Algunas sugerencias.

Sobre LaTale: En primer lugar, necesitamos la nueva interface con calidad de urgente. Es lo único que nos va a permitir agregar los updates en los que se han venido trabajando, solucionar bugs en el juego, y agregar nuevo contenido en el futuro. Sin la UI, inevitablemente el server va a terminar aún más estancado.

El lanzamiento de season2 en el oficial ha sido temporalmente retrasado, sin fecha anunciada, lo que nos ha dado un corto alivio de perder todos nuestros players. Sin embargo, cuando eventualmente sea lanzado, sin ninguna actualización en nuestro cliente va a ser inevitable terminar con un server vacío. Sé que no hay demasiadas posibilidades, más que nada por una cuestión de tiempo, de conseguirla nosotros. Sin embargo, tal vez podamos encontrar algún contacto que la tenga, siendo un juego no tan masivo como LaTale no deberíamos estar hablando de una actualización demasiado costosa. Hacerla funcionar luego no sería simple, probablemente necesite modificar el cliente, pero creo que vale la pena.

En el caso de conseguir la nueva UI, sugiero que analicemos la posibilidad de cambiar el server de host al español o el holandés. Por lo que estuve leyendo, no hay ningún server de LaTale en europa. El juego es seriamente dependiente del ping, por lo que no tener un servidor en el área hace casi imposible el juego.

En el pasado teníamos una sola ventaja sobre OGP, el oficial. Tienen el servidor en Estados Unidos, pero esta locado en la costa este. Por ese motivo, el mayor número de nuestros jugadores eran de la costa oeste de Estados Unidos. El mes pasado, OGP mudo sus servidores de costa. Esto no les resto jugadores, pero claramente si no los quito a nosotros.

Hubo un server privado europeo llamado Aeria de LaTale, que cerró hace más de un año. Desde entonces, la zona no ha sido explotada. La licencia para lanzar un server oficial en Europa es de OGP, sin embargo no parecen tener interés en hacerlo. Tal vez Europa no sea redituable para un server oficial de LaTale, pero nosotros como privado nos manejamos con números completamente diferentes. Si pudiéramos actualizar un poco el cliente, y anunciar la apertura en EU como un gran lanzamiento creo que definitivamente nos sumaría players.

Sería un riesgo por los jugadores que tenemos actualmente, pero estamos en un máximo de 60 de login y llegamos a 1.000 doláres de recaudación por mes con suerte. No descartaría, en caso de hacer estas modificaciones, bajar los rates. Con la experiencia y el gold gain tan altos, es casi imposible mantener cualquier tipo de estabilidad económica dentro del juego. El cambio apunta a lo que charlábamos ayer en la reunión, sobre los juegos “en piloto automático”. Tratar de hacer cambios inteligentes que apunten a mejorar la recaudación mientras todavía hace algo, y no tratar de hacer estas modificaciones cuando solamente genera perdida. El juego tiene un desarrollador, lo cual no es un privilegio menor en la situación actual, y es una persona en conocimiento del juego desde hace muchos años.

Dejo algunos links que estuve leyendo, sobre la necesidad real de abrir un server europeo o la gente en busca de uno. Incluso crearon una página para hacer una petición:

<http://www.change.org/petitions/ogplanet-european-server-of-latale>

<http://nforum.ogplanet.com/rf/forum_posts.asp?TID=428222>

<http://forum.mmosite.com/thread/2/89/20120802/LaTale_European_server_petition-501a6804b5a660d13-1.html>

Y las peticiones se remontan hasta nuestro foro:

<http://forum.lavalongames.com/showthread.php?8159-Europe-Server>

No hace falta agregar que los europeos son mucho más civilizados, fáciles de manejar, y generosos con las donaciones que los norteamericanos. Sumado, al estar un poco más cerca de Asia, podría ampliar nuestra cantidad de jugadores de SEA. No son los mayores donadores, pero aumentan mucho el login, haciendo que el servidor cobre más vida.

Sobre Ether Saga:

Como ya sabemos, la situación actual en Ether Saga es casi insostenible. No genera grandes recaudaciones, no tiene ningún tipo de desarrollo ni alto login. El server se mantiene vivo exclusivamente por la buena voluntad de un grupo reducido de players.

Entiendo los conflictos futuros que puede acarrear darle full access a los files a un completo desconocido. Sin embargo, hay que tener en cuenta algunos aspectos. El juego no va a hacer nunca una gran recaudación. Ni aún en el oficial, el juego tiene altos números de login. Casi no se actualiza.

En un año, lanzaron un solo update y menor, haciendo que nuestra versión este casi al día. Los files no están liberados, sin embargo, hay gente que los tiene en su poder. El año pasado abrieron un privado (que nos saco todos los jugadores y duro abierto alrededor de 3 meses). Luego de cerrar, estuvieron ofreciendo los files para la venta.

