

“Buccaneers of Symeria”: idea y concepto

Crónica de desarrollo de un videojuego

Jonathan Castro Miguel

Estudiante 1º de Grado Europeo de Diseño y desarrollo de Videojuegos a través de la Universidad Camilo José Cela en su campus de diseño de la Escuela Universitaria de Diseño, ESNE.

Ganador del Primer Premio “Beca Jóvenes Creadores”.

*Game designer y productor en el desarrollo del juego *Buccaneers of Symeria*.*

José Cuesta Martínez

Coordinador del Grado Europeo de Diseño y desarrollo de Videojuegos a través de la Universidad Camilo José Cela en su campus de diseño de la Escuela Universitaria de Diseño, ESNE.

Profesor de Animación 3D, postproducción y FX del Grado Europeo de Diseño y desarrollo de Videojuegos en ESNE, Universidad UCJC

Socio co-fundador de WildBit Studios, empresa especializada en el desarrollo y comercialización de videojuegos en plataformas móviles

Resumen

En el siguiente artículo se explican los pasos realizados para la creación del proyecto del videojuego “Buccaneers of Symeria”, el cual se encuentra actualmente en desarrollo. La descripción del proyecto tendrá en cuenta los antecedentes, la idea y las partes que lo componen, así como el estado actual del proyecto y los problemas enfrentados tanto a nivel creativo como técnico.

Palabras clave

*Creatividad - Tecnología - Dispositivos móviles - Mercado
Concept art - Diseño - Distribución digital - Aplicaciones móviles*

Abstract

The article explains the creative process of “Buccaneers of Symeria”, an iPad videogame which is being developed at the moment. This description will take into account the background, the idea itself and the parts in which the game is composed, just as the condition of this project in the current context and the problems encountered during its creative and technique development.

Key Words

*Creativity – Mobile devices - Market - Videogames
Concept art - Design - digital Distribución – Mobile Applications*

Presentación y Antecedentes

“Buccaneers of Symeria” surgió con motivo de la 4ª edición de la beca “Jóvenes Creadores 2010”, que concede la Escuela de Diseño ESNE, centro adscrito a la Universidad Camilo José Cela.

Esta iniciativa, en la que se evaluaron 70 proyectos, tiene el objetivo de “garantizar que los mejores talentos accedan a la mejor formación, independientemente de sus recursos económicos” y consiste en presentar cualquier tipo de expresión artística o creativa referida al mundo del videojuego. Estas propuestas son evaluadas por un jurado en la categoría “Diseño y Desarrollo de Videojuegos” y a los finalistas se les concede una beca que cubre el 75% de las tasas de formación.

La beca Jóvenes Creadores 2010, requería la presentación de la portada y el guión o concepto de un juego. Al contar con poco tiempo para desarrollar un proyecto completo, al trabajar por las tardes y hacer prácticas por la mañana, el punto de partida fue crear una portada para un proyecto futuro. Para dar forma a la idea inicial se invirtió mucho tiempo por las noches y los fines de semana. Pronto surgió la necesidad de dar un paso más y describir más a fondo, que con una simple imagen, la idea que rondaba constantemente en mi cabeza.

Tras 4 meses perfeccionando el proyecto y añadiendo cada vez más riqueza al documento inicial, “Buccaneers of Symeria” se configuró y se presentó ante un jurado de 4 miembros teniendo como resultado el Primer Premio.

Objetivos y metodología

Buccaneers of Symeria. Inicio de la Idea

Al plantearse la decisión de la temática a la que iba a ir dirigido este proyecto, se tuvieron en cuenta diversos factores: la idea debía ser original, pero así mismo factible, y sobretodo, comercializable. Todos estos factores están directamente relacionados con la elección de la plataforma para la que se desarrollará. Se realizaron diversos estudios para que esta elección no fuera un hecho al azar, sino que respondiera a un vacío en el mercado. Al final se optó por el iPad de Apple, lanzado en Estados Unidos en marzo de 2010, y que llegó a España en mayo de 2010.

Definición del objetivo.

Análisis de mercado y elección del género

¿Por qué iPad?

