

# **ANIMACIÓN AUDIOVISUAL**

## **Índice**

Presentación de Sarbakan y productos

Sinopsis

Análisis del contenido

Análisis de los personajes

Análisis técnico

Análisis interactivo

Opinión y conclusiones

Datos de producción

## **PRESENTACIÓN DE LA COMPAÑÍA SARBAKAN**

Sarbakan es una compañía basada en el desarrollo, producción y programación de entretenimiento interactivo para Internet. La página web **www.Sarbakan.com** contiene varios productos de animación interactivos que destacan tanto por su originalidad como por su calidad técnica.

Actualmente, Sarbakan y sus productos son reconocidos internacionalmente a través del uso de un medio, la red (World Wide Web), que no conoce limitaciones. Quizás, lo que distingue a Sarbakan del resto de la competencia es su firme voluntad de conseguir llevar el desarrollo creativo cada vez más lejos, o como reza su propia página web: *“The best way to prepare the future is to invent it”*.

Sarbakan.com contiene diversas animaciones seriadas que destacan por la originalidad de los argumentos y los guiones. Lo mismo sucede con la calidad técnica de sus gráficos. Son dibujos perfectamente trazados y coloreados, y la animación de estos está en consonancia con su alto nivel de realización, teniendo en cuenta siempre que se trata de animaciones destinadas a ser descargadas desde la red y por lo tanto, muchas veces su nivel de animación se ve mermado a favor de la velocidad de descarga de los contenidos.

## **PRODUCTOS INTERACTIVOS**

En total, son seis los productos que Sarbakan ofrece en su página. Cada uno con elementos que lo diferencian de los otros, ya sea por el tipo de público al que va dirigido, su dificultad o su grado de interactividad con el usuario. Además cada uno de los seriales posee una animación característica, pero manteniendo siempre un alto nivel formal. En este sentido, es de agradecer que la compañía no unifique todos sus productos puesto que acabaría con uno de los atractivos de esta página; cada historia requiere un determinado estilo y Sarbakan así lo interpreta. De esta manera, encontramos a Goodnight Mr.Snoozleberg, Eztoons, Fortean claims y Bitmagic Content. También se nos presenta la aventura gráfica Houdini, Master of extraordinary,

que es en francés y que no está disponible en su totalidad y por tanto no trataremos y Arcane, probablemente la más compleja de las aventuras que nos propone Sarbakan.

## **GOODNIGHT MR. SNOOZLEBERG**

### **SINOPSI**

Mr. Snoozleberg es un profesor universitario (sinopsis argumental) que desafortunadamente es sonámbulo. Por las noches, sin que pueda hacer nada para impedirlo, se levanta y recorre las calles y los tejados indefenso ante los peligros que le acechan. Nosotros deberemos vigilar que no sufra ningún daño durante estos viajes nocturnos. Nuestro papel en el juego es el de proteger en todo momento la integridad física de Mr. Snoozleberg. Para ello deberemos manipular su entorno (moviendo objetos o desviando su trayecto) de manera que en sus recorridos no sufra ningún accidente. Esto lo haremos desplazando el cursor por las pantallas hasta que este se convierta en una mano, lo que significa que tenemos la posibilidad de cambiar su posición actual. Solo hace falta volver a pulsar para regresar a su posición anterior.

Por lo que se refiere al formato utilizado, es obvio que estamos haciendo referencia a un tipo de animación asistida por ordenador. El formato utilizado es el de Macromedia Flash, que permite la creación de distintos gráficos y animaciones. Para poder visualizar las distintas fases del juego necesitamos el lenguaje HTML, otra parte importante que comentaremos en la parte técnica.

El tipo de animación que se deriva de este formato (técnica de animación utilizada) es el de animación mediante el sistema vectorial. Se trata de gráficos pequeños que ocupan muy poco espacio y por eso se usan en Internet. De este modo se pueden mantener las líneas ya que, aunque se reduzcan o se amplíen, detrás hay un sistema de vectores, y este permite una serie de manipulaciones que funcionan a base de operaciones

matemáticas. En animación tradicional, el sistema vectorial desapareció porque a nivel de producción no era factible, pero hoy en día vuelve a ser muy frecuente en Internet. Otra gran aplicación de los sistemas vectoriales es que se puede trabajar independientemente de la forma de la línea y la calidad, es decir, puedo hacer mayor o menor una línea manteniendo la misma calidad de imagen. En suma, este sistema permite mantener proporciones y calidad de imagen, sin tener que recorrer a los píxeles y los mapas de bits.

