

METAGAMES, ESTRATEGIAS Y HERRAMIENTAS

Mejorando las experiencias de los Trading Cards Games, a partir del análisis de sus componentes mediante el metagame

Memoria de título
Profesora: Gabriela Pradenas Guentherodt

Daniel Cáceres Navarro

"Mejorando las experiencias de los Trading Cards Games, a partir del análisis de sus componentes mediante el metagame"

© Daniel Cáceres Navarro, @blearhidra, 2023

Profesora

Gabriela Pradenas Guentherodt

"Esta memoria de diseño esta centrada en la investigación de trading cards games para la creación de una herramienta que permite testear los posibles metagames generados en cada juego con el fin de crear una conexión mas directa, facilitando a los jugadores que quieran aportar su conocimiento."

METAGAMES, ESTRATEGIAS Y HERRAMIENTAS

Mejorando las experiencia de Trading Cards Games mediante el análisis de sus componentes mediante el metagame.

Memoria de título
Profesora: Gabriela Pradenas Guentherodt

Daniel Cáceres Navarro

Abstract

Esta investigación se centra en comprender en profundidad los conceptos y mecánicas que componen un juego de mesa desde la perspectiva del *game design*, aplicándolos de manera efectiva en la creación de juegos. Se presta especial atención a la ludología como ciencia fundamental en el estudio de los juegos dentro del *game design* y al *metagame* como concepto central para comprender las interacciones sociales y mecánicas. Que influyen en ellos para la modificaciones dadas por usuarios y creadores.

Esto permitirá desglosar minuciosamente los diversos componentes individuales que conforman cada *Trading Card Game* (TCG), desglosándolos y examinándolos detalladamente. Este enfoque permite realizar análisis transversales exhaustivos de cada juego desde, la óptica del *metagame*, el cual se centra en las interacciones de los usuarios con el juego en si siendo la pieza central para que un juego sea considerado un juego.

Finalmente, el foco de este proyecto ha priorizado la creación de una herramienta de testeo específica para los *Trading Card Games* la, cual brinda a los usuarios la capacidad de descomponer el juego y realizar sus propios análisis del *metagame*. Permitiendo así el fomentar la participación activa de los jugadores en el proceso de evaluación y balance del *metagame*, así promoviendo la generación de nuevos conocimientos con el fin, de incentivar un ambiente de colaboración y aprendizaje mutuo mucho más amplio entre las distintas partes que componen el *metagame* hacia el juego.

Conceptos clave:

Game design - Metagame - Game - Board Game - Ludología - Juego de mesa

Índice

• Abstract	5
• Índice	6
• Introducción	8
• Pregunta de investigación	9
• Objetivo de investigación	
• Glosario	
• Marco teórico	11
• Estudios sobre el Juego	
• Game Design	13
• Desarrollo	16
• Trading Card Game	
• Metagame	26
• Análisis: Pokémon Trading Card Game	34
• Relevancia del estado del metagame de un TCG	42
• Síntesis	44
• Coleccionismo	
• Metagame	46
• Objeto	
• Usuario	47
• Espacio	
• Contexto	
• Competencia	
• Proyección	48
• Marketing	
• Herramienta de testeo de la salud de un TCG mediante el metagame	50
• Aspectos centrales de testeo	52
• Autorregulación	52
Balance	
Características de balance	
Coste de recursos	53
Características de "Tipo de recursos":	

• Jugabilidad	55
• Sinergia	
• Características de "Sinergia":	
• Arquetipos	56
• Características de "Arquetipos":	
• Tipos de cartas	59
• Formato	60
• Usabilidad	60
• Explicación de la herramienta de testeo	62
• Manual de uso	64
• Preparación	
• Individual	65
• Puntaje	68
• Conjunto	70
• Proceso	72
• Paleta de color	80
• Tipografía	81
• Fichas	82
• Lines	83
• Conclusión	84
• Bibliografía	86

Introducción

Durante el proceso de creación de juegos, los desarrolladores se encuentran con una serie de desafíos que abarcan diferentes aspectos del desarrollo. Entre ellos, se destacan la apariencia gráfica del juego, el diseño mecánico de las reglas, la integración en el mercado y el mensaje que se desea transmitir. Esta complejidad requiere un enfoque multifocal para pulir y convertir un conjunto de ideas en un producto de diseño viable tanto en su concepción básica como en su funcionalidad, siendo esto fundamental para considerar cada uno de estos aspectos para lograr un juego equilibrado y atractivo para los jugadores.

Dentro de los aspectos mencionados, el diseño mecánico y las reglas del juego son constantemente evaluados por los jugadores ya que es el principal punto de contacto que comparten antes de siquiera considerar el resto, por lo que a medida que los jugadores exploran el juego, estos comienzan a concebir estrategias y a analizar las mejores combinaciones de componentes. Este fenómeno se conoce como *metagame*, es decir, el juego que ocurre fuera del juego en sí; siendo este concepto central cuando se quiere hablar por su valor dado a los diversos juegos (en términos mecánicos) y también como una herramienta modificadora en que se juegan los juegos existentes.

Explorar y comprender el *metagame* es crucial para comprender cómo los jugadores interactúan con el juego y cómo sus elecciones pueden influir en la experiencia de juego originalmente diseñada por los *game designers*. Esta comprensión proporciona una valiosa retroalimentación para los diseñadores, lo que les permite mejorar la experiencia de juego y mantener a los jugadores comprometidos durante más tiempo.

Con el objetivo de profundizar en el estudio del *metagame* y sus aplicaciones en el diseño de juegos, se plantea el estudio y análisis de las diversas características de los *Trading Cards Games* que permita analizar sus componentes tanto como si el *metagame* puede modificar la experiencia de juego como el de poder medir el estado de salud del mismo, esto mediante una herramienta para comprender la dinámica del juego en mayor profundidad, identificar áreas de mejora y detectar sus fortalezas, todo desde la misma perspectiva que se usa cuando se desarrolla el *metagame*, de manera interactiva y social.

Pregunta de investigación

- ¿Cómo afecta el *metagame* al diseño de juegos?

Objetivos de investigación

- Investigar los elementos clave para la creación de un juego de mesa funcional y jugable.
- Analizar las mecánicas de los juegos de mesa desde el enfoque del *game design* para entender su funcionamiento y su relación entre sí.
- Analizar el papel del *metagame* como un factor que modifica las estrategias y diseños en los juegos de mesa, y su capacidad para adaptarse y adaptar los elementos que componen un juego.

Glosario

Play: Se refiere a la acción de jugar desde una perspectiva lúdica, con el componente de diversión como centro. Implica la participación activa en actividades recreativas y creativas, considerándose un territorio abierto en el cual la imaginación y la construcción de mundos son factores cruciales

*"Play is an open-ended territory in which make-believe and world-building are crucial factors. Games are confined areas that challenge the interpretation and optimizing of rules and tactics - not to mention time and space."*¹

Game: Se trata de la actividad de jugar o un juego en sí mismo, pero sin el enfoque lúdico de diversión como centro. En los juegos, el objetivo principal está más orientado a ganar o competir, y se pueden incluir ejemplos como deportes sancionados, deportes electrónicos (e-sports), póquer, entre otros.

Game Designer: Es el profesional multidisciplinario dedicado al diseño de juegos desde las diversas perspectivas útiles para este, pasando desde la idea, creación, diseño, arquitectura o lo que requiera cada uno. Elaborando las estructuras y mecánicas que sostiene cada uno.

1. Walther, Kampmann, Game Studies - Playing and Gaming Reflections and Classifications, gamestudies.org, 2003

*"Part engineer, part entertainer, part mathematician, and part social director, the role of the game designer is to craft a set of rules within which there are means and motivation to play"*²

Metagame: Es un concepto surgido de la interacción de los jugadores con el juego, refiriéndose a todo lo relacionado con el juego cuando no se está jugando directamente. El *metagame* abarca estrategias, tácticas, intercambio de información, relaciones sociales y cualquier aspecto que influya en la experiencia de juego fuera de la partida en sí.

*"Mi definición de metajuego es amplia. Es la forma en que un juego interactúan con la vida. [...] Por supuesto, no hay un juego sin un metajuego según esta definición. Un juego sin metajuego es como un objeto idealizado en física. Puede ser una construcción útil, pero en realidad no existe."*³

Ludología: Es la ciencia que estudia los juegos, principalmente centrándose en la estructura del juego y la jugabilidad, en contraposición al estudio de los juegos como narrativas o como medio visual. La ludología se enfoca en analizar las reglas, mecánicas, dinámicas y estrategias de los juegos, así como su impacto en los jugadores y la sociedad en general.

*"Ludology is most often defined as the study of game structure (or gameplay) as opposed to the study of games as narratives or games as a visual medium."*⁴

Juego de mesa: Es una categoría de juegos que involucra un tablero y fichas de diferentes formas y colores, y que generalmente se juegan en una superficie plana como una mesa. Estos juegos suelen tener reglas y objetivos específicos, y pueden abarcar una amplia variedad de temáticas y mecánicas.

Trading Card Game - TCG: Es un juego de cartas coleccionables con foco en el intercambio y además de ser constantemente actualizado con nuevas cartas, donde los jugadores construyen sus mazos utilizando estas y compiten entre sí siguiendo las reglas del juego.

2. Fullerton, T., Swain, C., & Hoffman, S. (2008). Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games, Amsterdam: Elsevier Morgan Kaufmann.

3. Garfield, Richard , Wizard of the coast, 2000, pp.14-21

4. Frasca, Gonzalo, (2003). Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. Ludology.org

Marco teórico

Estudios sobre el Juego

Comenzando por la definición de juego, que podría ser entendido como una actividad que implica una serie de reglas, objetivos y limitaciones, se puede inferir que el juego ha estado presente desde los inicios de la humanidad, siendo este una forma de aprendizaje en su etapa más vulnerable. Como bien dijo el filósofo holandés Johan Huizinga, creador del primer estudio sobre el juego a nivel técnico:

“El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar.”⁵

Esto ya nos indica que esta característica de enseñar a comprender el mundo es uno de los elementos más importantes del juego, porque implica una herramienta educativa muy poderosa que no es exclusiva de una especie, que incluso puede entenderse como algo transversal.

El juego es una actividad que involucra la mente y el cuerpo, de la que a menudo se basa en la resolución de problemas, la toma de decisiones, la estrategia y la colaboración. A través del juego, los jugadores pueden aprender habilidades y conceptos importantes de una manera divertida y participativa, caracterizándose por enseñar a comprender el mundo. Siendo todas estas formas de contacto e interpretación que en un contexto ajeno a él, podría ser peligroso o dañino, añadiendo que es algo que ocurre normalmente con otro (par), permitiendo la exploración de límites entre individuos tal como dice Huizinga con los perros. Sin embargo, a su vez ocurre que a pesar de ser algo valioso en el aspecto del aprendizaje, también se le considera inútil, algo que no tiene utilidad real, una pérdida de recursos valiosos al desaprovechar tiempo y esfuerzo por coexistir en circunstancias más fructíferas ;

“muy bien, pero ¿dónde está el “chiste” del juego? ¿Por qué hace gorgoritos de gusto el bebé? ¿Por qué se entrega el jugador a su, pasión? ¿Por qué la lucha fanática a la muchedumbre?”⁶

Pudiendo responder a esta consideración a la necesidad de conectarse con aspectos de la estimulación sensorial y la sensación de control, estos aspectos se experimentan de forma desconocida/conocida pero al cabo segura. Por lo que a medida que se crece, la combinación de factores tales como el desafío y la recompensa, tienden a motivar a las personas a entrar en estados mímicos situacionales, lo que les permite experimentar lo mismo

5. HUIZINGA, J., Homo ludens. España. Madrid: Alianza Editorial Emece., 2007, p11

6. HUIZINGA, J., Homo ludens. España. Madrid: Alianza Editorial Emece., 2007, p13.

sin tener que haber interactuado con ellos con anterioridad. El juego permea situaciones que no están consideradas en primera instancia.

Ya de esto el autor separa en dos categorías que se comprenden en base a las acciones y fines que pueden llegar a abarcar cada uno:

“... por su estructura, (los juegos de índole social) están más desarrollados y articulados y llevan consigo rasgos característicos más diversos y destacados, mientras que en la definición del juego primitivo tropezamos, casi inmediatamente, con la cualidad inderivable de lo lúdico, que, a nuestro entender, se resiste a todo análisis.”⁷

En esta línea, el juego social implica la presencia de reglas más rígidas que los participantes deben comprender y seguir, lo que añade una dimensión más seria al panorama general. De esto se puede pensar en la compostura lúdica, refiriéndose a la capacidad de mantener una actitud de juego y diversión, incluso cuando se están aplicando estas reglas más estrictas y se está compitiendo de manera más seria. Los deportes son un ejemplo claro de esta forma de juego social, en la que se compite seriamente, pero siempre manteniendo el espíritu del juego y la diversión. Aunque la idea de “juego” se asocia comúnmente con algo lúdico y divertido, en el juego social se puede incluir también aspectos más serios y competitivos, lo que se convierte en una actividad completa y enriquecedora.

Dicho lo anterior, sobre el cuestionamiento del motivo de que los seres vivos jueguen, se contesta que por valores psicológicos y físicos, se satisface una necesidad de aprendizaje que se sigue realizando independiente de la edad y cantidad de conocimiento. Con esto, Huizinga se plantea:

“Quedamos, pues, que con el juego tenemos una función del ser vivo que no es posible determinar por completo ni lógica ni biológicamente.”⁸

Respuesta me ayuda en el punto de evidenciar que simplemente el juego es algo intrínseco de la vida (o tal vez evolución), actividad clave que hacemos por el placer de realizarla y que no es algo fútil como mucho se ha pretendido establecer, debido al placer y a la recompensa que carga en toda su concepción.

“Ya llamamos la atención acerca del hecho de que la conciencia de estar jugando en modo alguno excluye

7. HUIZINGA, J., Homo ludens. España. Madrid: Alianza Editorial Emece., 2007, p19

8. HUIZINGA, J., Homo ludens. España. Madrid: Alianza Editorial Emece., 2007, p19

*que el mero juego se practique con la mayor seriedad y hasta con una entrega que desemboca en el entusiasmo y que, momentáneamente, cancela por completo la designación de "pura broma".*⁹

Dando a lugar momentos en los que el juego pierde su aspecto lúdico y se convierte en un aspecto más controlado, en el que el objetivo del juego es lo que prima, tal y como ocurre en los deportes cuyo interés y alegría surgen luego de ganar un partido.

Además de las definiciones dadas por Huizinga, se define una idea social como una interacción y acción innata en los seres vivos, centrada en el ser humano y que está situada fuera de la vida diaria común, pero con la capacidad de incidir en la vida del participante. Este tipo de juego no tiene por definición una recompensa y debe ser ejecutado dentro de reglas previamente designadas, con la capacidad de cambiar rápidamente del contexto juguetón a uno más serio, cambiando el contexto final pero no la práctico.

Game Design

Ya llegando al aspecto del desarrollo, gracias a lo presentado por Huizinga, se pueden identificar otros aspectos notables e inherentes que se extraen del concepto "juego" ya analizado. Dos definiciones que no tienen un equivalente en español, pero que son profundamente relevantes en el estudio de un juego con respecto a su motivación principal para ser jugado son *Play* y *Game*. Para la lengua española, su connotación para ambas palabras significan lo mismo: juego; mientras que para la inglesa, su uso difiere bastante. *Play* se refiere a jugar o hacer, incluyendo la diversión en su verbo y añadiendo también la competitividad y lo deportivo, como lo es "la pinta" o un amistoso de tenis. Por otro lado, *Game* denota jugar o juego en un contexto de un partido, aparta lo netamente lúdico para integrar la solemnidad o profesionalidad, en que la diversión no siempre es el objetivo máximo al ganar, tal como son las competencias sancionadas (torneos) o un juego de apuestas (*Blackjack*). Esta diferencia denotativa define la mentalidad con que se trabajará el diseño, creando de esta forma el inicio para lo que es *Game Design*.

Continuando con los aspectos más técnicos y definiciones, el *Game Design* se define como la disciplina que estudia y crea los componentes de los juegos. A diferencia de otras prácticas, no está limitada a un profesional específico, sino que cualquier persona con suficientes conocimientos puede crear juegos, incluyendo diseñadores, programadores, arquitectos, artistas, entre otros. El *Game Design* es una práctica multidisciplinaria que se

9. HUIZINGA, J., *Homo ludens*. España. Madrid: Alianza Editorial Emece., 2007, p21

apoya en la colaboración de expertos de diversas áreas para su crecimiento, lo cual es necesario para el éxito en la creación de juegos, siendo ya mencionado en el libro *Rules of Play-Game Design Fundamentals*

*"Incluyen la comprensión del diseño, los sistemas y la interactividad, así como la elección, la acción y el resultado del jugador."*¹⁰

El *Game Design* abarca los mecanismos específicos que se crean para un juego, junto con sus componentes y sistemas que incluyen las normas y reglas que lo limitan. Igualmente, es importante considerar la interacción del jugador, debido a que sin ella no existiría el juego. En otras palabras, el jugador es quien aplica los puntos mencionados anteriormente y demuestra sus habilidades para cumplir los objetivos planteados por el juego.

Además, el *Game Design* añade factores para mejorar y pulir el juego a través de la identificación y solución de problemas o errores. A pesar de que se cumplan todos los factores, el testeo es siempre necesario para mejorar sus características. En este sentido, ninguna regla es demasiado rígida o inmune a ser modificada o eliminada si esto conduce a una mejora del juego.

*"(también)...la elaboración y la ruptura de reglas, la complejidad y desarrollo, la experiencia del juego, la representación y la interacción social del juego."*¹¹

Es importante impedir que los aspectos del diseño de juegos se mantengan estáticos, ya que esto puede llevar a la creación de proyectos demasiado avanzados que son imposibles de modificar. Lo que deriva como consecuencias a ideas imperfectas y proyectos destinados al fracaso. Por lo tanto, es imperativo incluir factores destructivos para mejorar sus características de jugabilidad porque el testeo es siempre requerido para enriquecer la calidad del juego. Ninguna regla debe ser demasiado rígida a modificaciones o con inmunidad a ser eliminada si esto conduce a una mejora.

Asimismo, es fundamental destacar los aspectos de la experiencia, representación e interacción del jugador con el juego y su entorno para comprender lo que busca para divertirse, competir, destacar, socializar, aprender, etc. Muchas veces, los intereses iniciales de este usuario cambian al adentrarse más en el juego debido a su adaptabilidad, lo que permite demostrar aspectos de interés que no fueron previstos por los creadores del juego.

10. Salen, Katie ; Zimmerman, Eric, *Rules of Play - Game Design Fundamentals*, MIT PRESS, 2003

11. Originalmente decía "emergence" pero considere que desarrollo como inicio de algo es una traducción más apropiada

Por un lado, todos los demás aspectos del juego pueden converger y reducirse a los fines e intereses del jugador. El interés hacia un juego surge a través de aspectos que lo hagan sentir satisfecho, mientras que el componente social surge de la necesidad de competir, batallar o incluso progresar con sus pares. Por otro lado, el creador experimenta una necesidad creativa y de expresar algo a través del juego. Aunque es cierto que este aspecto es amplio y complejo de analizar, podemos simplificarlo enfocándonos en estos objetivos para hablar de las bases mecánicas con la que se analizarán los diversos aspectos del *metagame*.

Desarrollo

Para entender de manera clara y concisa cómo funcionan las distintas mecánicas de un juego de mesa o cartas, es fundamental desglosar y analizar cada uno de sus componentes de forma detallada. De esta manera, podremos comprender cómo estos elementos interactúan entre sí y cómo influyen en la experiencia de juego. Por lo que la diversas definiciones estarán centradas en TCG por compartir muchos de los componentes necesarios para que el prototipo a realizar sea funcional.

Trading Card Game

Mientras *Trading Card Game* o TCG para abreviar es un concepto de juego de mesa inventado y patentado por Richard Garfield en 1993 que toma como idea el uso de coleccionar cartas individuales con ilustraciones o características específicas, con la que poder construir una baraja y llevar al combate a otros jugadores, es se puede entender como un juego de estrategia, tal como el ajedrez pero que a diferencia prima la variedad ante todo.

Ante esto es necesario explicar las reglas que los componen y lo que la definen frente a otros tipos de juego, por lo que usando la patente original¹² señalaré los puntos que Garfield definió como características y aspectos clave de un TCG, que se desglosan en los siguientes:

Para jugar juegos que involucra a dos o más jugadores, el método adecuado contiene reglas de robo¹³, jugar¹⁴ y descartar¹⁵ componentes del juego, y un depósito de copias múltiples de una pluralidad de componentes del juego¹⁶.

El método comprende los pasos de:

- Cada jugador construye su propia biblioteca de un número predeterminado de componentes del juego (cartas en este caso) examinando y seleccionando componentes del juego del depósito de componentes del juego, comprendiéndose esto como la creación de una baraja de juego.
- Cada jugador obtiene una mano inicial de un número predeterminado de componentes del juego luego de barajar su biblioteca y sacando al azar estas, esto es el primer paso hacia el juego e involucra el aspecto del azar al sacar este número de cartas.
- Cada jugador ejecutando turnos en secuencia con otros jugadores robando, jugando y descartando los componentes del juego de acuerdo con las reglas hasta que el juego termine.

12. Garfield, Richard ,Trading card game method of play, US5662332A, United States

13. Refiriéndose a sacar cartas de alguna baraja presente en el juego

14. Situar una carta al juego

15. Retirar de la mano o campo de juego

16. Refiriéndose a la baraja

Respecto a esto, el último paso se desglosa en:

1. Poner a disposición uno o más componentes de juego desde la mano de los jugadores a la superficie de juego (o zona de juego), o sea el jugar cartas en el espacio de juego o posicionarlas en este.
2. Poner en juego uno o más de los componentes del juego disponibles mediante:
 - Seleccionar uno o más componentes del juego; y
 - Designar uno o más componentes del juego que se ponen en la zona de juego, girando uno o más componentes desde una orientación original a una segunda orientación explicada en su reglamentación.

En cuanto a este punto, se orienta netamente a las acciones e interacciones entre los distintos componentes en juego, tanto las del jugador como las del rival. Los movimientos de posición tienen significados intrínsecos a cada juego y no se aplican como una regla general a todos, pero se ven en más de uno por lo que es necesario remarcar.

Para ampliar el método para jugar un juego de cartas coleccionables, es necesario explicar cómo se accede a los distintos componentes del juego y cómo ambos jugadores tienen acceso a sus respectivas barajas de juego con las que jugarán. Estas incluyen las reglas de juego, que establecen las instrucciones para la ejecución de un turno, y el número predeterminado de cartas en una biblioteca de cartas coleccionables, así como la mano y el depósito de cartas coleccionables.

