

CHAR -KI- KHAN

CHAR KI KHAN

Proceso de **Edición de Juego**, considerando el **Diseño de Juego**
para desarrollar experiencias lúdicas.

Proyecto para optar al Título Profesional de Diseñador, mención Gráfico

JAIME AGUSTÍN SUÁREZ ROJAS

Profesor Guía: Osvaldo Miguel Zorzano Betancourt

SANTIAGO DE CHILE

AGOSTO 2018



Agradecimientos

Han sido demasiadas vueltas en la vida para llegar finalmente a este momento, un día 20 de Agosto viendo el amanecer por la ventana, con mucho sueño y cansancio luego de un largo proceso de ver muchos amaneceres como este.

Y aquí estoy, con ganas de decir mucho pero sin encontrar las palabras para hacerlo, ya que me gustaría poder escribir un libro igual de largo que este para poder agradecer a cada una de las personas que me han ayudado a llegar aquí, a convertir esta mañana en la última de un proceso que ha sido largo, difícil, pero muy significativo y emocionante.

Quiero agradecer a mis padres y mis hermanos, por aguantarme todos estos años, por darme la autonomía para poder tomar decisiones por mi cuenta, aunque muchas veces no eran las que ellos deseaban. Por forjar la persona que soy hoy en día, y por el inmenso sacrificio que hacen día a día para mantener una casa con 7 personas sin tener los medios para hacerlo. Por enseñarme a no rendirme nunca, aunque me queje un montón siempre seguir adelante.

La Tuna Universitaria de la Universidad, lugar donde encontré grandes amigos, aventuras y anécdotas.

Cristián y Jorge Krause, con quienes llevamos años desenterrando tesoros en los juegos de rol.

A Ángela Hidalgo, por apoyarme durante todo este proceso con mucho amor y cariño.

A los play-testers del juego, su ayuda fue invaluable para poder terminar el juego

Segundo Almonacid, quien se contactó conmigo desde Puerto Montt con la mera intención de contar su experiencia en el mundo del Diseño de Juegos de Cartas para ayudarme en este proyecto.

A los profesores/as que me han guiado por todo este proceso, y a Osvaldo Zorzano por aceptar ser mi profesor guía durante este proyecto.

Son muchas emociones en este momento, siento que por una parte quiero ver el juego publicado en todas las tiendas de Chile y a los niños jugando en las escuelas, otra parte de mí, siente que si veo un plato de charquicán lo tiraré por la ventana. Pero supongo que es parte del proceso.

Muchas gracias lector anónimo por dedicarte a leer estas palabras, sé que nunca podré saber quién está leyendo esto ahora publicado en algún rincón de la Universidad, pero gracias por leer este trabajo, espero que te sirva de alguna manera.

Índice

10	o. Introducción
12	o.1 Mi Trayectoria Personal como Diseñador de Juegos
13	o.2 Orígenes de CharKiKhan
16	I Definición del Proyecto
18	1.1 Objetivos
19	1.1.1 Objetivos Generales
19	1.1.2 Objetivos Específicos
19	1.2 Características de la Investigación
20	1.3 Producto Proyectado. (Encargo Brief)
20	1.4 Contribución desde la disciplina
21	1.5 Metodología Proyectual
24	2. Marco Teórico y de Referencia
26	2.1 Rol del Diseñador en un proyecto de diseño de juego
26	2.1.1 Diseño de Juego
26	2.1.2 Diseño Gráfico
27	2.1.3 Dirección de Arte
27	2.2 Edición del Juego
28	2.2.1 Diseño Gráfico en la Edición
28	2.3 Investigación Previa IBM
29	2.4 Estado del Arte
29	2.4.1 Homo Ludens, la relevancia cultural del juego.
31	2.4.2 Modelo MDA Mechanics, Dynamics, Aesthetics.
33	2.4.3 Modelo Juego Céntrico
34	2.5 Los Juegos de Cartas

38 3. ¿En qué consiste CharKiKhan?

40	3.1 Descripción del Juego
41	3.2 Especificaciones de Juego
41	3.3 Público Objetivo de CharKiKhan
43	3.4 Elementos Formales de CharKiKhan
43	3.4.1 Jugadores
44	3.4.2 Objetivos
45	3.4.3 Procedimientos
45	3.4.4 Reglas
46	3.4.5 Recursos
47	3.4.6 Conflicto
49	3.4.7 Límites
49	3.4.8 Resultado

50 4. Estudiando el encargo a editar

52	4.1 Evaluación del Estado Inicial.
52	4.1.1 Cómo se jugaba Dominio Zero
53	4.1.2 Decisiones respecto al Diseño de Juego de Dominio Zero
56	4.1.3 Experiencia de los jugadores a la hora de jugar Dominio Zero
58	4.2 Estudio de Casos para entender el balance.
59	4.2.1 El dilema del Piedra, Papel o Tijeras
60	4.2.2 La tarta de color: como Magic the Gathering resuelve que sus 5 facciones sean distintas pero igualmente poderosas.
61	4.2.3 Estrategia con 3 bandos diferentes, el caso de StarCraft
64	4.2.4 Conclusiones respecto al balance
65	4.2.5 El caso de la Condición de Victoria

67	4.2.6 Conclusiones finales respecto a Dominio Zero
67	4.3 Avanzando hacia CharKiKhan
67	4.3.1 Objetivos Generales de Diseño de Juego
67	4.3.2 Objetivos Específicos de Diseño de Juego
68	4.3.3 Análisis de Cartas Individuales
69	4.3.3.1 Cambios generales en CHAR
69	4.3.3.2 Cambios específicos en CHAR
71	4.3.3.3 Cambios generales en KI
72	4.3.3.4 Cambios específicos en KI
75	4.3.3.5 Cambios generales en KHAN
76	4.3.3.6 Cambios específicos en KHAN

78 5. Edición del Juego

80	5.1 Temática y Narrativa
80	5.1.1 Fantasía y Géneros Narrativos de Ficción
81	5.1.2 Ciencia Ficción/ Fantasía Ficción
83	5.1.3 xPunk
83	5.1.4 Post Apocalipsis
84	5.1.5 El escenario de CharKiKhan
86	5.2 Las Facciones en profundidad
86	5.2.1 CHAR
90	5.2.2 KI
93	5.2.3 KHAN
96	5.2.4 Moralidad de las Facciones
98	5.3 Dirección de Arte
98	5.3.1 Personajes
99	5.3.1.1 Directrices de Diseño de Personajes para CharKiKhan
102	5.3.1.2 Paleta de Colores
103	5.3.1.3 Construcción de la Identidad Visual de cada Facción
108	5.3.1.4 El Color en la vestimenta
112	5.3.2 Ilustraciones y Ambientes

113	5.4 Diseño de las Cartas
113	5.4.1 Cartas de Territorio
114	5.4.2 Cartas de Acción
117	5.4.3 Cartas de Ocupación
117	5.5 Ilustraciones
117	5.5.1 Cartas de Acción
118	5.5.2 Cartas de Territorio
118	5.6 Marca
118	5.6.1 Logotipo
122	5.6.2 Los Símbolos de las facciones
123	5.6.3 Tipografías
125	5.7 Empaque
126	5.8 Página Web
126	5.9 Plan de Redes Sociales

128 6. Costos del Proyecto y Financiación

130	6.1 Fondos Concursables
131	6.1.1 Sercotec
131	6.1.2 Fondart Nacional de Diseño
131	6.2 Otras vías de Financiamiento
131	6.2.1 Socios Inversionistas
133	6.2.2 Crowdfunding
133	6.3 Las 3 razones que hacen que un Juego de Mesa sea aceptado, según Brian Tinsman
134	6.4 Costos del Proyecto
134	6.4.1 Pre-Producción
135	6.4.2 Producción
136	6.4.3 Ventas
136	6.5 Ingresos y Utilidades



KHE

Photos

532

ABSTRACT

The game is one of the most fascinating yet underappreciated human experience, a place to socialize, to test and mettle our skills against others or against ourselves, or a place to get lost in the narrative of fantasy, and yet ultimately because its fun.

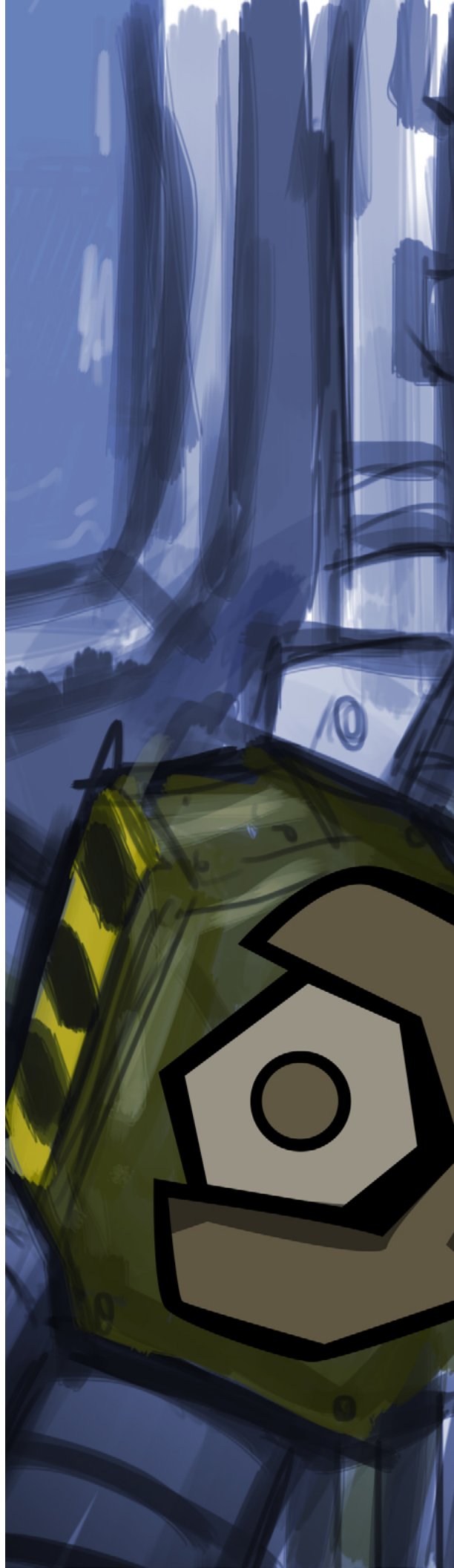
This research about card games, its a mean to explore what are the fundamentals in game design, and how can we use these tools to make games, also which its the role of graphic design and how it is blend with game design to create interesting and compelling experiences for the player.

This process of research is a complementary work to create CharKiKhan, a fast-paced post apocalyptic mayhem dedicated deck card game, where 3 factions clash for power, while you the player the ruler of a nation have to pick a side, and call for their aid before your opponents do

Palabras Clave:

**Diseño de Juegos, Juegos de Cartas, Experiencia de Juego, Mecánicas, Dinámicas,
Aesthetics of Play, Objetivos de Juego, Proceso de Diseño, Edición de Juegos**

o. Introducción.





o. Introducción.

o.1 Mi trayectoria personal como diseñador de juegos.

Este proyecto de titulación, es la culminación de una serie de trabajos que realicé durante la carrera académica, y viene gestándose de manera sutil desde hace finales del año 2016. El interés por trabajar con juegos y sistemas de entretenimiento ha estado presente durante gran parte de mi vida, teniendo un fuerte interés particular por aquellos con un trasfondo narrativo.

La posibilidad de crear y diseñar mundos de ficción, siempre ha sido una añoranza en mí desde pequeño, los juegos son a mi juicio, uno de los medios más interesantes para expresar esas inquietudes artísticas.

En mi juventud dedicaba gran parte de mi tiempo a crear juegos caseros en cuadernos escolares, con el fin de pasar horas recorriendo intrincados laberintos y calabozos, con mis compañeros de clases, lo que más tarde me permitiría adentrarnos en los Juegos de Rol.

Eso, además de un inmenso interés por los juegos de estrategia que en los años 90 y 2000 tuvieron gran popularidad. Títulos como

Starcraft, *Warcraft* y *Magic: the Gathering*. El caso de los dos primeros, incluían dentro del juego la posibilidad de crear escenarios y campañas personalizadas, lo que en aquel entonces fue para mí un primer acercamiento al mundo del **Diseño de Juegos**. *Magic: the Gathering* por su parte es un juego que otorga al jugador la libertad al jugador de crear sus propios mazos de cartas personalizadas, buscando las cartas y estrategias que más se acomoden al estilo y personalidad del jugador.

En la década del 2010, entré de manera oficial en la escena hispana de **Rpgmaker**, una comunidad online de desarrolladores videojuegos que utilizan el software *Rpgmaker* en cualquiera de sus versiones. Si bien, los integrantes de esta comunidad incluyéndome, realizábamos nuestros proyectos a modo de hobby, esto marcó un precedente para decidir finalmente una vez concluido el Bachillerato en Humanidades y Ciencias Sociales continuar los estudios en **Diseño Gráfico**, como un medio para profesionalizar mis habilidades en la creciente industria de los juegos independientes, ya sean digitales o análogos.

Han pasado los años y el panorama en general del mercado de la **industria del entretenimiento**

ha tenido cambios a escala global. En Chile existe una asociación con 36 empresas afiliadas a la creación y desarrollo de videojuegos, llamada VGChile, un hito que ha marcado un precedente para la industria nacional.

La plataforma steam se ha consolidado como el espacio para comercializar videojuegos online, y es el principal distribuidor de los títulos de una extensa oferta de juegos. Esto ha permitido que cientos de **estudios y desarrolladores independientes** tengan un espacio dentro del mercado, pero a su vez, ha marcado un nivel de sobre-oferta sin precedentes en la historia.

El panorama de los **juegos de mesa** presenta por su parte, nuevas oportunidades. Una industria que también se ha visto impulsada, por esta creciente tendencia al **diseño de autor y desarrollador independiente**. Pese a crecer de una manera más modesta y menos explosiva, el mercado del juego de mesa ha crecido sostenidamente desde los años 90 y 2000, debido en parte, a los innovadores juegos de la escuela alemana como Colonos de Catan o *Carcassonne*, han despertado a un mercado gigante que al parecer se encontraba dormido.

En Chile existe una asociación de editoriales de juegos de mesa llamada EJMA (Editoriales de Juegos de Mesa Asociadas) con 12 empresas afiliadas. Si bien, tienen una comunidad más pequeña que la de VGChile, es una comunidad bastante activa.

Según fuentes se estima que existen alrededor de 200 tiendas de juegos de mesa a lo largo de Chile¹ y los artículos en diversos medios de comunicación presagian un favorable futuro para los juegos de mesa de autor dentro del país.

0.2 Orígenes de CharKiKhan

Durante el transcurso de la carrera, tuve la oportunidad de orientar las asignaturas al desarrollo de productos orientados a la creación de experiencias en el usuario, principalmente audiovisuales y/o interactivas.

Este proyecto en particular nace del último trabajo realizado para el **Taller de Diseño** el año 2016 a cargo del profesor **Sebastián Pagueguy**. Este trabajo, consistía en: un plazo de 5 semanas y con un equipo de 6 integrantes desarrollar un juego de mesa, vinculado a una aplicación de complementaria para smartphone Android. Decidimos que nos dividiríamos en 2 equipos, un primer equipo de 4 personas que diseñarían un **Juego de Cartas**, mientras que los 2 integrantes restantes, trabajarían en un **Juego para Dispositivo Móviles** del tipo *Shoot 'Em Up*.

El juego de celular, sería un material promocional para complementar la experiencia del Juego de Cartas el cual sería el producto principal, que en ese entonces se llamaría **Dominio Zero**.

¹ Revisar artículo “**El desconocido Mundo de los juegos de mesa modernos**”. En bibliografía

Durante es proceso, me encargué de la **Dirección del Proyecto**, y mis principales aportes durante el proyecto fueron los siguientes:

- Diseño del juego y sus reglas
- 3 Ilustraciones para cartas
- Símbolos de Facción
- Diagramación de las cartas.

El proyecto tuvo buena aceptación por el público asistente y una calificación general de 6.3 en la escala de 1 al 7. Su principal problema fue la falta de integración entre la App de Android y el Juego de Cartas.

Al año siguiente iniciado el proceso de Investigación Base de Memoria, mi intención siempre fue continuar y mejorar el prototipo resultante de aquel trabajo de taller. Ya que, si bien el prototipo del juego era interesante y la mecánica base funcionaba, faltaba mucho por pulir en términos de balance de juego. Es por este motivo, que realicé mi **Investigación Base de Memoria** con el mismo profesor, y esta investigación tuvo como tema principal: los juegos de mesa. El nombre de dicha investigación fue, “**El Tablero y el Juego: Hacia una Epistemología de los Juegos de Mesa**”





Capitulo I. Definición del Proyecto





I. Definición del Proyecto

La memoria del presente proyecto de título toma como base aquella investigación base y se construye desde sus cimientos, por tanto, podríamos interpretar este ensayo, como la continuación y culminación de un proyecto, que viene gestándose en lo práctico desde aquel último encargo de Taller de Diseño y en lo teórico desde la Investigación Base de Memoria, la cual, es requisito obligatorio para poder optar al Proyecto de Título.

I.I Objetivos

El propósito de este proyecto, es desarrollar un **Juego de Cartas**, el cual tiene como punto de partida el juego **Dominio Zero**, el cual luego de un proceso de **Edición de Juego** ha sido rebautizado con el nombre **CharKiKhan**.

Editar un juego de cartas, es un proceso de **Diseño Editorial** bastante completo, ya que contempla entre otras cosas:

- **Diseño de Juego** (relacionada con el diseño de experiencias e interacción)
- **Diseño Gráfico**
- **Dirección de Arte**
- **Narratividad**

A esto se le suma la necesidad de desarrollar una **marca comercial**, que si bien, dentro del alcance de este proyecto, no contemplada un plan de negocios. Sí es necesario, tener al menos en consideración ese posible plan a la hora de tomar decisiones de diseño, ya que la comercialización de este producto en el mercado, es el fin último de este proyecto.

Además hay que considerar que a diferencia como ocurre con otros proyectos editoriales, los juegos de mesa son de por sí bastante heterogéneos, esto debido a la multiplicidad de implementos de juegos que pueden ser utilizados, junto a la posibilidades de *packaging*, cruzando entonces en ciertas aristas con el diseño industrial.

Esta Memoria tiene 2 objetivos fundamentales:

1. *Tener un acercamiento de qué consiste el desarrollo de juegos, específicamente juegos de cartas, con el fin de presentar el contexto en el cual un proyecto de este tipo se encuentra.*
2. *Ser un testimonio del desarrollo del proyecto, justificando la toma de decisiones y reflexiones realizadas durante el proceso de diseño.*

Por tanto, el lector podrá comprender y vincular el proceso de diseño con los fundamentos teóricos que hay tras ellas.

I.o.1 Objetivos Generales

Someter el prototipo de juego **Dominio Zero** a un **Proceso de Edición de Juego**, con el objetivo que el resultado de dicho proceso mejore la jugabilidad y la experiencia de juego. Con una nueva propuesta artística, que potencie la viabilidad comercial del producto.

I.o.2 Objetivos Específicos

- Realizar un levantamiento de información que permita entender el proceso de diseño de un juego de cartas y mesa.
- Observar posibles mejoras a partir de estudio de casos en juegos análogos y digitales.
- Revisar el juego desde sus elementos formales, para entender su funcionamiento y encontrar posibles mejoras.
- Probar el juego, y comprobar que la experiencia de este sea satisfactoria para los usuarios.

- Desarrollar una propuesta de arte nueva, que permita expresar y explorar las inquietudes artísticas y conceptuales del autor.
- Acotar los implementos formales del juego exclusivamente a las cartas, y que no sea necesario implementos externos.
- Reforzar la identidad de las facciones y otros elementos narrativos, teniendo en consideración el escenario de ficción que se propone.
- Divertirse durante el proceso.

I.2 Características de la Investigación

La investigación realizada durante el transcurso del proyecto es principalmente de carácter cualitativo, con 2 ejes principales:

Eje Teórico

Para construir el contexto y un vocabulario común, para que tanto lector y autor manejen un lenguaje en conjunto, es que se ha seleccionado una serie de obras detalladas en el Estado del Arte del marco teórico, estas obras son relevantes para adentrarse en el Diseño de Juegos.

Por otra parte, existen numerosas lecturas las cuales sirven de material complementario, éstas son en su mayoría artículos escritos por diseñadores de juegos u otras personas ligadas a la industria del diseño de juego.

Gran parte del material se encuentra en **idioma inglés**, con el objetivo de preservar la integridad y consistencia de los textos, y debido a que en muchos casos no existen traducciones, he optado por mantener las citas correspondientes a dichos materiales en el idioma original, por tanto el lector, deberá tener en consideración que parte importante de la bibliografía se encuentra en este idioma.

Eje Práctico

Es importante entender, que gran parte de las decisiones de diseño y sus respectivas justificaciones, son resultado de la experiencia del proceso. Fue a la hora de someter a prueba el juego, que muchas decisiones fueron hechas, tomando en consideración la opinión de los jugadores, al igual que mi propio juicio.

Este eje es por tanto, más espontáneo que el anterior, pero a la hora de trabajar con disciplinas proyectuales, muchas veces lo que funciona en el papel a veces no funciona en la práctica, y es aquí donde realmente el criterio del diseñador se pone a prueba.

1.3 Producto Proyectado. (Encargo *Brief*)

El resultado del proceso de este proyecto contiene los siguientes elementos, que serán presentados el día del examen de grado:

Prototipo del Juego de Cartas CharKiKhan

- Mazo de Cartas
- Cartas de Territorio
- Manual de Instrucciones
- Empaque

Material de Difusión

- Sitio Web
- Plan de Medios para Redes Sociales
- Pendones Promocionales para cada facción
- Muestras de Merchandising.

1.4 Contribución desde la disciplina

El diseño es una **disciplina proyectual**, por tanto sus metodologías están vinculadas al ejercicio de la práctica del mismo. El aprendizaje se realiza principalmente mediante la experiencia.