La duración de este juego de animación es directamente proporcional al tiempo que el usuario necesite para ir avanzando a través de las distintas fases y completar el juego. Al tratarse de una aplicación que se encuentra en la red (y no un corto de animación), la velocidad con la que accedamos a la red y al juego (que se encuentra dentro de la página de Sarbakan) dependerán de factores tan distintos como la velocidad del módem, las características del ordenador, la línea telefónica, la conexión con el servidor, el momento del día en que nos conectemos,...

### SINOPSIS CONCRETA DE CADA UNO DE LOS EPISODIOS

En el primer episodio, se nos cuenta que el día siguiente el Dr. debe presidir la inauguración de la línea ferroviaria Euroliner. Por lo tanto, nuestro objetivo irá encaminado a evitar por todos los modos que éste sufra ningún daño y vuelva en perfecto estado a la cama de su hotel. El Dr. empieza andando de derecha a izquierda por un tejado y el objetivo es que se vuelva a introducir por una ventana del hotel y vuelva a la cama.

En el segundo episodio el Dr. debe ir a Hollywood para entregar el premio de mejor actor en el festival de la Palma de Oro. El objetivo es que vaya andando por repisas y después aparezca en la calle y siga hasta volver a entrar a su habitación y siga durmiendo.

En el tercer episodio se nos explicita que los unos seres extraterrestres visitarán la tierra el día siguiente y el Dr. debe hacer de embajador y recibirles. En un entorno muy futurista lleno de animales extraños, deberemos andar y evitar un cocodrilo, que no nos

atropellen, ..., para llegar hacia un cohete que se encuentra en la parte izquierda de la pantalla.

En el último episodio el Dr. deberá proteger al hijo de un sultán árabe durante la visita que tendrá lugar en un parque temático, concretamente en el parque temático Wacky World.

## **ANÁLISIS DEL CONTENIDO**

Desde el punto de vista de contenido, no hay muchas cosas a comentar. La funcionalidad del juego y su interactividad están en consonancia directa con el personaje principal: todo lo que suceda se hará para salvar los intereses propios del protagonista, el Dr. Snoozleberg. De todos modos, en cada fase encontramos tanto objetos como seres que tienen una funcionalidad vital si queremos superar la prueba. Lo veremos al final del apartado.

De la misma forma, la composición de las distintas fases mantienen unas características determinadas: el doctor siempre sale de una puerta y/o ventana y vuelve a entrar en algún lugar al final de esta (si esta se completa con éxito). El protagonista (como si se tratara de un juego de arcade) andará por distintos niveles a lo largo de las fases (por repisas entre distintos edificios, por el tejado, por distintos niveles del parque de atracciones,...).

El contenido de la pantalla está dividido en dos grandes bloques: por un lado, encontramos los objetos inertes como los edificios, ventanas, puertas, cohetes, máquinas futuristas, atracciones,... y por el otro nos encontramos con seres vivos: como es el caso del perro, una mujer dentro de una habitación, un repartidor en una furgoneta, monos, artistas del parque de atracciones – hombres bala,... -,...). Estos dos grandes bloques están muy trabajados a nivel de creación y colores, así como de composición de la imagen en general (se muestra muy atractiva). Estos elementos de estos bloques contienen una funcionalidad concreta que resultará esencial si queremos superar la prueba con éxito y pasar a la siguiente.

## **ANÁLISIS PERSONAJES**

El personaje principal y único de este juego interactivo es un profesor encantador, inofensivo, altamente reconocido pero que desafortunadamente es sonámbulo. Por el día cumple con sus tareas a las mil maravillas, pero por la noche se levanta inconscientemente de la cama y empieza a andar por distintos sitios. Le veremos realizar tareas públicas durante el día (como inauguraciones, conferencias,...) pero donde tendremos un papel vital será durante la noche: el Dr. Snoozleberg andará por tejados, por repisas, por la misma calle o por encima de surtidores de agua.

El Dr. está creado mediante dibujo pero su composición es sencilla, es decir, no parece que les haya costado mucho tiempo diseñarlo ni llevarlo a la pantalla, pero si animarlo y encajar todas sus posiciones (caídas).

