



AGECHA CONFICKER

Advierten de virus que se activará el miércoles próximo; aprende cómo detectarlo y, si tu máquina está infectada, cómo eliminarlo. **8**

PARA USUARIOS EXIGENTES

El prestigiado fabricante de relojes **Ulysse Nardin** anunció su celular **Chairman**, con pantalla multitouch de 2.8 pulgadas, Wi-Fi, y un rotor cinético que ayuda a recargarlo usando su movimiento. No se reveló el precio.

DESARROLLAN VIDEOJUEGOS EN EL PAÍS

CON TALENTO MEXICANO

Sacnicte Bastida

La innovación en el desarrollo de videojuegos está presente en México. Ya sea que formen parte de un grupo académico, que sean desarrolladores solitarios o que ya cuenten con su propia empresa, resulta evidente que en el País hay gente emprendedora que trabaja duro para abrirse camino en el competitivo mundo de los juegos. El resultado: programas de pelea, científicos, de suspenso y espionaje, pero todos con un toque bien mexicano. Aunque aún hay pocos productos en el mercado, muchos de estos proyectos ya se encuentran terminados y están en busca de un esquema de comercialización. Conoce algunos de los juegos que seguramente pronto podrás disfrutar en tu PC, celular o consola, y que llevarán en el empaque un orgulloso "Hecho en México".

GRÁFICO
REFORMA.COM



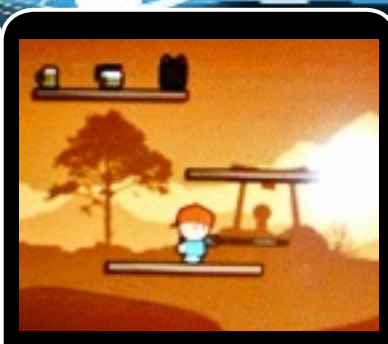
ZOMBIES
AUTOR: Emilio Macías, director de la Universidad 3D MX en Guadalajara, y sus alumnos.
PARA: Wii y PC.
VIDEOJUEGO: "VOLO" es una historia de suspenso, en donde un personaje se tiene que defender de zombies. Tiene gráficos 3D desarrollados en 3D Max, una atmósfera estilo survival horror y jugabilidad al estilo de los juegos de aventura.
ESTATUS: Está aún en la fase de programación; los creadores llevaron una demostración al Game Developers Conference realizado en San Francisco la semana pasada con la intención de venderlo a una empresa grande; aunque no firmaron contratos, hubo interés de varias compañías.
www.3d.com.mx



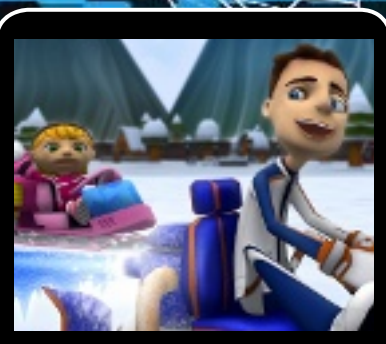
SHOOTER AGUÁTICO
AUTOR: Alebrije Estudios (Miguel Ángel Olvera, Diego Guerra, Joe Alanís, Jorge Monterrubio, David Dávila y Judith de los Santos).
PARA: Juego en línea y consolas.
VIDEOJUEGO: "Microbiotics" es un shooter en el que el jugador se mueve en un ambiente acuático y no sólo debe destruir enemigos, sino administrar su energía.
ESTATUS: Estará disponible a mediados de este año.
alebrije-estudios.com



PELEADORES CALLEJEROS
AUTOR: Ricardo Ceballos, ex alumno de la Universidad de Guadalajara.
PARA: Celulares.
VIDEOJUEGO: "Peleadores Mexicanos 2009", un juego estilo "Street Fighter" donde cada uno de los protagonistas representa a un estado de la República, como Toridío, un taquero del DF, y José, un mariachi de Guadalajara.
ESTATUS: Estará disponible pronto a través de esmas móvil.
www.ricardosoft.com



PARA NIÑOS
AUTOR: Hugo Morales, estudiante del IPN.
PARA: PC.
VIDEOJUEGO: Aún no tiene nombre, pero el jugador debe diseñar una botarga y competir contra otros tres usuarios. Es para niños de 9 años en adelante, ya que no es nada complejo.
ESTATUS: Su intención es llevarlo al Creanimax, evento que se realiza en octubre, y contactar a una empresa que se interese por su creación.
fawkes.atomixblogs.vg