Al abordar un proyecto profesional de estas

características, no solo estoy poniendo a prueba los conocimientos adquiridos relacionados al diseño, sino que además, se desarrolla una situación de reciprocidad, en la cual, al proponer nuevas soluciones de diseño, el diseño mismo se beneficia.

Empujar y presionar, mediante el propio diseño a producir nuevos productos que utilicen y reflexionen respecto a sus metodologías, es un aporte en sí mismo.

Un **Juego de Cartas Moderno**, es un producto **multidimensional**, por una parte no solo es un complejo sistema de elementos gráficos, dispuestos sobre tarjetas de cartón. Es además, un sistema de interacciones, un conjunto de símbolos y signos que transmiten mensajes, el constructo de un imaginario de mundo, entre otras cosas. Es un desafío a nivel artístico y narrativo, puesto que, la mayoría de los juegos de cartas modernos, se originan en torno a una **temática**, la cual debe ser reforzada mediante los elementos visuales, sin que por ello, el juego se vea afectado a nivel de funcionamiento.

A su vez, debe existir una coherencia y consistencia en la estética del mismo. Eso sin considerar además, el desafío que conlleva a nivel de producción, empaque y materialidad.

Un **Juego de Cartas** es un **Objeto de Diseño Complejo**, de carácter **multi-disciplinario**,

destacando entre ellas el **Diseño Gráfico** y el **Diseño de Juego** como las principales.

Publicar un producto editorial de estas características para bien o para mal, marcará un precedente, ya sea por sus aciertos o por sus desaciertos

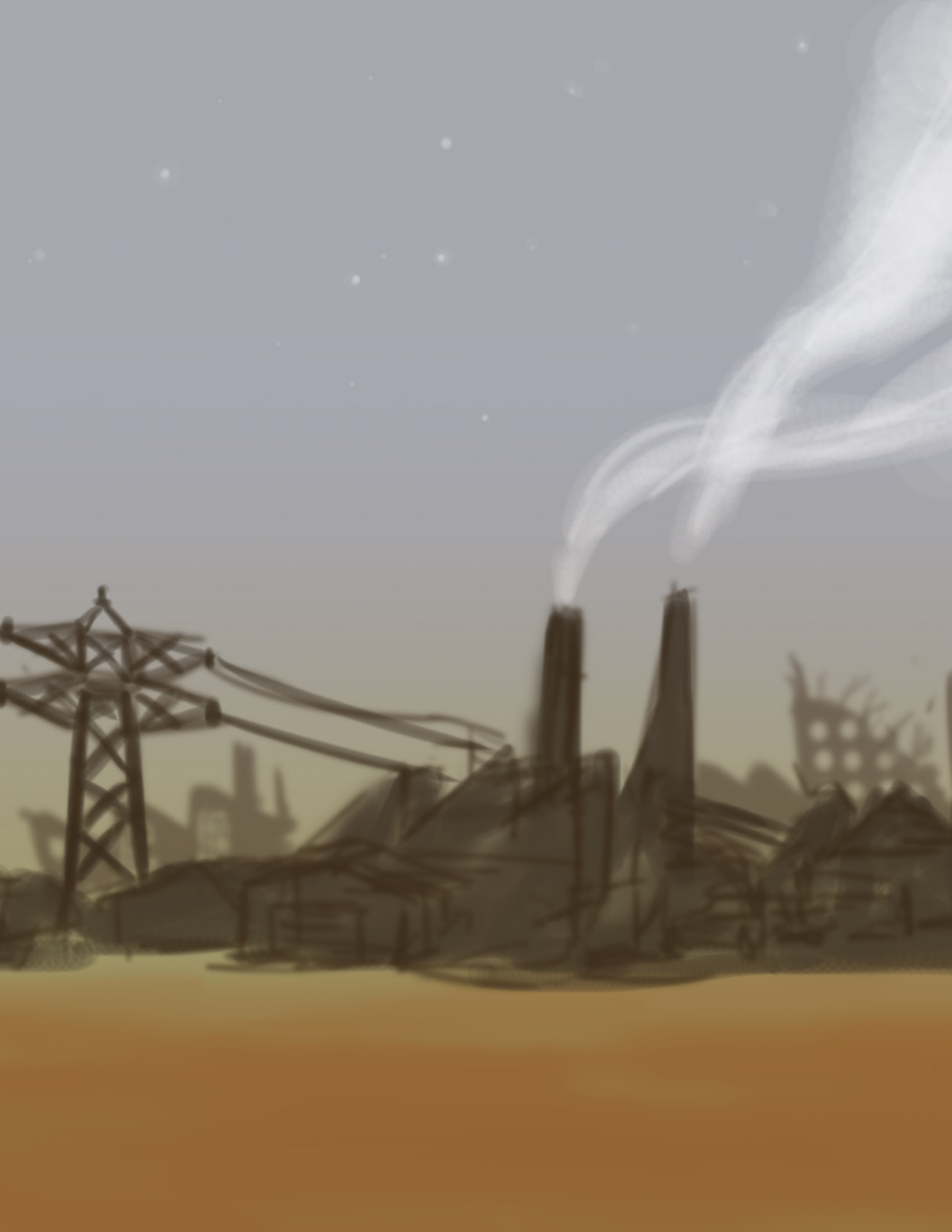
CharKiKhan es un producto que no nace de la nada, el mismo hecho de jugar los juegos que hoy en día se encuentran publicados ha marcado una pauta o una línea de base para empezar a crear, y espero que con CharKiKhan una vez publicado, comercializado y distribuido ocurra lo mismo.

1.5 Metodología Proyectual.

Las disciplinas proyectuales y creativas se encuentran con tensiones profundas y no resueltas frente a métodos tradicionales de investigación demasiado lineales, excesivamente predecibles y desmesuradamente ordenados para capturar la complejidad de los procesos de indagación que emergen en el centro de la producción de la arquitectura y del diseño; todos ellos caracterizados por un conocimiento en esencia inestable, ambiguo y multidimensional²

El **Diseño** es una **Disciplina Proyectual**, por tanto, a la hora de realizar esta investigación hay que considerar que gran parte de los procedimientos de investigación

2 Marchant (2015:10-15)



académica tienen sus bases en el **Método Científico**. Esto presenta dificultades metodológicas, puesto que el **Método Científico** si bien tiene similitudes con el **Método de Diseño**. La naturaleza del Método Científico tiene sus fundamentos en el **pensamiento deductivo**, por otra parte el método de diseño el **pensamiento abductivo**, relacionado con la capacidad de **creación e innovación**.

La Investigación Científica tiene el objetivo de encontrar leyes generales que permitan predecir la realidad, el proceso de diseño tiene el objetivo de encontrar soluciones específicas a problemas concretos utilizando la intuición

Hay que considerar que a la hora de realizar investigación en disciplinas proyectivas, la Investigación Científica plantea una gran herramienta a la hora de nutrirse de sus aportes al conocimiento, pero como tal, es una herramienta, y no hay que limitarse solo a ella, explorar e innovar para abrir paso a nuevas oportunidades es la esencia de las Disciplinas Proyectuales.

Capitulo 2.

Marco Teórico y de Referencia





2. Marco Teórico y de Referencia.

2.1 Rol del Diseñador en un proyecto de diseño de juego.

Los juegos tienen sus orígenes desde los tiempos ancestrales y están presentes en todas las culturas. Es desde aquellos tiempos que podemos decir existen también los diseñadores de juegos. Sin embargo, difícilmente aquellos primeros diseñadores de juegos, se identificasen como tal.

Debido a que un juego es un producto de diseño multidisciplinario, un diseñador puede desempeñar varios roles en él, siendo los principales los siguientes:

2.1.1 Diseño de Juego.

*“The game designer envisions how a game will work during play. She create the objectives, rules, and procedures, thinks up the dramatic premise and gives it life, and is responsible for planning everything necessary to create a compelling player experience.”*³

Un Diseñador de Juegos, es un especialista en **Sistemas Lúdicos de Interacción**, puede encargarse desde la redacción de las reglas del

3 Fullerton (2008: 21)

juego, sus mecánicas de interacción, selección de implementos de juego, y desarrollo de niveles. El diseño de juegos es una especialidad del diseño tan completa, que algunas Universidades e Institutos lo ofrecen como carrera profesional aparte.

2.1.2 Diseño Gráfico

*“Graphic design is one of the most important aspects of a succesful game. When a player open a new box, there’s no one there to tell them how the cardboard inside works. They’re going to have to figure out how to play just by reading the rules and looking at the game, and a graphic designer’s job is to make thet as smooth an experience as possible. Don’t skimp on your graphic design.”*⁴

Ya sea si el juego es digital o no, el Jugador Interactúa con el juego a través de **interfases**, por tanto, el diseño gráfico es esencial para que el juego pueda comunicar la información de manera efectiva al jugador.

El diseñador dispone de varias herramientas tales como la composición visual, espaciado, uso de color, tipografía, símbolos e imágenes para desarrollar la comunicación con el jugador a través de Interfases.

4 Fristoe (2015)

2.1.3 Dirección de Arte.

La dirección de arte, si bien, no es exclusiva para diseñadores, muchos diseñadores se dedican a esta importante parte del desarrollo de un juego de mesa.

Es el principal atractivo visual de un juego, su función es establecer una conexión emocional con el jugador, que refuerce los conceptos claves definidos en la tematización.

Cabe destacar que existen ciertos conceptos que a veces causan confusión respecto a roles dentro de los equipos de trabajo de estos proyectos.

- **Diseñador de Juego**

Hace referencia a los profesionales especialistas en Diseño de Juego, o que se encuentran trabajando en el Diseño de Juego del proyecto

- **Desarrollador de Juegos**

Todo integrante del equipo de trabajo de un proyecto de juego, sean diseñadores o no, como podrían ser los artistas, animadores, músicos, sonidistas, programadores, etc.

- **Autor del Juego**

También conocido como Creador del Juego, es aquella persona que tuvo la idea y la iniciativa para llevarla a cabo, el autor suele estar involucrado durante todo el proceso de gestación del proyecto principalmente en lo que es Diseño de Juego

2.2 Edición del juego

“El diseño editorial, es una actividad interdisciplinaria orientada al desarrollo de contenidos escritos y visuales. A nivel local, su desarrollo actual representa un importante ámbito profesional. Del mismo modo, la producción surgida de éste, en su circulación pública, es también un claro referente de la cultura de nuestro país.”⁵

Al igual que las revistas, los libros u otros medios impresos, los juegos de mesa son publicaciones editoriales, y pese a que materialmente son muy diferentes, tienen muchas características en común.

- **Contenido Escrito y Visual**

⁵ Descripción Postítulo en Diseño Editorial - Universidad de Chile

- Soporte Impreso
- Se hace público el contenido
- Suele imprimir en tirajes de copias

La **edición de un juego**, es un proceso completamente diferente al de **diseño del juego**, si el diseño del juego se ocupa de la interacción del jugador con el juego mediante sistemas y mecanismos, la edición aterriza todos esos sistemas abstractos y los materializa en un producto publicado.

Por tanto, las **editoriales** son equipos profesionales, o una red de equipos profesionales, dedicados a la publicación de proyectos de juegos de mesa.

Su función es complementar el trabajo del diseñador de juego, ya sea corrigiendo posibles errores, o aportando su visión. La editorial, debe encargarse también de temas técnicos del juego, como puede ser: el diseño gráfico, viabilidad legal, negociación con imprentas, cubicación, e incluso entre otras cosas, la cantidad de copias a imprimir.

Debido a que las editoriales están compuestas por personas, con intereses y talentos variados, es que cada editorial puede desarrollar **un estilo propio**, tanto a la hora de trabajar como en el resultado de sus juegos publicados. Incluso pueden estar especializados en ciertos tipos de temáticas, mecánicas o mercados por los cuales sientan más interés o tengan más experiencia. El proceso de edición puede incluir diseñadores de juegos externos, que aporten con cambios o

mejoras para el juego, aunque también, existen casos donde el equipo de edición no existe y el diseñador debe auto-editar su juego.

En el caso de **CharKiKhan**, el juego viene dado por **Dominio Zero**, y este proyecto consiste en la edición de la propuesta de proyecto inicial, por tanto, como diseñador asumo el rol de **Editor del Juego**.

2.2.I Diseño Gráfico en la Edición

El proceso de edición, si bien, propone mejoras para arreglar errores, negocia la toma de decisiones, es también donde el diseño gráfico adquiere principal relevancia. Ya que es en el proceso de edición donde se ve la información que será impresa y publicada en el juego, que las reglas estén bien redactadas, que las tipografías no solo apoyen la temática y el arte del juego, sino que, su legibilidad permita el correcto funcionamiento del juego. La tarea de diagramar, componer visualmente en pos de una comunicación efectiva.

2.3 Investigación Previa IBM

Gran parte del levantamiento de información sobre el proceso de diseño de juego, fue realizado durante la Investigación Base de Memoria titulada **El Tablero y El Juego: Hacia una Epistemología de los Juegos de Mesa**

El principal objetivo de dicha investigación fue estudiar e indagar sobre el origen de los juegos

de mesa, su importancia y consideraciones de diseño. Con el fin de encontrar su lugar dentro de la industria cultural y del entretenimiento.

Muchos de los temas ahí abordados, pueden brindarle al lector el contexto sobre el cual se edifica esta memoria, si bien, hay bastantes contenidos que pueden repetirse, y no es necesario leer dicho ensayo para comprender en su totalidad lo que aquí se explica, aquella investigación, puede proporcionar material interesante complementario para el lector.

Durante los 9 meses que hubo entre la entrega del IBM al presente trabajo, la pesquisa bibliográfica continuó, por tanto, este trabajo incluye algunos autores y obras relevantes que no se encuentran en la bibliografía del IBM

2.4 Estado del Arte

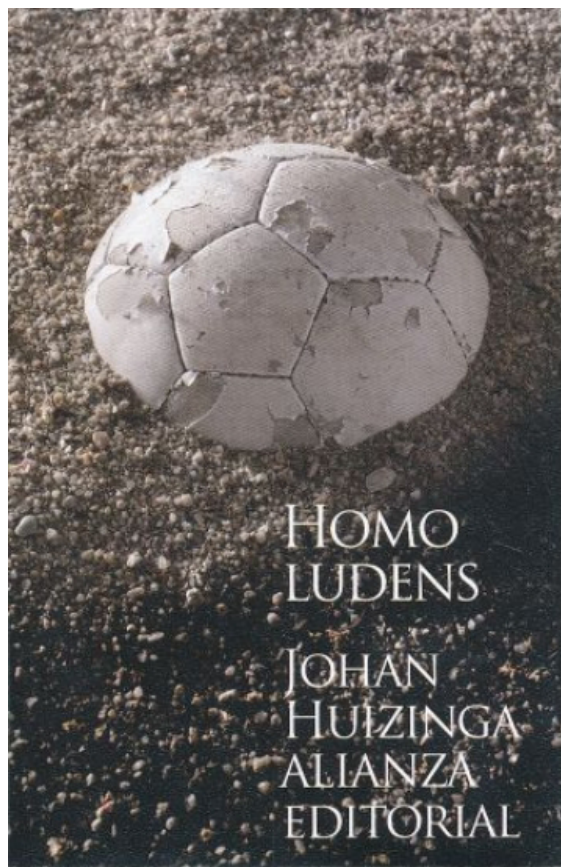
2.4.1 Homo Ludens, la relevancia cultural del juego.

Homo Ludens obra publicada el año 1939, es un ensayo escrito por el historiador y filósofo Johan Huizinga, en una época donde se estaba intentado encontrar la naturaleza esencial del ser humano. En aquel entonces, se comenzó a cuestionar el concepto de **Homo Sapiens**, como **Animal Racional** o Animal Pensante.

Comienza entonces desde la **filosofía** una seguidilla de interpretaciones del ser humano que siguen hasta el día de hoy, conceptos como el **Homo Faber**: el hombre que fabrica, el

Animal Emocional o también el **Animal Social**, todo esto en el marco de una búsqueda por encontrar, qué es, lo que nos separa a nosotros del resto de los animales en el plano filosófico.

Es en este contexto cuando Huizinga titula su obra controversial como **Homo Ludens**, no con la sincera intención, de que en definitiva lo que nos diferencia del resto de los animales, es la capacidad de desarrollar juegos culturalmente complejos. El objetivo es plantear como objeto de estudio, un tema que durante décadas nunca se discutió más allá de una condición biológica; el juego.



Huizinga define en el primer capítulo de su obra, que existen 2 tipos de juegos, **los juegos primitivos** y **los juegos sociales**, de estas dos categorías nos interesan los segundos.

*“Podemos designarlos si queremos, como las formas superiores de juego. Son más fáciles de describir que los juegos primarios de los niños y de los animales jóvenes, porque, por su estructura están más desarrollados y articulados y llevan consigo rasgos característicos más diversos y destacados”*⁶

Los **juegos de mesa**, los **juegos de cartas**, los **videojuegos**, e incluso los **deportes** caben dentro de esta categoría.

Reflexiona también respecto a la seriedad del juego, y la importancia que este adquiere para la sociedad y la cultura, durante el juego, cuando es bien ejecutado, **se desarrolla un espacio y tiempo propio** separado al del mundo cotidiano. Un espacio que comparte características con el mundo sagrado de las sociedades primitivas. **La sociedad se construye, refleja y es puesta en una pugna agónica** mientras dura el juego o el enfrentamiento, el mito original.

El juego adquiere tanta relevancia que muchas veces permea a la identidad de las personas. Un ejemplo de esto ocurre cuando juega Colo-Colo contra la Universidad de Chile, en ese momento tanto los jugadores como los espectadores del encuentro, ponen a prueba durante 90 minutos, la superioridad de un equipo frente a otro, tanto así, que incluso se mantiene esa intensidad una vez terminado

6 Huizinga (2017/1938: 23)

el partido, es asombrosa la seriedad con que pueden tomarse algo tan trivial como un juego de fútbol en ciertas personas.

Pero lo cierto es, que esa devoción por un equipo, puede rivalizar incluso con el fervor religioso o con las convicciones políticas. No olvidemos, que el 2012 un joven que se encontraba escribiendo una memoria de titulación como esta, en la Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas dedicó las primeras líneas de la sección de agradecimientos a Colo-Colo con un particular mensaje.

*“Agradezco al Albo, al Cacique y al Popular.
Eterno campeón.
Por Colo-Colo vivo, por Colo-Colo mato, por
Colo-Colo muero.”*⁷

Por otra parte, Huizinga señala que el acto de jugar, y por consiguiente el juego, es en esencia inútil, en el sentido de que es una **actividad improductiva**, no tiene otro propósito más que entretener a quien lo practica. **Un juego es una serie de reglas** que como fue dicho anteriormente, **se pactan en un espacio y tiempo determinado**. Por tanto los jugadores deben seguir y aceptar dichas reglas, en caso de no hacerlo, se transforman en tramposos, que ponen en peligro la experiencia del juego, sin embargo, nunca la existencia del juego mismo.

Podríamos escribir una tesis entera solamente analizando algunos de los 12 capítulos que componen Homo Ludens, sobre las diferentes

7 Caichac (2012:03)

Mecánicas

Recursos formales, con los que dispone el sistema para funcionar.

Dinámicas

Son las interacciones que emergen en el diálogo entre el jugador y el sistema

Aesthetics

Son las experiencias de juego, lo que el juego produce en el jugador. Pueden convertirse en la razón fundamental de por qué el jugador juega

Diseñador

Esquema básico del Modelo MDA, cada actor del juego tiene una aproximación a este desde diferentes perspectivas. El jugador se vincula al juego desde las Aesthetics hasta las mecánicas. Mientras que el Diseñador plantea mecánicas con el objetivo de generar la Aesthetics deseada en el jugador.

reflexiones que realiza el filósofo vinculando la cultura y el juego, o incluso la guerra, el derecho y la condición humana. Sin embargo, para propósitos de este ensayo me basta con nombrar su trascendencia para posicionar el juego dentro del mundo académico, y las definiciones que él establece.

Para cerrar me gustaría hacerlo con una de mis frases favoritas de la obra:

“No es posible ignorar el juego. Casi todo lo abstracto se puede negar: derecho, belleza, verdad, bondad, espíritu, Dios. Lo serio se puede negar; el juego, no.”

2.4.2 Modelo MDA *Mechanics, Dynamics, Aesthetics*

En el año 2000 se escribe un paper titulado *MDA: A formal approach to Game Design and Game Research (Mechanics, Dynamics and Aesthetics)*. Lo interesante de este paper es el

concepto de *Aesthetics of Play* que podríamos traducir ingenuamente como Estéticas del Juego, sin embargo, lo que los autores Zubek, Leblanc y Hunicke entienden por *Aesthetics* es la relación que establece el juego con el jugador, la cual se transforma en la razón por la cual juega.

“What makes a game “fun”? How do we know a specific type of fun when we see it? Talking about games and play is hard because the vocabulary we use is relatively limited. In describing the aesthetics of a game, we want to move away from words like “fun” and “gameplay” towards a more directed vocabulary.”⁸

Las *Aesthetic of Play* son entonces aquel elemento del juego que genera interés en el jugador, lo que se convierte en la razón fundamental por la cual quiere jugar el juego.

8 Hunicke, Leblanc y Zubek (2004:2)

En este artículo se presentan 8 *Aesthetics* fundamentales: **Sensación, Fantasía, Narrativa, Desafío, Compañerismo, Descubrimiento, Expresión y Sumisión**. El diseñador de Juegos, James Portnow⁹, añade a la lista la **Competencia** como la novena *Aesthetic*

Sensación

Son aquellos juegos que nos atraen porque estimulan alguno de nuestros sentidos, muy relacionado con la exploración de nuevas experiencias.

Ejemplo: Operando

Fantasía

Es cuando el juego, permite al jugador ponerse en el lugar de otra persona o personaje que no podría ser en la vida real.

