

Nunca te rindas.  
ネバーギブアップ。  
Never give up.





El Videojuego Viajero.

Kit de Prensa - Castellano

*“NAVE: El Mito, La Legenda, El Tour Rockstar del Arcade”*  
Chris Priestman, [indiestatik.com](http://indiestatik.com), EEUU.



[CLIQUEA PARA VER EL SPOT](#)

SERIE DE RESISTENCIA



¡RESISTÍ A TRAVÉS DEL TIEMPO!

JUGAR

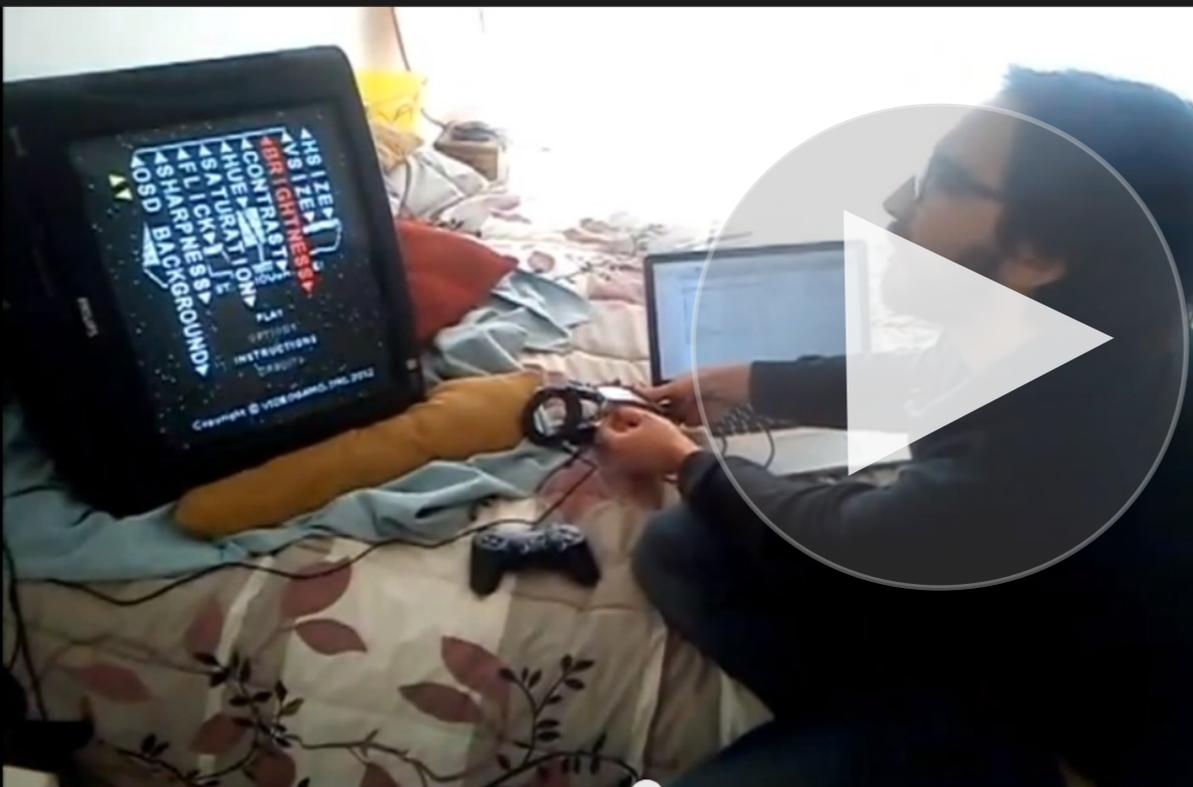
EQUIPO.

CRÉDITOS 1

Copyright © 2012 VIDEOGAMO, INC.

[CLIQUEA PARA VER EL TRAILER DE GAMEPLAY](#)

NAVE Arcade Making Of! by videogamo

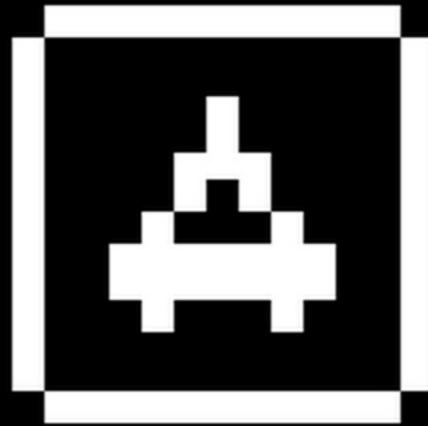


1/11

- 1 NAVE Arcade Making Of EP. 1 by videogamo
- 2 NAVE Arcade Making Of EP. 2 by videogamo
- 3 NAVE Arcade Making Of EP. 3 by videogamo
- 4 NAVE Arcade Making Of EP. 4 by videogamo
- 5 NAVE Arcade Making Of EP. 5 by videogamo
- 6 NAVE Arcade Making Of EP. 6 by videogamo

