

COPIA GRATUITA

zacaneWS

Conoce
el proceso de
creación de
Zoogitives



• PRÓXIMOS LANZAMIENTOS • ENTREVISTAS
• RECOMENDACIONES • ZACAJUEGOS
• Y MUCHO MÁS

SUMARIO



EN PORTADA

REPORTAJE:

El proceso de creación de Zoogitives

4

Alberto Millán nos cuenta todo sobre Zoogitives, el juego que conquistó al Jurado Externo de Zacatrus.

RESTO DE CONTENIDOS

Texto del editor - 03

Recomendaciones - 07

Entrevista Alberto Cernuda - 10

Próximos lanzamientos - 14

II Concurso de Creación de Juegos - 16

Crucitrus - 17

Zacatest - 18

TEXTO DEL EDITOR



De protos, concursos y publicaciones

Por Sergio Viteri (CEO)

No hay nada más satisfactorio que ver crecer a tu criatura, ver que se hace mayor y que deja de ser un proyecto para convertirse en alguien elegante y, sobre todo, divertido. Hablamos de juegos. Claro. Como siempre.

El autor, padre o madre de la criatura, siempre estará ahí para darle cariño, para quererlo y darle forma. Pero ocurre que muchas veces el talento no se reconoce a simple vista, está ahí, pero cuesta verlo.

Nuestro objetivo, como editorial, es encontrar ese talento. Rastrearlo como podamos y, cuando demos con él, darle luz y visibilidad para que todo el mundo sepa que está ahí y que tiene mucho que decir, muchos ratos de diversión que ofrecer.

Esa es la naturaleza y razón de ser de nuestro "Concurso de Creación". Queremos encontrar y premiar los mejores juegos y luego, si es posible, ayudarlos a crecer. Oh, ¿y eso cómo se hace con un juego?

Lo que más nos gusta es **editar** los juegos. Hacer que lleguen al mercado. Por eso, el premio principal del concurso, el premio de Zacatrus, es **publicar** el juego. El proceso es lento, pero disfrutamos de cada paso.

- De la selección, por supuesto.
- De la revisión de las reglas, de las

múltiples pruebas y testeos (sí, amigos, jugar es parte de nuestro trabajo también).

- De buscar esos componentes ideales para que tenga toda la calidad posible y, al mismo tiempo, no tenga un precio alto para ti.

- De ponerle el mejor "vestido", las mejores ilustraciones y el mejor diseño gráfico del que seamos capaces para que esté elegante (al final, esto es una fiesta).

- Y, finalmente, hacer que llegue a todas las mesas posibles a través de nuestra red de distribución. Hacer todo lo posible para que te llegue a ti. A tu mesa.

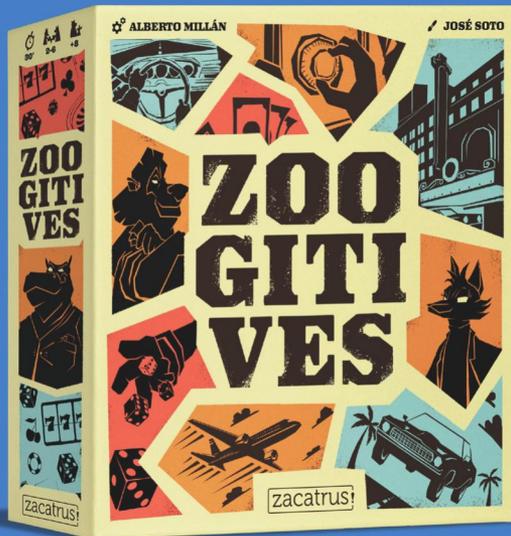
Por eso hoy queremos invitarte a crear. Porque sabemos que tienes una idea de juego en mente. A veces... bueno vale, siempre, cuesta mucho convertirla en un prototipo que funcione. Pero también sabemos que el proceso de creación es muy divertido. Es un juego en sí mismo. Hoy te vamos a pedir que crees, imprimas, recortes y que te enamores de tu criatura. Que la pruebes con tus amigos y que te diviertas y que luego, si te apetece, la compartas con nosotros presentándola a la próxima edición del concurso. Queremos tanto como tú verlo en las estanterías de todas las tiendas de juegos de mesa.