Esta construcción se desglosa en estos puntos:

- Recolectar un grupo individual de tarjetas comerciales del depósito de tarjetas comerciales comprando y comerciando con otros, refiriéndose a la compra directa de estas a proveedores, tales como tiendas de juegos u otros jugadores.
- Construir una biblioteca (baraja) de un número predeterminado de cartas coleccionables del grupo de cartas coleccionables del jugador seleccionando cartas individuales con las que el jugador elige jugar (normalmente con límites de la cantidad de cartas seleccionadas)

Esto pasa a cómo el jugador toma decisiones dentro de su fuente de opciones donde repetirá de forma continua siendo obtener una mano de un número predeterminado de cartas de la biblioteca del jugador; y ejecutar un turno a elección del jugador, en secuencia con otros jugadores para, la elección del jugador,

ingresar y quitar una o más cartas dentro y fuera del juego de acuerdo con las reglas, dicho esto el paso de ejecutar un turno para cada jugador, comprendiendo así la secuencia de juego para continuar.

Con lo expuesto hasta ahora, se comprenden los principales conceptos de creación, juego y turnos en relación a los jugadores de un TCG. Los diversos pasos a seguir quedan muy claros y es necesario seguirlos de manera estricta para poder continuar, ya que se desplazan por una estructura compartida por la mayoría de juegos de este tipo, desglosando los puntos claves serán:

1. Creación de una baraja a partir de una colección/biblioteca de cada jugador, siendo esta última algo que es posible comprar o intercambiar con otros jugadores/distribuidores
2. Uso de esta baraja para combatir con otros jugadores dentro de un formato de reglas específicas.
3. Jugar de una manera específica con un set de acciones, siendo estas:

Y cuando se considera el turno de cada jugador, normalmente se pasa por estos 4 puntos de manera cíclica:

1. Robar.
2. Jugar en el espacio de juego estas cartas.
3. Realizar acciones con estas.
4. Paso al turno del rival.

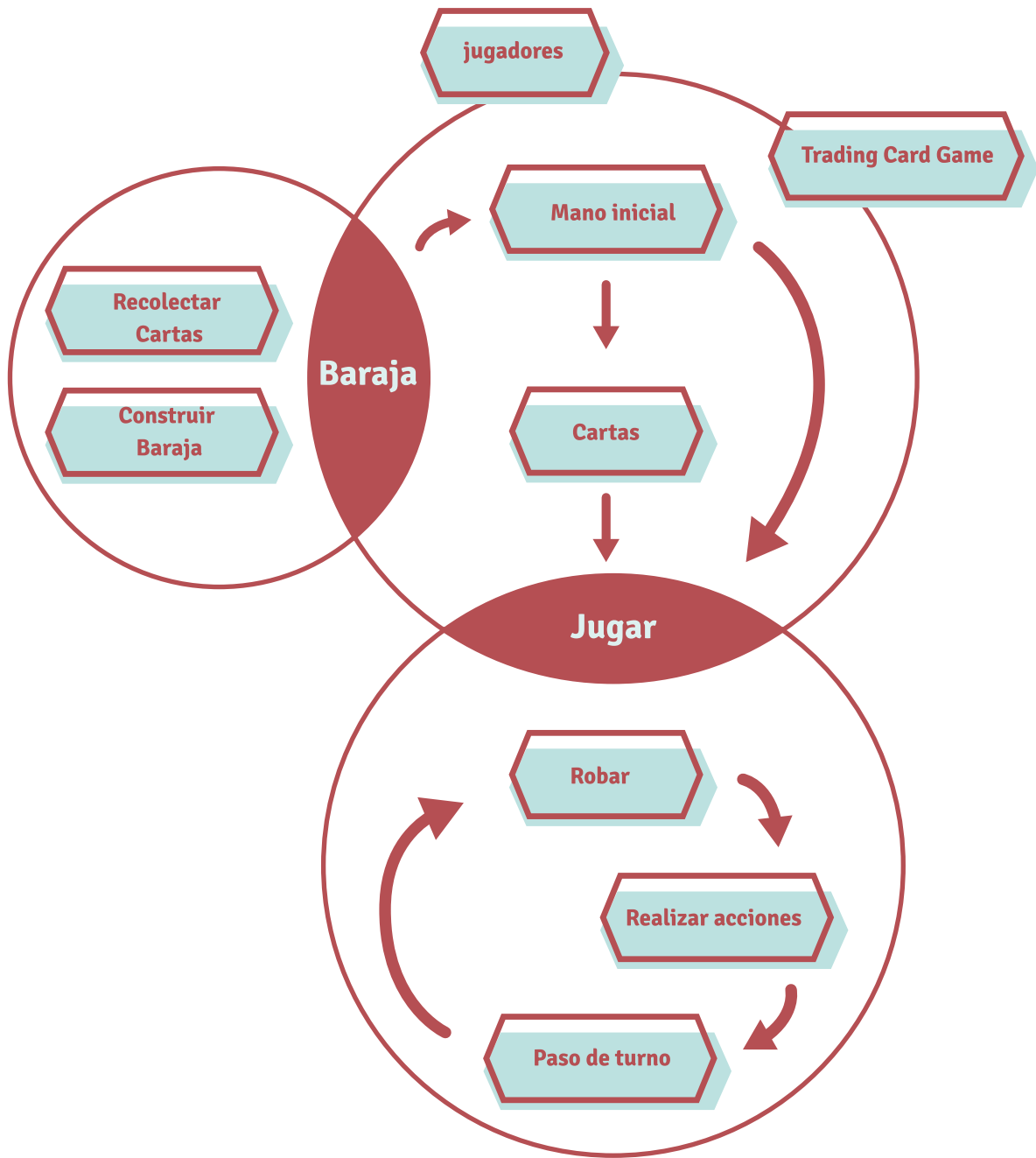
Este paso se realiza a vista y paciencia del rival, señalando las acciones realizadas.

Ya con este espacio común dentro de los TCG se puede hablar de aspectos externos/específicos que la mayoría comparte, entendiéndose como características intercambiables y adaptables, que entran en las diversas categorías descritas previamente:

Card Packs o Booster Pack.

Collectible card games are different from most other games as you cannot buy all of the content right away, and you do not even need to. (...) "Booster packs or "boosters" are small packs of cards with more or less random selection of cards inside. Boosters and other similar kinds of card packs are a very common way of selling collectible card games.

(Meople's Magazine (2011), Wizards of the Coast citado en Kuosa, Samuli (2016). "Designing a card game", p2)



Flujo de un TCG

“Sobres refuerzo o *booster pack*, son sobres de cartas con una selección al azar de las diversas opciones a salir, siendo una forma muy común de vender un TCG”

Es necesario tomar en cuenta la característica de que las cartas son dispuestas en sobres llamados “*booster pack*” donde al ser al azar, estas crean una necesidad en los jugadores de que deben conseguir las cartas necesarias para su estrategia o tener el conocimiento de posibles cartas que no ha tenido la suerte de encontrar. Esto predispone a los jugadores al intercambio y venta de las mismas, además de definir a las cartas valores en base a esta misma rareza u/o utilidad dentro de las estrategias dominantes.

Es importante recalcar que esto está hecho a propósito por los diseñadores para crear necesidades de urgencia en los jugadores, creando un símil con lo que sucede con los juegos de azar de casinos y similares.

Life points and victory condition

A very common feature of collectible card games is the usage of life points. (...) The characters then attack one another with different minions or spells for example and the game ends when one of the players has his life reduced to zero.

(Gamepedia, Wizards of the Coast citado en Kuosa, Samuli (2016). “Designing a card game”, p3)

“Es muy común el uso de la vida como condición de victoria, usando magias o súbditos para reducir la vida a cero del oponente”

El uso de mecánicas de victoria permite clarificar al ganador, muchos juegos disponen de estrategias similares, ya sea acabar con la vida del oponente, acabar con su baraja, conseguir los premios preestablecidos, pero todos se reducen a la eliminación de alguna suma de puntos en el rival.

Permanents, characters and minions

Collectible card games build complex strategic situations by developing the board. Even if there can be cards that are played straight from hand to the discard pile, many collectible card games revolve around building the board with cards that stay in play to provide continuous value for the players. Perhaps the most common type of “permanent” cards that games use are creatures or minions.



Fuente: The Pokémon Company INTERNACIONAL ®

(Superdata (2010), Wizards of the Coast citado en Kuosa, Samuli (2016). "Designing a card game", p4)

"Muchos juegos de cartas juegan con la base de permanencia en juego, al disponer de cartas que se desenvuelven en el tablero, otorgando valor continuo a los jugadores, refiriéndose a personajes, criaturas o súbditos a los que disponer a realizar acciones"

Estos movimientos son las que dirigen y centran el combate, disponiendo las acciones a las que deberán reaccionar o planificar los jugadores, aunque no por regla todas las estrategias se centran en esto, todas pasan por esta fase de alguna manera, cambiando los rumbos de las partidas al plan hecho por el jugador.



Fuente: Wizards of the Coast. ®

Resources

Collectible card games generally feature some kind of system for resources that can be used to play different cards. In Magic and Hearthstone, its mana. Cards have mana costs and naturally higher mana cost cards tend to be more powerful, but come at the expense of having to be played more later in the game. Different resource systems and variants exist. Some games use the cards themselves as a resource, a card can both be played for example as a minion card and as a resource card.

This forces the player to choose which card to keep and which one to sacrifice.

(Duel masters deck, Gamepedia, Wizards of the coast, Superdata (2010) citado en Kuosa, Samuli (2016). "Designing a card game", p5)

"Sistema de recursos con el que se permite jugar alguna carta, esto va desde "puntos mana" que permiten costear el valor de juego de una carta, "puntos de ataque" con los que activar un ataque, etc. Normalmente a más cara una carta en términos de colocar en juego, más poderosa es."

Sets and Formats

Both Magic and Hearthstone feature different card sets. These sets expand the game and provide change in the metagame as well as opportunity to create different formats. Every year wizards of the coast releases around four bigger Magic sets and in addition to these they often release smaller sets that offer cards for more specific audience, for example for multiplayer formats.

Magic has multiple different formats, perhaps most popular of them being standard. Most of Magic sets



Fuente: KONAMI ®

are designed with the current standard format in mind. Standard is a format where only the most recent sets are legal to play. This allows for a rotation in the playable cards and change in decks and strategies as standard is evolving all the time.
(Wizards of the coast citado en Kuosa, Samuli (2016). "Designing a card game", p6)

"Un set está caracterizado un una cantidad limitada de cartas que normalmente comparten un tema o funcionamiento sinérgico que además se pueden usar con cartas de otros set, esto tomando en cuenta el número de set que puedan sacar al año requiere que se limiten a cierta cantidad de sets jugables, definiendo así un formato de juego"

Las características de un formato definen mucho que *metagame* es el predominante del momento, aumentando o disminuyendo la cantidad de estrategias jugables y siempre cambiando la composición de las barajas jugables; además esto permite agregar variedad, ya que es común el uso de una estrategia dominante centrada en un(as) barajas específicas y por normas de desarrollo lo normal es ver que un nuevo set sea mejor que el anterior.

Posteriormente se establece una base común para entender los diferentes juegos de cartas y analizar sus respectivas mecánicas, cosa que será fundamental para poder profundizar en el *meta-game* desarrollado en cada uno de ellos, ya que al comprender los componentes y reglas que conforman un juego de cartas, podemos analizar las estrategias utilizadas por los jugadores para obtener la victoria, conocimiento de las mecánicas de un juego permite identificar las fortalezas y debilidades de cada mazo, por lo que cada jugador toma decisiones informadas durante sus partidas.

De esto podemos extraer el piso común de lo que se puede esperar de cada juego. Y además, en pocas palabras, hablar de que sus respectivas características diferenciadoras los distinguen de otros juegos, pero todos comparten un conjunto de mecánicas específicas que los definen como TCG. Estas mecánicas distintivas son el corazón de cada juego, estableciendo condiciones particulares que los identifican como pertenecientes a la categoría de TCG frente otros tipos de juego, mostrando un foco en los jugadores y sus interacciones como pieza angular de funcionamiento. A su vez, los diferentes tipos de jugadores que surgen en estos juegos se pueden clasificar en distintas categorías, dependiendo de sus intereses y capacidad económica. Algunos de estos tipos de jugadores son:

Jugador Competitivo: Este tipo de jugador se centra en la competencia y busca ganar a cualquier costo. Está constantemente buscando las estrategias más efectivas y construye mazos poderosos para participar en torneos y enfrentarse a otros jugadores. Este tipo de jugador puede subdividirse en:

- Estratega: Este jugador se enfoca en el aspecto estratégico del juego. Analiza diferentes combinaciones de cartas y desarrolla tácticas para derrotar a sus oponentes. Dedicar mucho tiempo a planificar y optimizar sus mazos para obtener la mayor ventaja, siendo probable que invente estrategias ampliamente utilizadas.
- Experimental: Este tipo de jugador busca constantemente nuevas estrategias y enfoques para el juego. Le gusta probar ideas originales, combinar cartas de formas inusuales o construir mazos poco convencionales. También conocido como "anti-meta", busca aprovechar las debilidades de las estrategias más poderosas.

Casual: Este jugador se divierte y juega por el simple placer del juego. No está tan preocupado por el *metajuego* a un nivel alto y generalmente se enfoca en disfrutar de la experiencia y socializar con otros jugadores. No necesariamente invierte en mazos ganadores, centrándose en lo que le gusta (ya que no siempre las estrategias óptimas son las más divertidas).



Coleccionista: Para este tipo de jugador, el aspecto de coleccionar cartas es primordial. Su objetivo principal es obtener cartas raras o limitadas. Pueden dedicar mucho tiempo y esfuerzo a la búsqueda y adquisición de cartas para ampliar su colección, y el juego en sí es opcional.”

Si nos enfocamos únicamente en el aspecto mecánico del juego, un ejemplo de cómo el *metagame* es creado por los jugadores, es posible que una carta de alta rareza, debido a su dificultad para conseguirla y su diseño atractivo, se convierta en la carta más popular dentro de las estrategias del momento, pudiendo generar una serie de repercusiones interesantes.

En primer lugar, los tres tipos de jugadores (competitivos, casuales y coleccionistas) comenzarán a buscar activamente esta carta en particular. Los jugadores competitivos la considerarán como una herramienta poderosa que les brinde una ventaja estratégica en los torneos y competencias, probablemente sacando del mercado las unidades más baratas y eventualmente subiendo el precio de las siguientes que aparecen a la venta. Por otro lado, los jugadores casuales podrían sentirse atraídos por su rareza y diseño exclusivo, y simplemente desearían tenerla en su colección como un objeto de admiración, pero chocando con la escasez, pero teniendo una exposición continua a esta carta. Por último, los jugadores coleccionistas la considerarán un verdadero tesoro y estarán dispuestos a invertir tiempo y esfuerzo en su búsqueda, incluso intentando vender otras cartas de su propia colección para obtenerla o por lo contrario, intentar aprovechar el alza de popularidad para vender ahora y adquirirlas cuando bajen de valor.

Además, esto podría llevar a discusiones y debates entre los jugadores sobre alternativas más accesibles o estrategias para netamente para vencer esta carta por incapacidad para adquirirla pero estando hipotéticamente en cada mazo.

En última instancia, esto nos permite observar la interacción y las decisiones de los diferentes tipos de jugadores con sus mecánicas, mostrando cómo en la mayoría de los TCG se repiten los componentes básicos mencionados anteriormente. Sin embargo, es importante destacar que el aspecto del *metagame* es único en cada juego, y se explicará en mayor detalle cómo es afectado por las decisiones y acciones de los jugadores.

Metagame

Entrando completamente al funcionamiento de un juego de mesa, es esencial comprender cómo los juegos son sistemas y cómo estos se unen al jugador, creador y juego. Basándonos en la investigación de Lucas Donderis en su trabajo 'METAGAME', el enfoque de esta investigación se centrará en el juego como un sistema retroalimentado por el diseño y los usuarios que interactúan con él, con el objetivo de ejemplificar tanto en juegos existentes como en uno original.

Volviendo a la investigación, de esta se desprende la primera definición del concepto que más se usará y será clave para comprender el resto de la investigación, *metagame* (o *metagame* pero es más común en inglés, aunque ambas versiones se utilizarán ya que el idioma en este punto no es relevante).

La definición etimológica de *metagame* se compone de META y JUEGO (*Metagame*) siendo el primero según la *Oxford English Dictionary*¹⁷:

"Un estilo conscientemente sofisticado, autorreferencial y, a menudo, auto parodiado, en el que algo refleja o representa las mismas características a las que alude o representa".

Mientras que *Online Etymology Dictionary*¹⁸ lo define como:

Elemento formador de palabras de origen griego que significa

1. Después, detrás; entre, entre
2. Cambiado, alterado
3. Más alto, más allá

En ambos casos, se trata de una forma de auto referencia que puede manifestarse internamente o externamente, con el propósito de enfocarse en aquello a lo que se está refiriendo. Principalmente, se utiliza en contextos autorreferenciales y más amplios. Sin embargo, es importante tener en cuenta que no es demasiado específico para nuestras necesidades, ya que está intrínsecamente relacionado con el concepto de "GAME". Esto da lugar a un concepto complejo que puede adoptar diversas formas y tener diferentes propósitos.

Esto nos lleva a la concepción del metajuego, que surge en el contexto de la Guerra Fría, una época polarizada en la que el objetivo principal era unir partidarios a sus ideologías, ahí el trabajo de Nigel Howard con *Paradoxes of Rationality: Theory of Metagames and Political Behavior* (1971) plantea las primeras definiciones junto con la creación de la "Teoría de juegos", definiéndola como:

17. Definition of meta adjective from the Oxford Advanced Learner's Dictionary. Recuperado de https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/meta_1

18. Meta. Recuperado de https://www.etymonline.com/word/meta-#etymonline_v_14705

“the game that would exist if one of the players chose his strategy after the others, in knowledge of their choices”

“[...] el juego que existiría si uno de los jugadores eligiera su estrategia después de los otros, en conocimiento de sus elecciones”¹⁹

Comprender cómo utilizar la información en el juego para tener una ventaja sobre los demás es fundamental. El uso de jugadores, estrategia y conocimiento puede dar un mayor valor a esta información, permitiendo así tomar decisiones informadas en el siguiente paso (un aspecto clave en cualquier juego). Sin embargo, el enfoque original del metagame se centraba únicamente en contextos bélicos, lo que limita su aplicación. Por tanto, los análisis más relevantes se relacionan con Richard Garfield, creador de los juegos de cartas coleccionables (TCG) y su obra cumbre, *Magic: The Gathering*²⁰ quien patentó el diseño de los TCG y desarrolló una variedad de conceptos y técnicas, además de escribir varios libros junto con otros diseñadores, con el objetivo de enseñar cómo crear juegos de mesa o cartas. En su definición de TCG, Garfield establece todos los conceptos clave y los define desde el enfoque del juego o lo lúdico, lo que permite comprender mejor la interconexión entre el jugador y el juego.

“El primero en usar el término metajuego en el sentido lúdico, fue Richard Garfield, quien tradujo las nociones de Howard en los términos que le fueron útiles para emplearlos en el diseño de uno de los juegos de rol más famosos de la historia, el juego de cartas Magic: The Gathering.”²¹

Garfield en su patente y posteriores libros creó las bases de lo que considero el *metagame* existente dentro del mundo de los juegos, ya que su foco estaba en la zona lúdica orientándola al jugador, junto con el de la simbiosis creada entre el juego como forma independiente con reglas específicas y el de *metagame* como fuente externa sin reglas más allá de las que los participantes definan.

“Mi definición de metajuego es amplia. Es la forma en que un juego interactúan con la vida. [...] Por supuesto, no hay un juego sin un metajuego según esta definición. Un juego sin metajuego es como un objeto idealizado en física. Puede ser una construcción útil, pero en realidad no existe. (Garfield, 2000, pp.14-21)”²²

19. Howard, Nigel, “Paradoxes of Rationality: Theory of Metagames and Political Behavior”, (1971), p23.

20. Magic: The Gathering y frecuentemente abreviado como Magic, MTG y Cartas Magic, es un juego de cartas coleccionables diseñado en 1993 por Richard Garfield, profesor de matemáticas, y comercializado por la empresa Wizards of the Coast.

21. Donderis Barrachina, Lucas, “METAGAME. El videojuego como sistema exógeno”, España, Universitat Politècnica de València.p23, 09-2018

22. Donderis Barrachina, Lucas, “METAGAME. El videojuego como sistema exógeno”, España, Universitat Politècnica de València.p24, 09-2018

De esto podemos deducir en primer lugar que el juego no existe por sí solo, sino que se ve influenciado por el *metagame* que lo rodea. El *metagame* se puede considerar como la esencia vital que impulsa la interacción y discusión entre los jugadores, y sin él, el juego pierde su vitalidad y se arriesga a caer en el olvido, como ha sucedido con algunos juegos que fracasaron o perdieron su popularidad una vez pasada su ventana de fama.

Con base en esto y centrándonos en el estudio y escritos de Richard Garfield, podemos analizar de manera más profunda el *metagame*, especialmente a través del libro de diseño de juegos "Characteristics of Games", escrito por George Skaff Elias, Richard Garfield y K. Robert Gutschera. En el capítulo 7 de este libro se presenta el concepto de *Superstructure* (superestructura), que se refiere a todo lo que se encuentra por encima o fuera de la base original del juego. Este concepto puede ser entendido, por ejemplo, como un periódico que depende de las noticias para existir. A partir de aquí, podemos obtener una definición final más precisa y específica para los objetivos de esta investigación.

"The metagame is the " game outside the game. " It includes all the activities connected with the game that aren't part of playing the game itself"²³

"El metajuego es el "juego fuera del juego. "Incluye todas las actividades conectadas con el juego que no forma parte del juego en sí"

Parafraseando y traduciendo el resto de la definición, podemos decir que el *metagame* es la estructura blanda que rodea al esqueleto del juego y lo une a otras metas de la vida, como ganar, competir, disfrutar, maestría, habilidad y estatus. En muchos casos, estas metas se logran a través del *metagame* y no del juego en sí mismo. Aunque el término *metagame* no se utiliza comúnmente en discusiones específicas de juegos o deportes, sí se aplica a estas discusiones, como por ejemplo, para determinar qué jugador ha ganado más o qué estrategia es la más utilizada.

El autor proporciona una tabla con diversas características que componen el metagame, y que se orientan hacia la interacción externa con el juego, abarcando aspectos que se ven involucrados con el juego en sí.

