

El fundador de Riot Games destaca la labor de la industria de los videojuegos durante la pandemia



EFE | El cofundador y presidente de Riot Games, Marc Merrill, ha destacado el esfuerzo que ha realizado la industria de los videojuegos para superar los desafíos que se han planteado por la pandemia al tener que cambiar la forma de trabajar.

Merrill, uno de los creadores del exitoso videojuego League of Legends, ha participado en la primera jornada del Fun & Serious Game Festival que celebra, hasta el sábado día 12, su décima edición con una programación en línea debido a la pandemia que se puede seguir en la web del evento.

En su intervención, Marc Merrill ha destacado que este 2020 está siendo “un año tremendo para todos” en el que ha sido “un desafío tremendo” pasar a “un modelo” de trabajo en remoto porque el desarrollo de videojuegos requiere de un trabajo “en equipo” con la colaboración de muchas personas.

El presidente de Riot Games ha señalado que en el desarrollo de los videojuegos están implicados artistas, ingenieros, diseñadores, personal de producción y los encargados de dar soporte a los jugadores, entre otros, y que todo ese trabajo es

“más difícil” de realizar cuando se lleva a cabo en remoto.

Sin embargo, ha destacado que la industria en general ha hecho “un trabajo magnífico a la hora de resolver” los desafíos que se han planteado y ha señalado que “la gente ha seguido trabajando” y se han podido diseñar “un montón de juegos”, a pesar de los problemas que ha generado la covid.

Merrill ha señalado que “parece que hay luz al final del túnel” y ha indicado que, de cara al próximo año, entre los proyectos de Riot Games se encuentran el lanzamiento de su primer programa de televisión y el apoyo a estudios independientes para ofrecer oportunidades a nuevos desarrolladores.

Para el cofundador de Riot Games, los cambios que se han tenido que hacer en la forma de trabajar por la pandemia va a tener “efectos a largo plazo” y muchos estudios van a seguir trabajando “en remoto”, mientras que otras empresas utilizarán un “modelo híbrido”.

Ha considerado que esta “experiencia social” a gran escala que se vive como consecuencia de la pandemia ha enseñado “cosas muy interesantes” como el poder conectarse a través de una vídeo llamada, como la que él ha protagonizado en esta primera jornada del Fun & Serious Game Festival.

Ha destacado la tensión que se vive en la empresa cada vez que saca un nuevo juego al mercado en el que se han invertido muchos años de trabajo, como ha ocurrido este año con Valorant, pero ha asegurado que siempre buscan “ofrecer una experiencia muy agradable a los jugadores”.

En este sentido, ha señalado que con Valorant han pretendido llegar a un segmento de público diferente al de League of Legends, con nuevos personajes, y ha señalado que en la actualidad la empresa tiene otros juegos en desarrollo.

Merrill ha recordado sus inicios en la industria de los videojuegos y ha señalado que desde el comienzo, con juegos como League of Legends, que “creció muy rápido”, Riot Games ha tratado de responder a lo que pedía el mercado y hacer las cosas mejor para “satisfacer” a los jugadores.