Ejemplo: Dungeons and Dragons.

Narrativa

El principal elemento del juego es la historia, la cual se presenta al jugador durante el transcurso del juego

Ejemplo: *GloomHaven*

Desafío

Cuando el atractivo del juego es su dificultad, el jugador siente la necesidad de jugar para superarse a sí mismo.

Ejemplo: Cubo Rubik

9 [Extra Credits] (2012, Noviembre 1)

Compañerismo

El aspecto social es la principal razón por la cual jugamos. En estos juegos, los jugadores juegan como un equipo en pos de un objetivo común.

Ejemplo: La Isla Prohibida

Descubrimiento

Aquellos juegos cuyo enfoque principal es la exploración o descubrimiento, abrir un sobre de cartas puede ser una experiencia de descubrimiento.

Ejemplo: *Clue*

Expresión

Son los juegos que permiten a través de ellos expresar algún aspecto de nuestra persona, por ejemplo, nuestra forma de ser o nuestro gusto.

Ejemplo: *Pictionary*

Sumisión

Es cuando jugamos por el mero hecho de pasar el tiempo o el aburrimiento, busca generar esa sensación de desconexión.

Ejemplo: Carioca

Competencia

Son los juegos que nos atraen por que su objetivo es competir entre los jugadores para demostrar quién es mejor que el otro.

Ejemplo: Ajedrez

Cada juego, puede tener más de una *Aesthetics Fundamental*, de hecho, lo habitual es que un juego tenga 2 o 3 *Aesthetics Fundamentales*.

2.4.3 Modelo Juego Céntrico

El modelo juego-céntrico, se refiere principalmente a la obra de Tracy Fullerton, *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to creating innovative games*. Este libro, explica como se desarrollan los **Proyectos de Juegos** ya sean digitales o análogos desde lo metodológico. Descompone el juego en sus elementos fundamentales, con una fuerte influencia del **Diseño Centrado** en el Usuario.

*“Without players, games have no reason to exist.”*¹⁰

La obra tiene un fuerte énfasis en el **Diseño de Juego** y como los demás elementos deben complementar la experiencia de juego. Utiliza como justificación, cientos de comparaciones y estudios de casos de juegos presentes en la industria, también hace alusiones a otros diseñadores de juegos conocidos.

When you play a game, you set the rules of life aside and take up the rules of the game instead. Conversely, when you finish playing a game, you set aside the incidents and outcome of that game and return to the trappings of the outside world. Within the game, you might have slaughtered

10 Fullerton (2008:42)

*your best friend, or she might have slaughtered you. But that was within the game. Outside the game, these actions have no real consequences. What we are describing is the fact that game systems are separate from the rest of the world; they are closed.*¹¹

Fullerton, coincide y reafirma la idea de Huizinga en la que, se propone el juego, como un **espacio cerrado de interacción con su tiempo y espacio propio**, una especie de **círculo mágico** que aparece durante el juego y nos separa por unos instantes del mundo real.

El juego propone **objetivos** y una serie de **reglas** para intentar cumplirlos, por tanto, pone a los jugadores en un **conflicto**, ya que para lograr el objetivo, es necesario hacerlo mediante las reglas, las cuales en muchos casos **dificultan la obtención de dicho objetivo**. Es éste conflicto, el que atrae a los jugadores a jugar a el juego.

Es en este espacio, donde el **creador del juego** puede usar los **recursos de diseño** que dispone tales como: la narrativa, las mecánicas o la interacción para generar un vínculo emocional en el jugador. Por otra parte, el conflicto ya sea si el juego es en solitario o multijugador siempre es un conflicto estructurado.

El **jugar resuelve el conflicto**, el cual por supuesto debe tener **más de un posible resultado** que por lo general suele ser: **victoria** o **derrota**. El

11 Fullerton (2008:42)

desarrollo y el resultado del conflicto, debe ser **impredecible a priori**, y también **inequitativo**, en un juego hay **ganadores** y por consecuencia también **perdedores**.

Para Fullerton los juegos no tendrían gracia si fuesen equitativos, si todos pudiesen ganar la misma cantidad de veces democráticamente. El juego precisa que hayan jugadores mejores que otros, algunos más afortunados, que existan ventajas y desventajas. Estas situaciones hacen que los juegos sean una experiencia interesante y diferente, esto a la suma con el factor impredecibilidad, hacen del juego una experiencia emocionante, si uno nunca sabe quién va a ganar hasta que finalmente gana.

El modelo **Juego-Céntrico** explica el juego como:

Un **sistema formal cerrado**, con su **propio tiempo**, **espacio** y **reglas**, que atrae a los jugadores a través de un **conflicto estructurado no resuelto**, el cual puede resolverse de una manera **inequitativa e incierta**.

También describe que el juego, puede estudiarse a través de los elementos que lo componen, estos se pueden entender mediante 3 perspectivas: **Los Elementos Formales**, **Los Elementos Dramáticos** y **Las Dinámicas de Sistemas**

Los Elementos Formales son:

- Jugadores
- Objetivos
- Procedimientos

- Reglas
- Recursos
- Conflicto
- Límites
- Resultados

Los Elementos Dramáticos son:

- Desafío
- El juego (play)
- Premisa
- Personajes
- Historia
- Ambientación

Las Dinámicas de Sistema del juego, no tienen una lista de elementos, pero sí un enorme trabajo de ajuste por parte del creador o creadores del juego para asegurar el balance.

2.5 Los Juegos de Cartas

CharKiKhan es un **juego de cartas**, estos son un caso particular dentro de **los juegos de mesa**, cuyo principal implemento de juego son los **naipes o cartas**

Podemos distinguir, 3 grandes categorías dentro de los juegos de cartas.

- **Juegos de Cartas Tradicionales**
- **Juegos de Cartas Intercambiables**
- **Juegos de Cartas No-Intercambiables**

Juegos de Cartas Tradicionales.

Juegos de Cartas

Tradicionales	Modernos	
 <p>B. Inglesa</p>  <p>B. Española</p>	Coleccionables	No Coleccionables
	Físicos	Living Card Games
	Digitales	Dedicated Deck
	 	      

Los **juegos de cartas tradicionales**, son todos aquellos juegos de cartas que utilizan como implemento principal la **baraja inglesa** o la **baraja española**. Tienen un enorme impacto en la cultura popular, y se han enseñado a lo largo de los años a través de la tradición oral.

Aunque existe gran cantidad de juegos de cartas que han sido diseñados para pasar el tiempo, los juegos tradicionales siempre han tenido un fuerte vínculo con el mundo de las apuestas y los casinos, y es por esto que a lo largo de la historia han sufrido prohibiciones y persecuciones.

Juegos de Cartas Intercambiables.

Durante la década de los 90 y 00 **los juegos de cartas intercambiables o coleccionables**, gozaron de gran popularidad, se estrenaron muchos juegos de este tipo, pero solo una

pequeña parte de esos títulos siguen vigentes, sin embargo, aquellos que lograron mantenerse hoy en día tienen una larga tradición y están consolidados casi de manera definitiva.

Este tipo de juegos ofrecen al jugador, la posibilidad de **construir su propio mazo de juego**, por tanto, el jugador debe **conseguir las cartas y armar una colección** con ellas, cada carta tiene habilidades especiales. Cuando el jugador compra cartas, estas vienen en sobres o paquetes de expansión, los cuales contienen **cartas aleatorias distribuidas según rareza**. Las cartas más poderosas o más útiles tienen menor frecuencia de aparición, y la carta que es útil para la estrategia de un jugador, puede no serlo para otro, por tanto existe todo un mercado informal con su propia oferta y demanda, donde se transan las cartas entre jugadores y coleccionistas.

Juegos de Cartas No-Intercambiables.

Por otra parte, los **juegos de cartas no-intercambiables** tienen una popularidad relativamente reciente, pese a que, uno de los juegos más populares de cartas del mundo pertenece a esta categoría, el **UNO**.

En este tipo de juegos **no existe la compra ciega**, una vez que uno adquiere un producto obtiene todos los elementos necesarios para jugar, por tanto no se desarrolla un mercado informal de cartas, ni la necesidad de ir armando una colección de cartas.

Los Juegos de Cartas No-Intercambiables se dividen en **3 subcategorías principales**.

- *Living Cards Games*
- *Deckbuilding Card Games*
- *Dedicated Deck Cards*

Living Card Games

Los *Living Game Cards* o **Juegos de Cartas Vivos**, son juegos que al igual que los de cartas coleccionables, permiten al jugador construir sus propios mazos, según la estrategia que deseen seguir. Sin embargo, al comprar el juego, el jugador tiene disponible toda la colección de cartas a su disposición. Por tanto, **no existe compra ciega**. Si bien, algunas cartas pueden ser mejores o peores que otras, como se encuentran todas disponibles en todo momento, no es necesario invertir dinero adicional en comprar aquellas cartas especiales de baja frecuencia. De todos, modos para mantenerse vigentes en el tiempo, los

Living Card Games, suelen publicar expansiones que permiten a los jugadores aumentar la colección de cartas, estas expansiones traen todo lo necesario para poder jugar.

Los *Living Card Games*, son una alternativa principalmente atractiva para **jugadores casuales**, que no desean invertir las grandes cantidades de dinero necesarias para poder **jugar partidas competitivas** como ocurre en los Juegos de Cartas Intercambiables.

Deckbuilding Card Games

Los *Deckbuilding Card Games* por otra parte, son juegos de cartas, en los cuales, a medida que se desarrolla la partida, los jugadores van adquiriendo las cartas para construir sus mazos.

El precursor de este género es *Dominion*, un juego de 500 cartas al cual se le atribuye ser el primero del género.

En los *Deckbuildings* suele existir un recurso a modo de **moneda de cambio** que permite al jugador ir comprando cartas, con el objetivo de armar el mazo durante la partida. Es por esto, que este tipo de juegos suelen tener gran cantidad de cartas, además suelen estar pensados para más de dos jugadores.

Dedicated Deck

Es el menos estudiado dentro de los juegos de cartas, por tanto, es difícil encontrar este concepto en internet y en ocasiones se encuentra

entremezclado con los *Living Card Games*.

Sin embargo, para efectos de esta memoria y de este proyecto, se entenderán los juegos tipo *Dedicated Deck* como aquellos que:

El juego incluye todas las cartas dentro del propio juego, y no es necesario construir ni personalizar las barajas.

Dentro de esta categoría, la mayoría de los títulos suelen ser más experimentales que las anteriores, por tanto, suelen aparecer juegos más innovadores a nivel de mecánicas o propuestas artísticas. Algunos incluso cruzan las barreras de los juegos de cartas, e incluyen otros implementos tales como dados o tableros, tal es el caso de *OrcQuest*.¹²

Campañas de *Kickstarter* han aumentado la popularidad de este estilo de juegos, y títulos como *Exploding Kittens* y *Cards Against the Humanity* obtuvieron muy buenos resultados, convirtiéndose en juegos que se comercializan con una gran demanda dentro del nicho.

Dentro de las 3 subcategorías, los de tipo *Dedicated Deck* suelen ser los juegos más **casuales**, pensados principalmente para ser jugados durante fiestas o reuniones, sin generar una escena altamente competitiva orientada a torneos como suele ocurrir con los **Juegos de Cartas Intercambiables**.

12 OrcQuest y otros juegos mencionados, el lector podrá encontrar enlaces a sus sitios oficiales, en la bibliografía.

Capitulo 3.

¿En qué consiste CharKiKhan?





3. ¿En qué consiste CharKiKhan?

3.1 Descripción del Juego

En un mundo de ficción **postapocalíptica**, 3 facciones buscan tu ayuda para gobernar frente a las demás.

CharKiKhan es un juego de cartas tipo *Dedicated Deck*, de partidas rápidas e intensas, es un juego de estrategia competitivo para **2 a 4 jugadores**.

Los Char, son feroces e impredecibles, compuestos principalmente de exiliados y bandidos que habitan las tierras exteriores, expertos en la supervivencia, lucharán para preservar su estilo de vida.

En los sectores industriales de las ciudades la **Resistencia Ki** comienza a surgir, unidos por el compañerismo y la necesidad de proteger a la gente, de las cada vez más recurrentes invasiones Char y al opresivo gobierno de los Khan.

Para qué luchar por migajas, si puedes ser inmensamente rico y poderoso, **Khan**, una temible y despiadada oligarquía ofrecen cumplir tus más ansiados y oscuros deseos, por un módico precio claro, la lealtad y obediencia absoluta.

En este juego, gobernarás una pequeña **nación**, representada por tus **Cartas de Territorio**. Tu objetivo es **forjar una alianza** con alguna de las 3 facciones que componen **CharKiKhan**, para ello es necesario ocupar con sus tropas tus territorios. Esto se logra utilizando las cartas de facción que vayas obteniendo mientras el juego progresa. El **juego concluye en victoria**, una vez que **todos tus territorios se encuentren ocupados por la misma facción**.

Sin embargo, tus rivales no te dejarán ganar tan fácilmente, usarán **Cartas de Acción** tales como maniobras y dispositivos para frenar tu avance, aunque claro, tú puedes hacer lo mismo también.

Cada facción tiene sus propias cartas especiales que te ofrecerán ventajas sobre tus oponentes, y cada una de estas tiene una estrategia que ofrecer, con modos de juego completamente diferentes. Mientras más aumentas tu devoción hacia alguna facción en particular, las demás dejarán de ayudarte, por tanto al estar más cerca de ganar más difícil se vuelve impedir que tus oponentes te interrumpan.

3.2 Especificaciones del Juego

CharKiKhan

Juego de Cartas

Tiempo de Juego: 5 - 15 minutos por partida

Número de Jugadores: 2-4 Jugadores

Edad: +12 años

Cantidad de cartas: 86

Dimensión de prototipo: 63,5 mm x 88 mm x 25 mm

3.3 Público Objetivo de CharKiKhan

Contexto

Por lo general los jugadores de Juegos de Mesa, según la Encuesta Anual de BoardGameGeek, una de las comunidades más importante de internet en torno a los Juegos de Mesa indica que los jugadores son:

92% Hombres / 7% Mujeres

39% se encuentra entre los 26-35 Años

Si bien estos datos muestran una clara tendencia, hay que tomarlos con una pizca

de sal, ya que, existe el filtro de que los que respondieron la encuesta son aquellos jugadores que además de ser jugadores son usuarios del portal.

Corresponden a un nicho específico dentro del panorama, aunque un nicho bastante importante.

Pese a que ese mercado es importante, y corresponde a un perfil de jugadores que probablemente igual pueden llegar a jugar CharKiKhan. No pretendo enfocarme en este público objetivo, pese a que, en primera instancia parece ser la tendencia del mercado.

Público juvenil en edad escolar.

Gran parte de su vida social la realizan en los establecimientos educacionales en los que estudian.

Los breves recesos entre las clases, no permiten desarrollar las grandes y complejas experiencias que gran parte de los juegos de mesa modernos prometen.



Jugadores Escolares de CharKiKhan jugando una partida 2 vs 2 durante el recreo.

Las cajas grandes y aparatosas, y los implementos de juego especializados, también son un problema, puesto las cajas son incómodas de transportar, y los implementos fáciles de perder.

Son estos factores, los que hicieron de los juegos de cartas, y sobretodo los de cartas coleccionables tan populares en su momento en los establecimientos escolares.

Cada cual podía llevar su mazo facilmente en la mochila, y la breve duración de las partidas permitía jugar más de una durante los recreos.

Lamentablemente, el valor de ciertas cartas muchas veces desconocido por los propios niños, producía ciertas malas prácticas, como robos o intercambios injustos aprovechándose del desconocimiento de niños más pequeños, eso sumado a un movimiento exceptico por la población docente respecto a estas nuevas modas, resultaron en la prohibición en gran cantidad de establecimientos de los juegos de cartas.

Los jugadores y coleccionistas adultos de Magic: the Gathering, corresponden en su mayoría al rango etario de los 26-35

años, con poder adquisitivo suficiente para costear mazos competitivos, pueden llegar a gastar \$100.000 en productos de cartas al mes.

Corresponden a la mayor parte de los asistentes de torneos y eventos, sin embargo, muchos de ellos se iniciaron en el hobby siendo niños que jugaban en los recreos.

Niños que hoy en día no están jugando, porque no existe una oferta de juegos para ellos.

Este mercado potencial bien lo supo aprovechar la empresa Salo durante la década pasada, desarrollaron un Juego de Cartas de bajo, accesible a todos los niños a través de su red de distribución en kioskos. Convirtiendo a Mitos y Leyendas en uno de los juegos de mesa chilenos más importantes e influyentes, con 44 ediciones diferentes.

Segundo Almonacid, creador del juego de cartas **Selva: La Fuerza de la Naturaleza**, relataba sobre como conociendo estas características del público escolar, hoy en día es uno de los juegos más jugados en liceos de la X Región.

Por lo demás el público joven escolar, presenta la desventaja que no tienen poder adquisitivo, por tanto, hay que saber llegar a los padres quienes son los que finalmente toman la decisión de comprar un juego o no.

3.4 Elementos Formales de CharKiKhan

En la aproximación Juego-Céntrica, Fullerton divide al juego en sus elementos básicos, **los elementos de CharKiKhan son los siguientes:**

3.4.1 Jugadores

CharKiKhan es una experiencia diseñada para 2 a 4 jugadores, estos deben encontrarse físicamente en el mismo lugar, al tratarse de un juego de mesa, el factor social es muy importante.

La invitación o la presentación del juego ocurre de manera instantánea debido a que son los mismos jugadores los que se ponen de acuerdo para jugar, sin embargo, existe una serie de material promocional con el objetivo de invitar y enganchar nuevos jugadores.

Los jugadores se encuentran enfrentados de manera multilateral, es decir, no hay equipos, es una experiencia todos contra todos, una carrera por ser el primero en cumplir el objetivo, y una vez que el objetivo principal es cumplido el juego finaliza.

El jugador puede tener cualquier edad, género o condición social, nada le impide jugar el juego mientras tenga ciertas habilidades básicas como saber leer. Sin embargo, **el juego está diseñado y pensado para un público adolescente principalmente, jóvenes de 12 a 18 años.**

Aesthetics of Play

Como ya se han dado antecedentes de las *Aesthetics of Play* estas son parte del modelo MDA.

Las Mecánicas son las herramientas del diseñador de juegos, pero las *Aesthetics* son la impresión que el jugador se lleva del juego, es la forma en como el jugador se relaciona con él, el impacto que deja le deja y la razón por la cual sigue jugando.

Las *Core Aesthetics* o *Aesthetics Fundamentales* es decir la razón fundamental por la que el jugador juega propuestas por este juego son las siguientes:

- Competición
- Fantasía

Competición

Es la experiencia principal que CharKiKhan ofrece, la oportunidad de enfrentar a tus compañeros en un terreno relativamente parejo, ya que todos juegan con el mismo mazo y lo único que te separa de la victoria es el uso que hagas de sus cartas.

Fantasía

El juego propone al jugador la posición de ser el gobernante de una nación ambientada en un escenario de ficción post-apocalíptica, todos los elementos del juego contribuyen a

reforzar esa experiencia, además de presentar al jugador las facciones y sus características en pos de generar inmersión.

3.4.2 Objetivos

El objetivo de CharKiKhan es uno solo, conseguir que todas tus cartas de territorios, es decir, tu nación, se encuentren ocupadas por cartas de la misma facción.

Según los tipos de objetivos que Fullerton propone, este objetivo calza con 2 definiciones.

Alineamiento

“The objective in an alignment game is to arrange your game pieces in a certain spatial configuration or create conceptual alignment between categories of pieces.”¹³

A medida que uno va robando cartas, van apareciendo las cartas de ocupación las cuales se utilizan sobre los territorios, el jugador puede ir reemplazando y cambiando de tal modo de ordenar los recursos, **pero es cuando se llega a determinada configuración que se gana**, en ese sentido este juego tiene similitudes con juegos como: el Cubo Rubik o Tetris.

Carrera

“The objective in a race game is to reach a goal—physical or conceptual—before the other players.”¹⁴

13 Fullerton (2008: 61)

14 Fullerton (2008: 61)



Boceto del **Manual de Juego**, donde se encuentran explicadas las reglas al jugador.

El objetivo a diferencia de la gran mayoría de juegos de cartas modernos similares, es ser el primero en alcanzar la meta.

3.4.3 Procedimientos

Los procedimientos, son las acciones que pueden tomar los jugadores o dicho de otra manera las formas que tienen para interactuar dentro del juego.

CharKiKhan es un juego por turnos, cada jugador tiene un turno para actuar.

Durante su turno el Jugador tiene las siguientes fases:

1. **Robar una carta al inicio del turno**, esto ocurre siempre a excepción del primer turno del primer jugador.
2. **Luego, el jugador puede jugar las cartas de su mano:**
 - Puede jugar una carta de ocupación sobre alguno de sus territorios que no se encuentren bloqueado.
 - Puede jugar todas las cartas de acción que desee mientras que se cumpla el requisito de coste de devoción.
3. **Puede finalizar su turno**, al hacerlo debe robar o descartar cartas hasta que su mano quede en 5 cartas
 - **Un jugador no puede jugar en el turno de los demás**, a excepción que use una carta de **Derrumbe**.
 - **El juego acaba cuando uno de los jugadores completa el objetivo principal.**

3.4.4 Reglas

Las reglas son un importante componente de los juegos, todos los objetivos y los procedimientos se definen a partir de ellas, **la estructura del juego mismo depende de las reglas.**

Pero hay ciertas consideraciones, **por lo general reglas muy complejas o difíciles de explicar suelen confundir a los jugadores**, o abrumarnos con un exceso de información, o lo que es peor, los jugadores pueden hacer mal uso de ellas, mientras que si son muy sencillas o simples pueden no generar experiencias interesantes o desinterés.

El diseñador debe ser lo más claro posible redactando estas reglas, y siempre que se pueda se deben exponer ejemplos de las situaciones más confusas que puedan producirse durante el juego.¹⁵

Charkikhan tiene 2 tipos de reglas.