TRINEOS DE COMBATE
AUTOR: Ricardo Villarreal, de la empresa Xibalba Studios.
PARA: PC y consolas.
VIDEOJUEGO: "Icebreakers", donde el usuario participa en un torneo de trineos; el objetivo no es llegar primero, sino combatir a los demás vehículos.
ESTATUS: Actualmente el creador está en pláticas con algunos publishers para lanzarlo, pero todavía no firma con ninguno.
www.icebreakers.vg



MUCHA LUCHA
AUTOR: David Sánchez, de la empresa Snake & Eagle Studios.
PARA: Xbox 360.
VIDEOJUEGO: "Lucha" trata de unos personajes que luchan en escenarios mexicanos como el centro histórico, el metro o la cámara de diputados. Su intención era hacer un proyecto con carga cultural fuerte y comercializarlo en México.
ESTATUS: En pláticas con empresas de tecnología interesadas en publicarlo.
www.linaje.net



ESPIONAJE
AUTOR: Club desarrolladores de videojuegos de la UNITEC en la Ciudad de México.
PARA: PC.
VIDEOJUEGO: En "Cliquer" el usuario es un agente que debe evitar obstáculos y evadir enemigos para ganar. Entre otras situaciones, debe ir de un punto a otro sin ser detectado, rappear en ventanas, deducir combinaciones para abrir puertas, disfrazarse o crear artesanías mexicanas.
ESTATUS: Aún no buscan comercializarlo.
www.cdvMexico.com

MARIO LOZANO press_start@reforma.com

Es buen momento para crear una industria de videojuegos

El desarrollo de videojuegos en México está creciendo poco a poco, pero la realidad es que estamos todavía en pañales en comparación con otros países por muchos factores entre los que destacan la burocracia, falta de aprendizaje y muchas otras piedritas en el camino que a la larga hacen que mu-

chos posibles creadores acaben por desartar. El factor más importante que falta, obviamente, es el presupuesto, porque talento existe y mucho, ya sea en estudiantes universitarios o jóvenes emprendedores con ilusiones de hacer el juego innovador de garaje que

los lance hacia la fama. En México existen varios apoyos para este tipo de desarrollos, como ProMedia, ProSoft, Conacyt y ProMéxico, por mencionar algunos. Pero ahí es donde entra la burocracia a poner piedritas que comienzan a detener el proceso de un juego si es que le tiran a competir en las grandes ligas. Para desarrollar juegos también hay niveles. Las grandes ligas significan programar en C++ o lenguajes similares, ya que todos los grandes títulos, como Gears of War o Halo, se desarrollan en esta plataforma y casi les asegura un espacio en el retail. Los otros niveles son desarrollar en plataformas como Java, XNA o Flash, por mencionar algunos lenguajes, estos juegos, aunque pueden

llegar a tener mucha calidad, a lo más que pueden aspirar es a las compras en línea por medio de las consolas o celulares. Por lo tanto llegar a desarrollar un juego para las grandes ligas requiere de aprendizaje, y en México ese tipo de programación es casi nulo; tengo entendido que hace varios años sí existían escuelas como el Tec de Monterrey que daban clases de lenguajes de alto nivel, pero fueron sustituidas por otras de programaciones menos complejas. Hoy por hoy, aquellos que quieren obtener conocimientos de C++ tienen que irse al extranjero para poder aprenderlo y así, con suerte, enrolarse en las filas de alguna compañía conocida. Pero debido a la crisis mundial,

la competencia es cada vez mayor en Estados Unidos. Cientos de compañías desarrolladoras desaparecieron y mes con mes los despidos son frecuentes, dejando sólo a los mejores. Así que, en lo personal, creo que es el momento ideal para explotar el desarrollo de videojuegos en México, hacer nuestras propias creaciones para el público latino y activar la economía con nuevas propuestas de desarrollo. Un punto a favor que tenemos es la animación en 3D; ahora existen varias escuelas y especialidades que ayudan a crear buenos diseñadores si se deciden a trabajar en esta industria. También haría falta reactivar la programación C++ con profesores extranjeros o incluso traer a uno de

tantos programadores desocupados, para que dieran asesorías a las universidades para crear nuevos programas de estudio especializados en videojuegos. Escritores y músicos tenemos de altísima calidad para crear historias y soundtracks localizados, nuestra cultura tiene mucha tela de dónde cortar para crear grandes juegos y nuestras historias de guerra y héroes nacionales son más profundas e interesantes que cualquier novela de Tom Clancy o título de Call of Duty. Así que la realidad es que tenemos mucho de dónde hacer, pero poco de dónde aprender. Estamos a tiempo de crear nuestra propia industria, la cual puede llegar a ser muy productiva y competitiva.