En un segundo nivel, los personajes secundarios, que sólo aparecen en el juego como posibles acechadores de la estabilidad sonámbula del doctor, serían un perro que parece inofensivo pero engaña, una mujer que se encuentra en una habitación y gritará cuando pase el Dr, un hombre que va en furgoneta e intentará atropellar al Dr, unos monos muy simpáticos y diferentes artistas que se encuentran en un parque de atracciones.

## **ANÁLISIS TÉCNICO**

La percepción que tiene la gente es que en Internet todo es gratuito, pero los productos cuestan dinero. Es el mejor medio para distribuir pero no para vender. Internet sirve básicamente para intercambiar informaciones, pero en el caso que nos ocupa el juego no ha costado excesivo dinero (según algunos datos concretos de producción). Y, por extensión, des del punto de vista técnico tampoco han hecho maravillas.

El menú principal muestra el título del juego y una fondo de ciudad que aparece oscuro. Encima de este fondo aparecen tres opciones para el usuario: en primer lugar tenemos los episodios, en segundo lugar las instrucciones del juego y finalmente los créditos. Al lado de estas tres opciones fundamentales (que contienen sus enlaces – links -) aparece en fundido un texto en color amarillo que nos presenta al personaje principal y nos avisa que hace por las noches.

Si decidimos entrar a la opción episodios nos aparece un menú con los cuatro episodios hechos hasta el momento. Del mismo modo, cada capítulo cuenta con una breve introducción (VER sinopsis concreta de cada episodio) para situar al jugador en el contexto adecuado (Clicando sobre el episodio veremos una pequeña introducción donde un diario nos informa del siguiente evento donde el Dr. deberá aparecero lo que deberá realizar).

Si entramos en la opción de instrucciones nos aparece una pantalla donde se nos explica que hay dos tipos de funciones: modificar los objetos y colocar cosas en sitios concretos.

Por último, una pantalla con los créditos del juego (VER apartado de PRODUCCIÓN) aparece como opción si clicamos en la opción de créditos.

Todos estos menús que son previos al juego están creados con lenguaje HTML (Hyper Text Markup Language) y Flash. El HTML es un lenguaje diseñado para publicar documentos en la WWW como Hipertextos (entendiendo Hipertexto como cualquier documento que permite acceder a otros documentos gracias a enlaces. También podemos incluir imágenes, animaciones, sonidos y video). Los documentos creados con HTML son interpretados por los programas visualizadores o programas de navegación (Browsers). Este tipo de lenguaje está en constante evolución por la cual cosa existen extensiones que amplían sus posibilidades.

Por su parte, todas las animaciones del juego están creadas con el programa de la empresa Macromedia Flash 5. Este es un programa de composición vertical que permite tratar gráficos e imágenes como vectores (transformándolos previamente en vectores). Si bien los gráficos están dibujados minuciosamente y después debidamente escaneados, también se podrían haber creado con el mismo programa o con programas

de diseño gráfico compatibles con el Flash (Frenad, Corel Draw, Autocad,...). Los gráficos son básicamente edificios y calles (en las dos primeras fases), cohetes y elementos futuristas (en la tercera) y diferentes atracciones (en la cuarta). Los personajes (doctor, animales, actantes secundarios) son el resultado de una serie de pruebas dibujadas a mano y después convertidos a pantalla y animados para que hagan una acciones concretas.

Por otro lado, también coexisten otros elementos que hacen el juego un poco más atractivo: por un lado, existe la posibilidad de salvar pantallas (con lo que las *cookies*, unos pequeños archivos concretos, deben estar activadas) y también hay dos dispositivos de sonido muy usados en las animaciones de Internet: las dispositivos MIDI, que consiguen que una sutil y plácida musica se escuche a lo largo de la prueba mientras que los dispositivos WAVE consiguen imitar sonidos de los objetos animados (son voces previamente digitalizadas como el sonido o la voz de los seres animados).

## **ANÁLISIS INTERACTIVO**

Al tratarse de un juego de características tan sencillas, es obvio que no puede ser muy complicada la interactividad existente entre el juego y los usuarios. La interactividad del juego se reduce al hecho que el usuario puede modificar una serie de objetos e influir sobre una serie de sujetos para que estos no perturben al doctor. Vamos a ir comentando fase por fase los elementos que el jugador puede modificar para que el camino del doctor sea más plácido.

