

Informe juego de mesa



Alejandro Cifuentes Villarroel.

14/09/2018

Ludología y gamificación.

Nicolás Valdivia.

El actuar de forma lúdica siempre ha estado vigente en el comportamiento de nosotros, los humanos, ya sea en tiempos de antaño o en la actualidad. Ya dándole un enfoque de juego en algo concreto, ya sea en un videojuego o, en este caso, un juego de mesa, tiene una infinita manera de crearse, en donde el único limitante es la imaginación del creador. El diseño es un factor muy determinante en la entretención que provocará en los jugadores.

El diseño de un juego ha sido estudiado por muchas personas, por lo que existen una gran variedad de teorías que lo explican. Una de estas teorías es el MDA, iniciales de Mechanics, Dynamics y Aesthetics, en español mecánicas, dinámicas y estética. Las mecánicas (M) corresponden a las estructuras fundamentales del juego, lo que el jugador puede y no puede hacer, es decir, las reglas del juego. Las dinámicas (D) son las mecánicas "en movimiento", el entrelazo de estas, es decir, la interacción entre el jugador y las mecánicas. Por último, la estética (A) es lo sensiblemente agradable, lo que uno percibe con los sentidos.

Juegos de mesa:

Voy y vuelvo: Alejandro Cifuentes Villarroel.

Este juego es jugado en un tablero específico, en donde los jugadores (de 3 a 5) tienen como objetivo tomar la moneda correspondiente al color de cada uno (el jugador rojo toma la moneda roja, el verde la moneda verde, etc.)

La entretención en el juego consiste en la interacción de los jugadores, ya que se pueden comer entre ellos, por lo que la misión de cada uno es llegar a la casilla inicial con la moneda sin ser comido por los otros jugadores.

Reglas:

A) Jugabilidad:

1. El objetivo de cada jugador es volver a la casilla inicial con su moneda respectiva, siendo determinado por el color en común entre el jugador y esta (el jugador rojo debe volver con la moneda roja, el verde con la moneda verde, etc.)

2. Cada jugador comenzará en la casilla inicial determinada por el número de cada uno (el jugador uno comienza en la casilla inicial uno, el dos en la casilla inicial dos, etc.)
3. El número de cada jugador, de menor a mayor, establece el orden de cada turno (El jugador número uno es el primero en partir, el jugador con el número dos es el que continúa, y así sucesivamente)
4. Cada jugador podrá moverse hacia arriba, abajo, izquierda o derecha indefinidamente hasta que su movimiento interfiera con una muralla o una diagonal.
5. En caso de que un jugador pase por o caiga en la casilla en que se encuentra otro jugador, este último será "comido" y volverá a la casilla inicial.
6. Si un jugador es comido y poseía la moneda, el jugador volverá a la casilla inicial y la moneda a la casilla de la moneda respectiva.

B) Casillas:

- 1) Normales: Son las casillas en donde se encuentran e interactúan los jugadores.
- 2) Casilla inicio: Son las casillas en donde parten los jugadores. Cuando el jugador vuelve a esta casilla con su moneda, gana el juego.
- 3) Murallas: Los dos tipos de cuadrados pintados representan murallas. El jugador no puede estar en esta casilla.
 - 3.1) Las murallas negras marcan el límite de movimiento del jugador.
 - 3.2) Las murallas Calipso permiten detener el movimiento del jugador o saltarla para seguir el movimiento hasta que otra muralla interfiera en el trayecto de este.
 - 3.3) Las murallas que tienen dos colores permiten, según el sentido de movimiento de interactuar con el color Calipso o negro, y la intención del jugador, detener el movimiento o saltar la muralla hasta que otra muralla interfiera en el trayecto de este.
- 4) Diagonales: son los cuadrados con una equis, los cuales permiten al jugador detener el movimiento como una muralla o, una vez dentro de esta casilla, moverse en diagonal hasta que una muralla interfiera en el movimiento de este. El jugador **no** puede quedarse en esta casilla. En caso de que en un movimiento en diagonal sea interferido por dos murallas, el jugador tiene la opción de seguir el movimiento hasta que una muralla interfiera en el camino o detenerse en esta unión de dos murallas.

5) Casilla de la moneda: Es la casilla en donde estará la moneda respectiva de cada jugador. La moneda será retirada de esta casilla solo si el jugador se encuentra en esta. El jugador puede interactuar con esta casilla ya sea estando en la casilla o detener el movimiento como una muralla siempre y cuando sea la casilla su color, las otras casillas de monedas son murallas.

Objetos:

1) Monedas: Es el objeto de color específico para cada jugador que debe ser llevado a la casilla inicial de este. En caso de que el jugador sea comido teniendo la moneda, esta última se devolverá a la casilla de la moneda respectiva.

MDA:

➤ Mecánicas:

- Juego por turnos
- Movimiento izquierda, derecha, arriba y abajo.
- Interacción de jugador con casillas específicas: Murallas, diagonales, casillas normales, casilla inicial y casilla de la moneda.
- Capturar moneda.
- Comer a otro jugador.

➤ Dinámicas:

- Jugador en movimiento come al tocar a otro jugador.
- Moverse con la moneda propia.
- Moverse y saltar muralla Calipso.
- Moverse, saltar muralla Calipso y comerse a otro jugador.
- Volver a la casilla inicial con la moneda.

➤ Estética: este juego posee una estética de desafío, ya que, además de la constante posibilidad de comer y ser comido por otro jugadores, posee obstáculos en forma de casillas con características específicas, permitiendo así la interacción entre el jugador con otros jugadores, teniendo un objetivo en común, y el jugador con el tablero mismo.

Attack or defense: Nicolás Méndez.

