

Opera GX presenta Operius, el nuevo juego arcade para jugar cuando no hay conexión

[Multimedia](#)

Ya está disponible el primer juego 'offline' para el navegador Opera. Creado en GameMaker Studio 2, Operius ha sido el ganador del reto Game Jam que lanzó la compañía en julio

Para los momentos de frustración en los que uno se queda sin conexión a Internet, el nuevo arcade Operius, un shooter espacial de ritmo rápido, ayuda a los usuarios de [Opera GX](#) a desestresarse y pasar un buen rato. El juego, creado en la suite GameMaker Studio 2, aparece en pantalla cada vez que la red se bloquea y está también disponible en el navegador para gamers Opera GX, a través de la dirección `opera://operius`.

Diseñado por [Mors](#), el juego Operius transcurre en un mundo en el que todos los ordenadores han perdido simultáneamente su conexión a Internet. Un extraño OVNI parece ser la causa del "apagón" y la única forma de restaurar la conexión es navegar a través del funcionamiento interno del aparato y acabar con él desde su interior. La tarea implica disparar a hordas de invasores alienígenas y esquivar obstáculos para avanzar al siguiente nivel.

Este shooter espacial ha sido el ganador del reto Game Jam "No Internet" que lanzó Opera GX el pasado mes de julio. Se trataba de crear un juego que mantuviera entretenidos a los usuarios de este navegador de gamers -más de 10 millones en todo el mundo- cada vez que perdieran su conexión. Con más de 900 propuestas, todas ellas creadas en la suite especializada GameMaker Studio 2, la competición estuvo muy reñida, pero Operius resultó ganador después de liderar la votación popular a la que se sometieron ocho finalistas seleccionados y obtener más de 100.000 votos de las comunidades Opera GX y GameMaker.

Operius cuenta con gráficos vectoriales nítidos y de estilo retro que rinden homenaje a los grandes shooters arcade espaciales de los años ochenta. Su vibrante banda sonora es obra de Catonator, y cuenta con la opción de compartir la diversión en modo dos jugadores: basta con compartir el teclado.

"Creemos que los gamers se merecen algo mejor que lo que han tenido hasta ahora, con dinosaurios o surfistas. Por eso pusimos en marcha el reto Game Jam de Opera GX, y nos encanta haber llegado a Operius. Podemos decir que es un juego offline altamente adictivo para gobernarlos a todos. Cuando hicimos la lista de finalistas, buscábamos juegos divertidos con buena imagen y sonido y que te apeteciera jugar una y otra vez", resume Maciej Kocemba, head de OperaGX.

"Con Operius, quería hacer un shooter divertido inspirado en los arcades de siempre para distraer a los jugadores de la frustración de haber perdido la conexión, e incluso hacerles olvidar que se suponía que debían volver a estar online", explica su creador, Mors.

Además de convertirse en el nuevo juego offline en Opera GX y salvar a muchos jugadores de una experiencia increíblemente frustrante, el desarrollador de Operius también recibirá 10.000 dólares en efectivo. Los finalistas Aliens Stole My WiFi y Nettie & Settie Save the Internet también están dotados con sendos premios de 7.000 y 3.000 dólares, respectivamente.

Afortunadamente, los usuarios no tendrán que esperar a perder la conexión para probar Operius, ya que está disponible para jugar en GXC, cuando no hay ninguna dificultad con la red. GXC es la nueva plataforma de autopublicación de Opera, y permite a los creadores de juegos independientes publicar sus creaciones de GameMaker Studio directamente en la plataforma y de forma gratuita, para que otros usuarios disfruten y aporten sus comentarios. Operius, así como Aliens Stole My WiFi y Nettie & Settie Save the Internet, estarán disponibles en GXC.