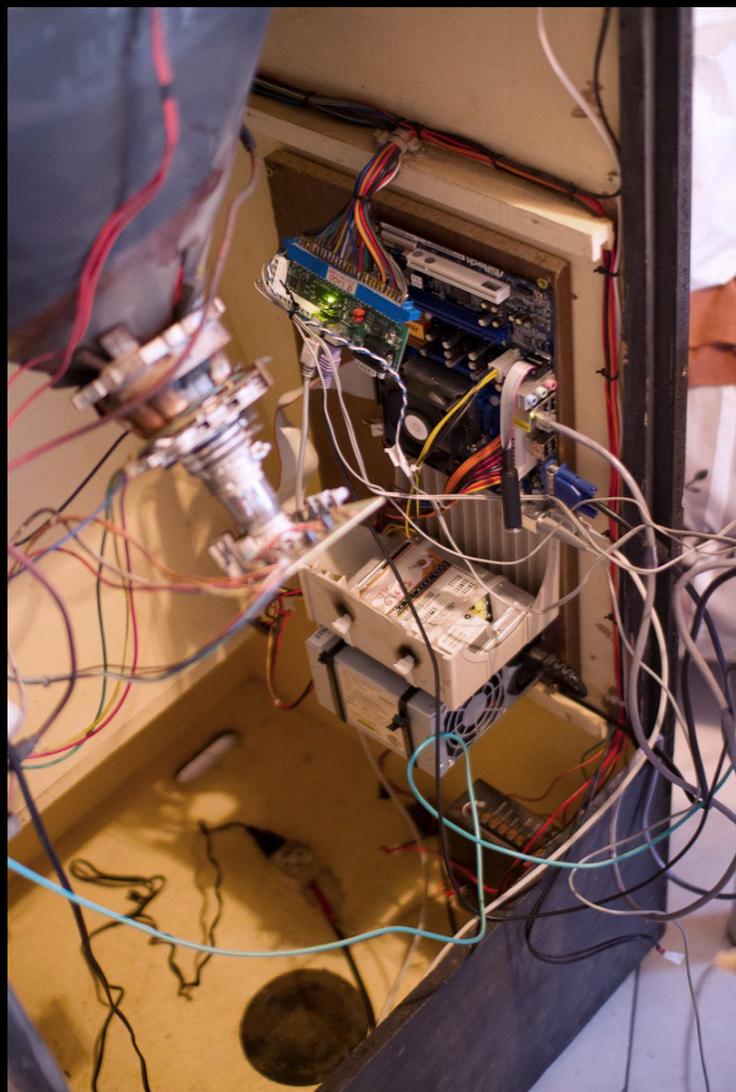
0:49 / 1:33

CLIQUEA PARA VER LOS MAKING OF (13 EPISODIOS)

