

Entrevista: LEGO® Worlds

Por HispaBrick Magazine®

Imágenes por HispaBrick Magazine® y LEGO® System A/S



Kari Vinther Nielsen es la directora de marketing de juegos digitales en el Grupo LEGO®. Ella respondió nuestras preguntas acerca de los LEGO Worlds, el nuevo intento de LEGO para tener éxito en el sector de los juegos digitales.

HispaBrick Magazine: ¿Por qué LEGO decidió entrar en el mundo de los MMOG?

Kari Vinther Nielsen: En primer lugar, permíteme presentarme: mi nombre es Kari - trabajo principalmente en lo que nosotros llamamos nuestros juegos realistas, que son los juegos que realmente contienen el ADN de LEGO, los ladrillos, en la estructura del juego. He estado involucrada con Worlds y soy la líder en eso, y luego en Dimensions y LEGO Minifigure en línea, que fue un MMO, como LEGO Universe. Worlds no es realmente un MMO, aunque tendrá un modo multijugador en línea. En este momento, en términos de experiencia Worlds y muchos de nuestros otros juegos son lo que llamamos cooperativos en local, lo que significa que se puede jugar juntos, pero solo en el mismo dispositivo. Para Worlds vamos a añadir un modo multijugador en línea, pero esto será en un par de semanas. (Algo que ya ha sucedido)

HBM: Por el momento LEGO Worlds está en desarrollo. Puedes jugar con él, pero más características van a venir en el futuro. ¿Qué pueden esperar encontrar los jugadores en este nuevo juego?

KVN: Worlds es una gran caja de arena en el que todo está hecho de LEGO. Decidimos lanzar el juego en Steam. Ellos tienen la oportunidad de un acceso temprano. Steam es un lugar donde se inicia un juego que aún no está terminado, sólo para recoger información y construir un juego para la comunidad y eso es lo que queríamos hacer con Worlds . Queríamos aprender, en lo que dice la comunidad, estamos probando con los niños en el sitio y escuchar lo que están diciendo y luego combinamos con la retroalimentación y construimos el juego a medida que avanzamos. Esa fue una de las razones principales. Así que en este momento en el juego tiene una experiencia muy creativa. Puedes explorar personajes LEGO , criaturas, vehículos, hay un montón de animaciones en el juego, hay algunos tipos de misiones en el juego que puedes construir - estas son algunas de las compilaciones que la comunidad está haciendo - esto es algo que un miembro de la comunidad construyó en la primera semana y se tardó alrededor de 40 horas. Así que hay mucho que hacer en el juego y mucho que explorar, descubrir y crear. Con la cooperativa local que tenemos también puedes hacerlo juntos. Así que hay un montón de gran contenido LEGO en un juego y una gran manera de jugar con LEGO de manera digital.



HBM: ¿Cuál es su expectativa para este juego?

KVN: En este momento nuestras expectativas son realmente pulir y hacer las cosas bien para tener lo antes posible el acceso a través de Steam y dejarlo listo para lo que llamamos un lanzamiento comercial, o el lanzamiento más grande. Creo que LEGO® como una empresa a la que le gusta el juego realmente, estamos muy interesados en ver a dónde llega. La temprana fase de acceso ha sido más de lo que podríamos haber esperado. Tuvimos un 400% más de personas de lo que habíamos anticipado que se suscribieron a Steam, que era parte de los 10 primeros, a pesar de que era un juego en fase de prueba, por lo que también fue un gran cumplido. No hemos hecho ninguna comunicación sobre el juego. Realmente queríamos mantenerlo en cuarentena, porque cuando lanzamos el juego, requería unas especificaciones de ordenador bastante altas para poder jugar. Así que no queríamos que todo el mundo jugara. Queríamos un público muy objetivo para Steam. Estas personas realmente disfrutaban siendo parte de la construcción de un juego y la creación de la experiencia que se obtiene en el juego. Ahora trabajamos en unos requerimientos de especificaciones menores para que más gente pueda jugar. Como resultado tenemos una gran cantidad de respuestas de la comunidad, pero el juego no se ha terminado todavía. Todavía estamos recolectando retroalimentación y nos encanta conseguirlo. Es realmente grande ver qué siente la gente sobre el juego, su pasión, qué es lo que quieren realmente del juego. Sólo puedo animar a entrar a Steam y ver lo que han estado haciendo allí.

HBM: ¿Cuándo se planea el lanzamiento oficial?

KVN: En este momento no tenemos una fecha definitiva de lanzamiento - no antes de sentir que el juego es realmente bueno. Eso es lo más importante para nosotros, para tener una gran experiencia. Y finalmente podemos hacerlo porque sacamos el producto final: hemos lanzado un producto que queríamos desarrollar con la comunidad.

HBM: ¿Crees que este será el juego definitivo que permitirá a LEGO triunfar en este tipo de juegos?

