

Las Etapas de La Prisión

Escrito por Iria Rodríguez (REina) y Juanga Covas (SoNNy) en 2010

En 2010 se cumplen 10 años de desarrollo de La Prisión, el juego MMO (Multijugador Masivo Online) hecho en España.

Una década sin que ninguna otra empresa española haya vuelto a desarrollar un videojuego Multijugador Masivo Online en el que los jugadores paguen una cuota mensual de servicio.

1ª ETAPA: DINAMIC MULTIMEDIA

La idea de La Prisión nace como una apuesta personal del dueño de Dinamic Multimedia, que ya en 1998 intuyó que buena parte del futuro de los juegos pasaba por incorporar elementos en línea que se conservaran en el tiempo. En ese momento las únicas referencias de éxito en el género eran "Everquest" y "Ultima Online" y el porcentaje de jugadores españoles en esos mundos, más que minoritario era prácticamente nulo, por el idioma inglés y porque Internet en nuestro país todavía estaba prácticamente en pañales.

En mayo de 1999 comenzó a trabajarse oficialmente en La Prisión, fundamentalmente en tres líneas:

* El diseño del sistema de red para permitir la presencia en un mismo espacio de un número elevado de jugadores simultáneos. Cuando aún no existía el "Messenger", la primera prueba real que realizaron los programadores a mediados de 1999 fue realizar un programa muy similar sin saberlo. Lo llamaron "Intrachat" y causó furor y estragos entre los empleados de la oficina (tuvo que prohibirse utilizarlo durante el horario laboral).

- El diseño del juego en sí, donde muchas de las ideas que parecían idóneas sobre el papel se mostraban como inviables una vez que trataban de implementarse. "Si hay una pastilla de jabón en el suelo del baño y la coge un jugador, ¿qué encuentra el siguiente que llega?", "¿es realmente divertido que existan recuentos de presos que obliguen a los jugadores a acudir a un determinado lugar repetidamente, o que un guardián nos registre quitándonos objetos prohibidos que nos costaron conseguir con mucho esfuerzo? ", o la pregunta estrella: "si el objetivo del juego fuese fugarse, ¿se acaba ahí el juego?".

Los cambios sobre la idea inicial fueron tantos, que de la pretendida "aventura en línea" prácticamente sólo persiste el marco: una prisión de alta seguridad donde los jugadores toman el papel de presos. Lo que el equipo tuvo claro y así derivó el diseño, es que si debía cobrarse una cuota de servicio, había que prepararlo para poder ampliar su contenido periódicamente, y eso implicaba convertirlo en un juego de rol. Aún hoy algunos visionarios dicen que "la idea de aventura" era buena, cuando tener jugadores en línea y un mundo persistente la hacían completamente inviable tan pronto se unían los conceptos y aparecían problemas tanto de diseño como técnicos.

- Por último, el sistema de identificación de usuarios a través de nombre, contraseña y número de serie en el CD-ROM que se valida por Internet. El único que, como se ha demostrado con el tiempo, y unido al servicio en línea, hace imposible que pueda hablarse de piratería.

EL LANZAMIENTO

Fue el 27 de octubre de 2000. Algunos no entendían por qué seguíamos trabajando en el juego si hacía días que ya habíamos enviado para duplicar el Master que se iba a vender en las tiendas.

La expectación que había creado el juego, entre posibles jugadores y prensa, hace que sea difícil mover su fecha de lanzamiento y éste sale al mercado “sin acabar” (algo tan normal hoy en el género), después de un año y pocos más meses de desarrollo.

- ¿Cuándo empezará a conectarse la gente?
- El juego llegará a las tiendas el 27, pero seguramente hasta el viernes no esté realmente disponible, que será cuando empecéis a notar algo.
- ¿El viernes?
- Sí... lo normal es sacar lanzamientos los viernes para vender más.

Varias personas eran conscientes en ese momento de que el sábado a primera hora irían a trabajar. El miércoles 27 ya se conectó alguien “del exterior”. Dos o tres personas, que debían haber conseguido el juego directamente de los almacenes de alguna tienda de toda España. El viernes hubo más movimiento, aunque era un lento goteo.

El sábado 30, aunque no era laborable para nosotros, estuvimos al pie del cañón. Porque sabíamos lo que iba a ocurrir: era completamente imposible que todo fuera como la seda. Habíamos creado un monstruito que tenía que funcionar 24 horas con gente conectándose, interactuando entre ellos mientras estaban conectados, y que todo iría sobre rails. Lo cierto es que se multiplican las cosas que pueden salir mal. Que todo funcione razonablemente bien no ha sucedido nunca en ningún proyecto de esta clase y los que habíamos trabajado en él éramos más conscientes que nadie.