Este juego por turnos constituido por las cartas de un naipes inglés, aunque por la simpleza del juego podría ser jugado con cualquier tipo de cartas que posean cuatro tipos diferentes de pinta o característica que diferencia una de las otras. En este caso, la pinta de cada carta posee una función: el corazón es la vida de cada jugador, la pica es el ataque, el diamante un escudo y la unión de dos tréboles es otro ataque. En cada turno uno puede, como dice el nombre, atacar o defenderse, generando el entretenimiento por las estrategias y tácticas posibles para derrotar al otro sin ser derrotado.

MDA:

➤ Mecánicas:

- Esperar turno.
- Robar cartas del mazo.
- Robar cada tres turnos tres cartas del mazo.
- Atacar a otro jugador con cartas de pica o dos de trébol.
- Defender las vidas restantes con carta de escudo.
- Colocar cartas de vida en la etapa inicial.
- Colocar carta de vida si se consiguen cinco cartas de corazones.
- Guardar en "pozo de vida" las cartas de corazones.

➤ Dinámicas:

- Robar carta del mazo y usar la carta que salió.
- Colocar la quinta carta de corazones y ganar una carta de vida extra.
- Atacar múltiples veces en un mismo turno.
- Atacar a distintas cartas en el mismo turno.

- **Estética:** este juego posee la estética de competencia, dado al objetivo de acabar con los otros jugadores y ser el dominador absoluto de la partida al quedar solo.

El juego tiene su gracia y entretenimiento por su simpleza, ya que se puede moldear muy fácilmente el material utilizable, con tal de que tenga cuatro objetos diferenciables entre sí es

jugable. Sin embargo, crea la posible no identidad del mismo juego, por las razones anteriores. Además, llega un punto en el juego en que ningún jugador es superior al otro, dado que ambos tienen la misma chance de seguir sacando cartas y de atacar a la vez de defenderse de manera igualitaria.

En conclusión, el juego tiene unos pequeños detalles de identidad propia y de un posible loop infinito, pero cumple con el objetivo de entretenerse y pasarla bien jugando. Como nota le pongo un 6,5.

Acertijo: Jean Stevens.

Este juego tiene como objetivo el salir del juego consumiendo la cantidad mínima de alcohol. Para eso, deberás encontrar las parejas de cartas iguales que se desordenarán en la mesa. ¡Pero cuidado! Hay unas cartas trampa que pueden jugar tanto a favor como en contra de uno. Las cartas punto son cartas que, valga la redundancia, valen puntos, los cuales sirven tanto para comprar cartas de ataque/defensa como para retirarse del juego.

MDA:

➤ Mecánicas:

- Esperar turno.
- Dar vuelta dos cartas.
- Encontrar pares.
- Guardar pares encontrados.
- Consumir alcohol.
- Hacer que otro consuma alcohol.
- Obtener puntos.
- Canjear puntos.
- Retirarse del juego con cierta cantidad de puntos.
- Guardar cartas de ataque/defensa.
- Responder pregunta de carta pregunta.

➤ Dinámicas:

- Defenderse de un ataque de otro jugador.
 - Atacar con pareja de cartas encontrada.
 - Ataque bloqueado por otro jugador.
- **Estética:** La estética de este juego corresponde a la de comunidad, ya que el objetivo es interactuar con los otros jugadores mientras se consume alcohol, provocando que la interacción social pase a primer plano.

El juego cumple con su objetivo de la interacción social y la buena convivencia que se pueda lograr, ya que el alcohol es un factor muy influyente. Sin embargo, el juego se vuelve aburrido y no entretenido, dado por la constante monotonía al hacer siempre lo mismo y requerir una cantidad tan elevada de puntos para salir del juego. Además, no se enfoca en una sola manera de jugar, sino en dos: la del encontrar las cartas iguales y beber, y la del mercado con las cartas que puedes comprar con puntos. La nota que le coloco es un 5,0.

Par en par: Vicente Mora.

Es un juego de cartas de naipes inglés en donde hay que, con una puntuación inicial de 50, llegar a 0. El primero que lo logra gana. Para lograrlo, uno debe terminar con la suma de los números que uno tiene en la mano par; por el contrario, si la suma termina en impar suma puntos.

➤ **Mecánicas:**

- Esperar turno.
- Robar carta.
- Botar cada turno, si se quiere, dos cartas que sume par.
- Después de que se acabe el mazo sumar cartas en la mano.

➤ **Dinámicas:**

- Al contar las cartas en la etapa final de la ronda, si es par bajar puntaje y si es impar sumar.
- Al robar carta botarla con otra carta que sumen par.
- Al robar carta, sumarla con las que uno posee para saber si suma par o no.

- **Estética:** Este juego posee la estética de competencia, ya que está presente la expresión de dominancia frente a los otros jugadores al perder puntos.

Este juego es simple, en primera instancia entretenido. No obstante, después de pasar los turnos se vuelve muy monótono en donde uno depende netamente del azar, ya que uno no puede idear una estrategia para ganar por depender del azar al sacar la última carta, por lo que no hay mucha emoción. Además, este juego es jugable con algo distinto al naipe inglés, dado que lo relevante es que existan dos tipos de cartas opuestas: en este caso los pares y los impares. Según mi parecer, le falta más interacción entre los mismos jugadores, como robarles cartas o intercambiar. La nota que le coloco es un 4,8.

En conclusión, esta actividad sirvió para ver desde el ámbito más profesional el diseño existente en una actividad como es el juego de mesa, para así tener una visión mucho más crítica a la hora de observar materiales lúdicos como este. Además, sirvió para aclarar los conceptos del MDA, las mecánicas, dinámicas y estéticas. Para ser el primer de muchos pasos, esta actividad resultó ser un pilar fundamental para la visión diseñadora del futuro.