

Llevar clásicos juegos de mesa a plataformas digitales

» Ing. Milton Berman

Widow Games, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina

Ese es el desafío que tenemos desde hace unos años en Widow Games.

Enfrentar un desafío como ese puede parecer simple a primera vista. Pero requiere de mucho trabajo. Y de realizar muchas tareas que a primera vista pueden no resultar intuitivas para desarrolladores de software.

Presento 8 pasos que creemos en Widow Games son fundamentales para el desarrollo de un videojuego basado en un reconocido juego de mesa:

1. ¡Jugar!

Tenemos que conocer el juego de mesa, sentirlo. Conocer todas sus reglas y empezar a analizar cómo lo podríamos llevar a una plataforma digital.

2. Analizar a la competencia

Conocer el estado actual del mercado de videojuegos relacionados.

3. Definir el público objetivo - Edad: Adolescentes, niños, treintañeros, etc.

Sexo: masculino, femenino, todos. Tipo: Jugador casual, jugador de consolas, jugador mobile, etc. Según el público objetivo, el diseño del juego será diferente.

4. Tipo de Monetización: Freemium / Premium

Premium: El usuario desembolsa una suma de dinero por única vez y desbloquea el contenido completo del juego (modelo tradicional).

Freemium: El usuario descarga el juego de forma gratuita. Luego el desarrollador obtiene dinero a través de la publicidad, micro-compras dentro del juego o una combinación de ambas.

5. Tiendas

Adónde vamos a publicar nuestro juego. Hoy en día la publicación es digital en su mayoría.

Hay que definir el tipo de canal al que se apuntará: Directo o Indirecto.

Directo: son los canales abiertos a todo el mundo (tanto usuarios como desarrolladores), con barreras de publicación muy bajas pero mucha competencia (por ejemplo: App Store y Google-Play Store).

Indirecto: son canales cerrados. Distribuyen las Telco (por ejemplo, hoy en día en Argentina, Personal y Movistar). Tienen muchísima llegada en países latinoamericanos. Bajan la barrera de la monetización ya que permiten a un usuario pagar con el crédito de su celular. Pero es muy complicado obtener un contrato de publicación.

6. Game Design

Al crear el Game Design Document (GDD) no debemos hacer “copiar- pegar” con el reglamento del juego de mesa.

Tenemos que tener en cuenta que los usuarios no son los mismos. El momento en el que el usuario digital va a jugar y el tiempo que va a dedicarle a hacerlo son muy distintos a cuando se juega al juego físico. Tenemos que recordar hacer un “gran videojuego” basado en mecánicas reconocidas de un famoso juego de mesa (y no al revés).

Iteramos en papel: sale muchísimo más barato en tiempo y recursos realizar pruebas de nuestro GDD jugando a versiones en papel del juego en cuestión. Se arma con papel o cartón un tablero físico, las fichas y los componentes necesarios para simular las reglas del juego.

Si lo programáramos, la prueba inicial nos llevaría más tiempo. Y posteriores correcciones aún más.

Se van diseñando diversas versiones del juego y se prueba cada una. Cada versión es mejor que la anterior. Se itera hasta que Game Designer y equipo están conformes con el diseño obtenido.

7. Desarrollo

Ya pasados 6 de los 8 pasos, ¡no hemos ingresado ni una sola línea de código! Y eso que el producto final es software.

Es lo mejor que podríamos haber hecho, ya que de lo contrario hubiéramos modificado el juego muchas veces entre los pasos 1 y 6. Y realizar una modificación al código fuente de un videojuego es muchísimo más costosa que realizar una modificación a un documento de diseño o a un juego hecho en papel.

En este paso es donde tomamos nuestro motor de desarrollo de videojuegos preferido y empezamos a codear. Hoy en día hay motores muy buenos como Unity, Unreal, Cocos2D-X, Godot, Construct 2, entre otros.

Las mejores prácticas para esta sección son un capítulo aparte y hay muchas formas de hacerlo. Pero no fue el objetivo de esta presentación.

Iteramos, prototipamos:

Comenzamos a construir prototipos en capas incrementales. Cada prototipo es probado por testers y usuarios reales.

Las iteraciones nos permiten construir de forma más segura y eficiente. Pudiendo probar cada nueva funcionalidad que se agrega y no teniendo que esperar a que el juego se termine para hacerlo.

Usar metodologías ágiles (por ejemplo, Scrum) es de mucha ayuda en esta etapa.

8. Lanzamiento(s)

Luego de todos los prototipos, luego de corregir la mayor cantidad de *bugs* posible: lanzamos el juego. Desde hace muchos años que las tiendas digitales son las más populares. Lo cual permite realizar ajustes a una versión previamente publicada. Por eso hablamos de “lanzamientos” en plural, a diferencia de los videojuegos del pasado que se vendían en formato físico, lo cual permitía un único lanzamiento. Hoy en día se puede incluso publicar una primera versión del juego con algunas características pendientes que se irán agregando con el pasar del tiempo. Además, podemos priorizar qué características nuevas se agregan primero, a través de poder medir el uso que los usuarios hacen de nuestro juego, y gracias a ello poder conocer sus gustos y necesidades y hacer un juego más acorde a ellos.

Acerca de Widow Games

Widow Games es una empresa desarrolladora de videojuegos especializada en llevar clásicos juegos de mesa hacia las plataformas digitales. Ha desarrollado las primeras versiones digitales oficiales de reconocidos juegos de mesa como el T.E.G. y el Carrera de Mente (en Argentina) y el Jogo da Vida (en Brasil), entre otros muchos títulos.



» Bibliografía

- » Keith, C. (2010). *Agile Game Development with Scrum* (Addison-Wesley Signature Series (Cohn)). Addison-Wesley Professional.
- » Nallar, D. A., Zabala Borgeaud, R., Komel (il), F. A. (il) (2015) *Diseño de juegos en América latina* 1a ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Nallar, Durgan Alberto.
- » Ries, E. (2011). *The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses*. 1a ed. Crown Business.

Acerca del autor

Milton Berman. Ingeniero en Informática de la UBA. Amante de la tecnología. Muchos años en grandes empresas multinacionales liderando diversos proyectos de desarrollo de Software. Hoy en día CTO de Widow Games, liderando equipos de desarrollo multidisciplinarios, buscando la utilización de las últimas tecnologías y metodologías de trabajo en pos de realizar las mejores versiones digitales de los clásicos juegos de mesa.