Sé de al menos una persona que los tiene. Ha estado posteando en ragezone, haciendo preguntas sobre como codear algunas cosas (lo que me hace pensar que no van a abrir en un futuro muy cercano). Sin embargo, los servers de ether saga han probado no ser demasiado redituables como para preocuparnos demasiado por el acceso a los files.

Tengo dos personas en el server dispuestas a trabajarlo, gratis. Con algunas cosas custom y un mantenimiento más asiduo, podríamos aumentar nuestro login y mantener el server estable con más facilidad, agregar gm’s, solucionar algunos de los problemas graves y emplear más tácticas comerciales con eventos y algunos cambios básicos. No necesitamos que sean expertos, simplemente que puedan trabajar en algunas cosas mínimas mientras van aprendiendo.

Creo que es una propuesta a considerar seriamente, y sería una cuestión de animarse a tomar una decisión. Es inocente pensar que el estado en el que esta no suma trabajo (porque a mi particularmente es uno de los juegos que más tiempo me requiere, para compensar la falta de desarrollo y de gms) y porque es insostenible la recaudación actual (que es muy baja de todas maneras) por muchos más tiempo.

Sobre la website de Dragonica:

Cómo charlamos ayer, pienso que una reestructuración de la website de Dragonica sería un elemento muy importante a nivel publicitario. Estas son algunas ideas para la reestructuración.

- Funcionalidad: El sistema de scroll down ha generado confusiones en el pasado. Muchas veces gente me postea en el foro, pensando que o el cliente o el registro no funcionan, cuando es que sólo tienen que bajar la ruedita. Si pudiéramos simplificarlo a nuevas pestañas abiertas, le sumaría funcionalidad a la website.

Imagen: Cómo charlábamos ayer, el problema mayor de la website de Dragonica es que otros privados nos han robado el template al menos tres veces en dos años. Esto llega a generar confusiones de quien es el original y quién es el ladrón, restándonos prestigio.

Además, creo que el recurso gráfico “infantil” con Dragonica está demasiado explotado (y de ninguna manera la mayoría de nuestros jugadores son nenes chiquitos ni mujeres, la mayoría son adolescentes). Tendríamos que usar un estilo gráfico, en mi opinión, más “oscuro”. Ayudaría a distinguirnos de otros sitios.

El server se llama Lavalon por uno de los bosses del juego. Es un dragón, bastante interesante gráficamente, uno de los bosses más importantes, y está en nuestro logo. Creo que tendríamos que explotar esa imagen para hacerlo nuestro “trademark”.

Este es un wallpaper que creo uno de los players hace un año para un evento. Pensaba algo así como inspiración:

<http://www.use.com/showoriginal.pl?set=65e188641c2f1aee5398&p=1>

Principalmente, la imagen del dragón (que se pueden encontrar varias de diferentes estilos en google. Incluso hemos hecho algo muy llamativo para el welcome pack event. Una vez, leyendo un facebook de la competencia, a uno de los pibitos le había gustado tanto que la estaba usando de wallpaper para el escritorio xD

(http://www.host4images.com/images/547Banner\_Externos\_600\_x\_.jpg)

Creo que la nueva imagen debería apuntar a rojos, naranjas, amarillos y negros como colores principales, la imagen del dragón, y agregar la opción de ver videos dentro de la website. Los videos siempre nos suman players, y youtube es uno de los principales medios a través del cual atraemos players. Si hiciéramos esto, podría ponerme en contacto con algunos de nuestros jugadores para que nos armen un tráiler interesante y hasta un gameplay video del server para poner en la website.

Más allá del template, me gustaría si pudiéramos hacer algunos cambios en el announcement system de la website. Personalmente, creo que es mucho más atractivo para la gente mirando la website si son rectángulos pequeños, con una fuente, color y tamaño predeterminados. Algo más similar a esto (con respecto a los anuncios únicamente): <http://l2.comunidadzero.com/>

Pequeños anuncios uno atrás de otro, que no queden ocultos, y que sea sólo una oración con un link que lleve a nuestro foro. Queda mucho más ordenado, y parece más profesional.

Click Game:

Esto es una idea personal que me ha estado dando vueltas desde hace al menos un año. Ayer, finalmente se me prendió la lamparita sobre como podríamos hacerla más funcional y con una aplicación más práctica.

En primer lugar, un click game es un juego de foros. Hay sitios especializados en esto, tienen mucha popularidad, algunos hasta wikis y shops. Un click game es un juego de “colección” de pets. Son muy populares y adictivos, no creo que haya foro en el que alguno se ponga de moda (cuando jugaba lineage2, se usaba mucho el de pokemon. En Lavalon, están todos jugando dragon’s cave: <http://dragcave.net/>)

Los jugadores básicamente registran zonas para hallar huevos (pokebolas en pokemon) que contienen diferentes pet. Obviamente, es estas versiones más avanzados hay miles de ejemplares. Una vez obtenido un huevo, el sitio te genera un código para embeber la imagen, en tu firma, facebook, etc. Raramente son reportados o prohibidos en ningún foro.