Revisando el mercado de videojuegos, se identificó la existencia de un vacío. Al indagar en el Application Store, la tienda online de comercialización de Apple (1), se observó que la gran mayoría de los juegos de iPad, como pueden ser los famosos “Angrybirds HD”(2) y “Zombies vs Plants HD”(3), son aplicaciones de iPhone pero con la resolución adaptada. Muy pocos juegos partían desde cero pensando en un dispositivo como iPad. De esa minoría, cabe destacar “Choma”(4) como ejemplo de esa minoría que obtuvo buenos resultados en el mercado, y es bastante significativo que desde el 12 de

febrero de 2010, Knifemedia, sus desarrolladores, lo anunciaran como “el primer juego exclusivo para el iPad” y anticiparan su similitud al juego “Rolando”, desde webs como www.iPadizate.es (5)

Todas las aplicaciones para iPad se distribuyen, previa aprobación de Apple, desde el App Store. Esta plataforma de distribución digital es el medio perfecto para la publicación de juegos para millones de clientes de todo el mundo. El revolucionario modelo de Apple ha sido exportado a otras múltiples plataformas como Android, Windows Phone, Bada o la misma plataforma Mac, que recientemente ha abierto su propia tienda online y ha democratizado enormemente el mercado, permitiendo que pequeñas empresas e incluso particulares ganen dinero y que sus aplicaciones se puedan descargar en más de 60 países.

Según datos oficiales de Apple, el App Store cuenta con 350.000 aplicaciones, y ronda ya los 10.000 millones de descargas realizadas. Según [AppShopper](#) (6) hay 40.000 aplicaciones disponibles para iPad, y son los juegos los que dominan el panorama desde el principio, con más de 950 títulos en su lanzamiento al mercado. Casi la mitad de estas aplicaciones han sido diseñadas desde cero para este dispositivo, lo que deja una cifra que puede rondar las 20.000. Si se tiene en cuenta que el 44% de las aplicaciones de la App Store son juegos, la cifra se reduce a 8.800 juegos diseñados exclusivamente para iPad. Todas estas cifras han sido publicadas por la misma Apple en su afán por destacar sobre las App Store de los otros competidores como “Android Market” de Google o “Market Place” de Microsoft Mobile, los cuales se han adaptado también al modelo de negocio de la distribución digital en los terminales móviles.

Un neófito del mundo de los contenidos digitales relacionados con videojuegos, no vería aquí ningún nicho de mercado. Pero ésta idea cambia tan sólo con acceder a las

cifras que maneja Apple en lo que a dispositivos móviles se refiere, lo que permite hacerse una idea del volumen de mercado y el parque instalado (término que se emplea para referirse a los dispositivos comprados e instalados y que se encuentran en activo).

Según datos de la famosa feria de desarrolladores “Apple World Wide Developers Conference”, WWDP 2010, (<http://developer.apple.com/wwdc/>), donde cada año se dan cita los pesos pesados de la industria, en 3 años, Apple ha vendido 85 millones de terminales iPhone e iPod Touch, en los que se pueden ejecutar las aplicaciones de la App Store. Los datos corresponden a nivel mundial y se debe considerar que el mercado de las aplicaciones móviles tiene su mayor incidencia en el mundo anglosajón.

La industria de videojuegos en el móvil está en la actualidad plenamente consolidada, y con una fuerte tasa de crecimiento. Según Gartner, el mercado global de juegos para móviles creció un 16,1% de 2007 a 2008. En 2009 el crecimiento ha sido aún mayor, un 19%, incidiendo varios factores clave como la aparición de las tiendas de descarga de aplicaciones para móvil de los fabricantes (sobre todo App Store de Apple para el iPhone), un fuerte crecimiento de los mercados emergentes, donde las consolas no están bien establecidas o la consolidación de los ‘micropagos’ (compra de objetos virtuales desde las apps).

Los mismos analistas afirman que esa tendencia ha continuado en 2010, donde se ha obtenido una cifra para el mercado de \$5.600M; y también en los próximos años, con una proyección estimada de \$11.400M

En menos de un año desde la fecha de su lanzamiento, Apple ha vendido 15 millones de iPad, El iPad vendió 3 millones de unidades los primeros 80 días después de su

lanzamiento en abril, y su ritmo de ventas, según Bernstein Research,, está cerca de los 4,5 millones de unidades por trimestre, un ritmo sorprendentemente superior al del primer iPhone.

En este punto, el [iPad](#) está preparado para convertirse en la cuarta categoría de aparatos electrónicos de consumo, superando a las consolas de videojuegos y a los teléfonos móviles tradicionales. A mediados de 2011 se estima que existirá un parque instalado de 22 millones iPads, según cifras de Apple, quien ha aumentado su capacidad de fabricación en sus instalaciones de china en la Fabrica taiwanesa FOXCONN.

De nuevo citando cifras de Apple, desde 2007 se han generado 5 billones de dólares americanos por descargas en el Apple Store, de los cuáles, 1 billón de dólares corresponde a los beneficios directos que han obtenido los desarrolladores de contenidos. Considerando estos datos, se deduce que 8.800 tipos de aplicaciones diferentes es realmente una cifra muy pequeña para el potencial que se prevé en esta tecnología.

