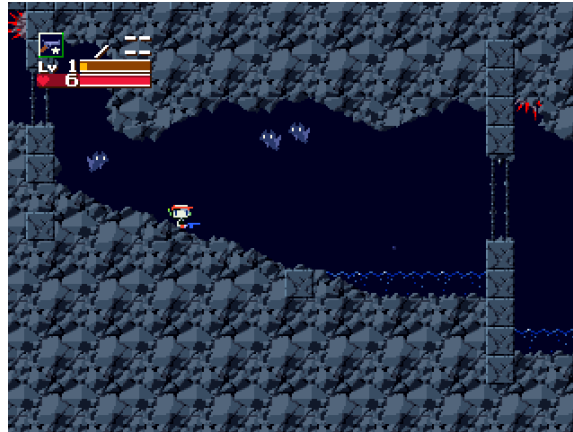
Casos de uso

Se explicará el proceso de llevar un videojuego (muy muy sencillo por motivos de tiempo y claridad) desde la idea a la práctica con BenuGD y si da tiempo, se reseñarán brevemente casos de videojuegos realizados por un solo autor o un grupo reducido de ellos, como por ejemplo:

- 洞窟物語(*doukutsu monogatari*) o Cave Story, juego de plataformas/acción desarrollado por un programador informático japonés que responde al nick de Pixel (no confundir con el español desarrollador de *Pix PANG*, entre otros). Sólo disponible de forma gratuita al

principio en japonés y para Windows, además de ser traducido al inglés y estar en proceso traducciones a otros idiomas, entre ellos el español, se ha portado a plataformas tan distintas como linux, Mac, (Gratis) Wii y PSP (de pago)

- *Vanguard Princess*, juego de peleas en 2D 1 contra 1 (bueno, según el autor 2 contra 2) desarrollado por un solo autor japonés, Tomoaki Sugeno, (doblaje aparte) que según los rumores es ex-trabajador de Capcom.



Captura de Cave Story



Captura de Vanguard Princess

Bibliografía

(Wikipedia, acceso el 30 de noviembre de 2009) Final Fantasy X

http://en.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy_X

(Price Minister España, 2009)

<http://www.priceminister.es/s/microsoft+visual+studio>

(controlp.com, 2009)

<http://www.controlp.com/productos.asp?id=33105>

(GameSpot, 2009) Call of Duty: Modern Warfare 2 Screens for Xbox 360 at GameSpot

<http://www.gamespot.com/xbox360/action/modernwarfare2/images/0/6/>

(World of Goo, 2009)

<http://2dboy.com/games.php>

(Herramientas libres, 2009)

BennuGD <http://www.bennugd.org/>

blender <http://www.blender3d.org>

GIMP <http://www.gimp.org>

inkscape <http://www.inkscape.org>

(Cave Story, 2009)

Wikipedia, acceso el 30 de noviembre de 2009 http://en.wikipedia.org/wiki/Cave_story

Página web del autor (japonés) <http://hp.vector.co.jp/authors/VA022293/>

(Vanguard Princess, 2009)

Wikipedia, acceso el 30 de noviembre de 2009

http://en.wikipedia.org/wiki/Vanguard_Princess

Página web del autor (japonés) <http://suge9.blog58.fc2.com/>