Las imágenes, que son simples jpg, contienen un link al sitio original. Estas pet se alimentan con los clicks, cliquearlas es ayudarlas a hacerlas crecer. Después de x cantidad, alcanzan un nuevo estado. (Por lo general al principio son un huevo que va creciendo hasta convertirse en adulto). Por lo general, ya que el único propósito es coleccionarlas, hay huevos raros, cuando crecen tienen diferentes atributos, en dragon’s cave incluso se pueden aparear dos dragones adultos para tratar de crear un huevo raro. Pero mi idea de aplicación es mucho más simple:

- Crearíamos originalmente 4 huevos. Para eso, necesitaríamos un total de 20 imágenes dibujadas (de las cuales 4 son huevos). Como inspiración, utilizaríamos bosses del juego (por el momento lo propongo pero sólo para Dragonica, porque sé que tenemos las herramientas para armar el sql).

- Cada pet tendría cuatro estados: Bebé/Niño/Adolescente y Adulto. Mi idea original es utilizar a Elga, Paris, Lavalon y uno de los bosses del juego más. Hay muchas imágenes en google, incluso fan art de estos 3 bosses, para usar de inspiración. Esta imagen me la hizo un player para un evento, esta por ejemplo es una inspiración para un “bebé Elga”:

<http://cagaliiyura.deviantart.com/art/Dragonica-Chibi-Elga-Plush-326977569>

- Los players conseguirían la pet a través de la website. Deberían estar registrados y tener al menos un char de x level para solicitarla. Yo pensaba en darles una en lvl. 50, otra en 60, otra en 70 y otra en 80 (para evitar abusos, pero eso se puede ver).

- Una vez solicitado la pet, deberían generar desde la website el código para embeberla en su firma. Podrían ponerla en nuestro foro, pero también en otros foros, websites e incluso su facebook.

- El link de la imagen obviamente lleva a nuestro sitio. Puede llevar directamente a la website, o para evitar reportes en otros foros a una imagen de la pet, que de todas maneras va a estar hosteada en nuestra website. Podemos trabajar en el texto de abajo para agregar información sobre el server si es el último caso.

- Cada pet necesitaría 500 clicks para crecer de un estado al próximo (que no es un número demasiado grande para este tipo de juegos). Una vez adulta, el player tendría derecho a reclamar un premio. Puede ser algún ítem que creemos para la ocasión, o coins. Si les diéramos 500 coins, por ejemplo, sería un premio bastante grande para incitarlos a jugar y para nosotros es 1 dólar. Tenemos incluso bolsitas de coins ya armadas dentro del juego, que te suben el balance al hacerles doble click (así que sería cuestión de mandarles el ítem al inbox una vez la pet es adulta).

- A 2.000 clicks por pet, estamos hablando de 8.000 clicks por jugador para hacer crecer las 4. Con que 100 personas (que es un número habitual de logueados en nuestro foro, y es mucho menor a nuestra cantidad total de jugadores) coleccionaran las 4 pet en 1 de sus cuentas, estamos hablando de 800.000 visitas a nuestro sitio. Obviamente, muchos van a utilizar nuestro mismo foro para conseguir clicks, y algunos van a buscar formas de abusar el sistema. Pero con que un 1 % sean clicks legitimos que se realizaron desde otros foros que los players visitan usualmente, su facebook personal, etc, estamos hablando de 8.000 visitas. Si de esas 8.000, sólo un 10 % descarga el cliente, estamos hablando de 800 descargas. Así solo el 10 % termine jugando, son 80 jugadores más, que en números de donaciones son unos 2.000 doláres. Y el costo total en premios seria de 400.

- El sistema puede adaptarse fácilmente a otros juegos, e incluso se pueden crear más pets en el caso que el resultado sea efectivo. Para realizarlo necesitaríamos:

- 20 imágenes.

- El sistema de recolección y reward dentro de la website (que funcionaría muy similar al referrer system que ya tenemos funcional)

- El sistema de clicks para que la pet crezca. No sé cuán complicado de codificar es esto último, que es obviamente lo más importante. Pero hace algunos meses le había comentado la idea a Horacio, y el me había creado un prototipo bastante completo en un par de horas. Así que tal vez sea factible de realizar sin demasiado trabajo ni recursos.

