

# Plagan con talento a Europa

Quieren conquistar nichos que generen mayor retorno de inversión

Como una infección, la desarrolladora de videojuegos Larva Game Studios se estará expandiendo en los próximos meses en Europa.

Gracias a su más reciente participación en el foro internacional Gamescom, que se realizó en Alemania, esta compañía de Jalisco concretó un acuerdo para desarrollar un videojuego en el que estarán trabajando los próximos 18 meses.

Jorge Morales, director ejecutivo de esta firma, precisó que el proyecto implicará la inversión de casi un millón de dólares y estará destinado para a consolas Xbox 360 y PlayStation 3.

“Todo el trabajo que estamos haciendo está rindiendo frutos”, aseguró el creativo de Larva, que se fundó en el 2007 como una sucursal del corporativo Immersion Games de Colombia.

El videojuego con mayor proyección bajo esa alianza fue “Lucha Libre AAA: Héroes del Ring”, que consiguió un lanzamiento de 400 mil copias para Xbox 360.

Tras la aprobación que obtuvieron las peleas máscara contra cabellera en Estados Unidos y América Latina, el equipo creativo decidió buscar su independencia y constituir formalmente Larva Game Studios.

Así, desde el año pasado están trabajando en su primera propiedad intelectual para jugadores empedernidos o “hardcore”, que prevén lanzar al mercado en el segundo trimestre del 2012 y que no pudieron revelar por cuestiones de confidencialidad del contrato.

Sobre su estrategia de negocio, Morales explicó que están apostando por desarrollar videojuegos con calidad, pero con un precio de medio millón de dólares, para que con pocas ventas puedan recuperar la inversión.

La expectativa con estos planes es aumentar su plantilla laboral de 20 a 30 creativos en los próximos meses.

Karina Suárez

## Juegos casuales

- ▶ Para no desatender al mercado de los jugadores casuales que descargan aplicaciones a través de sus dispositivos móviles, en julio del 2010 los creativos lanzaron su nueva línea de negocio Chocobanana.
- ▶ Esta división se especializa en videojuegos para plataformas como iOS, Android y Facebook, las cuales son socorridas por jugadores casuales y sociales que pueden descargar los productos en su sitio.
- ▶ A diferencia de Larva, Morales específico que estos proyectos están enfocados para un mercado familiar, principalmente por adolescentes y mujeres.

Foto: Mauriello Lozano - Fotobarré; Jorge Acosta

“Entre más estudios lleguen a este punto, más credibilidad tendrá esta industria y podremos atraer inversiones extranjeras”.

**Jorge Morales**  
Director ejecutivo de Larva Game Studios