¿Por qué Buccaneers?

Al afinar aún más en el estudio de mercado, se consideró una revisión de los videojuegos y aplicaciones por género o temática de las que hay disponibles en la App Store, dando como resultado las siguientes categorías: acción, aventura, carreras, casino, deportes, dados, educación, familiar, juegos de mesa, niños, música, puzzle, arcade, juegos de Rol, simulación, estrategia y palabras. En el ámbito del género estratégico, sorprende la escasa cantidad de juegos de este tipo desarrollados para aprovechar la funcionalidad del iPad: apenas un 6%. Esto significa que, de los 8.800 juegos exclusivos

de iPad, 528 se consideran juegos de estrategia. Y de esos 528, no existe ninguno que base su jugabilidad en la gestión de recursos del modo que lo hacen grandes éxitos actuales en el ámbito de los “Social Game” como “Farmville”.

Hipótesis: Aceptación de Buccaneers of Symeria por el público.

Otro de los puntos de interés revisados en la oferta de juegos de Apple Store es su poca carga argumental. El por qué de este aspecto se encuentra al revisar en la muestra estudiada los usos de cada plataforma. Así, el iPhone se utilizaría en situaciones eventuales y de juego rápido teniendo en cuenta que el usuario accede a ellos en lugares como el metro, en la cola del autobús, o en la sala de espera del médico, entre otras. Es decir, situaciones en las que el usuario destina al juego un promedio de 7 a 10 minutos. El tamaño, las características y la operatividad del iPad es completamente diferente, y en ningún caso puede considerarse un iPhone con mayor tamaño. Por ello, el iPad se ha convertido en la consola táctil del sofá de casa, de los descansos al mediodía en el trabajo y de los largos viajes en avión o tren. De esta manera, en cuanto a juegos se refiere, el iPad puede adaptarse a los contenidos de su hermano pequeño o desmarcarse totalmente.

Los desarrollos existentes realmente no han puesto demasiado interés en crear juegos con argumentos profundos, probablemente basados en el temor de abrumar al jugador si incluyen en sus diseños universos complicados o guiones narrativos extensos, como ha sucedido con algunas experiencias de desarrollo para iPhone, pero teniendo en cuenta que la experiencia de juego del iPad es completamente distinta, se puede concluir que esta plataforma cuenta con todos los requisitos para albergar un videojuego que

cuenta una historia rica en matices, con textos y descripciones laboriosas que invadan de argumento al jugador mientras juega, al igual que ocurre en una consola.

Partiendo de estas premisas nace “Buccaneers of Symeria”, un juego para iPad que se plantea como objetivo hacer sentir al usuario la experiencia de la navegación convirtiéndole en Capitán de navío en un mundo infestado de peligros.

Desarrollo.

En el diseño de “Buccaneers of Symeria” se buscó combinar una historia interesante enmarcada en el fascinante mundo de la piratería, con una mecánica de juego que obligara al jugador a pensar detenidamente cada movimiento sin perder el dinamismo de la jugabilidad.

En “Buccaneers of Symeria” se tiene control sobre la dirección del barco, introduciendo elementos novedosos como el manejo de las velas, obligando de este modo a aprovechar la dirección del viento. Además se gestiona todo lo que acontece en el barco en tiempo real, gestionando recursos como la munición, los cañones, las velas a recoger, o el número de hombres a asignar a cada tarea de cubierta.

Por medio de esta distribución, se prioriza en cada momento la asignación de tareas, organizando en función de cuáles deben realizarse más rápido o asignando tripulación que se releva de las tareas de menor importancia en ese momento. Para aclarar esta descripción se plantea a continuación un caso hipotético dentro de la navegación:

Si el barco sufriera varios daños en el casco se generaría una situación en la que entra agua, y el usuario, simultáneamente, intentaría huir a toda vela del enemigo, que ahora se aproximaría para abordar. Los hombres de los cañones no serían necesarios, debido a que el enemigo no está a una distancia que permita alcanzarle. Sin embargo, se requeriría que parte de la tripulación se destine a la administración de velas, de tal manera que se pueda alcanzar la velocidad óptima. También se requeriría que otra parte de la tripulación realice reparaciones en los agujeros del casco. Por lo tanto, se dejaría en cañones al mínimo personal posible y se distribuiría el personal en las dos tareas mencionadas. De otra parte, una vez tapados los agujeros de la bodega. La tripulación se desplazaría a los cañones traseros y cuando el enemigo estuviera suficientemente cerca se podría efectuar un ataque defensivo. ¿Qué munición utilizar? Se recomienda la incendiaria, para quemar así las velas y mermar la velocidad del barco enemigo.