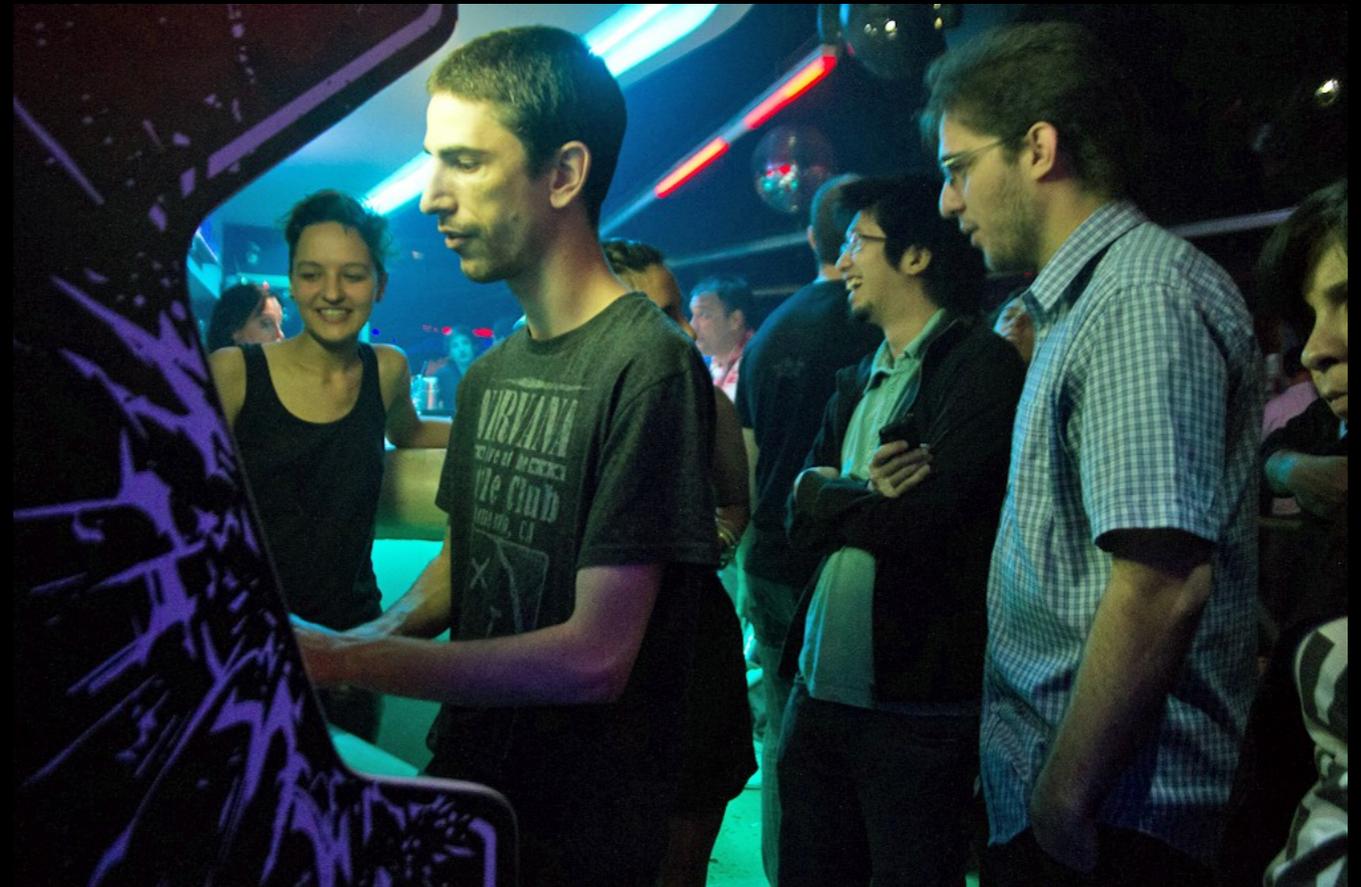


[Cliquea acá para bajar el  
Kit de Prensa completo \(50Mb\)](#)

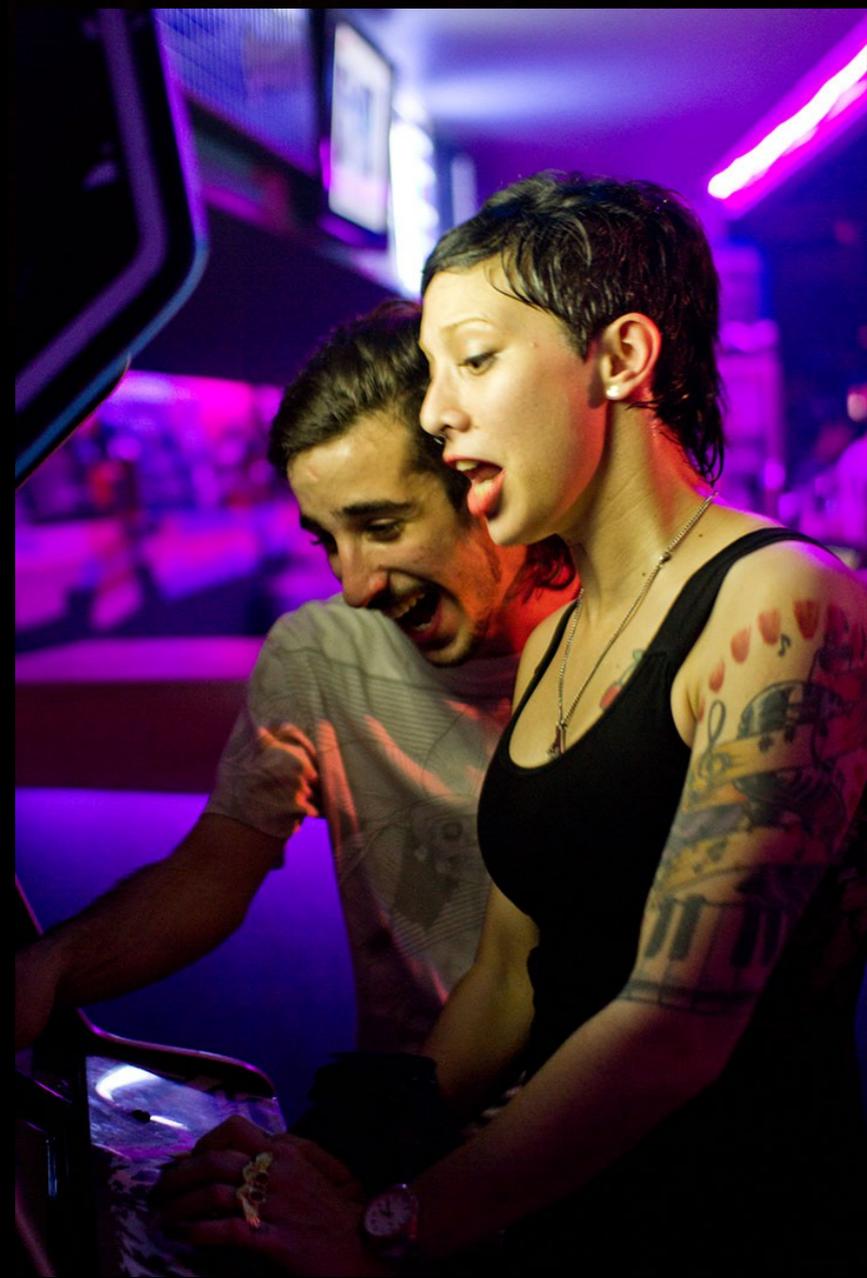
Incluye imágenes en alta resolución del  
proyecto, los creadores, el juego, y más.

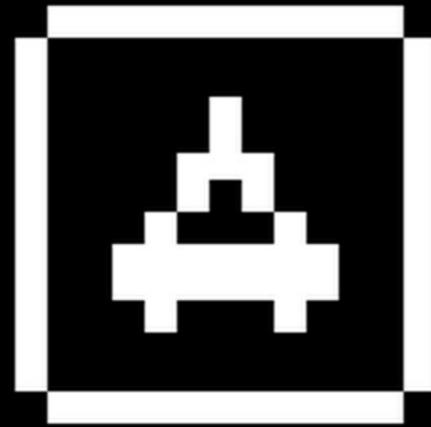












# CARACTERÍSTICAS

Sobreviví el máximo tiempo que puedas.

