



■ Historia

Año 2326. La I.S.S. Fobos, una estación espacial que orbita alrededor de un planeta llamado "Saia", es repentinamente atacada y evacuada. Decenas de familias acaban separadas, y cientos no pueden regresar a la Tierra.

Veinte años después del "Incidente de Fobos", la humanidad vuelve a Saia a recuperar lo que perdió. Reina Díaz-Tachibana, una soldado joven y prometedora parte a cumplir su misión, y también a encontrar a su familia. Pero de camino encontrará nuevos amigos, tanto inteligencias artificiales como gente de Saia, que le harán cambiar su forma de ver el mundo.

La búsqueda de la verdad está a punto de comenzar. El año 2346 cambiará el destino de la humanidad.

■ Cómo jugar

¡Por fin, innovación en el género de los conecta 3! ¡Bienvenidos al RPG de acción en cadena "Phobos Children"!

Bolas enemigas caen por la pantalla, y si alcanzan a tu equipo recibirás daño. Destruye las bolas en cualquier parte de la pantalla simplemente tocándolas para hacerlas explotar. Si destruyes tres bolas seguidas del mismo color, ¡podrás contraatacar al enemigo! Fácil de jugar pero divertido y satisfactorio, ¡no podrás dejarlo hasta conseguir un perfect!

Consigue personajes para tu escuadrón, y hazles cada vez más fuertes. ¡Ayuda a los personajes en su aventura!

■ Características

- Un juego de acción fácil de jugar pero difícil de dominar
- Más de 100 personajes a coleccionar
- 80 misiones en el primer episodio de la historia principal, ¡y más por llegar!
- Misiones semanales y eventos especiales
- Modo Score Attack, para jugadores hardcore!
- Montones de recompensas y premios
- ¡Una emocionante historia que te llevará a otro mundo!

Sobre el desarrollo

Daniel Gutiérrez Alías, nacido en Madrid, empezó a crear el mundo llamado "Biomechanical" en 2004, creado con el objetivo de albergar varios videojuegos de diversos géneros. Pero por supuesto, en un tiempo anterior a los móviles inteligentes y sin ningún conocimiento de programación, esto no era más que un sueño. Aproximadamente 10 años después, todo cambió: el ecosistema móvil hizo posible que cualquiera pudiese intentarlo. Así que, varios años después de mudarse a Japón, el desarrollo de Biomechanical Wars: Phobos Children (Phobos Children en corto) comenzó a hacerse una realidad.

Inspirado en el matamarcianos "Ikaruga", Phobos Children comenzó como un proyecto de cuatro personas en 2013, y su primera presentación oficial fue en el Bitsummit de 2014. Lamentablemente, el rendimiento del juego no era lo suficientemente bueno, y pronto tuvo que ser rehecho desde cero, en un nuevo engine para 2D llamado "SpriteKit". En el Tokyo Game Show de 2014 fue presentada la demo de esta nueva versión, y consiguió una nominación a un premio indie por Famitsu App. Después, en el Tokyo Indie Fest de 2015 y el Tokyo Game Show de 2015 fue presentada la renovación completa del interfaz de usuario. Después de todo un año acabando el backend (los servidores y base de datos) y de crear y pulir contenido, el juego se presentó oficialmente en el Tokyo Indie Fest de 2017.

El equipo completo está compuesto por tres españoles y una japonesa. Es la primera experiencia del equipo creando un videojuego. Programación, diseño, música, ilustración, el equipo aprendió todo desde cero.

- Engine: SpriteKit
- Plataforma: iOS (iPhone, iPad)
- Países: Japón, España, EE.UU. (a fecha de mayo de 2017)
- Idiomas: japonés, español, inglés

- Website: www.phoboschildren.com
- Twitter: @PhobosChildren (japonés)
@MiraiLabo (inglés)
@danielias (cuenta del creador)
- Instagram: @phoboschildren
- Youtube: www.youtube.com/user/mirailabo

PressKit: www.phoboschildren.com/game/press/