Como se observa, el usuario sortea diferentes opciones y las posibilidades son múltiples, configurando así un juego de estrategia y de decisiones que simulan la realidad, a diferencia del juego vistoso que pretende simplemente disparar cañones.

Soluciones

Tras entender la relación del usuario con el iPad se planteó que en “Buccaneers of Symeria” no existiera un simple mar interminable donde perecería el enemigo, sino que se creó Symeria.



Autor: Jonathan Castro. Mapa obtenido del documento de producción.

Symeria, es un mundo donde navegar, con pobladores propios, razas, conflictos, zonas peligrosas, zonas tranquilas y de pesca, puertos y astilleros de ciudades costeras muy diversas. Cada zona es de una facción y posee una historia determinada que poco a poco descubrirá el jugador. Existen emplazamientos secretos esparcidos por los mares. Algunas zonas son peligrosas, y en otras los locales pueden dedicarse a la pesca y el comercio.

Facciones, la guinda del pastel de la jugabilidad de “Buccaneers of Symeria”

En todo juego de estrategia, existen diversas facciones predefinidas. Unos son los malos, otros los buenos. En Buccaneers no hay malos y buenos prefijados. El usuario decide qué camino o caminos recorrer y de la mano de quién. Nuevamente, al revisar la muestra de juegos examinados, se consideraron las historias de varios videojuegos y se observó que juegos como “Comand and Conquer” tienen dos bandos pero que realmente

no plantean diferencias a nivel jugable. Es totalmente indiferente elegir uno u otro ya que es prácticamente estético.

Bebiendo un poco del éxito que cosecha la Saga “Starcraft”(7), podemos observar que su secreto se basa en tener 3 facciones o bandos dónde elegir a la hora de jugar, totalmente diferenciados los unos de los otros, con los que elaborar un tipo de estrategia u otra, y con sus diversos puntos débiles o fuertes cada uno. No se parecen en nada, la forma de juego de cada uno es distinta, pero están totalmente igualadas.

En *Buccaneers of Symeria* existen tres facciones, distintas, con comportamientos totalmente diferentes en todos los aspectos, lo que se refleja en sus barcos, armamento y estrategias de la batalla los cuales se describen a continuación:

Nórdicos: Estas gentes son por lo general de gran tamaño. A simple vista, son la facción que más intimida debido su aspecto. Su habilidad luchando y fuerza bruta les lleva a buscar el contacto directo con sus enemigos, donde tienen más ventaja. Son grandes navegantes, y saben aprovechar al máximo el viento para mover sus embarcaciones y dar alcance a sus contrincantes. Otra habilidad de la que presumen es su manejo del arpón, lo que les especializa en la pesca de piezas de gran tamaño. De esto viven normalmente las embarcaciones Nórdicas que no se han dado a la piratería.

Esta habilidad es aprovechada en la batalla para hacer uso de un arma de su exclusividad; el gran arpón cazabarcos. Por otro lado, son grandes carpinteros. Recordemos que la madera de los bosques de Nartec es la más abundante y de mejor calidad del mundo.

Sus armas preferidas suelen ser muy pesadas, tales como mazas, martillos o hachas. Normalmente, luchan con un arma pesada o con dos armas ligeras, una en cada mano, lo que les proporciona una altísima capacidad ofensiva en el cuerpo a cuerpo.

Imperiales: Son la facción más versátil del juego. Su estatura es media y su complexión atlética. Su habilidad como ingenieros navales les hace tener los cascos más resistentes del mundo. Son también grandes navegantes. Su lucha cuerpo a cuerpo es muy eficiente, dados sus conocimientos de esgrima y otras artes con la espada. Además, se podría decir que su manejo de la pólvora también es respetable. Por lo tanto, si bien no destacan en ningún campo bélico, se manejan bien en todos, lo que puede dar más de una sorpresa a sus enemigos. Cuando se ven obligados a luchar cuerpo a cuerpo, prefieren armas nobles como el florete o el sable, con las que tener un limpio enfrentamiento, aunque a veces eso quede en palabras. También manejan adecuadamente las dagas y el mosquetón. No tienen un *modus operandi* preferido, sino que adoptan la estrategia que más puede sorprender a su oponente, y a veces incluso la cambian en medio de la batalla. Todo ello los hace rivales imprevisibles y muy duros. . Son a su vez grandes comerciantes.