Esquivá y destruí enemigos con power-ups.

Escalá tu nave, hacela crecer hasta ocupar por completo la pantalla.

Usá el modo Turbo para controlar la dificultad.

Chequea el highscore oficial del juego online.

¡Jugalo únicamente en la máquina de arcade viajera  
y formá parte de una experiencia única en el mundo!

# ACERCA DE NAVE

## La Experiencia

NAVE Arcade es un videojuego viajero. ¿Qué es exactamente esto?

En 2010 comenzamos a programar NAVE como juego para computadoras, pero luego nos dimos cuenta de que el juego debía jugarse en una máquina de video, en un arcade, como los que había en las galerías de videojuegos de los 70's, 80's y 90's.

Entonces, en 2012, construimos una máquina con nuestras propias manos y metimos el juego adentro. Luego decidimos que sólo habría una única máquina, que el juego iba a jugarse sólo allí y que para que la gente pudiera disfrutarlo íbamos a girar por el mundo con ella, como una banda de rock. Y como si fuera poco íbamos a mantener guardado los puntajes desde el primer día, para que los jugadores no sólo quedaran registrados, sino que además pudieran competir entre sí, aunque vivieran en diferentes ciudades.

Es así que hoy, 2 años después, hemos realizado casi 50 presentaciones en convenciones, muestras, fiestas, recitales y los más variados eventos en diferentes ciudades de Argentina. Y además se ha formado una comunidad de seguidores que sienten NAVE como propio. Ahora sólo queremos llegar lejos. Más lejos.

# ACERCA DE NAVE

## El Juego

*“Hacé crecer tu nave y resistí! NAVE es un juego de supervivencia, o, como lo llamamos nosotros, de “resistencia”. Resistí tanto tiempo como puedas esquivando enemigos, disparando contra ellos, agarrando poderes y controlando la dificultad usando el modo Turbo!”*

NAVE fue creado con la intención de aprender sobre el clásico género "shooter espacial" y de experimentar. Queríamos que fuera simple, tanto gráficamente como en jugabilidad.

Para los gráficos elegimos trabajar en baja resolución y en pixelart monocromo blanco y negro. Esto nos permitió concentrarnos más en el desarrollo del juego, mientras que le dió una estética que se adapta perfectamente a su estilo.

En cuanto al juego en sí, optamos basarlo en un género clásico para poder tener una base sobre la cual trabajar el diseño sin tener que empezar de cero, pero con la mirada puesta en la experimentación: Queríamos ver qué pasaba cuando el jugador hacía crecer y crecer su nave (hasta llenar toda la pantalla con ella) y también dar al jugador la oportunidad de controlar la dificultad / ritmo del juego, añadiendo la opción "Turbo" para avanzar más rápido a niveles más altos.

NAVE no tuvo un documento de diseño, por lo que fue creciendo orgánicamente a medida que trabajábamos en él y lo jugábamos.

# ACERCA DE NAVE

## La Máquina

Nos propusimos presentar NAVE en un gabinete de galería clásico porque creemos que es una de las mejores formas de jugar, por tres motivos principales: Primero, el jugador está parado y cerca de la pantalla, eso lo predispone de una manera especial. Segundo, el juego se vuelve más físico, más fuerte, y el jugador puede descargar toda la tensión en la máquina. Tercero y último, es ideal para juegos de corta duración, donde los jugadores que están esperando su turno pueden ver lo que hace el que está jugando, aprender e intentar superarlo.

La máquina fue hecha en base a un viejo gabinete genérico que encontramos en un depósito donde había estado guardado durante años. Como la pantalla funcionaba, decidimos utilizarla, más que nada por un tema de costos, pero luego nos dimos cuenta de que le daba al juego un aura especial. El cableado interno también estaba en buen estado, así que lo mantuvimos. Metimos una computadora adentro, hicimos un panel de control completamente nuevo, así como toda la gráfica y la marquesina. Agregamos un panel de luces led a cada lado de la pantalla que reaccionan con el juego, para reforzar la experiencia y finalmente agregamos un fichero para que el juego funcionara con monedas. Fueron tres meses de trabajo duro, ayudados por amigos muy talentosos, pero, sin dudas, valió la pena.

# QUÉ ES VIDEOGAMO



Videogamo es básicamente un equipo de dos personas, Máximo Balestrini y Hernán Sáez, acompañados de distintos colaboradores que mejoran exponencialmente nuestro trabajo. Nuestro principal objetivo es simplemente hacer los juegos que nos gustaría jugar.

En 2010 publicamos nuestro primer juego, Bicicletas: HOY, un “videojuegoclip” para la banda de rock argentina Bicicletas: en pocas palabras, un juego/video de música interactivo. En 2011, para Navidad, hicimos el primer juego de lo que denominamos nuestra “Serie Basura”: Santos Pedos! Una Navidad Explosiva. Y a principios de 2012 publicamos nuestro segundo videojuegoclip, para una banda californiana: Radical Something: ESCAPE. Estos tres juegos pueden jugarse en nuestro sitio web.

# QUÉ ES VIDEOGAMO

En el caso de NAVE, fuimos trabajándolo en nuestro tiempo libre, como un hobby, porque queríamos hacerlo crecer poco a poco, para poder "digerir" todas las cosas que íbamos desarrollando, al mismo tiempo que aprendíamos sobre el desarrollo de juegos.

