

DESARROLLADORES DE OCIO INTERACTIVO DIGITAL

D O I D

magazine

número 2

Entrevista con Vicente Cartas:
MVP de Microsoft

XNA y
Community Games

Entrevista con el
Neutrino Raro

A fondo:
Juice Mania

Visitamos...
Abylight

Vista atrás:
CDV 2008

Post mortem:
Star Trash

www.doid.org



Sumario

Novedades made in Spain	4
XNA y Community Games	8
A fondo: Juice Mania	12
Entrevista con El Neutrino Raro	14
Visitamos: Abylight	18
A fondo: Star Trash	20
Vista atrás: CDV 2008	22
Vicente Cartas: MVP de Microsoft	26

Créditos

Edición y coordinación

Julio Gorgé
Eloy Ribera

Maquetación

Julio Gorgé
Pedro Santillana

Artículos

Ramón Nafria
Cristian Pérez
Esteban Gallardo
Xavi Sánchez
Vicente Cartas
José Domingo Flores

Correctores

Alejandro Guerrero
Emilio Molina

Agradecimientos

Nacho García
El Neutrino Raro
Vicente Cartas

Contacto

revista@doid.org

Novedades made in Spain Novedades made in Spain Novedades made in Spain Novedades made in Spain

Icarian se llama ahora Nyx Quest: Kindred Spirits

Los desarrolladores de Icarian: Kindred Spirits, los españoles **Over the Top Games**, han tenido que cambiar el nombre del juego, publicado el pasado 19 de Junio en Europa, por el de NyxQuest: Kindred Spirits.

Controlando a la joven Nyx, deberemos partir en busca de Ícaro recorriendo las tierras de Grecia y enfrentándonos a temibles arpías e hidras. Para salir victoriosos, contaremos con la ayuda de los dioses, que nos permitirán invocar los diferentes poderes del Olimpo que, realizándolos con diferentes

movimientos del WiiMote, nos permitirán abrirnos paso en situaciones difíciles.

El juego, que todavía tiene pendiente su salida en Estados Unidos, está cosechando un tremendo éxito de la crítica especializada, obteniendo muy buenas puntuaciones en todos los análisis. Edge le da un 8, Meristation un 8, y NintendoLife nada más y nada menos que un 9.



Akaoni, nuevo estudio desarrollador en Valencia

Akaoni Studio es un nuevo estudio de desarrollo de videojuegos afincado en Valencia. Comenzó su actividad el pasado Noviembre, aunque la empresa se ha dado a conocer coincidiendo con las fechas del E3. El nuevo estudio se encuentra desarrollando su primer videojuego, un título para WiiWare que

lleva por título "Zombie Panic in Wonderland". La salida del juego a la venta está prevista para finales de este mismo año.

Además, Akaoni se encuentra trabajando en el juego para WiiWare y PC "Math Blazer", para la productora española **Korner Entertainment**.



WiiWare

Novedades made in Spain Novedades made in Spain Novedades made in Spain

Más de 1.200.000 de usuarios prueban el videojuego de Devilish Games para Famosa

El juego, centrado en las nuevas muñecas de la empresa alicantina juguetera Famosa, las Chic-i Girls, ha conseguido un éxito rotundo en tan solo un mes desde su lanzamiento. Las Chic-i Girls son unas pequeñas muñecas coleccionables destinadas a niñas entre 4 y 8 años, existiendo numerosos modelos con estéticas diferentes.

Devilish Games demuestra de nuevo con este juego que no son necesarios grandes presupuestos para realizar un videojuego que llegue a multitud de jugadores, y cómo cada día los advergames se convierten en un medio más eficaz para llegar al público juvenil.

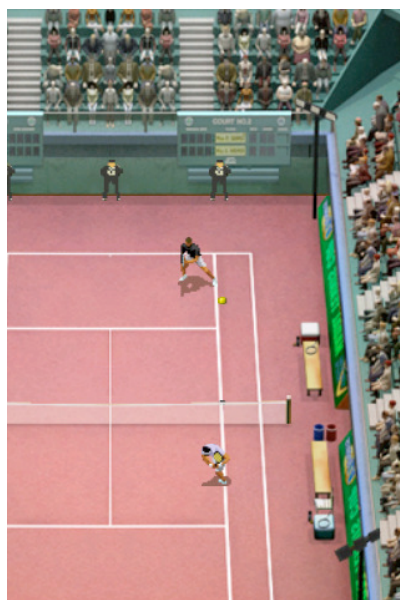


Dos juegos desarrollados en España alcanzan el número 1 en la App Store española en mayo

Airport Mania: First Flight, es la adaptación a iPhone del juego casual con el mismo nombre desarrollada por el estudio alicantino **Lemon Team** para Reflexive Entertainment. Además de haber sido número uno en la App Store española durante varias semanas, Airport Mania se ha posicionado en el "top 100" en países como Estados Unidos, Reino Unido, Alemania, Austria, Suiza, Francia, Australia, Canadá y Singapur.

Virtual Toys también consiguió ocupar el número uno en la App Store española con el lanzamiento de Rafa Nadal Tennis para iPhone e iPod Touch. El juego que cuenta con 4 pistas a elegir; se controla de forma intuitiva con un solo dedo, con el que moveremos a Rafa Nadal por la pista y efectuaremos los diferentes golpes (globos, voleas, smashes, etc,...). Rafa Nadal Tennis incorpora, además, un tutorial con el cual podremos hacernos de forma rápida con el sistema de control.

Tanto Airport Mania como Rafa Nadal Tennis siguen aun entre los 100 juegos más vendidos en la App Store española y pueden descargarse por solamente 0,79€.



Novedades made in Spain Novedades made in Spain Novedades made in Spain Novedades made in Spain

SEGA distribuirá Planet 51

El juego, que está siendo desarrollado por Pyro Studios, será lanzado estas navidades para Xbox 360, PS3, Wii y DS y tomará como base la película de animación 3D que realiza Illion Animation Studios.

La historia de la película ha sido escrita por Joe Stillman ("Shrek") y está producida por Ignacio Pérez Dolset y dirigida por Jorge Blanco.

El acabado gráfico del juego que prepara Pyro es excelente y, aunque se conocen pocos detalles del juego, a juzgar por las escenas in-game, deberemos conducir diferentes vehículos por la ciudad.



Invizimals: Realidad Aumentada en PSP

El E3 este año ha dado para mucho en cuanto a títulos españoles. En esta ocasión es **Novarama** quien presenta este Invizimals, desarrollado en exclusiva para PSP y que la misma Sony se encargará de publicar.

Se trata de un videojuego basado en la realidad aumentada, en el que deberemos ir rastreando con la cámara de la PSP todos los rincones de nuestra casa (o allá donde estemos) para descubrir a los simpáticos Invizimals. Una vez descubiertos, deberemos capturarlos utilizando una trampa para cazarlos y, posteriormente, poder enfrentarnos con ellos a otros jugadores.

Pero la cosa no acaba ahí, ya que podremos usar el micrófono o agitar la consola para activar ciertos ataques de los Invizimals, o incluso proyectar una sombra para generar una tormenta de rayos.



Novedades made in Spain Novedades made in Spain Novedades made in Spain Novedades made in Spain

Lo nuevo de Enigma se llama “Legends of War: Patton’s Campaign”

Legends of War: Patton’s Campaign es uno de los juegos que nos tiene preparados la empresa madrileña **Enigma** para finales de año. Se trata de un juego de estrategia para PSP que se ve de lo más espectacular:

Legends of War: Patton’s Campaign es un juego de estrategia que quiere sentar precedente en PSP; con una campaña que combina tanto estrategia y gestión de alto nivel como táctica y acción. La fecha de salida estimada para el juego de **Enigma** es otoño de 2009.



EnjoyUp anuncia Chronos Twins DX

EnjoyUp anunció recientemente que se encuentran trabajando en Chronos Twins DX para WiiWare.

El juego, que será el primero en ser producido y publicado directamente por **EnjoyUp**, se basará en el universo creado para Chronos Twin, el primer videojuego lanzado por la empresa para DS a finales de 2007.

Chronos Twins DX contará con el mismo protagonista, Nec, y tendrá grandes dosis de acción y aventura, combinando las plataformas con puzzles basados en el tiempo, según anuncia **EnjoyUp**.





XNA y Community Games

El proceso de desarrollo y el estado de la plataforma

Hace ya varios meses que Microsoft activó su segunda plataforma de distribución on-line dentro de Xbox Live, Juegos en Comunidad (Community Games), en la ya famosa actualización NXE, siendo la novedad menos publicitada de dicha actualización. Después de ser de los primeros en publicar un juego (Planet Delta), tener otro juego a punto (Bomb Disposal Expert), seguir las evoluciones del resto del catálogo de cerca y, finalmente, estudiar las primeras cifras de ventas, desde Evolution Dreams Studio vamos a explicar los entresijos del sistema, analizar su trayectoria y divagar sobre su futuro a corto plazo.

Para los que todavía no lo sepáis, Xbox Live Community Games, es la plataforma de distribución on-line de videojuegos de Xbox 360 de "segunda división". A diferencia de Xbox Live Arcade (XBLA), la plataforma comercial cerrada, la intención de Microsoft con XBLCG es la de "democratizar" el desarrollo y distribución de videojuegos mediante una plataforma abierta.

Las herramientas de desarrollo, XNA y Visual Studio C# Express, están al alcance de cualquiera y de forma gratuita. El coste acceso a la plataforma se limita a una cuota anual de 99 € por desarrollador, sin límite de juegos publicados. De momento, sólo aquellos desarrolladores que residen en los siguientes países pueden publicar contenidos en Community Games: España, Australia, Canadá, Dinamarca, Francia,

Irlanda, Italia, Países Bajos, Nueva Zelanda, Noruega, Singapur, Suecia, Reino Unido y Estados Unidos.

Microsoft deja el proceso de revisión en manos de la comunidad de desarrolladores (Creators Club), por lo que la publicación de cada videojuego depende de los votos de un cierto número de desarrolladores que revisan cada juego. Además, los criterios seguidos están enfocados exclusivamente al correcto funcionamiento del juego y su coherencia (tanto al jugar como según la clasificación que haya seleccionado el desarrollador en cuanto a sexo, violencia,...), en ningún momento se evalúa la diversión que proporcionan o otras características más subjetivas.

