



Bisoños Usuarios de GNU/Linux de Mallorca y Alrededores | Bergantells Usuaris de GNU/Linux de Mallorca i Afegitons

SL y la industria de los videojuegos ¿son compatibles? (11390 lectures)

Per Javier Ferrer Gómez, EiCoco (<http://>)

Creado el 21/09/2002 15:46 modificado el 21/09/2002 15:46

Muchos de nosotros conocemos la respuesta. Este artículo va dirigido a todas aquellas personas que no la conocen...

Muchas son las personas que piensan que el **SL** y los **videojuegos** son mundos totalmente **incompatibles**, pero este pensamiento se debe una vez más a la **nula** comprensión de lo que el software libre significa y lo que puede ofrecer. Estaba vagando por gamedev.net⁽¹⁾ y encontré [este interesantísimo artículo](#)⁽²⁾ el cual comenta los **grandes beneficios** que aportaría el **SL** a la **industria** del videojuego.

A continuación haré un breve resumen del artículo remarcando aquellos puntos que he considerado de mayor interés, aunque aconsejo a todo el mundo que lea el [artículo original](#)⁽²⁾.

Cómo el software libre puede ayudar a la industria de los videojuegos

El autor hace referencia a los siguientes enunciados:

- **Se comparte la información:** Esto implica que todos estamos **tecnológicamente** a la misma altura.
- **Velocidad de desarrollo:** Utilizando librerías ya creadas ahorras **tiempo** considerablemente.
- **Reducción de la redundancia:** ¿Para qué hacer algo que ya está hecho, testado y listo para utilizar?
- **Estabilidad del proyecto:** El proyecto es **testado** en todo tipo de máquinas con todo tipo de configuraciones.
- **Mayor cuota de mercado:** Es mucho más fácil **desarrollar** para diferentes plataformas y casi sin **coste alguno**. Con código cerrado estás más atado a una sola plataforma y el coste para pasar a otra es más **elevado** (y no digamos si usas ciertas librerías...).
- **Reducción de costes:** Esto es una consecuencia directa de todas las anteriores.
- **Oportunidades para el "llanero solitario":** Atrás han quedado aquellos tiempos en los que con un buen libro de programación, un programa de diseño(o con un papel a cuadros bastaba XD) y una buena idea podías crear un videojuego en el sucio rincón de tu habitación ;). Pero con el SL esto puede **recuperarse** en cierta medida, o almenos, ya no es tan descabellado.

Haciendo dinero con el software libre

El autor también habla sobre cómo **ganar dinero** con el software libre y remarca el uso de **licencias duales**, las cuales consisten en liberar el código como GPL, entonces, el que utilice el código tiene **dos opciones**: **Liberarlo** como GPL o comercializar el binario **pagando** la licencia correspondiente. Esto está muy detallado en el artículo.

Remarca también que el software libre sería muy beneficioso para los fabricantes de **periféricos**, ya que liberando el código de sus **drivers** harán que se puedan **portar** a otros sistemas sin coste alguno para ellos.

No todo iba a ser bueno

Como bien dice el autor, todas las cosas buenas tienen algo malo. Se enumeran varias en el artículo pero la más importante para mi es la referente a las **licencias**.

Un **juego** es muy **diferente** a otros tipos de software, no sólo hay **código fuente**, sino que hay gráficos, sonido, música, historia, gameplay, y estas cosas poco tienen que ver con el software, es un **trabajo artístico**, y como tal, si que debería venderse y sacarse beneficio. Para mi, el código fuente es la **tecnología** que permite dar vida a ese **arte**.

Lo ideal sería vender el juego como siempre se ha hecho, pero **liberando** el código fuente bajo GPL, el problema es que hay una **clausula** de la **GPL** que viene a decir algo como que si hay **material extra** como gráficos, sonido, etc que esté directamente **relacionado** con el software, **también** debe liberarse como GPL. Es decir, para que se pudiese



vender todo el material extra debería ser **independiente** del código fuente, y como hemos visto con juegos bien modulados como quake3, esto es perfectamente posible.

Bueno, esto es todo, espero que le haya interesado a alguien ;). Decir que en algunos puntos no me he ceñido al artículo original así que animo a todo el mundo a que se lo lea, el cual es mucho más amplio y elaborado, y de su opinión al respecto.

Enlaces de interes:

[Gamedev.net](http://www.gamedev.net)⁽³⁾: La página que todo desarrollador de videojuegos necesita.

[Enlace al artículo original](#).⁽²⁾

[Rhinogames.com](http://www.rhinogames.com)⁽⁴⁾: Recursos para crear juegos open source.

Lista de enlaces de este artículo:

1. <http://www.gamedev.com>
2. <http://www.gamedev.net/reference/articles/article1836.asp>
3. <http://www.gamedev.net>
4. <http://www.rhinogames.com/opensource.html>

E-mail del autor: ElCoco8 _ARROBA_ teleline.es

Podrás encontrar este artículo e información adicional en: <http://bulma.net/body.phtml?nIdNoticia=1512>