23. ELIAS, G., GARFIELD, R. & GUTSCHERA, K. (2012). Characteristics of games. Cambridge, MA: MIT Press.2012.p203,

Some Metagame Activities
<ul style="list-style-type: none"> • Preparation <ul style="list-style-type: none"> • Drills • Reading strategy books • Preparing equipment (building a Magic deck, waxing your ski) • Discussing strategy with others • Formal instruction (classes, coaching) • Hanging out with other players <ul style="list-style-type: none"> • Chatting while playing the game (happens during the game, but we group it with metagame activities because it's not a necessary part of playing the game) • Reading or posting in online forums • Reading, watching, or hearing stories of famous players • Watching live games or replays • Arguing about how you would have done something differently • Entering a tournament (everything involved other than the actual play during the tournament)
Some Metagame Rewards
<ul style="list-style-type: none"> • Status • Socialization • Self-expression • Gaining mastery • Explicit player rewards <ul style="list-style-type: none"> • Money • Prizes (including items usable in-game) • Trophies

ELIAS, G., GARFIELD, R. & GUTSCHERA, K. (2012). Characteristics of games

- Practicar
- Leer libros de estrategia
- Preparar equipo
- Discutir estrategias con otros
- Instrucción formal
- Charlando mientras juegas
- Leer o publicar en foros en línea
- Leer, mirar o escuchar historias de jugadores famosos
- Mirar juegos en vivo o repeticiones
- Discutir sobre cómo hubieras hecho algo diferente
- Entrar en un torneo

Algunas recompensas de *metagame*

- Estatus
- Socialización
- Autoexpresión
- Obtener dominio o habilidad

Recompensas explícitas de jugador

- Dinero
- Premios (incluidos los elementos que se pueden usar en el juego)
- Trofeos

En relación a las actividades del *metagame*, las cuales agrupan en gran medida las ideas presentadas, destacó principalmente las discusiones y el planteamiento de estrategias, que en cierta manera engloban a las demás actividades, pudiendo de estas desglosarse diversas relaciones entre los jugadores con el juego.

En cuanto a las recompensas, estas no afectan directamente al juego, pero sí al jugador, ya que sirven como incentivos por reconocer estrategias óptimas y/o aumentar el conocimiento del juego para llegar a las primeras.

A partir de estos datos, se pueden identificar cuatro dimensiones preposicionales, que agrupan conceptos e ideas relacionadas:

“siendo todo aquello que trae el jugador al juego (Experiencias previas)(...) todo aquello que obtiene de el juego (estatus social, premios, etc.),(...)aquello que sucede entre juegos o partidas (Entrenamiento, circunstancias adversas, etc.), (...)todo aquello que transcurre durante el juego (Interrupciones, tiempos muertos, condiciones ambientales específicas, ruido, etc.) (...)”²⁴

Es muy relevante destacar que, como mencionó anteriormente Garfield, son los propios jugadores quienes, a partir de la base del juego, lo crean y le otorgan vida. Sin la existencia del conoci-

miento que los jugadores generan, no habría interacción entre ellos en ningún nivel, no se llevarían a cabo torneos ni juegos entre jugadores, y la satisfacción en el juego mismo se vería comprometida (enfoque lúdico o del juego).

En resumen, al combinar las diversas definiciones y datos proporcionados tanto por Donderis como por Garfield, se llega a la siguiente definición y agrupación final:

“metajuego sirve como modelo de abstracción para el diseño de juegos, incorporando estrategias que operan mayoritariamente en la dimensión extradiegética, y que hacen uso de información externa al juego para crear jugabilidad o bien alterar la preexistente mediante la modificación de los subconjuntos del juego (comportamiento, elementos visuales y reglas de juego).”²⁵

Esto nos permite tomar el *metagame* como una herramienta modificadora para el *game design*, ya que al estar en un nivel externo al juego mismo, podemos observar con claridad todas las falencias y virtudes que competen a un juego. En este caso, el objetivo es desarrollar mejores funcionalidades para el jugador y permitir al desarrollador alcanzar de manera óptima su visión, la cual debería brindar una experiencia enriquecedora

El *metagame* permite la implementación de nueva información y la modificación de la información existente, lo que implica que el juego mismo puede evolucionar y cambiar en base a sus propios jugadores. Incluso puede influir en entregas siguientes o en las ya existentes, como se ha observado en casos como *nerfeos*²⁶ o *bufeos*²⁷, e incluso la implementación de *baneos*²⁸, que han dado lugar a todo un sistema nuevo dentro de estos juegos. Esto demuestra cómo el *metagame* se desarrolla y se adapta, generando cambios tanto en las entregas siguientes como en las ya existentes. Ya con esto podemos mirar ejemplos prácticos donde este es aplicado siendo el primero que quiero tomar es de juegos en línea para una mayor rapidez en la compresión y como este *metagame* se puede ver reflejado en cualquier juego.

Avanzando a los primeros ejemplos, en juegos en línea como *Overwatch* o *Fortnite*, el *metagame* puede incluir la selección de personajes, la elección de habilidades o armas, y el conocimiento de las tácticas y estrategias más efectivas en diferentes situaciones de juego. Los jugadores deben considerar el meta actual del juego, que cambia constantemente debido a las actualizaciones y cambios de equilibrio, para asegurarse de estar preparados para competir al más alto nivel. Por ejemplo, en el caso de *Overwatch*,

25. Donderis Barrachina, Lucas, "METAGAME. El videojuego como sistema exógeno", España, Universitat Politècnica de València..p33, 09-2018

26. Aumento de poder o de características de algo

27. baja de poder o de características de algo

28. Eliminación o prohibición de algo puntual dentro de un sistema

el *metagame* se basa en la elección de héroes y sus habilidades, pero también incluye la estrategia de equipo y la coordinación en tiempo real durante la partida. Los jugadores pueden ajustar su selección de héroes en función de las habilidades de su equipo y las debilidades del equipo contrario. Además, el *metagame* en *Overwatch* también se enfoca en el uso efectivo de los "*ultimates*" (habilidades más poderosas que solo se pueden usar después de una considerable cantidad de tiempo) de los héroes, ya que pueden cambiar el rumbo de la partida en cuestión de segundos. Otro aspecto importante del *metagame* en *Overwatch* es la elección del mapa y el conocimiento de los puntos de control. Los jugadores que conocen bien los mapas pueden anticipar las estrategias del equipo contrario y preparar defensas o emboscadas efectivas. Además, el *metagame* en *Overwatch* también incluye la adaptación a las actualizaciones y cambios en el juego. Con cada nueva temporada o actualización, algunos héroes pueden ser *nerfeados* (debilitados) o *buffeados* (fortalecidos), lo que puede afectar la selección de héroes y la estrategia de equipo, mostrando que la mayoría de los juegos necesitan ser reajustados a medida que los jugadores van aprendiendo y conociendo el contenido del mismo.

Ya en el caso del ajedrez, como un ejemplo más transversal, el *metagame* también se refiere a la estrategia fuera del juego real que los jugadores pueden utilizar para ganar. Los jugadores pueden analizar el estilo de juego de su oponente y adaptar su estrategia en consecuencia, o estudiar las aperturas comunes y las posiciones tácticas para tener una ventaja sobre su oponente. Los jugadores pueden incluso intentar engañar a su oponente al fingir que están jugando de cierta manera, mientras que en realidad están planeando un movimiento sorpresa.

En ambos casos, el *metagame* puede agregar una capa adicional de estrategia y profundidad al juego, lo que puede ser muy emocionante y satisfactorio para los jugadores. Sin embargo, también puede llevar a situaciones injustas si algunos jugadores tienen más conocimiento y habilidades en el *metagame* que otros. Algunos jugadores pueden incluso considerar el *metagame* como un aspecto separado y más importante que el juego en sí mismo, aunque estas son opiniones netamente personales ya que aunque se les dé la razón, el *metagame* seguirá existiendo a pesar de ellos.

En un análisis más detallado y profundo, me gustaría tomar como ejemplo el juego de cartas *Pokémon Trading Card Game*. Esta elección se fundamenta en dos razones fundamentales que lo hacen destacar como un caso relevante para nuestro estudio.

En primer lugar, el *Pokémon Trading Card Game* ofrece una accesibilidad notable, lo cual no debe confundirse con su nivel de complejidad. A diferencia de otros juegos de cartas coleccionables, el acceso a las cartas y la posibilidad de participar en partidas es amplia y accesible para una amplia gama de jugadores. Esto implica que una gran cantidad de personas pueden involucrarse en el juego y contribuir al desarrollo de su *metagame*.

En segundo lugar, personalmente tengo una experiencia previa como jugador de *Pokémon Trading Card Game*. Esta experiencia me otorga una familiaridad tanto con los formatos antiguos como con los más recientes y he experimentado de primera mano cómo las estrategias y tácticas han ido cambiando y adaptándose.

Al considerar estas dos razones, el *Pokémon Trading Card Game* se presenta como un ejemplo ideal para ilustrar los conceptos y dinámicas del *metagame*.

Análisis: Pokémon Trading Card Game

Se define por un sistema donde cada jugador debe eliminar todos los *pokémones* del rival usando sus propios *pokémones*; o conseguir los seis premios de su lado de la mesa; o que alguno de los jugadores se quede sin cartas para robar del mazo, dando automáticamente la derrota a éste.

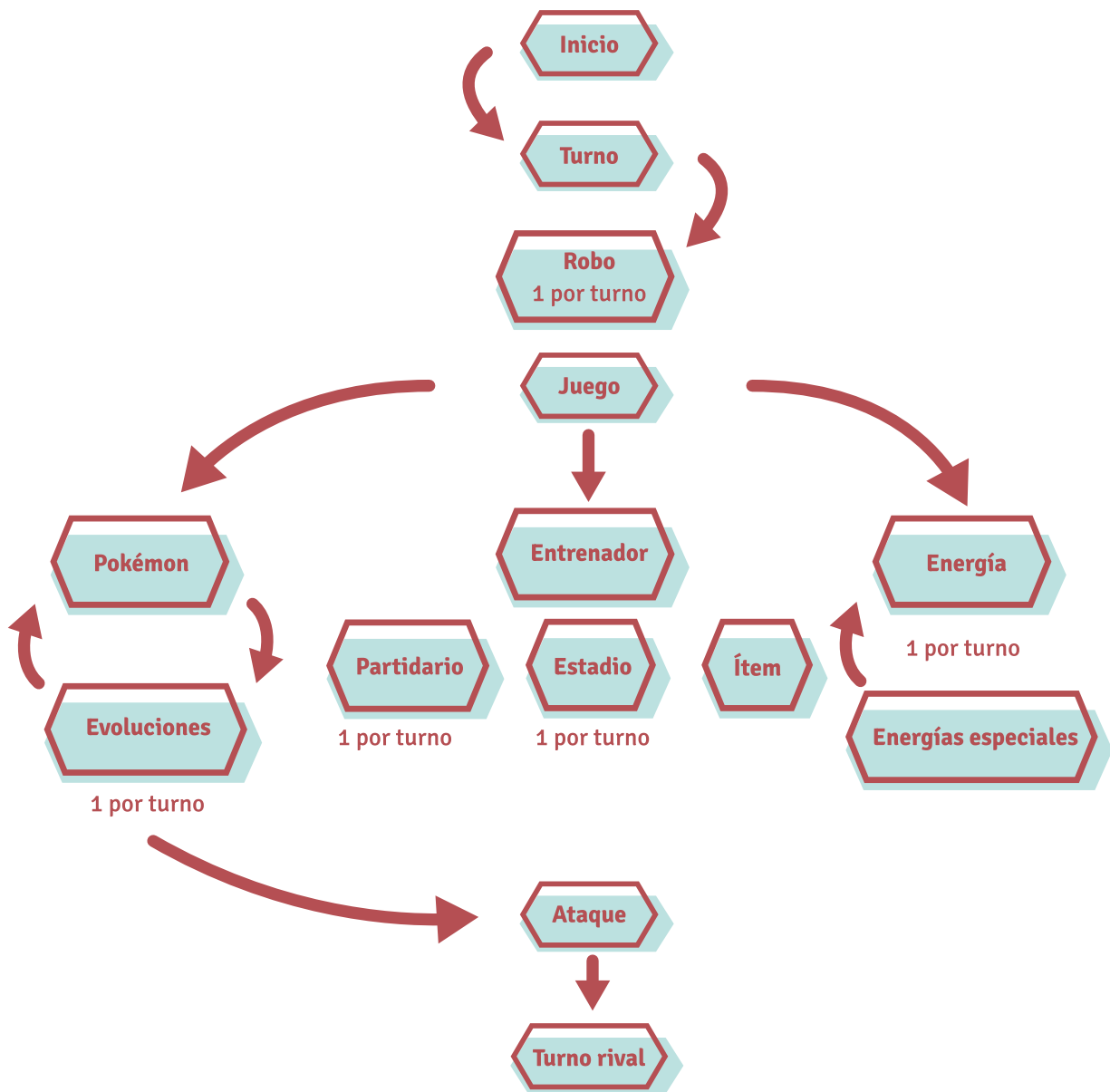
Para lograrlo principalmente los combates se desarrollan por las tarjetas de *Pokémon*s de cada jugador donde dependiendo de una combinación de diversos factores, tales como el *pokémon*, tipo, habilidades y ataques se crea una dinámica donde terminan enfrentándose para así decidir así el combate, todo esto junto a un límite de 4 copias de cada carta por mazo.

Para desarrollarse, este sistema se apoya en cartas extra que dan diversas ventajas y/o apoyos con los que lograr alguno de los objetivos que permiten ganar:

- **Pokémon:** carta que representa un *Pokémon* específico con su respectivo tipo, puntos de vida, ataques y debilidad, tienen la capacidad de evolucionar y ganar mejores ataques junto con habilidades que les permitan ganar.
- **Energía:** permite usar el ataque de un *Pokémon* al ser colocada sobre este último
- **Cartas de entrenador o apoyo:** estas son diversas cartas que dan habilidades o acciones específicas en cada turno del jugador, permitiendo así facilitar el potenciar su *pokémon*, acceder a cartas más rápido y sabotear el turno del rival, creando un juego más fluido y dinámico. Estas son Partidario (una por turno), estadio e *ítems* (sin límite por turno), que dependiendo de la expansión tienen algunas características extras, pero la base se mantiene inamovible.

Ya con todo esto se crea un turno donde el jugador coloca *pokémones* a su tablero, los carga de energía, usa *ítems* que les permiten avanzar más rápido o disrumpir el campo del rival, ocupa su partidario con una acción poderosa, que permite y facilita la acción de atacar al rival.

Es importante destacar que la mayoría de las cartas siguen la estructura básica del flujo del juego, pero algunas cartas específicas presentan reglas adicionales en su propia tarjeta. Entre estas, las cartas más poderosas pueden tener la capacidad de alterar los límites de uso o suprimir verbos del oponente. Además, es necesario analizar que los diferentes formatos de juego suelen introducir mecánicas que modifican las reglas fundamentales, utilizando cartas de objetos o de apoyo, así como *pokémon* con características particulares, conocidos como arquetipos. Estos arquetipos funcionan en sinergia con ciertas cartas de *pokémon*,



trainer o energías y suelen tener efectos especiales que por su beneficio superan a otras, por lo que se vuelven una base dentro de un mazo y permite que se desarrollen estrategias alrededor de ellos, definiendo así el *metagame* por su poder frente otros.

Un ejemplo particular de *metagame* forzado por los jugadores y posteriormente reforzado por los creadores es el arquetipo es el de *Shaymin EX ROS*, cuya habilidad permite robar hasta 6 cartas, saltándose así el límite de uso de cartas de partidario (por que en su mayoría, sólo los partidarios permiten robar cartas de una forma considerable). A esto se suma el ítem *Super Scoop Up*, una carta que permite devolver un *pokemon* a la mano lanzando una moneda, se puede crear un ciclo constante de robo sin límites mecánicos.

Esto permite que sin la necesidad de jugar partidarios se pueda robar cartas de forma inmediata para conseguir todos los recursos necesarios antes siquiera de gastar las acciones posibles por turno, dando así a estrategias muy rápidas de robo total del mazo.

Desde un punto de vista mecánico, esto fue tan poderoso y disruptivo que cambió por completo el sistema de mazos y estrategias, sin comparación alguna hasta ese momento. Todos los mazos empezaron a depender de este "motor de robo" para aumentar la velocidad de las estrategias, sin importar cuál fuera su enfoque, creando un efecto de "jugadas rápidas" en el que se prioriza jugar lo antes posible para evitar que el rival hiciera lo mismo.

En detalle, este motor permitía superar el límite de cartas robadas por turno, que normalmente era de un máximo de 7 cartas. Con un poco de suerte, podía utilizar hasta 4 copias de *Shaymin EX* en un solo turno, lo que equivalía a robar 24 cartas en un turno. Esto te daba acceso al 35% de todo el mazo, acelerando estrategias que normalmente requerirían 2 o más turnos para desarrollarse como:

M-Rayquaza EX: necesitaba llenar la banca de 5 o más *Pokemons* para funcionar, pudiendo ganar en turno 1

Night March: requería descartar una gran cantidad de *Pokemon* con el texto *night march* (aprox. 16 cartas).

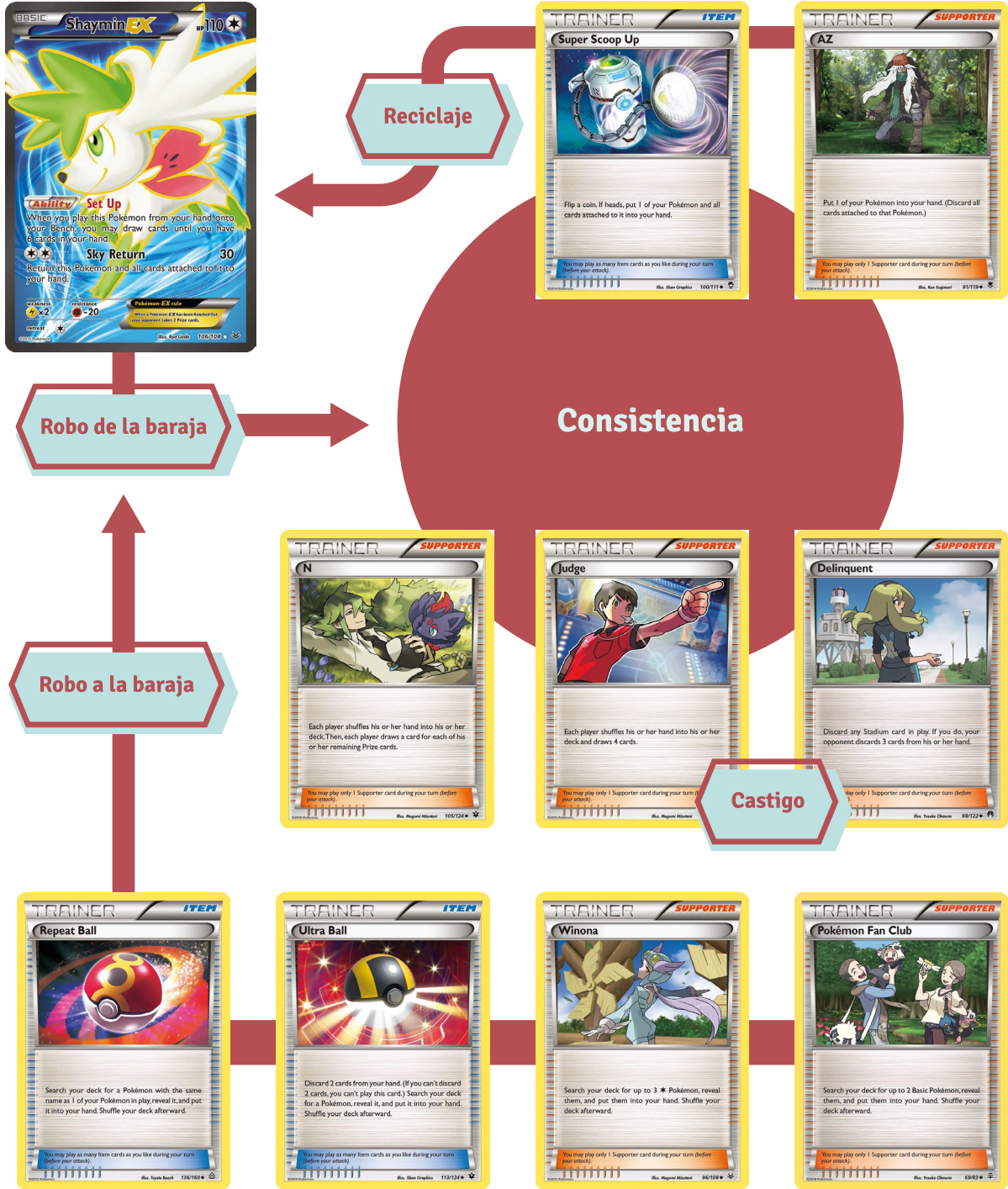
Estas estrategias, que normalmente requerirían varios turnos para ser viables, gracias a *Shaymin EX* podían ejecutarse en un solo turno. Esto llevó a un *metagame* centrado en la velocidad, dejando de lado cualquier estrategia que tomará más tiempo



Fuente: The Pokémon Company INTERNACIONAL ®



Fuente: The Pokémon Company INTERNACIONAL ®



Se recalca como la mitad de las cartas presentadas no presentan límites para ser usadas.

Fuente: The Pokémon Company INTERNACIONAL ©

que uno o dos turnos. Esto provocó ajustes por parte de los desarrolladores a nivel de *metagame* con cartas y cambios de reglas para evitar que un jugador ganará en el primer turno.

Uno de los cambios más drásticos fue modificar la regla que permitía atacar al jugador que comenzará el combate, estableciendo que solo se podía atacar a partir del segundo turno. En teoría, esto debería haber protegido a los jugadores de ser eliminados antes de prepararse para el combate, pero en la práctica, solo hizo que fuera más deseable jugar segundos sin afectar realmente esta estrategia y perjudicando al jugador que empezaba por no tener métodos de defensa.

En cuanto al *metagame* de estrategias y cartas, los jugadores comenzaron a desarrollar estrategias *anti-metagame*, utilizando cartas como *Seismitoad EX*, que evita que se jueguen objetos con su ataque (lo cual evita que *Shaymin EX* se beneficie del robo de nuevas cartas), *Lucario EX* por su capacidad de infligir daño en el primer turno (principalmente para ganar antes de que el jugador rival pueda hacer algo) y *Trevenant* por una razón similar a *Seismitoad*, pero esta vez con una habilidad. Sin embargo, es importante tener en cuenta que estas cartas fueron lanzadas antes de la llegada de *Shaymin EX* y, debido al cambio tan drástico en las estrategias del juego, los desarrolladores decidieron lanzar cartas específicamente para contrarrestar este *metagame*, mientras que los jugadores al no tener mejores alternativas terminaron abrazando esta estrategia para mantener relevantes sus jugadas.

