



Tickity Boom Games: Conquistando nuevas tierras

Porque tu mamá juega más que vos

“LOS JUEGOS SON PARA NIÑOS” Y “LOS JUEGOS SON PARA HOMBRES” son frases que escuchamos millones de veces, pero este estudio no se deja llevar por falacias y ataca el mercado más importante de los últimos tiempos: mujeres mayores de 35. Gracias a las redes sociales y la proliferación de tablets y smartphones en estos últimos años, hasta nuestras abuelas nos mandan WhatsApp, nos comentan en Facebook y por qué no, nos ganan en algún jueguito social. Sin embargo, no es un camino fácil. Esto es lo que pudimos charlar con ellas.

Tickity Boom Games es un estudio distinto a otros. Charlar con ellas fue distinto a otras experiencias que tuvimos. Está conformado casi en su totalidad por mujeres, con un camino muy marcado: capturar un mercado bastante nuevo que está incursionando en los videojuegos. Cuando preguntamos cómo se conocieron, Gabriela nos contaba “Conocí a Anna cuando vivíamos en Tánger, Marruecos, en 2010. Por aquel entonces yo había dejado de trabajar en relación de dependencia en España. Opté volver al trabajo freelance como diseñadora en comunicación visual e ilustradora, gestionando y entregando en forma remota proyectos muy diversos para clientes en Argentina, Austria, España e Italia. La compatibilidad de la familia y la profesión era (y es) muy importante para mí. Anna estaba en ese período de maternidad que tenía que tomar una decisión, volver a trabajar en relación de dependencia o buscar un camino más flexible. En el 2011, se muda a Francia, donde toma la decisión de arran-

car de manera independiente. En aquel entonces Sarah, quien había trabajado junto con Anna en Eidos, Sony y en grandes producciones como la franquicia de Tomb Raider, estaba en la misma situación. “Me proponen trabajar juntas y diseñar toda la imagen visual e ilustraciones del primer juego multiplataforma propio para mobile/tablet llamado Buddha Finger. Se funda Ladyshotgun Games, y se va armando el grupo de trabajo también con veteranos en la industria del videojuego, Kath y Simon entre otros. Buddha Finger tuvo muy buena crítica internacional con lo cual, nos dio pie para proponernos seguir trabajando juntos en otros títulos variados, como por ejemplo Sing It, Laurie! O Relic Restorer. En septiembre de 2014, a través del programa de Microsoft Acelerator Ventures en Londres, fundamos Tickity Boom Games, donde pude conocer en persona al resto de los 3 integrantes: Sarah de Australia (que vive en Reino Unido), Katherine también de Australia (que vive en Francia) y Simon



de Reino Unido, y convivir todos juntos por unos días. ¡Un mix genial! Hoy cada uno, esté donde esté y con quién esté, no falta a su cita para trabajar y sacar adelante grandes proyectos.”

Pero, ¿en qué están trabajando en la actualidad? “Nos encontramos desarrollando un juego freemium llamado ‘The Antiques Affair’, especialmente diseñado para mujeres mayores de 35 años usuarias de tablets, que les gusta coleccionar objetos y viajar por el mundo descubriendo historias.”

El juego está dirigido a un target súper específico. ¿Por qué lo eligieron? “Bueno, casi todos los juegos AAA están hechos para hombres de 16 a 35 años, lo cual es incluso más específico. Por años y años, los que hemos trabajado en esta industria desarrollando juegos de consolas, hemos sido obligados por los departamentos de Marketing y por la gerencia a enfocarnos sólo en este grupo demográfico. Lo bueno de los juegos que se juegan fuera de las consolas hogareñas es que la audiencia es mu-

cho más diversa y amplia, lo que nos da una oportunidad de hacer juegos para personas que se parecen más a nosotras, mujeres de más de 30.” Nos decía Anna.

¿De qué se trata The Antiques Affair? “La idea es armar la más grande, más rara y más valiosa colección de antigüedades colaborando y compitiendo con tus amigos. Hemos puesto contenido de la vida real en el juego así hay real placer al descubrir datos e historias reales de algunos objetos”, finaliza Anna. A lo que nosotros preguntamos, ¿por qué un juego con esta temática? ¿Hicieron algún tipo de investigación de mercado? Anna responde “Me inspiré luego de haber trabajado en la versión de Wii de Tomb Raider Anniversary. Allí había secciones donde el jugador descubría reliquias, lo que era muy divertido de jugar. Decidimos cambiar el foco de nuestro juego, de reliquias históricas a antigüedades, luego de charlar con varias personas sobre la temática.”