3 gamas de precios: 200, 400 y 800 Microsoft Points (MP), 200 MP equivalen a unos 2.50 € aproximadamente. Solo los juegos con un peso menor a 50 MB pueden optar al precio más bajo, 200 MP, el resto no pueden ocupar más de 150 MB.

El enfoque que pretendía Microsoft era la publicación de juegos por parte de pequeñas empresas, grupos amateur y algún loco del videojuego; por este orden.

Royalties por unidad de venta: 70% para el desarrollador y 30% para Microsoft en casos normales.

Microsoft se reserva el derecho de publicitar el juego dentro del Bazar (Marketplace) a cambio de hasta un 30% adicional en el reparto de porcen-

tajes (en los primeros meses no se han cargado estos porcentajes extra).

De cara al usuario, cada juego puede aparecer en distintas secciones del Marketplace siempre dentro del apartado de Community Games: la lista general, la lista de novedades, la lista de populares y la lista de juegos destacados.

Para el estreno de la plataforma contaron con casi 30 juegos, algunos de ellos muy interesantes, y a día de hoy ya han superado los 200 títulos. Se pueden encontrar desde juegos como Carnivale Showtime o Planet Delta ;), a aplicaciones misceláneas como calculadoras o sistemas de masaje...

Creators Club y proceso de publicación

A nivel de desarrollo, todos los recur-



Planet Delta y Bomb Disposal Expert son los dos primeros juegos de Evolution Dream Studio para Community Games

so y servicios se centran en el Creators Club siendo, además del puente hacia la publicación de los juegos en el Marketplace de Xbox 360, el referente para los desarrolladores que trabajan con XNA. En esta segunda vertiente se encuentran unos foros bastante interesantes, kits de inicio, noticias, enlaces a recursos y otras webs,...

Para ser parte activa del club y poder publicar juegos, es necesario pagar una cuota de suscripción de 99 € anuales o conseguir alguna de las cuentas gratuitas a través del concurso Dream Build Play (esta última no da derecho a la publicación de juegos), y además ser residente de alguno de los países de la lista facilitada por Microsoft que hemos comentado antes.

Como ya hemos comentado para desarrollar juegos con XNA no es necesario pagar un céntimo, e incluso es posible vender la versión de PC del juego sin intermediación de Microsoft. No obstante para todo lo relacionado con Xbox 360 si que es necesario estar suscrito, incluso para poder probar nuestros propios juegos en nuestra consola.

Pues manos a la obra. Desarrollamos un juego en XNA siguiendo las Best Practices que sugieren en el Creators Club (fundamental) y lo queremos publicar en Xbox Live Community Games, ¿cuáles son los pasos a seguir?

Antes de publicar el juego es muy importante ser conscientes de la plataforma a la que va dirigido y sus particularidades. En concreto toda la gestión de usuarios (Gamertags, Live,...), de guardado de partida y de mandos son algunos de los puntos críticos de fallo en la revisión de los juegos. Por lo tanto es conveniente repasar muy bien los foros, estudiar los fallos encontrados en otros juegos e incluso hacer alguna review de otros juegos para tener información de primera mano. Dentro de los foros se ha creado unas "pruebas estándar" conocidas como Evil Checklist, por lo que se hace impeminable que tu juego cumpla con las exigencias.

En la introducción del artículo ya explicábamos que la revisión de los juegos corre a cargo de otros desarrolladores, y al tan solo existir unas vagas directrices generales por parte de Microsoft, es necesario recurrir a este tipo de test lists elaboradas por los propios desarrolladores.

Para ayudar un a pasar esta revisión o para pulir el juego en general, antes de publicar un juego es posible subirlo a Play Test. Básicamente consiste en poner tu juego a disposición del resto de desarrolladores y pedir feedback en general, sobre algún aspecto concreto, revisar errores, etcétera. Este paso no es obligatorio pero sí interesante sobre todo si es tu primer juego. Lo malo es que no hay muchos desarrolladores con ganas de probar tu juego en esta fase y puede darse la situación de que lo subas y no obtengas feedback de ningún tipo.

Supongamos que nuestro juego es perfecto, libre de errores y está listo para ser publicado. En este momento subimos los binarios, junto con toda la información del juego: título, descripción, número de jugadores, idiomas, clasificación por sexo, violencia, materiales de promoción (video y capturas), carátula e icono, y finalmente fijamos el precio; todo esto a través de una serie de formularios en la web del Creators Club.

Actualmente existen tres categorías de precio: 200, 400 o 800 MP, siendo la primera opción sólo posible para juegos de menos de 50 MB, y el resto para no más de 150 MB.

Una vez subidos el binario y el resto de materiales, comienza el proceso final: algunos de los otros desarrolladores se bajarán tu juego y lo intentarán montar por el sitio más insospechado.

No se sabe a ciencia cierta cuantos revisores son necesarios para aprobar un juego, pero es necesario que más de uno lo suspenda para que el juego no sea publicado. Si esto sucede, además de decirte los motivos, se establece un periodo de cuarentena de 7 días durante los que no puedes volver a subir el juego (esto es una novedad reciente para evitar abusos del sistema). Por fortuna, la evaluación de cada revisor no tiene el mismo valor; se prima la opinión de revisores experimentados. Además, si tu juego es multilinguaje no sólo es necesario el número de revisores normal, sino que es requisito contar con cierta cantidad de revisores por cada lenguaje. Aproximadamente el proceso de revisión de un juego en inglés puede tardar entre 4 y 7 días.

Una vez el juego ha sido aprobado, aparece en menos 24 horas en el Marketplace de la sección Comunidad/Community Games y en la lista de las últimas novedades de la plataforma.

¡Pero ahí no acaba el trabajo del desarrollador! La promoción de los juegos en otros canales es fundamental.

¿Qué hay respecto a los cobros? El desarrollador se lleva un 70% de las ventas de sus juegos y los pagos se realizan trimestralmente y a 45 días, siempre y cuando se haya alcanzado un mínimo de \$100; de no llegar se acumula para el siguiente trimestre.

Los desarrolladores que publican juegos a título personal y que no deseen



que la hacienda americana les retenga un 30% del 70% anteriormente mencionado deben conseguir un número ITIN (Individual Taxpayer Identification Number). Una vez obtenido el ITIN y habiendo informado a Microsoft de ello, únicamente se aplicará el IVA en España (16%) a los royalties devengados por los juegos.

Por otra parte, si son profesionales o empresas quienes publican los juegos, es necesario obtener un número EIN (Employer Identification Number). La obtención del EIN o ITIN es un trámite farragoso pero necesario para cobrar los royalties de manera íntegra.

Negocio

Entramos en el espinoso tema de la viabilidad económica de los juegos publicados en Xbox Live Community Games (Juegos en Comunidad). La plataforma es interesante, las herramientas potentes y flexibles, la comunidad de desarrolladores amplia,

hay muchos recursos disponibles,... pero la pregunta es... ¿hay negocio?

La respuesta es que a día de hoy es prácticamente imposible vivir del desarrollo de videojuegos para Community Games. Esta afirmación puede parecer un tanto tajante, pero después de la publicación de las primeras cifras de ventas de varios juegos durante los últimos meses, la conclusión a la que muchos desarrolladores han llegado es que el mercado actual es demasiado pequeño.

Si bien no conocemos las ventas y descargas de todos los juegos del catálogo, sí disponemos de cifras para algunos de los títulos más relevantes. Todo lo que explicamos a continuación se basa en nuestras propias estimaciones a partir de esas cifras.

El principal problema, como hemos avanzado, es el tamaño del mercado actual de usuarios —que no potencial— de usuarios. La cifra total de usuarios de Xbox 360 que conoce la existencia y ha descargado algún juego de Community Games se sitúa entre 100.000 y 200.000. Sabiendo que el parque de consolas vendidas supera de largo los 20 millones de unidades y que el número de cuentas de Live también supera esta cifra, llegamos a la conclusión de que menos de un 1% de los usuarios de Xbox 360 sabe de la existencia de los Community Games.

El resultado de todo esto es un número de descargas (y por ende ventas) ínfimo por juego, a pesar de disfrutar de unos ratios de conversión (el número de descargas de las demos dividido por el número de ventas) muy altos. El ratio de conversión medio de los juegos del Community Games probablemente sea inferior al 10% pero superior al 5%.

Sabemos que es inevitable que poco a poco más gente conozca la existencia de nuestros juegos, y aunque el ratio baje algún punto seguirá siendo más que interesante. También es inevitable que Microsoft tarde o temprano, se tome en serio la promoción de los Community Games. Además, con más de 200 juegos disponibles de todo tipo, empieza a ser necesario contar con un sistema de ratings para que los mejores juegos disfruten de una mayor exposición que los títulos más flojos y mediocres.

Empezábamos la sección diciendo que a día de hoy es imposible vivir del desarrollo de videojuegos para Community Games, pero no hemos hablado de las oportunidades que brinda para quien no necesite vivir de esto. Programar con XNA es fácil, publicar tu juego para que lo jueguen miles de personas es accesible, promocionar tu trabajo delante de posibles empleadores es toda una oportunidad. Es decir, que si no necesitas que tus juegos sean rentables, ahora mismo la plataforma es una de las opciones más atractivas para entrar en el mundillo y además si tienes suerte puedes ganar algo de dinero.

Sin embargo, y mientras no se alcance una masa crítica de 1 millón de usuarios que conozcan el servicio y descarguen juegos, muy difícilmente será una plataforma rentable. No estamos hablando de una cifra imposible, bastaría la participación de tan solo un 5% de los usuarios suscritos a Xbox Live! actualmente.

Finalmente, veamos los números de algunos de los juegos que consideramos más relevantes para entender el quid de la cuestión:

Weapon of Choice: no ha alcanzado las 10.000 unidades vendidas. Según dicen necesitaban un mínimo de 20.000 para recuperar la inversión y más de 30.000 para que el desarrollo fuera rentable.

Golden Royal Blackjack: juego correcto de un género que siempre funciona bien, las cartas, que consiguió estar varias semanas en la primera posición del top 10 y unas cuantas más en otras posiciones elevadas. Lleva una cifra acumulada de descargas de unas 70.000. Probablemente sea el juego más descargado de la primera hornada.

Blow: buen juego de puzzles que a duras penas ha conseguido superar las 1000 unidades vendidas. Una lástima porque es un juego muy bien diseñado, del tipo de software que esperábamos ver en la plataforma.