Tuvimos una afluencia masiva de jugadores (llegaron a venderse en pocos meses 20.000 copias) y, pese a las pruebas previas al lanzamiento que se realizaron con jugadores reales, se demostró que el sistema de red incorporado en el juego no estaba preparado técnicamente para soportar tantas conexiones simultáneas. El mensaje “Servidor lleno” era habitual y tuvieron que habilitarse cerca de una veintena de “cárceles” para repartir a los usuarios en distintos lugares donde pudieran jugar, pero muchísima gente seguía intentando conectarse a su cárcel, sin poder hacerlo, en las horas punta.

Como es lógico, los servicios técnicos y de atención al cliente echaban humo. Y se colapsaron. Para rematar, en cuanto hubo jugadores exprimiendo al máximo el juego, empezaron a aparecer problemas imprevistos, y se producían con cierta frecuencia errores irrecuperables en el software de los servidores del juego, provocando la desconexión de todos los jugadores de una cárcel a la vez, o incluso del sistema por completo.

Ante la avalancha de problemas, se optó por no cobrar cuotas de suscripción hasta que el juego estuviese “listo” y, pese a la mala prensa inicial, mucha gente continuó jugando. Hoy día, nadie duda de la complejidad de desarrollar este tipo de juegos, y el lanzamiento millonario de cualquiera de ellos es analizado con cautela debido a sus “inevitables problemas iniciales” y sobre todo porque se espera que “mejore con futuras actualizaciones y parches”.

Como contraste, el lanzamiento de La Prisión fue crucificado literalmente en alguna prensa de Internet hace 9 años, por sus problemas de conexión y el juego llegó a ser calificado de demasiado light. Y fin de la historia. Con aquel panorama desolador, lo cierto es que hizo falta mucha moral -o hacer de tripas, corazón- para llegar a solucionar los problemas, en lugar de abandonar el barco. Y lo

que es aún más cierto es que desde entonces, ninguna compañía española ha vuelto a lanzar un juego multijugador masivo por Internet en el que se cobre una cuota de servicio por jugar.

Es por todo esto que si hay algún héroe en la supervivencia del juego, se trata sin duda del responsable de la programación del sistema de red y el software de los servidores. No solo fue capaz de corregir los problemas en un clima de auténtico “siniestro total” después del lanzamiento, sino que pudo hacerlo de forma limpia porque ya lo había previsto durante el desarrollo inicial del proyecto. Como si de un “quita y pon” se tratara, eliminó el sistema de red prefabricado que se usó por falta de tiempo y lo sustituyó por el que él mismo empezó a escribir desde cero. Y funcionó a las mil maravillas. Obviamente se merece un monumento a la perseverancia.

En junio de 2001, casi transcurridos 6 meses del lanzamiento, el juego estaba preparado para empezar a cobrar la cuota a los jugadores: por un lado los servidores ya permitían miles de conexiones sin problema alguno, y por otro, el sistema de combate se había cambiado por completo. Junto a otros cambios importantes en el sistema de habilidades, esto obligó al “reinicio” de todos los personajes. Ambas medidas no fueron bien soportadas por la comunidad de jugadores. En España entonces nadie estaba acostumbrado al pago por un servicio similar y, pese a que el nuevo sistema de combate era a todas luces más atractivo, los jugadores ya se habían convertido en “veteranos” y se negaban a empezar desde el principio. Por otra parte, empezaban a filtrarse los problemas de la compañía, y muchos jugadores de La Prisión se preguntaban qué pasaría con sus personajes en el caso de que cerrase.

En ese momento, Cryo Networks, empresa de capital francés dedicada en ese momento al desarrollo de mundos 3D, alertada por los rumores de cierre de Dinamic, pone sus ojos en La Prisión y empieza a negociar con Dinamic diversas fórmulas de traspaso y explotación.

En octubre de 2001 Dinamic Multimedia cierra sus puertas. La compañía trató sin éxito de expandirse en pleno boom de las puntocom y ve como la enorme inversión realizada en su nueva división, dedicada exclusivamente al desarrollo de portales en Internet, no podía mantenerse a costa de su actividad tradicional (el desarrollo y venta de videojuegos). Aún hoy perdura el mito de que “la división de Internet” era la encargada de La Prisión y por tanto continúa atribuyéndose al lanzamiento del juego la debacle económica de la empresa. No es así.

