

Inscripción del Videojuego Omicrocity a la Convocatoria del Museo la Tertulia



Por Omar Jordán Jordán

Santiago de Cali – Colombia, Noviembre de 2020



Creador Omar Jordán Jordán

Desarrollador de videojuegos y software educativo en tiempo libre, estudiante de último semestre de Ingeniería Electrónica en la Universidad del Valle, nacido y residente en Cali. Su principal interés es crear y sobre todo crear mundos virtuales complejos, aspira hacer videojuegos y software de simulación que abran las puertas a experiencias inmersivas llenas de inteligencia artificial, autoexpresión y ocio; por el momento está en etapa de exploración y aprendizaje, pues aprender y enseñar es un gusto que le corresponde.

La habilidad que más le define es el dibujo, pues lo practica como método de expresión y guarda un estilo muy propio, nacido quizá de no haber recibido formación en ello. Atraído por géneros musicales como el Rock y Metal Melódico; lleva una vida enfocada en alimentación saludable y ejercicio con disciplina.



Además de videojuegos, gusta deslizarse sobre diversos temas, sin limitarse a verdades o ideas absolutas, personalmente se considera altruista y piensa que ese concepto es el que más necesita la humanidad; aunque contrasta con un carácter reservado y frío al no estar en confianza, de hecho la emoción que más le define es la melancolía, siendo atraído por el arte gótico y oscuro; evasor además de actividades sociales intensas.

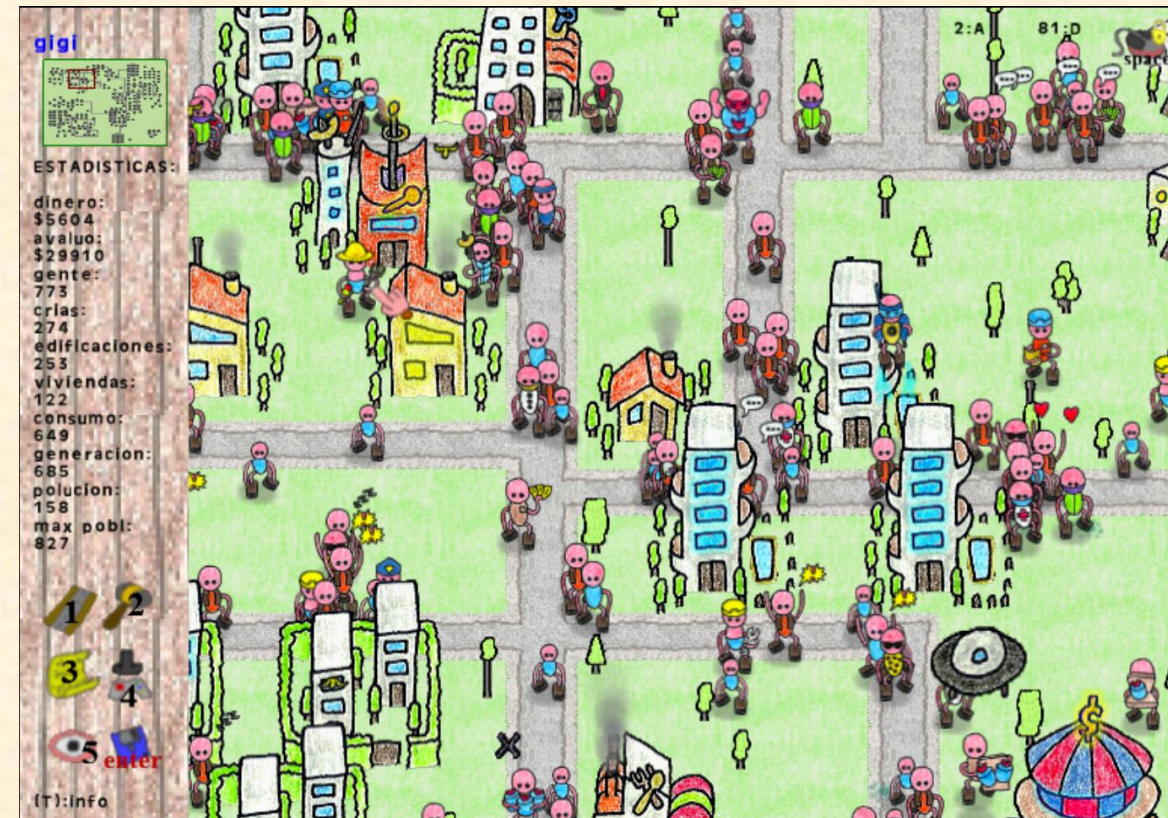
Creación Omicrocity

Este videojuego es del género "City Builder" o creador de ciudades, fue desarrollado en 2016 durante un paro de Univalle, la idea es administrar el recurso económico para desbloquear edificios nuevos y mantener la ciudad próspera.

Lo que mantiene a los jugadores enganchados no es la dificultad del juego o el riesgo de perecer, sino la necesidad de descubrir nuevas funcionalidades y crecer, el juego propone que construyan una ciudad a su gusto, como un "Sandbox" o caja de arena.

Los gráficos fueron hechos y pintados a mano, aunque se tomó la decisión errónea de bajar mucho la resolución; los sonidos fueron obtenidos de páginas web que ofrecen efectos de libre uso, y las voces de los personajes las grabaron un par de humanoides amistosos y sin ánimo de lucro.

El distintivo del juego respecto a otros del mismo género es estar enfocado en los ciudadanos más que en los edificios, puesto que muchos juegos de este tipo lucen inertes o aburridos porque la ciudad se ve quieta y cementosa; aquí son los cabezones ciudadanos los que aportan vida y expresión.



Como nota a parte, hay iniciativa de hacer Omicrocity2, con mayores cambios.

Características Omicrocity

- 38 edificaciones desbloqueables
- 23 roles sociales
- 4 niveles sociales (estratos)
- niños, adultos, ancianos
- 1 animal natural
- 11 ciudadanos aparte de roles
- enfermedad
- hambre
- reproducción
- edificaciones necesitan energía
- lluvia
- carreteras construidas como grafos
- guarda imagen entera de tu ciudad
- 13 eventos extraños como zombis
- pistas para generar los eventos
- 6 máquinas voladoras
- maneja al alcalde
- modo de visualización automática para ver la ciudad pasivamente
- guarda mapas y envíalos a tus amigos como archivos de texto
- trofeos por lograr cosas

El público objetivo son los usuarios de PC (Windows), desde niños a adultos, quienes gustan de juegos de administración y creatividad; el desarrollo se hizo en Game Maker Studio.