Drummers: Su complexión es pequeña y su enfrentamiento cuerpo a cuerpo es el menos eficiente de todos. Estas debilidades las compensan con su puntería manejando armas pesadas, y la rapidez de maniobrabilidad de la que hacen gala cuando navegan. Serían capaces de doblar el número de veces que hacen blanco en un barco con armas de largo alcance respecto a sus oponentes. Son amantes de la pólvora y la siderurgia, por lo que disponen de un arsenal que los hace únicos en larga distancia. Sus barcos suelen escupir fuego a sus adversarios, manteniéndose lo más lejos posible el mayor tiempo, evitando así el abordaje. En caso de que el abordaje suceda, sus armas de mano

preferidas son el mosquetón, el arco y el trabuco. Detrás de su aspecto débil, se encuentran unos feroces estrategas, capaces de hundir barcos incluso antes siquiera de que les hayan visto. Disponen de envidiables tecnologías armamentísticas, que les desmarcarán de sus rivales si estos no saben jugar bien sus cartas.

Las siguientes situaciones dan cuenta de cómo el usuario puede optar por utilizar diferentes estrategias, con lo cual el gameplay se ve afectado en función del tipo de enemigo que se tenga en frente:

El jugador tiene un barco Nórdico en frente, que se aproxima rápidamente buscando el abordaje, que es donde esta facción humana tiene claras ventajas. El jugador debería huir mientras dispara a sus velas con armamento incendiario hasta conseguir mermar su velocidad y así poder huir evitando el enfrentamiento cuerpo a cuerpo. No obstante, el barco Nórdico, desde su posición, intentaría a su vez, atacar las velas del jugador para alcanzarle. En caso de que estuviera muy cerca el enemigo, el barco del jugador debería inclinarse buscando su máxima potencia de disparo y escupir ráfagas de munición de metralla a su cubierta para intentar reducir su tripulación antes del abordaje y poder tener alguna posibilidad.

Se debe tener en cuenta que cada facción además de diferenciarse en la estrategia y habilidades, se diferenciará en la naturaleza y constitución de sus barcos. Así pues, los Nórdicos tienen barcos con grandes velámenes y a veces remos que los convierten en los más rápidos de *Symeria*, pudiendo facilitar los ansiados abordajes. Además, no disponen de cañones de bodega ya que no los necesitan. En su lugar, han fundido los cañones creando planchas para reforzar el casco y poder recibir más balas sin sufrir daños serios mientras se acercan a su enemigo.

Los Drummers tienen embarcaciones lentas debido a su pesado armamento. No necesitan velocidad ya que disponen de armas especiales de largo alcance para reducir la velocidad de cualquier barco. Estos barcos escupen fuego a su oponente mientras éste intenta acercarse a disparar o abordar. La mayoría de las veces, cuando los enemigos llegan a su objetivo, han sido ya casi aniquilados por estos terribles piratas.

Por último los imperiales, que son la facción más versátil del juego. Esto los hace los más imprevisibles, ya que a sus mandos se puede decidir qué estrategia tomar en cuestión de segundos. Sus cañones escupen fuego y sus espadas se blanden en duelo si es necesario.

Symeria no sólo es océanos. Ciudades y sus posibilidades

En este mundo además de tener que enfrentarnos a nuestros adversarios, debemos invertir nuestro dinero y botín ganado en toda una variedad de artículos y servicios que nos permitirán poder avanzar en nuestro camino.

Al llegar a una ciudad, todo un mundo de posibilidades se abre ante el usuario. Podemos reparar nuestro barco en los astilleros, comprar nuevo armamento para reforzar nuestra potencia de ataque, contratar más hombres en la posada para cubrir las posibles bajas de las batallas, donar dinero en la catedral para mejorar nuestras relaciones con dicha ciudad en el caso de que las hayamos empeorado atacando a un barco o expedición comercial con su bandera, conseguir misiones del gobernador de tipo escolta de caravanas comerciales o cazar-recompensas, conseguir misiones de pesca e ir subiendo en el gremio de pescadores, visitar la tesorería para dejar el botín conseguido y evitar futuros robos en caso de que perdamos una contienda, visitar la lonja, donde podremos vender o comprar todo tipo de productos perecederos y provisiones para nuestras futuras

expediciones, visitar el mercado donde poder comerciar con los materiales locales o vender los traídos de lejanas tierras, a buen precio debido a su rareza en esa zona, etc...

Además de esto, es importante que nuestros hombres descansen en las tabernas cada cierto tiempo para evitar su descontento, el cual podría conducir a un motín.



