# **Introducción**

Este documento da una visión muy básica de la motivación inicial del proyecto así como algunas comparativas con otros juegos de navegador.

# **Índice**

1. Motivación inicial

2. Comparativa con otros juegos de navegador

2.1 OGame

2.2 Bitefight

2.3 Comunio

2.4 Hattrick

2.5 Otros

3. Brainstorming y consideraciones iniciales

## 1. Motivación inicial

En esta sección darmos unas pequeñas pinceladas de los factores que nos han hecho decantarnos por este tipo de proyecto.

Desde hacía ya más de un año parte de los actuales integrantes del equipo de desarrollo habíamos tratado de crear algún tipo de aplicación web (un foro, juego por navegador, etc.). Por problemas de disponibilidad de horarios y compaginación con las asignaturas de la facultad, la idea no llegó a buen puerto. Fue en la asignatura de Ingeniería del Software donde vimos nuestra gran oportunidad para llevar a cabo esta idea y que, aún por encima, sirviese para la carrera.

Pero, ¿por qué un juego y no otro tipo de aplicación?. Este tipo de sistema nos pareció mucho más interesante de cara al aprendizaje que otros más comunes. Por ejemplo, el diseño de un foro u otra página web, en general, resulta bastante más simple y conocido. El juego por navegador nos permitía dar rienda suelta a nuestra creatividad incluyendo módulos personalizados (como el desarrollo de un partido o las acciones) y esto es útil de cara al desarrollo de nuevas aplicaciones ya que fomenta el uso del “brainstorming” y elimina, en parte, dependencias como la de “voy a ver cómo han hecho esta otra aplicación y basarme en ello”. Sí es cierto que el juego tiene una base característica de todos los de navegador, pero creíamos que ese factor de creatividad era motivo suficiente para seleccionarlo como candidato a implementación.

La temática y enfoque del juego surgieron de la mano de Roberto Marín en aquella época en la que tratábamos de hacer algún proyecto web al margen de la facultad. Basándonos en los juegos ya existentes (OGame, Bitefight, Comunio, etc.) decidimos crear uno de temática ya conocida (fútbol) pero aportando un enfoque muy diferente al presente en los juegos actuales (que, en general, se basan en manejar equipos de fútbol, y no aficiones).

En un principio, el proyecto no fue propuesto (ni se nos había pasado por la cabeza) para la asignatura de Ingeniería del Software. El resto de propuestas eran mucho más interesantes y hacían uso de tecnologías más recientes (NFC, Android, etc.). A pesar de ello, decidimos lanzarnos y hacer una presentación del sistema para ver si conseguíamos a algún interesado. Lo cierto es que no teníamos muchas esperanzas, pero tras la primera presentación, y ver que a bastante gente le había parecido interesante, decidimos reforzar nuestra candidatura para que el proyecto fuese seleccionado para implementación.

Así fue que, a partir de entonces, y hasta el comienzo de la fase de inicio, empezamos a refinar y dar ideas para que el proyecto resultase lo más atractivo posible.

Algunas de ellas, como la de añadirle una aplicación móvil, fueron descartadas por las limitaciones de tiempo de este curso.

Al margen de la motivación del tipo y enfoque del proyecto, existe otra subyacente, que es la del aprendizaje de tecnologías web. Muchos de los componentes actuales de grupo nunca habíamos usado este tipo de lenguajes y veíamos muy útil el aprendizaje de los mismos en un sistema “real”, ya que durante la carrera apenas se tocan. De hecho, el proyecto nos permitiría aprender de golpe varias tecnologías de forma básica (HTML, PHP, CSS, Javascript, etc.) así como el uso de frameworks (en nuestro caso, de PHP) y el modelo MVC.

Todo esto permitió constituir unos alicientes más que suficientes para comenzar el desarrollo del producto con un grupo que demuestra interés e implicación en el mismo.

## 2. Comparativa con otros juegos de navegador

En esta sección se llevará a cabo una descripción y comparación de otros productos parecidos que forman parte del mercado actual.

### 2.1 OGame

<http://www.ogame.com.es/>

Juego de navegador de estrategia con temática espacial muy conocido. Actualmente cuenta con gran cantidad de usuarios y servidores activos. A pesar de no compartir mucho parecido con el producto actual (Jugador Numero 12), sí se puede tomar como un buen ejemplo y referencia de juego por navegador de éxito. Ésto nos indica, de entrada, que existe un sector de usuarios consumidores de este tipo de productos, lo cual refuerza la decisión del tipo de proyecto a llevar a cabo.

OGame fue creado por una empresa alemana (Gameforge) empleando, en su versión inicial más básica, tecnologías web como PHP, HTML, CSS, etc. Esto, asimismo, ratifica la decisión de los lenguajes seleccionados para la implementación de nuestro producto.

Por último, y para hacer especial hincapié en el éxito de este tipo de juegos, decir que incluso se han desarrollado herramientas de ayuda a los jugadores (calculadoras de recursos, combates, etc.).

### 2.2 Bitefight

<http://www.bitefight.es/game>

Otro juego de navegador también propiedad de la empresa alemana Gameforge. Se pone de manifiesto en esta sección para dejar patente que, tras el éxito de de los primeros juegos de navegador, las compañías se han aventurado a lanzar nuevos modelos de los mismos.

