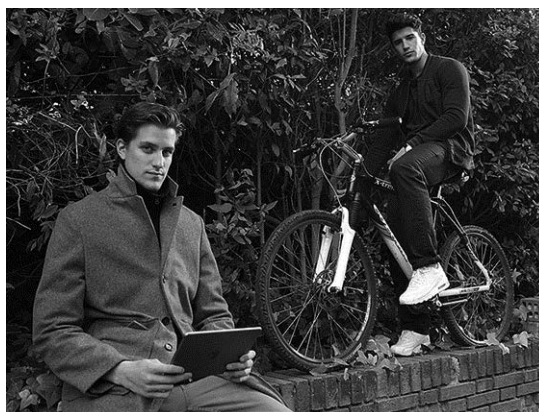


## Tekst 3

Nueva *app*: Real Riders

(1) Los escenarios los crea Adrián Galanda de 24 años (a la derecha en la foto) y las bicicletas las diseña Felipe Catena, que tiene 23 años. Juntos han dado vida a un videojuego gratuito para teléfonos móviles que recorre el planeta: desde Madrid, su mundo, hasta EE UU, China, Vietnam... Se trata de una aplicación para móviles donde el usuario maneja a un ciclista por diversos escenarios de grandes ciudades. Se llama Real Riders y jugando tienes que dar pedales<sup>1)</sup> a unas bicis que se mueven hasta por diez escenarios diferentes con sus edificios, calles, semáforos, fábricas, humo, luz... Este viernes, Apple Store situaba el juego en el puesto 41 de los juegos gratuitos más descargados. 21.500 descargas en más de 160 países del mundo, todo en un tiempo récord de menos de un mes.

(2) Adrián y Felipe se conocieron en la escuela de diseño gráfico Aula Temática. En la foto los chicos posan junto a una bicicleta. Es de Felipe pero apenas la usa, Adrián confiesa que no tiene bici. "Elegimos esta temática porque nos gustaba y está de moda".



(3) Montaron su empresa - Tactil Arts - con la ayuda de Iñaki, su tercer socio y tío de Felipe, que aportó los 3.000 euros necesarios para poder empezar. "Prometimos que cuando sea rentable se lo devolveríamos", cuenta Adrián. Tactil Arts está situada en una habitación de 15 m<sup>2</sup> en la casa de Felipe.

(4) En 2013 - cuando la aventura de la *app* Real Riders empezó - tenían solo dos portátiles, ahora tienen cinco ordenadores. "Diseñamos el juego cada uno desde ciudades diferentes, Adrián en Barcelona y yo en Londres. Mi tío, en Madrid, nos ayudó como programador. Los tres enviábamos nuestros trabajos por e-mail y nos reuníamos vía Skype", cuenta Felipe. Tres socios, en tres sitios distintos, trabajando una media de 10 horas diarias.

(5) Octubre de 2014. Un año y tres meses más tarde, Real Riders ya era una realidad. Tres días después de terminar el proyecto, los chicos presentaron su juego en la Games Week de Madrid, una de las ferias más importantes de videojuegos en España. Adrián y Felipe no tenían un *stand*, ni dinero para montarlo. Consiguieron que un distribuidor con un

*stand* enorme les permitiera explicar su proyecto en una parte del suyo.  
40 Y, junto a una amiga como azafata, colocaron dos *tablets* para invitar a jugar. “Funcionó muy bien la cosa, mucha gente vino a jugar y nos felicitó”.

(6) Las expectativas fueron creciendo y Adrián y Felipe decidieron publicar la aplicación para móviles. A partir de ahí, los usuarios del juego  
45 hablaron mucho del juego por estar tan entusiasmados y este boca a boca se convirtió en su única arma, su única forma de publicidad. Sin presupuesto, el objetivo de los jóvenes de Tactil Arts era y sigue siendo darse a conocer. “De momento, más que las descargas, nos preocupan las opiniones de los usuarios”, cuentan Felipe y Adrián.

50 (7) Aunque tengan solo 23 y 24 años, los dos chicos son conscientes del mercado al que se dirigen. “Nuestro *target* son jóvenes de 15 a 25 años, pero incluso gente de 30 podría interesarse por el juego”, comenta Adrián. “Este año trabajamos en actualizaciones para introducir elementos que nos permitan ganar dinero”. Por ser gratis el juego, no hay  
55 ingresos. Ya están creando su próximo proyecto “del que el mundo va a alucinar”. No quieren revelar mucho, solo que tendrá gráficos, imágenes y un dinamismo jamás vistos. Por ahora, la cosa va sobre ruedas.

*adaptado de: www.elmundo.es, 23-11-2014*

noot 1 dar pedales = fietsen, fiets voortbewegen



Una imagen de la *app* Real Riders

### Tekst 3

- 1p 3 ¿Qué cuenta el párrafo 1 sobre la *app* Real Riders?  
La *app*
- A es un invento de dos ciclistas.
  - B es un navegador para bicicletas.
  - C es un videojuego en el que hay que desplazar bicis.
  - D está diseñada por personas de distintas nacionalidades.
- 1p 4 ¿Qué cuenta el párrafo 2 sobre Adrián y Felipe?  
Adrián y Felipe
- A casi nunca van en bicicleta en su vida diaria.
  - B siempre han querido trabajar juntos.
  - C son aficionados al ciclismo recreativo.
- Lee los párrafos 3 y 4.
- 1p 5 ¿Cuál(es) de las afirmaciones es/son correcta(s)?
- 1 El tío de Felipe, Iñaki, les prestó dinero para realizar su *app* pero no colaboró con los chicos.
  - 2 Como no ganan nada con la *app* Real Riders, Adrián y Felipe trabajan de día y dedican todo su tiempo libre a Tactil Arts.
- A la primera
  - B la segunda
  - C las dos
  - D ninguna
- Lee el párrafo 5.
- 1p 6 En la feria Games Week, ¿qué lograron Adrián y Felipe?
- A demostrar su *app* en un *stand* de otra empresa
  - B encontrar socios para su próximo proyecto
  - C montar su propio *stand* para presentar la *app*
  - D vender su *app* a otra empresa
- Lee el párrafo 6.
- 1p 7 ¿Qué es lo que más cuenta para Adrián y Felipe?
- A el desarrollo de *apps* que sean competitivas
  - B idear una estrategia para generar ingresos
  - C la publicidad en revistas y en Internet
  - D la valoración de su *app* por los jugadores
- 1p 8 ¿Qué cuenta el párrafo 7 sobre “su próximo proyecto” (línea 55)?
- A del próximo proyecto los chicos no explican nada
  - B el próximo proyecto será una *app* especialmente para mayores
  - C el próximo proyecto será único por la tecnología que usan
  - D el próximo proyecto va a ser un juego de pago