Una de las soluciones que los desarrolladores lanzaron para contrarrestar el motor de robo fue *Hex Maniac*, una carta de partidario que cancelaba las habilidades desde el momento en que se jugaba hasta el final del turno del oponente. En teoría, parecía ser la solución al problema que se había creado, pero en la práctica, sólo fortaleció aún más este motor, generando estrategias aún más devastadoras que impedían por completo que el jugador rival pudiera jugar. Esto llevó a una supremacía del motor, obligando a todos los jugadores a incluir 3-4 copias de *Shaymin* y *Hex Maniac* en sus mazos, posteriormente se reeditó la carta *N*, que obligaba a ambos jugadores a robar por la cantidad de premios que tienen, aprovechándose de la ventaja que tendría el jugador más rápido, pero lamentablemente no ayudó mucho a solucionar este problema estructural ya que independiente de estas soluciones parches, se niega el problema estructural que genera una sola carta.

Posterior a la salida de *Shaymin EX*, solo se lanzaron 5 formatos nuevos (aproximadamente un año más de cartas nuevas) en los que la estrategia se centró únicamente alrededor de él y de car-



Fuente: The Pokémon Company INTERNACIONAL ©



Fuente: The Pokémon Company INTERNACIONAL ©



Fuente: The Pokémon Company INTERNACIONAL ©

tas que lo aprovecharán, entendiéndose como el *metagame* se orientó hacia esta carta y agregando estrategias a esta. Lo descrito anteriormente provocó una escasez de copias de *Shaymin EX*, por lo que en una de las expansiones posteriores se introdujo a *Octillery*, una carta que con su habilidad permitía robar hasta 5 cartas por turno, lo que le valió el nombre de "*Poor-man-shaymin*".

Al final del formato, de más de 40 mazos registrados durante esta época, el 87% incluía alguna variación del motor *Shaymin EX*²⁹. A pesar de que los desarrolladores eran conscientes de este problema, ninguna de sus soluciones resultó efectiva a largo plazo. Incluso se vieron afectadas estrategias de ciertos sets que tenían como objetivo ser más innovadores que simplemente rápidos, como el intento de los *Pokémon Breaks*, una estrategia centrada únicamente en evoluciones pero que, debido a su lentitud, nunca pudo encontrar su lugar.

Esto me lleva a por qué no se prohibía a *Shaymin*, esto podría haber frenado todas las estrategias y habría llevado a probar cosas menos viables en ese momento. Pero la respuesta es los mismos jugadores, si la mejor estrategia está frente a ellos, la van a tomar sin dudar y en la mayoría de los casos sólo construían arriba de ella, sin pensar en alternativas (para este caso, no existían), de ahí que es muy probable que los desarrolladores hayan intentado crear alternativas atractivas, pero sin considerar eliminar el problema, ya que esto significaba un problema de imagen frente a su comunidad por razones económicas. Si la estrategia dominante es esa, la mayoría de jugadores intentan conseguirla y por ende mayor ganancia para la empresa, por lo que para cuando todo fuera insostenible, era mejor pasar a un nuevo formato de juego, suceso que ocurrió un año después con la salida de *Shaymin* y la entrada a la nueva generación de cartas.

Al corroborar el mercado actual de cartas más populares en ese momento, se puede observar que la mayoría que tenía un valor superior a los 30 dólares eran las más jugadas. Eran cartas que con poca ayuda podían enfrentarse a cualquier estrategia sin mayores problemas frente al resto de cartas relevantes, que apenas sobrepasan los 2 dólares, que se pueden diferenciar de las primeras por la características de ser lentas de usar. Esta diferencia de valor refleja la preferencia por el funcionamiento veloz en el entorno competitivo creado por los creadores y el *metagame* desarrollado por los jugadores, quienes se verían incentivados a aprovechar esta dinámica en lugar de innovar, prefiriendo desear nuevas estrategias que a primeras tenían nada de futuro.

29. The Wild Legacy of XY. (2019), <https://www.jklac-zpokemon.com>

Surge la pregunta de si un *metagame* orientado hacia una estrategia dominante es perjudicial para la salud de un juego. El *metagame* refleja la vitalidad de un juego, ya que si solo se observa que una o dos estrategias son utilizadas, las personas tienden a buscar alternativas o incluso abandonar el juego. El interés en el juego depende en gran medida de su variabilidad y dinamismo. Por lo tanto, si el *metagame* se estanca, dejará de ser rentable. Aunque se intente solucionar posteriormente, resulta muy complicado recuperar una base de jugadores que no perciban el juego como divertido o satisfactorio. Sí, es perjudicial e incluso puede comprometer el funcionamiento de cualquier nueva iteración a menos que se aborde de manera integral y no solo se realicen arreglos temporales.

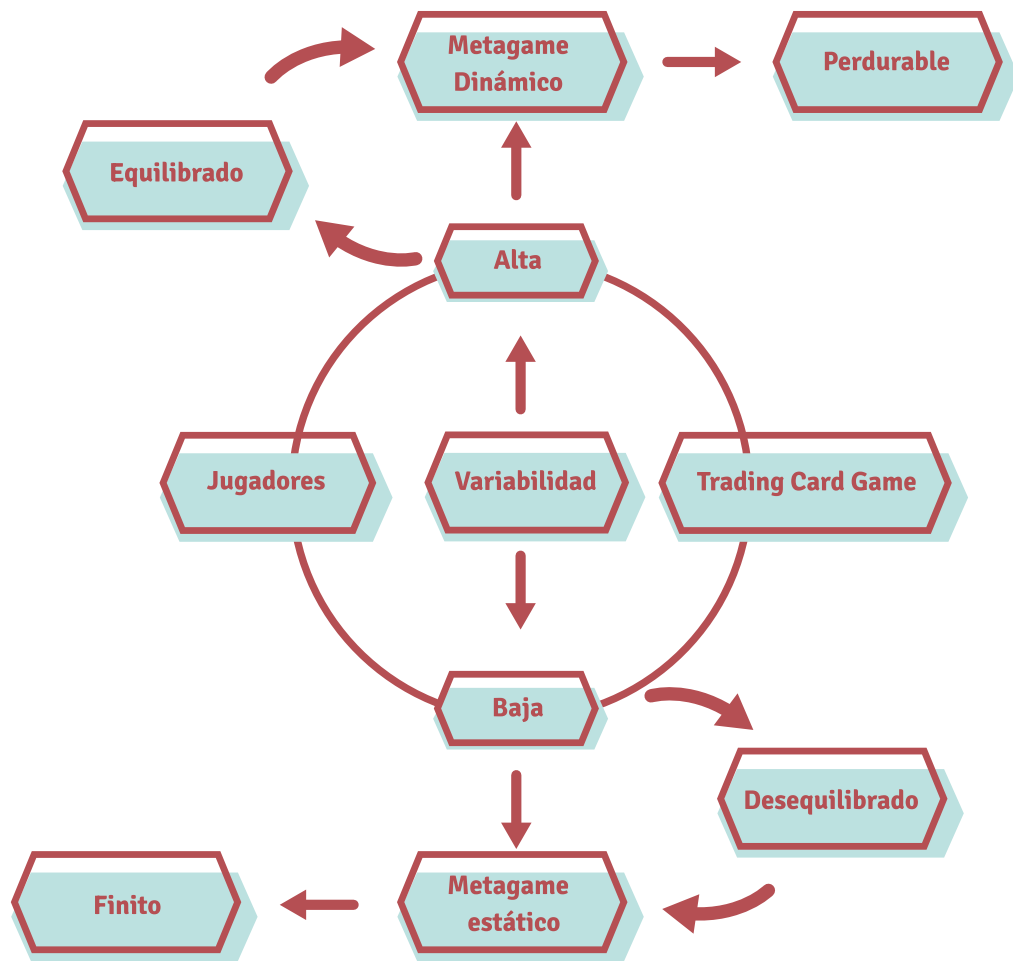
Relevancia del estado del metagame de un TCG

Tomando en cuenta lo expuesto anteriormente, es evidente que el *metagame* ejerce una influencia significativa en la experiencia de juego y en la forma en que los jugadores interactúan con el juego. En este sentido, la salud del *metagame* se vuelve de vital importancia al considerar la elección de un juego para ser jugado. Existen dos razones fundamentales que respaldan esta afirmación.

En primer lugar, se encuentra la importancia de la variabilidad y diversidad en el *metagame* percibida por los jugadores. Un *metagame* estático y carente de cambios resulta tedioso y aburrido, lo cual puede llevar rápidamente a la desaparición del interés por parte de los jugadores. Por lo tanto, es esencial mantener una constante evolución y adaptación del para brindar una experiencia de juego dinámica y atractiva. Además, es necesario considerar la percepción general del juego como un conjunto, ya que si éste es percibido como aburrido tanto en su aspecto interno como externo, es probable que sufra un rápido declive en popularidad y participación.

En segundo lugar, el estado de salud del *metagame* es un indicador clave de la fidelización de los jugadores al juego. Si el *metagame* se encuentra desequilibrado y presenta problemas que no pueden ser solucionados, los jugadores tienden a perder rápidamente el interés, ya que la repetición de una estrategia dominante resulta monótona y desmotivante. En este sentido, mantener un equilibrio duradero en el *metagame* se vuelve esencial para asegurar la participación y compromiso continuo de los jugadores durante el tiempo.

Por lo tanto, la necesidad principal radica en prolongar la supervivencia del juego, ya sea mediante la preservación de un equilibrio inicial o a través de la introducción de innovaciones dentro de las iteraciones del *metagame* sin que estas rompan lo anteriormente construido. Esto se debe a que los jugadores necesitan visualizar y tener acceso a diversas opciones estratégicas para mantener su interés a largo plazo y garantizar una experiencia de juego satisfactoria contribuyendo al propio *metagame*. Por lo que en este contexto, la creación de una herramienta permitirá evaluar el estado de salud del *metagame* en un *Trading Card Game* a través de la valoración de las distintas cartas y estrategias disponibles, de esta manera, se podrán identificar posibles desequilibrios, analizar la efectividad de las opciones estratégicas y tomar decisiones informadas para mantener un *metagame* saludable y equilibrado, así mismo como el desarrollar estrategias mediante las interacciones y análisis de los jugadores al juego. Esto garantizará tanto la diversidad de opciones para los jugadores como la perdurabilidad del juego en su conjunto.



Síntesis

Para iniciar una herramienta como esta, es necesario poner en valor toda esta información entregada y que permita verse como están interconectada.

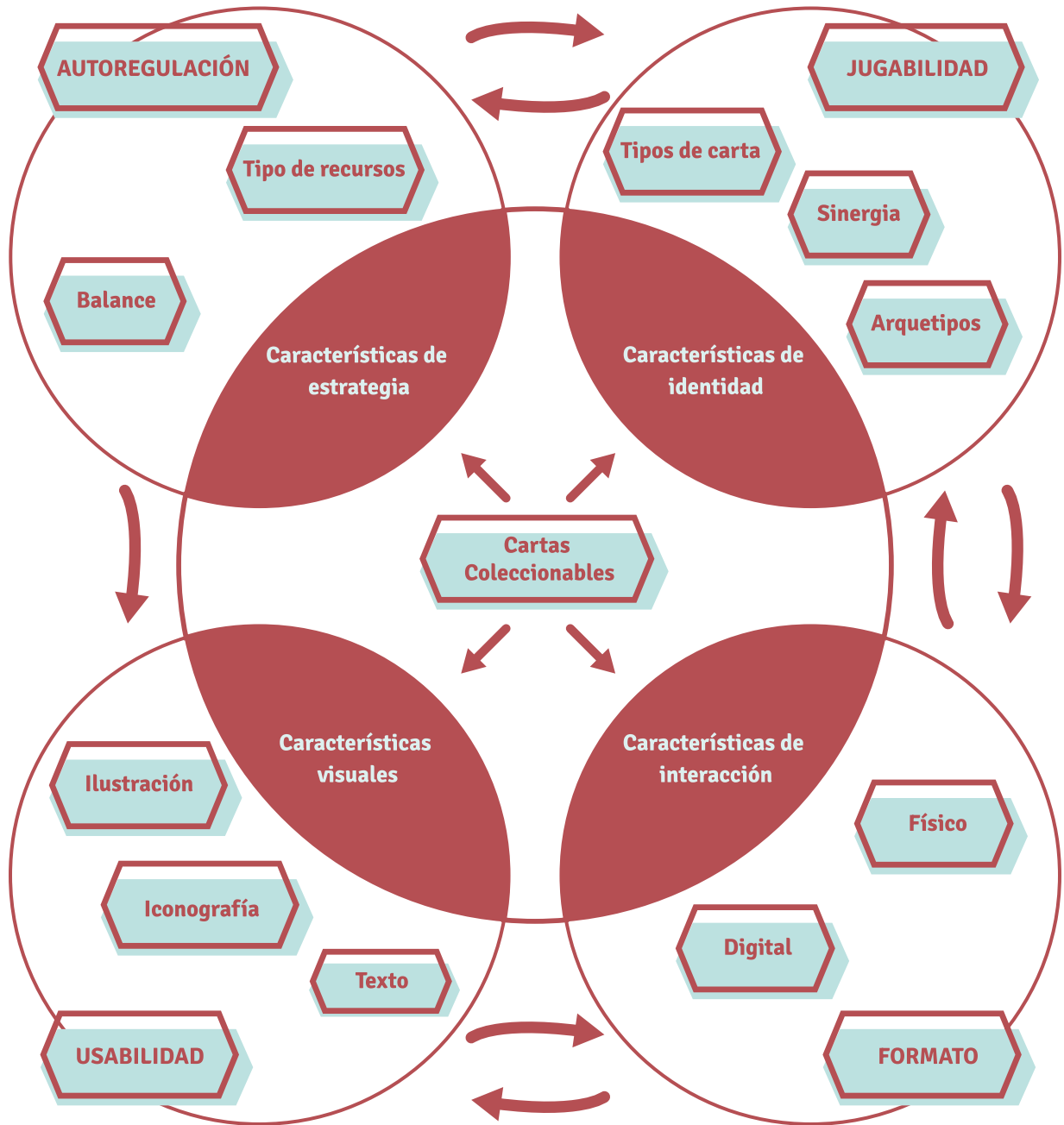
Los principales elementos que componen el *metagame* (elementos distintivos) están netamente relacionados a qué jugador valora:

- **Competitividad:** Se refiere a la disposición y el deseo de competir y superarse en un contexto de juego, deporte o actividad. Dentro de la competitividad en el ámbito de los juegos y los deportes, se pueden encontrar varios elementos relacionados, como:
- **Torneos:** Son competiciones organizadas en las que los participantes se enfrentan entre sí en una serie de encuentros o partidos. Estos torneos suelen tener reglas y estructuras definidas, y los jugadores compiten para alcanzar la victoria y obtener premios o reconocimientos.
- **Ranking:** El *ranking* es una clasificación o lista que ordena a los participantes o jugadores según su desempeño y resultados en competiciones anteriores. El *ranking* es una forma de medir la habilidad y el rendimiento de los jugadores, y puede ser utilizado como referencia para establecer enfrentamientos y determinar la posición de cada jugador dentro de la jerarquía competitiva.
- **Prácticas:** Las prácticas son sesiones de entrenamiento y preparación que los jugadores realizan para mejorar sus habilidades y estrategias. Durante las prácticas, los jugadores se centran en perfeccionar sus técnicas, aprender nuevas estrategias y familiarizarse con el entorno competitivo.
- **Amistosos:** Los encuentros amistosos son partidas o competiciones informales que se llevan a cabo entre jugadores o equipos sin la presión o la formalidad de un torneo oficial. Estos encuentros suelen tener como objetivo el disfrute del juego y la oportunidad de practicar y experimentar sin la carga de la competencia formal.

Coleccionismo

Actividad que consiste en adquirir y reunir objetos o elementos de valor, generalmente relacionados con un tema o categoría específica, con el objetivo de completar una colección. En el contexto de TCG, algunas de las características y elementos que se consideran son:

- **Rarezas:** Se refieren a los elementos o piezas que son escasos o difíciles de encontrar dentro de una colección. Estos objetos suelen tener un valor más alto debido a su exclusividad y demanda por parte de los coleccionistas.



- Ediciones: Hace referencia a las diferentes versiones o variantes de un objeto o artículo dentro de una colección. En el contexto de TCG, puede haber diferentes ediciones de cartas con ilustraciones y atributos distintos, lo que las hace únicas y deseables para los coleccionistas, normalmente saliendo al mercado agrupadas bajo nuevas características para hacerlas más llamativas para los jugadores.
- Premios: Los premios son elementos especiales que se otorgan a los coleccionistas como reconocimiento o recompensa por su participación, dedicación o logros en un determinado ámbito. Estos premios pueden ser objetos exclusivos, trofeos, medallas u otros elementos que aumentan el valor y la importancia de la colección.
- *Merchandising*: Se refiere a los productos o artículos relacionados con una marca, franquicia o propiedad intelectual específica. Estos tienden a ser muy populares, ya que permiten a los coleccionistas ampliar su colección con elementos como figuras, ropa, accesorios y otros objetos temáticos, que permite fidelizar a los jugadores antiguos y atraer a nuevos.

Metagame (unido a la competitividad)

Como previamente se habló, se refiere a todo lo que sucede fuera del juego pero que trata sobre el mismo, tales como las estrategias, tácticas y conocimiento que los jugadores usan para ganar ventaja en el juego. Normalmente esta información nace de la observación y el análisis de las elecciones y comportamientos de los jugadores en un determinado entorno competitivo y/o comunidad, incluyendo aspectos como las estrategias más populares, las combinaciones de cartas o personajes más efectivas y las tendencias del juego en general.

Objeto (unido al coleccionismo)

En este contexto el término "objeto" abarca tanto los elementos tangibles, como las cartas y componentes físicos utilizados en el juego, como los elementos intangibles, como las rarezas, ediciones, premios y *merchandising* relacionados. Estos objetos tienen una función específica dentro de las reglas y mecánicas del juego, y también pueden tener valor coleccionable, representar reconocimiento en competiciones o generar interacción y vínculos en la comunidad de jugadores dado netamente por la comunidad en sus interacciones.

Separándonos de este último aspecto, el comercial fue ligeramente tocado como el aspecto relacionado al valor que dan los jugadores a cada carta, donde este varía por diversas características sociales y geográficas, centrándose en explicar qué aspectos son relevantes para el funcionamiento económico a largo plazo ya que un jugador se ve afectado por todos en diversas maneras:

Usuario

Persona que utiliza o participa en el juego de TCG, cuyas características pueden incluir:

1. Rango etario: El rango de edad en el cual se encuentran los usuarios del juego, que puede variar desde niños hasta adultos.
2. Sexo: El género al que pertenecen los usuarios, ya sea masculino, femenino o diverso.
3. Rango económico: El nivel de ingresos y capacidad económica de los usuarios, que puede influir en su disposición para invertir en el juego y adquirir cartas o productos relacionados.
4. Gustos: Las preferencias y gustos individuales de los usuarios en términos de temáticas, estilos artísticos y mecánicas de juego dentro del TCG.
5. Aficiones: Las actividades o intereses adicionales que los usuarios tienen fuera del juego de TCG, como otros juegos, deportes, *hobbies*, etc.

Espacio

El entorno o contexto en el cual se desarrolla el juego de TCG, que puede incluir:

1. Región: La ubicación geográfica o área específica en la cual se juega el TCG, que puede abarcar diferentes países o regiones del mundo.
2. Idioma: El lenguaje utilizado en el juego, tanto en las cartas como en las reglas y las interacciones entre los jugadores. Puede variar dependiendo de la región o el mercado al que se dirige el TCG.
3. Físico: El espacio físico donde se lleva a cabo el juego, como mesas, tiendas especializadas, convenciones o eventos organizados para los jugadores de TCG.
4. Digital: El espacio virtual o en línea donde los jugadores pueden participar en el juego de TCG a través de plataformas digitales, como aplicaciones, juegos en línea o simuladores.

Contexto

El contexto en los elementos comerciales de TCG se refiere al entorno y las circunstancias en las que se desarrolla el juego. Esto incluye considerar factores como el estado actual del mercado de TCG, las tendencias de consumo, las preferencias de los usuarios, los avances tecnológicos y los cambios socioculturales relevantes.

Competencia

Se refiere a la rivalidad y la lucha por captar la atención de los jugadores y ganar cuota de mercado. Esta competencia puede manifestarse de diversas formas:

1. TCG semejantes: La existencia de otros juegos de cartas coleccionables o intercambiables similares al TCG en cuestión, con los cuales los jugadores pueden elegir participar y competir. Estos juegos pueden compartir mecánicas, temáticas o características que atraen a un público similar.
2. TCG imperantes: Los TCG que actualmente dominan o tienen una posición destacada en el mercado y la comunidad de jugadores. Estos juegos suelen contar con una base sólida de jugadores, torneos establecidos y una amplia disponibilidad de cartas y recursos.
3. Entrada de TCG: La posibilidad de nuevos TCG que ingresan al mercado y compiten por la atención y el interés de los jugadores. Estos juegos pueden ofrecer propuestas únicas, mecánicas innovadoras o temáticas atractivas para atraer a nuevos jugadores y competir con los TCG establecidos.
4. Interés: El grado de atracción y entusiasmo que los jugadores tienen hacia la competencia en los TCG. Esto puede medirse por la participación en torneos, la búsqueda de estrategias óptimas, el seguimiento de *rankings* y la dedicación de tiempo y recursos al juego.

Proyección

Es la expansión y alcance del juego en diferentes niveles geográficos. Se puede entender de la siguiente manera:

1. Proyección local: Se refiere a la presencia y reconocimiento del TCG a nivel de una comunidad o localidad específica. Puede incluir la organización de eventos locales, torneos y promoción dentro de esa área.
2. Proyección regional: Implica llevar el TCG más allá de lo local, abarcando una región más amplia, como un estado, una provincia o una zona geográfica determinada. Esto implica llegar a un mayor número de jugadores, realizar torneos regionales y establecer una presencia constante en ese territorio.
3. Proyección nacional: Se trata de expandir el TCG a nivel de todo un país. Esto puede involucrar la participación en eventos nacionales, la creación de una estructura de torneos a nivel nacional y la promoción en distintas ciudades y comunidades del país.
4. Proyección mundial: Representa la expansión del TCG a nivel internacional, abarcando múltiples países y culturas. Esto implica establecer una presencia global, participar en eventos internacionales y tener una base de jugadores y seguidores en diferentes partes del mundo.