Reglas del Juego

Por una parte están las reglas del juego, las directrices generales de el juego que se pueden encontrar en el manual del juego, y son las que fijan los procedimientos de los jugadores.

Habilidades de las Cartas.

Por otra parte, están las habilidades de las cartas, cada carta tiene una habilidad que modifica o afecta las reglas del juego.

Como anécdota de diseño, en el paso de Dominio Zero a CharKiKhan, hubo que **tomar decisiones respecto a cómo se redactarían las nuevas cartas.**

Por ejemplo, **Anclaje**, en la versión nueva de la carta dice “**bloquea**”, esto con el fin de no tener que explicar en el reducido espacio de la carta toda una mecánica, pero al hacer esto, se vuelve necesario complejizar las reglas del

15 Palomares (2016: 70)

juego porque ahora hay una **nueva palabra clave**, la cual los jugadores deben aprender antes de empezar a jugar en vez aprender la regla durante el juego.

3.4.5 Recursos

“Most games use some form of resources in their systems, such as chips in poker, properties in Monopoly, and gold in WarCraft. Managing resources and determining how and when to control player access to them is a key part of the game designer’s job.”¹⁶

Los recursos de CharKiKhan son los siguientes:

La Mano

Administrar las cartas de la mano durante el turno de manera eficiente, es una de las principales habilidades para ser un buen jugador de CharKiKhan, como al final de cada turno las cartas de la mano deben quedar en 5, es importante tratar de jugar las cartas que no sirven para tu determinada estrategia y hacer espacio para nuevas que sí podrían servir.

Territorios

Los territorios no solo son parte de la condición de victoria, son un recurso muy importante, debido que según con qué facción los estés ocupando, son las cartas de tu mano que tienes disponibles para jugar.

16 Fullerton (2008: 72)

A veces querrás mantener un territorio ocupado por Char pese que estés juntando Khan, para poder guardar un Sabotaje, para evitar una jugada de tu oponente que pueda impedirte ganar en el siguiente turno.

Además los territorios están a la vista de todos los jugadores, por tanto, dan una información visual no solo de qué cartas podría jugar tu oponente, si no que además qué tan cerca se encuentran de ganar.

3.4.6 Conflicto

“Conflict emerges from the players trying to accomplish the goals of the game within its rules and boundaries. As we have already mentioned, conflict is designed into the game by creating rules, procedures, and situations (such as multiplayer competition) that do not allow players to accomplish their goals directly. Instead, the procedures offer fairly inefficient means toward accomplishing the game objective.”¹⁷

El conflicto es lo que impide al jugador llegar de manera fácil a su objetivo, en gran parte plantea la dificultad de un juego. Según la autora los principales conflictos suelen ser 3: **Obstáculos, Oponentes y Dilemas.**

Obstáculos.

El juego no tiene mayores obstáculos en sí mismo, a excepción que un oponente ponga una carta de dispositivo que afecte tu desempeño, pero sigue siendo un conflicto de oponente y no de obstáculo.

17 Fullerton (2008:77)



Extracto del cómic YUNO de autor desconocido. Es parodia de la serie animada de Yugioh pero con cartas UNO. Una muestra humorística de las reacciones que pueden provocar los obstáculos puestos a un oponente.

Oponentes.

Si un oponente gana, el jugador pierde, por tanto el conflicto que proveen los demás jugadores es tener que ganar antes que ellos. No solo eso, ellos pondrán obstáculos adicionales al jugador que esté más cerca de ganar con el fin de evitar que el juego finalice.

Dilemas.

El dilema es un tipo de conflicto indirecto que ocurre con el propio jugador cuando debe tomar una decisión, CharKiKhan es un juego que produce una serie de dilemas interesantes y gran parte de su gracia es forzar a los oponentes a situaciones de dilema.



Jugadoras de CharKiKhan, jugando en el suelo durante un recreo.



Partida de CharKiKhan sobre una mesa como superficie.

Por ejemplo, un jugador que esté a solo una carta de ganar, si bloqueas su último territorio con un **Anclaje**, en ese momento el jugador tiene 2 opciones, o busca una manera de deshacerse de ese Anclaje, o cambia de facción y comienza a armar su juego de nuevo.

Las cartas en la mano definirán más o menos qué alternativa es más riesgosa que la otra, pero la incertidumbre del juego puede llevar a decisiones interesantes.

Por último cabe mencionar, que el principal dilema del juego es que, **mientras uno se encuentra más cerca de ganar más limitadas se vuelven sus opciones a nivel de recursos**. Por tanto, un jugador puede preferir alejarse de la condición de victoria para quedar en una posición de juego ventajosa, emparejar el terreno y luego intentar ganar.

3.4.7 Límites

Límites Físicos.

Un aspecto del juego meramente formal, pero no por eso menos importante.

Los jugadores para poder jugar deben encontrarse simultáneamente en el mismo lugar, tener la capacidad de comunicarse y tener plena visión del jugador y sus cartas en juego.

Si estos límites no se cumplen, el juego no puede jugarse.

El espacio más común de los juegos de cartas es una mesa, o en algunos casos el suelo.

Deben poder designar las zonas de juego y mientras los jugadores se encuentren en ellas podrán jugar.

3.4.8 Resultado

For most game systems, however, producing a winner or winners is the end state of a game. At defined intervals either the players (in the case of a nondigital game) or the system check to see if a winning state has been achieved. If it has, the system resolves and the game is over.¹⁸

Es lo que se obtiene una vez completados los objetivos del juego, en el caso de CharKiKhan se obtiene un único ganador del juego y el juego finaliza, listo para jugar una nueva partida.

18 Fullerton (2008: 80)

Capitulo 4. Estudiando el encargo a editar





4. Estudiando el encargo a editar

4.1 Evaluación del Estado Inicial.

El proyecto inicia con el juego **Dominio Zero**, fue necesario evaluar qué cambios y modificaciones debían realizarse a nivel de **Diseño de Juego**, por tanto, realizar una **Evaluación de Estado Inicial**.

Los **comentarios de jugadores** y la **experiencia de campo** fueron claves para detectar **problemas de jugabilidad**, además de realizar **observaciones y comparaciones** con otros juegos de cartas.

Pese a que en **Dominio Zero** el trabajo era grupal, fue mi responsabilidad el Diseño de Juego para ese proyecto, por tanto era importante entender las decisiones de diseño que tomé en ese entonces para establecer el punto de partida.

4.1.1 Cómo se jugaba Dominio Zero.

Es un juego de 54 cartas, existe un mazo único para los jugadores, en el cual se encuentran **cartas de influencia**, y **las cartas especiales**. El **objetivo del juego**, es completar los 4



Zona de Juego de Dominio Zero, extraída del GDD (*Game Design Document*) entregado para taller.

territorios bajo la misma influencia, para lo cual cada jugador puede jugar una **carta de influencia** durante su turno, esta se ocupa para influenciar un territorio neutral con una de las **3 facciones del juego**, esta carta podía ser usada sin limitaciones sobre los territorios bajo el control del jugador, pero existían una serie de restricciones, para usarlas en los territorios rivales. A su vez, si uno influenciaba un territorio no-neutral es decir, previamente influenciado la influencia anterior es destruida y reemplazada con la nueva.

Las cartas especiales, son cartas que se pueden jugar indefinidamente siempre y cuando se pueda pagar el requisito **coste de devoción**, este se indica en la esquina superior izquierda de



Muestra física de Dominio Zero, exposición realizada el día de la entrega en la Facultad. 2016

la carta y simboliza la cantidad de territorios mínimos influenciados por determinada facción.

Las cartas especiales se dividen en 2 tipos, **Maniobras** y **Upgrades**, las primeras son cartas cuya habilidad se resuelve instantáneamente, mientras que los upgrades tienen un efecto permanente.

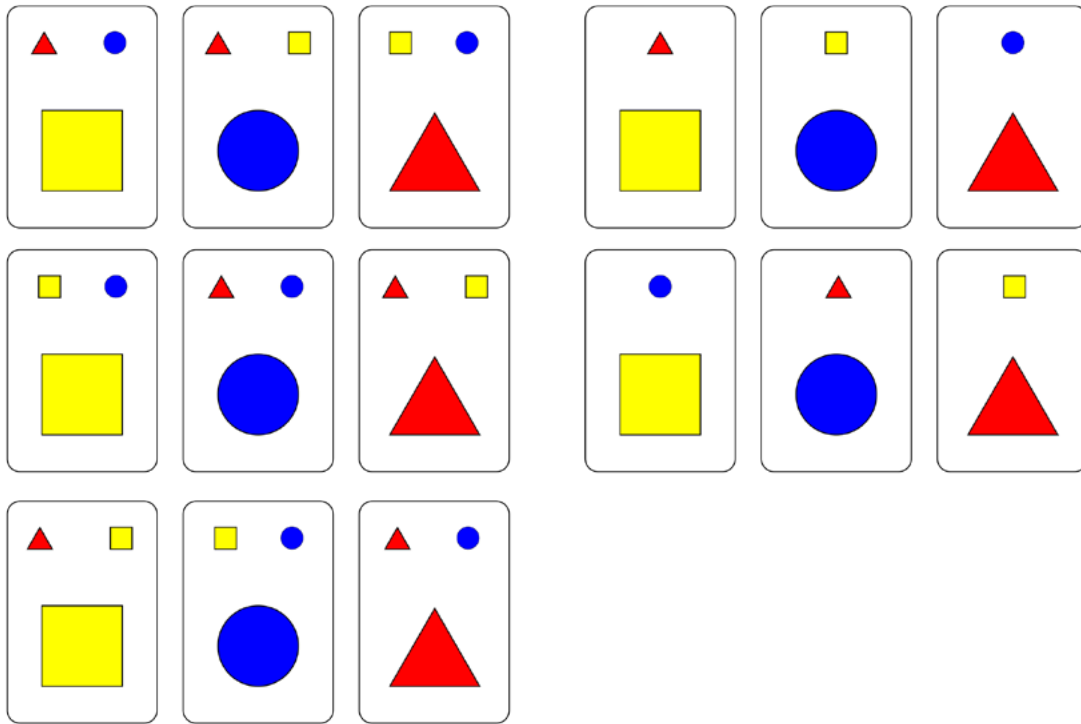
Dominio Zero fue concebido como un juego para 2 jugadores exclusivamente, y así fue como se presentó para la entrega de taller, sin embargo, en el intertanto que comenzara el proyecto de título, jugadores sugirieron que el juego resultaba más entretenido cuando se jugaba hasta con 4 jugadores.

4.1.2 Decisiones respecto al Diseño de Juego de Dominio Zero.

En los primeros **prototipos del juego**, se había definido la mecánica base que se conocería en ese entonces como la **influencia**. Esta tiene sus orígenes en algunos juegos tradicionales de cartas como la carioca.

Primeros Bocetos de la Mecánica Base y la Condición de Victoria.

En un inicio, el objetivo del juego era completar



Boceto sin temática de las primeras pruebas de la mecánica base del juego. Estas cartas serían los antecesoras de las cartas de ocupación en el juego actual de CharKiKhan.

4 espacios frente a cada jugador, con 4 cartas de la misma pinta, cada jugador durante su turno podría bajar una carta y ponerla en uno de sus espacios, o podía hacerlo en un espacio rival. Si el jugador decidía jugar una carta sobre un espacio previamente utilizado, se descarta la carta antigua y se reemplaza con la nueva.

Si un jugador desea jugar una carta en el espacio de un oponente, debe cumplir un requisito explicado en la parte superior de cada carta. Los símbolos pequeños que representan a cada pinta, indican que esta carta solo puede jugarse sobre una de esas dos cartas, sólo si estas se encuentran adyacentes, si la carta solo posee un símbolo en el requisito entonces la

carta se puede jugar directamente sobre un espacio utilizado por una carta de esa pinta. Esta fue la primera regla del juego, y el mazo de cartas, solo contenía varias copias de las cartas que se muestran en el esquema.

Si bien es una regla cuya mecánica es sencilla en la práctica, y generaba ciertas dinámicas interesantes, resultaba muy compleja o difícil de explicar puesto las condiciones son engorrosas de verbalizar.

Además, fue complejo decidir el estado inicial del juego, los espacios de cada jugador en los primeros bocetos, comenzaban ocupados por cartas de manera aleatoria, debido a esto,

muchas veces un jugador quedaba en una posición demasiado ventajosa, por ejemplo, a solo una carta de ganar. Los espacios debían estar ocupados por algo, debido que de no ser así era imposible bajar cartas de la mano. Es por esto que se decidió que al inicio del juego los espacios iniciarían vacíos, esto con el objetivo de que cada jugador podría bajar cualquier carta de su mano al momento de ocupar sus propios espacios, pero tendría que cumplir la condicionante de las cartas para utilizarlas en los espacios oponentes.

Realizados estos cambios, la mecánica funcionaba y estaba equilibrada, pero el juego era relativamente aburrido y a veces se extendía demasiado. Siempre se pensó en que se añadiría una temática y cartas con habilidades lo cual harían de este un poco más atractivo, pero era difícil encontrar una justificación narrativa para el juego.

Las primeras propuestas sugerían hacer un juego de construcción, donde cada carta representaría una pieza de algo, pero la idea de un conflicto entre facciones apareció de repente la cual presentaba una premisa narrativa más atractiva, la que eventualmente daría forma a lo que es Dominio Zero.

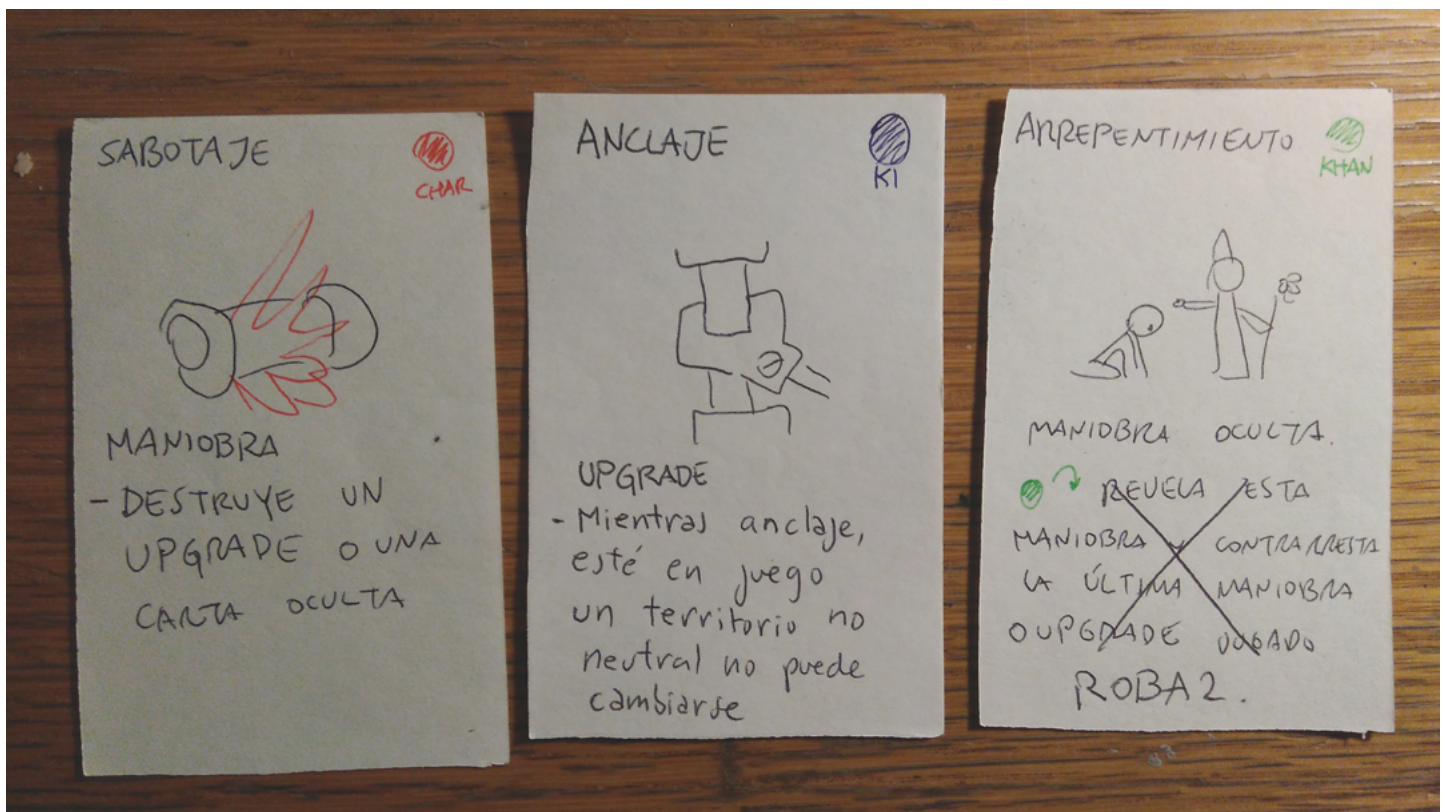
Primeros bocetos de las facciones en Dominio Zero.

Se decidió que era elemental, integrar la mecánica base como, **recurso para poder jugar las cartas especiales**, y es ahí donde nacen

los **costes de devoción**, con el fin de jugar las **cartas especiales** las cuales pertenecerían a cada facción.

La temática de las facciones empezó a desarrollarse de forma paralela, comencé a hacer los primeros **bocetos de cartas de habilidad**, dotando a cada facción con una estrategia base, inspirada en **juego clásicos de estrategia con 3 facciones**. Por tanto, sin tener en esa etapa los nombres definitivos de las facciones, cada facción tendría una estrategia **Aggro, Mid-Range** y **Control**.

- **Aggro:** De *Aggressive* en inglés, se le dice así en la jerga de los juegos de estrategia, cuando un jugador adopta una postura extremadamente ofensiva en las fases tempranas del juego, con tal de ganar o obtener una ventaja significativa en las fases tempranas del juego.
- **Mid-Range: Rango intermedio**, es cuando el jugador toma una postura moderada, con un sólido inicio del juego defensivo, sin embargo, en el largo plazo tiene problemas.
- **Control:** Es una estrategia que busca guardar todos los recursos al inicio del juego, jugando defensivo y temeroso en las fases iniciales, en pos de utilizar esos recursos en las fases finales del juego. Es una estrategia con **Alto Riesgo y Alta Recompensa**, puesto las dificultades al inicio del juego permiten tener un gran desempeño en el largo plazo.



El primer prototipo de Dominio Zero, estas son las 3 cartas básicas de coste 1, a través de ellas la idea era empezar a configurar la estrategia de cada facción, pese a todos los cambios a nivel de mecánicas, estas cartas se mantienen bastante similares en las dinámicas.

Las cartas de habilidad, con un poco de inspiración en juegos como *Magic: The Gathering* y *Mitos y Leyendas*, se dividirían en 2 tipos de cartas, unas con **efecto inmediato** y otras con **efecto permanente**.

Algunas cartas fueron un acierto inmediato, como la relación entre **Anclaje** y **Sabotaje**, 2 cartas que son esenciales para el juego, fáciles de explicar, y que a nivel de diseño de habilidades funcionan perfectamente con la mecánica base, cartas que se mantuvieron casi sin modificaciones, hasta el final del proyecto.

Pero otras cartas, no corrieron la misma suerte, cada facción debe estar equilibrada frente a las demás. La tercera facción, Khan tuvo bastante problemas, para encontrar una

carta que dialogara con **Anclaje** y **Sabotaje**, por tanto, su carta, **Confesorio** que te permite robar 2 cartas del mazo central es bastante más genérica y menos integrada que sus pares de coste 1.

4.1.3 Experiencia de los jugadores a la hora de jugar Dominio Zero.

El juego en sí tenía varios puntos positivos, en general las **partidas eran cortas y dinámicas**, y hasta cierto punto impredecibles. Probé el juego con distintas personas, y curiosamente, los que mejor se relacionaron con él, fueron **niños y adolescentes** lo cual fue un punto a favor ya que desde un inicio son el **público**



Foto de la última sesión de Playtesting de Dominio Zero, en la imagen se puede apreciar que están jugando con la versión de la entrega de taller.

objetivo.

El juego se podía aprender fácilmente a tal punto que a la segunda o tercera partida, los jugadores ya son capaces de entender su lógica y empezar a usar las reglas a su favor de manera estratégica. Sin embargo, ciertas cosas negativas también empezaron a aparecer.

En aquel entonces, cuando el juego se encontraba en su fase de desarrollo, si bien, se hicieron pruebas de juego, con el fin de determinar su jugabilidad, estas no fueron tan exhaustivas, sobre todo, una vez definidas las reglas, no hubo muchas oportunidades para probar el juego y hacer ajustes de balance.

Esta falta de playtesting y fallas en el equilibrio

de las facciones, no impedían el poder jugar al juego, pero comenzaban a resaltar a la hora que los jugadores se comenzaban a familiarizar con el juego, provocando 2 casos adversos.

- i. Los **jugadores intentaban explotar el desbalance del juego**, por tanto favorecían jugar con la facción que más posibilidades de ganar ofrecía (en este caso los KI) por sobre las demás, incluso si esa facción no era favorable en términos de cartas en la mano.
- i. Ciertas combinaciones de cartas permitían **dar vuelta injustamente partidas**, estas combinaciones de cartas no eran tan difíciles de adquirir, lo cual no recompensaba el juego estratégico.

Con esta primicia, y considerando que muchos otros aspectos del juego como por ejemplo los visuales, estaba claro que si bien la mecánica base del juego debía mantenerse y potenciarse, era necesario hacer cambios profundos sobretodo en las habilidades especiales individuales de cada carta con el fin de favorecer el juego y la jugabilidad, es decir el *Gameplay*.

