CASE STUDY

La Ruleta de la Suerte

10 años de entretenimiento con eStudio

About Brainstorm

Established in 1993, Brainstorm Multimedia provides industry-leading real-time 3D interactive graphics solutions for all broadcast graphics types and workflows as well as for feature film production and 3D real-time presentations. Brainstorm customers' list include most of the world's leading broadcasters plus many smaller and regional stations.

http://www.brainstorm.es

info@brainstorm.es

@brainstormspain

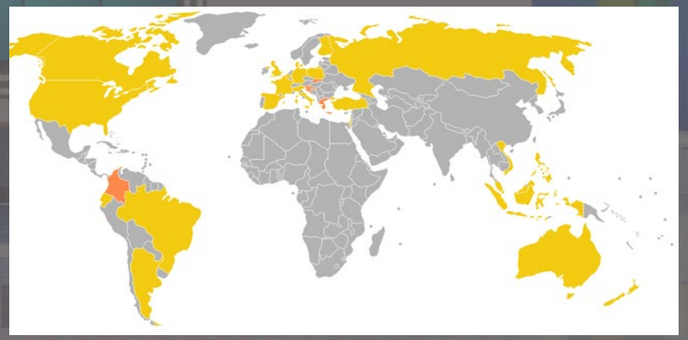
Brainstorm-Multimedia

BRAINSTORM

History

"La Ruleta de la Suerte" es la version española de "Wheel of Fortune", el famoso concurso de television creado en 1973 en Estados Unidos por Merv Griffin y emitido originalmente por la NBC. Fue el programa con el que Antena 3 inauguró sus emisiones regulares en 1990, por lo tanto fue el primer programa de entretenimiento emitido por una televisión privada en España.

Wheel of Fortune fue creado en 1973 por Merv Griffin, responsable de otros formatos de gran éxito como Jeopardy, y comenzó a ser emitido en 1975 por la NBC. Actualmente el formato es producido por Sony Pictures Television y distribuido por CBS Television Distribution. Wheel of Fortune es actualmente el concurso sindicado de mayor duración en la historia de la televisión estadounidense, y el segundo concurso de mayor duración en la historia de la televisión estadounidense en general, alcanzando 5.000 programas en 2009. El formato ha sido licenciado y adaptado a más de 30 países.



Con diferentes presentadores y originalmente denominado "La Ruleta de la Fortuna", el programa tuvo una primera fase en Antena 3, una segunda en Tele 5 y una tercera de vuelta en Antena 3 a partir de 2006, cambiando su nombre a "La Ruleta de la Suerte". Es entonces cuando la productora Martingala, propietaria de los derechos del formato para España, emprende el reto de modernizar el concurso para adaptarlo a los tiempos y las nuevas tecnologías. En ese momento se pasa de un panel físico a un otro totalmente virtual creado en eStudio con la colaboración de Brainstorm Multimedia.

La Ruleta de la Suerte

10 años de entretenimiento con eStudio

Al principio no sabíamos cómo llevarlo a cabo, pero Brainstorm sí. Trabajar con Brainstorm es muy fácil, pues desde el principio entendieron todas nuestras necesidades proporcionándonos un soporte técnico y humano fundamental. Los sistemas de Brainstorm llevan funcionando en nuestro programa de una manera muy estable desde el primer día.

Nacho Correa
Director de "La Ruleta de la Suerte"

El programa se titula "La Ruleta de la Suerte" por la ruleta gigante con diferentes opciones que los concursantes giran a lo largo del juego para poder destapar letras de un panel luminoso, un puzzle de palabras, y acertar la frase oculta. Originalmente el panel constaba de elementos giratorios que se iluminaban y destapaban según se requería, pero poco a poco se fue incorporando tecnología digital y virtual para flexibilizar las opciones y dar mayores posibilidades al juego.

El juego consta de tres etapas, comenzando con las pruebas de velocidad y continuando con el concurso normal entre los tres concursantes que compiten para llegar a la tercera fase, la ruleta final. Los programas se graban durante dos días por semana, grabando tres programas diarios, sin contar los especiales. Ello permite emitir el concurso seis días por semana.

La rotación de concursantes hace que se haga necesaria una intensa labor de casting telefónico, pero según Nacho Correa, director del programa, "Siempre ha existido un gran interés por participar en el programa. Es divertido, los concursantes se lo pasan bien y encima se llevan un dinero, es perfecto ¿verdad?".

Cuando Martingala acometió el reto de producir la presente etapa de "La Ruleta de la Suerte", sus responsables se encontraron con la dificultad de tener que partir de cero, arrancar con un programa que disfrutaba del reconocimiento del público pero al que mismo tiempo necesitaba una actualización para devolverle la frescura. Además, el formato estaba presente en todo el mundo, y el objetivo que se planteó fue igualar, al menos, el mejor resultado visual alcanzado hasta ahora en cualquier parte del mundo. Se decidió prescindir del panel de frases físico para sustituirlo por una pantalla virtual en la que aparecieran las letras a demanda y de una forma atractiva. Luego, a la hora de escoger la tecnología necesaria para ello, la fiabilidad del sistema, la garantía de trabajo en tiempo real y las posibilidades de evolución eran condiciones fundamentales.

