

Cómo crear juegos de computadora

1

Calcula cuántas horas estás dispuesto a dedicar a hacer un juego de PC. ¿Son diez? ¿cien? ¿mil? Ten en cuenta que gran parte del trabajo en la fabricación de un juego de PC no es divertido en absoluto, sino que implica actividades que aturden la mente como contar píxeles y numerarlos, o copiar de las mismas capas una y otra vez. Si, tras la reconsideración, cien horas parece una mala idea, entonces deberías dejar de hacerlo ahora y dejar el juego a otra persona.

2

Reúne un equipo. Un juego decente puede requerir miles de horas de trabajo, pero si tienes cinco personas que trabajan contigo, está a sólo 200 horas cada uno. Esto es todavía mucho, pero mucho menos de mil. Unos cuantos amigos con ideas afines, no sólo te ahorrarán tiempo, sino que te ayudarán a mantener la motivación. Sólo asegúrate de que todo el mundo esté comprometido como tú. Muchas personas piensan que hacer un juego de video es una buena idea, pero pronto pierde interés después de una semana o un mes con poco progreso.

Enlaces patrocinados

Elige Gmail ahora Menos spam, más espacio y SMS gratis. Empieza a disfrutar Gmail.

www.google.com

3

Haz un inventario honesto de los conocimientos que posees en informática. ¿Puedes programar en Java, C + +, o Flash? ¿Tienes la capacidad de crear gráficos de aspecto decente para el tipo de juego que estas tratando de crear? ¿Tienes una comprensión de las tablas y valores necesarios que se requieren para hacer tu recorrido en el juego? Si eres deficiente en cualquiera de estas áreas, ¿tienes un miembro del equipo comprometido que puede compensar tu falta de conocimiento? ¿Tienes un gerente de proyecto si vas a trabajar en el juego con amigos que mantendrá a todos en la tarea?

4

Revisa tu ámbito de aplicación, si tu respuesta a cualquiera de las preguntas anteriores fue "No". En lugar de hacer un juego desde cero, puede ser mejor usar un programa de juego. Si quieres

hacer un juego de rol, piensa en conseguir un programa como el RPG Maker. Esto te permitirá hacer un juego usando las plantillas sin necesidad de saber mucho acerca de programación.

5

Planifica tu juego y averigua lo que se requiere para crear un prototipo de trabajo de dos pantallas de movimiento, la pantalla de menú / carácter, y al menos un combate completo. (Una vez que puedes conseguir este trabajo, el resto es sólo una cuestión de escala.) Haz una lista de todo lo necesario, trata de averiguar cuánto tiempo va a tomar, y ponte a trabajar en la construcción de tu prototipo.

6

Completa el prototipo, juega, y evalúa. (Si no puedes porque encuentras el proceso demasiado aburrido, probablemente no estés listo para hacer un juego de larga duración.) ¿Todo funciona y luce como te gusta? Si no es así, revisa el prototipo hasta que haga lo que quieres. Una vez que tu prototipo está terminado a tu satisfacción, planifica el juego completo.

7

Saca toda tu historia, con todos los personajes y lugares. Haz una lista de todo lo que necesitas, y un calendario de cuánto se espera que cada pieza haga. Trata de mantener tu horario y los plazos. Cuando hayas terminado, incluso si el juego es pequeño, sentirás un gran orgullo si pudiste hacer tu propio juego.

<http://www.youtube.com/watch?v=Ldzlq-HF-fo>

<http://www.youtube.com/watch?v=BltcAc1UFHI>