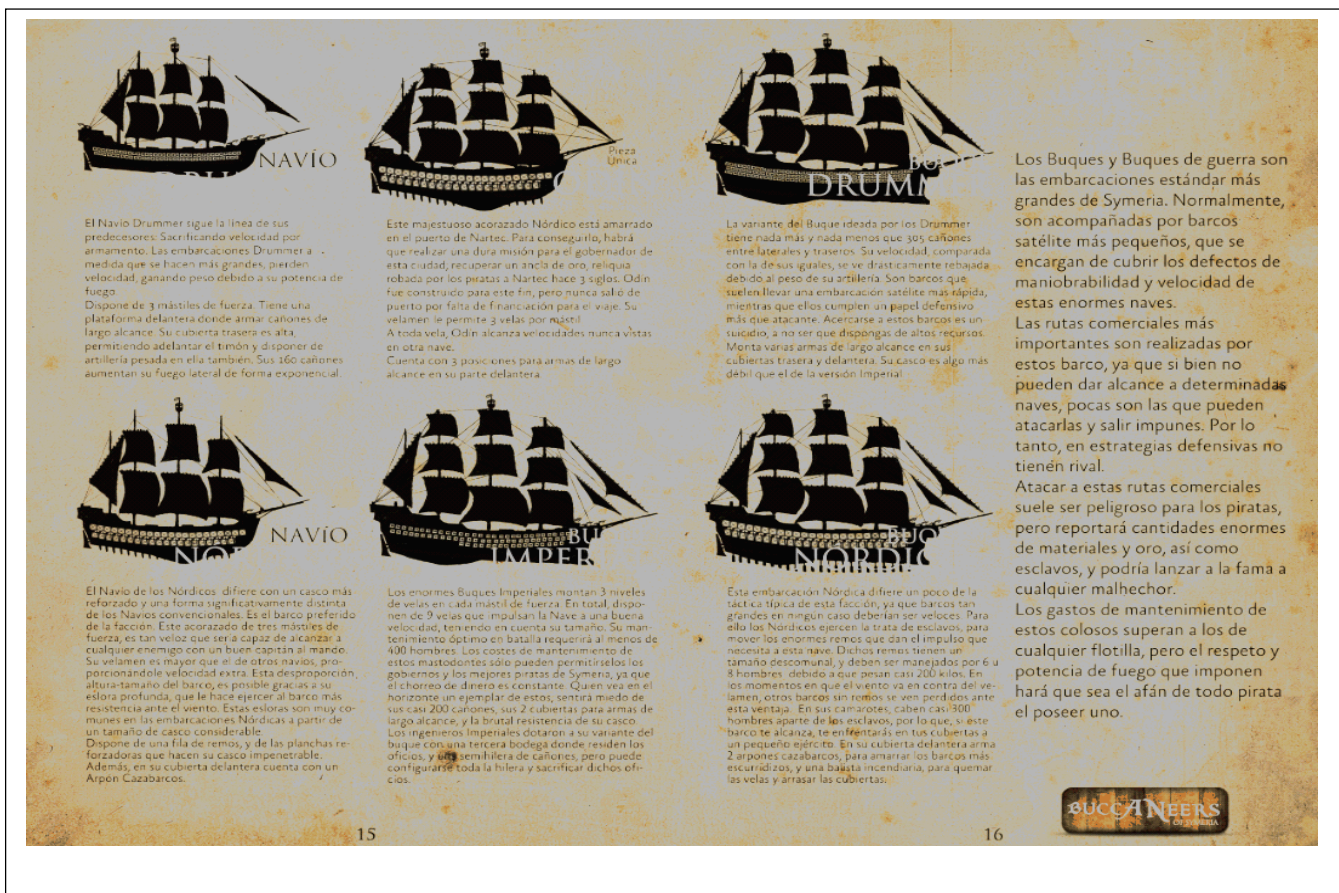
* Mapa de Nartec, la capital de los Nórdicos. Obtenido del documento de producción. Autor: Jonathan Castro

Opciones de personalización de los barcos

En cualquier puerto o ciudad se puede conseguir armamento naval de diverso tipo con el cual equipar nuestra nave. Cada nave, tiene un determinado tope de peso y espacio en sus bodegas o cubiertas, lo que nos llevará según avancemos a comprar una nueva nave de las **40** que hay disponibles.

Empezar es duro, pero a base de esfuerzo, lograremos hacernos con un buque de guerra de 4 mástiles o quién sabe si con una de las 5 embarcaciones legendarias que estarán repartidas por el mapa. Encargar la construcción de dichas embarcaciones nos llevará mucho tiempo que deberemos invertir en la recolección de los recursos necesarios y dinero.

Cada nave posibilita equipar el armamento o las defensas según se quiera decidiendo en función de si se desea atacar o defender. Es posible equipar un barco sin un solo cañón, que sea rápido y busque el abordaje, como hacen los Nórdicos o un barco muy pesado, que escape fuego a sus adversarios, y en el cual el abordaje sería el último recurso. Entre estos dos extremos, existen miles de posibilidades gracias a las 20 armas distintas que hay, los 4 tipos de munición, la variedad de cascos o de la disposición de los espacios en cubierta y en las bodegas.