Remote Masseur: aplicación para “dar masajes” mediante la vibración del gamepad. A finales de marzo acumulaban más de 55.000 descargas y la nada despreciable cifra de 3.500 ventas. Probablemente sus cifras actuales son sensiblemente superiores al haber seguido en el top 10 de ventas desde entonces.



Resumen paso a paso

1. Desarrollar nuestro juego con XNA
2. Subirlo para PlayTest si fuera necesario hacer pruebas.
3. Revisar el juego hasta la saciedad para cumplir con las exigencias de los revisores. Importante seguir las Best Practices y la Evil Checklist durante el desarrollo.
4. Subir el juego: binarios, descripción, clasificación, material promocional; y fijar el precio.
5. Cruzar los dedos para que los revisores no encuentren fallos, si no, esperar 7 días y volver a subir una versión revisada del juego.
6. Observar las ventas del juego
7. Obtener un EIN o ITIN para evitar una retención sobre los royalties.

Pasado, presente y futuro

No hay que ser muy espabilado para darse cuenta que si tan solo un 1% de poseedores de una Xbox 360 conocen y descargan juegos del Community Games es que algo ha fallado.

Es un hecho que la gran actualización que supuso la NXE para la Xbox 360 trajo un aumento de cifras de ventas de los juegos de XBLA, temas, etc. Pero lo que muy poca gente supo/sabe es que con esta actualización ofrecía acceso a los Community Games. Buena parte de culpa es achacable a Microsoft, que apenas promocionó esta nueva característica de NXE.

Tampoco ha ayudado el hecho de que los desarrolladores no supiéramos las cifras de ventas hasta más de 4 meses después del estreno de la plataforma, si bien esto tampoco es excusa para la poca labor de promoción que hemos realizado los desarrolladores en general. Nos hemos confiado pensando que Microsoft haría el marketing por nosotros, pero no ha sido así. Nos ha faltado hacer más ruido, aunque se han conseguido cosas como las reviews de Destructoid, la aparición de blogs especializados en nuestros juegos, y alguna mención por aquí o por allá, pero en general se podría haber hecho mucho más.

En Evolution Dream Studios lo intentamos con la comunidad española, comunicando la buena nueva por diversos blogs y foros, mandando notas de prensa, con la propia web del juego, entre otras acciones. No obstante, creemos que nuestro esfuerzo no estuvo correctamente focalizado ya que Es-

paña es probablemente el país que menor número de nuestros juegos ha descargado y comprado hasta la fecha.

Todavía quedan más toques que dar, turno para los medios. Desde el anuncio de XNA y de lo que podía suponer todo el mundo ha estado muy ilusionado con las posibilidades que se brindaba a la comunidad independiente, pero a la hora de la verdad los medios en general han seguido con su publicación compulsiva de noticias, sin prácticamente hacerse eco del lanzamiento de la plataforma, sin molestar en probar unos cuantos juegos, sin darle valor al esfuerzo de muchos desarrolladores.

Cierto es que rápidamente el catálogo se llenó de títulos mediocres, parece ser que pagar 99 € no asusta a los desarrolladores más novatos, pero no habría estado mal bucear un ratillo cada semana en busca de auténticas joyas como Weapon of Choice, Carnival Showtime o Planet Delta (es inevitable el autobombo :P).

¿Es que todos lo hemos hecho mal? Sinceramente, sí. ¿No hay redención posible? Tal y como está la situación la cosa sólo puede mejorar, y todavía hay lugar para la esperanza...

Xbox Live Indie Games

Durante la redacción de este artículo, Microsoft presentó XNA Game Studio 3.1, junto con interesantes novedades respecto a los Community Games. Sin duda, lo primero a resaltar será el cambio de nombre de los Xbox Live Community Games por el de Xbox Live Indie Games. El nuevo nombre otorga una mayor seriedad a este área

de nuestro Xbox Live, que actualmente estaba poco menos que escondida entre tanto contenido.

La otra gran novedad es la posibilidad de usar los avatares en los juegos desarrollados con XNA, con lo cual pronto veremos juegos creados por la comunidad de usuarios que harán uso de los populares avatares. Para ello Microsoft ha incorporado al API de desarrollo la posibilidad de renderizar y animar los avatares de forma óptima, así como controlar prácticamente cualquier característica, como el pestañeo, el movimiento de los ojos o el de la boca.

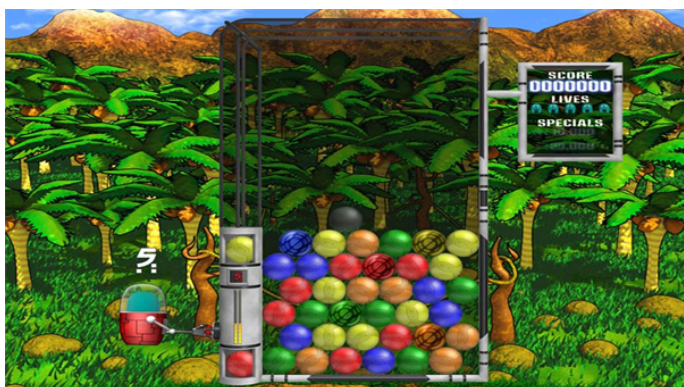
Por otro lado, y escuchando las peticiones de multitud de desarrolladores que han publicado sus juegos en la sección de juegos de la comunidad, a partir de una próxima actualización del sistema, todos los usuarios de Xbox Live podrán puntuar los juegos, tanto los Community/Indie como los de Live Arcade, así como el contenido descargable y los temas del dashboard.

Los usuarios podrán, además, obtener listados de juegos ordenados por puntuación, algo ampliamente demandado también por los desarrolladores de XNA. De esta forma se intenta potenciar la calidad y la diversión que los juegos de la comunidad aportan al usuario.

Los primeros cambios serán visibles, según Microsoft, a finales de Julio, cuando se actualice y se potencie el nuevo nombre de los juegos de la comunidad, Xbox Live Indie Games. El sistema de puntuaciones está previsto para más adelante, durante el Otoño, aunque sin ninguna fecha concreta.

Xavi Sánchez,
Director de Evolution Dreams Studio

Planet Delta de Evolution Dream Studios (izquierda), y Little Racers de Milkstone Estudios (derecha) fueron dos de los primeros juegos españoles disponibles en Community games



FICHA TÉCNICA

COMPAÑÍAS

Symbia IT
Suricate Software

TIEMPO DE DESAROLLO

10 meses a tiempo parcial

EQUIPO

1 programador
1 diseñador
1 músico

TECNOLOGÍAS

Flash (AS2.0)

PLATAFORMAS

PC, Mac, web

A fondo: Juice Mania



Juice Mania, la primera apuesta casual de Symbia IT nació como experimento dentro del mercado casual, surgiendo de la necesidad de aplicar los conocimientos adquiridos en años de trabajo en el sector del videojuego al nivel empresarial.

¿Juice Mania?

Después de haber realizado varias colaboraciones con Suricate Software, la última publicadora con la que trabajó Horux Interactive, se optó por realizar un juego conjunto. Suricate, entre otras cosas, está especializada en el desarrollo y autopublicación de juegos casual, por lo que promover un título de otro grupo le resultaría sencillo, aunque, adicionalmente, financiara parte del videojuego.

Así nació el proyecto "Juice Mania": un videojuego casual creado por Symbia IT y con la colaboración de la productora alemana Suricate Software, donde se mezclan géneros tan clásicos como el Time Management y el Match-3. Una excepcional jugabilidad, rapidez y unos gráficos coloridos y muy llamativos harán las delicias del público casual.

¿De qué va?

María, harta de su aburrido trabajo y desesperada por encontrar un sitio donde pueda beberse tranquilamente algo fresco y saludable, decide abrir su propio puesto de zumos callejero. María tendrá que superar numerosos obstáculos, adquirir nuevas recetas para su puesto, útiles que le permitan mejorar su tienda y, finalmente, conseguir crear su propio restaurante. ¿Lo conseguirá?

Programación

Elegimos Flash por la (supuesta) facilidad para portar la versión PC a Mac y crear una versión demo web.

El problema de esta elección recayó, sobre todo, en la potencia de Flash para este tipo de desarrollos: es bastante limitada. Así, por ejemplo, los sistemas de partículas han sido más simples de lo que hubiera cabido esperar, al igual que la fluidez de juego y de animación de personajes, entre otros.

El juego está desarrollado en ActionScript 2.0, dentro del IDE de Flash, ya que era el entorno con el que SymbiaIT estaba más familiarizado.

Otra de las ventajas que nos aportó Flash fue la posibilidad de obtener un prototipo muy



rápidamente y la facilidad para realizar cambios, agilizando el desarrollo enormemente.

De esta manera, ha sido posible que con un único programador, José Ignacio Vecina, se haya podido completar el videojuego.

Diseño Gráfico

El diseño gráfico, como el apartado de programación, también corría a cargo de una única persona, Jose Domingo Flores, que, además, era el coordinador del equipo, centrando parte de su atención en la organización, completitud de hitos, etc.

Adicionalmente a la generación de sprites, personajes, interfaces y escenarios en 3D, se necesitaron algunos dibujos en 2D, tipo cómic, que fueron realizados por Manuela Gutiérrez para la presentación del juego y el cómic de introducción a la historia del mismo.

Música y Sonido

Como se ha mencionado antes, esta parte la completaría Jörg Henseler, de Suricate Software, por lo que la única complicación fue introducir sus fuentes de audio en nuestra aplicación que, además, es bastante sencillo de realizar en Flash aunque, como siempre, tiene sus salvedades, como por ejemplo el uso de MP3, que no permite hacer bucles sin un pequeño "salto" que no sirve para disimular dicho bucle. La solución final adoptada pasó por usar el formato WAV y comprimirlo dentro del propio Flash.

Además, se crearon audios de sonido ambiente, para crear cierta atmósfera dependiendo del escenario en el que se esté jugando.

Gestión

Originalmente, Juice Mania se propuso para realizarlo en

unos cuatro meses, dos miembros de Symbia IT a tiempo completo (un programador y un diseñador) y la música y los sonidos correrían a cargo de Suricate Software.

El principal problema del desarrollo del videojuego fue compaginarlo con otros proyectos de Symbia IT en el que cualquiera de los dos miembros se vieran implicados, que han sido bastantes.

