

Juegos sociales 3D

Por Lluisa Diaz

Adobe Flash Player 11 y AIR 3 permiten por primera vez trabajar con escenarios en tres dimensiones. FarmVille 2 de Zynga es el primero en utilizar esta tecnología. La transformación ha comenzado.



La empresa norteamericana *Zynga*, máximo exponente a nivel global del mercado de los denominados «sociales games», o juegos sociales jugados en Facebook, nos ha sorprendido

este pasado septiembre con el lanzamiento de *FarmVille 2*. Esta nueva aplicación es la sorprendente versión actualizada del original *FarmVille* (2009). Todos los aficionados a este tipo de aplicaciones, recordamos cómo este juego consiguió superar todas las estadísticas llegando incluso a una media de casi 80 millones al mes en febrero del 2010. La cooperación y la ayuda mutua entre los usuarios en este tipo de juegos era clara. La viralidad como acción expansiva del juego entre los nuevos reclutados era evidente. ¿Quién no tenía un vecino en Facebook que era absoluto devoto de este juego, con una increíble granja, conseguida a partir de publicar constantes retos donde sus contactos participaran y así ayudaran a hacerla crecer? Por esta razón, el número de usuarios cada vez fue mayor.

Pero *FarmVille* a nivel de gráficos y estilo seguía la visualización clásica de perspectiva isométrica, a imagen y semejanza de otros juegos de las diferentes empresas, con una vista desde arriba o próxima pero en dos dimensiones. Estas características limitadas surgían del el propio uso de la tecnología Flash en su versión 10 y anteriores (hoy se pueden observar gráficos similares en otros juegos de la misma empresa (*CityVille*, *CastleVille*) y de otras (*SimCity Social*, *Pet Society*). La creación de la nueva versión del juego con el programa Adobe Flash 11¹ ha cambiado de manera evidente la concepción de esta categoría de juegos.



La primera versión del juego: FarmVille.



La aplicación del 3D en el diseño de los juegos sociales

Desde el punto de vista de diseño, tanto gráfico como interactivo, con *FarmVille 2* se advierte el origen de una transformación, tanto a nivel visual como a nivel evolutivo de los juegos en Facebook. Con la nueva versión de Adobe Flash 11, se introduce la posibilidad de realizar escenarios en 3D (*Stage 3D*), mejorando sustancialmente la experiencia del jugador a nivel tanto visual como de *jugabilidad*. La introducción de complementos a nivel del programa *Unity* en esta nueva versión de Adobe Flash, hace posible la creación de espectaculares ambientes nunca vistos en esta tipología de juegos. El programa *Unity* es el utilizado por la mayoría de desarrolladores de juegos de consola. A él se debe la creación tridimensional de increíbles gráficos. Aunque a nivel visual a los juegos sociales les falta recorrer un largo camino para llegar a la altura gráfica de juegos como *Final Fantasy*, *El prisionero de Zelda*, o el fantástico *Castlevania*.

Es evidente que con *FarmVille 2* se ha producido un cambio y ruptura hacia una manera superior de crear. La inmersión del jugador al introducirse en *FarmVille 2* es mucho más satisfactoria que en su versión anterior. Tanto los personajes, los ítems, como la construcción de la propia granja han ganado, ofreciendo al usuario mayor rapidez de movimiento y un disfrute superior en cuanto a la calidad de acabado formal. Incluso si elevas el volumen mientras juegas, oirás desde el silbido de los pájaros hasta el mugir de las vacas. El sonido de las gallinas y el constante tintineo de las campanillas aumentarán la sensación de realismo. Y no te sorprenderás si los personajes se hacen un bailecito al conseguir algo. La inserción de un poco de humor ha sido facilitada por el uso de esta tecnología.

Zynga depende mucho de Facebook, tanto como a la inversa. Muchos hablan de la decadencia de Zynga por el declive progresivo de sus acciones en Bolsa, así como por la disminución del número de jugadores y sus pleitos con otras empresas como EA por plagio. Pero es evidente que se reinventa a sí misma y apuesta como en *FarmVille 2* por una mejora tecnológica que supone un antes y un después a nivel global en la breve historia de esta tipología de juegos. Estoy segura de que en los próximos meses veremos sumarse más empresas a esta nueva tecnología. *FarmVille 2* ya cuenta con más de 37 millones de usuarios al mes. Si tenemos en cuenta el resto de juegos de Zynga y el número de jugadores, tanto mensuales como diarios, no podemos hablar en ningún caso de declive, pues sigue siendo la empresa líder en el sector. Simplemente asistimos a una evolución que, aunque rápida, requiere de una pequeña transición.

Una nueva Era adaptada a los tiempos

El mismo efecto a escala mucho mayor está pasando en esta convulsa sociedad, donde todo ha cambiado rápidamente y ni los más preparados pueden asumirla a nivel global. Políticos, empresarios, banqueros, etc., han de adaptarse a los nuevos requerimientos de este nuevo paradigma que se está dibujando. Las empresas piden nuevos modelos de negocios, los gobiernos necesitan reformar muchas de sus instituciones para adaptarse a los nuevos tiempos, los ciudadanos vemos cómo nuestra forma de vida esta cambiando, con constantes

perdidas dentro del llamado estado del bienestar. Y lo que es más importante, si con la invención de la imprenta por Gutenberg asistimos a una revolución de las masas, con mayor acceso a la información y por tanto una transformación en las categorías sociales que duró varios siglos, ahora vivimos otra auténtica revolución, mucho más rápida.

Con el uso de Internet, los medios de comunicación están permitiendo, a nivel nunca antes visto, la cooperación y la comunicación entre personas geográficamente muy alejadas, así como el conocimiento en tiempo real de todo lo que pasa en cualquier parte del mundo. El poder de las masas para cambiar la sociedad es más grande que nunca. También en los juegos sociales el poder de los propios jugadores que juegan o no a una determinada aplicación, está determinando la supervivencia de esta. La introducción del 3D en el desarrollo de los juegos de Facebook supone sin duda una nueva era. La incursión y cooperación de muchos jugadores en este nuevo escenario es cada vez es mayor y mejor. ¿Quién sabe que nos deparará el futuro en el diseño de los juegos sociales? ¿Dónde nos llevará la cooperación de las masas a nivel de algo tan simple como un juego, que no deja de ser entretenimiento? Pero, ¿qué pasa cuando esto se extrapola a nivel social? Una nueva era en los juegos sociales ha comenzado (al igual que a nivel social).

Publicado el 14/12/2012

-
1. [GamingAdobe](#)

FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/juegos-sociales-3d>