4.2 Estudio de Casos para entender el balance.

El foco de atención, fue en primera instancia el **balance del juego**, ver qué cartas se encontraban dando problemas, ya sea por, como se dice en la jerga gamer estar “**rotas**”, es decir, que rompen el balance del juego, por ser **más poderosas o útiles que la media**, mientras que otras cartas estaban por bajo el nivel de poder medio de cada carta.

Que existan cartas más poderosas que otras, no debería ser del todo un problema, en Dominio Zero existen 3 facciones y cada una tiene su propias cartas, las cuales pueden tener escenarios con pros y contras, el problema es cuando, **la suma de las cartas** o las ocasiones en las que dichas cartas se usan, ponen a una facción en una **situación de ventaja respecto a las demás facciones**.

Esto siempre que se trate de un juego, donde las **fuerzas son proporcionalmente simétricas**. Existen numerosos juegos donde las fuerzas son asimétricas, esto con el propósito de generar situaciones interesantes como cooperación entre jugadores para derrocar a un jugador desbalanceado. **CharKiKhan es un juego que sí**

requiere, que las 3 facciones estén en equilibrio simétrico.

El juego por otra parte, aún incluía ciertas **reglas problemáticas**, entre ella la de los **requisitos para influenciar territorios oponentes**, la cual era difícil de explicar e incluso a veces de aplicar. Se probó mediante prototipos de papel, como funcionaría el juego sin esta regla y pese a que ciertas cartas se vieron afectadas, como por ejemplo **Anclaje**, no tuvo un impacto significativo en la experiencia de juego. Por tanto decidí sacar esta regla del juego.

Con el fin de comprar cada carta con sus semejantes, y estructurar el desarrollo del juego, se confeccionó un sistema de **Tiers** de cartas para cada facción

¿Qué es un *Tier*?

Un **Tier** es un sistema de segmentación, utilizado para realizar rankings grupales.

Se establece para cada **Tier** una clasificación por niveles que funcionan como escalafones. En este caso se utilizó para ordenar los tipos de carta y contrastarlas con sus contraparte de otras facciones.

Los **Tiers** clasifican a las cartas según su poder relativo frente a las demás, por tanto, mientras más alto el **Tier** más alto el poder de la carta, pero por consiguiente hay menos copias de esa carta en el mazo.

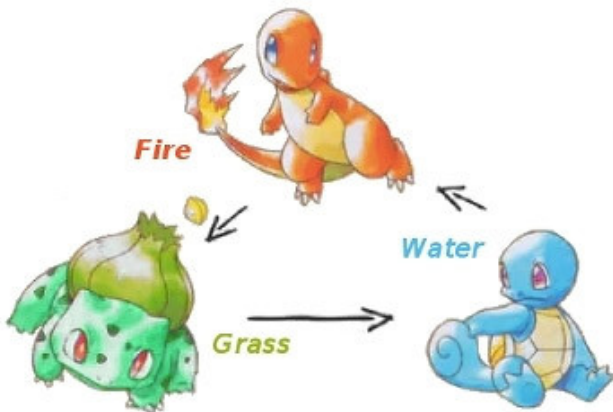
Si bien dentro de cada **Tier** una facción puede

resaltar, el resultado final de todos los *Tiers* debe ser equilibrado para todas las facciones. El sistema de *Tiers* en este caso es bastante útil porque permite comparar cada carta con sus semejantes.

4.2.1 El dilema del Piedra, Papel o Tijeras.

Muchos juegos en los que los jugadores tienen la posibilidad de tomar partido por alguna facción o personaje, en los que estos componen una triada, por términos de balance, suele optarse por un sistema tipo **Piedra, Papel o Tijeras**.

Al iniciar una partida en cualquiera de los juegos de *Pokémon*¹⁹, debes elegir un pokémon inicial, el cual está inserto en una dinámica de **Piedra, Papel o Tijera**. Fuego derrota al tipo Planta, Agua vence al tipo Fuego y el Planta es superior al tipo Agua



La ventaja que presenta esta dinámica, es que permite un balance perfecto de las fuerzas,

19 Excepto Pokémon Yellow, donde el protagonista está obligado a elegir a Pikachu.

a la vez que permite asimetrías, ya que cada facción sería eventualmente **fuerte contra una y débil contra la otra**.

Los sistemas de Piedra, Papel y Tijera permiten además que siempre exista una **contra-estrategia**, por tanto, **no existe una estrategia perfecta o invulnerable**, ya que cada componente del sistema siempre va a estar vulnerable.

El sistema de Piedra Papel y Tijera tiene ciertos inconvenientes, los cuales afectan directamente a la jugabilidad de **Dominio Zero** y **Charkikhan**

El sistema Piedra Papel y Tijera, **solo es efectivo cuando la decisión que elige el jugador está oculta para los demás**. En el ejemplo de *Pokémon*, cuando en el inicio del videojuego eliges a tu **pokémon inicial**, el antagonista del juego siempre escogerá el *pokémon*, que tiene ventaja por sobre el que elija el jugador. Por tanto, debido a que no se puede ocultar la decisión, el rival siempre te derrota, ya que, él siempre elige la decisión más conveniente.

Por otra parte, si ambos jugadores pueden esconder su elección, entonces el juego de Piedra Papel y Tijeras **se convierte en un juego de azar**, en donde cada vez que se juega hay un **tercio de posibilidades de ganar, empatar o perder**.

Pero entonces, **¿dónde radica la habilidad?**, ¿qué hace interesante a un juego con estas características?. **El dilema de la habilidad en PPT se encuentra en la iteración**, porque mientras más se juegue PPT, **más información se puede**



Fotograma de Hunter x Hunter (2011) Episodio 11. Leorio se enfrenta a Roulette en un duelo de Piedra, Papel y Tijeras. En este capítulo se puede apreciar lo interesante que puede ser algo que parece tan sencillo como un juego de cachipún.

obtener del rival, y poder así, adivinar o **predecir su elección**, logrando así elegir la jugada que contrarreste el plan del oponente. El juego ofrece la oportunidad de obtener información del oponente, mediante sus tendencias, mediante la experimentación, o incluso podemos intentar confundirlo o engañarlo.

En una serie de 10 juegos, o el primero en completar 3 victorias de PPT, podemos apreciar, esta dinámica en todo su esplendor, y vislumbrar quién es el jugador más habilidoso. Reduciendo finalmente el factor suerte, podemos convertir el cachipún en un interesante juego de habilidad y apuestas.

4.2.2 La tarta de color: como *Magic the Gathering* resuelve que sus 5 facciones sean distintas pero igualmente poderosas.

El sistema de equilibrio empleado por *Magic: the Gathering*, la tarta de color o *color pie* sugiere que cuando se tienen diferentes bandos o facciones, es necesario **que tengan mecánicas diferentes, pero con resultados similares.**

Magic: the Gathering es el primer juego de cartas intercambiables, un pionero dentro de los juegos de cartas modernos y todo un referente cuanto a gameplay se refiere.

En este juego existen **5 bandos o facciones**, representados por los 5 colores de magia, cada carta o hechizo pertenece al menos a alguno de estos 5 colores (aunque en la realidad, son 6 considerando a las cartas sin color), cada uno de los colores tiene una personalidad y una estrategia base que refleja esa personalidad, sus cartas tienen **ventajas y desventajas que favorecen esa personalidad.**

- **Rojo:** Libertad, Emoción, Activo, Impulsivo, Destructivo
- **Verde:** Naturaleza, Vida Salvaje, Conexión, Espiritual, Tradición
- **Blanco:** Paz, Ley, Estructura, Entrega, Igualdad
- **Negro:** Poder, Interés Personal, Muerte, Sacrificio, Deshinción
- **Azul:** Conocimiento, Engaño, Precaución, Deliberación, Perfeccionamiento

“A color’s philosophy explains how it sees the world, what objectives it hopes to realize, and what resources & tactics a color has at

its disposal. This dictates which card types and abilities thematically fit within a color, allowing the game's flavor to connect with and even define its functionality."²⁰

Los **conceptos y la personalidad del color**, se manifiesta en **mecánicas concretas de juego** las cuales en manos del jugador **definen una estrategia**.

El Blanco, es el color de la ley y el orden, de la justicia y la paz, por tanto su estrategia suele ser defensiva y con un fuerte enfoque entre la colaboración de sus cartas. Las **mecánicas preponderantes son:**

- Ganar Vidas
- Prevenir Daño,
- Protección
- Criaturas Pequeñas
- Fijar nuevas reglas
- Efectos Uniformes e Universales,
- Pacificación

La decisión que tomaron en *Magic: the Gathering*, fue evitar el factor Piedra Papel y Tijera de la relación que los colores establecen entre sí, **otorgando a cada facción/color una personalidad narrativa que es representada en las mecánicas**.

En *Magic* cada jugador construye su propio mazo antes de jugar con su oponente, y si existiera una fuerte relación de **Piedra Papel y Tijeras**, **todas las decisiones tácticas realizadas durante el juego no serían**

recompensadas en ningún sentido, ya que, el juego estaría determinado de antemano por una fuerte ventaja de un color sobre el otro.

Las reglas de *Magic: the Gathering* permiten que un mazo incluya cartas de más de un color, para combinar así mecánicas que produzcan nuevas e interesantes estrategias, accediendo a las ventajas de cada color que incluyas a tu mazo, pero a cambio de sacrificar consistencia y complejizando el sistema de recursos.

El la dificultad a nivel de diseño, es lograr el **balance teniendo facciones que operen de manera completamente diferente**, evitando caer en el dilema del Piedra Papel y Tijera. Para esto se necesita probar mucho el juego, y entender muy bien las ventajas y desventajas de cada mecánica y las dinámicas que generan.

4.2.3 Estrategia con 3 bandos diferentes, el caso de *StarCraft*.

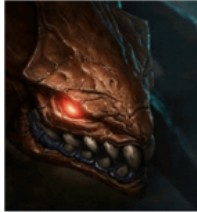

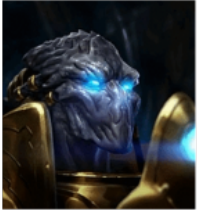













Starcraft es un **juego de estrategia con 3 facciones**, cuando uno juega *Starcraft* elige a alguna de las 3 razas que gobiernan el espacio.

Los Terran, humanos de ciencia ficción quienes buscan sobrevivir en el hostil sector Kuprulu.

Los Zerg, unos voraces y bestiales alienígenas que infestan planetas y cuyas colmenas son controlados por una mente suprema.

20 [MTG Gamepedia] Color (3 Agosto 2018)

Relación Poder y Costo entre las unidades básicas de Starcraft

	Zerg - Zergling	Terran - Marine	Protoss - Zealot
			
COSTE	 25	 50	 100
	 1/2	 1	 2
PODER	 6	 7	 16
	 35	 40	 100
			 60

Los Protoss, una especie altamente avanzada tecnológicamente cuyo imperio estelar se encuentra en decadencia.

La primera relación que establece Starcraft, como premisa se explica a través de la **dinámica: cantidad frente a calidad**. Los Protoss son indudablemente la raza más poderosa de las 3, cada una de sus unidades es superior en números y estadísticas a sus contrapartes de las otras 2 razas, pero a su vez son mucho más costosas, lo que reduce su número.

Este fenómeno se puede observar en las 3 unidades más básicas del juego, cada una de ellas, es un fiel reflejo de la estrategia de cada raza, y mecánicamente en los números esto también se ve reflejado.

El Zealot es claramente superior a sus dos contendores, su daño es el más elevado, y sus puntos de resistencia también, además que es

el único con escudo una de las características principales de los Protoss. Sin embargo, **su costo en recursos es el más elevado** de las 3 unidades.

Los Zerg por otra parte, son débiles individualmente, pero es su capacidad de reproducirse sin control, y atacar con oleadas y oleadas de enemigos, lo que los convierte temibles adversarios. Mientras que los Terran, son un poco más resistentes que los Zerg, son la facción con mayor flexibilidad y adaptabilidad de jugo de todo *Starcraft*. los *marine* son sólo ligeramente más fuertes que un *zergling*, pero compensan esa falta de fuerza, al ser la única unidad de las 3 que tiene daño a distancia, lo que les permite atacar a objetivos terrestres y aéreos, transformándolos en la unidad más versátil de las 3.

El Protoss *zealot* por muy fuerte que sea, casi siempre estará en desventaja numérica frente a los otros 2, ya que, su costo es el

Rango de Estrategias en *Magic* y *StarCraft*



más elevado. Con esos mismos recursos, un jugador que utilice otra raza puede tener un ejército más grande de unidades más débiles. Esto define en gran parte el juego de los Protoss, donde **cada unidad es muy valiosa y es muy importante utilizarlas de manera eficiente**, ya que, el coste de perder una unidad es muy alto y es necesario sacarle el máximo partido posible antes de que mueran.

Al realizar esta observación, hay que tener en cuenta que Starcraft es un juego más complejo que solo los números de las estadísticas de las unidades.

Existen otros elementos, que no están siendo considerados, a la hora de hacer este breve análisis a las unidades, tales como: velocidad de ataque, velocidad de movimiento, tiempo de construcción, habilidades especiales, espacio utilizado en pantalla, regeneración de vidas, sinergia con otras unidades, etc.

Pese que son un montón de mecánicas ocultas dentro del sistema informático del juego, y que tengan diferentes escalas de impacto en el juego. **Estas variables son las herramientas, que los diseñadores de juego tienen para controlar y encontrar el balance en el juego.** En un juego normal, puede que los jugadores no estén al tanto de toda esta información, pero los jugadores competitivos de alto nivel, sí están pendientes de los cambios a variables mecánicas tan sutiles.

Encontrar el balance de juego perfecto en juegos complejos es una tarea prácticamente imposible, Cuando el estilo de juego de cada color/facción/raza/personaje es distinto. Esto afecta sobretodo al entorno competitivo cuando existen muchísimas partidas jugadas entre muchos jugadores diferentes, las plataformas digitales y el internet han permitido que muchos jugadores estén alerta de signos que podrían causar desbalance, para explotar lo que se conoce como *meta-game*.

“The term metagame literally means ‘beyond the game’ and refers to any planning, preparation, or maneuvering that a player does outside of actual gameplay to gain an advantage. **The metagame has three major branches, which contain some overlap:**

- Preparation done before a match to exploit current trends in StarCraft.
- Preparation done specifically to exploit an opponent’s or map’s style of play.
- Strategic decisions designed specifically to exploit a player’s reaction or weakened mental state in the future. These are also known as ‘mind games’ or ‘psychological warfare’.”²¹

Starcraft es un juego aparentemente perfectamente balanceado, pero según los jugadores veteranos, **se demoró más de 7 años desde su lanzamiento, para equilibrar ciertas habilidades y unidades**²², que por cosas tan mínimas, como 1 segundo más de espera para utilizar una habilidad, podían provocar situaciones injustas, que los jugadores explotaban con el fin de asegurar victorias. Al día de hoy, con la gran cantidad de jugadores que hay, se siguen haciendo actualizaciones, con el fin de encontrar el balance entre las 3 facciones.

4.2.4 Conclusiones respecto al balance

Como el balance perfecto es imposible de lograr, lo ideal es encontrar el punto, donde no afecte significativamente la experiencia de juego. Que

21 Liquipedia (2015) Metagame

22 [Luckyfool] (11 Marzo 2008)

los jugadores no elijan una facción basándose en el meta-juego, porque esta tenga mejor porcentaje de victorias. La idea es que los jugadores realicen sus decisiones, en función de las cartas que tengan en la mano y la estrategia que deseen seguir.

Cuando **Magic: the Gathering lanza un nuevo set de cartas al mercado, y una de estas rompe el equilibrio del juego, ocurre una serie de eventos no deseados por parte de los desarrolladores:** la carta alcanzaría un precio elevadísimo en el mercado informal, lo cual excluiría a todos los jugadores, que no tienen dinero para costearla. Además, todos los jugadores construirían el mismo mazo para los torneos, utilizando como estrategia central aquella carta.²³



Un juego de 4 copias de **Jace, Mind Sculptor**. Una de las cartas más polémicas de *Magic:the Gathering* de los últimos años.

Este caso ocurrió, y es uno de los más emblemáticos y polémicos, respecto a **como una sola carta puede romper el juego.** **Jace; Mind Sculptor** es una carta, la cual en el año 2011, fue prohibida mientras aún se encontraba vigente, poco después de su lanzamiento. En el *Grand Prix* de Singapur, el 88% de los mazos ganadores de la fase grupo del día 2, contenían múltiples copias de esa carta, lo que obligó a tomar la extrema medida.

23 Forsythe (2011)

En **Dominio Zero** la facción Ki tenía ciertas cartas desbalanceadas, que hacían que la gran mayoría de las partidas jugadas las ganaba el jugador que utilizara Ki

En **Charkikhan**, el jugador a diferencia de *Starcraft* o *Magic*, no se elige previo al juego con qué facción se va jugar. En **Charkikhan la facción se elige mientras se juega**, y en el inicio del juego eso está definido, por las cartas que aleatoriamente le salen al jugador.

El desbalance entre las facciones estaba provocando que el jugador afortunado, **con más cartas Ki en su mano, era el que tenía más chances de ganar**, o lo que es peor, **una vez conocido este error los jugadores trataban de jugar Ki incluso aunque las cartas de su mano favorecieran el juego por otra facción.**

El metajuego es algo que no se puede evitar, de hecho es importante que ocurra, es reflejo de que los jugadores están madurando y mejorando, **el problema es cuando el metajuego afecta o explota sistemas, que empobrecen el juego en su totalidad**, produciendo situaciones injustas para los jugadores.

Lamentablemente, **para encontrar el balance, no existen fórmulas matemáticas que digan a priori los resultados de las decisiones de los jugadores, por tanto, hay que observar y hacer cambios manualmente**, y luego de muchas iteraciones, y ensayo y error, el balance va apareciendo.

4.2.5 El caso de la condición de victoria

Este es un **elemento clave diferenciador de Charkikhan**, respecto a la gran mayoría de los juegos de cartas modernos. La condición de victoria, es lograr coleccionar 4 cartas iguales, mientras que en *Magic: the Gathering* el objetivo es reducir los puntos de vida de tu oponente a cero, en *Starcraft* es destruir todas las estructuras del oponente, hasta que su número sea igual a cero, *Hearthstone* debes dejar sin puntos de vida a el héroe de tu oponente.

El combate, como resolución del conflicto es el eje central de todos esos juegos, reducir las fuerzas y neutralizar al rival es el objetivo de la mayoría de los juegos del género.

El objetivo de CharKiKhan tiene más similitudes con los objetivos que tendría un juego de mesa como *Cosmics Encounters* o *Colonos de Catán*, que al de juegos de cartas como: *Magic:the Gathering*, *Yu-Gi-Oh* o *Hearthstone*, juegos de cartas muy populares, todos ellos con condición de victoria en base a puntos de vida.

La tendencia para evitar caer en la lógica de los puntos de vida, muchos juegos recientes de estrategia, están optando por seguir los pasos de *Colonos de Catán* y utilizar el **sistema de puntos de victoria**. Cada vez que un jugador completa un desafío, alguna fase del juego, se le recompensa con un punto de victoria, el jugador que logre conseguir una cantidad determinada de puntos de victoria antes que los demás es el ganador.

Este sistema comienza a volverse popular, en los juegos de mesa, ya que, el sistema de puntos de vida si bien funciona bien para duelos individuales entre 2 jugadores, se vuelve complejo a la hora de tener un juego de más de 2 jugadores. Sobre todo si se trata de un juego Todos contra Todos, ya que, cuando el objetivo del juego es reducir a cero la puntuación del rival, siempre existe el dilema de “¿a quién ataco?”. Es diferente, gastar los recursos del juego, en tratar de cumplir mis propios objetivos antes que los demás, que en reducir la vida de todos mis rivales. Además, ciertos jugadores pueden establecer alianzas de metajuego, para acabar con un jugador. Estas situaciones se sienten injustas y arbitrarias, arruinando la experiencia de todos los jugadores, por sobre todo el que queda perjudicado por la alianza.

El sistema de puntos de victoria, **tiene la ventaja de ofrecer más de una forma de obtenerlos, lo que pueden recompensar diferentes modos de juego** y estrategia por parte de los jugadores.

En juegos con más de 2 jugadores, con modalidad Todos contra Todos, para que exista un único ganador si se usa la mecánica de los puntos de vida, este debe ser un *Highlander*, el último superviviente. Suele ocurrir el caso de que el haya jugado mejor toda la partida, se gastó todos sus recursos en derrotar a todos los demás. solo para quedar agotado y que un jugador que reservó sus cartas para el final, le dé el golpe de gracia. Los jugadores bien conocen este fenómeno, y debido a que el sistema de juego no recompensa a la acción, quedan todos

esperando sin hacer nada para evitar que los demás tomen provecho de ellos.

Los jugadores que van siendo derrotados a su vez quedan excluidos del juego mientras este aún continúa, esperando a que todos los jugadores pierdan para definir al ganador.

Un juego cuyo objetivo son los puntos de victoria, define inmediatamente a un ganador por sobre todos los demás, porque una vez que ese jugador llega a la meta, el juego concluye.

Tradicionalmente los juegos de tablero a diferencia de los juegos de cartas, el objetivo del jugador consistía en ser el primero en llegar a una meta determinada, el *Backgammon* y el Parchís son ejemplos clásicos. En estos juegos de recorrido lineal en base al resultado de dados, denominados *Roll and Move*²⁴, dominaron la escena durante muchos años.

Este sistema se utilizó porque era el conocimiento existente en el momento, no habían más referentes de sistemas como los que conocemos hoy. Este sistema además presentaba la misma ventaja que al igual que con los puntos de victoria, permitían definir al primer lugar, en primer lugar.

El objetivo de CharKiKhan, presenta las mismas ventajas que el sistema Roll and Move y los puntos de victoria, innovando en este sentido, ya que define su propio objetivo, sin recurrir a espacios comunes dentro del género.