Esto supuso un retraso, no tanto en horas de desarrollo, si no en la fecha de conclusión que, como se ha indicado anteriormente, repercutiría en las ventas de una manera negativa, al no ser una idea tan original como la planteada al principio, ya que durante el proceso de desarrollo salieron títulos similares, restando originalidad a la idea base.

Testing

La fase de testeo ha sido dividida, a su vez, en dos bien diferenciadas: una al mismo finalizar el proyecto, realizada por los mismos miembros de Symbia IT, en la que se tuvieron que subsanar diferentes errores, y una más intensa, subcontratada a un grupo Indio, que, como es lógico, encontraron más errores dada su profesionalidad.

Publicación

La parte de publicación fue realizada por Jörg de Suricate Software.

Algunas de las publicadoras tienen sus propios requisitos para la publicación, y no sólo en lo referido a logotipos y marcas, si no versiones MAC y PC simultaneas, versión en Flash para la web (como es el caso de Shockwave), etc, por lo que se han modificado diferentes versiones para estas compañías, tales como la inclusión de instrucciones Flash concretas para la comunicación con el encapsulador (Shockwave y Oberon), una versión del videojuego con soporte de

multipantalla (Oberon), versiones Mac exclusivas (Reflexive), etc...

Juice Mania ha sido publicado en seis de los principales portales de juegos casuales, y cientos de portales que derivan de éstos.

Cabe destacar que estuvo dos días en el top 10 de iWin, en los momentos que se revisó este artículo el 4 en Shockwave y llegó al puesto 51 de los Top Sellers de Reflexive.

Conclusiones

La falta de organización y plan de proyecto hizo que se retrasase la fecha final de publicación, así como la dedicación no-exclusiva al proyecto. Un juego que podría haber estado finalizado en unos tres o cuatro meses tomó casi diez, entre otras cosas, por no dedicarse a él en exclusiva y por hacerlo de manera muy irregular. Esto, seguro, repercutirá en los beneficios del videojuego, por lo que para próximos proyectos se creará, ante todo, un plan de hitos que será obligatorio cumplir para estar dentro de plazo.

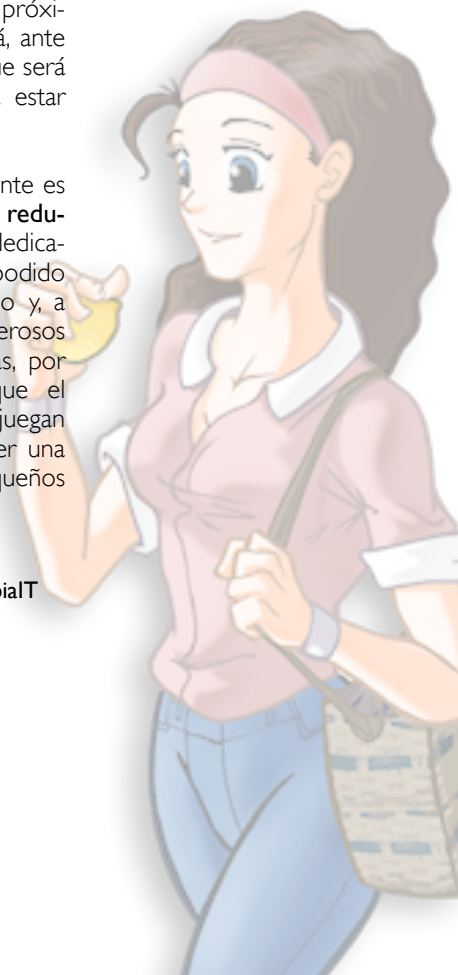
Otra conclusión importante es que con **un grupo muy reducido** de personal y sin dedicación exclusiva se ha podido **completar** un videojuego y, a su vez, ha pasado numerosos test de compañías serias, por lo que queda claro que el mercado casual, si se juegan bien las cartas, puede ser una salida para grupos pequeños de gente profesional.

José D. Flores
Director Creativo de SymbiaIT



Las oficinas de Symbia IT se encuentran en el PCYTA (Parque Científico y Tecnológico de Albacete).

Éste centro tecnológico y científico es una iniciativa promovida para favorecer la creación de un entorno donde los centros de investigación de la Universidad conviven con las empresas propiciando la transferencia de conocimientos entre el mundo empresarial, el universitario y el científico.





Entrevista con el Neu- trino Raro

FREGOILES
Y LA DESINFECCIÓN DEL OLIMPO

Hola, somos el Neutrino Raro y hacemos videojuegos (aplausos). Gracias, gracias (silbido sexy) Oh, vamos... Gracias, de verdad... (Silencio). ¡Ejem! -carraspeo demasiado fuerte amplificado por el micro- .

¿Quiénes sois los integrantes del Neutrino Raro?

Nos hemos desarrollado a pedir de boca. Altos, esbeltos, torsos duros como el pan de nueve días; incluso algunos han desarrollado dotes *especiales* que mantienen escondidas. Pero como creemos que los lectores de la revista no están interesados en este tipo de detalles (y si lo están, escribidnos un correo y debatiremos la forma de ignorarlo), nos centraremos en los componentes del Neutrino Raro.

El Neutrino Raro lo formamos actualmente Olmo Ríos (programación y 3D), Víctor Espigares (diseño), Adrián Fernández (ilustración), José Manuel Enríquez (música) y Manuel Pérez (sonido). El núcleo más activo lo forma Olmo principalmente, junto con Víctor y Adrián. El resto revolotean el proyecto según necesidades, motivación, o porque su tarot así lo indica.

Para crecer un poco, actualmente nos estamos planteando, ahorros mediante, el outsourcing para poder avanzar a más velocidad.

¿Cómo surgió la idea de crear un videojuego y cómo fueron vuestros inicios para comenzar el proyecto?

Llevamos haciendo videojuegos desde hace más de 10 años. No hemos acabado ninguno pero desde luego las ganas vienen de lejos... Ya empezamos una aventura gráfica en 2D hace (lo que nos parecen) siglos, pero no fuimos más allá de la 2ª escena.

Adrián hizo miles (unas 10) animaciones del protagonista haciendo las acciones básicas en las 4 direcciones, a una resolución en la que un pixel de más podía ser un dedo de más. En esa parte del juego el prota iba en gallumbos, así que cuando comprendió que tendría

que rehacerlo todo con ropa, dejamos el juego.

Años más tarde seguíamos con las ganas de hacer una aventura gráfica... Es el tipo de juego que permite contar una gran historia y hacer al jugador protagonista. No es un RPG, no tienes un control absoluto y probablemente es mucho más lineal, pero no nos importa. Las limitaciones en ese sentido son ventajas en muchos otros: menos posibilidades para el jugador pero las que hay están más elaboradas, además de ser técnicamente más sencillo.

La premisa fue: si el Monkey Island, con sus 16 colores y su PC speaker, nos hizo flipar así... ¿qué no podemos hacer con un motor en 3D, cómics, música, sonido...?

¿Qué tipo de juego es Fregocles y la desinfección del Olimpo?

Sin duda, del tipo de juegos que te hacen vibrar, sentir emociones, apreciar todos los matices de la ilusión por una vida sana, por la higiene, por un suelo limpio y resplandeciente; te hace querer llegar más lejos, saltar más alto, masticar más fuerte y más rápido. Suspiras, sonríes, fiegas los platos, resoplas y castañecas los dientes mientras juegas. Es realmente el tipo de juego que todo padre quiere para sus niños, para él y para sus mascotas.

Pero la gente que ha jugado nos suele decir que es una aventura gráfica de corte clásico, influenciado por las antiguas joyas de LucasArts y su mítico SCUMM. Intentamos que unos gráficos 3D no diluyan una buena historia, que los puzzles no sean demasiado fáciles y que los antiguos jugones del género se sientan como hace 10 años.

¿Cuánto tiempo lleváis de desarrollo? ¿Cuál es vuestra mayor motivación para seguir adelante?

Las primeras pruebas técnicas datan de marzo de 2004, de forma que llevamos unos 5 años enfrascados con el proyecto. Aunque hay que matizar que si hubiéramos cu-

rrado durante todos esos años fulltime, ahora mismo tendríamos tres entregas de Fregocles, un par de MMORPG en el mercado, fama, dinero y un buen sillón reservado en el Olimpo. Pero como hemos currado a rachas y en nuestro tiempo libre... sólo tenemos una demo de la primera parte y un proyecto de segunda.

El origen de nuestra motivación ha ido variando con el tiempo. En un principio, Olmo sólo quería hacer un motor para aventuras gráficas en 3D. Enrolados el resto, soñábamos con ver un proyecto terminado (teníamos tantos juegos inconclusos a nuestras espaldas...), era suficiente para avanzar con ilusión.

Más tarde conocimos el concurso de ArtFutura, y nos motivó a apretar el culo para poder presentar algo en 2005. Quedamos finalistas, vimos que algo era posible, y el certamen de 2006 fue la gran meta. Ahí tuvo el mayor empujón y su primer premio.

Los premios, las buenas críticas, los ánimos de todos los que lo habían jugado y pedían más, nos han ido empujando a seguir hasta ahora.

Actualmente tenemos poco tiempo, pero las mismas ganas de verlo terminado. Buscamos motivación en nuestros propios avances, en financiación externa (pero no encontramos) o en los regalos de las cajas de cereales. Es difícil, el proyecto es ambicioso y no queremos bajar la calidad. Esperamos que la ayuda externa antes comentada nos empuje lo suficiente como para terminarlo y, por qué no, dominar el mundo.



¿Qué novedades aportará al género?

El papel educativo que aporta la idea de que un mundo limpio es un mundo mejor... Realmente en un juego de este género, a nivel de interfaz y jugabilidad hay poco que inventar. Nosotros hemos cogido el SCUMM y le hemos lavado un poco la cara. El ingrediente principal y básico de una aventura es la historia, el guión, y creemos que tenemos algo bastante interesante y divertido que contar.

La trama es, creemos, un punto fuerte. Hemos dado con una idea que se vende por sí sola, una de esas que garantizan pasar un buen rato. Hay aventura, acción, hay amor y desamor, ¡y amor de nuevo! Y todo ello aderezado con la sal y la pimienta del humor y la parodia.