* Página de descripción de algunas de las embarcaciones existentes en “Buccaneers of Symeria”. Autor: Jonathan Castro

Además en cada embarcación, se puede instalar cualquier tipo de tecnología, previo pago, de las casi 200 que suman las tres facciones. Entre ellas, habrá mejoras para la navegación, la estabilidad, ampliación de hueco para cañones, cañones de cubierta en plataforma giratoria, balistas, mejora de los materiales, plus de resistencia, de estabilidad y un largo etcétera.

Si se juntan todas las posibilidades que ofrece “Buccaneers of Symeria” en su personalización, se daría un efecto multiplicador. Con lo cual, cada barco será único y será construido estratégicamente a lo largo de la partida en función de necesidades y de un perfil bélico individualizado.

No todo acaba en la pantalla del iPad

A día de hoy, cualquier juego que se precie dispone de la modalidad *on-line*, Además este modo, brinda más horas de jugabilidad, confiriendo un valor añadido al producto. Las naves que se consigan y mejoren en el modo historia, podrán ser manejadas en el modo *on-line*.

Este modo consistirá en un recinto tipo coliseo pero mucho más grande y lleno de agua donde un barco se enfrentará a otro en una lucha a vida o muerte. Según el usuario vaya acumulando victorias, irá ascendiendo en el ranking y compitiendo con adversarios más avanzados. ¿Quién no querrá ahora conseguir una embarcación legendaria en el modo historia para fulminar a sus oponentes?

Las actualizaciones añadirán nuevos barcos cada vez más potentes y difíciles de conseguir.



* Portada del documento de producción del juego y del documento ganador de la beca jóvenes creadores de ESNE. Sustraído del documento de producción. Autor: Jonathan Castro

Conclusiones y agradecimientos

Como este estudio ha ido desgranando a lo largo del texto existe una posibilidad clara y real para los desarrolladores noveles en un mercado emergente como es el de las tiendas online de aplicaciones. En un sector como los juegos de estrategia y gracias a un nuevo dispositivo que se muestra coherente con el gameplay de este género, se ha identificado una necesidad o carencia que hacen útil la existencia de un título como *Buccaneers*.

Tras evaluar todos los aspectos que cubre este estudio y realizar las necesarias pruebas de concepto que permiten materializar las ideas en un “*pipeline*” de trabajo viable este autor ha comenzado el desarrollo de “Buccaneers of Symeria”, gracias a la colaboración de la Escuela de Diseño ESNE, a quien agradezco todas las facilidades recibidas y el apoyo brindado, tanto en lo moral como en lo técnico. El equipo de desarrollo se compone de:

Carlos Bermúdez de Castro Muela (Animador 3D, Unity)

Adrián Yagüe Martir (Programador 3D, Unity)

Raúl Pérez (Ilustrador y artista 2D)

Jonathan Castro Miguel (Idea original, modelador 3D, Producción, Unity)

Existe además un Blog de “Diario de Desarrollo” en el que se comentan los problemas que surgen en el desarrollo del juego, y en el que se sube material conceptual. Este blog es temporal, ya que próximamente se abrirá una página web oficial.

<http://buccaneersofsymeria.wordpress.com/>

jonathan.castro.miguel@gmail.com

Anexo

Proceso del modelado del galeón Santa Teresa

El galeón *Santa Teresa* ha sido modelado en Blender, programa de modelado 3D de software libre. Tiene un total de 3.100.000 polígonos en su primera versión sin

optimizar. Su texturizado ha sido realizado mediante mapeados UV. Es decir, mediante las coordenadas UV, las cuales se obtienen de poner sobre un plano de 2 dimensiones todas las caras de un diseño en 3d, para dotar de texturas realistas como la de la madera de la cubierta y casco.