Marketing

Son las estrategias utilizadas para promover y comercializar el juego. Esto implica acciones como promocionarlo en tiendas especializadas, fomentar el boca a boca entre los jugadores, utilizar

publicidad para aumentar la visibilidad del juego y aprovechar medios como series de televisión para llegar a un público más amplio. El objetivo del marketing es generar interés, aumentar la participación y crear una comunidad sólida en torno al TCG.

Herramienta de testeo de la salud de un TCG mediante el metagame

La herramienta de testeo del *metagame* es un método de medición cuantitativa para la medición de los valores subjetivos de relación que crean los jugadores mediante los datos objetivos de las mecánicas y contenidos de un TCG dado.

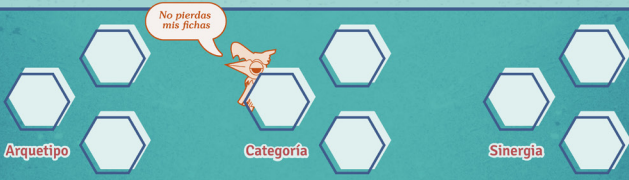
Esto se comprueba mediante las decisiones y caracterización de cada jugador da a cada carta y a la posterior comprobación en conjunto para analizar las interacciones que estas generan. Esto permitirá visualizar la subjetividad inherente al *metagame* que surge de las variables de las cartas a través de la experiencia de los jugadores llevándola a una escala objetiva y comprobable de forma didáctica para evaluar el juego de manera más precisa mediante su *metagame*.

Como los jugadores en sí mismos no pueden ser medidos, ya que cada uno tiene una percepción única de las cartas, es necesario comparar las diversas estrategias y cartas para así comprender mejor el *metagame* y que estos puedan al mismo tiempo visualizarlo de una forma inmediata, validando su conocimiento del juego a la vez que ayudándoles a expandir sus conocimientos de que podría ser válido o útil, por lo que la principal característica considerada de esta herramienta es su enfoque híbrido que combina elementos físicos e intangibles. Por un lado, se considera el aspecto físico de las cartas, ya que su tangibilidad es fundamental para la experiencia de juego, donde poder tocar y manipular las cartas agrega un valor significativo que se perdería en un entorno puramente digital, por lo que se presenta dentro de un formato de soporte tanto con fichas como apoyos visuales (tal como es en los TCG y juegos de mesa).

Por otro lado, el componente intangible de la herramienta se basa en el texto que la acompaña, que mejora la comprensión de la subjetividad del *metagame*. Este texto, resultado de una exhaustiva investigación, representa el núcleo compartido por todos los juegos de cartas coleccionables. Proporciona información relevante sobre las características, habilidades y estrategias asociadas a cada carta posible en un TCG. Al disponer de esta información detallada, los jugadores pueden tomar decisiones informadas y desarrollar estrategias efectivas, fomentando nuevas iteraciones de información y estrategias que enriquezcan el *metagame*.

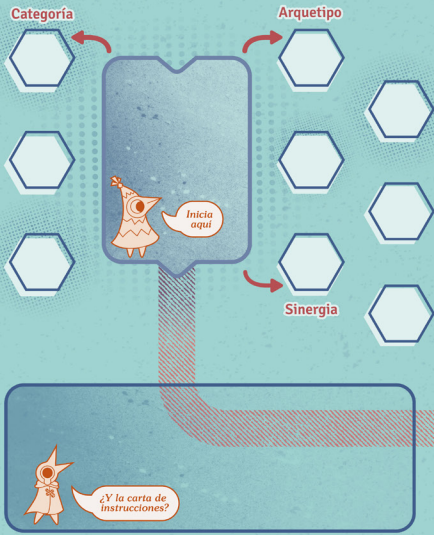
Ya en los siguientes puntos se desglosaron las diversas características principales que componen esta herramienta para su construcción y lo necesario para que funcione.

Fichas

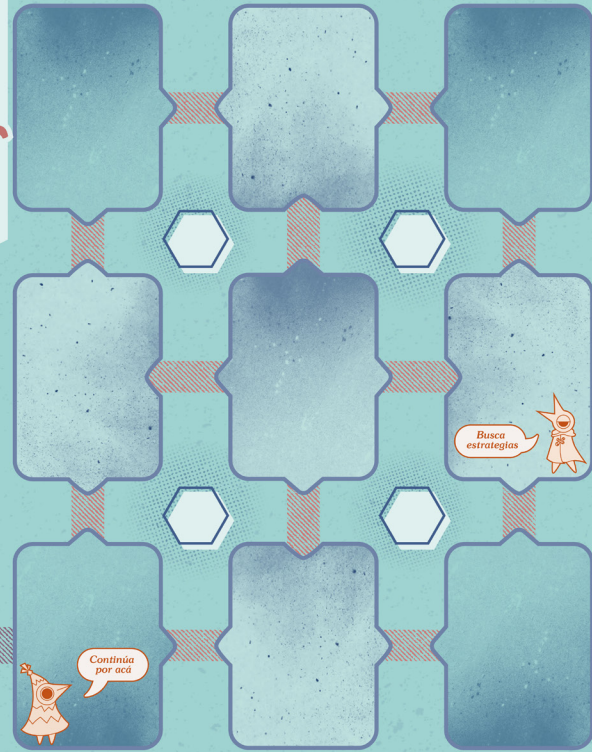


No pierdas mis fichas

Individual



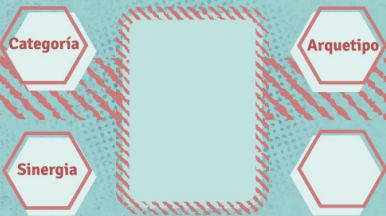
Conjunto



Superficie de testeo

Cómo usar

Individual



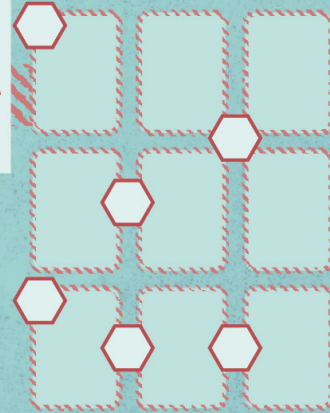
- Coloca la carta aquí.
- Usa tus fichas de Categoría, Arquetipo y Sinergia según corresponda a la carta.

Puntaje



- Utiliza la ficha de puntaje para marcar en la escala del 1 al 10 el valor que asignes a cada una de las diferentes características de la carta.
- Los valores van desde Favorable (2), Regular (1), Adecuado (0), Limitado (-1) hasta Desfavorable (-2).

Conjunto



- Coloca las cartas aquí.
- Utiliza tus fichas de Categoría, Arquetipo y Sinergia según corresponda para visualizar las posibles interacciones que generen.



Tarjeta de apoyo (contiene una versión simplificada de las reglas)

Aspectos centrales de testeo

Autorregulación

Son las características estratégicas que garantizan un equilibrio y una experiencia de juego justa que implican mantener un balance de poder entre las cartas y las estrategias disponibles, evitando que una estrategia dominante arruine la diversidad y emoción del juego. Esto se logra estableciendo restricciones y limitaciones para evitar combinaciones o tácticas desequilibradas relacionadas a las características individuales de cada carta para ser jugada, dependiendo de los criterios de reglas que tenga cada carta y el juego, todo mediante el prisma del esfuerzo conjunto de los desarrolladores, comunidad de jugadores y los ajustes constantes en el diseño y las reglas del juego que garantizan una experiencia de juego equilibrada y justa.

Ya esto se subdivide en dos categorías específicas con la que se puede medir el aspecto objetivo y subjetivo de este esfuerzo conjunto, siendo:

Balance

Se refiere a la capacidad del juego para regular y limitar el poder o la efectividad de ciertas cartas, habilidades o estrategias, mediante la relación entre el valor o beneficio que proporciona una carta y el esfuerzo o recurso necesario para obtenerla o jugarla.

Esto en conjunto logra un equilibrio entre riesgo y recompensa en la jugabilidad de cada juego. Estas características están definidas de manera subjetiva por los jugadores, basadas en su dominio del juego y sus preferencias personales en términos de experiencia de juego.

Características de balance:

- Restricciones de uso: Las cartas o habilidades pueden tener limitaciones en cuanto a cuándo y cómo se pueden jugar. Pueden requerir ciertas condiciones o acciones previas para activarse, lo que permite controlar su impacto en el juego, siendo esto definido tanto por la carta como por reglas.
- Limitación de frecuencia: Algunas cartas pueden tener un límite en la cantidad de veces que pueden ser utilizadas en un solo turno o en una partida. Esto evita que ciertas estrategias abusen de cartas demasiado poderosas y garantiza un juego más equilibrado.
- Coste de recursos: Las cartas pueden requerir el uso de recursos, como maná, energía o puntos de acción, etc, para ser jugadas. El coste de estos recursos puede variar y limitar la cantidad de jugadas que un jugador puede hacer en un turno, ayudando a controlar el ritmo del juego.



- Equilibrio entre riesgo y recompensa: Algunas cartas o habilidades pueden ofrecer beneficios poderosos, pero también conllevan un mayor riesgo o sacrificio. Por ejemplo, una carta puede permitir al jugador robar muchas cartas nuevas, pero también puede requerir descartar otras cartas valiosas. Esto fomenta la toma de decisiones estratégicas y el equilibrio entre el coste y el beneficio, dejando a decisión de cada jugador si esto vale realmente la pena.

Coste de recursos

Se refieren a los elementos limitados utilizados por los jugadores para realizar acciones dentro del juego, siendo la principal acción el para pagar los costos del uso de cartas, activar habilidades especiales, realizar acciones estratégicas y cumplir con los requisitos del juego.

Los recursos pueden tomar diferentes formas en diferentes TCG, como fichas, puntos de maná, energía, cartas de recurso o cualquier otro medio que represente la disponibilidad de recursos para el jugador y la acción que lo necesite, además siendo obviamente definidos por las reglas específicas de cada uno. Estos recursos suelen ser limitados y los jugadores deben administrarlos de manera eficiente para poder ejecutar sus estrategias y tácticas durante el juego.

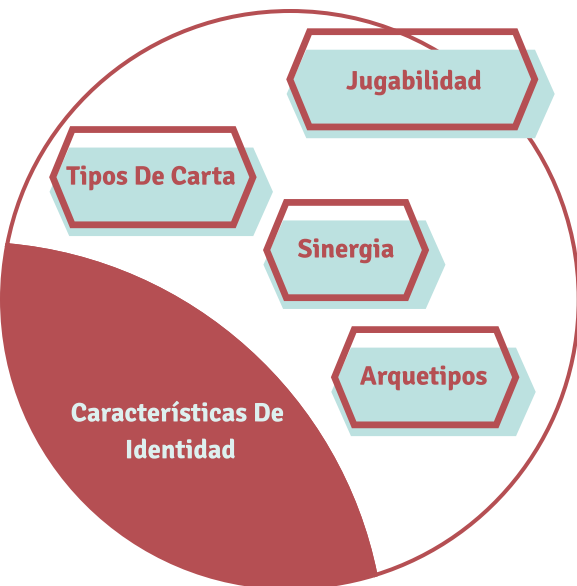
Características de "Tipo de recursos":

- Generación de recursos: El juego puede proporcionar mecanismos para que los jugadores generen recursos a lo largo de la partida. Por ejemplo, pueden disponer de cartas o habilidades que permitan obtener maná o energía adicional cada turno. Esto permite a los jugadores desarrollar sus estrategias a medida que acumulan más recursos.
- Restricciones de recursos: Algunas cartas o habilidades pueden requerir un tipo específico de recurso para ser utilizadas. Esto impone restricciones en la elección de jugadas y estrategias, ya que los jugadores deben considerar cómo administrar y utilizar sus recursos de manera eficiente.
- Intercambio de recursos: El juego puede permitir que los jugadores intercambien o gasten recursos para activar ciertas habilidades o acciones especiales. Esto agrega una capa adicional de estrategia y toma de decisiones, ya que los jugadores deben evaluar cuándo y cómo utilizar sus recursos limitados.
- Diversidad de recursos: Pueden existir diferentes tipos de recursos en el juego, cada uno con sus propias reglas y características. Por ejemplo, puede haber recursos que se regeneran automáticamente cada turno, mientras que otros requieren ciertas acciones o eventos específicos para ser ob-

tenidos. Esta diversidad de recursos permite una variedad de estrategias y enfoques en el juego.

De las características principales de la autorregulación, se pueden derivar cinco aspectos compartidos por todas las cartas que deben considerarse en cuanto a su equilibrio de coste/beneficio. Estos aspectos pueden aplicarse como herramientas de evaluación, ya que cada persona asigna valores subjetivos a algo objetivo a través de su uso de habilidades para generar estrategias y establecer relaciones. Estas cinco características son:

1. **Facilidad de uso:** Se refiere a la simplicidad o complejidad para utilizar una carta en el juego. Una carta con alta facilidad de uso es intuitiva y puede ser aprovechada de manera efectiva con poco esfuerzo o conocimiento previo. Por otro lado, una carta con baja facilidad de uso puede requerir habilidad o estrategia adicional para utilizarla de manera efectiva.
2. **Costo de uso:** Es el valor o recurso requerido para jugar una carta. Puede ser representado por puntos, energía, recursos o cualquier otro elemento del juego. El costo de uso puede influir en la disponibilidad y el momento estratégico para jugar una carta. Generalmente, las cartas más poderosas o impactantes tienen un costo de uso más alto.
3. **Sinergia:** Se refiere a la capacidad de una carta para interactuar o combinar de manera beneficiosa con otras cartas, habilidades o estrategias del juego. La sinergia implica que al utilizar varias cartas juntas, se obtiene un efecto conjunto más fuerte o beneficioso que la suma de sus partes individuales. Una carta con alta sinergia se complementa y potencia con otras cartas, creando estrategias poderosas.
4. **Potencia:** Es la medida del impacto o fuerza que una carta tiene en el juego. Una carta potente es capaz de causar un gran impacto en el tablero, alterar la dinámica del juego o generar ventajas significativas. La potencia de una carta puede estar relacionada con su habilidad, daño infligido, resistencia o cualquier otro atributo relevante en el juego.
5. **Efectividad:** Se refiere al grado en que una carta cumple su objetivo o función en el juego. Una carta efectiva logra resultados positivos y contribuye al progreso del jugador hacia la victoria. La efectividad de una carta puede evaluarse en función de su capacidad para influir en el juego, generar ventajas estratégicas o superar obstáculos. Una carta altamente efectiva es valiosa y buscada por los jugadores.



Jugabilidad

Experiencia interactiva y la forma en que un juego se juega. En el contexto de los juegos de cartas coleccionables (TCG), la jugabilidad se refiere a cómo se lleva a cabo el juego, cómo interactúan los jugadores y cómo se toman las decisiones estratégicas. La jugabilidad implica la comprensión de las reglas del juego, la habilidad para tomar decisiones tácticas y estratégicas, y la capacidad de adaptarse a las circunstancias cambiantes durante el juego.

Sinergia

Es la relación de acciones conjuntas entre cartas, que resulta en un efecto conjunto más fuerte o beneficioso que la suma de sus partes individuales. Donde la capacidad de combinar y utilizar de manera efectiva diferentes cartas, habilidades o estrategias que se complementan entre sí permite lograr un resultado favorable en el juego.

Características de "Sinergia":

- **Interacción entre cartas:** Las cartas pueden tener efectos o habilidades que se complementan entre sí, creando sinergias. Al combinar cartas que funcionan bien juntas, los jugadores pueden potenciar sus estrategias y obtener ventajas adicionales en el juego.
- **Temas o mecánicas compartidas:** Las cartas que comparten temas o mecánicas similares pueden tener una sinergia natural. Por ejemplo, en un juego de fantasía, las cartas de magos pueden tener sinergias entre sí al potenciar hechizos o interactuar con otras criaturas mágicas.
- **Compatibilidad estratégica:** Algunas cartas pueden ser diseñadas para funcionar especialmente bien con ciertos tipos de estrategias. Por ejemplo, una carta puede ofrecer bonificaciones adicionales cuando se juega en una estrategia de agresividad o defensa.

Con esto se pueden apreciar las 3 tipos de sinergia específicas que se ven dentro de un TCG, siendo:

- **Interna:** Se refiere a la interacción estratégica que una carta tiene consigo misma o con otras copias de la misma carta. Estas cartas están diseñadas para potenciarse mutuamente, creando un efecto conjunto más fuerte cuando se juegan varias copias juntas.
- **Entre cartas:** Se refiere a la interacción estratégica que ocurre cuando dos cartas específicas se juegan juntas y se complementan entre sí. Estas cartas están diseñadas para funcionar de manera sinérgica, aprovechando las habilidades y efectos de cada una para obtener un beneficio conjunto mayor que la suma de sus partes individuales.

- **Dirigida:** Se refiere a la capacidad de una carta para potenciar o beneficiar a otras cartas en el juego. Estas cartas están diseñadas para proporcionar apoyo o recursos adicionales a otras cartas, mejorando su efectividad o brindando beneficios adicionales sin recibir un beneficio directo a cambio.

Todos estos se pueden comprender mejor en el siguiente punto dedicado a arquetipos por directamente explicar ejemplos de jugabilidad.

Arquetipos

Representan estilos de juego específicos dentro de un Set, utilizando cartas predefinidas que tienen sinergia entre sí, dado por los mismos desarrolladores antes de que los jugadores desarrollen un *metagame*.

Estos arquetipos ofrecen estrategias particulares y pueden incluir cartas y habilidades exclusivas asociadas, con lo que los jugadores pueden elegir construir mazos basados en un arquetipo específico para aprovechar sus fortalezas y desarrollar estrategias coherentes o tomar de esto para crear sus propias estrategias a medida que se desarrolla el *metagame*.

Características de "Arquetipos":

1. **Roles especializados:** Los arquetipos representan roles o estilos de juego específicos. Por ejemplo, puede haber arquetipos de agresión, control, combo o agro-control. Cada arquetipo tiene características y estrategias distintivas que definen su forma de juego.
2. **Identidad temática:** Los arquetipos pueden estar asociados con ciertos temas o estilos narrativos en el juego. Por ejemplo, un arquetipo de caballeros puede estar relacionado con la nobleza y el honor, mientras que un arquetipo de criaturas monstruosas puede representar la ferocidad y la destrucción, por ende ser representados en estrategias más lentas, rápidas, agresivas, etc.
3. **Fortalezas y debilidades:** Cada arquetipo tiene sus propias fortalezas y debilidades en términos de juego. Algunos arquetipos pueden ser muy agresivos pero carecer de defensa, mientras que otros pueden ser más versátiles pero menos especializados, donde esta variedad ofrece opciones estratégicas y equilibrio en el juego.

Dada esta definición la posterior parte de la investigación es la organización de los diversos arquetipos encontrados en la mayoría de TCG, esto se considera como definiciones no oficiales dadas por los jugadores, donde normalmente le otorgan nombres jocosos, literales o referenciales a la cultura pop por sus semejanzas en su método de jugar, a lo que se agrega que es muy

común que el término sea en inglés por saberse que la mayoría del metagame mundial usa el inglés como intermediario.

- **Agresión (*Aggro*):** Estrategia centrada en el ataque rápido y constante para reducir los puntos de vida del oponente antes de que pueda reaccionar.
- **Control:** Enfoque defensivo que busca limitar las acciones del oponente, controlando el tablero y negando sus estrategias.
- **Combo:** Utiliza combinaciones de cartas específicas para lograr efectos poderosos y sinérgicos que pueden cambiar drásticamente el curso del juego.
- **Ruptura de Reglas (*Disruption*):** Busca interrumpir los planes del oponente mediante la destrucción de sus recursos, cartas o estrategias clave.
- **Reanimación (*Reanimator*):** Se centra en traer criaturas poderosas desde el cementerio al campo de juego, aprovechando su efecto o fuerza para dominar la partida.
- **Control de Mano (*Hand Control*):** Hace que el oponente descarte cartas de su mano, limitando sus opciones estratégicas y su capacidad de respuesta.
- ***Voltron*:** Fortalece una sola criatura de manera exponencial, equipándose con artefactos o hechizos, convirtiéndola en una amenaza casi imparable.
- ***Superfriends*:** Combina cartas hermanas y sus habilidades para obtener ventajas y controlar el tablero, creando una sinergia entre estos poderosos personajes (en *pokémon* por su temática de evolución es comúnmente vista con la estrategias de *eevee* y sus diversas evoluciones, normalmente llamada "*eevelutions*" o "*eevee and friends*").
- **Control de Terreno (*Land Control*):** Destruye o manipula los terrenos del oponente, limitando su capacidad para jugar cartas o generar recursos.
- ***Stall*:** Prolonga la duración de la partida, utilizando cartas que previenen o anulan el daño y generando una estrategia defensiva para agotar al oponente.
- ***Infect*:** Inflige daño a través de contadores de infección, buscando reducir los puntos de vida del oponente a cero mediante el envenenamiento.
- **Agro-Control:** Combina una estrategia agresiva con elementos de control, buscando un inicio rápido y agresivo para dominar el tablero y limitar las opciones del oponente.
- ***Tempo*:** Mantiene el control del ritmo de juego, aprovechando la eficiencia de las jugadas y la interacción constante con el oponente para ganar ventaja.
- **Control de Conjuros (*Spell Control*):** Niega o anula los hechizos y habilidades del oponente, limitando su capacidad de desarrollo y contrarrestando sus estrategias.
- **Descarte (*Discard*):** Hace que el oponente descarte cartas de

su mano, debilitando su capacidad de respuesta y controlando sus recursos.

- *Ramp*: Acelera el desarrollo de recursos, como maná o energía, para desplegar amenazas poderosas antes que el oponente.
- *Token*: Genera una gran cantidad de tokens (fichas) para abrumar al oponente con una fuerza numérica superior.
- *Burn*: Inflige daño directo al oponente mediante hechizos o habilidades, sin depender principalmente de criaturas en el campo de juego.
- *Mill*: Hace que el oponente exile o descarte cartas de su biblioteca, llevándolo a quedarse sin cartas y perder por falta de robo.
- *Peste (Pox)*: Utiliza efectos que dañan a ambos jugadores, pero con la capacidad de sacar ventaja en situaciones de desventaja.
- *Agro-Combo*: Combina una estrategia agresiva con elementos de combo, buscando un inicio rápido y agresivo y aprovechando combinaciones de cartas para una victoria rápida.
- *Control de Artefactos (Artifact Control)*: Se enfoca en destruir o controlar los artefactos del oponente, limitando su capacidad de utilizar sus efectos o ventajas.
- *Control de Encantamientos (Enchantment Control)*: Niega o anula los encantamientos del oponente, desactivando sus efectos y debilitando su estrategia.
- *Control de Criaturas (Creature Control)*: Controla las criaturas del oponente mediante destrucción, exilio o anulación de sus habilidades, debilitando su presencia en el campo de juego.
- *Reversión de Daño (Damage Reversal)*: Gira la situación en el juego al revertir o redirigir el daño infligido, aprovechando el poder del oponente en su contra.
- *Fun*: mazos donde la diversión es primordial a la consistencia, agrupa diversos arquetipos relacionados al uso de dados, monedas, adivinar o cualquier sistema de azar.