Por otro lado, los gráficos son sencillos pero resultones. Los creativos formamos un equipo compacto, afinado como un piano suizo. Adrián hace algo en dos dimensiones y Olmo lucha contra los elementos para darle volumen. Estamos cuidando mucho los detalles, las luces y ambientes, la música y el sonido... Queremos que el jugador sienta la revitalizante brisa nocturna de Atenas en su nuca.

¿Para qué plataforma está siendo desarrollado Fregocles? ¿Qué pensáis acerca de canales como PSNetwork, DSiWare o Steam?

Se está desarrollando para PC. De momento nos limita el motor 3D. Si el juego se terminara en esta plataforma, tenemos pensado ampliar fronteras a otros sistemas operativos.

La idea de ver a Fregocles en una DS o en una Wii (que tienen potencial para las aventuras gráficas) es muy interesante. De momento no está en nuestros planes, por desconocimiento del desarrollo en estas plataformas y sobre todo porque lo primero, y ya es de por sí lejano, es terminar el juego.

Tampoco nos hemos planteado usar la plataforma Steam para la



venta. Una vez lo terminemos, estudiaremos las formas de venta online del momento y veremos cual nos interesa más.

¿Nos podríais explicar cómo es vuestra forma de trabajar y como financiáis el proyecto y si tenéis alguna ayuda?

Hacemos reuniones periódicas. En las épocas más "prolíficas", quedamos una vez por semana. En ellas hablamos de historia, puzzles, escribimos diálogos, etcétera. El resto del tiempo solemos trabajar por separado. Tenemos un wiki que actualizamos después de cada reunión y con el trabajo personal de cada uno, más o menos ordenado. El resto del tiempo nos comunicamos por listas de correo o chat.

En cuanto a la financiación, por ahora sólo hemos invertido tiempo, que no es poco. Hemos tenido algunos gastos menores (desde impresión de tarjetas y posters hasta viajes a convenciones de desarrolladores en busca de subvención, pasando por pedidos de pizza y menús del chino en numerosas reuniones) que cubrimos con una parte del premio que ganamos en Art Futura y que guardamos para estos casos.

Como hemos comentado, ahora estamos pensando muy seriamente en recurrir al outsourcing, buscar

ayuda externa para avanzar más rápido. Sobre todo con el tema del modelado de personajes y escenarios.

¿Podéis contarnos más sobre esa externalización del trabajo?

Nuestros actuales trabajos nos impiden dedicar el tiempo necesario para avanzar el desarrollo a un ritmo aceptable. Al ver frustrados nuestros intentos de encontrar un productor que nos permitiera dedicarnos profesionalmente al juego (al menos a alguno de los integrantes), hemos decidido buscar ayuda profesional externa para las tareas que más nos frenan. De momento será el modelado de personajes, puede que en un futuro otros trabajos de modelado o animación, localización... Aquí el factor limitante es nuestro propio bolsillo. Es una inversión a fondo perdido, no podemos asegurar que el juego se termine y venda miles de copias. ¡Pero lo hará! O no... pero igualmente seremos felices de ver avanzar a nuestro querido engendro.





¿Qué tipo de herramientas usáis para vuestro juego?

El juego está programado enteramente en Blitz3D, usando Notepad++ para el script. Para todo el 3D usamos el 3d Studio Max y el exportador B3D pipeline. Nos las apañamos para no necesitar ningún editor más. Los personajes y escenarios se pueden montar directamente desde el MAX; animaciones, objetos, colisiones...

Para el 2D tenemos el Photoshop y una preciosa Wacom A4.

Para los efectos del sonido el Sound Forge y para la música principalmente el Cubase SX3, VST plugins como el Edirol Orchestra y Halion como sample, Csound y para algunos temas el Fruity Loops. La única herramienta propia que desarrollamos era un editor para los eventos del juego, y al final no se llegó a usar.

¿Cuál es la peor cosa a la que os habéis enfrentado?

Hemos tenido muchas peleas con la programación. Desde bugs del propio Blitz3D a completas reescrituras para poder añadir alguna mejora al motor.

Pero creo que a nivel global, lo más difícil es ponerse de acuerdo y coordinarse dentro del grupo. Hay muchas decisiones que tomar, muchas opiniones sobre el trabajo aje-

no, discusiones para aclarar si el amarillo mostaza realza el color de los ojos o es mejor el bermellón intenso. Hemos tenido que dejar la última palabra al responsable de cada área para no alargar hasta el infinito las decisiones.

Actualmente, el peor problema es conseguir tiempo y motivación para continuar el proyecto. No estamos parados, pero nos gustaría avanzar más rápido. Quizá el proyecto es más ambicioso de lo que podemos abarcar.

Recientemente el gobierno ha aprobado la promoción y el respaldo a la industria cultural del videojuego, ¿Crees que esto os beneficiara a vosotros o a otras empresas del sector en nuestro país?

No nos creemos nada, pero esperaríamos que ayude. A nosotros en concreto, lo dudamos muchísimo, ya que de momento no pertenecemos a esa industria.

Al resto de empresas seguramente les venga bien, pero a muy largo plazo. Interesa que la gente no vea al videojuego como algo malo. Ahora, ponemos en duda que ayudas económicas den el empujón que necesita el sector. Ya se ha demostrado que muchos proyectos con dinero no han funcionado, y otros tantos con cuatro perras han llegado muy alto. Tenemos personas



cualificadas, pero hay mucho que aprender a nivel interno dentro de las empresas y a nivel externo como industria. Parece que el DOID está jugando un papel importantísimo aquí, esperamos que haya suerte y mejore el panorama.

¿Tenéis en mente tener éxito con este título para que una gran compañía se interese con vosotros y os financie futuros juegos o preferís seguir siendo una empresa independiente?

Soñábamos con que una gran compañía se interesase en ayudarnos a crear un éxito de ventas con un poco de financiación. Después de bastantes intentos y ningún fruto, hemos vuelto a la idea de terminarlo por nuestra cuenta. Nos cuesta ir más allá de la idea de terminarlo.

¿Cuál es vuestro próximo paso?

No pensamos mucho en un futuro más allá de Fregocles. Ahora mismo nuestra meta es terminar el juego.

Por último, nos gustaría invitar a los lectores de la revista a que visiten www.fregocles.com y descarguen la demo para PC gratuita de la primera parte de Fregocles.

Visitamos... Abylight



Nacho García
de Abylight

Entrevistamos a Nacho García, director general de Abylight, una de las empresas con más solera del panorama español.

¿Cuándo, cómo y quiénes montasteis la empresa?

Nacho: Los cuatro socios fundadores hemos tenido diversas trayectorias iniciales pero acabamos coincidiendo en una de las empresas más históricas y con más títulos en el mercado de este país, dónde trabajamos juntos varios años.

Por circunstancias del mercado, nos vimos obligados a empezar de cero. Se abrieron varios caminos por parte de distinta gente y todos nos deseamos éxito mutuo en estas nuevas andaduras. Bueno, ya no tan nuevas, Abylight tiene casi sus seis añitos, cómo pasa el tiempo.

¿Fueron duros los inicios?

Sí, los inicios siempre son duros, cuando es un re-inicio todavía más.

Llevamos unos 20 años haciendo juegos sin parar, y si estás tantos años día tras día trabajando en el sector y tienes que reiniciar, pues sí, es muy duro. Pero también está el convencimiento de que saldrás adelante, porque somos "hace-

dores" de juegos de nacimiento. No sabemos hacer otra cosa, un título tras otro.

Siempre habéis sido bastante fieles a Nintendo, pero al principio os dedicasteis en exclusiva a los teléfonos móviles, ¿qué tal fue esa época?

La fidelidad a Nintendo es algo que empezó siendo puramente circunstancial, como casi todo, y acabó siendo puro amor. A mí personalmente me repateaban los juegos de Nintendo, y ahora los adoro, no porque seamos publisher de Nintendo, si no mucho antes, precisamente en la etapa anterior donde aprendí qué era realmente la jugabilidad y el pulido y qué aportaba Nintendo a los videojuegos.

En cuanto a la época de móviles, tuvo sus momentos de gloria, pero hay que decir que son plataformas podridas técnicamente y una pesadilla de desarrollo. Mucho más difícil de lo que parece.

¿Cómo fuisteis creciendo?

Pues, poco a poco, según necesidades de producción, pero nuestro crecimiento no es tanto de personal sino inmaterial. Empezamos haciendo

porting de juegos ajenos a teléfonos que nadie quería en fechas que nadie podía hacer, imagínate, y acabamos de producir nuestro propio juego de Wii. Ese sí es un crecimiento, y por el camino realizamos 13 títulos en 6 años. Lo gracioso es que hemos hecho porting para aún más títulos que esos y algunas otras cosas algo alternativas.

¿Habéis estado siempre en la misma oficina, o Abylight ha tenido varias sedes?

Hemos empezado debajo de una escalera como se suele decir, y después hemos rehabilitado una vieja oficina que servía de almacén hasta dejarla bastante maja.

¿Te puedes creer que tiene historia? Aquí estuvo uno de los primeros ordenadores de España, un IBM de cientos de kilos para el que hubo que hacer un estudio de estructura del edificio y ponerle instalación eléctrica sólo para él. Es muy curioso.

¿Cuántos sois ahora?

Ahora somos diez. Tres grafistas, tres programadores, un diseñador, diseñador de niveles, un músico y un director.





Fish 'Em All, para Wiiware, es el último desarrollo de Abylight

Aparte en los últimos meses de cada juego contratamos testers internamente y luego hay toda una serie de cosas de publicación que externalizamos, de forma que en cada proyecto acaba involucrándose bastante personal.

¿Qué nos puedes decir de trabajar para Nintendo DS, y para WiiWare? ¿Qué tal el trato de Nintendo?

No sé como trabajan las 'otras' plataformas, pero yo personalmente estoy muy a gusto con el hardware de Nintendo. La consola que más me gusta es la GameBoy Advance, con la que he tenido auténtico placer programándola.

El trato con Nintendo es excelente. Toda la gente con la que vamos tratando tanto en Europa como en América son muy profesionales y muy amables. Y no, no nos van a facilitar pasar el Lotcheck por hacerles la pelota. Aunque pasar Lotcheck es divertido de todas formas, y se aprende.. Estamos muy agradecidos a Nintendo, en serio.

¿Os habéis acercado a otras plataformas? ¿Y tenéis intención de hacerlo?