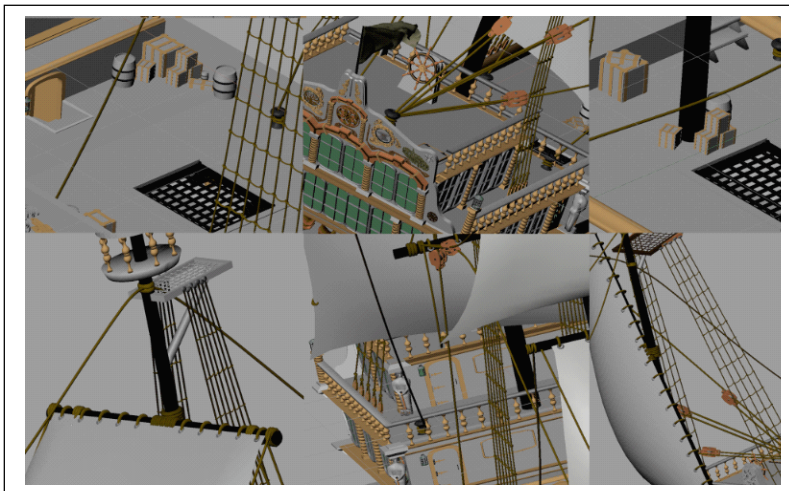
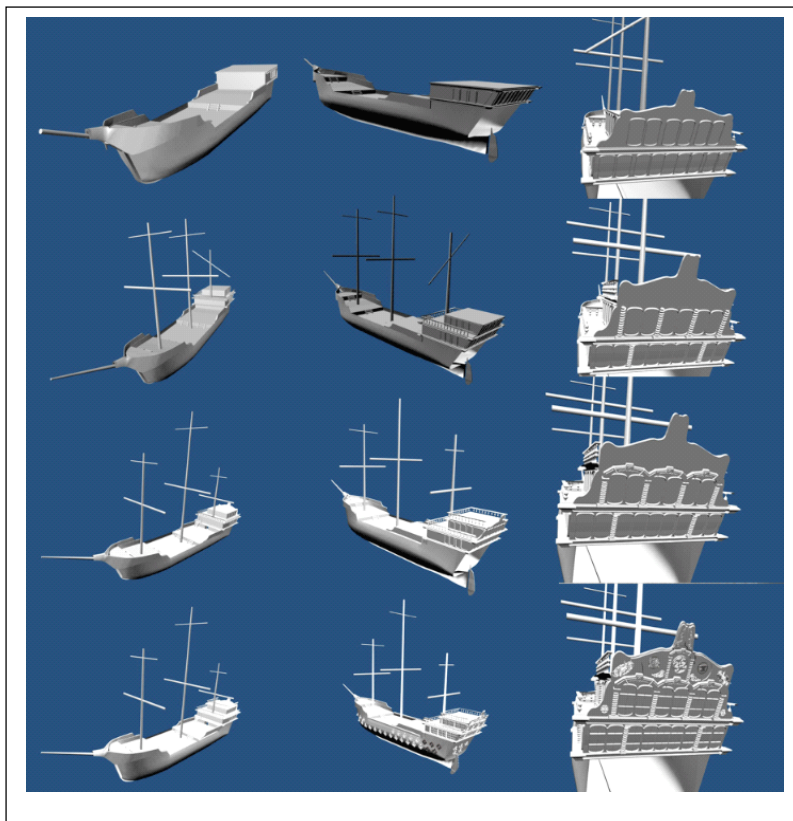
También se ha utilizado el motor de texturas procedurales que incorpora Blender en objetos como las cuerdas y los relieves decorativos.

Las texturas UV han sido tratadas en un programa de edición de imagen, exportando el mapa de normales (todas las caras de un objeto puestas en un plano bidimensional, como si de un recortable se tratase) desplegado en 2D de cada objeto y realizando un capeado de las fotografías pertinentes.

El trabajo de modelado y texturizado del galeón, fue la primera parte del proceso que se hizo, y tuvo un coste en tiempo, de alrededor de 100 horas.

El tratado de los mapas de normales de las texturas UV en el editor de imágenes, llevó un total de 15 horas.

A continuación se muestran fotografías del proceso de creación del barco, las cuales fueron realizadas capturando pantallas a lo largo de la creación del *Santa Teresa*. También se muestran fotos de las Texturas UV desplegadas:



Bibliografía

- Munari Bruno (1989) Cómo nacen los objetos. GG Diseño
- Brady Games (2000) Starcraft II Limited Edition Strategy Guide. Brady Games
- Grant Tavinor (2009) The Art of Videogames (New Directions in Aesthetics).Wiley-Blackwell
- <http://www.blender.org>
- <http://developer.apple.com/>
- <http://www.apple.com/es/iPad>

Notas

- (1) <http://store.apple.com/es>
- (2) <http://www.rovio.com/index.php?page=angry-birds>
- (3) <http://www.popcap.com>
- (4) <http://itunes.apple.com/es/app/chroma-circuit/id331078068?mt=8>
- (5) <http://www.iPadizate.es/2010/02/12/asi-sera-choma-un-juego-exclusivo-para-iPad/>
- (6) <http://appshopper.com/iPad/>
- (7) <http://eu.battle.net/sc2/en/buynow?ref=/sc2/>

[Se accedió a estas referencias en Dic de 2010](#)