Una vez que lo terminamos, comenzaron a invitarnos a convenciones, muestras, fiestas, recitales y los más variados tipos de eventos, no sólo en Buenos Aires, sino también en otras ciudades de Argentina, como La Plata, Santa Fe, Rosario, Córdoba y Salta, entre otras. A raíz de esto nos dimos cuenta de que viajar es parte de la esencia de NAVE y que termina de completar la experiencia. Por eso, ahora estamos dispuestos a llevarlo a la mayor cantidad de ciudades posible, lo más lejos posible, tanto dentro de Argentina como alrededor del mundo.

Todavía no sabemos exactamente con qué vamos a seguir luego de NAVE. Por un lado hay un proyecto para hacer un beat-em up arcade para tres jugadores en simultáneo.

También tenemos ganas de desarrollar un arcade con varios juegos, para varios jugadores, donde los controles sean sólo 2 botones para cada jugador. Además están Palitos y Explorando a Andy, un puzzle y una aventura gráfica, respectivamente, que son de los proyectos más viejos. Y tenemos hace rato la idea de hacer PIBE, otro juego con el espíritu de NAVE, de la misma "Serie de Resistencia", pero beat-em up. Una mezcla de Kung Fu Master y Super Mario.

# NOSOTROS

**Máximo Balestrini, Programador & Game Designer**

Nací en 1977, en Buenos Aires, Argentina, soy programador y algunos de mis juegos favoritos son Maniac Mansion, Monkey Island, Dark Castle, Lode Runner, Fallout, Civilization, Diablo y GTA IV. Cuando era chico hice un intento de “desarrollo de juegos”: compré un libro que tenía un esqueleto increíble en la tapa, y todas las líneas de código de un juego que pensé que tenían algo que ver con eso. Pero después de varias horas de copiar, nunca logré hacer que el juego funcionara... probablemente había algún error en una o dos líneas que no sabía cómo encontrar.

No tenía forma de grabar el código, así que eso fue todo. Más tarde, estudié Ingeniería en Sistemas, aunque siempre mantuve un interés por ciertas expresiones artísticas, especialmente el dibujo y la fotografía, influenciado por mi padre y mi abuelo. Pasé mis primeros años de programador haciendo sistemas para bancos, hasta que me aburrí y empecé a trabajar para compañías más interesantes, principalmente en el área interactiva, ya que siempre me atrajo la animación y el diseño. Esta mezcla de arte y tecnología me llevó a realizar, junto a la productora de animación Gazz, las obras interactivas Swing Capture System y Espejo, o herramientas como Stop Motion Control, para asistir a los artistas en la creación de piezas de animación mediante robótica. Formo parte del colectivo multidisciplinario Surferinvaders, el cual trabaja en diferentes expresiones audiovisuales inspiradas en superficies algebraicas. En 2010 me asocio con Hernán Sáez y juntos fundamos Videogamo, nuevamente impulsado por mi interés en fusionar arte y tecnología.

# NOSOTROS

**Hernán Sáez, Game Designer & Gráficos**

Nací en 1978, en Haedo, Buenos Aires, Argentina y originalmente vengo del cine. Entre mis juegos favoritos de todos los tiempos están Super Mario World, Maniac Mansion, Monkey Island, Street Fighter II, Mortal Kombat, Contra III, Wolfenstein 3D, Doom y GTA V. Empecé a hacer películas en 1990, a los 11 años, cuando, con un grupo de amigos fundamos FARSA Producciones (todavía en actividad). Desde ese momento hice cortometrajes, videos de música y largometrajes, no sólo como director, sino también como productor, editor, músico, actor, entre otros puestos. Entre mi trabajo fílmico se destaca la Trilogía Plaga Zombie, la primera trilogía de zombies de América Latina. Filmando gasté mis 10,000 horas de práctica y aprendí mucho sobre crear experiencias para una audiencia. Pero siempre me gustaron los juegos, y en 2008, sin ninguna experiencia previa ni conexiones, entré en la industria del videojuego. Fui contratado como diseñador de juegos de tiempo completo en Three Melons, una compañía de juegos publicitarios acá en Buenos Aires (en 2010 Three Melons fue adquirida por el estudio Playdom/Disney). Ese de algún modo fue mi jardín de infantes en el desarrollo de juegos. Pero nunca me gustó ir a la escuela, entonces en 2010 me junté con Máximo Balestrini, programador y, ahora, socio en Videogamo, y comenzamos a hacer nuestros propios juegos. Uno de esos juegos evolucionó y se convirtió en una máquina de arcade. Ese juego es NAVE.