De momento, a mí la sensación que me da, es que fuera de Nintendo, hace mucho frío. Y hemos dado un buen salto de Fe con esto de WiiWare, poniendo muchos recursos sin tener demasiados datos. Confiamos en WiiWare y esperamos que haya bastante agua en la piscina. Son cosas de estas que se hacen por puro amor; aquí solemos decir que sólo el penitente pasará.

No sabemos qué va a pasar en el futuro, de momento estamos contentos y hay mucho por hacer en esta plataforma.

¿Puedes contarnos un qué tal llevaisteis los dos últimos proyectos?

Todos los desarrollos tienen sus momentos de gozo y sus ratos de querer tirarse por la ventana o abrir de una vez la frutería que siempre imaginamos. Al final salimos de todas.

Hicimos el Elite Forces empezando de cero, sin haber

visto nunca una DS, y lo terminamos en 6 meses. Luego decidimos hacer WiiWare por nuestra cuenta y riesgo, y de nuevo empezando de cero en un tiempo parecido hétélo aquí. Currar, curramos de lo lindo. Y ahora, mientras vais viendo como sale el "Fish'em All!", estamos haciendo otro.

Hay un tiempo entre que se termina el juego y se pone a la venta que la gente desconoce. El Fish'em all ya es agua pasada, estamos a otras cosas, en otro de WiiWare. Y esta vez, no empezamos de cero, ya tenemos una buena base. Eso está bien.

¿Cuál es el futuro más inmediato de Abylight?

El futuro más inmediato es otro juego de WiiWare. ¿Ves lo que se parece "Fish'em All!" a Elite Forces? Pues éste, a ninguno de los dos. Cada vez se nos va más la flapa.

¿Dónde ves a la empresa en 5 años?

Nuestro objetivo es la dominación del mundo, pero a corto plazo no dará tiempo. Paciencia. Quizá demos una sorpresa en algunos meses.





Ha pasado sólo medio año desde el primer **Congreso de Desarrolladores de Videojuegos**, y DOID ya está trabajando en la segunda edición, que previsiblemente volverá a tomar lugar en Noviembre de este año en la ciudad de Valencia.

Desde la organización, vamos a repasar aquellas cosas que hicimos bien y aquellas que deberíamos mejorar de cara a las siguientes ediciones.

Lo que pudimos mejorar:

1. Sistema de gestión de colas en las acreditaciones: se montaron unas colas importantes porque no planificamos este apartado correctamente. Prometemos mejorar este aspecto en la próxima edición.
2. Los asientos: No probamos los asientos antes, y sí, eran bastante durillos.
3. La zona del CPI estaba en obras: aunque estaba previsto que las obras estuviesen ter-

Álvaro Vazquez de Grin Barcelona habló sobre la fase de concepto y diseño



minadas para las fechas del congreso, las lluvias retrasaron la puesta a punto.

4. El estrés del último mes: las semanas previas al evento fueron realmente agotadoras para los encargados del evento. Esperamos que en la próxima edición, con la experiencia ya ganada, lo podamos llevar todo de una manera más relajada.
5. Grabaciones de las ponencias: aunque grabamos todas las ponencias, perdimos algunas por problemas técnicos. Una verdadera lástima, seremos más cuidadosos en el futuro.
6. Horarios: Los horarios se fueron alargando conforme pasaban las horas. Daba igual lo

que intentásemos, al final siempre se desviaba del horario original.

7. La exposición retro: ¿Os enterasteis de que hicimos una? Pues sí se hizo, pero casi nadie fue a verla.
8. "A piñón": Fue tan intenso... que apenas quedaba tiempo entre las distintas actividades para relacionarse.

Lo que hicimos bien:

1. Ponencias: Las ponencias fueron de un nivel altísimo. En general el nivel fue muy alto, con verdaderos "primeros espadas" en todos los campos, aunque claro, hubo charlas mejores y peores.
2. Ambiente: El ambiente fue magnífico. Los asistentes se morían por aprender (en la vida he visto tanto llenazo en la sala junto) y los ponentes no tuvieron ningún problema en quedarse departiendo con el resto de asistentes, lo que sin duda alguna fue muy interesante para todos.
3. Almuerzos: Hay que reconocer que el servicio de catering hizo un trabajo excelente, y la gran mayoría de los comensales quedó muy satisfecho. Nosotros también.



Francisco García Calpe de Blue Studios reveló algunos de los secretos detrás del modelado de parte de los personajes de Jericho de Codemasters/Mercury Steam



El primer Congreso de Desarrolladores de Videojuegos realizado en España tuvo lugar en el recinto de la Universidad Politécnica de Valencia entre el 20 y el 22 de Noviembre y contó con la asistencia de más de 200 personas.

La Universidad Politécnica de Valencia (abajo) apoyó la iniciativa desde el primer momento, cediendo el recinto de la Ciudad Politécnica de la Innovación para la realización del evento organizado por la asociación DOID.



4. Universidades: Reunir a la gran mayoría de las universidades que dan o tienen interés en el tema del Ocio Interactivo Digital fue un gran acierto que esperamos se vuelva a repetir.
5. Representación institucional: Ver a Antonio Saravia, de Red.Es, en una mesa de un Congreso de Desarrolladores de Videojuegos fue un pequeño paso para el hombre, pero un gran paso para la humanidad.
6. Repercusión: El congreso tuvo una gran repercusión a nivel nacional, y cierta repercusión a nivel internacional. Poco a poco.
7. Grabaciones de las ponencias: Están grabadas, y se van colgando poco a poco en la página del congreso.
8. Presentaciones de empresas: Tuvieron un espacio para atender a medios, enseñar proyectos y hacer networking.
9. Cena de gala: Buena bonita y medianamente barata. La cena de gala y posterior fiesta fueron tanto del gusto de los asistentes como de los ponentes.
10. Dar el paso: Era necesario dar un paso así, crear un Congreso de Desarrolladores de Videojuegos.



Más de doscientas personas, entre profesionales, estudiantes y aficionados, acudieron al evento en la Ciudad Politécnica de la Innovación.

En resumen...

El CDV 2008 fue un pequeño éxito. Mejorable, sin duda alguna, pero ver a Daniel Navarro Medrano explicando cosas de interés general, además de interés particular para los futuro (o actuales) diseñadores de videojuegos (que también disfrutaron muchísimo con Álvaro Vázquez y su "aterrizando mientras haces el paracaídas"), asistir a la charla súper práctica de Nacho García sobre producción (alguien que siempre ha acertado en sus previsiones a la

hora de realizar un videojuego), ver cómo Jorge Juan Barroso (aka Flipper) explica cómo hacer multijugador en móviles, tener la suerte de compartir tiempo (y conocimientos) con algunos artistas como Francisco Jose García Calpe o David Font, entre muchas de las charlas que tuvimos a bien escuchar (los que pudieron, yo pude a algunas solamente), es un lujo que esperamos poder repetir anualmente a partir de ahora.

FICHA TÉCNICA

COMPAÑÍAS

- Free Creation Games
- Devilish Games
- El Hombre Sin Remedio

TIEMPO DE DESARROLLO

4 meses

EQUIPO

- Designer/Coder
Esteban Gallardo
- Lead Artist
David Ferriz
- Music Compositor
Daniel Martín

TECNOLOGÍAS

Flash (AS2.0)

PLATAFORMAS

Web



Post-mortem por Esteban Gallardo

En Enero del 2008 comencé mi proyecto más ambicioso hasta la fecha, **Star Trash**. Una propuesta original dentro del género de los juegos de defensa que se completó con éxito en Agosto del 2008.

El tiempo total de desarrollo fue aproximadamente entre 12 a 16 semanas a tiempo completo. No se fijó una fecha fija para la finalización del proyecto, ésta fue adaptándose a medida que cambios en el diseño del juego aparecían. El equipo era consciente de que se trataba de un proyecto con una jugabilidad innovadora y que era lógico que cambios afectaran el tiempo de desarrollo. Debido a que era un proyecto amateur propio no existía ninguna presión externa que afectará sobre la línea de tiempo, pero éramos conscientes de querer finalizar el proyecto dentro de unos márgenes de tiempo razonables. El equipo estaba trabajando en otros proyectos paralelamente, por lo que el trabajo no se realizó de forma secuencial.

El equipo ya se conocía gracias a anteriores colaboraciones en otros juegos Flash ("**Closing Dimensions**", "**BomberSanta**", "**Poetry**"), pero el primer contacto entre los miembros fue a través de Stratos.

La idea original partió de Esteban, pero evolucionó durante la colaboración con el feedback del equipo para tratar de conseguir un resultado único.

Qué fue bien

Trabajar en base a micro-deadlines

Muchas veces, cuando las fuerzas flaquean y miras directamente la inmensidad que supone un proyecto ambicioso, tu moral se puede ir directamente al sub-suelo con la consecuente cancelación del proyecto. Es por eso, que aun siendo consciente del tamaño y de los principales módulos del proyecto, nunca trataba de pensar más allá de completar pequeñas tareas. La idea es que pasito a pasito, el proyecto se iría formando y para las tareas mas densas trataría de trabajar los fines de semanas o festivos cuando dispusiera de mayor tiempo y energías para concentrarme.

Flexibilidad en la evolución de la idea

Mi principal objetivo es tratar de desarrollar proyectos que pueda completar, por eso, en principio no pongo restricción a los cambios que pueden afectar la visión original si ayudan a formar un juego atractivo y finito con los recursos que dispongo. Cuando tratas de innovar trabajando sobre un concepto original has de ser consciente de que la idea puede evolucionar bastante. Durante esta etapa relativamente caótica, puedes tener que rehacer partes enteras. Esta etapa es solitaria ya que deseo tener la cosas claras antes de presentar la idea al equipo de colaboradores. Los colaboradores nunca tienen que sufrir ya que están ofreciendo su esfuerzo por una causa que muchas veces no llega a generar el dinero suficiente que compense ese trabajo.





Creación de un universo propio

A medida que iba avanzando en el concepto jugable, iba pensando en los personajes que aparecerían en el juego. Siempre me han encantado los juegos que aparte de una buena jugabilidad contaban con una historia. Como jugador, si empatizas con la historia de un juego, con sus personajes, con sus relaciones, el nivel en que te involucras con el juego es mucho mayor. Siempre estarás a la expectativa de que sucede con ese personaje o como

acaba la historia. Seamos sinceros, si Street Fighter 2, no hubiera tenido ninguna relación entre los personajes del juego, dudo que hubiera llegado donde esta ahora. Por eso, para crear el universo del juego me dejé llevar por múltiples experiencias y referencias culturales **Star Trek**, **Farscape**, **South Park** y **Red Dwarf**.