**PRIMERA FASE:** El usuario puede modificar la posición de tuberías, chimeneas, repisas. También se debe abrir un paraguas, hacer caer un tiesto sobre la cabeza de un perro aparentemente inofensivo, cerrar unos porticones que no paran de abrirse y cerrarse,... Si no conseguimos la fase el doctor no podrá asistir a la inauguración de la línea de alta velocidad y habremos perdido.

**SEGUNDA FASE:** En esta fase se debe abrir un toldo de bar, cerrar una cortina de una casa para que una mujer histérica no nos chille, modificar la posición de repisas, colocar

una tapa encima de un hueco, evitar un camión que va muy rápido, abrir una corriente de agua,... Si fracasamos diez veces no podremos entregar la Palma de Oro el día siguiente y el juego habrá terminado. Debemos volver a empezar la fase.

**TERCERA FASE:** En esta fase deberemos evitar un cocodrilo activando una palanca y después haciéndole caer al suelo. También deberemos acabar con unos monos, y con un motorista. Finalmente deberemos activar una nave espacial y de este modo podremos volver a la cama, sino la noticia del siguiente día dirá que hemos sido abducidos por los extraterrestres y, por extensión, que habremos desaparecido.

**CUARTA FASE** El doctor acompaña al hijo de un poderoso árabe a un parque temático: en este parque deberemos abrir la boca de un payaso enorme, levantar los globos de un cocodrilo, mover una botella, activar los caballitos,... si no lo hacemos todo correctamente corremos el riesgo que el chico deba volver a casa sin ver el parque temático.

El juego nos otorga diez vidas para que intentemos superar cada fase. De todos modos, la dificultad radica en que el usuario debe ir efectuando operaciones en la pantalla activa mientras por otro lado, experimenta con opciones más avanzadas (que se encontrará más adelante en el camino, como ver con que elementos puede influir para que no afecten al diplomado y pierda una vida).

## **OPINIÓN Y CONCLUSIONES**

Goodnight Mr. Snoozleberg cuenta la historia de un hombre que, como todos, tiene cualidades y defectos. Sus cualidades se demuestran durante el día (es un gran diplomado), pero por la noche su inconsciente le domina por completo. Es obvio que el argumento de un juego debe ser realmente bueno para que el juego sea sobresaliente en todos sus aspectos, pero el equipo de Sarbakan nos demuestra, con esta entrega, que con un argumento muy sencillo se pueden obtener grandes resultados.

La dinámica del juego es muy sencilla y entender las razones que delimitan esta dinámica también. Desde mi punto de vista, a la hora de programar sus juegos

interactivos, Sarbakan tuvo muy clara su estrategia: diseñó una serie de juegos complicados para el usuario a nivel de aventura gráfica. Eso se observa en Arcane, juego creado mayoritariamente con Flash y HTML, es decir, con los mismos elementos que nuestro juego de estudio. Pero, además, arcane incorpora el lenguaje JavaScript para abrir algunas ventanas intertextuales, el lenguaje VRML (Virtual Reality Markup Language) para crear animaciones en tres dimensiones, la función de los servidores dinámicos (APS) para dar velocidad a las distintas fases, dispositivos MIDI (músicas) y WAVE (voces digitalizadas), archivos *cookies* para guardar partidas,... Este también es el caso de Fortean Claims, el cual incorpora lenguaje VRML y otras tantas aplicaciones, pero con un aire más divertido y no tan tenebroso como el arcane.

Por su parte, a nivel técnico el juego analizado no contempla ni la mitad de las aplicaciones de los ejemplos citados. Es decir, el usuario entra en el juego, lee las instrucciones de éste y directamente ya sabe lo que tiene que hacer, sólo debe preocuparse de tener una vista de lince para ver que elementos de la pantalla activa debe modificar para que el profesor no tenga un accidente. Contrariamente, en el arcane y en el Fortean se deben leer las instrucciones al pie de la letra dos o tres veces, debemos almacenar objetos, tenemos claves (en formato de texto) y hasta un diario personal para guiarnos (sólo en arcane). Afirmaríamos, pues, que el juego analizado responde a un target de todas las edades, pero que principalmente concentra un público infantil o joven. Los otros juegos de Sarbakan contemplan una dinámica mucho más complicada, tanto desde el punto de vista de jugabilidad como de composición y elementos de interacción.