¿Te animas?

ZOOGITIVES

EL JUEGO QUE CONQUISTÓ AL JURADO EXTERNO DE ZACATRUS

Te contamos todo sobre Zoogitives, el juego que no solo consiguió estar entre los finalistas de la primera edición, sino que también se llevó el premio del Jurado Externo (formado por Análisis Parálisis, La mesa de Dam, La Mazmorra de Pacheco y Juegocondriacos).

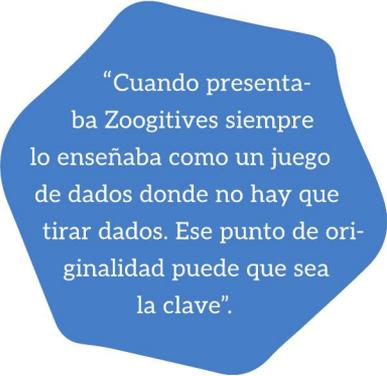


Reportaje: Alberto Millán, autor de Zoogitives

Alberto Millán, el autor de Zoogitives, también conocido por sus hazañas como ingeniero informático y creador de software para impresoras 3D en Barcelona, no es ajeno al mundo de los juegos de mesa; de hecho, ya tiene siete juegos publicados con otras editoriales que incluyen éxitos como Topo Chef, Phraya o Viaje al centro de la Tierra. Aunque, esta era la primera vez que proponía un juego a Zacatrus. ¡Te contamos todo sobre el proceso!

La aventura de Zoogitives comenzó con el inicio del concurso y el desafío de preparar y presentar el juego. Alberto nos cuenta que lo más complicado del concurso fue hacer el vídeo. En esta fase se presentaron más de cuatrocientas personas y ese vídeo era muy importante ya que era la carta de presentación que debía cautivar desde el principio y transmitir bien la esencia del juego.

Pero, no solo esto fue complejo: ¡el desarrollo de Zoogitives comenzó en pleno confinamiento de 2020! Alberto nos cuenta: “Esto es curioso porque vivía solo con mi pareja y la mecánica pedía un mínimo de tres jugadores, así que muchos de los testeos iniciales fueron con uno de nosotros simulando a los otros dos. Para poder avanzar hice una versión online y ahí ya pude enseñárselo a más gente. El testeo no fue fácil, costó volver a la normalidad y necesitaba probar el juego con grupos



“Cuando presentaba Zoogitives siempre lo enseñaba como un juego de dados donde no hay que tirar dados. Ese punto de originalidad puede que sea la clave”.

grandes. Así que los testeos continuaron incluso tras presentar el juego a Zacatrus”.

Otro de los retos para Alberto fue reducir la complejidad a lo mínimo posible: “Cambiar humanos por animales facilitaba distinguir a los personajes, también reduje el número de ciudades, diseñé elementos extra de ayuda como las hojas de deducción, eliminé mecánicas de rapidez que rompían el estilo de juego... Creo que el éxito de hacer un buen juego radica en crear un producto que tenga reglas simples de entender pero una gran profundidad a la hora de jugarlo”.

Alberto señala: “Siempre me gusta decir que no va primero ni la temática ni la mecánica, es decir, el concepto por el que yo empiezo y que me gusta usar es la experiencia que quiero crear. En este caso, la idea de utilizar un componente de una forma distinta a la habitual es algo disruptivo y muy valorado por los jugadores. Cuando presentaba Zoogitives siem-

Reportaje: Alberto Millán, autor de Zoogitives

pre lo enseñaba como un juego de dados donde no hay que tirar dados. Ese punto de originalidad puede que sea la clave”.

