

#DEVSFROMSPAIN

LA ESPAÑA DE LOS VIDEOJUEGOS

UNA GUIA A TINTA SOBRE PROPIEDAD INTELECTUAL

LA CALIDAD DEL SOFTWARE Y LOS VIDEOJUEGOS

UNITY CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS EDADES Y NIVELES. NEXT LEVEL GRANADA

PULSA M PARA MOSTRAR EL MAPA

ENTREVISTA HEYNAU

CRYSTAL SOUL ARENA POST-MORTEM DE UNA EXPERIENCIA PERSONAL.

REVIEW WIZARDS TOURNEY

¡¡¡HAY VIDA FUERA DE UNITY!!!

GAMIFICACIÓN, DE LA TÁCTICA A LA ESTRATEGIA

VIRTEA, TRANSTORNO AUTISTA A TRAVÉS DE LA REALIDAD VIRTUAL

5 COSAS QUE PUEDES HACER EN UN EVENTO

FINANCIACIÓN DE VIDEOJUEGOS

y mucho más

Jotaauwei 2019



JOSÉ ANTONIO MORALES

07/08/2017

“El pasado fue muy bonito y los recuerdos de aquella época son formidables, pero hay que construir mucho en el presente para que el futuro nos deje un pasado mejor.”

En entrevista a Videojuegos-Retro UCM

<http://videojuegosretro-upm.blogspot.com/2017/08/entrevista-jose-antonio-morales.html>entrevistas/entrevista-a-jose-antonio-morales-paco-suarez-y-paco-menendez-opera-soft/



THE CROWN OF WU!



trazos_

TABLA DE CONTENIDOS

LA VUELTA A ESPAÑA DE LOS VIDEOJUEGOS	7
LA CALIDAD DEL SOFTWARE Y LOS VIDEOJUEGOS	14
UNITY CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS EDADES Y NIVELES.	23
NEXT LEVEL GRANADA	30
PULSA M PARA MOSTRAR EL MAPA	38
MEGA SPORT TRAINING	42
ENTREVISTA HEYNAU CRYSTAL SOUL ARENA POSTMORTEM DE UNA EXPERIENCIA PERSONAL.	52 62
REVIEW WIZARDS TOURNEY	70

¡¡¡HAY VIDA FUERA DE UNITY!!!	76
GAMIFICACIÓN, DE LA TÁCTICA A LA ESTRATEGIA	91
UNA GUIA A TINTA SOBRE PROPIEDAD INTELECTUAL	100
DESTRIPIANDO A BORRO	145
VIRTEA, TRANSTORNO AUTISTA A TRAVÉS DE LA REALIDAD	
5 COSAS QUE PUEDES HACER EN UN EVENTO	158
FINANCIACIÓN DE VIDEOJUEGOS	166
EL ROL DEL ENEMIGO	168
PASATIEMPOS	173
#DEVSPAIN DESARROLLADORES ESPAÑOLES DE VIDEOJUEGOS	180

EDITORIAL

Dirección

Daniel Parente

Consejo Redacción

María Fornieles

Alfonso Jurado

Redacción

Adrián Egea

Loles Martson

María Fornieles

Marelisa Blanco

Iñaki Campomanes

Ixel Games

Leonardo Gualda Castro

Alfonso Jurado Mesa

Rafael Díaz Gaztelu

Flying Beast Labs

Hey Nau

Paloma Costa

Juan Valera Mariscal

Felipe Molina

Tea Team

Saverio Caporuso

Raven Games



Daniel Parente | Director

Ha llegado una nueva edición de la Zine

De nuevo un gran cantidad de artículos extremadamente interesantes, resultantes del gran conocimiento que existe sobre los videojuegos en España.

Este hecho, es lo que nos ha hecho pensar, que cuando pensamos sobre la industria del videojuego española, siempre pensamos en algo homogéneo y sin pensar mucho en cómo es la industria fuera de los grandes focos de atención como Barcelona y Madrid.

Por este motivo, en este número lanzamos el reto de dar la vuelta a España de los videojuegos y conseguir dar una imagen fiel de cuál es el estado real de la industria de los videojuegos por cada rincón de España.

Que estudios existen, que grupos indies, que asociaciones, que nivel de formación, y que ayudas de las administraciones públicas existen para conseguir hacer realidad de ser parte de la industria.

A lo largo de los próximos números podremos pintar el verdadero estado de la industria de los videojuegos españoles.

Diseño Capa

Javier F Moares, (@Jotaauei)



#DEVSPAIN,

Promoción de los estudios y videojuegos españoles

Editor: Daniel Parente

Fecha: Madrid, Octubre 2019

Número 2, Año 1

contacto:devsfromspain@gmail.com

Sumisión Artículos:

devsfromspain+articulos@gmail.com

LA VUELTA A ESPAÑA DE LOS VIDEOJUEGOS POR DANIEL PARENTE

@dparente

<https://www.danielparente.net>



¡¡¡Empieza la Vuelta!!!

Cuando hablamos de videojuegos y de industria lo primero que pasa por la cabeza es Madrid y Barcelona. Pocos pararán a preguntarse si hay industria de los videojuegos fuera de este marco geográfico tan restricto del punto de vista de tamaño, pero grande del punto de vista de impacto sobre la industria, dado que representan aproximadamente el 50% de la industria.

La realidad es cuando para pensar y observar en detalle, Madrid y Barcelona ya no son ni las regiones donde más iniciativas se realizan del punto de vista de consolidar una industria fuerte, si en ciertos casos hasta el revés.

Comunidades como la Valenciana, o Andalucía han en los últimos años puesto en marcha iniciativas que de una forma o otra han conseguido consolidar y fortalecer sus respectivas industrias ...

Pero esto es un tema para otros artículos realizados por especialistas en cada una de sus geografías, a medida que numero a numero de la Zine #DEVSPAIN vayamos dando la Vuelta a la España de los videojuegos. Como para empezar hay que hacerlo con un primero paso y desde un primer sitio, lo normal es que se haga un auto análisis de cómo está la industria en la Comunidad de Madrid.