Un universo de personajes que a medida que se iba creando, iba viendo múltiples posibilidades de crear juegos basados en ellos, ya que cada uno de los personajes derrochaba su propia simpatía/odio que lo hacían

únicos para protagonizar otras aventuras en otros géneros de juego.

Maximización del trabajo útil del equipo

Un mal endémico y muchas veces inevitable es realizar trabajo inútil debido a cambios en el diseño del juego. Es por eso que trato de que todos los miembros de un equipo traten de producir siempre trabajo útil, que nunca tengan la sensación de hacer trabajo inservible. Para ello antes de incorporar el arte y la música al juego siempre trato de que la mecánica de juego este perfectamente definida y que futuros cambios en ésta no afecten al trabajo producido por los miembros del equipo. De esta manera, los miembros del equipo saben claramente de qué se trata cada cosa y saben que pueden crear con libertad sobre los espacios reservados para tal efecto.

First Impressions

Uno de los puntos más críticos del juego como conseguir un grupo de gente para testear la jugabilidad. El juego se basa en una mecánica de juego original por lo que no contábamos con ninguna referencia de la respuesta que iba a recibir por parte del publico. Es ahí donde utilizamos el servicio de **First Impressions** de **FlashGameLicense.com**. Este servicio permite el testeo de un juego Flash durante unos pocos minutos por parte de muchas personas (cada test cuesta 1\$) y cada uno de ellos debe rellenar un pequeño formulario describiendo sus sensacio-



COMUNIDAD STAR TRASH

LIBERTAD CREATIVA

La idea es crear un universo mayor a través de las diferentes visiones de los desarrolladores sin restricciones en cuanto a estilo y diseño del juego.

INGRESOS

El 100% de los ingresos generados por el juego es para el desarrollador.

MATERIALES

Tendrás a tu disposición todos los gráficos y sonidos existentes para facilitar el proceso de desarrollo.

COMUNIDAD

Como miembro de nuestra comunidad tendrás acceso a código fuente que te ayudará en el proceso de desarrollo de tu idea.





STAR TRASH Collapse

Juego desarrollado a partir de la biblioteca de imágenes y sonidos del original. Mediante ratón controlaremos a nuestra nave para exterminar el ejército enemigo

nes acerca de los gráficos, gameplay, sonido y sensaciones en general. En el mundillo Flash donde los consumidores de juegos Flash tienen una paciencia nula y evalúan un título en sólo unos pocos minutos o incluso segundos, recibir este feedback fue un material precioso para mejorar la primera impresión del juego y mejorar aspectos críticos como la curva de aprendizaje a través de un cuidadoso tutorial.

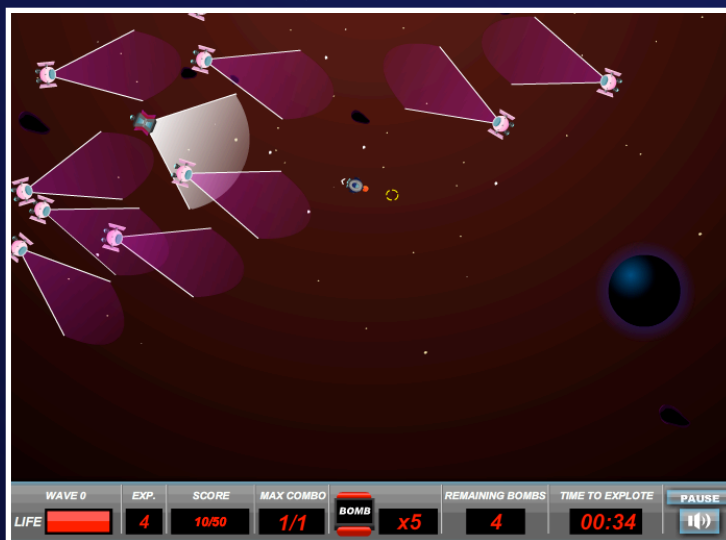
FlashGameLicense.com

Este sitio se ha convertido en un punto de referencia para los pequeños desarrolladores Flash para tratar de maximizar el beneficio de sus trabajos. Fue un acierto apostar por esta comunidad para conseguir una buena oferta que llegó a los finales 3000\$ por la esponsorización no exclusiva del juego y el acuerdo con el sponsor permitió la posibilidad de incluir Mochiads para generar beneficios por visitas.

Mas juegos.

Star Trash: Collapse

Con semejante universo de personajes creados resultaba muy fácil de crear una nueva aventura a bajo coste de desarrollo. Gracias a la vasta colección de recursos gráficos y sonoros, ha sido un placer volver a meterme en el universo para crear una nueva pequeña aventura de estos personajes. El coste de programación de este juego ha sido muy pequeño, 3 semanas, en comparación con los casi 6 meses que conllevó el desa-



rollo completo de **Star Trash**.

Este nuevo juego tiene una mecánica distinta respecto a su origen. Aquí nos centramos en un juego orientado a la habilidad/acción, tratando de innovar en conseguir un control único a través de la única interacción con el mouse.

Comunidad: Star Trash Universe

Creo que este conjunto de personajes puede protagonizar divertidos juegos en otros géneros, Beat'em up, Puzzles, Room Escape, Aventura Gráfica (este me encantaría verlo), experimentales, etc...

A raíz de este hecho

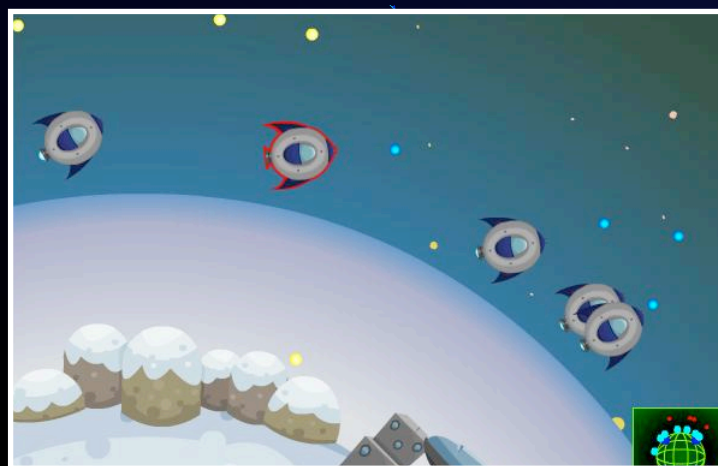
aparece la idea de crear una comunidad de desarrolladores que les apetezcan incorporar su propia visión de este universo con la ventaja de que obtendrían el 100% de los beneficios obtenidos. Mas detalles en

www.startrash-universe.com

Qué fue mal

Overburning

Debido a que solo podía dedicarme durante las horas libres, acabé agotado y con problemas de salud. Ya no soy un veinteañero y hacer jornadas de 12 a 14 horas delante del ordenador acabó mellando mi salud.



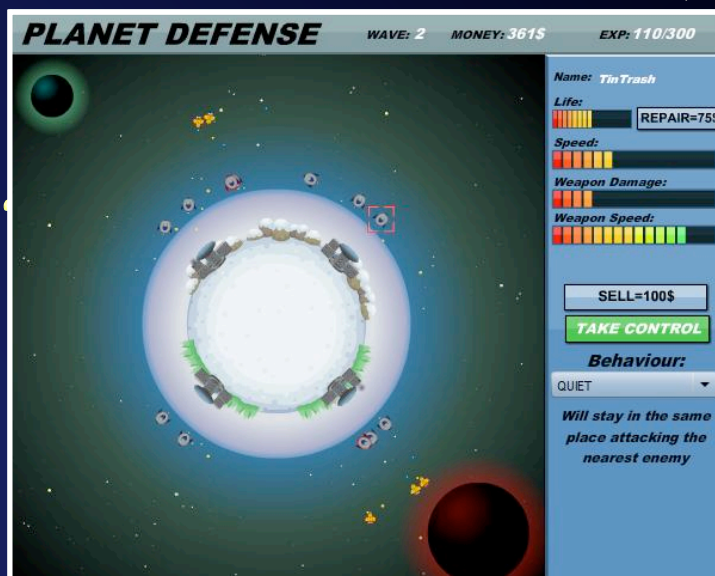
Let's mess around the space



Para futuros proyectos, mis propias metas serán más holgadas, para conseguir llevar una vida lo más balanceada posible sin olvidar avanzar en los proyectos aunque sea en pequeñas micro-tareas semanales.

Demasiado experimental

Pese a que el juego ha recibido bastantes visitas y buenas críticas, la mecánica del juego no ha resultado demasiado exitosa entre el público consumidor Flash. El juego requiere del jugador bastante dedicación ya que como todos los juegos de defensa se trata de un proceso evolutivo en el cual vas preparando tu ejército ante oleadas de más y más enemigos. El jugador Flash requiere de un gran recompensa casi instantánea por sus acciones en el juego y el flujo de **Star Trash** esta recompensa se ofrece de forma incremental comenzando suavemente y acabando con centenares de ataques enemigos. Por otra parte, el juego ofrece dos modos de control to-



talmente diferentes, uno orientado mas a la acción y otro mas estratégico, quizás si se hubiera enfocado en un solo modo de jugabilidad, en este caso el estratégico, se hubiera conseguido ofrecer un mayor grado de control inicial.

