

6.1 De Digital a Análogo

...

El fondo de gameplay



¿Se puede convertir un vídeo juego
a juego de mesa?

¿Por qué?

Ambos son sistemas de juego que contienen
las mismas mecánicas en un distinto
formato

Analogización

El fondo de gameplay

- Discernir el core fun loop.
- Real-time = Turn-based.
- Componentes, lugares y personajes importantes
- Estilo artístico
- Lo más importante:
Emociones que entrega el vídeo juego de referencia.
- Puede ser **Literal, Temático o Mecánico**

Los 3 tipos de la Analogización

- **Literal**

- Tratar de hacer una réplica lo más cercana al juego de referencia.
- Mantener elementos temáticos, narrativos, mecánicos (Ej: This War of Mine)

- **Temático**

- Tomar una temática y hacer un juego distinto en base a eso.
- Puede mezclarse con mecánico (Ej: Monopoly Mario)
- Puede ser sólo temático (Ej: Crear un *army management* basado en "The Witcher")

- **Mecánico**

- Tomar mecánicas bases y crear un juego en base al core loop (o parte de éste).
- Puede ser usado para crear otra IP (Ej: tomar el combate de "XCOM" y crear otra IP)

Los 5 aspectos de la Analogización

Core Fun Loop

RT to TB

Main Components

Estilo artístico

Emociones

- **Literal y Mecánico**
- Acciones principales en las que el jugador está activamente participando.
- Definir en el high-level, no en lo específico.
- Debe ser el loop que hace al jugador avanzar a lo largo del juego
- Generalmente, son las distintas pantallas.
 - Batalla
 - Tienda
 - Organización de elementos
 - Batalla...
- Definir 3 ó 4 acciones.

Los 5 aspectos de la Analogización

Core Fun Loop

RT to TB

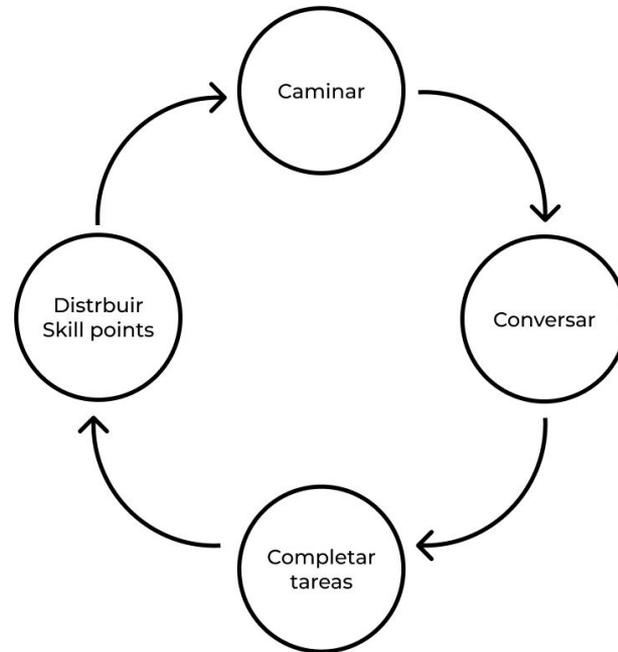
Main Components

Estilo artístico

Emociones

GAMEPLAY CORE FUN LOOP

DISCO ELYSIUM



Los 5 aspectos de la Analogización

Core Fun Loop

RT to TB

Main Components

Estilo artístico

Emociones

- **Mecánico**
- Lo más usual es transformar mecánicas en tiempo real a mecánicas por turnos.
- Cada turno representa una unidad de tiempo:
 - Años
 - Días
 - Segundos
- Durante estas unidades de tiempo, algo pasa:
 - Movimiento de unidades
 - Cambio de las condiciones del terreno
 - Eventos

Los 5 aspectos de la Analogización

Core Fun Loop

RT to TB

Main Components

Estilo artístico

Emociones



Los 5 aspectos de la Analogización

Core Fun Loop

RT to TB

Main Components

Estilo artístico

Emociones

- **Literal y Temático**
- Capturar la esencia de los componentes **narrativos** más importantes.
 - Personajes
 - Lugares
 - Historias
- Capturar la esencia de los componentes **mecánicos** más importantes
 - Puntos de experiencia
 - Modificadores de terreno
 - Cantidad de unidades
 - Cambios en las mecánicas por aspectos narrativos
 - **Cantidad de jugadores**

Los 5 aspectos de la Analogización

Core Fun Loop

RT to TB

Main Components

Estilo artístico

Emociones



Los 5 aspectos de la Analogización

Core Fun Loop

RT to TB

Main Components

Estilo artístico

Emociones



Los 5 aspectos de la Analogización

Core Fun Loop

RT to TB

Main Components

Estilo artístico

Emociones

- **Temático**
- Estilo gráfico
 - Fuente
 - Colores
 - Posición de objetos
- Tratar de reutilizar los símbolos y posiciones de la **UI**
- Sonidos (?), ¿Cómo poder llevarlos a un juego de mesa?
 - Playlists dedicadas

Los 5 aspectos de la Analogización

Core Fun Loop

RT to TB

Main Components

Estilo artístico

Emociones



Los 5 aspectos de la Analogización

Core Fun Loop

RT to TB

Main Components

Estilo artístico

Emociones



Los 5 aspectos de la Analogización

Core Fun Loop

RT to TB

Main Components

Estilo artístico

Emociones



Los 5 aspectos de la Analogización

Core Fun Loop

RT to TB

Main Components

Estilo artístico

Emociones

- **Aspecto más importante: Literal, Temático y Mecánico**
- ¿Qué emociones siente el jugador al jugar el juego?
 - Melancolía = This War of Mine
 - Sorpresa = XCOM
 - Pensamiento estratégico = Warcraft
- ¿Cuál es la velocidad del juego?
 - Rápido = Starcraft, Street Fighter
 - Lento = XCOM, This War of Mine
- Se puede usar las Aesthetics de MDA
 - Desafío = Starcraft
 - Comunidad = This War of Mine
 - Fantasy = Street Fighter

Misión:

~90 minutos

“De Digital a Análogo” Instrucciones:

- ¡Activision/Blizzard, Nintendo y EA te han contactado para crear una adaptación a juego de mesa de uno de sus videojuegos!
- Escoge una empresa y busca su portafolio de juegos tanto como developer o publisher y **escoge un juego**.
- Escoge un tipo de Analogización: **Literal, Temático o Mecánico**.
- Explora los aspectos del juego que más sirvan para tu propósito específico.
- Crea un prototipo lo más rápido del **Core Fun Loop** de tu juego y pruébalo.
- **Tip:** Crear grupos de 3-5 personas para ideas, prototipar y play testear más rápido.
- **Bonus:** Comparte las reglas en Reddit, Discord.