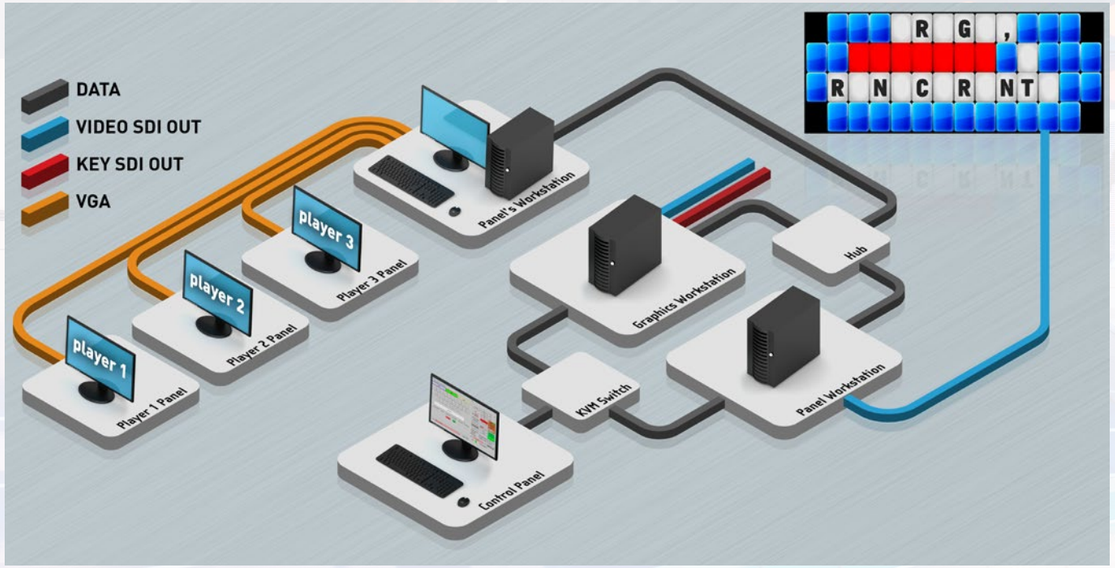
El primer reto técnico fue simplificar significativamente el sistema que existía hasta ese momento, una complicada instalación en la que cada letra individual del panel estaba controlada por un servidor de vídeo. Brainstorm, que ya tenía una relación de colaboración con Martingala, decidió acometer el reto utilizando un solo sistema para controlar todo el panel de la frase desde un único panel de control. Ahora todo el panel es una única señal de vídeo, frente a las limitaciones del sistema previo con servidores. El sistema completo consta de 3 workstations, cada una controlando un aspecto del juego: panel, gráficos y marcadores, y está pensado para ser controlado por un único operador situado en el control de realización.

Este operador maneja un panel de operaciones creado a medida con la lógica del programa y que controla todos los aspectos del juego, desde visualizar las letras acertadas hasta sumar o restar las cantidades que los jugadores obtienen.

Este panel da las órdenes oportunas a las diferentes workstations para generar en tiempo real los gráficos necesarios. Luego, uno de los PCs genera los gráficos con una señal de video+key, otro genera el panel de la frase y el tercero proporciona la señal VGA para los paneles de los concursantes.

La Ruleta de la Suerte es un juego vivo, y en su trayectoria ha creado diferentes juegos dentro del juego, opciones de juego y alternativas que han tenido que ser incorporadas a la lógica del programa por el departamento de Producción de Brainstorm, incrementando su experiencia en este entorno tan particular. Tantos años de emisión dan lugar a multitud de anécdotas, pero Nacho afirma que "aunque el juego es bastante fácil, los concursantes siempre sorprenden, pues los nervios les juegan malas pasadas, como por ejemplo no acertar la capital de Bélgica famosa por sus coles...o pedir varias veces la misma letra, que ya ha salido!"

Curiosamente el programa no admite decimales en las cantidades de dinero, con lo que cuando se divide una cantidad impar, el resultado se redondea hacia abajo, lo que el presentador denomina "nuestra comisión".



Martingala y Brainstorm

En la última década Martingala se ha convertido en una de las productoras líderes en el sector audiovisual español, entre las productoras independientes, tanto por los datos de audiencia como por la calidad de sus producciones. En sus comienzos se especializó en la producción de magazines diarios, llegando a emitir más de 28 horas semanales de programas en directo, recibiendo varios premios de la industria por ellos.

A partir de 2004 ha producido para España algunos de los concursos de más éxito de la televisión mundial como "¿Quién quiere ser millonario?" o "La Ruleta de la Suerte", ambos con grandes índices de audiencia. Su cartera de concursos se completa con otros nombres conocidos como "Jeopardy", "El Destape", "Crosswords" o formatos propios como "A por todas". Martingala ha producido programas para casi todas las grandes cadenas públicas, privadas y autonómicas de España. La productora ha confiado en Brainstorm con asiduidad, pues a la larga colaboración en "La Ruleta de la Suerte" hay que sumar otras creaciones de estudios virtuales y grafismo para programas como "Bichos y Cía", un programa de vídeos domésticos de animales, o "Diario del Analista Catódico", dedicado al zapping. Tras más de 6 años de emisión, la actual temporada de "La Ruleta..." continúa cosechando medias del 20% de share en su franja horaria.