- Con respecto a 4story:

Sé que no es mi área, pero me quede pensando sobre todo lo hablado ayer y se me ocurrió una idea. Tal vez sea disparatada, no valga la pena de hacer, pero igual la comparto por las dudas. De la conversación que tuvimos, me quedó sonando principalmente algunas de las cosas en las que Iván hizo hincampié. Principalmente, en la idea de aprender de los errores cometidos, que la situación era irrecuperable, y que cuando un servidor pierde cierto prestigio entre sus jugadores es casi imposible de remontar. Ahora bien:

Una de las cosas que más pensaba, mientras Iván decía esto, es “que lástima que no se puede volver el tiempo atrás, un juego que daba buena plata y ahora el daño ya está hecho”. Pero porque un server parece irrecuperable, eso significa que hay que tirar el juego a la basura?

Puede ser que ya no sea tan redituable, con el source liberado, sin embargo no ha habido una proliferación de servidores y a la competencia le sigue yendo muy bien (y el juego dinero les genera). Si sabemos que es cuestión de tiempo antes de que el servidor no genere más nada y es casi imposible llevarlo a la misma condición en la que estaba antes, ¿por qué no empezar de nuevo desde 0 en vez de tirar el juego a la basura? Tenemos los recursos, otras comunidades, el sistema de donación.

Esto es lo que propongo:

- 4story cierra, como se está vaticinando que va a ocurrir en cualquier momento.

- Abrimos un nuevo servidor de 4story en Lavalon. Fernanda lo sigue admnistrando, obviamente desde una nueva identidad.

- Tomamos un mes para evaluar lo siguiente:

A . Rates: Rates en donaciones, experiencia, drop. ¿Era lo más adecuado para el server o generaba demasiadas quejas? ¿Qué rates ampliarían la vida del server, a qué apuntaban más nuestros jugadores, fue un motivo de discordia desde el principio o vale la pena mantenerlo cómo estaba?

B. Contenido: ¿Cuáles fueron los cambios más solicitados en el foro que nunca se llevaron a cabo? ¿Qué modificaciones pequeñas serían posibles de realizar, rápido, que sumarían a la experiencia del juego, podrían atraer nuevos players y recuperar los que ya tenemos?

C. Competencia: ¿A qué servidor migraron la mayoría de nuestros jugadores? ¿Qué ofrecen que nosotros no proveíamos? ¿Algunos de esos cambios –muchas veces son detalles pequeños que se podrían realizar sin mucho trabajo- podemos aplicarlos? ¿En qué condición esta el foro de la competencia con mayor login? ¿Hay alguna queja recurrente con respecto al contenido, algo que los players han estado pidiendo por una extensión larga de tiempo, que los administradores han ignorado?

Esta revisión nos podría permitir hacer algunos cambios, preferentemente pequeños, pero lo suficientemente atractivos para llamar la atención. Al lanzamiento le podríamos sumar una especie de starter pack, regalo, alguna promoción que fuera lo suficientemente atractiva. La apertura de un nuevo server privado, principalmente de un juego popular, siempre suma curiosos y nuevos adeptos. Con un poco de creatividad (incluso, si es que es posible, algún bombardeo a la competencia en el momento de nuestra apertura) podría llamar lo suficientemente la atención para sumar una cantidad interesante de players.

La publicidad no sería mala para Lavalon tampoco, abrir un juego nuevo siempre es un indicio para los players que la comunidad está creciendo, de estabilidad económica, de que la comunidad no está próxima a cerrar en ningún momento. Suma curiosos a nuestros juegos actuales, les da algo nuevo que probar a nuestros jugadores aburridos consiguiendo mantenerlos en nuestras filas.

Aunque cada una estaría a cargo de su área, de sus juegos ya adjudicados, Fernanda y yo podríamos trabajar más como un equipo al compartir el mismo foro. Ella podría aportar una visión fresca para mis juegos, yo podría darle una mano con respecto a sus foros, sumarle algo de mi experiencia.

Lo más importante de estar trabajando “juntas”, al menos tener un diálogo diario, y estar en la misma comunidad, es que podríamos estar ambas más al tanto del trabajo de Seba. Esto podría mejorar las relaciones, incluso invertir y administrar mejor el tiempo. Si una sabe que en esa semana Seba está trabajando en Dragonica, la otra intenta contener a sus players con eventos, promociones, debates en el foro, etc. Lo mismo a la inversa.

De esta manera, podríamos dividir mejor nuestros recursos, no sobrecargar a Seba de trabajo para que tenga más posibilidades de cumplir con ambos juegos, aconsejarnos tal vez para sobrellevar algunas situaciones (como el problema de los hacks en 4story) alternar los cambios en ambos juegos y lograr una redistribución más justa. Y si logramos una colaboración exitosa, ninguna estaría sumando más trabajo sino dividiéndolo de una forma más eficiente.

Sé que es una idea radical, tal vez no haya predisposición para llevarla a cabo, tal vez no tenga sentido hacerlo, pero me pareció interesante sugerirlo y no hace ningún daño.