# ENLACES

**Videogamo Sitio Oficial**

<http://www.videogamo.com>

**NAVE Arcade Sitio Oficial**

<http://www.videogamo.com/navearcade>

**Facebook Oficial**

<http://www.facebook.com/navearcade>

<http://www.facebook.com/videogamo>

**Canal de YouTube**

<http://www.youtube.com/videogamo>

**Enlace al Spot**

<http://www.youtube.com/watch?v=gOolyhrcHaY>

**Enlace al Trailer de Gameplay**

<http://www.youtube.com/watch?v=4XgWLxxeeLw>

# ENLACES

**Gente jugando NAVE Arcade**

<https://www.youtube.com/watch?v=QTZIm hmWWE>

**Galería de fotos sobre el Tour por Máximo Balestrini**

<https://www.flickr.com/photos/mbalestrini/sets/72157633084016233/>

**Enlace al Making Of (13 episodios)**

<http://www.youtube.com/watch?v=-l3pyJhmArM&list=PL2y5-SNPeq9JHneECupY4wYyaI0gruPWB>

**TIG Source**

<http://forums.tigsource.com/index.php?topic=25657.0>

**Twitters**

<http://www.twitter.com/videogamo>

<http://www.twitter.com/hsaez>

<http://www.twitter.com/maxiborga>

# QUÉ DICE LA GENTE

*“NAVE: El Mito, La Legenda, El Tour Rockstar del Arcade” - Chris Priestman, [indiestatik.com](http://indiestatik.com), EEUU.*

*“Curiosamente, el juego sólo está disponible como una máquina de arcade, que ahora está de gira por Argentina. (...) Cruzo los dedos para GameCity este año.” - Keith Stuart, [www.theguardian.com](http://www.theguardian.com), Reino Unido.*

*“Sí. Definitivamente estoy listo para amar esto. Llévenme al arcade.”*  
-Nathan Fouts, creador de **Shoot 1UP** y la serie **Serious Sam**  
[@MommyBestGames](https://twitter.com/MommyBestGames), EEUU.

# QUÉ DICE LA GENTE

*“Al principio pensé ‘Bueh, otro juego retro...’, pero luego vi ese arte... esas animaciones... ME GUSTA! ME GUSTA!”* Rafinhawc, user, [indiegames.com](http://indiegames.com), EEUU.

*“Decididamente, el diseño retro funciona, y me intriga mucho el mecanismo de crecimiento continuo.”* Ouais\_Supère, [gameopat.com](http://gameopat.com), Francia.

*“Parece una mecánica interesante. Me interesaría mucho probarla...”* Cacti, [secret-cactus.com](http://secret-cactus.com), EEUU.

# QUÉ DICE LA GENTE

*“La característica más interesante de este juego es el hecho de poder crecer una pantalla completa el tamaño de la nave. Creo que eso traería problemas interesantes...”* -Cassandra Khaw, [indiegames.com](http://indiegames.com), EEUU.

*“Parece tan ridículamente fuera de sí, que estoy interesadísimo en probarlo.”*  
Kyle Lock, [vvgtv.com](http://vvgtv.com), EEUU.

*“El sistema de ataque es impresionante... tanto como el concepto de nave que no para de crecer hasta ocupar la pantalla completa”,* Round D., [inside-games.jp](http://inside-games.jp), Japón.

# QUÉ DICE LA GENTE

*"Como una banda viajera con un público devoto, el gabinete es recibido con entusiasmo en cada lugar que va. Atrae a una multitud. (...) Jugar NAVE (...) es una performance en sí misma. Mientras que las personas esperan en la cola, tratan de ver las técnicas, los movimientos, la cara del jugador que tienen delante" - Luis Wong, killscreendaily.com, EE.UU.*

*"NAVE: un arcade que te va a volar la cabeza." - César Sáenz, thelemongroup.net, Paraguay*

*"No hay duda que cada vez podemos encontrar en latinoamérica más talento, creatividad y personas que destacan en el mundo de los videojuegos." - Omar Garza Briseño, poligonu.com, México.*

# QUÉ DICE LA GENTE

*“NAVE es una instalación de arte (...) es una gloria retro, que nos transporta a otros años, en donde jugar era una actividad social, que se vivía cara a cara con (y contra) desconocidos. (...) Siempre que NAVE se presenta, la verás rodeada por una multitud de espectadores que aguardan su turno para jugar.” -*

*Matías Benítez, neoteo.com, España.*

*“Fue amor a primera vista. Desde la primera vez que vi NAVE (...), mis sueños despierto han sido plagados de brillantes pixeles y sprites blancos.”*

*@Phack, indiegamehunt.tumblr.com, EEUU.*

*“Hay una denominación inexplorada hasta el momento que sólo un estudio argentino está dispuesto a investigar: el videojuego itinerante. Sin dejar lugar a dudas, el videojuego itinerante, (...) ha calado en la escena independiente para crear una nueva concepción de ocio.” - Sergio Ochoa, indieorama.com,*

*España*

# QUÉ DICE LA GENTE

*"En estos clubes y bares de Argentina, Sáez y Balestrini han inventado la magia de los arcades nuevamente, incluso si el conjuro de su espíritu es fugaz. Hay algo deliciosamente punk al respecto - dos personas que se reúnen para aprender los tres acordes básicos y luego encontrarse accidentalmente con un juego de energía contagiosa y una cierta cuota de obstinación. También hay algo maravillosamente arcaico, y una permanencia tranquilizadora, en tiempos en los que juegos son cada vez más descartables" - Martin Robinson, eurogamer.net, Europa.*

*"(...) NAVE es diferente. Todo lo que uno tiene que hacer es vislumbrar brevemente la pantalla monocromática, la acción hiper-kinética, para darse cuenta de esto es una propuesta totalmente diferente. (...) Es que se siente diferente. (...) un juego como NAVE destaca y esa es la manera en que debe ser." - Paul Izod, zero1gaming.com, Reino Unido.*

# QUÉ DICE LA GENTE

*“Lo he visto en vivo y puedo decir que con tan sólo ver el gabinete, se puede apreciar que estamos frente a una obra de arte.” -Santiago Figueroa, Revista Irrompibles, Argentina.*