Respecto al equipo que armaron en Ticki-

ty Boom Games
tan de trabajar
po son súper
click juntos. I
dice Anna. “I
trabajo, y la
tiene mucha
grandes proy
dos por lo qu
profesión y v
sabilidad par
buen flow de
se necesita
entre todos
arena”, alota

¿Hubo algo
de trabajar
este? “Sí”, n
“Siempre es
co, porque
tente sobre
aprendiend
no y qué no
aún más d
Pero, ¿no e
do para mu
de más de
la audiencia
sorprendie
a que utiliz
el título, n
doras que
le que pag
misma co
saber que
pagar, ico
acuerdo!”

¿Qué es
en la indu
po de acc
una indu
potenci



...a, lo que nos da una
...egos para personas
...nosotras, mujeres de
...Anna.

Antiques Affair? "La
...grande, más rara y
...e antigüedades co-
...do con tus amigos.
...do de la vida real en
...cer al descubrir da-
...e algunos objetos",
...e nosotros pregun-
...ego con esta temá-
...po de investigación
...sponde "Me inspiré
...do en la versión de
...nniversary. Allí había
...gador descubría re-
...y divertido de jugar.
...foco de nuestro jue-
...cas a antigüedades,
...arias personas sobre
...ue armaron en Ticki-

ty Boom Games, ¿qué es lo que más disfrutan de trabajar juntos? "Todos en el equipo son súper talentosos y todos hacemos click juntos. Nos entendemos muy bien", dice Anna. "La independencia del lugar de trabajo, y la libertad de acción. Cada uno tiene mucha experiencia en el desarrollo de grandes proyectos. Somos todos apasionados por lo que hacemos, cada uno desde su profesión y volcamos toda nuestra responsabilidad para mantener el proyecto en un buen flow de trabajo. Obvio que para ello se necesita de una buena coordinación, y entre todos aportamos nuestro grano de arena", acota Gabriela.

¿Hubo algún tipo de problemas a la hora de trabajar en un proyecto tan único como este? "Sí", responde con efusividad Anna, "Siempre es difícil cuando haces algo único, porque no tenés un template preexistente sobre el cual basar el juego. Estamos aprendiendo sobre la marcha, qué es bueno y qué no funciona en el juego. ¡Lo hace aún más desafiante que de costumbre!" Pero, ¿no es difícil vender un juego pensado para mujeres arriba de los 30? "Mujeres de más de 30 años son la mayor parte de la audiencia de juegos mobile. ¡Esto sigue sorprendiendo a muchas personas! Debido a que utilizamos el modelo Free to Play en el título, no estamos pidiéndole a las jugadoras que paguen. Creo que es difícil pedirle que pague a gente que no se califica a sí misma como gamer, ellas primero quieren saber que van a disfrutar el juego antes de pagar, ¡con lo que yo estoy totalmente de acuerdo!", concluye Anna.

¿Qué es lo que más disfrutan de trabajar en la industria de los videojuegos? "El campo de acción es muy amplio, he encontrado una industria donde puedo volcar todo mi potencial, arte, diseño y tecnología. Es un

juego creativo en todo sentido", comenta Gabriela, a lo que Anna agrega "Es creativa y a su vez técnica, y amo ese desafío. Además amo jugar juegos de todo tipo y hacer juegos es casi uno en sí mismo." Y mirando hacia el futuro, ¿Cómo creen que se vienen los próximos años de la industria? "El futuro de la industria lo veo muy positivo. Se ha diversificado y se ha acercado a nichos de usuarios que nunca habían jugado a videojuegos, con lo cual hay terreno fértil para trabajar. La tecnología fue lo que dio pie a ello, y los desarrolladores independientes con su afán de investigación y frescura de saber jugar con ella. Así se abre un abanico de posibilidades para muchos, el juego siempre será una necesidad humana", responde Gaby. "Los juegos mobile y los juegos indies han diversificado las audiencias de los mismos, por lo que creo que el futuro de la industria es muy interesante. Creo que éstos seguirán innovando y encontrando aún más nichos de audiencias que disfruten de cosas más específicas. ¡Ya no tenemos que hacer shooters todo el tiempo!"

¿The Antiques Affair tiene fecha tentativa de lanzamiento? "Sí, primavera 2015, del hemisferio norte. Es decir, otoño en Argentina." ¿Y ya tienen algún plan para otro juego? "La verdad es que sí, tenemos algunos conceptos que nos encantaría trabajar en el futuro, ¡pero primero nos estamos enfocando todos en terminar éste!"

The Antiques Affair es un proyecto ambicioso, y estamos esperando para poder probarlo. Incluso algunas de nuestras madres vieron los conceptos del juego y ya quieren poner manos a la obra y coleccionar antigüedades. Vayan consiguiéndoles una tablet o un smartphone, a menos que quieran prestar los suyos (cosa que no recomiendo). **ii**



Algunos juegos en los que han trabajado los miembros del estudio:

TOMB RAIDER ANNIVERSARY
TOMB RAIDER UNDERWORLD
SINGSTAR
AMATEUR SURGEON
ALIEN ISOLATION
BUDDHA FINGER