En cuanto al proceso de edición, Alberto cuenta que está especialmente feliz con el resultado: “Zacatrus ha buscado los mejores componentes para darle vida al juego y algunos de ellos creo que sorprenderán por lo poco habituales que son de ver. Además, el trabajo gráfico y artístico está siendo realizado por Jose Soto como ilustrador y Sergio Ortiz como director de arte, dos profesionales del sector con los que tenía muchas ganas de trabajar. Zacatrus es además una editorial que te incorpora dentro del desarrollo del juego”.

Por último, le hemos preguntado a Alberto por consejos que le gustaría dar a otros autores. “El primero: juega mucho. Ningún director de cine hace buenas películas sin ver otras tantas. Es fundamental jugar mucho,

ayuda a entender mecánicas de otras obras y a ver como problemas que puedes tener en tus diseños han sido solucionados por otras personas. Y, en cuanto a los concursos: no pares de intentarlo. No pienses que si no ganas has fracasado: los éxitos son siempre visibles pero los fracasos no trascienden y es por lo que como autor he conseguido publicar muchos juegos y ganar algunos concursos, pero también tengo un cajón lleno de prototipos que no han funcionado y el buzón de entrada lleno de emails diciendo: Lo sentimos mucho, tu prototipo no ha sido seleccionado”.

En resumen, Zoogitives es más que dados: es el resultado de una pasión convertida en juego, con originalidad y esfuerzo detrás del autor y de todo el equipo que hay detrás trabajando. ¿El veredicto final? Un juego que no solo ha conquistado al jurado, sino que promete ser un “botín” lúdico.





RECOMENDACIONES

¡4 juegos para llevarte de vacaciones! ¡Te proponemos juegos para toda la familia!



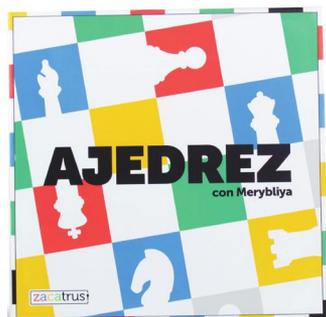
Ver más juegos



Recomendaciones

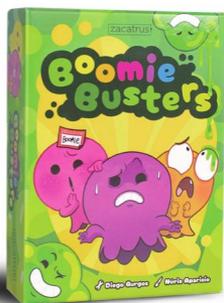
AJEDREZ 24,95 €

Ajedrez con Merybliya es la propuesta más divertida para jugar al ajedrez. Entrena tu mente leyendo su guía de juego y disfruta de los mini-juegos expresamente diseñados para fortalecer el razonamiento, la planificación, la memoria y la atención.



BOOMIE BUSTERS 11,95 €

Sabemos que no habéis podido resistiros a estas adorables criaturas, pero ¿seréis capaces de coleccionarlas a todas? Boomie Busters es un juego competitivo y familiar de cartas en el que tendréis que conseguir las colecciones de boomies más valiosas. Para ello, deberéis usar todas vuestras herramientas y emplear sabiamente vuestros kilos de viscosete.



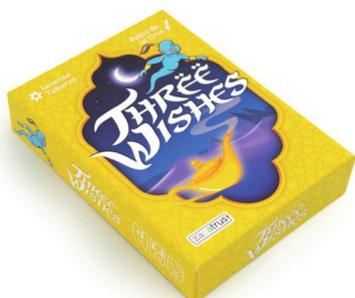
VEGETABLE STOCK 9,95 €

Tomates, brócoli, zanahorias... Cultiva las verduras, gestiona el mercado y amasa una fortuna. Vegetable Stock es un juego de cartas rápido y emocionante en el que deberás vigilar de cerca las fluctuaciones del mercado ya que puede cambiar en cualquier momento y desplomarse en cuestión de segundos.