2ª ETAPA: CRYO NETWORKS

Cryo Networks retoma el proyecto y, pese a que probablemente su idea inicial fuese continuarlo con un equipo propio residente en Francia, comprende que la continuidad del juego pasa por el mantenimiento de buena parte del equipo original de desarrollo y éste se traslada a sus oficinas de Madrid.

La adaptación a la nueva empresa se hace de nuevo mediante un período de juego gratuito y la comunidad de jugadores, aunque muy mermada tras el cambio, se vuelca en este caso con el equipo. Mientras la empresa se centra en su proyección internacional. Se firman acuerdos comerciales con Italia y Canadá, se rediseña por completo la web y se comienza a traducir el juego a otros idiomas.

Es probablemente una de las mejores épocas para el juego, pero por desgracia el resto de actividades de la compañía atraviesa un mal momento y la matriz en Francia quiebra. La Prisión se encuentra de nuevo huérfana.

3ª ETAPA: SERVING ONLINE WORLDS

En este caso son los propios miembros del equipo de desarrollo de La Prisión los que mueven Roma con Santiago para que el juego no muera, e inician las negociaciones con Cryo para poder seguir en marcha y mantener el juego. Los propios jugadores, que pagaban por jugar, nos hacen llegar mensajes de apoyo para que el juego siga vivo. Nace así la empresa "Serving Online Worlds". Debido a tanto cambio de manos, muchos jugadores creen que el juego ha sido mantenido por distintas personas, cuando la realidad es que ha sido siempre el mismo equipo principal.

La Ley de Protección de Datos impedía a Cryo ceder la base de datos de jugadores, por lo que no queda más remedio que reiniciar los sistemas. Durante un tiempo tuvimos en marcha la típica página web donde te apuntas para que te avisen del lanzamiento. En junio de 2003, todos los jugadores que quieren regresar son avisados y deben crear de nuevo sus cuentas de usuario y empezar de cero sus personajes. A cambio, el equipo de desarrollo es más libre en la toma de decisiones y puede atender las peticiones esenciales de la comunidad. Desde entonces no hemos tenido que reiniciar desde cero ningún personaje.

Con el juego mucho más estable que en sus orígenes, y tras haber realizado más de 100 actualizaciones en total, se opta por lanzar, a finales de 2005, una nueva edición en CD-ROM: "La Prisión Online: Reincidentes" que permita recuperar a parte de los jugadores perdidos. Con ello también se obtiene la primera valoración positiva del juego, sin invertir en publicidad, en la revista Computer Hoy Juegos. El equipo de desarrollo se quita una espina que aún dolía: los malos comentarios. Aunque tarde, era refrescante leer esta valoración en contraste con el lanzamiento: "estamos ante un juego complejo y con gran cantidad de opciones, que costará varias horas dominar completamente".

La lucha por mantener la base de jugadores, actualización tras actualización, hace que el juego se vaya alejando cada vez más de los jugadores nuevos, sin embargo y sin darnos cuenta, se crea una de las comunidades más unidas y fieles que haya tenido un juego.

Llegan las grandes rivalidades entre clanes, la persecución y erradicación de trampas con speed-hack, el lanzamiento del exitoso "World of Warcraft" en español, el Team-Speak, mejoras en el sistema de atención al cliente, los guardias de juego, las mejoras en la conexión, permitir que se pueda elegir el tamaño nativo de la ventana de juego, la constante adaptación a que el juego funcione perfectamente en todas las versiones de Windows y en PCs potentes y modestos...

En 2008 por primera vez en la historia del juego se introducen dos nuevos delitos y el equipo se compromete a realizar actualizaciones mensuales de contenido y que comienzan a sucederse. Puede jugarse incluso desde los nuevos mini-portátiles, que tienen la altura de la pantalla reducida.

En 2009 sigue la tónica de actualizaciones con más contenidos y más mejoras técnicas. Al fin parece que esta versión es la más sólida y con más características.

En el mes de junio de 2009, La Prisión cumple 10 años de desarrollo, nada menos que una década desde que empezó a forjarse en las oficinas de la extinta Dinamic Multimedia. Los jugadores y el equipo que lo vio nacer le han cogido un cariño muy especial. Tanto, que se lleva con orgullo la frase: sigo jugando y soy de los que empezó con Dinamic.

From:
<https://juangacovas.info/> - **JuangaCovas.info**

Permanent link:
<https://juangacovas.info/doku.php/laprision/etapas?rev=1594519444>

Last update: **12/07/2020 04:04**

