



SIMÓN BARBER

JUGADORES. Jorge Morales, dueño, y Yamín Ruiz, director financiero, ya se colaron, desde Guadalajara, al universo de los videojuegos

JORGE MORALES / LARVA GAME STUDIOS

DE GAMER A EMPRENDEDOR

Los extraterrestres amenazan al último reducto de la humanidad. Y darán negocio a estos emprendedores.

Cuando no tuvo para pagar ni nómina ni renta, una gran empresa de videojuegos le hizo una tentadora oferta de trabajo. Jorge no se arrepiente de haberla rechazado para hacer su empresa.

De jugador, Jorge Morales (32 años), se convirtió en un empresario de videojuegos. Junto a su equipo de 30 personas que constituyen Larva Game Studios, lanzará en 2012 su primer videojuego como estudio independiente, *Last Day on Earth*, sobre humanos acorralados por extraterrestres, para Xbox y Play Station.

A los 11 años era aficionado al Nintendo y ya quería hacer sus juegos. Estudió Sistemas Computacionales en el Tec. de Monterrey, pero la carrera estaba poco relacionada con video juegos. “Mi equipo y yo hemos aprendido sobre la marcha, leyendo libros y jugando”, dice.

En 2007 se asoció con la empresa colombiana Immersion Games y abrió una sucursal de ésta en México. Formó parte de varios proyectos, como el desarrollo del juego *Héroes del Ring*, videojuego de lucha libre para Televisa. Jorge y su equipo se independizaron con el pago. “Estába-

mos cansados de hacer juegos para los demás y que el dinero se lo quedaran otros. Dí el paso de fe, teníamos contactos y el equipo. **Sólo había que hacer una nueva acta constitutiva**”. En 2009 fundó Larva Game Studios.

Su meta era desarrollar y producir juegos para consolas, pero tendría que reunir recursos. En lo que obtenía fondos, una división de su empresa, Chocobabana Games, trabajaba en proyectos pequeños para realizar partes de juegos en Facebook, iPad, y teléfonos inteligentes.

Larva Game consiguió un inversionista que apostó casi un millón de dólares. Aún buscan con ProMéxico, Nacional Financiera y fondos, recursos para hacer de su nuevo videojuego una serie animada y juguetes. Morales espera que sus ventas sean de unos 250,000 dólares, y reinvertir para crear dos juegos más antes de 2015.

VGL