

MIGUEL HERRERO

Ponente TEDxYouthGijón 2015

Por Diego Rodríguez

Miguel Herrero nació en Cantabria. Allí cursó sus estudios hasta que comenzó los estudios superiores en Asturias, concretamente Ingeniería Informática, carrera que realizó a caballo entre Oviedo y Gijón. Aunque confiesa que nunca se le dieron bien las asignaturas de ciencias y que consiguió terminar la Universidad gracias, en buena parte, al apoyo de sus amigos, En la actualidad es confundador de Milkstone, una exitosa compañía en la que puede trabajar con uno de sus grandes 'hobbies': los videojuegos.

¿Cómo te enteraste del TEDx Youth y por qué decidiste participar?

Los organizadores del TEDxYouth de Gijón contactaron conmigo porque les interesaba tener una charla relacionada con los videojuegos. Yo ya conocía las charlas TED y me parecen realmente interesantes, tanto por los temas tratados como por la forma de realizar la presentación. Realmente me pareció una oportunidad fantástica para mostrar algunos de los aspectos menos conocidos de la creación de videojuegos.

¿Cómo surgió tu vocación por los videojuegos?

De pequeño me encantaban, pasaba muchas horas jugando y también intentando hacer los míos propios con herramientas sencillas como Adventure Game Studio. Siempre he estado más ligado a la parte artística, tanto imagen como sonido, por lo que tardé bastante hasta que conseguí terminar un juego por completo. Por eso es importante rodearte de gente que supla tus carencias y potencie tus mejores facetas. Aún así, con sólo jugar no basta, lo importante es observar los videojuegos con ojo clínico e intentar averiguar cómo están hechos.

¿Cuál fue tu primera consola y videojuego o de los que mejor recuerdo tengas?

Mi primera consola fue la NES que me compraron mis padres, junto con el Nintendo World Cup, que es uno de los pocos juegos de fútbol que me gustan (no soy muy aficionado a los deportes). Pero probablemente uno de mis favoritos fue el Contra/Probotector, recuerdo que le eché muchísimas horas y conseguí terminarlo sin trucos. Después de eso tardé mucho en tener otra consola (hasta la Nintendo DS) porque mis padres preferían comprar ordenadores con los que, además de jugar, podía hacer otras actividades. Fue una buena decisión, porque aprendí a manejar muchos programas de edición de imagen y sonido que sigo utilizando hoy en día.

Hoy en día a cualquier niño le encantaría trabajar creando videojuegos. ¿Es tan bonito como lo pintan?

Hacer juegos no tiene mucho que ver con jugarlos, pasa lo mismo con cualquier afición que conviertas en tu trabajo (como el deporte o la música). Hay que tener bastante fuerza de voluntad y ser constante, porque surgen muchos problemas a lo largo del desarrollo. Lo mejor para probar es intentar hacer un juego muy sencillo, y a partir de ahí ver si la experiencia ha sido positiva o no. Es difícil saber si a alguien le va a gustar o no hasta que no se ponga manos a la obra a ello.

¿Nos recomiendas alguno de tus videojuegos?

Obviamente, os tengo que recomendar nuestro último lanzamiento: Ziggurat, porque ha sido nuestra apuesta más grande hasta la fecha y tanto la crítica como el público ha respondido muy bien. De nuestros juegos más antiguos, algunos de mis favoritos son Infinity Danger y Zombie Football Carnage, aunque todos tienen mucho trabajo y buenas intenciones detrás, así que es difícil no recordarlos con cariño. Antes de intentar que un juego guste a los demás, es importante que te guste a ti y ser capaz de juzgarlo de forma crítica. Una vez hecho eso, solo hay que preguntarse ¿qué puedo hacer para que sea más divertido?

TEDx Youth@Gijón

x = independently organized TED event

X de futuro

La iniciativa que lleva ese nombre pretende dar la oportunidad a futuros periodistas, diseñadores y fotógrafos de participar en el TEDxYouth realizando la labor que más les gusta. Esta entrevista ha sido realizada por Diego Rodríguez, alumno del Colegio Ecole