De estos arquetipos se desprenden cuatro pilares fundamentales que son relevantes debido a su presencia común en los TCG más populares. Estos pilares constituyen la base de las diferentes estrategias utilizadas por los jugadores en su búsqueda de la victoria y agrupan a los demás arquetipos en torno a ellos, siendo:

1. Agresivo
2. Control
3. Combo (sinergia)
4. Defensivo
5. Suerte

- Agresivo que busca velocidad y el uso de estrategias de ataque total, buscando eliminar al oponente antes de que realice sus estrategias.
- Control que se centran en controlar el juego, manipular el área de juego o las manos de los jugadores, así como dirigir el flujo del combate.
- Combo orientado a todos los que se centren en sumar estrategias durante la jugada, ósea encadenación de sinergias.
- Defensivo que busca ralentizar el juego y frustrar al oponente, además de estrategias más pasivas, conteniendo la mayoría de estrategias defensivas.
- Suerte se centra netamente en jugar mediante el azar donde las estrategias pueden tanto funcionar como no por la anteriormente mencionada, dando así estrategias inconsistentes pero normalmente divertidas.

Tipos de cartas

Los TCG cuentan con una variedad de tipos de cartas con funciones y características únicas, que normalmente caen en la categoría de Desafiantes, Soporte y Recurso.

Cada tipo de carta desempeña un papel específico en el juego y tiene reglas y restricciones particulares. Las cartas de desafiante son utilizadas para atacar y defender, las cartas de soporte ofrecen beneficios o asistencia a otras cartas en el juego y las cartas de recursos generan recursos para jugar otras cartas.

Ya de esto se pueden subdividir en otras categorías, pero estas 3 agrupan a todas estas y todas comparten estas características:

1. Funciones específicas: Cada tipo de carta cumple una función específica en el juego y es más común que se reemplace por algo que haga la misma función a que haya varias que comparten una característica.
2. Reglas y restricciones únicas: Cada tipo de carta puede tener reglas y restricciones específicas que definen su uso. Estas reglas y restricciones añaden profundidad estratégica al juego al añadirse sobre las reglas base.
3. Interacción con otros tipos de cartas: Los diferentes tipos de cartas pueden interactuar entre sí de diversas formas para así generar combos y estrategias más complejas.

Ya con estas características transversales se pueden separar, las principales características de cada grupo con lo que se diferencian entre ellas:

- Desafiantes: Son las cartas que representan a los personajes o criaturas que participan en el combate dentro del juego.

Estas cartas suelen tener estadísticas de ataque y defensa, habilidades especiales y pueden interactuar con otras cartas desafiantes. Estos son fundamentales para llevar a cabo estrategias de ataque y defensa durante el juego y son la primera carta a considerar en la creación de un mazo.

- Soporte: Las cartas de soporte son aquellas que brindan beneficios o asistencia a otras cartas en el juego. Estas cartas suelen tener efectos especiales que pueden fortalecer a los desafiantes, proporcionar recursos adicionales, otorgar habilidades adicionales o alterar las reglas del juego de alguna manera. El propósito principal de las cartas de soporte es complementar y potenciar las capacidades de otras cartas en el mazo del jugador.
-
- Recurso: Las cartas de recurso son aquellas que representan los recursos necesarios para jugar otras cartas en el juego. Estos recursos suelen ser necesarios para pagar el coste de otras cartas, ya sea en términos de puntos de energía, maná, fichas u otros elementos del juego. Las cartas de recurso son esenciales para el desarrollo de la partida, ya que permiten al jugador acceder opciones estratégicas al permitir el uso de estas.

Formato

Esto se puede referir tanto al juego físico como al juego digital. En su formato físico, implica mantener la propiedad de cartas físicas que se coleccionan, intercambian y juegan en una mesa o superficie adecuada. Por otro lado, en su formato digital, el juego se lleva a cabo a través de una plataforma en línea o una aplicación, donde la pertenencia está relacionada a servidores digitales.

Los formatos responden a las preferencias de los jugadores, ofreciendo diferentes opciones de juego para satisfacer diversos estilos y necesidades, donde la principal diferencia entre ambos formatos se relaciona con el valor que la comunidad y cada jugador asigna a las cartas en su forma física. Esto se ve reforzado por diversas características diferenciadoras, como folía, acabados, materialidad y otros aspectos.

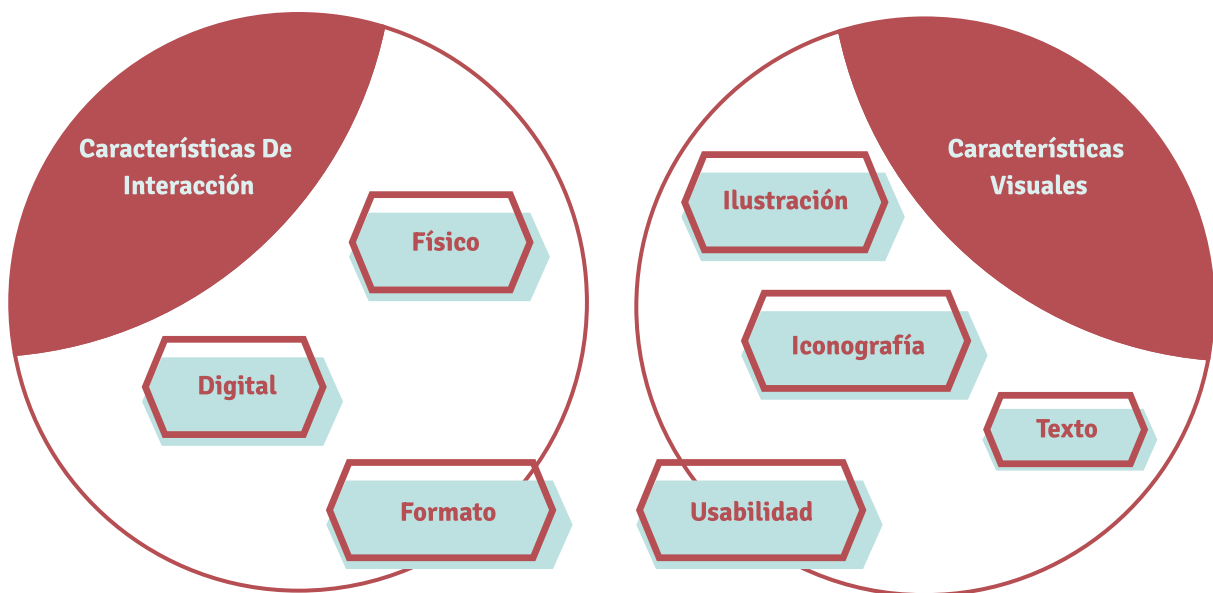
Usabilidad

Se refiere a las características visuales y de diseño que hacen que las cartas sean atractivas y comprensibles para los jugadores. Esto implica asegurarse de que la información en las cartas sea clara y fácil de interpretar, garantizando una legibilidad adecuada. Además, se considera la organización visual de la información

en las cartas para facilitar la comprensión y la navegación durante el juego. La usabilidad busca crear una experiencia intuitiva, donde los jugadores puedan interactuar con las cartas de manera natural y sin esfuerzo.

Esto además se subdivide en el valor visual que gana cada carta en base al diseño que recibe cada una, tanto la ilustración, algo que comparten la mayoría sino todas las cartas, como el de iconografía y diseño visual en aspectos no relacionados al anterior.

Finalmente es importante recalcar que en su mayoría después de que una carta dejó de ser útil en un *metagame*, las características visuales son lo que le dan valor económico, siendo este respaldado por la comunidad de jugadores por diversos factores, desde la rareza a lo que representa la carta.



Explicación de la herramienta de testeo

La presente herramienta de testeo del estado de salud se ha desarrollado con el objetivo de profundizar en el estudio de las interacciones que se producen dentro de un TCG específico, considerando tanto las habilidades de los jugadores como la evaluación de la puntuación potencial de cada carta y su posición relativa en comparación con el resto, todo esto con el fin de poder corroborar de manera visual y didáctica que cartas/estrategias generan estrategias viables como así desequilibradas. Para lograr este análisis, la herramienta se apoya en dos características fundamentales: la jugabilidad y la autorregulación.

La jugabilidad se refiere a las características intrínsecas de las cartas, como su tipo, arquetipo y sinergia. Esta dimensión de análisis se enfoca en los aspectos objetivos de las cartas, comparando sus características intrínsecas con las de otras cartas similares, esto permite la categorización de las mismas y permitir agruparlas con otras de características compatibles donde se podrá visualizar estrategias viables como así el descarte de las que no estén en sintonía.

Por otro lado, la autorregulación se enfoca en el equilibrio y el costo de recursos asociados a cada carta. En esta dimensión del análisis, se pone de manifiesto el carácter subjetivo, ya que implica la evaluación del criterio y la habilidad de los jugadores para reconocer y desarrollar el potencial de cada carta. Este proceso requiere examinar individualmente cada carta y luego compararlas en conjunto, con el objetivo de observar su valor global.

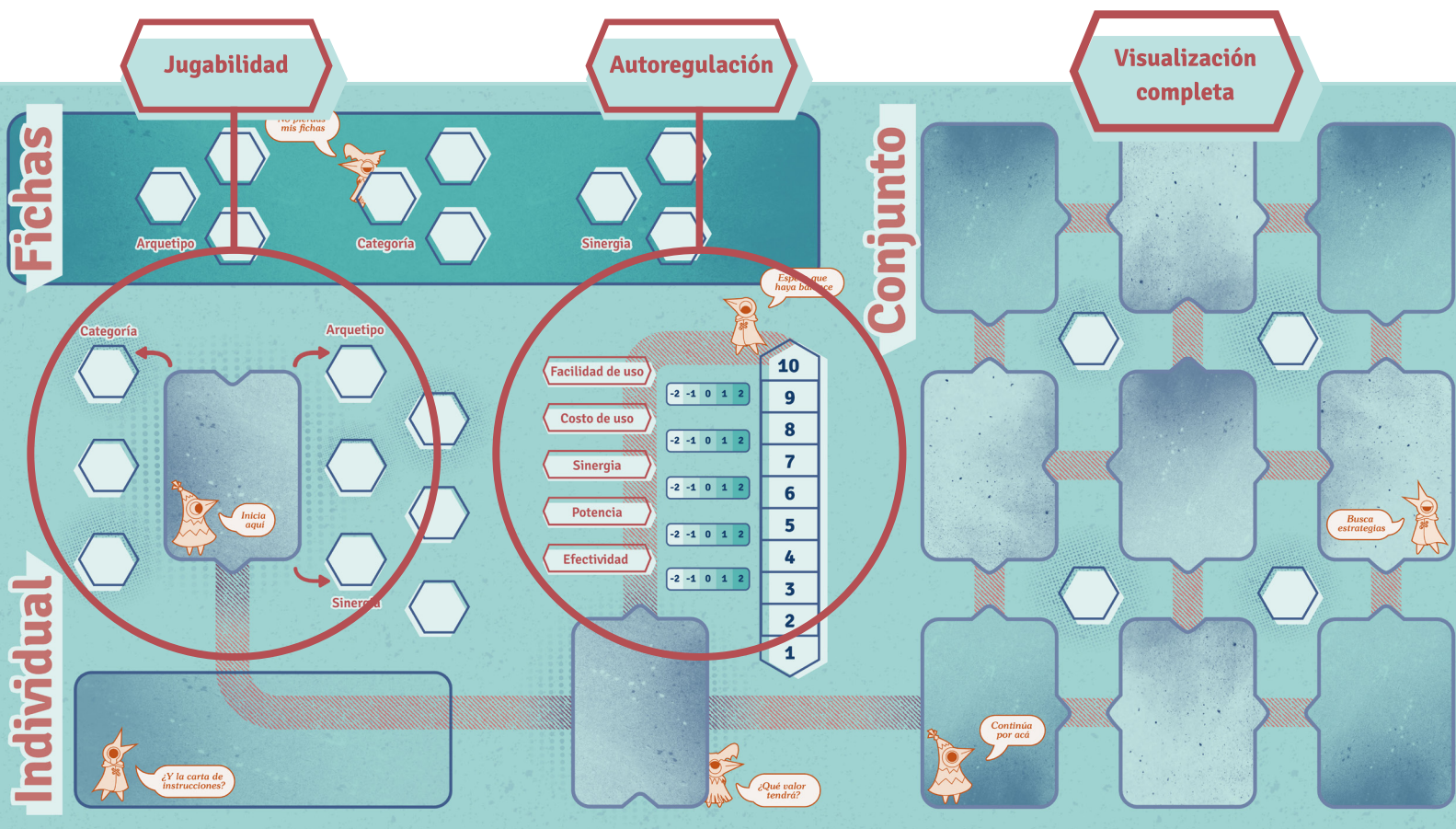
Para lograr esto, se utilizan fichas representativas de las características jugables de cada carta en un TCG. Estas fichas permiten una visualización didáctica de las diferentes estrategias de *metagame* al comparar y agrupar las cartas de manera objetiva. Además, se realiza una valoración numérica de cada carta mediante una escala de usabilidad, que se basa en la autorregulación y analiza las características relevantes a considerar al elegir una carta para su uso de manera subjetiva.

Es importante destacar que la escala de puntuación del 1 al 10 no es de gran relevancia inicialmente. En lugar de enfocarse únicamente en el puntaje asignado a cada carta de forma individual, se busca identificar desequilibrios y analizar la distribución de los valores asignados, así como su importancia dentro del conjunto de cartas. Este enfoque permite evaluar de manera más precisa la salud general del *metagame*. Es decir, el desequilibrio notorio en ciertas cartas o estrategias se considera el principal indicador para analizar el estado del *metagame*. El puntaje individual de una carta carece de significado, pero al compararlo con el resto, se puede determinar cuáles son las cartas más óptimas o poten-

cialmente desequilibradas dentro del metagame actual.

Además, es importante recalcar que para que un TCG funcione correctamente, es necesario considerar el conjunto de cartas y las sinergias entre ellas. Una carta aislada por sí sola no necesariamente puede desequilibrar el juego, ya que necesita ser comparada con sus contrapartes y tener en cuenta cómo interactúan con el resto del conjunto.

Cabe mencionar que cuando todas las cartas presentan desequilibrios, se produce una nueva meseta de equilibrio conocida como "power creep". Esto ocurre debido a la inflación de las características de las cartas en nuevas expansiones a lo largo del tiempo, con el fin de mantenerse relevantes ante los jugadores y fomentar la adquisición de cartas más poderosas. Por lo tanto, es necesario destacar que un puntaje alto no lo es todo, sino que es solo un síntoma de la salud del *metagame* y puede estar influenciado por factores como el mencionado *power creep*.



Manual de uso

Este manual se centra en la medición y comparación de las diversas cartas que componen un TCG para comprobar el estado de salud del mismo mediante el análisis de la parte subjetiva que es el metagame y la objetiva que son las mecánicas y características de cada TCG.

Esto lo logra con el uso de la superficie de testeo como plataforma de visualización para las diversas características que compone cada una y el de la comparación colectiva de las cartas los posibles metagame que genera cada TCG.

Para usar este objeto se deben seguir los siguientes pasos explicados, para así comprender qué uso se le debe dar a cada pieza.

Los objetos que componen esta herramienta de testeo son:

-Superficie De Testeo

-Manual

-Carta De Apoyo

Fichas Arquetipo (15)

- Agresivo (3)
- Control (3)
- Defensivo (3)
- Suerte (3)
- Combo(3)

-Fichas De Categoría (60)

- Desafiantes (20)
- Soporte (20)
- Recurso (20)

-Fichas De Sinergia (30)

- Interna (10)
- Entre (10)
- Dirigida (10)

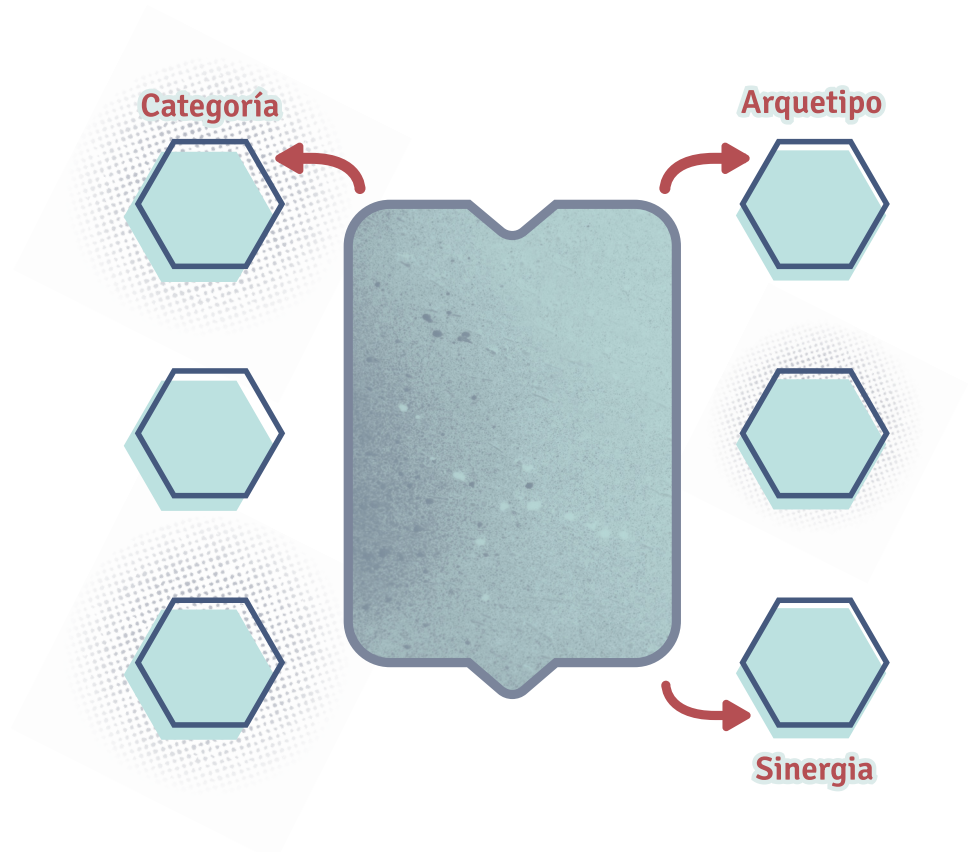
Preparación

- Separa y organiza las fichas por tipo en la superficie de testeo para tenerlas a mano.
- Coloca la ficha de "como usar" en su respectivo espacio.
- Mantén tus cartas ordenadas antes y después de colocarlas en la superficie de testeo.
- Lee atentamente cada punto del manual.
- Mantente atento a los distintos títulos y sus zonas correspondientes para así organizar mas rápido las diversas piezas.

Individual

En este apartado se caracterizará y calificará cada carta para así comprobar el estado de salud del *metagame* actual.

- Esto se logra con dos aspectos, el de categorizar cada carta mediante fichas de cada concepto y el de puntuar la carta mediante sus características calificándola desde el 1 a 10.
- Dentro del espacio delimitado se debe colocar la carta a categorizar.



- Dentro Del Espacio Delimitado Se Debe Colocar La Carta A Categorizar.
- Coloca las fichas que consideres necesarias para categorizar la carta, donde cada una representa una característica de arquetipo, categoría y sinergia.
- Usa Las Fichas Según Sea Necesario A La Carta, Donde Cada Una Corresponde A:

Categoría

Que tipo de carta es.

Desafiantes

Representan a los personajes o criaturas que participan en el combate dentro del juego. Estas cartas suelen tener estadísticas de ataque y defensa, habilidades especiales y pueden interactuar con otras cartas desafiantes.



Soporte

Son aquellas que se centran en complementar y potenciar las capacidades de otras cartas en el mazo del jugador.



Recurso

Son las cartas necesarias para jugar otras cartas en el juego. Estos recursos suelen ser necesarios para pagar el coste de otras cartas.



Arquetipo

Que estrategia define esta carta.

Agresivo

Busca velocidad y el uso de estrategias de ataque total, buscando eliminar al oponente antes de que realice sus estrategias.



Defensivo

Busca ralentizar el juego y frustrar al oponente, además de estrategias más pasivas, conteniendo la mayoría de estrategias defensivas.



Control

Se centran en controlar el juego, manipular el área de juego o las manos de los jugadores, así como dirigir el flujo del combate.



Combo

Agrupar los que se centran en sumar estrategias durante la jugada, ósea encadenación de sinergias.



Suerte

Se centra en jugar mediante el azar donde las estrategias pueden tanto funcionar como no, dando así estrategias inconsistentes pero normalmente divertidas.



Sinergia

Como se relaciona con otras cartas.

Interna

Es la interacción estratégica que una carta tiene consigo misma o con otras copias de sí misma.



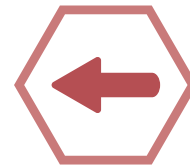
Entre cartas

Se refiere a la interacción estratégica que ocurre cuando dos cartas específicas se juegan juntas y se complementan entre sí.



Dirigida

Capacidad de una carta para potenciar o beneficiar a otras cartas en el juego.



Puntaje

Para usar esa parte de la herramienta, coloca la carta a puntuar en su espacio correspondiente y comienza a preguntarte los 5 puntos que caracterizan cada carta de un TCG, que permitirán darle un valor específico en contexto con el resto de cartas.

Para apoyarte utiliza la ficha de puntaje para seguir que valor lleva y así facilitar esto.

La carta es calificada en una escala de 1 a 10, donde 1 es el mínimo posible y 10 el máximo.