24 Boardgamegeek (10 Marzo 2014)

Es por esta razón que la mecánica de juntar los 4 territorios bajo una misma facción, no está en discusión cambiarla, es el fundamento básico del juego, el objetivo principal, **los cambios que deben realizarse deben sacarle el mayor provecho posible a esta mecánica, reforzarla y no alterarla.**

4.2.6 Conclusiones finales respecto a Dominio Zero

Por tanto las conclusiones después de esta evaluación respecto al futuro del juego fueron la siguientes:

- La mecánica base de completar los 4 territorios como objetivo del juego debe mantenerse sí o sí, puesto es el punto más fuerte del juego.
- Encontrar mecánicas a través de las habilidades de cartas que fuesen viables e interesantes, para construir así el estilo de juego de cada facción.
- Procurar que una vez definidos los estilos de juego de cada facción, todos estén en balance y cada jugador tenga las mismas posibilidades de ganar, independiente de qué estilo de juego adopte.

4.3 Avanzando hacia CharKiKhan

Con todos estos antecedentes ya es momento

de empezar a **dejar atrás Dominio Zero, y ver como empezó CharKiKhan** a tomar su forma definitiva, en el aspecto de Diseño de Juego

4.3.1 Objetivos Generales de Diseño de Juego

Mantener el objetivo y los recursos del juego, a su vez que el juego no debe incluir implementos externos además de las cartas. Generar una identidad a partir de las mecánicas base para definir el estilo de juego de cada facción.

4.3.2 Objetivos Específicos de Diseño de juego

- Encontrar las mecánicas y habilidades específicas de cada facción
- Decidir si mantener la mecánica para ocupar territorios enemigos y su restricción
- Revisar el poder relativo carta por carta, ver qué cartas se mantendrán, y cuáles deben ser rediseñadas parcial o completamente.
- Ver la posibilidad de incluir nuevos tipos de cartas, de personajes por ejemplo, o si restringir un tipo de cartas.
- El juego no debe exceder los 15 minutos cada partida

4.3.3 Análisis de Cartas Individuales.

Cada facción tiene **3 cartas especiales**, cada una de estas cartas tiene una carta hermana en otra facción, con la misma cantidad de copias. Las copias están determinadas por el poder relativo de cada carta, agrupadas en *Tiers*. En Dominio Zero cada facción tenía 4 cartas, en vez de 3, esto debido a que las cartas de coste 3 fueron eliminadas del juego.

Bajo esta lógica, se dividieron los tripletes de cartas en sus determinados *Tiers*, cada *Tier* está ordenado por poder y frecuencia, mientras más alto el número mayor poder, pero menor frecuencia.

Sistema de Tiers.

En **Dominio Zero** la estructura de *Tiers* era la siguiente

Tier 1

Cartas de coste 1: Sabotaje, Anclaje, Confesorio
Número de Copias: 4

Tier 2

Cartas de Coste 2: Emboscada, Conquista, Fortificar, Asedio, Tráfico de Favores, Inquisición
Número de Copias: 2

Tier 3 - *Ultimates*

Cartas de Coste 3: Apocalipsis!, Convocar

Disidentes, Revelación

Número de Copias: 1

Luego de una sesión de Playtesting con los participantes concluimos que era apropiado sacar del juego las cartas de coste de devoción 3 a las que informalmente llamábamos *Ultimates*, por tanto la estructura de *Tiers* cambió al igual que la proporción del número de cartas.

Estructura de *Tiers* en **CharKiKhan**.

Tier 1

Cartas de Coste 1: Sabotaje, Anclaje, Conversión
Número de Copias: 6

Tier 2

Cartas de Coste 2: Derrumbe, Asedio, Inquisición
Número de Copias: 4

Tier 3

Cartas de Coste 2: Emboscada, Refugiados, Tráfico
Número de Copias: 2

Como se puede apreciar, la estructura de *Tiers* cambia bastante entre Dominio Zero y CharKiKhan, **en CharKiKhan hay menos tipos de cartas, pero las proporciones de todas las cartas es diferente**. En el Tier 1 las cosas se mantienen casi igual. En el Tier 3, **ya no existen las cartas de coste 3**, pero algunas de esas cartas ahora cuestan 2, lo que significa que son más poderosas de lo que eran antes.

4.3.3.1 Cambios generales en CHAR

Char fue pensado en un inicio como la **facción más agresiva del juego**, sin embargo, la lógica de los juegos de cartas de combate y puntos de vida como *Magic* tienen otro funcionamiento, por tanto, **fue difícil encontrar mecánicas de juego en Magic u otros juegos similares, que pudiesen ser aplicadas en CharKiKhan**, ya que su objetivo no es reducir los puntos de vida.

En **Dominio Zero**, las cartas Char tenían una estrategia *Rush*, concepto inglés dentro de la jerga de juegos de estrategia, donde: un jugador intenta ganar muy rápidamente ignorando todos los demás objetivos del juego.

Por tanto sus cartas fueron diseñadas con estas dos 2 funciones ordenadas por prioridad.

- Obtener ventaja en territorios
- Destruir Upgrades/Dispositivos

Con los cambios post playtesting, **Char en CharKiKhan ahora tiene 3 cartas con funciones diferentes cada una**. Permiten por una parte acelerar el juego directamente en territorios, pero ya no es su único enfoque. **Ahora Char es la única facción que puede interrumpir el juego en el turno de los oponentes**.

Las nuevas funciones de Char ordenadas por prioridad son:

- Destruir Dispositivos
- Bloquear Jugadas
- Obtener ventaja de Territorios.

Al hacer esto, **Char pasó de ser una facción que intentaba ser agresiva, a una facción un poco más defensiva y reactiva**. Char ofrece un arsenal de cartas, que permite deshacer las ventajas del rival y limpiar la mesa. Por otra parte, el juego de Char con los cambios tuvo **2 externalidades una positiva y una negativa**.

Cuando sabes que un jugador tiene territorios Char, lo piensas 2 veces antes de jugar una acción, puesto que en cualquier momento puede contrarrestar su efecto, lo cual da pie a momentos interesantes en términos de gameplay, sin embargo la externalidad negativa es que **el juego de Char se volvió mucho más reactivo y dependiente de los demás jugadores**.

4.3.3.2 Cambios específicos en Char



I



Esta carta es una de las fundamentales del juego, desde un inicio se pensó que Char, debido a su carácter impulsivo y destructivo, sería una facción sin dispositivos ni efectos permanentes de ningún tipo, todas sus cartas debían resolverse inmediatamente, y es por esta razón que todas las cartas Char son maniobras.

Por otra parte, no sólo no tienen dispositivos, son los únicos que pueden hacerse cargo de ellos, esta situación obligaría a ciertos jugadores que tengan problemas con dispositivos específicos, tales Anclaje ser lidiado con esta carta, por tanto forzarlo a tener al menos un territorio ocupado por Char.

Esta carta no solo está perfectamente balanceada desde Dominio Zero a Charkikhan, es parte de las dinámicas base del juego, por tanto las cartas se miden en base a ella. Es por esta razón que el único cambio fue en la redacción de la carta.

Emboscada -> Derrumbe - Tier 2



La carta de Emboscada era básicamente una versión débil de Fortificar, pero esto se

compensaba, debido a que Char era la única facción del juego, cuyas 2 cartas de coste 2, podían acelerar el juego, esto permitía, incluso con un solo territorio bajo el dominio de los Char, con las cartas apropiadas en la mano ganar con Char en un turno.

Por otra parte, en la práctica la carta Fortificar, la más problemática del juego permitía hacer lo mismo con jugando con KI y sin tener que juntar tantas cartas como debía hacerlo Char, por tanto, no solo Char era deficiente respecto a Ki, sino que su identidad se veía diluida mecánicamente.

Luego de una serie de cambios estructurales en el Tier 3, Emboscada y Conquista se funden en una sola carta, con el nombre de Emboscada, pero con la habilidad de Conquista, y Derrumbe una carta completamente nueva entra al set de Char.

Derrumbe por otra parte, es una de las mejores incorporaciones para la facción, es la única carta que se puede jugar en los turnos del oponente, convirtiéndose en un factor clave del juego tardío, su inspiración viene de las cartas de "contrahechizo", un estilo de juego típico de la estrategia control, es por esto que en los primeros prototipos en papel de Dominio Zero, se intentó agregar una carta similar a Khan sin buenos resultados. Pero Derrumbe en CharKiKhan parece calzar perfectamente para Char, es una carta que representa la naturaleza destructiva y primordial de Char, junto con sabotaje permiten a Char deshacer los efectos del juego del oponente.

Conquista -> Emboscada - Tier 3



Conquista adopta el nombre de emboscada y sube al Tier 3, en general se mantiene casi sin cambios excepto por la redacción de la habilidad. Debido a que la emboscada antigua y Fortificar salen del juego, hoy en día es la única carta que permite ocupar 2 territorios en el mismo turno

Apocalipsis! - Ultimate, Retirada del Juego.



Debido a que Sabotaje solo permitía eliminar un Upgrade/Dispositivo, Apocalipsis hacía la tarea completa, lamentablemente las cartas de coste 3 eran muy ineficientes debido a su limitada cantidad de copias. Por otro lado esta carta pensada para ser una

carta muy poderosa, era en realidad, una carta muy mala en la práctica, puesto que, pese a que uno podía destruir todos los molestos Upgrades que estuviesen afectándote negativamente, también libraba a tus rivales de los Upgrades que los perjudicaban a ellos, como el juego es de varios jugadores, por lo general ayudarte a tí y a todos tus rivales, los rivales que tienen superioridad numérica suele dejarte en una desventaja mayor que la inicial.

4.3.3.3 Cambios generales en KI

Ki anterior a los cambios en Dominio Zero, era una facción extremadamente problemática, sobretodo por la carta Fortificar que se encontraba rompiendo el juego con su habilidad la cual permitía a un territorio ser doble facción.

En las primeras fases del diseño el concepto de Ki a nivel de estrategia, es que correspondía a la facción Mid-Range del juego. Favoreciendo el uso de dispositivos, por tanto su juego es acumulativo. Mientras más juegas Ki, más efectos y ventajas vas acumulando frente a tus oponentes, por tanto, su estilo es lento pero a paso firme hasta la victoria.

Sus efectos fueron pensados para afectar a los territorios:

- Afectar positivamente a los propios con efectos permanentes

- Afectar negativamente los de los oponentes, con efectos que dificulten cumplir el objetivo final del juego.

Actualmente la filosofía de los efectos acumulativos se mantiene, con la diferencia que al haber sacado a **Fortificar**, y los cambios generales en las reglas de los territorios que afectaron a **Anclaje**, Ki ya no tiene cartas que aceleren su juego, y sus cartas tienen un fuerte enfoque en bloquear al rival con efectos acumulativos.

sacar **Fortificar** del juego favoreció un juego más lento como siempre debió haber sido. Ki es especialista en poner cartas problemáticas a los demás jugadores, muchas veces incluso obligándolo a cambiar toda su estrategia por culpa de los aprietos en los que Ki pone a los demás.

Fue muy difícil encontrar una carta que reemplazara a **Fortificar**, sin embargo, cuando también se eliminaron las *Ultimates*, **Refugiados** pasó a ser una carta de coste 2 y con dos copias a diferencia de su contraparte Convocar Disidentes de Dominio Zero, lo que la hizo más jugable y más icónica para la identidad de Ki.

Ki tiene un fuerte enfoque en las cartas que perjudican a tus oponentes, y su arsenal ya no cartas que aceleren tu juego, ya que esa dinámica le corresponde a Char.

Por tanto a diferencia de lo que pasó con Char, una facción pensada para ser agresiva que terminó siendo un poco más defensiva. Ki, se pensó como la facción más defensiva. terminó

convirtiéndose en una facción relativamente ofensiva, la cual es un fastidio para los demás jugadores.

4.3.3.4 Cambios específicos en Ki

Anclaje - Tier 1



Anclaje es una carta bastante especial, es una carta que al igual que sabotaje es clave en la jugabilidad de CharKiKhan por tanto no podía cambiar, sin embargo, si bien la carta no tuvo ningún cambio durante todo el proceso más allá de mejorar su redacción, los cambios que ocurrieron de manera externa afectaron mucho a la jugabilidad y al estilo de juego de anclaje.

El cambio más notorio está dado porque en Dominio Zero, con restricciones uno podía decidir en vez de ocupar un territorio propio se podía ocupar uno del oponente, esta opción en la práctica no se utilizaba mucho hasta las fases tardías del juego, cuando un jugador amenazaba con ganar. Anclaje bloquea un

territorio por tanto puede ser usada en tus propios territorios o en el de tus oponentes, teniendo una función ofensiva y uno la usaba en el oponente para evitar que consiguiera esa última carta de facción, o defensiva en ciertos casos para evitar que otro jugador cambiara tus territorios clave.

Actualmente con los cambios y la desaparición de la regla que permitía ocupar territorios oponentes, anclaje perdió gran parte de su versatilidad y fue por esta carta que me fue difícil sacar esa regla en un comienzo, pero a pesar de esa pérdida en la versatilidad, la carta ahora tiene un propósito mucho más claro y específico y se siente más balanceada en general, por tanto, a fin de cuentas la carta sigue siendo sólida y fundamental para el juego.

Asedio - Tier 2



Otra carta que se mantiene prácticamente sin cambios respecto a su versión anterior. Asedio es una carta bastante sólida, retrasa el juego rival pero sin dejarlo sin posibilidades, tampoco puede tornar el juego a tu favor, sin embargo,

su tempo la convierte en una excelente carta mid-range.

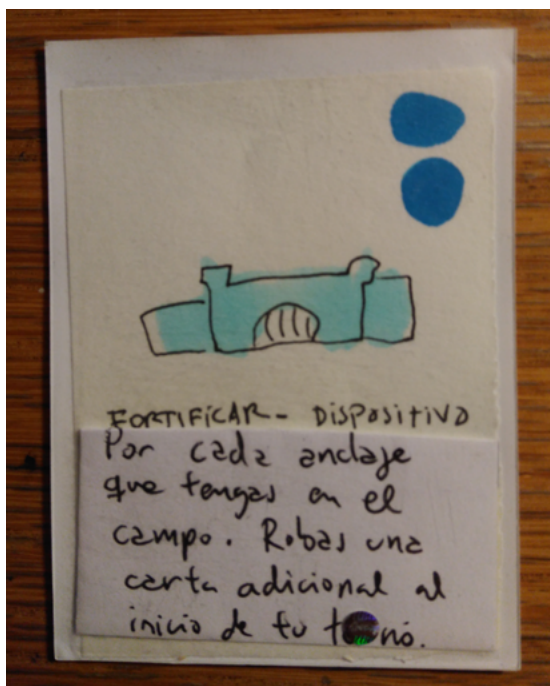
En el Tier2 de CharKiKhan ahora encuentra aún más juego, ya que ahora hay 4 copias en el mazo, tiene una función similar a Anclaje, pero los medios para conseguir esa función son diferentes, por tanto la carta se mantiene.

Fortificar -> Refugiados - Tier 3



Fortificar, era por mucho la mejor carta del juego, permitía por tan solo 2 de devoción, hacer que un territorio fuese permanentemente siempre KI, eso además, de la influencia/ocupación que tuviese previamente. Esta ventaja permitía ignorar Anclajes, e incluso si el jugador tenía 2 Fortificar en la mano significaba victoria segura.

Fortificar era una versión mucho más poderosa que Emboscar de Dominio Zero, porque Emboscar cambiaba la influencia del territorio a Char, mientras que Fortificar le daba atribución doble lo que permitía jugar más cartas de la mano, y no solo eso, Emboscar era una maniobra mientras que Emboscar un



Para los prototipos rápidos del juego, se adoptó el sistema mostrado en la imagen para hacer cambios en las habilidades sin tener que hacer una carta nueva. Fortificar fue la carta que más veces necesitó este sistema durante el playtesting.

Upgrade, por tanto su efecto es permanente y acumulativo.

Era evidente que algo había que hacer con esta carta, en los primeros prototipos de CharKiKhan fue una constante búsqueda por encontrar una forma de otorgar a esta carta una función defensiva, que a su vez, potenciara el estilo de jugar con dispositivos acumulativos de Ki.

La carta Convocar Disidentes a la cual ya se le había cambiado el nombre a Refugiados, era una de las cartas que proponía una de las mecánicas más interesantes del juego y que va muy en favor del espíritu y estrategia de Ki.

Bajarle el coste y ubicarla en el nuevo Tier 3 fue una gran decisión, también se le dió el carácter de Upgrade, antiguamente la única carta que podía contrarrestar el efecto de Convocar Disidentes era Apocalipsis! lo cual era algo extraño, las razones por lo cual esto era así, es debido a que consideraba que una carta tan poderosa como Convocar Disidentes y tan difícil de jugar debido a su alto coste hubiese sido triste que una carta tan básica y común como es Sabotaje la pudiese anular completamente.

Pero en el nuevo formato de Charkikhan la cosa cambia, ahora Refugiados, la nueva versión de Convocar Disidentes cuesta 2, y hay 2 copias en el mazo. Aún sigue siendo una carta difícil de jugar, pero es considerablemente más fácil que antes, y pese a que ahora puede ser destruida por un sabotaje, el jugador que use un sabotaje tiene más objetivos sobre cuál usarlo, Refugiados suele ser primera prioridad, pero en algunos casos un Anclaje puede ser tan crítico que prefiera deshacerse de él antes que Refugiados, o que la carta de Refugiados si bien lo aleja de la victoria, le permite a ese jugador jugar más cartas por turno debido al territorio adicional, en estos casos un jugador puede preferir temporalmente usar su sabotaje en otras cartas lo que aumenta la riqueza de jugadas de Charkikhan.

Convocar Disidentes - Ultimate, Retirada del Juego.



Esta carta era muy interesante, y es por esto que se decidió mantener como carta clave de Ki pese a que las Ultimates fueron retiradas del juego. Refugiados en la versión corregida de esta carta, con los cambios anunciados

4.3.3.5 Cambios generales en KHAN

Esta es una de las facciones que presentó uno de los cambios más sustantivos respecto a **Dominio Zero**, por una parte, siempre fue difícil encontrar la identidad de Khan a nivel de mecánicas. Fue pensada como la facción con estrategia tipo Control en las primeras fases de desarrollo, robar cartas fue por tanto la ventaja pensada para Khan. La posibilidad de robar cartas del mazo y finalmente quedarse con las más útiles para descartar las que no le sirviesen, eso en el papel, porque en la práctica, lo que ocurría es que Khan era la facción ideal para empezar en el juego temprano, ya permitía robar muchas cartas, sin embargo, este

era finalmente un medio para abandonar después a la facción en función de Ki o Char que disponían de mejores herramientas para ganar el juego.

Khan tenía dificultades para concretar respecto a las otras facciones, pero lo bueno es que era la facción, que en ese entonces, **producía más cambios en el juego y desestancaba el juego en ciertas fases que se atoraba.**

Es durante una revisión con el profesor guía Osvaldo Zorzano, cuando se define una de las características que sería determinante para esta facción, en aquel entonces, me encontraba experimentando con una carta con **habilidad doble, es decir, que al momento de jugarla uno pudiese elegir entre 2 opciones.**

Entonces él me sugiere que sería interesante que **todas las cartas de Khan, tuviesen esa característica**, considerando que Khan es la facción de las opciones y que siempre se encuentran un paso por delante de los demás, esto cambió radicalmente la sensación al jugar Khan, además que sus cartas rápidamente se volvieron las más poderosas y útiles.

Después de una intensa sesión de playtesting con jugadores, logramos ajustar las habilidades a tal punto de equilibrar a Khan con las demás facciones y rescatar una serie de habilidades interesantes.

4.3.3.6 Cambios específicos en KHAN

Confesorio -> Conversión - Tier 1



La transición entre una carta y otra parece muy burda, pero fue de hecho una de las cartas más difíciles de balancear, y objeto de largas discusiones con jugadores. Primero, fue necesario que ambas dos habilidades fuesen igualmente útiles y que no rompieran el juego.

Cuando la cantidad de copias de la cartas en el mazo aumentó, robar 2 cartas muchas veces implicaba denuevo robar una conversión y repitiendo la habilidad en un ciclo que podía extenderse incluso hasta 3 veces por turno. Hacer que los oponentes descarten cartas, muchas veces implicaba una ayuda para ellos, porque podían botar aquellas cartas incómodas y reemplazarlas con cartas nuevas.

Finalmente, invirtiendo los valores de las habilidades la carta funcionó bastante bien, por una parte la primera habilidad, ofrece una segunda oportunidad para hacer algo más en el turno, y la segunda retrasa el próximo

turno de todos los demás jugadores o puede obligarlos a descartar cartas que en primera instancia hubiesen dejado en sus manos.

Conversión pasó de ser la carta más aburrida del set a una de las más interesantes.

Inquisición - Tier 2



Inquisición mezcla las habilidades de las 2 cartas del Tier 2 de Dominio Zero, esta es una de las más útiles del juego, puesto su segunda habilidad permite pasar por alto los Anclajes e incluso dar vuelta situaciones complejas.

Ambas habilidades tienen escenarios donde son más convenientes, aunque la utilidad de la primera es mayor en partidas de 2 jugadores, la utilidad de la segunda crece considerablemente en partidas de 4 jugadores puesto hay más territorios de donde elegir, convirtiéndose en un híbrido entre Emboscar y Asedio.

Una carta interesante y muy flexible, considerando que es la única del Tier 2 entre las 3 facciones que permite avanzar en ocupación de territorio.

Tráfico de Favores -> Tráfico - Tier 3



Ya que Inquisición absorbió la habilidad de Tráfico de Favores, para su versión nueva en CharKiKhan, fue necesario crear habilidades nuevas desde cero.

La carta ofrece 2 habilidades que son bastante únicas lo que otorga grandes ventajas, la primera es la única habilidad en todo el juego que permite ver la mano de tu oponente y además quedarte con una de sus cartas, en un momento temía que esta habilidad desbalanceara el juego, pero debido a la rápida rotación de cartas de CharKiKhan sus efectos se pueden contrarrestar.

