

---

Se inserta Cuba en la industria de videojuegos

29/04/2014



El mercado de este sector tecnológico experimenta una tasa de crecimiento constante.

Durante el XIII Congreso Internacional de Información INFO 2014, celebrado recientemente en esta capital, un especialista del tema aseguró a Prensa Latina que esos productos podrán competir en un futuro próximo en el mercado internacional.

Jorge Luis Rosell, experto principal del grupo cubano de Estudio de Videojuegos y Materiales Audiovisuales (Evima), explicó que esa entidad no solo crea videojuegos sino que produce la cinemática que contribuye a la promoción de esos productos.

Evima pertenece a la dirección de los Joven Club de Computación y Electrónica, y surgió el 9 de septiembre de 2010 como parte de una estrategia para crear servicios que pudieran ser compartidos por todos los usuarios.

Por su parte, los Joven Club constituyen una red de centros tecnológicos que surge el 8 de septiembre de 1987, con el objetivo de contribuir a la socialización de las tecnologías y la informatización en Cuba, con énfasis en el sector juvenil.

Evima está conformado por profesionales egresados de la Universidad de Ciencias Informáticas, la Ciudad Universitaria José Antonio Echeverría y el Instituto Superior de Diseño Industrial, así como trabajadores de los Joven Club. Ese grupo cuenta, además, con desarrolladores en ocho provincias del país.

Rosell puntualizó que la primera tarea de la entidad fue identificar los tipos de juego que más se consumían en el archipiélago, y gracias a esa investigación se crearon los cinco primeros juegos terminados, de factura totalmente nacional.

Aunque muchas instituciones llevan años produciendo videojuegos, estos son los primeros que se desarrollan completamente en la isla, añadió.

Se trata de los productos Beisbolito, Gesta Final, Comando Pintura, Boombox y A Jugar; que obedecen a las categorías de juegos de aventura, disparo, inteligencia, habilidad y juegos para red.

El especialista explicó a Prensa Latina que Beisbolito es un juego de inteligencia desarrollado en tecnología 2D y destinado a niños de enseñanza primaria de primer ciclo; en él se combinan operaciones matemáticas con juegos de tablero sobre el deporte nacional de Cuba, el béisbol.

Por otra parte, Gesta Final está realizado totalmente con gráficos tridimensionales y su diseño está concebido para interactuar en primera persona.

Ese producto reproduce la epopeya del Ejército Rebelde desde el desembarco de los expedicionarios del yate Granma por costas del oriente cubano en 1956, hasta el triunfo de la Revolución en enero de 1959.

Los combates que aparecen en el juego están recreados mediante escenarios históricos, como los enfrentamientos de Alegría de Pío o La Plata, todo el diseño de vegetación, armamento y vestuarios obedece a la realidad de la época. Comando Pintura, por su lado, promueve la NO Violencia pues se trata de módulos de batalla a través del lanzamiento de pintura, un juego que existe en la vida real, puntualizó Rosell.

Su aspecto novedoso es que constituye el primer juego cubano que permite a los jugadores interactuar virtualmente mediante la red.

El otro producto es una colección denominada A Jugar, un compendio de muchos juegos pequeños donde aparecen varios de los personajes animados producidos por el Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográficos (Icaic).

Por último, Boombox se basa en los juegos de laberintos y está desarrollado en 3D.

El especialista principal de Evima reveló que, aunque lo primordial en estos momentos es perfeccionar los juegos ya creados, el grupo trabaja en dos nuevos proyectos que entran en las categorías de detectives y plataforma.

Una de las propuestas se denomina Fernanda, basado en el conocido personaje de dibujos animados creado por el Icaic, mientras que la segunda lleva el nombre de Las aventuras del Capitán Plin, popular personaje de historietas y animados cubanos.

Rosell agregó que como proyecciones más futuras tienen establecido crear simuladores de avión y desarrollar nuevas ideas en el terreno de los juegos deportivos, como competencias de automóviles y torneos de béisbol.

En medio de una industria competitiva y altamente enajenante, Cuba realiza su entrada a esa dinámica con una premisa diferente: divertir y fomentar el desarrollo intelectual en la juventud dentro y, por qué no, fuera de sus fronteras.