Para calificar la carta debes considerar estos 5 puntos:

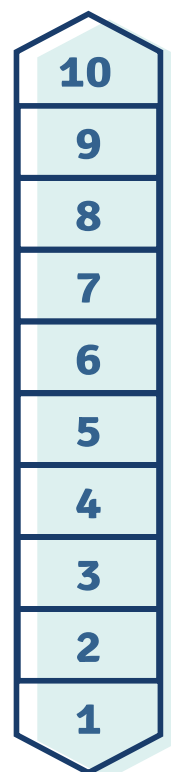
- **Facilidad de uso:** La facilidad con la que puedes utilizar una carta en el juego.
- **Costo de uso:** El valor o recurso requerido para jugar una carta en el juego.
- **Sinergia:** La capacidad de una carta para combinar y funcionar bien con otras cartas.
- **Potencia:** El nivel de impacto o fuerza que una carta tiene en el juego.
- **Efectividad:** Relación entre la eficiencia y efectividad que tiene una carta para ser usada

Donde cada una de estas características se valoran mediante la siguiente escala:

- **Favorable (2),**
- **Regular (1),**
- **Adecuado (0),**
- **Limitado (-1),**
- **Desfavorable (-2)**

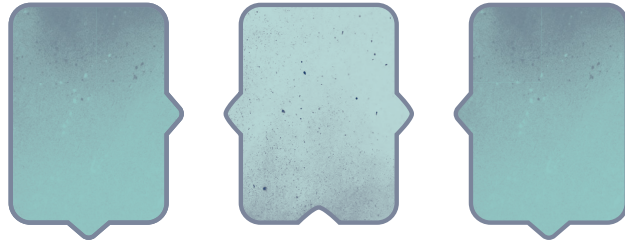
Esto permite diferenciarlas y darle un valor individual que será validado cuando este sea comparado con el resto de cartas, visualizando así las más útiles de las que no lo son o principalmente cartas que se salgan de la escala al compararlas con sus compañeras testeadas. Este punto es imperante para comprender como el metagame funciona en contexto y no de manera aislada cuando son analizadas.

Puntaje

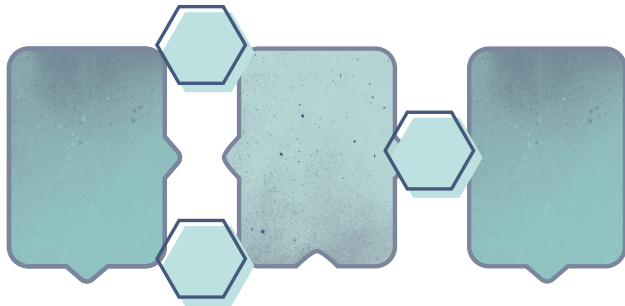


Conjunto

En este apartado colocan todas las cartas previamente analizadas o por analizar, permitiendo el comparar y generar las interacciones entre las diversas cartas usando las respectivas fichas.

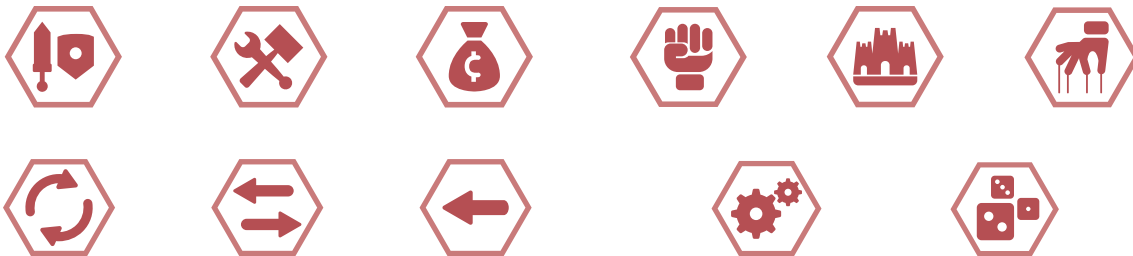


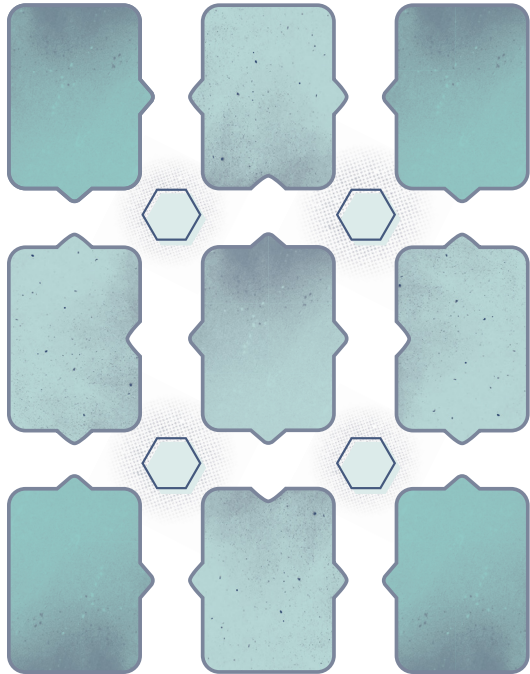
- Coloca las cartas aquí.



En este espacio permite analizar mucho mas rápido las sinergias y arquetipos de las cartas al visualizarlas en conjunto lado a lado que de manera individual.

- Utiliza tus fichas de Categoría, Arquetipo y Sinergia según corresponda para visualizar las posibles interacciones que generen las cartas.





Es importante este espacio para visualizar en su totalidad como las cartas pueden interactuar de formas no previstas.

El valor que saca cada carta de manera individual no significa nada, ya que depende netamente de la comparación con otras cartas para ser validado como una carta útil o inútil.

Para saber el estado de salud se debe comparar la mayoría de cartas disponibles y donde cuando hay pocas cartas con una diferencia de valor muy alta versus el restante comparten una valoración baja se esta ante la presencia de un metagame desequilibrado.

Por esto es importante recalcar que este testeo depende de la subjetividad y creatividad de cada jugador para relacionar y detectar este tipo de cartas.

Como anexo final, se debe siempre considerar que el metagame es algo que fluye dependiendo de los intereses y conexiones del usuario, por lo que las diversas estrategias funcionan dependiendo del contexto en el que se encuentra, cosa importante para considerar cuando se crea encontrar algo útil pero que no funcione en la práctica.

Proceso

La mayor parte del proceso de investigación sobre desarrollos y mecánicas, se dedicó gran parte del tiempo a comprender y analizar los componentes fundamentales de un juego de cartas coleccionables, en términos de las mecánicas y sinergias que se crean en el juego, esto permitió dar perspectiva para las diversas cosas que necesita un juego para solo funcionar.

Inicialmente, el enfoque principal estaba en estudiar el *metagame* para crear un juego de mesa. Sin embargo, a medida que avanzábamos, resultaba más pertinente convertir este conocimiento en una herramienta de evaluación del estado de salud del *metagame*. En la práctica, el objetivo principal ya no era crear un juego completo, sino utilizar este nuevo conocimiento como un recurso didáctico valioso para todos aquellos que juegan TCG, especialmente para aquellos involucrados o interesados en el *metagame*.

Uno de los aspectos más importantes de estos primeros pasos fue adquirir una perspectiva sobre la creación de juegos y comprender cómo se convierten en un sistema interconectado entre los jugadores a través del *metagame*, y cómo esto influye en los desarrolladores y en su capacidad de adaptar el juego según estos movimientos.

Con el tiempo, se fue separando, agrupando y descomponiendo la información hasta llegar a los puntos esenciales que son comunes en todos los TCG. Esto nos permitió vislumbrar cómo se utilizaría esta herramienta y qué componentes eran necesarios para que fuera funcional, generando así distintos mapas conceptuales de información. De esta manera, buscamos que esta herramienta sea eficiente y comprensible para posibles usuarios, incluso aquellos que no están familiarizados con todos los detalles pero que tienen un interés en el *metagame*.

Versión de prueba 1

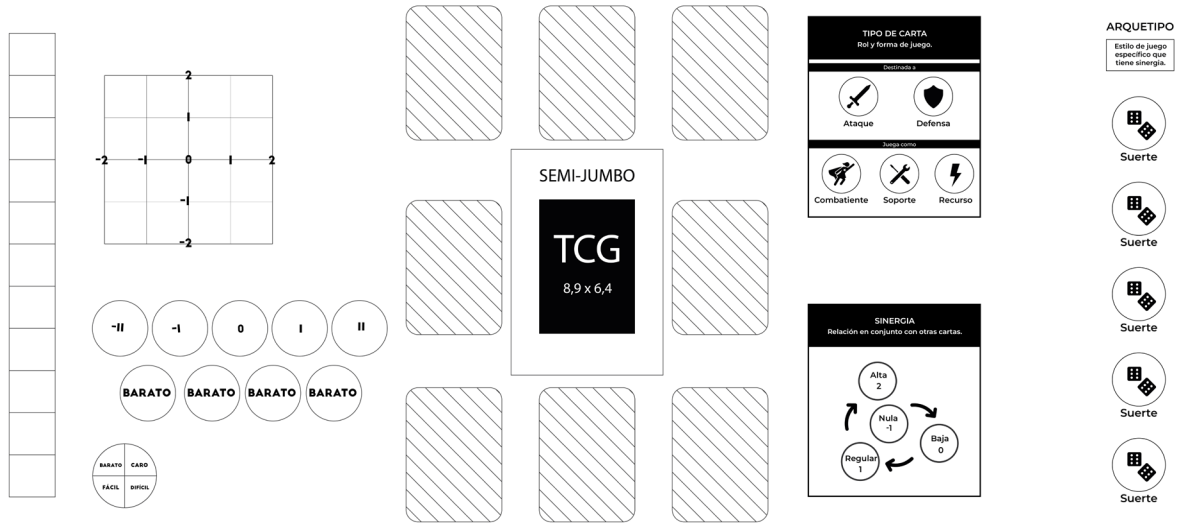


La primera iteración se centró en tener una pieza adicional con la que medir cada dato que los jugadores recolectaran debiendo calcular la posición de forma poco intuitiva.

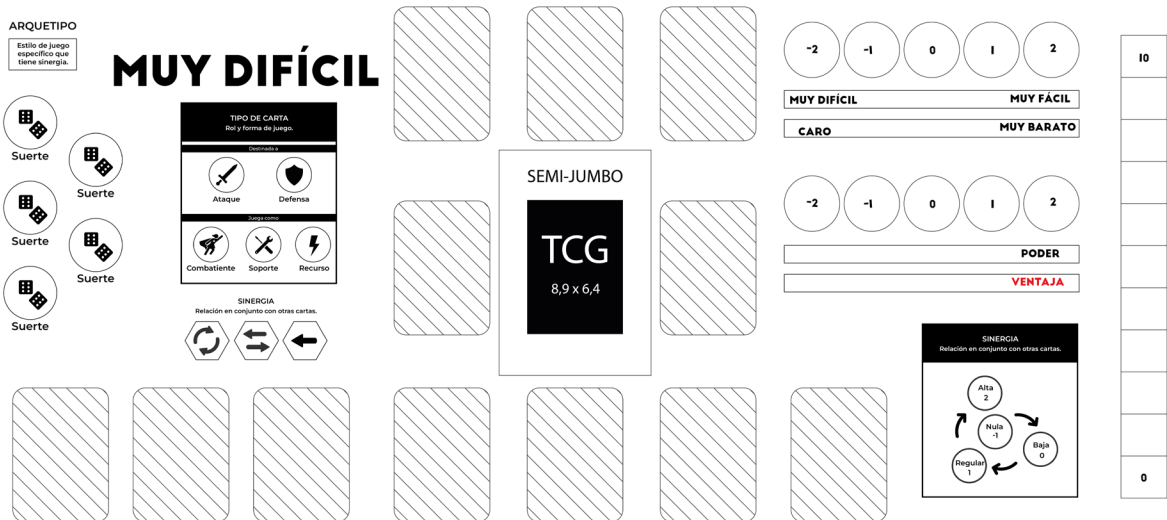
El principal desafío fue el de organizar y diagramar una forma de visualizar la información necesaria para testear los diversos componentes, ya que la mayoría de esta parte por ser demasiado técnica e incomprensible de ser usada rápidamente por los jugadores, por lo que el mapa de coordenadas fue muchas veces rediseñado.

El segundo aspecto es el que todavía no visualizaba correctamente como los jugadores debían interactuar con esto, por ende, no saber en qué lugar debían tener sus cartas a testear ni una visualidad atractiva para las fichas de características.

Versión de prueba 2



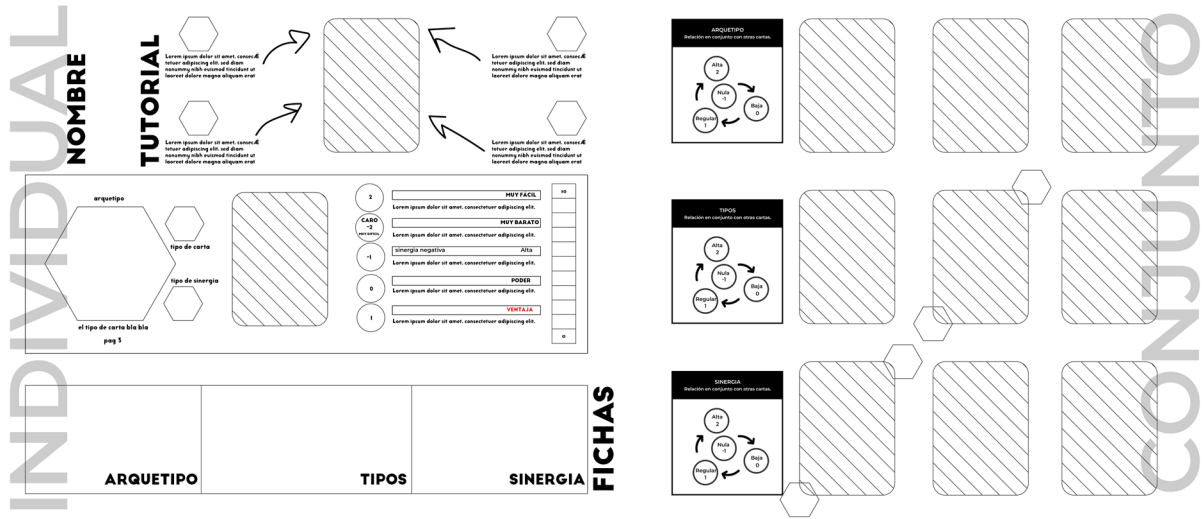
Versión de prueba 3



Las siguientes 2 versiones se centraron en diagramación y soluciones para la distribución de formas que autorregulación fuera entendible a la vez que eficaz en ser usada como de relevancia en la pieza de testeo deberían tener las cartas después de ser testeadas, ya que se considero el solo testear de una sola, pero rápidamente descartado por ser contrario al mismo concepto de la interacción en juegos.

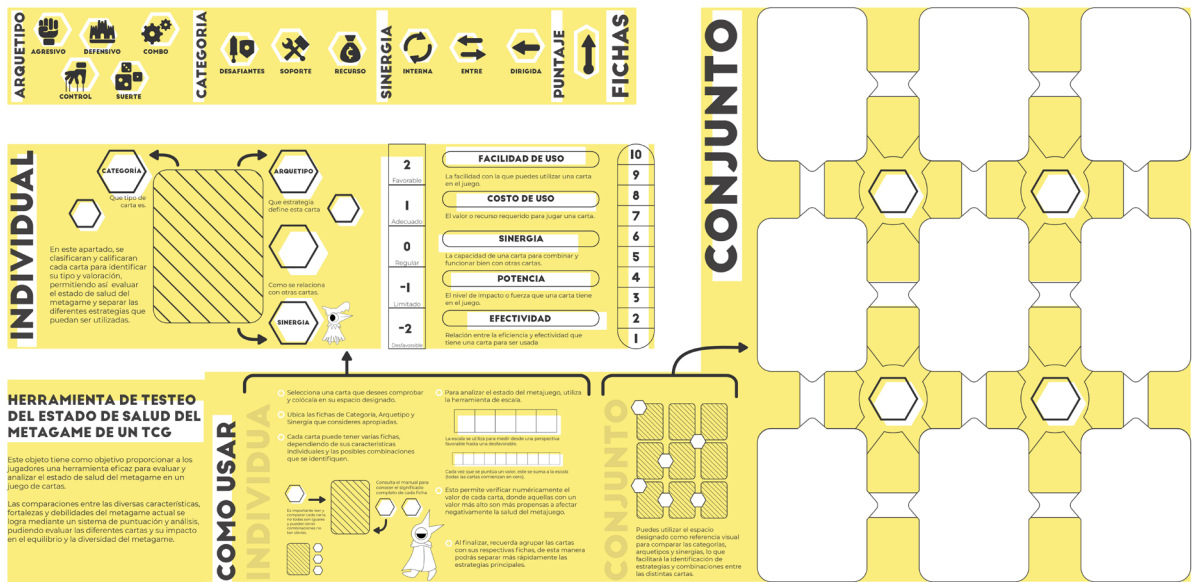
Aquí se desarrolla la primera versión considerada funcional de la autorregulación.

Versión de prueba 4



En esta versión se diseñó que aspectos debe contener la pieza de testeo.

Versión de prueba 5



70 cm x 35 cm

Esta medida funciona en relación a las medidas de los juegos de mesa americanos y europeos de donde se posicionan los diversos componentes u piezas. Esta es mantenida hasta la última versión.

La versión 5 contiene todo lo necesario para que esta herramienta sea usable, pero sobrecargada de información siendo un total fracaso en lograr su objetivo, junto además de ser la primera en contener colores para ser testeados y comprobar su usabilidad.

Versión de prueba 6

ARQUETIPO

CATEGORIA

SINERGIA

PUNTAJE

FICHAS

CONJUNTO

INDIVIDUAL

¿Qué tipo de carta es?

¿Qué estrategia define esta carta?

¿Cómo se relaciona con otras cartas?

2 Favorecida

1 Adecuada

0 Regular

-1 Limitada

-2 Desfavorecida

FACILIDAD DE USO 10

La facilidad con la que puedes utilizar una carta en el juego.

COSTO DE USO 8

El valor de recursos requeridos para jugar una carta.

SINERGIA 6

La capacidad de una carta para combinar y funcionar bien con otras cartas.

POTENCIA 4

El nivel de impacto o fuerza que una carta tiene en el juego.

EFFECTIVIDAD 2

Relación entre la eficiencia y efectividad que tiene una carta para ser usada.

COMO USAR

En este apartado, se clasifican y califican cada carta para identificar su tipo y valoración, permitiendo así evaluar el estado de salud del metajuego y separar las diferentes estrategias que pueden ser utilizadas.

En esta sección, se clasifican y califican cada carta para identificar su tipo y valoración, permitiendo así evaluar el estado de salud del metajuego.

Versión de prueba 7

FICHAS

ARQUETIPO

CATEGORIA

SINERGIA

No pierdas mis fichas

CONJUNTO

INDIVIDUAL

¿Qué tipo de situación?

¿Qué estrategia?

¿Qué valor tiene?

¿Cómo que haya balance?

FACILIDAD DE USO 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9

COSTO DE USO 8

1 2 3 4 5 6 7 8 9

SINERGIA 6

1 2 3 4 5 6 7 8 9

POTENCIA 4

1 2 3 4 5 6 7 8 9

EFFECTIVIDAD 2

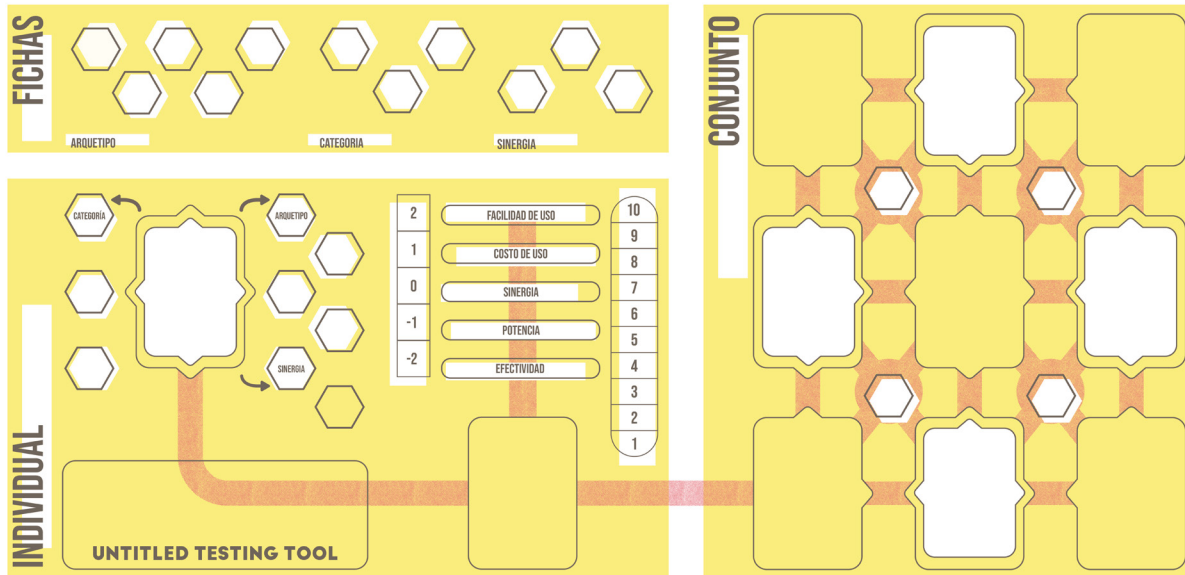
1 2 3 4 5 6 7 8 9

TCG HEALTH TESTING TOOL

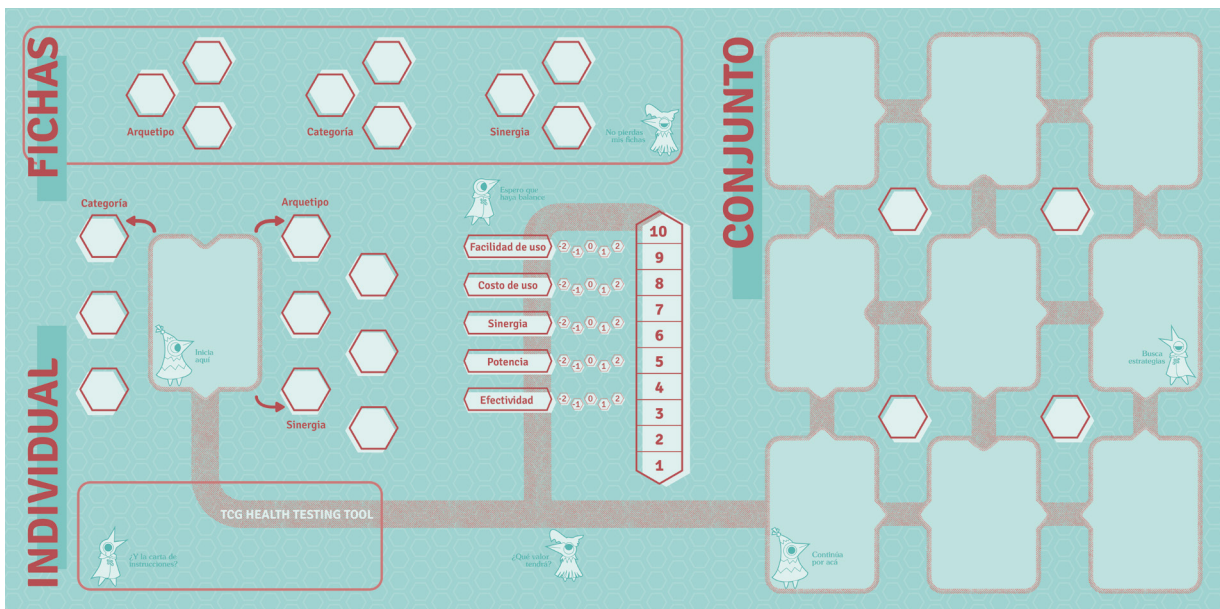
Continúa por acá

De 6 a 8 la principal consideración fue la de que la visualización y que hubiera una correcta línea gráfica que permita aumentar su usabilidad.