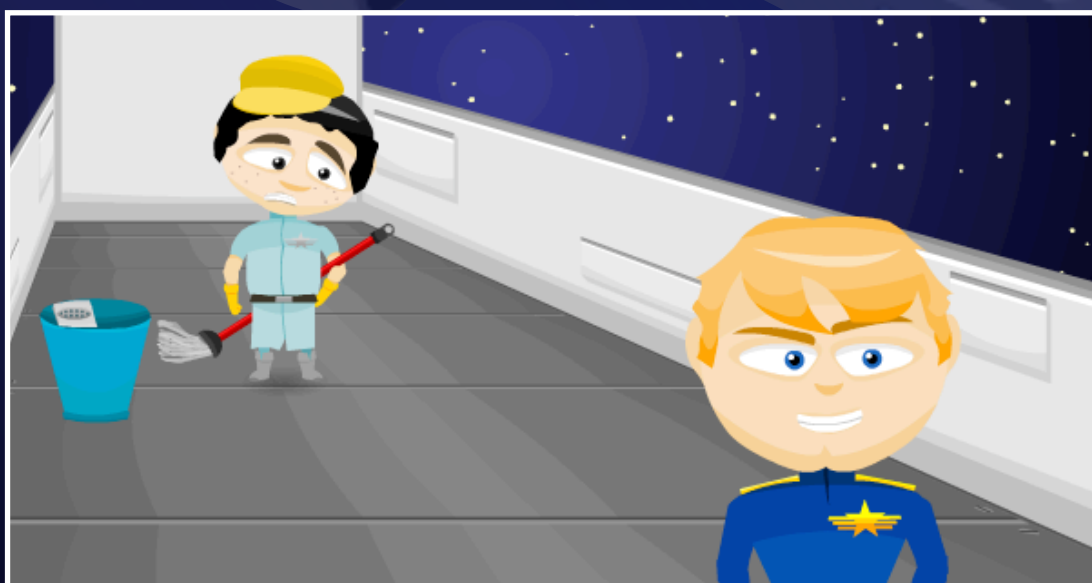
Conclusiones

Básicamente, la propuesta fue ambiciosa, original y arriesgada, creo sinceramente que se creó un universo de personajes únicos

con su propia personalidad capaces de crear historias paralelas.

La respuesta conseguida por parte de los jugadores fue moderada, se consiguió que un buen de jugadores se aficionara al estilo de juego. Se consiguió una buena esponsorización y pese a que las expectativas iniciales eran mayores, los resultados merecieron la pena.

Esteban Gallardo,
Free Creation Games



Enlaces

Esteban Gallardo:

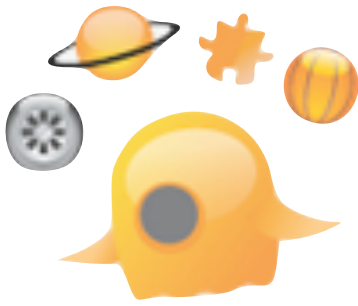
<http://www.freecreationgames.net>
<http://www.zombie-baseball.com>

David Ferriz:

<http://www.devilishgames.com>
<http://www.devilishfree.com>
<http://dferriz.blogspot.com>

Daniel Martin:

<http://www.elhombresinremedio.com>
<http://elmundosinremedio.blogspot.com>



MVP XNA 2008



Hemos tenido la oportunidad de entrevistar a Vicente Cartas, MVP en XNA. En la entrevista Vicente nos desvela cómo es el proceso hasta llegar a ser MVP, el papel de los MVP hispanos y las ventajas y el futuro de XNA.

Cómo llegaste a ser MVP? ¿Qué proceso de aprendizaje seguiste y cómo te llegó la buena nueva?

El proceso para ser MVP suele ser bastante largo, ya que normalmente no es algo que te propones, si no que es un reconocimiento que recibes por una labor constante a lo largo de varios años. Por ejemplo, en mi caso se podría decir que este proceso comenzó cuando me involucré con el proyecto Haddd, un motor gráfico en C# que comenzaron dos personas del foro de Stratos-ad (Haddd y Berserker).

Por esa época también fundé con varios compañeros de promoción el dotNetClub de la Universidad Autónoma de Madrid, una asociación de estudiantes dedicada a extender el conocimiento de .NET entre los alumnos de Ingeniería Informática (con el apoyo de Microsoft).

Poco a poco me fui involucrando más y más en la comunidad de .NET: di varias conferencias de XNA para el Microsoft University Tour, me invitaron a una ponencia en la Campus Party, fui a varios masters de videojuegos,... En un plazo de 2-3 años pasé de casi no escribir en los foros de Stratos-ad a meterme en todos los fregaos que podía relacionados con .NET y XNA (conferencias, artículos en revistas, clubes,...).

Para quien no lo conozca, el proceso de nominación de un MVP funciona de la siguiente manera:

- Alguien (normalmente un MVP) nombra a una persona como candidata a MVP en una tecnología concreta.
- Microsoft analiza la nominación y si lo considera oportuno envía un correo pidiendo más datos al candidato sobre su actividad en esa área (especialmente actividad no remunerada).
- El candidato a MVP rellena el correo de nominación.



- Microsoft analiza este correo y responde al candidato indicando si ha sido aceptado como MVP o no.

Mi primera nominación a MVP en XNA llegó en el 2007, pero ese año no me lo concedieron. En 2008 volví a repetir nominación y esta vez sí que hubo suerte. Aún no sé quien me nominó (aunque tengo mis sospechas), pero muchas gracias, la verdad.

Un dato importante es que el nombramiento de MVP dura solamente un año: al final de este periodo se vuelve a evaluar a la persona para ver si continúa cumpliendo los requisitos para seguir siendo MVP o no.

¿Qué peso tienen los desarrolladores hispanos en las decisiones de Microsoft?

Esta pregunta es un poco compleja. Voy a hablar del caso que más conozco que es el de XNA: por un lado, tenemos que España fue uno de los países elegido inicialmente para el Xbox Live Community Games (por delante de otros países europeos como Alemania), lo cual indica que España es bastante importante para Microsoft (algo lógico

por el gran número de usuarios hispano hablantes que hay en el mundo).

Pero por otro lado, en el MVP Summit me volví con la impresión de que el equipo de XNA estaba muy centrado en Estados Unidos y un poco ajeno a lo que ocurría en el resto del mundo. A esto hay que sumarle que los MVPs americanos fueron al MVP Summit con todo muy bien preparado y son los más activos en los foros del Creators Club.

Aún así es natural que las opiniones de Estados Unidos y Canadá tengan "más" peso (o que de esa impresión): la mayoría de los MVPs del Summit eran de ambos países (por la facilidad del transporte) y quieras o no, Microsoft es una empresa americana.

Aunque espero que en próximas ediciones esto cambie, ya que habrá más países europeos participando en los Community Games, con lo que desde Europa podremos dar mucho más feedback y opiniones a la gente de XNA.

¿Qué tipo de relaciones hay entre los MVP, de la misma y de distintas áreas? ¿Y entre éstos y la gente de Microsoft?

La mayoría de los MVPs de España nos conocemos personalmente porque solemos participar en muchos eventos de forma conjunta o coincidimos en proyectos profesionales. Además Microsoft Ibérica celebra varios eventos (Train the Trainers, MVP Open Day) a los que estamos invitados todos los MVPs y que son una buena excusa para vernos y ponernos al día de qué anda haciendo cada uno. Con los MVPs de fuera de España, al menos en mi caso, la interacción es más escasa y se limita a blogs, foros, o correos entre la gente que conocí en el MVP Summit.

Y respecto a los empleados de Microsoft, pues pasa algo similar: con la gente de Microsoft Ibérica tenemos mucho trato por los eventos, proyectos,... Pero con otras sedes o los equipos de producto la interacción es mucho más limitada (foros, grupos de trabajo,...).

¿Cuál es la labor de un MVP?

Ser MVP es un reconocimiento por un trabajo realizado, así que lo que se espera de ti es que continúes con el trabajo que venías realizando hasta ese momento. Por ejemplo seguir dando conferencias, respondiendo preguntas en foros, escribiendo artículos,...

Además, como MVP muchas personas te consideran un experto al que acudir cuando tienen una duda. A veces también somos un poco "evangelistas": hablamos de las virtudes y defectos de la tecnología en la que somos expertos cuando creemos que es interesante para una determinada situación o proyecto, y corregimos impresiones erróneas que puede haber sobre la misma.

¿Qué tiene XNA que lo haga atractivo a un desarrollador?

Creo que el principal atractivo de XNA es lo rápido que puede desarrollarse un prototipo o un juego completo comparado con otras tecnologías y lenguajes (como C++, mucho más tradicional en el mundo de los videojuegos). C# es un lenguaje muy expresivo y muy cómodo para desarrollar; con un muy buen IDE, lo que genera una productividad muy elevada. A cambio se sacri-

fica rendimiento ya que el compilador de C# no es capaz de optimizar código tan bien como el de C++.

En muchos proyectos indies normalmente importa más la velocidad de desarrollo que el rendimiento ya que no van a exprimir la potencia de las máquinas que son comunes hoy en día, con lo cual es una herramienta que se ajusta bastante bien a sus necesidades, pero esto es algo que el desarrollador tiene que valorar en última instancia.

Además tanto XNA como Visual Studio Express son gratuitos y la cuota para registrarse en el Creators Club solo es necesaria para desarrollar para Xbox360 y es prácticamente simbólica (99€ por 12 meses).

¿Como MVP de XNA, qué crees que debería mejorarse en la plataforma a corto y largo plazo? ¿Cuál debería ser su evolución?

En la parte técnica creo que XNA como conjunto de clases tiene poco que mejorar a parte de detalles menores. Con la próxima versión (3.1, que se lanzará en Mayo) se cubren casi todas las APIs de Xbox Live, se añade reproducción de video, soporte para avatares,... Creo que realmente hay más trabajo en el compilador de .NET (para PC) y de .NET CF (para Xbox360), pero eso está fuera de las responsabilidades del equipo de XNA.

Donde creo que tienen que hacer hincapié ahora es en impulsar la plataforma.

Creo que hay 3 puntos donde tienen que hacer más esfuerzo:

- Mejorar la visibilidad de los Community Games dándoles más publicidad y consiguiendo que los jugadores de Xbox sean más conscientes de que existen. Además de mejorar la interacción del usuario de Xbox360 con ellos: ahora mismo es bastante incómodo (por no decir muy incómodo) el navegar esta sección desde la Xbox360.
- Conseguir que se desarrollen más librerías para XNA. Ahora mismo si quieres realizar un juego para XNA hay muy pocas librerías (profesionales u open source) en las que te puedas apoyar. Hay que intentar potenciar que aparezcan motores 2D, motores 3D, librerías de físicas, de red,...
- Centralizar el contenido que genera la comunidad. Por ejemplo en internet hay muchísimos componentes para la content pipeline para importar formatos de ficheros como MD5, Collada,... Hay otros proyectos de Microsoft que han centralizado este tipo de proyectos en uno solo dentro de Codeplex, creo que el equipo de XNA debería hacer algo parecido (en Codeplex o dentro del mismo Creators Club).





Asociación de Desarrolladores
de Ocio Interactivo Digital

www.doid.org