

EL HOMBRE DETRÁS DEL VIDEOJUEGO

Viene John Romero

Foto: Cortesía

La industria en Estados Unidos genera más de 25 mil millones de dólares en ganancias anuales

EVELIO MARTÍNEZ MARTÍNEZ/
COLABORACIÓN
evelio@uabc.edu.mx

Ensenada, B. C.

Los videojuegos son una industria del entretenimiento muy importante en la economía de alta tecnología.

Según Michael Gallagher, presidente de Entertainment Software Association de Estados Unidos, la industria del videojuego tiene más de 25 mil millones de dólares en ganancias anuales, y directa e indirectamente genera más de 120 mil empleos con un salario promedio de 90 mil dólares, sólo en los Estados Unidos.

En este artículo vamos a platicar una breve historia de uno de los hombres que diseñan y crean la historias detrás de los videojuegos.

John Romero

Alfonso John Romero nació el 28 de octubre de 1967 en Colorado Springs, Colorado. Empezó a escribir código de videojuegos a la edad de 12 años sobre la plataforma Apple IIe. Uno de sus primeros juegos comerciales fue "Ultima", una serie de videojuegos de rol de principios de la década de los 80, de la compañía Origin Systems.

Posteriormente, John Romero toma un empleo en Softdisk Publishing, donde conoce a John Carmack, Adrian Carmack y Tom Hall. Posteriormente, estos cuatro personajes fundan la compañía "id software".

En id software, John Romero fue responsable del diseño de los videojuegos violentos como Wolfenstein 3D (1992), Doom (1993) y Quake (1996), quizá sus obras más conocidas. Estos videojuegos fueron muy populares en su época, a tal grado que las revistas Rolling Stone y Entertainment Weekly lo nombraron como el "Steven

“Los hombres diseñan juegos para sí mismos, porque ellos entienden lo que es divertido. Pero no diseñan juegos para mujeres porque ellos no entienden lo que es divertido para ellas”

John Romero.

Spielberg de los videojuegos”.

El 15 de noviembre de 1996, John Romero y Tom Hall fundan la compañía Ion Storm. La compañía fue fundada con la afirmación de que el papel del diseño era el rol más importante en un videojuego.

Uno de sus primeros videojuegos fue Daikatana (2010), un juego en primera persona que lleva al jugador por una travesía tras una espada mística japonesa a través del tiempo. Este juego utilizaba inicialmente el motor gráfico de Quake, después se migró al de Quake II, ambos creados por John Carmack, con quien sostuvo varios enfrentamientos cuando estaban en id software.

En noviembre de 2010 John Romero co-funda la compañía "Loot Drop", localizada en San Francisco, California, en donde desarrollan videojuegos para plataformas móviles y video juegos sociales, hasta la fecha. El juego social Ravenwood Fair fue desarrollado por Loot Drop para la plataforma de Facebook.

John Romero es programador autodidacta, diseñador y artista de se-



John Romero, el "Steven Spielberg de los videojuegos".

cuencia de videojuegos. En su haber ha participado en la creación de más de 130 juegos, 107 de ellos han sido publicados comercialmente. En su haber, John Romero ha fundado ocho compañías de videojuegos.

Los principales intereses de John Romero en la actualidad son los juegos sociales y juegos masivos multijugador en línea (MMO). Los juegos que ha creado y publicado corren en diversas plataformas: Apple II, Commodore 64, MS-DOS, Windows, NeXTSTEP, Pocket PC, GBA, BREW, Symbian, J2ME, OS X, Linux, N-Gage, Jaguar, Super Nintendo, Sega 32X, 3DO, Playstation, Xbox, Playstation 2, etcétera.

Estará en Ensenada

El 1 de noviembre de 2012, John Romero estará en la ciudad de Ensenada impartiendo una conferencia magistral en el 5to. Congreso Internacional en Ciencias Computacionales (Cicomp 2012).

Este evento anual es organizado por la licenciatura en Ciencias Computacionales y la carrera de Licenciado en Informática de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC), unidad Ensenada.

Para mayor información sobre el Congreso Cicomp 2012, visite la página: www.cicomp.org