*“NAVE no es sólo un juego con maravilloso aspecto, sino que su concepto y diseño general realmente hacen que sea una obra de arte interactiva. Es otro excelente ejemplo de lo que los desarrolladores con talento pueden lograr con suficiente dedicación y habilidad.” - Yomaru, [weeabooswithcontrollers.com](http://weeabooswithcontrollers.com), EE.UU.*

*“La máquina maravillosa (...) NAVE es también la excusa para la comunión de un hecho social.” - Hernán Panessi, Diario Página/12, Argentina.*

# LA GIRA

Diciembre 2012 – Agosto 2014

.....  
Agosto 30-31, 2014

Festival ARTE JOVEN

Pasaje Dardo Rocha, La Plata, Buenos Aires, Argentina

.....  
Julio 27, 2014

3er TORNEO HIPERAMERICANO DE NINJA SPLASH

La Oreja Negra, Buenos Aires, Argentina

.....  
Julio 26, 2014

Festival TORONJAPALOOZA

Parque Avellaneda, Buenos Aires, Argentina

.....  
Julio 11, 2014

FIESTA AZUL

Zaguán Sur, Buenos Aires, Argentina

.....  
Julio 4, 2014

Concierto MADI WALTER / UNITED PUB

United Pub, Ramos Mejía, Buenos Aires, Argentina

.....  
Junio 20, 2014

Fiesta NAKATOMI PLAZA

Siracusa Club, Buenos Aires, Argentina

# LA GIRA

Diciembre 2012 – Agosto 2014

.....  
Mayo 10, 2014

Convención MEET THE GAME  
Fusion Bar, Buenos Aires, Argentina

.....  
Mayo 9 - 30, 2014

Conciertos CICLO MADI WALTER  
Funes Bar / Cheers Bar, Ramos Mejía, Buenos Aires, Argentina

.....  
Abril 19, 2014

Fiesta ELECTRO SHOCKE-C  
Club Cultural Matienzo, Buenos Aires, Argentina

.....  
Marzo 15-16, 2014

Festival FUGA INDUSTRIAL  
Fundación Lebensohn, Buenos Aires, Argentina

.....  
Marzo 7, 2014

Fiesta LA NOCHE DE LOS VIDEOJUEGOS III  
Niceto Club, Buenos Aires, Argentina

.....  
Febrero 20 - Marzo 7, 2014

Galería de Arte ESPACIO URBANO CONTEMPORÁNEO  
Puerto Madero, Buenos Aires, Argentina  
.....

# LA GIRA

Diciembre 2012 – Agosto 2014

.....  
Febrero 7-17, 2014

Galería de Arte FIEBRE  
Patio del Liceo, Buenos Aires, Argentina

.....  
Enero 21, 2014

GENTE QUE NO! Bar  
Ciudad de Santa Fe, Santa Fe, Argentina

.....  
Enero 19, 2014

Cerro SAN BERNARDO  
Ciudad de Salta, Salta, Argentina

.....  
Enero 18th, 2014

Fiesta CLAN FANTASY NAVE ARCADE NIGHT!  
Ciudad de Salta, Salta, Argentina

.....  
Enero 17, 2014

Calle LA BALCARCE  
Ciudad de Salta, Salta, Argentina

.....  
Enero 16, 2014

DADÁ MINI Bar  
Ciudad de Córdoba, Córdoba, Argentina  
.....

# LA GIRA

Diciembre 2012 – Agosto 2014

.....  
Enero 15-16, 2014

Museo EMILIO CARAFFA  
Ciudad de Córdoba, Córdoba, Argentina

.....  
Enero 13, 2014

Plaza SAN MARTÍN  
Capilla del Monte, Córdoba, Argentina

.....  
Enero 11, 2014

BON SCOTT Bar  
Rosario, Santa Fe, Argentina

.....  
Enero 10, 2014

Espacio DÍNAMO  
Rosario, Santa Fe, Argentina

.....  
Diciembre 9, 2013

BLANCO FEST 2013  
G104 Club, Buenos Aires, Argentina

.....  
Noviembre 8, 2013

1er TORNEO MUNDIAL DE NAVE ARCADE  
Haedo, Buenos Aires, Argentina  
.....

# LA GIRA

Diciembre 2012 – Agosto 2014

.....  
Noviembre 1-2, 2013

Exposición de Videojuegos EVA  
Cine Gaumont, Buenos Aires, Argentina

.....  
Octubre 18-26, 2013

ZONA VIDEOJUEGOS  
Tecnópolis, Villa Martelli, Argentina

.....  
Octubre 12-14, 2013

Festival ENLACES  
UNTREF, Caseros, Argentina

.....  
Septiembre 21, 2013

YOLANDA Festival  
G104 Club, Buenos Aires, Argentina

.....  
Septiembre 13, 2013

LA NOCHE DE LOS VIDEOJUEGOS / FIESTA NAH!  
Niceto Club, Buenos Aires, Argentina

.....  
Agosto 30, 2013

Fiesta +160 11 ANIVERSARIO  
Bahrein Club, Buenos Aires, Argentina  
.....