En este caso, el usuario juega el papel de un hombre lobo o vampiro, tiene su propia guarida, lucha contra otros usuarios o npcs, gana experiencia y objetos, etc.

Este juego de rol no cuenta con la misma cantidad de jugadores que Ogame, pero sí ha llegado a tener una cantidad de servidores considerable.

De Bitefight se ha tomado la idea inicial de incluir objetos en Jugador Número 12, dándole cierto toque de juego de rol. Del mismo modo, inicialmente se había propuesto la idea de “peleas” entre aficionados

### 2.3 Comunio

<http://www.comunio.es/>

Pasando ahora a juegos de temática de fútbol, presentamos en primer lugar “Comunio”. De enfoque estratégico, pone al usuario en la piel de un manager de fútbol, permitiéndole configurar su propio equipo libremente. Ésto incluye fichajes, alineaciones y tácticas de juego. Asimismo, permite la creación de ligas en las que los equipos serán puestos a prueba.

Este juego comparte con Jugador Numero 12 la temática, pero no el enfoque. Dado que ya existen varios que permiten administrar un equipo hemos decidido seguir una línea diferente permitiendo al usuario jugar el papel del aficionado (hincha).

### 2.4 Hattrick

[www.hattrick.org](http://www.hattrick.org)

Al igual que ocurre con el anterior, éste presenta también un enfoque estratégico. De igual manera, permite al usuario crear un equipo propio y competir contra otros jugadores.

De nuevo, vemos un ejemplo de juego enfocado en el equipo a gestionar, pero no en la parte de la afición.

### 2.5 Otros

Aparte de los mencionados en los puntos anteriores, existe gran cantidad de juegos de navegador. Algunos de mayor éxito y otros relegados a un segundo plano.

En general, siguiendo la evolución de este tipo de productos, se puede ver muy claramente que se lanzan versiones con diferentes temáticas y enfoques, manteniendo en el mercado sólo aquellas que resultan atractivas para los usuarios y descuidando, en cierto modo, las demás.

Ogame, por ejemplo, crece continuamente ya que el modo de juego resulta apropiado para el mercado actual, mientras que otro tipo de juegos como Bitefight han tenido que cerrar algunos servidores y agrupar a los usuarios en los restantes.

Esto sirve como apoyo y aliciente a la idea de lanzar un producto con temática conocida pero nuevo enfoque para ver la reacción de los jugadores. En caso de tener éxito puede continuar creciendo, y si no, puede ser relegado a un segundo plano e iniciado un nuevo proyecto diferente.

## 3. Brainstorming y consideraciones iniciales

Durante la fase de inicio del proyecto se han llevado a cabo frecuentes reuniones con el fin de detallar lo máximo posible la estructura básica del producto. Para ello se ha hecho un brainstorming de ideas. A continuación mostramos algunos de los principales puntos tratados:

* Recursos: al principio se desconocían cuáles eran los recursos del juego. Se sabía que el dinero figuraría seguro entre la lista de candidatos, pero no cuáles serían los demás. Surgieron gran cantidad de ideas al respecto, pero todas convergían o se podían resumir en 3 recursos principales: dinero, ánimo e influencias. Lo único que cambiaba en las ideas aportadas por cada componente del grupo era la forma de nombrar dicho recurso.  
  Otra de las ideas tomadas del brainstorming fue la diferenciación entre las recuperaciones de cada uno de los recursos (el dinero con el tiempo, ánimo principalmente con los partidos, etc.).
* Perfiles: en cuanto a los perfiles de jugador, ocurría algo muy parecido a los recursos. Existían dos tipos de jugador seguros (el ultra y el empresario) pero, tras el brainstorming asociado, surgió un nuevo tipo de personaje a medio camino entre ambos: la movedora de masas (animadora). La inclusión de este nuevo perfil nos permitió asimismo asociar un recurso principal o característico a cada tipo de personaje.
* Acciones: sin duda el brainstorming más productivo. Hacían falta gran cantidad de acciones, por lo que cada componente del grupo debía aportar nuevas ideas. Se llegó a la siguiente reunión con un buen número de opciones posibles y resultó relativamente sencillo seleccionar varias de ellas para una implementación inicial. El resto han sido guardadas para recurrir a ellas en el momento de ampliar el repertorio de acciones.
* Factores de partido: un tema muy delicado fue la decisión de qué factores influirían en un partido. Surgieron multitud de ideas de las cuales fueron seleccionadas las más apropiadas y ayudaron a diferenciar entre factores que cambiarían antes del partido y aquellos que sólo se modificarían durante el encuentro. En el primer grupo encontramos, por ejemplo, el ambiente o el aforo, y en el segundo, la moral y factores ofensivo/defensivo.
* Peñas de aficionados: una idea original que emulaba el comportamiento de las hermandades de los juegos de rol fueron las “peñas”. Eran agrupaciones de jugadores de una misma afición en una especie de “club” privado. Era un instrumento meramente presentacional y que permitía crear nuevas funcionalidades como un ranking de las peñas más activas de un servidor.   
  Esta idea fue descartada para una primera iteración dadas las limitaciones de tiempo.
* Objetos: otro tema interesante que se trató fue la inclusión de objetos para los jugadores. Por ejemplo permitir que pudiesen comprar bufandas, bombos, etc. Al igual que ocurría con las peñas, esta idea se descartó pronto por limitaciones de tiempo. En futuros ciclos se retomará.