En Mr.Snoozleberg se mantienen el mismo estilo de dibujos que contempla el otro juego divertido de la saga Sarbakan, el Fortean Claims, con gráficos muy exagerados, no realistas. Pero sin duda alguna, dadas las limitaciones de jugabilidad e interacción que el juego ofrece, los gráficos son de lo mejor que ofrece esta aplicación de Sarbakan. También mantiene la misma estética ligera y a menudo cómica ambientada por una relajante música de salón. De hecho, el juego, del mismo modo que Fortean Claims, es un juego divertido y cómico que pretende atraer a un tipo de usuarios que se quieren ver sorprendidos constantemente en distintas etapas del juego.

Por último, añadir que la estructura de la serialidad no es cerrada, es decir, Sarbakan ya está creando nuevas situaciones (capítulos) que el usuario deberá resolver y de este modo el doctor podrá presidir grandes actos o establecer contacto con otras formas de vida. En juegos como Arcane o Fortean Claims la serialidad es cerrada, es decir, se cuenta una historia y el usuario debe llegar al final y resolver la historia. Sin embargo, este juego funciona con etapas que pueden ser infinitas, es decir, una serie de pruebas interminables con una serie enorme de objetivos a conseguir (que dependerán del equipo de creación de Sarbakan).

En suma, no hay duda que estamos haciendo referencia a un juego donde la jugabilidad e interactividad son fáciles y limitadas, dirigido a cualquier tipo de jugador que quiera pasar un rato divertido sin romperse demasiado la cabeza.

La estructura circular del juego permite intentar solucionar la fase que más nos apetezca en función del contenido que se muestre. También destacar que los dispositivos de sonido están muy conseguidos (la música relajante concuerda con cada fase y las voces/ruídos/sonidos son muy reales).

El juego se puede considerar mitad puzzle, mitad juego, ya que está hecho a base de pequeñas piezas que debemos poner en su sitio en su momento adecuado. La interactividad del juego es en este caso más básica que en el resto de aplicaciones de esta compañía de animación y se reduce solo a la manipulación de determinados objetos.

## **DATOS DE PRODUCCIÓN**

La plantilla de *Sarbakan.com* está compuesta por un total de 27 personas. En el apartado de dirección encontramos los siguientes cargos: presidente, vicepresidente de desarrollo creativo, vicepresidente de desarrollo de negocios, vicepresidente de finanzas, vicepresidente de desarrollo tecnológico, controlador asistente, y el coordinador de proyecto. El apartado técnico está compuesto por un director de animación, un director de arte, un programador, cuatro animadores, siete artistas / asistentes de animador, y un integrador. Finalmente, la última sección está formada por un diseñador creativo y dos escritores / diseñadores. Sin embargo, cada uno de los

juegos interactivos posee su propia lista de créditos, y Arkane, nuestro objeto de estudio, cuenta con dos creadores, un director y diseñador gráfico, un productor, un diseñador interactivo, un animador asistente, un programador, dos creadores de fondos, un creador de puzzles, y dos dobladores.

La página web de Sarbakan no incluye publicidad como se entiende generalmente en Internet; no aparecen sponsors ni otro tipo de anunciantes en los rincones de la pantalla (excepto en uno de sus juegos interactivos: Bitmagic Content). Sin embargo, Sarbakan sí dedica un sección entera de su menú principal a lo que llama “colaboradores o compañeros, diversas empresas que forman un amplio y variado espectro: ONF-NFB, Able Minds, Egreetings.com, Radio Canada, TFI, Bitmagic, Harvey, Icebox, Gameplay, The Treshold, Tymesville, y Campchaos.

#### CREDITOS CONCRETOS DEL JUEGO

- Producer: Guy Boucher
- Creative Director: Richard Vallerand
- Level design: Louis Guy-Dumais y Richard Vallerand
- Animation: Louis Guy-Dumais
- Backgrounds and additional animation: Caroline Soucy y Rémi Lortie
- Coordinations and programming: Steve Couture
- Clean up and additional animation: Philippe Bégin, Sylvain Gignac y Dominic Bilodeau
- Graphics design: Rémi Lortie
- Music: Gilles Léveillé