THREE WISHES 9,95 €

Es un juego de intuición y empatía ideal para toda la familia. Si solo pudieras cumplir un deseo, ¿qué elegirías? ¿Tener a Papá Noel como amigo? ¿Un clon de ti mismo? ¿Un reloj para parar el tiempo? Adivina los verdaderos deseos del resto de jugadores y consigue la mayoría de puntos para ganar la partida.



ENTREVISTA

Conoce a Alberto Cernuda,
el director de arte de Monstervania



Entrevista: Alberto Cernuda

Hace unos meses Alberto aceptó el desafío de dirigir el proyecto de **Monstervania** y hoy nos cuenta cómo fue el proceso:

Cuéntanos sobre ti:

Mi trayectoria como profesional empezó en el mundillo de los videojuegos para móvil, yo acababa de terminar la carrera de diseño gráfico y me surgió la oportunidad. Después di el salto al mundo de los juegos de mesa y, actualmente estoy centrado en el diseño 3D.

¿Cuánto tiempo has trabajado en el proyecto?

Según tengo entendido, Silvestre, el autor, llevaba años trabajando en este juego. Desde la parte artística, que es la que me toca, estuve alrededor de seis meses para terminarlo todo, desde la creación del estilo artístico, mapas e incluso control de calidad de los componentes.

¿En qué te inspiraste para crear la identidad visual del juego de mesa **Monstervania**?

*Lo que más determina el enfoque artístico de un juego de mesa es la visión que tenga el autor sobre su juego de mesa. Así que hablé con Silvestre para ver su idea sobre el juego. Además de esto, me sumergí en *moodboards* de variadas referencias, desde texturas de piedra y árboles, hasta fotografías reales de bosques, diseños de personajes provenientes de películas o videojuegos. Durante este proceso creativo fusioné diversas influencias, abarcando desde el género "Metroidvania" con inspiración en títulos como *Hollow Knight* y *Ori and the Blind Forest*, hasta la captura de la esencia de películas animadas de renombre como las de Pixar, DreamWorks y Studio Ghibli, que sirven de guía para las ilustraciones de los personajes principales.*



Entrevista: Alberto Cernuda

¿Podrías compartir más acerca de cómo llegaste a elegir el estilo y los colores para este juego?

Cuando Silvestre me compartió la historia del Bosque Prohibido de Vanía, decidí centrar toda la estética del juego en este entorno, buscando una vibrante y orgánica representación que abarcara desde el diseño gráfico hasta los personajes y fondos. Aunque el juego se enfoca principalmente en el bosque, evité colores similares para que los iconos y personajes destaquen. También preferí usar colores complementarios a los colores vibrantes y verdosos que estaba utilizando. Empleé tonos rojos y cálidos, por razones funcionales, aunque hay excepciones que utilicé basadas en la función y la intención de cada elemento en el juego.



¿Cuáles fueron los desafíos principales durante el desarrollo del juego?

La creación del mapa completo del bosque fue sin duda un desafío significativo, con sesenta y ocho mapas en total, algunos de ellos tenían incluso cuatro páginas. La solución fue emplear la técnica de assets, consistente en elaborar ilustraciones sueltas (plantas, árboles, rocas, fragmentos de suelo, etc.) y reutilizarlas como piezas de un rompecabezas, una práctica común en el mundo de los videojuegos para optimizar el tiempo de desarrollo. También destaco el uso de la ilustración digital, una herramienta versátil que permite explorar una amplia gama de técnicas y estilos. Desde el uso de diversos tipos de pinceles hasta la aplicación de filtros similares a los utilizados por fotógrafos profesionales.

Entrevista: Alberto Cernuda

¿Crees que el arte afecta a la experiencia del jugador?

