

talento U



Soy el primer mexicano en colocar un videojuego para celular en el mercado. Es el primer juego dentro de una área dominada por Japón, Francia y Estados Unidos



JOSÉ DÍAZ BETANCOURT

Cuando el papá de Ricardo Ceballos llegó a casa una navidad con una primitiva consola de juegos de la marca Intellivision, para su hijo mayor de 10 años, nunca previó que el pequeño Ricardo, de tan sólo cinco años, sería quien mejor aprovecharía el regalo.

A partir de ese momento y durante varios años el pequeño estrenó las diversas variaciones de la lúdica informática, excepto en la crisis de 1994: “Ese año no hubo Navidad porque no había dinero”, recuerda. El resultado de esos regalos es que hoy, Ceballos, egresado del Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingeniería (CUCEI) —y vecino de la colonia Atlas—, es el creador y dueño del primer videojuego mexicano en el mercado y un exitoso desarrollador de *software*.

¿Cómo te iniciaste en la creación de programas para juegos?

Casi desde que comencé la carrera de computación me interesé en la creación de un *software* propio, y cuando salí de la Universidad de Guadalajara mi primer trabajo fue en IBM, como duré poco ahí, me trasladé a Mexicali donde trabajé en una empresa que se de-

dica a este tipo de industria, pero no me gustó mucho porque sólo tenían que hacerse adaptaciones. De regreso a Guadalajara estuve un tiempo desempleado y eso me favoreció para dedicarle 14 meses de trabajo al juego.

¿Cómo se llama el juego?

Lo nombré *Peleadores mexicanos* y se puede descargar en la tienda 3G de Iusacell/Unefon para los celulares Nokia 6235, 6265 y 6275. El antecedente de este juego es Ricardosoftbloques que consiguió el primer lugar en el segundo concurso nacional de videojuegos. *Peleadores...* es el primer videojuego mexicano que se explota comercialmente, pues el resto son creaciones de japoneses, franceses o de Estados Unidos.

¿Está registrado?

Sí, en el Instituto Mexicano de la Propiedad, tengo un registro de lo que voy construyendo y creando, de hecho el juego es mío y el acuerdo con las empresas de celular es que en las descargas que obtenga el juego vamos al 50 por ciento. El juego se puso a disposición en el mes de abril y en ese mes, según el reporte, se ven-

dió 120 veces, no es mucho, pero hay que tomar en cuenta que apenas empieza y no tiene mucha publicidad.

¿Cuánto le invertiste?

Bueno ya por todo poco más de dos años, algunos meses de trabajo continuo y al final, el tiempo libre que me dejaba mi empleo actual en la empresa española Baratz. En recursos calculo yo que costó unos 700 mil pesos, por lo que para recuperar la inversión de trabajo profesional tendría que descargarse 23 mil veces. Aunque eso no es lo más importante, sino el hecho de ser el primer mexicano en poder colocar un videojuego de celular en el mercado.

¿Cuáles son tus planes futuros?

Lo que ahora me interesa es poder llegar a crear un sistema operativo para computadoras, lo que puede tomarme muchos años. En lo que se refiere a los juegos quiero crear un videojuego de fútbol para PC en tercera dimensión y seguir nutriendo mi propio sitio *web*: <http://www.ricardosoft.com> donde se puede ver cómo se desarrolló *Peleadores mexicanos* y se puede descargar gratis el juego *Bloques*. Ahí mismo tengo un compilador donde está un programa que traduce el lenguaje de alto nivel a código objeto y otros trabajos que he realizado. *



► Foto: Francisco Quirarte

Primera persona * Ricardo Ceballos es egresado del Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías de la Universidad de Guadalajara. Combina su trabajo de todos los días con el ejercicio; también confiesa visitar el templo muy seguido y, desde luego, los fines de semana juega como cuando era pequeño con lo último en videojuegos.