KVN: Eso es difícil de decir. Creo que tenemos una cartera de juegos fantástica. Esto es sólo un tipo de experiencia. Tenemos Dimensions, que es parte de los juguetes a la categoría de vida, tenemos juegos de la historia impulsada, tenemos los juegos de aventura .. Creo que Worlds será un gran éxito. Y es la primera vez que estamos haciendo este tipo de experiencia. Hemos hecho este tipo de juegos antes, pero esto es muy singular, ya que con Worlds, te encuentras dentro de un tipo de territorio propio, todo es construido con LEGO, por lo que esperamos que se haga muy bien y esperamos ir viendo cómo se va funcionando el elemento multijugador del juego y conseguir que llegue a más gente.

HBM: Los juegos de ordenador LEGO parecen tener más éxito que los juegos en línea. ¿Qué crees que diferencia los juegos físicos que se puede jugar en una consola como un PlayStation de estos juegos en línea?

KVN: Creo que si nos fijamos en todo el panorama de los juegos, los niños son cada vez más consumidores digitales. Los niños y los adultos también están cada vez más y más acostumbrados a los dispositivos digitales. Así es como es el mundo en este momento y hacia dónde se dirige. Siento que con Worlds estamos llevando a un lugar donde tenemos una gran experiencia para los niños en el mundo digital. Es una manera para que ellos se introduzcan, inicialmente, a LEGO digitalmente primero y entonces pueden inspirarse en el mundo físico.

HBM: ¿Qué departamentos están involucrados en el diseño del juego?

KVN: En este momento el departamento de los juegos digitales y aplicaciones - el departamento donde trabajo - están trabajando en el juego. Tenemos un equipo básico que consta de un productor Responsable Creativo y yo como responsable de marketing y trabajo muy de cerca con TT-games en el desarrollo del juego. Tenemos que hablar por supuesto con una gran cantidad de departamentos dentro de LEGO para conseguir que este juego llegue a buen puerto. Hablamos de los diferentes grupos de productos para asegurarnos de que las minifiguras se están haciendo correctamente. La animación es grande - que

tiene el LEGO® DNA. Si añadimos un modelo para el juego hablamos con los diferentes equipos de diseño. De hecho, tenemos la Creator house de aquí, así que hablamos con el diseñador de Creator para ver que todo está bien: la animación, la forma en que funciona el vehículo, los personajes y así sucesivamente. Trabajamos mucho con los grupos de productos también. Es muy importante mantener el DNA y el mismo tono de voz que en la parte física.

HBM: ¿Todas las construcciones del juego que la gente puede construir usan sólo partes existentes?



KVN: No, tenemos una paleta específica de ladrillos. Hemos sido muy afortunados por tener una comunidad muy comprometida, por lo que en realidad uno de los miembros de la comunidad creó una gama de colores para LDD, por lo que todo lo que hagas en LDD usando la paleta puedes importarlo al juego.

HBM: ¿Tienen esas construcciones que ser realizables en el mundo real?

KVN: Sí, en realidad una de las cosas que hicimos un par de meses atrás fue un concurso en ReBrick. Los ganadores del concurso recibirían su modelo incluido en el juego, pero Nathan Sawaya también está construyendo en el mundo físico y lo estamos mostrando en la Comic Con.

HBM: ¿Se puede utilizar técnicas de construcción ilegales?

KVN: ¡Sí, porque puedes construir en el cielo y eso no se puede hacer en el mundo real! Sin embargo, estamos utilizando la paleta de bricks LEGO. Se podría decir hacemos un poco de trampa, pero yo preferiría decir que permitimos que se construya aún más. Tenemos una gran gama de colores, pero todavía estamos añadiendo más puertas, ventanas, etc., para el juego también. También tenemos todos los colores diferentes de LEGO, lo que de nuevo es muy fiel a la forma de construir y jugar con LEGO, pero en el mundo digital y hay una gran cantidad de elementos de LEGO que no podemos tener en el juego.

HBM: ¿Cree que los niños siguen prefiriendo el juego físico al juego digital?

KVN: No puedo decir que prefieren los niños. Los niños son muy diferentes. Algunos prefieren el edificio físico, otros prefieren el edificio digital. - Todo lo que hacemos se centra en el brick físico. Así es porque el juego tiene el brick como centro del juego y está construyendo en el juego. Espero que los niños puedan disfrutar de esta experiencia tanto como disfrutaron de la construcción en el mundo real. Pero los niños son diferentes y tienen necesidades diferentes. El tiempo es diferente - en el juego puedo construir un castillo en sólo un minuto y en el mundo real se necesitaría más tiempo, pero aún queda la satisfacción y te muestra que puedo hacer cosas y ser creativo, que es algo con lo que disfrutamos viéndolo. Disfruto construyendo digitalmente, cuando estoy en un estado específico en mi manera de jugar y me encanta tocar físicamente - Tengo esos momentos cuando estoy abriendo un nuevo modelo, viendo todas las funciones y características. Son dos experiencias muy diferentes, pero amo las dos y espero que los niños lo vean de la misma manera.

#



Kari Vinther Nielsen
Marketing Manager de Juegos Digitales