# LA GIRA

Diciembre 2012 – Agosto 2014

.....  
Agosto 17-25, 2013

TRASTIENDA en CÖSMIKO

Galería Cösmiko, Buenos Aires, Argentina

.....  
Agosto 15, 2013

3ra GALA VIDEOFLIMS

Teatro Verdi, Buenos Aires, Argentina

.....  
Julio 26, 2013

Concierto MADI WALTER & LUNAR 69

Soul Café, Buenos Aires, Argentina

.....  
Junio 28, 2013

NAVE ARCADE EN LOS VIDEOS POR PRIMERA VEZ

PlayOne Videojuegos, Buenos Aires, Argentina

.....  
Junio 19-23, 2013

Festival CIUDAD EMERGENTE

Centro Cultural Recoleta, Buenos Aires, Argentina

.....  
June 8, 2013

8 0 8 Mini Festival

La Piramide Club, Buenos Aires, Argentina

.....

# LA GIRA

Diciembre 2012 – Agosto 2014

.....  
Junio 7, 2013

Fiesta REVISTA NAH!

Niceto Club, Buenos Aires, Argentina

.....  
Mayo 21, 2013

Noches de PING-PONG!

Café San Bernardo, Buenos Aires, Argentina

.....  
Mayo 10, 2013

Fiesta ÉRASE UNA VEZ EN BUENOS AIRES

El Codo Bar, Buenos Aires, Argentina

.....  
Mayo 5, 2013

FERIA INTERNACIONAL DEL LIBRO

Sociedad Rural, Buenos Aires, Argentina

.....  
Abril 20, 2013

Fiesta TORMENTA ELECTRÓNICA II

Auditorio Oeste, Haedo, Argentina

.....  
Abril 11-14 2013

Mercado MICA

Tecnópolis, Villa Martelli, Argentina

.....

# LA GIRA

Diciembre 2012 – Agosto 2014

.....  
Marzo 28, 2013

Fiesta +160 Party II

Bahrein Club, Buenos Aires, Argentina

.....  
Marzo 27, 2013

Proyección FARSA VHS

Cangrejos Estudio Bar, Buenos Aires, Argentina

.....  
Marzo 23, 2013

Fiesta TORMENTA ELECTRÓNICA

Auditorio Oeste, Haedo, Argentina

.....  
Febrero 22, 2013

TAKE THE SHOCK Happening

Elfika Bar, Haedo, Buenos Aires, Argentina

.....  
Enero 25, 2013

Fiesta +160

Bahrein Club, Buenos Aires, Argentina

.....  
December 21st, 2012

Fiesta FIN DEL MUNDO

Sick Club, Buenos Aires, Argentina  
.....

# CONTACTO

**Videogamo Mail**

[navearcade@videogamo.com](mailto:navearcade@videogamo.com)

**Hernán Sáez, Diseñador de Juegos**

[hernansaez@gmail.com](mailto:hernansaez@gmail.com)

**Máximo Balestrini, Programador**

[mbalestrini@gmail.com](mailto:mbalestrini@gmail.com)

# CRÉDITOS

## El Juego

Programación y Efectos Visuales: Máximo Balestrini

Gráficos y Sonido: Hernán Sáez

Asistencia de Sonido: Gregorio Escardó

Testeo: Sebastián Allende, Walter Cornás, Patricio Dicono, Gregorio Escardó, Iván Skoczylas Fiszler, Ariel Giovannetti, Federico Malisani, Lisandro Negromanti, Pablo Parés, Pablo Weremczuk

Tema Secreto "NAVE 1.0": Andrés Borghi

Tema Secreto "NAVE 2.0": Perro Pixel

Tema Secreto "NAVE 3.0": Ashton Morris

Tema Secreto "Nuclear Fire On 8 Bit Space": Compositor Armónico en Fuga

Tema Secreto "Add Is The Culture": Coleco Music

Diseño de Juego: Máximo Balestrini & Hernán Sáez

# CRÉDITOS

## La Máquina

Coordinación general: Walter Cornás, Hernán Sáez

Arte: Neurorama, Fernando Martínez Ruppel, Leandro J. López Polonski

Construcción y carpintería: Gregorio Escardó, Walter Cornás

Coordinación y construcción técnica: Máximo Balestrini

Asistencia Técnica: Luciano Dicono, Juan José Chomiak, Gregorio Escardó

Consultoría técnica: Recrearte Entretenimientos, Leonardo Montuoso

Proveedores especializados: Arcade World UK, Recrearte Entretenimientos, Artes & Oficios, Arquimet Acrílicos

# CRÉDITOS

## El Spot

Producido por VIDEOGAMO, Inc. & FARSA Producciones

Actor: Walter Cornás como El Jugador

Dirección de Arte: Walter Cornás

Dirección de Fotografía: Mariano Suárez

Asistencia de Arte: Gregorio Escardó, Pablo Parés

Asistencia de Producción: Martín Coca, Matías Nutkiewicz, Pablo Marini

Cámara: Pablo Parés, Máximo Balestrini, Hernán Sáez

Sonido: Pablo Parés, Hernán Sáez

Corrección de color y composición 2D: Pablo Parés

NAVE Arcade Logo Versión Analógica: Fernando Martínez Ruppel

Dirigido y editado por Hernán Sáez

Gracias a Leo Yazurlo & Auditorio Oeste.

Filmado en AUDITORIO OESTE, Haedo, Buenos Aires, Argentina.

Mirá más de FARSA Producciones en <http://www.youtube.com/farsaproducciones>

¡GRACIAS!