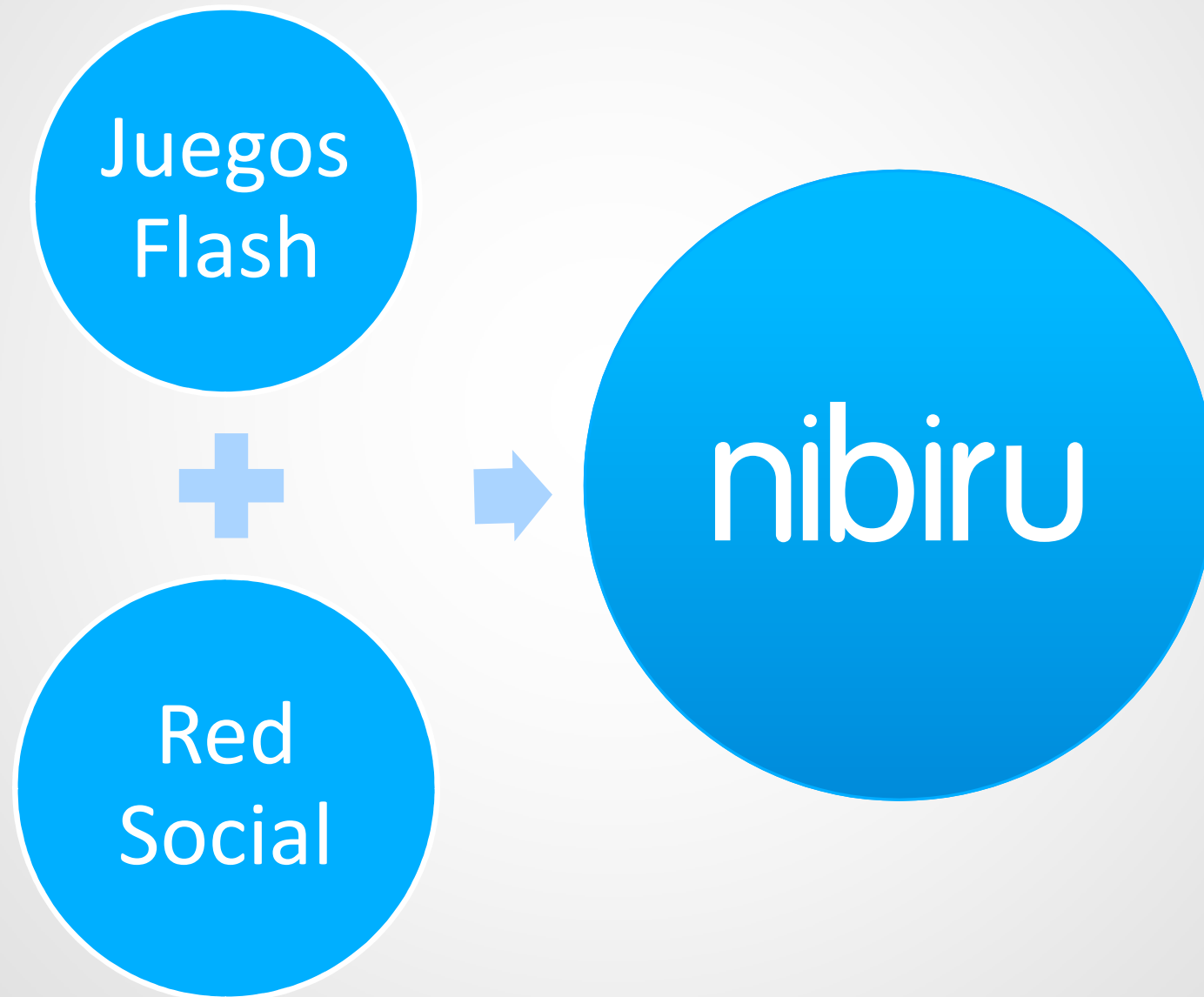


nibiru

Juego en sociedad



¿Qué es nibiru?



La idea

- nibiru es un **portal de juegos flash**:
 - Capaz de almacenar, ordenar, listar y mostrar una serie de juegos flash.
 - Dispone de una API que permite que los juegos interactúen con el servidor (puntuaciones, multijugador, partidas guardadas y mucho más)
- nibiru es una **red social (de jugadores)**
 - Cada jugador dispone de un avatar –muy– personalizable que le representa en el *mundo* de nibiru.
 - Funciones típicas: Amistades, grupos, mensajes, etc...
 - Funciones específicas: Clanes, competiciones, rankings, etc...