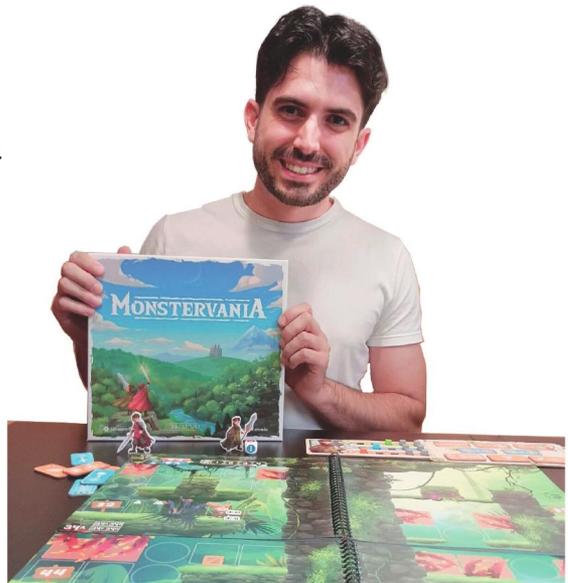
Totalmente. Y no creo que nadie esté en desacuerdo. Todos conocemos casos de juegos muy buenos en sus mecánicas que tienen un arte muy mejorable y hace que no te apetezca tanto jugar. La temática suele ser un elemento muy importante en muchos juegos, y el arte es el medio principal para lograr una buena ambientación.

Encontrar un equilibrio entre lo visualmente impresionante y lo funcional para el juego es la clave de todo. Mi educación como diseñador gráfico me ha enseñado que lo funcional siempre tiene que predominar. De nada te sirve tener un mapa y personajes visualmente increíbles si luego no puedes encontrar a tu personaje en el mapa. Pero tampoco puedes quedarte solo con lo funcional, porque entonces te vas a quedar con un juego soso. La clave está en el equilibrio, como todo en la vida.

¿Hay algún personaje/objeto cuyo diseño tenga una historia interesante detrás?

Como curiosidad, en las etapas iniciales, los hermanos Marta y Lucas estaban concebidos como dos ratones. Sin embargo, esta idea fue descartada al considerarse bastante común tanto en juegos de mesa como en videojuegos.

La decisión final fue transformarlos en personajes humanos con el objetivo de establecer una conexión más profunda entre el jugador y los protagonistas. Además, esta elección permitiría que destacaran en un entorno boscoso repleto de monstruos y animales.

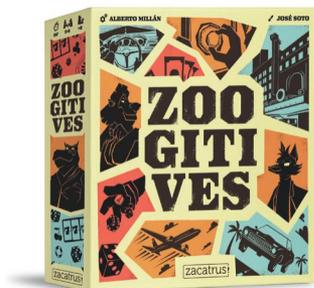


PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

ZOOGITIVES

+10 / 3-6 jugadores / 20 - 30 minutos

Un gran Casino ha sido saqueado por un grupo de astutos animales. Tras el robo del siglo, los ladrones se han escondido en distintos países y se sospecha que han cambiado de apariencia. La policía ofrece el perdón y un botín a quien entregue a sus cómplices. ¿Te atreves a descubrirlos?



KRYPTEX

+8 / 2 jugadores / 20 minutos

Tu maestro Leonardo te ha seleccionado junto con otro de sus aprendices para probar su último invento en primicia: el Kryptex. A través del curioso instrumento deberás descubrir la palabra oculta de tu contrincante antes de que él adivine la tuya.



DILUVIO

+8 / 3-4 jugadores / 30 minutos

Escoge qué especie animal quieres salvar del próximo diluvio y lucha contra tus contrincantes por conseguir el mayor número de asientos en el arca. Tendrás que evitar empujones, tentáculos y la subida del nivel del mar si no quieres terminar a la deriva.



CATHOOD

+10 / 2-4 jugadores / 20 minutos

Conviértete en un entrañable gato en busca de la fama felina. Tu misión consiste en establecer tu territorio de manera estratégica, explorando parques, conquistando edificios, recolectando juguetes y compitiendo con otros gatos para acumular esos codiciados puntos de prestigio.