Versión de prueba 8



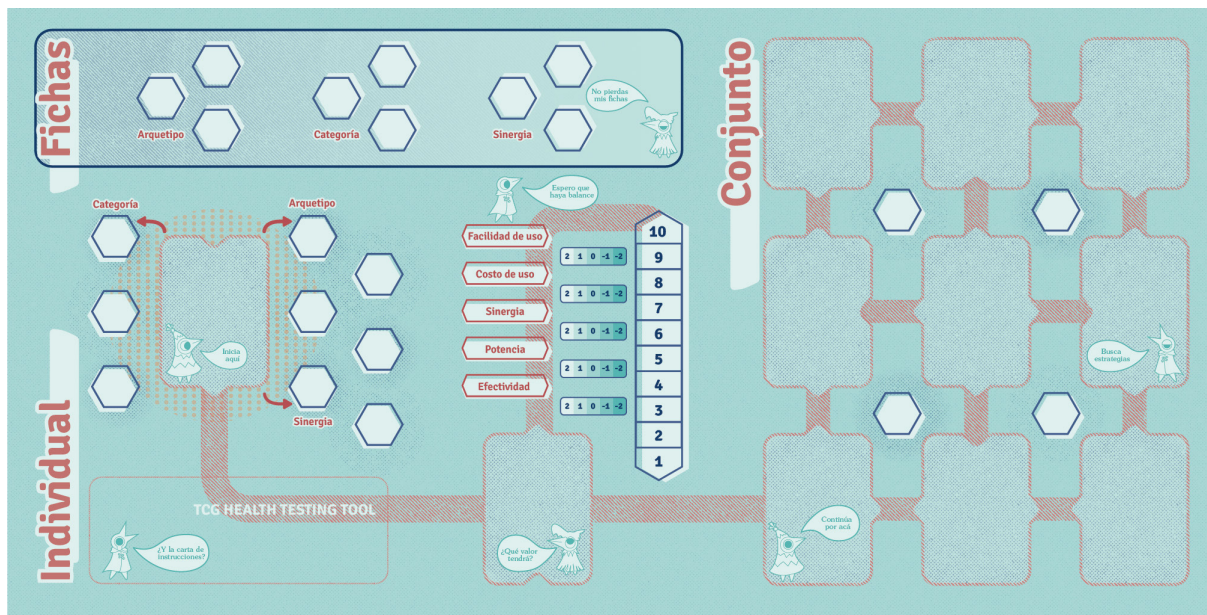
Versión de prueba 9



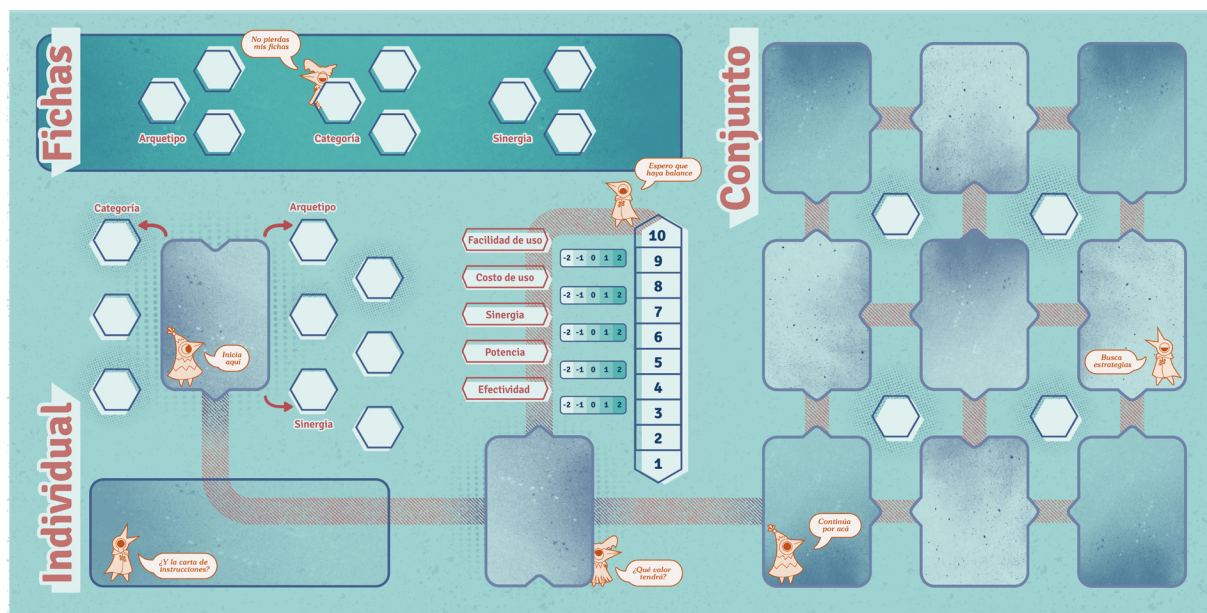
Además se consideró la integración de los "lines" dentro de la narrativa de la superficie de testeo, permitiendo entregar información de forma amable y directa.

Versión 9 fue la primera que cambió la paleta de colores para evitar la sensación de peligro que generaba la paleta de amarillo y negro, relacionado a las pruebas.

Versión de prueba 10



Versión de prueba 11

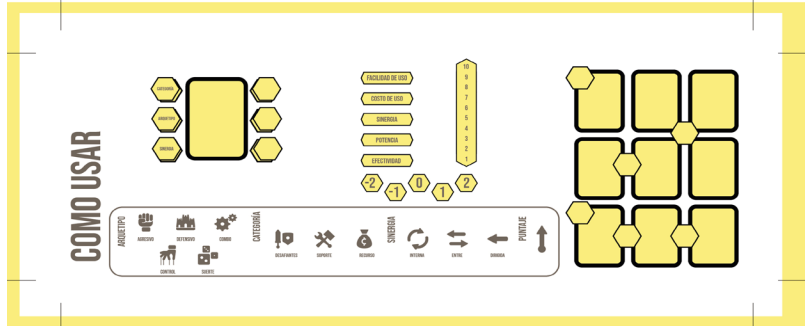


Las últimas 2 versiones se centraron en la distribución de color junto a la integración de detalles y texturas para darle más personalidad, acercándolo más a su origen de cartas, que al de ser solo "una herramienta", muchos más fría en contraste.

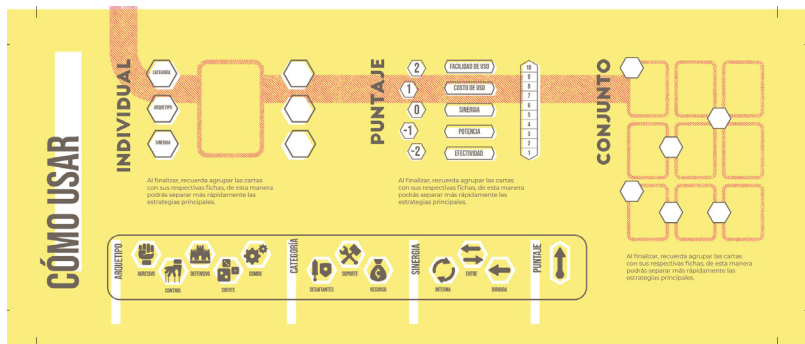
17,6 cm x 6,3 cm

Esta medida responde al formato de dos cartas juntas, permitiendo tener un objeto que se podrá manipular cómodamente y la vez diferenciarse de las cartas en testeo sin separarse de sus características.

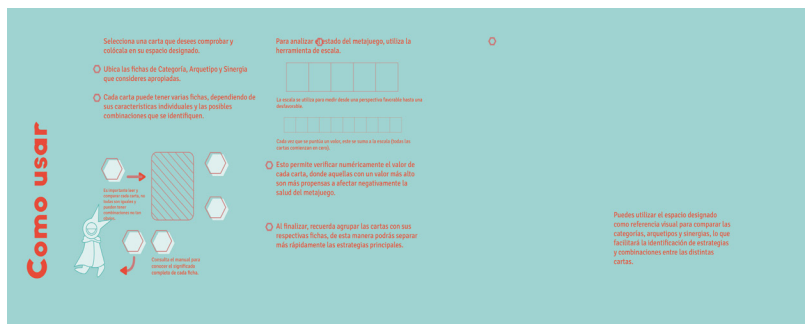
Versión de prueba del manual 1



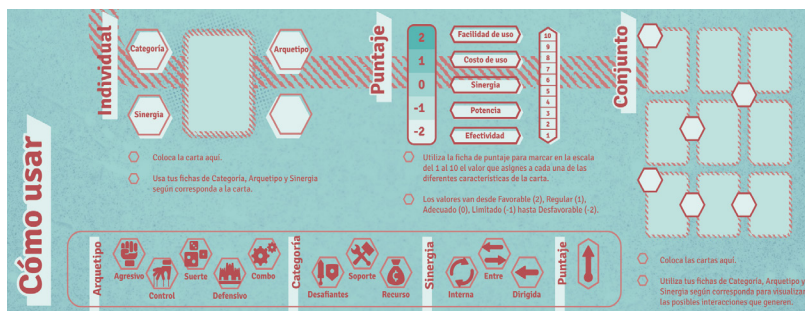
Versión de prueba del manual 2



Versión de prueba del manual 3



Versión de prueba del manual 4



La mayoría de correcciones están relacionadas a mantener la línea gráfica del soporte de testeo, junto con la diagramación correcta para informar lo mejor posible en ese formato tan reducido.

Paleta de color

El color utilizado en la herramienta se ha seleccionado con el objetivo de mantener y evocar una sensación de relajación, permitiendo a los usuarios concentrarse en las cartas sin que haya un contraste directo con ellas. Se han priorizado colores de saturación media para conservar su calidez y lograr un contraste visual con la mayoría de los TCG disponibles en el mercado, que suelen utilizar colores brillantes y saturados. El tono azulinos ha sido elegido como el principal debido a su neutralidad ante la mayoría de ejemplos de cartas y su capacidad de para no cansar la vista en un testeo prolongado, además de las características de relajación anteriormente mencionadas; mientras que los tonos rojizos fueron usados para crear un contraste sin crear una sobrecarga visual al usuario, pero pudiera distinguir los elementos.



Cada color esta considerado en 100%, 80%, 60%, 40% y 20% respectivamente.

Tipografía

La elección de la tipografía se basó en su legibilidad en diferentes tamaños de impresión, así como en su aspecto acogedor y agradable para que cualquier persona pueda distinguir cada aspecto de la herramienta como sentirse amable por su combinación con la paleta de colores previamente elegidas. Ante esto, la familia tipográfica elegida, *Signika*, cumple con todas estas condiciones y permite una legibilidad clara incluso en tamaños de 5 puntos. Además, su amplia variedad de estilos la hace adecuada para su uso en diferentes elementos de diseño desde títulos a cuerpos, por lo que crea una visualidad consistente que a la vez diferenciada en los objetos.

En cuanto a la tipografía utilizada en los bocadillos de diálogo de los personajes, se optó por *Souvenir Medium Italic* para generar contraste y poner en valor el relato más humano. Al tratarse de una tipografía con serifas, aporta humanidad y se presenta visualmente amigable y expresiva.



Ejemplo de uso de la tipografía Souvenir, único elemento que la utiliza.

Signika Light

Signika Regular

Signika Medium

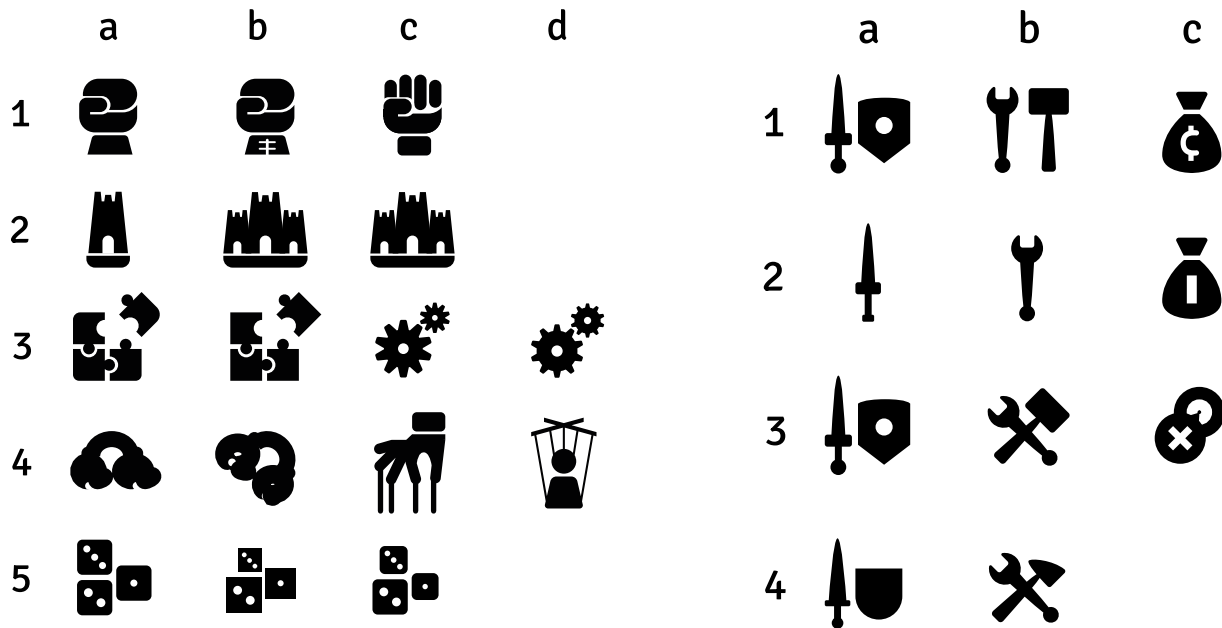
Signika SemiBold

Signika Bold

Souvenir Medium Italic

Fichas

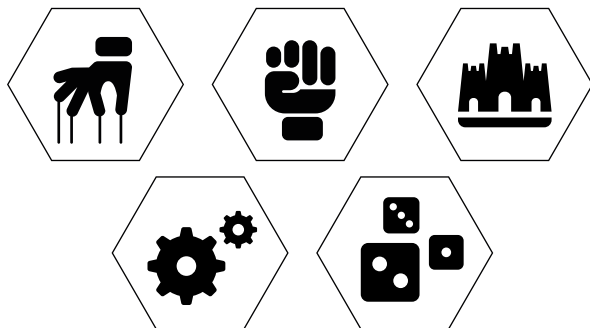
El diseño de cada icono para fue considerado desde la visión que cada uno debería ser replicado por una herramienta CNC, por lo que se priorizo la eficiencia de lo que representa a la vez que fuera significativa con la línea de juegos de mesa y TCG, por lo que Basándome en la escala de grado de iconicidad, los pictogramas desarrollados responden al número 4, donde se abstrayeron los conceptos desde las palabras a la forma más cercana reduciendo sus características sensibles al mínimo.



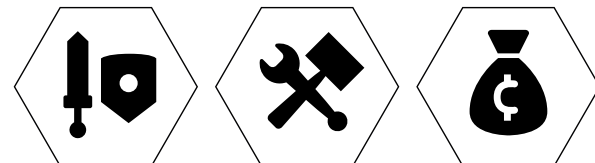
El desafío principal con los arquetipos es que al ser muchos más complejos de explicar, se necesitaba mantener una estética visual coherente entre ellos.

Como se aprecia, las principales decisiones fue el cómo llevar cada concepto a una forma universalmente asociable para su rápida comprensión.

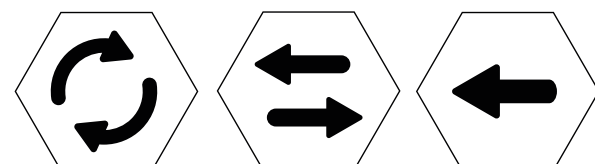
Arquetipo



Categoría



Sinergia



Conclusión

El desarrollo de una herramienta transversal surgió como un paso natural para abordar y visualizar los diversos aspectos relacionados con los *metagames*. Esta herramienta permitiría contribuir al conocimiento y desarrollo de los *metagames*, así como al diseño de juegos en general. Aunque cada *Trading Card Game* tiene sus propias características distintivas, comparten una base común de jugabilidad y conceptos mecánicos que los hacen interesantes en términos de su valor social, siendo esta la observación inicial que despertó mi interés en el proyecto, aunque no había anticipado la importancia de esta información al principio de la misma.

Al momento de investigar los aspectos técnicos del desarrollo de un TCG el *metagame* ya demostraba que era posible que tuviera la capacidad de modificar juegos y para cuando fue completado su análisis para compararlo con lo que sucedió durante la generación de *pokémon TCG* hablada, ya era más que claro que los diseñadores tenían la capacidad de modificar su juego. No obstante, siempre la última palabra las tendrían los jugadores, modificando y deformando el *metagame* a direcciones nunca pensadas hasta que estas quedaban sobre la mesa. Con esto fue más directo ver que el camino del proyecto era la creación de una herramienta que ayudará tanto a jugadores como a desarrolladores (aunque estos en menor medida) para visualizar el *metagame* que desarrolla y muta cada día mediante las mismas técnicas que se usan para jugar, es decir, la interacción.

Posteriormente durante el proceso de desarrollo, se enfrentó el desafío de identificar aspectos centrales medibles que surgieran exclusivamente de las propias cartas y que fueran consistentes en cualquier *metagame*. Se buscaba determinar qué aspectos eran relevantes tanto para el *metagame* en sí, como para los jugadores involucrados. Para lograrlo, fue necesario descomponer los conceptos en elementos mínimos y abordarlos desde una perspectiva general aplicable a cualquier TCG. Estas conclusiones finales se basaron en análisis visuales e interactivos derivados del mismo proyecto.

Aunque la herramienta fue diseñada principalmente para los jugadores, creo firmemente que también será útil para los desarrolladores. Al proporcionar una herramienta simplificada de prueba, les permitirá evaluar diversos aspectos antes de lanzar las versiones finales del juego, ya que ofrecen directrices de apoyo para transformar lo subjetivo en algo medible y objetivo. Por lo tanto, como conclusión, el público objetivo de esta herramienta abarcaría a jugadores, desarrolladores e investigadores interesados en el desarrollo de *metagames* en un TCG específico, ya que aunque cada uno de estos grupos tendrá sus propios intereses

y objetivos, los tres están interesados en las diversas ramificaciones del *metagame* y buscando tanto lo que les beneficia como perjudica al analizar los componentes de estos juegos y por lo que esto solo les facilitara la interacción a este medio.

Con esto la principal pregunta que queda por responder es qué tan útil es esto como proyecto y sí soluciona las problemáticas presentadas. Donde fuera de mis conclusiones expuestas, quiero decir, que si cumple a la perfección su capacidad de diagnosticar y caracterizar las diversas interacciones de cartas que contiene cada TCG por lo que el siguiente paso es dejarlo a que los mismos jugadores puedan usar esta información, permitiendo así que desarrollen mejores *metagames* para cada juego. Así mismo, posibilitando que sus intereses y pasiones se mantengan con el tiempo mediante sus propias interacciones.

Bibliografía

- HUIZINGA, J., Homo ludens. España. Madrid: Alianza Editorial Emece., 2007
- Salen, Katie ; Zimmerman, Eric, Rules of Play - Game Design Fundamentals, MIT PRESS, 2003
- Garfield, Richard ,Trading card game method of play, US5662332A, United States
- Meople's Magazine 2011, Wizards of the Coast citado en Kuosa, Samuli Designing a card game, 2016, p2
- Gamepedia, Wizards of the Coast citado en Kuosa, Samuli Designing a card game, 2016, p3
- Superdata 2010, Wizards of the Coast citado en Kuosa, Samuli Designing a card game, 2016, p4
- Duel masters deck, Gamepedia, Wizards of the coast, Superdata 2010 citado en Kuosa, Samuli Designing a card game, 2016, p5
- Wizards of the coast citado en Samuli Kuosa, Designing a card game, 2016, p6
- Howard, Nigel, "Paradoxes of Rationality: Theory of Metagames and Political Behavior", (1971) ,p23,
- Donderis Barrachina, Lucas, "METAGAME. El videojuego como sistema exógeno", España, Universitat Politècnica de València.. p24, 09-2018
- ELIAS, G., GARFIELD, R. & GUTSCHERA, K. (2012). Characteristics of games. Cambridge, MA: MIT Press..p203, 2012
- Wiki MYL, myl-TCG.fandom.com/es/wiki/
- Wiki PKMN, pkmn-TCG.fandom.com/es/wiki/
- Colección Completa SALO MyL - El Reto, zmart.cl/productos/Galerias/2019/06/27/TCG0884%20(1)_M.jpg
- Colección Completa SALO MyL - El Reto, [https://www.zmart.cl/productos/Galerias/2019/06/27/TCG0884%20\(3\)_M.jpg](https://www.zmart.cl/productos/Galerias/2019/06/27/TCG0884%20(3)_M.jpg)
- Frasca, Gonzalo, (2003). Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. Ludology.org
- Garfield, Richard, en Kobold Guide to Board Game Design , pp.14-21

- Fullerton, T., Swain, C., & Hoffman, S. (2008). Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games, Amsterdam: Elsevier Morgan Kaufmann.
- Walther, Kampmann, Game Studies - Playing and Gaming Reflections and Classifications, gamestudies.org, 2003
- Instructivo Mitos y leyendas, el reto, Cartas de estrategia
- The Wild Legacy of XY. (2019), <https://www.jklacpokemon.com>

Licencia Reconocimiento-Compartir bajo la misma licencia 3.0 España de Creative Commons.

Usted es libre de:

Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra y hacer obras derivadas.

Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento:

Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).

Compartir bajo la misma licencia:

Si transforma o modifica esta obra para crear una obra derivada, sólo puede distribuir la obra resultante bajo la misma licencia, una similar o una compatible.