Por qué es una buena idea

- Portal de juegos flash
 - Visitas largas, pero poco rentables: Los usuarios entran, juegan y se van cuando se cansan
- Red social
 - Muchas visitas, pero cortas: Realmente hay muy pocas cosas que hacer
 - Los usuarios se aburren: Una vez se pasa la novedad, muchos no vuelven o entran muy poco
- nibiru
 - El portal de juegos y la red social se complementan, solucionando los problemas que tienen por separado

nibiru no es ...

- nibiru **no** es un tuenti con juegos
 - No nos interesa crear una comunidad como la del tuenti o la del facebook. En nibiru **la actividad principal es jugar**.
 - Tampoco tenemos intención de competir con ese tipo de sitios. **Nos interesa mucho más poder interactuar** con esos sitios.
- nibiru **no** es un youtube de juegos flash
 - Por citar el caso más “visible”, en Kongregate alardean de ser el youtube de los juegos flash, y no les va mal. Pero **nuestra idea es diferente**.
 - Preferimos tener **menos juegos pero con más calidad**. No nos interesan los juegos de *usar y tirar*.

La clave del éxito



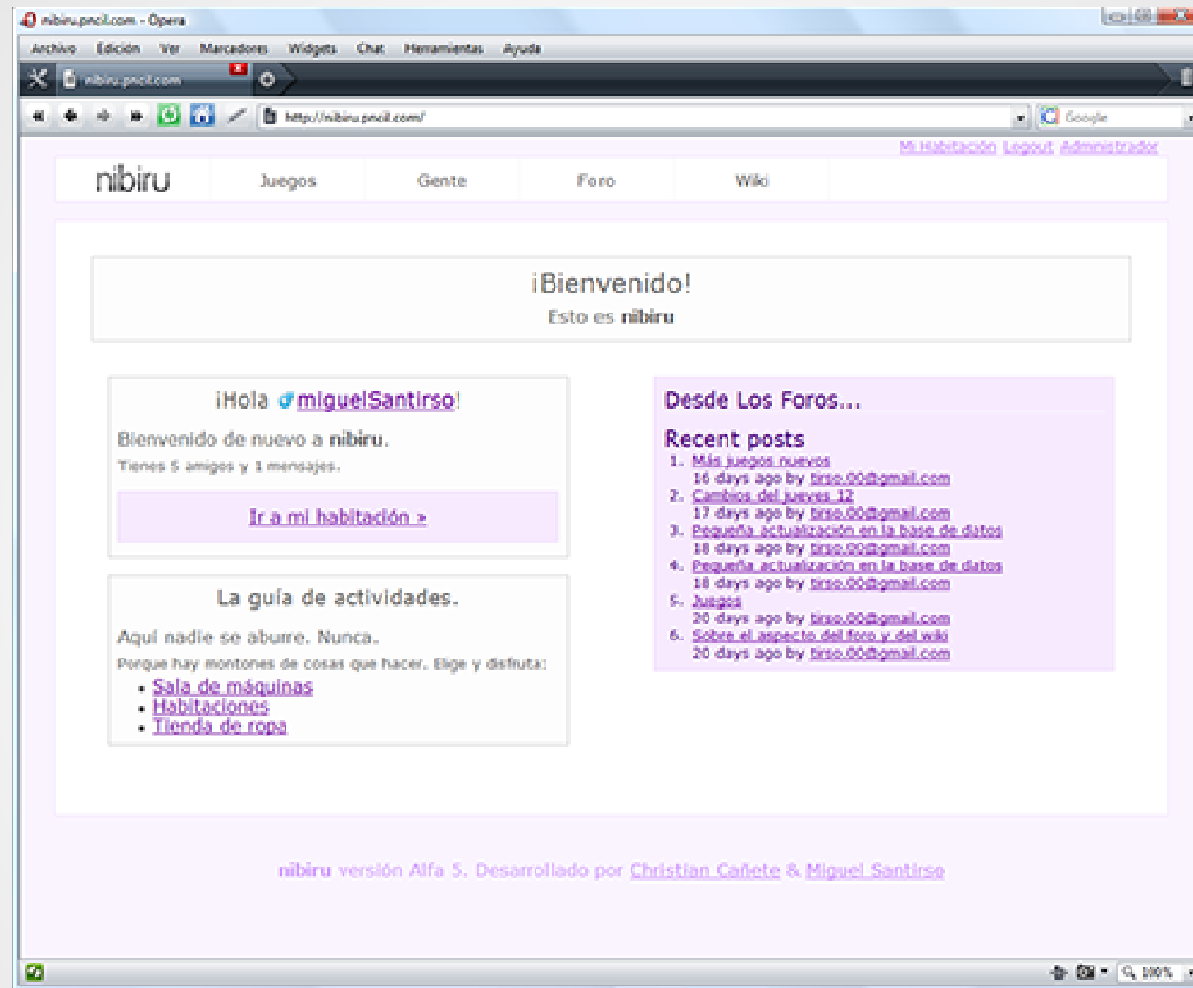
Ganar jugadores ...