II CONCURSO DE CREACIÓN DE JUEGOS DE ZACATRUS

Desde que nos aventuramos a hacer el Concurso de Creación de Juegos, hemos sido testigos de una auténtica avalancha de propuestas que han dejado boquiabiertos a todos los miembros del equipo. ¡Ojalá pudiéramos editarlos todos!

Los juegos del concurso que vamos a editar son:

THEOS: Es un fiestón de dados de 2 a 8 jugadores que te adentrará en una aventura mitológica de locura. Tendrás que ponerte en la piel de un semidiós y usar tus superpoderes para atrapar a las criaturas más alucinantes. Pero, ojo, que Medusa, Pegaso y compañía no te lo van a poner nada fácil. ¡Prepárate para vivir una fiesta legendaria de dados con Theos!

TSUKIMI: Un juego para dos que te llevará a la luna en el evento más emocionante del año. En este desafío espacial, tu misión será asegurarte de que tu clan de conejos disfruta de la fiesta comiendo mochis, pero... ¡mantén tus orejas alerta! El bando contrario podría arrebatarte tu sitio.

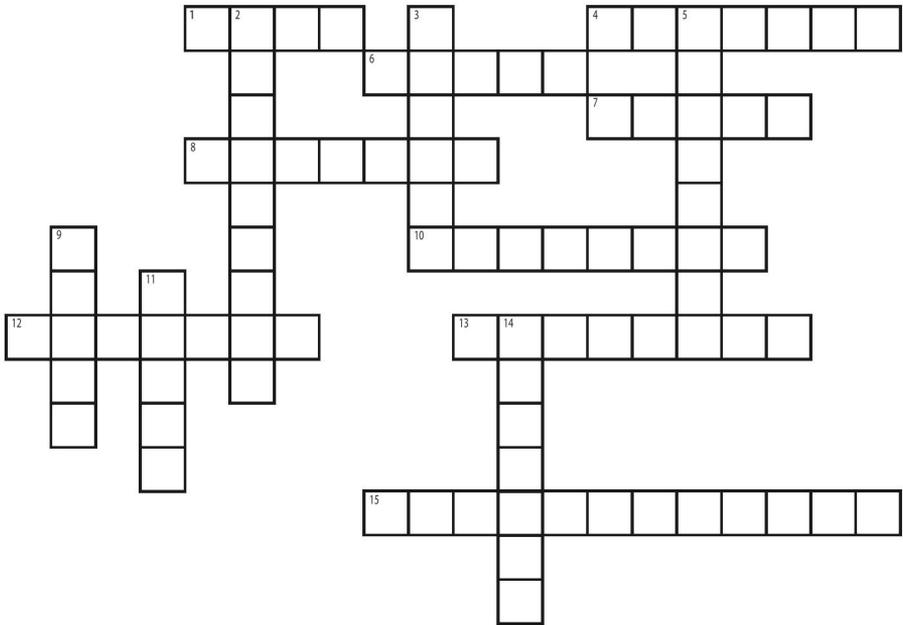
LA TRAMPA: Un juego de cartas ilustradas al estilo *pixart* que no necesita manual de instrucciones. En esta experiencia narrativa para 1 o 2 personas, encarnarás a Andrea en su camino hacia su local de ensayo, pero, cuidado... una serie de giros inesperados harán que el trayecto se complique más de lo esperado. ¿Crees que podrás no caer en la trampa?

¿Quieres presentarte en la siguiente edición del concurso. Entérate de todo

¡Inscripciones abiertas hasta 2025!