Por otra parte, la segunda habilidad es la más interesante de Tráfico, en la fases tempranas del juego no tiene mucho poder, debido a que el desguace contiene pocas cartas, pero a medida que el juego avanza y la zona de descarte crece, entonces Tráfico se convierte fácilmente en un comodín que permite reemplazarla por la carta que te haga falta, es una carta flexible y única.

Revelación - Ultimate, Retirada del Juego.



Esta carta simplemente nunca encajó en el juego, tiene versiones con habilidades dobles que incluían entre ellas, descartas la mano y luego que cada jugador te diera una carta de su mano, quedando en una situación de desventaja ya que todos los jugadores se deshacían de sus peores cartas o de las cartas que sabían no le servirían al jugador dejándolo lleno de cartas inútiles.

Capitulo 5.
Edición del Juego





5. Edición del Juego

5.1 Temática y Narrativa.

Los juegos, con el objetivo de generar un vínculo emocional con el jugador, y generar una experiencia positiva en él, **suelen tomar prestado ciertos elementos de otros medios, tales como: el Cine, la Literatura y el Teatro.**

Es aquí cuando el **Diseño de Personajes** por ejemplo, tema completamente ajeno en el sentido estricto al **Diseño de Juegos**, entra a ser parte de estos, teniendo no solo una dimensión en la visualidad de este, sino que también, una dimensión en el contenido del juego.

La incorporación de estos elementos prestados, hace de los juegos modernos, ya sean digitales o análogos, unas experiencias mucho más completas a nivel de producto, además de **más atractivas para los jugadores.** Pero hay que tener siempre en consideración que **incluir estos elementos no es garantía de éxito**, como todas las herramientas hay que saber, **cuándo, dónde y cómo ocuparlas.**

5.1.1 Fantasía y Géneros Narrativos de Ficción

Dentro de los **Géneros Literarios**, uno de los más influyentes en la industria de la entretención es el **Género Narrativo.** Desde tiempos ancestrales, como seres humanos hemos tenido la necesidad de contar historias, para justificar nuestra presencia en el mundo, o por el mero hecho de que es entretenido hacerlo.

No todos los juegos cuentan historias, o al menos no todos tienen la necesidad de tener un trasfondo narrativo detallado de la ambientación, esto debido a que, en muchos casos es información innecesaria, a veces arruina la experiencia. A los jugadores les gusta que en ocasiones, existan ciertos espacios de indeterminación por parte del juego, para poder ser ellos quienes utilicen su creatividad para llenarlos.

De todas maneras esto dependerá en gran medida de qué *Aesthetics of Play*, los desarrolladores hayan optado que serán las fundamentales del juego, ya que los jugadores buscan diferentes juegos para satisfacer diferentes necesidades de experiencias.

5.1.2 Ciencia Ficción/Fantasia Ficción

La **Ficción Especulativa**, son aquellas obras que proyectan un supuesto o una pregunta para cambiar la realidad dentro de la obra, como define Neugebauer:

“That moves us to the need for a more accurate definition. The key here lies in the root word: speculate. Think of this in terms of “what if” and you’ll see it. So now you might ask, “But doesn’t that make all fiction speculative? Fiction, by definition, is untrue, so all of it involves some degree of speculation.” The difference is in what’s being speculated upon. Speculative fiction is fiction in which the author speculates upon the results of changing what’s real or possible, not how a character would react to a certain event, etc.”²⁵

La escritora plantea que, **los géneros en muchos casos no tienen barreras tan definidas**, propone que ciertas categorías clásicas establecen las siguientes relaciones entre ellas, como se puede ver en el esquema.

25 Neugebauer (2014)



“Speculative fiction takes our existing world and changes it by asking “What if...?” (What if monkeys could fly? What if zombies were real? What if the Nazis had won World War II? What if one man had x-ray vision?) This opens up the first definition — fantasy, science fiction, and horror — to include other genres as well, such as alternate history, weird tales, dystopian, apocalyptic, time travel, superhero, etc. It also excludes science fiction and horror that doesn’t speculate”²⁶

26 texto e imagen, Neugebauer (2014)

La ciencia ficción es un subgénero, en el cual se plantea un **mundo hipotético**, que se encuentra **más avanzado tecnológicamente** que en el que fue escrito la obra, esto plantea por lo general, **una proyección de la civilización actual y su forma técnica de resolver los problemas mundanos y que posibles soluciones tendrían esos problemas en el futuro.**

La ciencia ficción funciona ya que se encuentra bajo el alero de la ficción especulativa, supuestos especulativos que responden a preguntas específicas. ¿Qué pasaría si el ser humano encuentra vida extraterrestre?, ¿Qué ocurriría si esa vida extraterrestre viene a nosotros?, ¿Qué repercusiones traería para la sociedad?, la ciencia ficción plantea mediante la obra una respuesta mediante una historia a estas interrogantes a partir de la creatividad del autor.

Sin embargo, la ciencia ficción, en especial aquella que plantea futuros no tan lejanos, trata de encontrar respuestas a través de descubrimientos científicos y tecnológicos verídicos. Es por esto, que muchas veces las explicaciones de los elementos fantásticos de la ciencia ficción, encuentran explicaciones verosímiles, incluso, ocasionalmente predictivas.

Por otra parte, hay un género que tiene un gran impacto en la cultura popular, sin embargo, **muchas veces se confunde con la ciencia ficción.** El **mundo maravilloso** es otra ambientación literaria, en la cual, se presenta un **mundo con sus propias reglas**

naturales, las cuales no son cuestionadas por el lector, estas funcionan y son verosímiles dentro de su propio mundo, permitiendo así la existencia de seres sobrenaturales, historias fantásticas y heroicas, e incluso poderes mágicos.

Este género de mundo maravilloso si bien no está limitado a mundos inspirados por la edad media europea y el folklore prerrománico, la gran influencia de Tolkien como un gran exponente de este tipo de relatos, ha convertido casi en un estándar para el género recurrir una idealización de la edad media como fuente de inspiración.

La Fantasía Ficción por otra parte, es un género que mezcla el mundo maravilloso con las temáticas de la ciencia ficción, se presenta un escenario en el futuro, sin embargo, es un futuro con sus propias reglas establecidas, en muchos casos sobrenaturales justificadas a partir de las posibilidades tecnológicas del futuro, las cuales tienen muchas similitudes con la magia.

Como la Fantasía Ficción plantea sus propios mundos con sus propias reglas naturales, las cuales no necesariamente se condicen del todo con el mundo real, es que obras como Star Wars recojan elementos de clásicos del mundo maravilloso como son, las órdenes de caballería, con magia y espadas, se transformen en guerreros que utilizan la fuerza y espadas láser para combatir el mal.

5.1.3 xPunk

Los Derivados del CyberPunk o xPunk, son una serie de propuestas gráficas y narrativas para mundos de ficción.

El CyberPunk, es un subgénero de la ciencia ficción inspirado un movimiento literario, artístico y político que incluso tiene su propio manifiesto. En el se **presenta un escenario con un futuro distópico, cuyo nivel tecnológico es sumamente avanzado, y sin embargo, la calidad de vida es bastante pobre.** Las temáticas que suele abordar suelen ser: La condición humana y su relación con la tecnología a través de las redes informáticas, el transhumanismo, los hackers, los cyborgs y la inteligencia artificial, entre otras cosas. Por lo general desde la perspectiva de los forajidos, rebeldes, marginados, oprimidos y/o revolucionarios.

Este tipo de ambientaciones tuvo gran popularidad dentro de los años 80, con grandes exponentes en la literatura y el cine, entre ellos, títulos considerados hoy día clásicos, como son: Blade Runner, Matrix y Akira. Este movimiento, fue un caldo de cultivo para empezar a desarrollar ambientaciones similares, pero cambiando la materialidad o la tecnología base, **para crear escenarios de ficción especulativa que desarrollen estéticas propias.**

Esto **dió pie a una serie de retrofuturismos o ucronismos**, tales como el SteamPunk, que inspirado en la estética de la época victoriana



Hombre vistiendo *cosplay* con temática *SteamPunk*

inglesa, y en la tecnología de la máquina de vapor proyectada hacia el futuro. En un mundo SteamPunk en vez de grandes aviones comerciales, como los que hay hoy en día para viajar entre países, pueden encontrar la solución en enormes Zepelines llenos de cañerías de bronce que surcan los cielos, o rieles transoceánicos que conectan grandes territorios a través de trenes de vapor.

5.1.4 Post Apocalipsis.

Similar con lo que ocurre con el CyberPunk, el Post-Apocalipsis es una temática en el cual, **se propone una sociedad distópica, un mundo crudo marcado por la escasez y la anarquía.**

En un escenario Post-Apocalíptico, **la humanidad enfrentó una situación de carácter colosal, un hito que significó el colapso social total.** Por lo general, estos escenarios son de ciencia ficción, y el colapso puede ser gatillado por: un evento provocado por la misma humanidad, como puede ser, una guerra nuclear, un desastre ecológico o un accidente tecnológico que se



Fotograma de *Mad Max: Furia en la Carretera* (2015), uno de los referentes visuales más destacados del género.

escapa de las manos. O también existe la posibilidad, que las causas de dicho desastre sea por causas externas, tales como: enfermedades, invasiones alienígenas, desastres naturales, entre otros.

El Post-Apocalipsis nos pone en los zapatos de quienes sobrevivieron y poblan el mundo una vez que aquel hecho apocalíptico ya ocurrió, y deben recurrir a los restos de la antigua civilización para sobrevivir, además el nuevo escenario suele plantear algún peligro, esto último es común pero no es obligatorio.

Grandes referentes del género en el mundo son *Mad Max*, o la novela *Soy Leyenda* publicada en 1954 que tuvo 3 reinterpretaciones en el cine.

El escenario post-apocalíptico puede desarrollarse en diversos entornos, generando a su vez subgéneros con estéticas propias. *Mad Max* se ambienta en un escenario desértico y con escasos restos de civilización, mientras que *Soy Leyenda* se desarrolla en una ciudad de Nueva York vacía

y abandonada, otros escenarios, proponen la ruina de la ciudad como elemento central y los personajes habitan entre los escombros.

5.1.5 El escenario de CharKiKhan

CharKiKhan es un juego que cuya ambientación, toma elementos estéticos de dichos escenarios, cada facción tiene inspiración obras de ficción que se desarrollan en ambientes Post-Apocalípticos o Derivados del CyberPunk.

Plantea un escenario donde la tecnología es más avanzada que la que existe, las máquinas que se utilizan, en ocasiones tienen características caricaturescas o exageradas, sin embargo, no existen poderes especiales ni mágicos. **Hay un gran retroceso social, las naciones que controlan los jugadores, prácticamente podrían llamarse aldeas, es un mundo mucho más hostil, donde muchas de las comodidades que tenemos hoy en día no existen,** como por ejemplo el internet.

No existen instituciones públicas o estatales, en cierto sentido, **es casi un Western futurista,** pero aún así existen pequeñas ciudades industriales.

La facción Char y Ki, en cierto sentido son los que peor se la han llevado, viven de carroñeros utilizando los elementos que tienen a su disposición en el mundo, mientras que **los Khan han acumulado por alguna razón toda la riqueza.**

Las facciones de CharKiKhan representan a



las clases sociales de la sociedad del juego. Los **Char** se forjan en la marginalidad de la ley, es la más libre de las 3 facciones, pero también la más pobre, se dedican al sector extractivo de la minería, complementada con vicios como son el saqueo y el vandalismo.

Ki por otra parte, es una facción urbana, tiene su origen en las ciudades, sin el aislamiento de los Char, la comunidad forma gran parte de su esencia, y proteger esa comunidad es importantísimo para ellos. **Sus integrantes son los que mejor se manejan con la tecnología,** puesto son el cuerpo técnico y profesional de los habitantes de CharKiKhan.

En un mundo donde **las instituciones, no funcionan y las pocas que existen están corruptas,** hay siempre un grupo minoritario que se beneficia, los **Khan** son ese grupo, a diferencia de los demás, **Khan tiene una fuerte estructura, en la cual incluso dentro de**

la misma facción muchos son subordinados de una pequeña elite. Tienen acceso al poder económico y al deseo. En un mundo donde lo que abunda es la pobreza, ellos tienen el monopolio para corromper a la gente y usarla a su favor. Claro, con tantos años en el poder, ellos **saben cómo mantener el status quo mejor que nadie.**

CharKiKhan es un lugar con grandes montañas, que parecen separarlo de otras posibles regiones desconocidas, existen ilustraciones de territorios que muestran regiones marítimas y una variedad de climas que al jugador le harán recordar al territorio nacional, esto no quiere decir que el juego, se desarrolle necesariamente en un Chile del futuro, sino más bien es un guiño a la procedencia del juego, aún así, la idea es abrir ese espacio de indeterminación a la imaginación de los jugadores, o a futuras posibilidades de desarrollo.

5.2 Las Facciones en profundidad

Con el propósito de tener un acercamiento profundo a la personalidad de cada facción, aplicaré una **plantilla de análisis que Mark Rosewater** en una serie de artículos llamados *The Colors Revisited* utiliza para estudiar y describir a los colores de *Magic*.

5.2.1 CHAR

El bando de los Chars es el más salvaje de todos, viven lejos de las ciudades y lejos de la civilización. En las montañas, donde extraen minerales y recursos, un mundo tan desolado como es el de CharKiKhan, los sectores más aislados, tienen dificultad para acceder a la comida y otros recursos esenciales para la supervivencia, los cuales son sumamente escasos.

Esto llevó a que los miembros de estos pequeños enclaves mineros, cometer delitos para obtener aquellos recursos, lo que los convirtió rápidamente en personas peligrosas para el mundo civilizado. **Para un miembro de los Chars es un tema de supervivencia, la supervivencia del más fuerte.**

¿Qué es lo que Char desea?,
¿cuales son sus metas?.

El fin último de los Char es la libertad, se cree que en el pasado fueron sometidos a

la esclavitud, o quizás llevan demasiado tiempo viviendo en las extensas tierras exteriores, lejos de la civilización. **Por esto a los Char no le gusta recibir órdenes, ni que les digan qué hacer.**

El Char vive la vida como se le place, y no está preocupado por las opiniones del resto, es por esto que no le molesta, cometer actos que para los demás serían inmorales, como robar o saquear. **Esto los convierte también en personas poco empáticas con los demás, con una filosofía de la prevalencia del más fuerte.**

Para un Char, no existen las pertenencias ni la propiedad privada, algo es tuyo porque te lo ganaste, y así lo será, hasta que alguien más fuerte sea capaz de arrebatarlo, esto deriva en uno de los elementos cruciales de la cultura Char.

Un Char es en esencia un superviviente, esto significa que solo los más fuertes sobreviven, porque tienen las herramientas, para arrebatarse de los más débiles, los medios para asegurar dicha supervivencia.

Es necesario poder ser capaz de resistir a las condiciones adversas del mundo donde ellos viven, para poder así disfrutar de la libertad que ese mundo otorga.

¿Qué medios dispone Char para alcanzar sus metas?

El mayor medio del que dispone Char para alcanzar sus acometidos, es que **un Char no se pone trabas a la hora de hacer las cosas. Para un Char la pregunta no es ¿Por qué hacer algo?, si no, ¿Por qué no hacerlo?**, esta falta de barreras sociales es uno de los medios que permiten a Char ser tan eficientes a la hora de obtener lo que quieren.

Por lo demás, **también disponen de una enorme cantidad de fuerza física y mental**, ser un Char significa sobrevivir y estar alerta constantemente, ser autónomos e independientes, para valerse por sí mismos, estar compitiendo constantemente contra los demás por los escasos recursos que poseen, esto desarrolla su enorme fortaleza y determinación.

¿Qué es lo que le preocupa a Char?, ¿Qué es lo que Char Representa?

Char siempre dirigirá sus acciones en torno a lo que desea, sin importarle si esto afecta a los demás. Esto lo convierte en **una facción impulsiva e impetuosa**. Este impulso lo convierte en una amenaza para los demás, ya que no solo son egoístas y poco empáticos, sino que además **son impredecibles, anárquicos y en ocasiones rayan la locura**.

Char es la facción que más cómoda se siente con la naturaleza, y la que se encuentra en mejor sintonía con su lado animal, y no solo eso, es la más abierta a las nuevas experiencias y la aventura.

A un Char le preocupa vivir cada día como que fuera el último, un Char nunca perderá la oportunidad de hacer algo nuevo y distinto, incluso hacer algo peligroso por el mero hecho de que es divertido.

Ya que el mundo y la sociedad se derrumbó, **ser un Char significa aprovechar que la sociedad ya no existe, para hacer todo aquello que siempre quisiste**, ahora que por fin somos libres de la sociedad “¿Por qué habríamos de querer reconstruirla?”

- **Impulso** -Un Char es una persona que uno diría “agarra vuelo fácil”, no la piensan dos veces antes de hacer las cosas, simplemente actúan porque algo dentro de sí les dice que deben hacerlo ahora o nunca.
- **Agresividad** - Char es la facción más agresiva de todas, incluso entre los mismos Chars, la constante necesidad de competir por la supervivencia, implica hacer daño a los demás con el fin de asegurar los intereses propios. Un Char no tiene ningún reparo en hacer daño a otras personas si se siente amenazado o si se ese alguien se interpone en su camino.
- **Fuerza** - Fuerza física y de voluntad, la fuerza es la principal herramienta de un Char para lograr sus objetivos, es el medio con el cual pueden preservar su estilo de vida. Incluso la fuerza es el principal parámetro para medir la valía de un Char frente a otro.

- **Salvajismo** - El Char se siente cómodo con un estilo de vida salvaje, jamás podría pasar mucho tiempo cerca de la civilización
- **Barbarismo** - Los Char pueden ser vistos por los demás como bárbaros, su estilo de vida no tiene sentido para las demás facciones con trasfondo urbano, es más, los ven como un peligro puesto su existencia amenaza la propia.
- **Naturaleza** - Char tiene una fuerte conexión con la naturaleza y el paisaje, esto no quiere decir que sea una facción de ecologistas o naturistas, pero sí Char es una facción que vive y convive con su lado animal más intensamente que las demás.
- **Locura** - La falta de empatía por los demás y el poco contacto con la civilización, es común que integrantes de esta facción tengan comportamientos que rayan en ciertos trastornos mentales.
- **Caos** - Char personifica el caos, no existe un Char igual a otro, todos visten distinto y no hay ley ni orden social entre ellos más allá de la fuerza.
- **Destrucción** - Char no tiene problemas con destruir cosas, es más disfruta haciéndolo, Char es la facción que “quiere ver el mundo arder”
- **Anarquía** - No existe ley para los Char ni tampoco gobernantes.

- **Punk** - Tanto caos, destrucción y salvajismo claramente hace que Char sea una facción bastante punky

¿Qué es lo que Char desprecia?,
¿Qué cosas negativas lo mueve?

Char desprecia la civilización y todo lo que ello conlleva, para un Char es una pérdida de tiempo intentar recuperar la sociedad, con todas sus leyes y estructuras que Char considera aburridas y despreciables.

Char tiene poca paciencia para las cosas, quiere estar siempre en movimiento viviendo plenamente las oportunidades que la vida ofrece, por tanto el aburrimiento, el tedio o cualquier otra emoción que haga sentir a Char estancamiento, son los principales indicadores de que es momento de hacer otra cosa.

¿Qué visión que Char tiene de las otras facciones?

Para los Char las demás facciones son un medio para sacar provecho, son débiles por vivir dentro de murallas mientras que ellos recorren la inmensidad del mundo, y por ser débiles, los Char tienen todo el derecho del mundo de saquear sus pertenencias.

Comparten con Ki el espíritu rebelde y el querer cambiar el orden establecido, pero Ki quiere armar una revolución para cambiar el mundo, mientras que para Char eso no tiene sentido. Char quiere la abolición de todo

orden social para siempre, tampoco entiende esa obsesión de Ki por el sacrificio personal en pos de los más débiles, reconocen que hay ciertos individuos fuertes pero que malgastan su tiempo y talento cuidando de los débiles.

Mientras que en Khan ven el símbolo máximo de la fuerza, ya que, nadie tiene tanto poder e influencias como ellos en este mundo. Eso por una parte les inspira respeto (o envidia), pero todo lo demás les causa asco, puesto Khan representa todo lo que Char desea ver arder: la sociedad, el orden, la ley y la jerarquía.

Si un Char tuviese que negociar con alguien lo haría con Khan, porque son los únicos que pueden ofrecerle cosas que en su mundo sería imposible de conseguir, mientras que si Ki llega a tener algo que es interesante para un Char, optaría por robarlo antes de negociar.

Por otro lado, si tuviese que unir fuerzas con alguien probablemente lo haría con Ki, ya que ambas facciones comparten un espíritu rebelde.

¿Cuáles son las principales fortalezas y debilidades de Char?

La principal fortaleza de Char es su capacidad para sobrevivir y cumplir sus deseos. Nadie conoce mejor el mundo exterior que ellos, como no tienen barreras morales o empáticas pueden usar cualquier medio para conseguir sus fines, lo cual tiene muchas ventajas.

Por otra parte, es su carácter caótico también su mayor debilidad, ya que es muy difícil organizarse, cuando cada cual vela por su propio interés y nada más. Char está constantemente peleando entre integrantes de la misma facción, traicionándose y actuando por su cuenta, Char tiene problemas para actuar como una unidad.

Ejemplos de Personajes en la Cultura Pop que podrían identificarse con Char



The Joker - Batman

Joker es la antítesis de Batman, un villano que representa el caos en toda su expresión, para el Joker no existen las barreras ni los límites morales, es simplemente deseo e impulso. No le importa que sus actos tengan graves consecuencias para sí o los demás y sus actitudes reflejan, en muchos casos, severas condiciones psiquiátricas.