- Ofreciendo una experiencia de juego **mejor**
 - Hay **muchos jugadores en internet**, pero mucha competencia también
 - Es necesario destacar del resto ofreciendo **características extra**
 - Avatares, puntuaciones, rankings, partidas guardadas, créditos por jugar, premios, chat, guías, posibilidad de comentar en los juegos, etc...
- **Creando una comunidad**
 - La mayoría de los juegos están en todos los portales importantes. Los jugadores **jugarán siempre en nibiru si existe una comunidad**.
 - nibiru debe **potenciar la creación de esa comunidad** de jugadores
 - Amigos, grupos, clanes, competiciones, colección e intercambio de objetos, foro, wiki, etc...

Ganar desarrolladores ...

- Con la **visibilidad de los juegos** publicados
 - Los desarrolladores de juegos flash rentabilizan sus creaciones consiguiendo el mayor número de jugadores para sus juegos.
 - Los **desarrolladores son los primeros interesados en publicar** sus juegos en todos los sitios que puedan
- Dándoles **facilidades y herramientas**
 - Nosotros somos, antes que desarrolladores web, desarrolladores de videojuegos, y sabemos lo que nos interesa
 - Una **sección para desarrolladores** atraería a una gran cantidad de ellos
 - **Trac, o similar:** Repositorio de código, gestión de tareas pendientes, bug-tracking, etc...
 - **Versiones previas:** Fases de pruebas cerradas –con grupos de jugadores de nibiru– o abiertas, recogida de opiniones de los usuarios, etc...
 - **API:** Para guardar puntuaciones o partidas, facilitar la creación de juegos multijugador, etc...

¿Qué está hecho ya?



nibiru está ya **funcionando en internet**
(pero solo para algunos amigos, y queda mucho por hacer)

nibiru, ahora mismo

- Portal de **juegos flash**
 - Almacena, organiza, lista y muestra los juegos
 - Comentarios, tags
- **Comunidad** de jugadores
 - Avatares personalizables, amistades y grupos de usuarios
 - Chat, foros y wiki
- **API**
 - **Seguridad:** **Permisos configurables** para cada juego
 - **Avatares:** Acceso a la **información de los avatares** de los usuarios
 - **Gamestats:** **Enviar y recibir estadísticas** genéricas de juego (puntuaciones, tiempos récord, máximo nivel alcanzado...)
 - **Créditos:** **Acceso a los créditos del juego** a cada usuario

El desarrollo, hasta ahora

- Es un **Proyecto de Fin de Carrera**
 - nibiru está siendo desarrollado por Christian Cañete y Miguel Santirso, estudiantes de Ingeniería Técnica Informática, a falta de proyecto ;)
- **Herramientas y tecnologías**
 - El proyecto está siendo **desarrollado con Symfony**, uno de los frameworks de PHP más importantes
 - Para la parte de cliente, estamos usando **Flash y Flex** según convenga
 - Proyecto alojado en **Asamblea**: Repositorio de **SVN y Trac** para gestionar el proyecto
- **La versión beta**
 - Se puede probar ya en <http://nibiru.pncil.com>
 - Nos hemos **centrado en las programar las funcionalidades**. Sabemos que la usabilidad y el diseño son muy mejorables.

nibiru, en el futuro

- Sección de desarrolladores
 - Aún no hemos trabajado nada en esta área, aunque **es la parte menos difícil**
- Portal de juegos flash
 - **Más opciones**: Puntuaciones, categorías, recomendaciones, etc...
 - **Multijugador**: No hemos podido trabajar casi nada en esto por problemas técnicos (no podemos ejecutar un servidor de sockets en nuestro servidor compartido)
- Web social
 - Clanes, competiciones, intercambio de objetos...



Esto ha sido todo, gracias

[Blog »](#)