CRUCITRUS



1. Si te gusta engañar, sobornar y extorsionar, este es tu juego.
2. No, no se puede mover en diagonal, ya te lo he dicho.
3. No te preocupes, se puede lavar, es de neopreno.
4. Siempre juego la Berlinesa contra la Española.
5. Quién necesita miniaturas o recursos realistas teniendo cubitos de colores.
6. Por favor, ¿alguien me puede cambiar piedra?, solo tengo ovejas.
7. -Te infecto, -tengo la vacuna, -te infecto, -tengo la vacuna, -te infecto, -tengo la...
8. Fantasmistas de colores para atrapar y coleccionar.
9. Vaya cartas que me has pasado, yo quería esa. -Lo sé, por eso la he cogido.
10. Es como comer pipas, no puedes dejarlo, y además proteges tus cartas.
11. No son ni turnos, ni rondas, ni fases, mira cuántas has hecho y cuentas los puntos.
12. ¿Seguro que lo has hecho bien? me han tocado las mismas cartas que antes.
13. ¿Has visto esa en la que el protagonista muere al final a manos de su mejor amigo...?
14. ¿Has pasado bien la mopa? Mira lo que hay debajo del sofá.
15. ¿Quién te pides, Marta o Lucas? Me da igual, quiero acabar con todos los monstruos.

Soluciones: 1. Coup; 2. Ortoagonal; 3. Tapete; 4. Ajezrez; 5. Eurogame; 6. Catán; 7. Virus; 8. Boombe busters; 9. Draft; 10. Draft; 11. Bazar; 12. Bazar; 13. Spoilers; 14. Barajar; 15. Pelusas; 15. Monstervania.

ZACATEST : Descubre qué Boomie eres

1. ¿Cuál es tu accesorio favorito?

- Tu versión ampliada de las reglas
- Un dado trucado
- Un bol de patatas fritas
- Un cronómetro
- El vídeo de Zacatrus TV



2. ¿Cuál es tu grupo de juego ideal?

- La Filarmónica de Londres
- Los hermanos Dalton
- Ositos de gominola
- Yo solo, ¿quién necesita un grupo?
- Tu familia en Nochebuena



3. ¿Qué haces cuando pierdes?

- Reviso la partida para aprender de mis errores
- Yo nunca pierdo
- Coger otro bol de patatas fritas
- Vender el juego
- Felicitar al ganador



4. ¿Qué haces cuando te explican un juego?

- Yo explico los juegos
- Coger un par de recursos extra...
- Voy a por un bol de patatas fritas
- Resoplo y miro el reloj
- Pregunto lo que no he entendido



5. ¿Qué te define como jugador?

- Mis conocimientos de historia, arte, leyes y contabilidad
- El tamaño de mis mangas...
- Se me pegan las cartas cuando barajo
- Los chistes por minuto que soy capaz de contar sobre el perdedor
- Lo importante no es ganar, es participar

RESPUESTA: ¿Qué Boomie eres?

Si tienes más A: Boomie empollón



Eres un sabiondo y te encanta “compartirlo” con los demás. En tus ratos libres lees manuales y los corriges. Conoces todas las erratas de todas las ediciones de todos los juegos publicados y por publicar.

Si tienes más B: Boomie tramposo



Ganar es tu objetivo, las reglas tu enemigo y tus amigos las víctimas. Tienes tantas cartas escondidas que hay juegos vacíos en tu casa. Tu lema es: No hago trampas, “interpreto” las reglas”.

Si tienes más C: Boomie pringoso



Tus amigos te temen, cuando te llaman para jugar enfundan hasta las paredes. Busca en el reglamento, debe quedar algún ganchito de la última partida. Para barajar esas cartas necesitas disolvente.

Si tienes más D: Boomie troll



Tienes tanto odio dentro de ti que rezumas ponzoña. Tu lema es: Lo importante no es ganar, lo importante es divertirse viendo como pierden los demás. Tus mejores amigos son imaginarios.

Si tienes más E: Boomie novato



Tus amigos te van a hacer picadillo. Eres la víctima perfecta en cualquier juego. No te preguntes por qué no ganas nunca, ya te lo digo yo... Eres tan “majo” que en los juegos de roles ocultos juegas con las cartas bocarriba. Seguro que te encantan los juegos cooperativos. ¡Espabila!

MONSTERVANIA

Os esperan más de 60 mapas
y múltiples finales.



**¡YA ESTÁ
DISPONIBLE!**