Rick Sánchez - Rick & Morty

Rick es un personaje sumamente caótico, no le importa poner a su nieto ni a su familia en peligro mientras él salga beneficiado, como tampoco, aprovecharse de los más débiles solo para obtener algo a cambio. Vive el día a día y está siempre en busca de aventuras peligrosas por el mero hecho de que son divertidas o porque le pueden aportar algo que él necesita.

5.1.3.2 KI

Después de años de ver cómo a pesar de todo el trabajo la riqueza solo llegaba para unos pocos, y que los asaltos e incursiones Char eran cada vez más frecuentes en las supuestamente seguras ciudades. La disconformidad comenzó a incrementar, **la gente empezó a organizarse para encontrar solución a los problemas cotidianos, y brindarse el apoyo mutuo** que el corrupto gobierno no era capaz de ofrecerles, es así, como en honor al sector industrial KI-558 donde comenzaron las primeras reuniones, se forma la Resistencia Ki.

Luego de mucho tiempo soportando los abusos de la oligarquía Khan, los Ki, decidieron que ya no bastaba con ayudarse mutuamente, hay que **eliminar el problema de raíz, y sacar a los Khan de su posición de poder, esto, mediante el fruto del esfuerzo, del trabajo en equipo y la organización para armar la revolución.**

¿Qué es lo que Ki desea?,
¿cuales son sus metas?.

Se podría decir a buenas y a primeras, lo que los Ki desean es la revolución, pero eso es mirar al corto plazo, **lo que un Ki realmente desea es la paz. La revolución es un medio para alcanzar el fin último de la paz social.**

Lamentablemente para los Ki, se han visto forzados a tomar la decisión drástica de derrocar a quienes están en el poder, para así poder empezar de nuevo y evitar que sigan abusando de ellos.

Un Ki cree fervientemente en la comunidad como el arma más poderosa para alcanzar objetivos, ya sea para derrocar a los Khan, o para una vez derrocados poder construir una sociedad pacífica y para todos. Para un Ki que ha trabajado toda su vida en fábricas con máquinas, comprende que **el todo es más que la suma de las partes**, que un montón de láminas de metal y tornillos, no son nada por sí solos, pero juntos, y organizados de la manera apropiada, pueden convertirse en increíbles máquinas.

¿Qué medios dispone Ki para alcanzar sus metas?

Ki dispone de una lealtad auténtica y verdadera, a diferencia de las otras facciones cuyos integrantes son motivados por la conveniencia personal o por el miedo. **En Ki existe un verdadero sentido de amistad y preocupación por el otro que se transforma en una de sus principales fortalezas.**

Además, que los **integrantes de Ki son por lo general subestimados por las demás facciones, esa arrogancia les cuesta caro** al darse cuenta que no solo son individuos muy capaces, sino que la sinergia que se produce entre ellos, los convierte en una fuerza temible.

Ki dispone de una gran cantidad de integrantes, que se conocen entre ellos y que saben aprovechar las fortalezas de cada uno para suplir sus propios puntos débiles.

¿Qué es lo que le preocupa a Ki?, ¿Qué es lo que Ki Representa?

Ki quiere transformar el mundo, dejarlo mejor de lo que está, es por esto que deben trabajar muy duro, ya que cambiar una sociedad tan injusta requiere una enorme cantidad de esfuerzo. **Ki representa una esperanza para sus integrantes, y para la sociedad a la que protegen**, pero también representa una gran cantidad de compromiso.

- **Defensa** - Para un Ki es prioridad proteger antes que atacar, nadie se queda atrás, por tanto defender sus posiciones es más importante que atacar a los demás, siempre dando prioridad a defender a los más débiles.
- **Tecnología** - Nadie tiene más control sobre la tecnología que Ki, puesto tienen un alto conocimiento técnico sobre el uso de los artefactos tecnológicos, esto se ve reflejado en que son la facción con más dispositivos dentro del juego.
- **Compañerismo** - Para los Ki es tan esencial el trabajo en equipo, que desarrollan un fuerte sentimiento de compañerismo y camaradería, por tanto, establecen fuertes lazos emocionales y afectivos entre sus integrantes.
- **Ingenio** - Debido a la escasez característica del mundo de CharKiKhan, a los Ki no les queda más remedio que ser eficiente con sus recursos mediante el ingenio y la astucia.
- **Solidaridad** - Para Ki es fundamental ser solidario y compasivo con los demás, siempre ayudar al más necesitado y si es necesario hacer sacrificios por el resto están completamente dispuestos a hacerlos si eso significa un bien mayor para la comunidad.
- **Profesionalismo** - Ki puede tener que recurrir al ingenio, pero no improvisa, al menos no dentro de sus campos de saber. La mayoría de sus integrantes tienen una función específica asociada a alguna profesión.

- **Altruismo** - A diferencia de las otras facciones que son netamente egoístas, Ki tiene una visión que valora el altruismo, es decir, preferir el beneficio de los demás y la sociedad en su conjunto que el beneficio personal.
- **Contrabando** - Dentro de una sociedad corrupta, los Ki recurren a ciertos recursos que esta ofrece, no están dispuestos a robar o saquear como lo hace Char, pero sí recurrir a mercados negros o conseguir recursos que podrían no ser legales en la sociedad que ellos no legitiman.
- **Rebeldía** - Después de todo el objetivo principal de Ki es derrocar a la autoridad vigente, por tanto, desobedecer a la ley.
- **Idealismo** - Un Ki tiene un alto estima en el potencial de la sociedad que muchas veces raya en la ingenuidad, piensa que todos los problemas se acabarán cuando triunfe su revolución, sin embargo tienen una actitud demasiado idealizada del porvenir, y de su misma causa.
- **Hostigamiento** - La forma de enfrentar el conflicto de Ki es mediante la guerrilla, pequeñas victorias que se traducen en sus molestas cartas de dispositivo.

¿Qué es lo que Ki desprecia?,
¿Qué cosas negativas lo mueve?

Ki no se siente conforme con el mundo, no quiere aceptar la realidad y por tanto desea cambiarla, a diferencia de Char que vive en el presente, Ki está siempre pensando en el futuro y en el pasado.

Desprecia la injusticia y el abuso, sobretodo si es que estos son provocados intencionalmente, es una actitud que jamás toleraría dentro de sus filas y que le produce muchos conflictos con las otras facciones.

¿Qué visión que Ki tiene de las otras facciones?

Ki es una facción que nace en reacción a los otros, por una parte Char es una facción que se dedica a asaltarlos y saquearlos, existiendo la necesidad de protegerse de estos ataques. Por tanto para Ki, Char representa una amenaza más inmediata, los Char no ponen en peligro su proyecto de mundo, sino que amenazan directamente al presente de Ki.

Mientras que Khan es la degeneración moral de la sociedad, la institucionalización del abuso y la seducción del más débil para quitarle todo lo que tienen. Khan representa el egoísmo en su máxima expresión, lo que ocurre cuando alguien alcanza demasiado poder y no desea soltarlo. Puede que algunos Ki piensen que sea la riqueza la que corrompió a Khan y que si tuviesen que vivir con el común de la gente, serían personas normales, mientras que algunos piensan que ellos son inherentemente malos. El punto es que **para Ki, sacar a los Khan de su cúpula de poder significa estar un paso más cerca de mejorar el mundo.**

¿Cuáles son las principales fortalezas y debilidades de Ki?

Ki tiene la fortaleza del trabajo en equipo y la tecnología a su favor, la estrategia del desgaste, sus oponentes que deberán estar constantemente removiendo los efectos acumulativos de sus dispositivos o acostumbrarse a tener que lidiar con de ellos.

La debilidad de Ki radica en su propia fortaleza, al depender tanto de los demás, siempre tienen que estar encargándose de los más débiles los cuales retrasan su avance.

El idealismo de Ki muchas veces puede transformarse en infantilismo o ceguera moral frente a otros puntos de vista.

Ejemplos de Personajes en la Cultura Pop que podrían identificarse con Ki



Princesa Leia - Star Wars

La princesa Leia encabeza a las fuerzas rebeldes en la Guerra de las Galaxias, representa la esperanza de vivir en un mundo mejor sin el opresor gobierno del Imperio Galáctico. Está dispuesta a sacrificarse a sí misma en pos de su gente



Charles Xavier - X Men

Charles Xavier es un idealista que quiere que los mutantes sean aceptados en la sociedad que los discrimina, hará todo lo posible por rescatar a la mayor cantidad de mutantes posibles para ofrecerles educación y un hogar. Sueña con un mundo donde ya no exista el conflicto entre humanos y mutantes, aunque eso le cueste la amistad con uno de sus mejores amigos Magneto.

5.2.3 KHAN

Si Char y Ki conviven en las migajas de un futuro post-apocalíptico donde reina la escasez, para Khan la situación es completamente diferente.

Los Khan concentran envidiablemente toda la riqueza, las reservas de alimento, el agua, los placeres, todo. Teniendo tanto que ofrecer, no son pocos los que se tientan y se unen a sus filas, con el fin de, acceder a todo aquello que el mundo no es capaz de entregarles, sin embargo, los Khan son astutos y harán lo que sea para mantener su *status quo*, entregando a sus fieles solo una mísera parte de sus riquezas a cambio de lealtad.

¿Qué es lo que Khan desea?,
¿cuales son sus metas?

Un Khan o más bien la élite de los Khan, saben que la situación actual les conviene, por tanto harán todo lo posible por perpetuar el sistema. **Para ellos la gente común y corriente son inferiores y descartables**, meros medios para poner en marcha sus planes, están dispuestos a sacrificarlos por su propio bien.

Por otro lado, las castas inferiores de los Khan, las cuales son la mayoría, entran a la facción con la promesa de obtener todo aquello que en el mundo cotidiano no son capaces de conseguir. Una vez dentro la lealtad a la facción se mantiene mediante el miedo a perder esos privilegios, o mediante medios otros métodos más persuasivos.

Qué medios dispone Khan para alcanzar sus metas

Khan está en una posición aventajada, por tanto va a sacarle el máximo provecho, **disponen**

de información privilegiada la cual la usarán para estar siempre un paso adelante de sus rivales, tienen además el miedo y el deseo como armas, con las cuales corromper a sus enemigos y tornarlos a su favor.

Un Khan auténtico tiene un pensamiento maquiavélico, el fin siempre justifica los medios, pero a su vez, un Ki auténtico no se ensucia las manos “¿para qué hacer las cosas que me desagradan, si tengo sirvientes para hacerlas?”

¿Qué es lo que le preocupa a Khan?, ¿Qué es lo que Khan Representa?

Khan le preocupa poder seguir teniendo el estilo de vida acomodada, garantizar el orden que ellos mismos han establecido

- **Religión** - Si bien nunca en el juego se especifica una religión en particular de los Khan, muchos de sus comportamientos y rituales tienen características que se asemejan a religiones del mundo real. Utilizan la fé como un medio para poder controlar a la gente.
- **Autoridad** - Al gobernar, los Khan son la autoridad oficial de las ciudades, por tanto su presencia implica respeto por parte de sus seguidores y detractores.
- **Opresión** - Si la gente se opone a los injustos dictámenes de los Khan, ellos se sienten con la autoridad moral para imponer la ley

mediante los medios que sean necesarios, es decir la fuerza, la fuerza de sus subordinados.

- **Poder** - Pertener a la élite de los Khan implica estar en las altas esferas de poder. La gran mayoría de los seguidores de Khan entran por la promesa de poder.
- **Placer** - En un mundo donde pertenecer a la población general o a las otras facciones significa trabajo, Khan puede ofrecer ciertos placeres que las otras facciones no tienen acceso.
- **Estructura** - Khan representa la estructura y el orden, jerarquías de poder,
- **Ritualismo** - La facción Khan es la más cargada de simbolismo o rituales, que dotan de significado a sus acciones.
- **Ocultismo** - la superstición, elementos sagrados y rituales desconocidos por la población general se sabe son comunes dentro de Khan.
- **Corrupción** - Khan siempre buscará los puntos estratégicos de los otros bandos, para ofrecer poder a cambio de conveniencia para sus propios asuntos.
- **Espionaje** - El espionaje y la compra de agentes es una pieza clave para posicionar a Khan por delante de las otras facciones.

¿Qué es lo que Khan desprecia?,
¿Qué cosas negativas lo mueve?

Esta facción desprecia a los que considera están por debajo de ella, no es que les tengan algún odio en particular, pero al tener una estructura de poder tan rígida, mientras más alto se encuentre en la cadena, más desprecio sienten por quienes están abajo.

un Khan siempre desea el ascenso social dentro de la misma facción, incluso si es que este es imposible, aún así, verá la forma de cómo asegurarse una posición más alta, a pesar de que eso signifique que sea a costa de los demás, es por esta razón, que los que han tenido la inteligencia para llegar a los puestos de poder más altos, son desconfiados y despiadados.

¿Qué visión que Khan tiene de las otras facciones?

Para Khan las otras facciones son meros peones que controlar, o en el mejor de los casos una molestia. Los Char son seres primitivos que no saben apreciar el verdadero poder, sin embargo, reconocen en ellos un recurso valioso por su poder destructivo, el cual pueden encausar hacia sus propios intereses.

Los Ki por otra parte, son un montón de ilusos, pueden ser problemáticos, pero como dependen mucho del trabajo en equipo y coordinación, simplemente basta con encontrar el eslabón más débil para comprar su lealtad.

¿Cuáles son las principales fortalezas y debilidades de Khan?

La información y la riqueza son sus principales fortalezas. El miedo que la población general les tiene contribuye también, lo que significa más poder. Aunque muchas personas sientan desprecio por ellos y su forma de ser, si tuvieran la oportunidad de ser como ellos, estarían dispuestos a hacer lo mismo con tal de disfrutar de los mismos beneficios.

La debilidad de Khan es ser demasiado confiados y arrogantes, subestiman a sus enemigos puesto creen tener todo siempre bajo control, en la mayoría de las ocasiones así lo es, sin embargo la imprevisibilidad de las otras facciones pueden jugarles una muy mala pasada.

Ejemplos de Personajes en la Cultura Pop que podrían identificarse con Khan



Cersei Lannister - Game of Thrones

Es despiadada y vengativa, solo le importa el bienestar de su familia y mantenerse en el poder, está dispuesta a manipular a todos a su alrededor para cumplir su objetivos, para ella el resto o son enemigos o están ahí para ser manipulados.



Berlín - La Casa de Papel

Durante el asalto de la Casa de Moneda y Timbre, de los asaltantes Berlín es el más frío e infame de ellos, sabe cómo manipular e intimidar a los secuestrados, además de mantener la estructura de mando dentro de los mismos asaltantes mediante la intimidación y la información privilegiada.

5.2.4 Moralidad de las Facciones

Sistema de Alineamientos

“el alineamiento representa la moral básica y la actitud ética de una criatura, y tiene dos componentes: uno que describe si una criatura es legal, neutral o caótica, seguido por otro que describe si es buena, neutral, o maligna. Los

alineamientos se suelen abreviar utilizando la primera letra de cada componente, por ejemplo LN para legal neutral.²⁷

El **Sistema de Alineamiento**, es una forma de graficar de manera muy simple, la forma de actuar de un personaje o un grupo de ellos en términos generales. Si bien, asume ciertos supuestos tales como: **el bien y el mal objetivos y en vez de subjetivos**. Categoriza ciertos actos como inherentemente malignos, tales como: engañar, robar, mentir o asesinar sin importar las causas.

Este sistema es muy común en los juegos de rol, popularizado por *Dungeons and Dragons* y adoptado posteriormente por otros juegos como *DragonLance* o *Pathfinder*, nos brinda un marco básico de referencia para categorizar las facciones, y para visualizar las relaciones que existen entre ellas.

El sistema nos otorga una matriz donde podemos clasificar las 3 facciones.

Char - Caótico/Maligno

Char es la más caótica y rebelde de las 3 facciones, su modo de vida es totalmente anárquico y salvaje, no respeta la autoridad ni la tradición solo la fuerza y el instinto.

Por otro lado en la dimensión Bien/Mal, si bien es menos maligna que Khan, se dedican principalmente a robar y saquear a

27 Pathfinder (2016)

Ejemplo Alineamientos

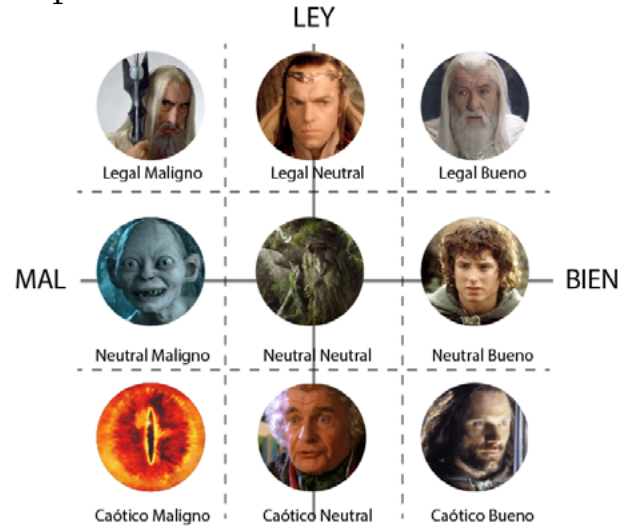


Diagrama con la matriz de los 9 alineamientos, ejemplificado utilizando a los personajes de El Señor de los Anillos.

los más débiles, y tienen muy poca empatía por los demás

Ki - Caótico/Bueno

Ki es menos caótico que Char, pero aún así, se opone a la autoridad y a la tradición, pueden funcionar de manera muy unida y cohesionada, mostrando gran organización entre ellos, pero aún así se trata de una organización no-jerárquica, basada en la camaradería por tanto no necesariamente legal ni estructurada.

Por otra parte, es la única facción de carácter altruista, que protege a los más débiles y con intenciones de mejorar el mundo en vez de sacarle provecho, lo que los deja como la única facción buena del conjunto.

Khan - Legal/Maligno

Es la única facción legal en un mundo caótico, tienen una fuerte jerarquía y cadena de mando, además de respetar la autoridad y la tradición.

Al igual que Char, es una facción maligna, puesto no tienen reparo en ocupar métodos cuestionables con el tal de asegurar sus intereses personales.

5.3 Dirección de Arte.

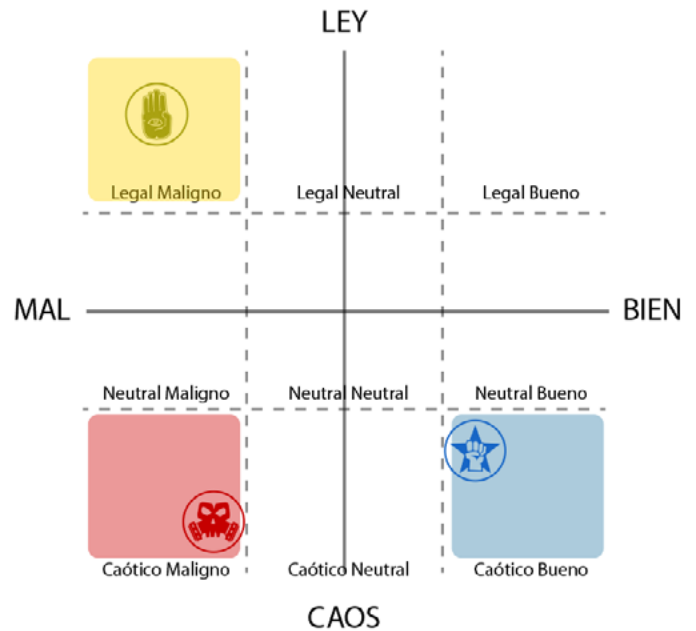
Para representar a las facciones, el entorno, las cartas y la construcción de mundo se tomaron ciertas decisiones artísticas que serán explicadas a continuación

5.3.1 Personajes

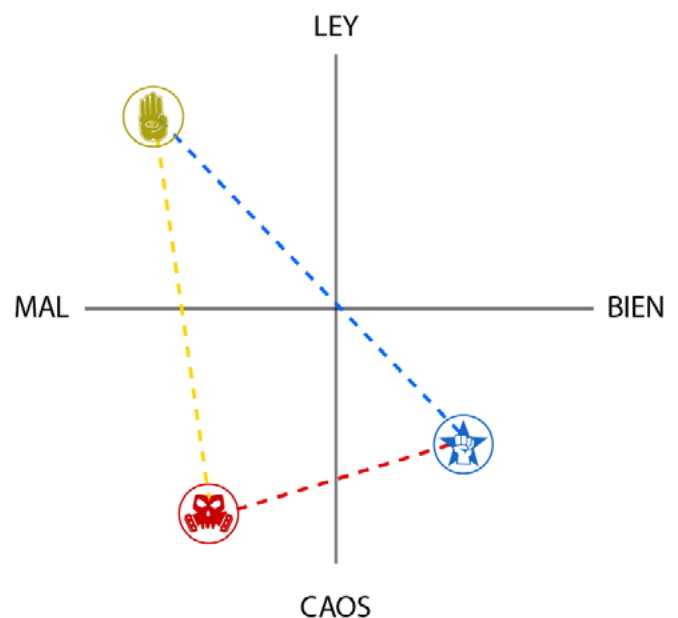
“2. m. Cada uno de los seres reales o imaginarios que figuran en una obra literaria, teatral o cinematográfica.”²⁸

Los personajes son de suma importancia para una obra, ya que son los medios a través de los cuales se cuenta la historia, son uno de los elementos que mayor vínculo generan con ella y además uno de los que tiene mayor pregnancia en el espectador.

Mapa de Alineamientos de las Facciones



Distancias de Alineamientos



En el caso de este juego, los personajes tienen relevancia porque refuerzan la identidad y personalidad de cada facción, y es a través de ellos y el símbolo de cada facción que son presentadas al jugador.

Los personajes a través de sus elementos visuales: Color, Vestimenta, Forma, Accesorios y Postura, comunican al jugador el espacio narrativo que ocupa cada facción dentro de la ambientación del juego.

5.3.1.1 Directrices de Diseño de Personajes para CharKiKhan

Se adoptó para los personajes de CharKiKhan un estilo unificado de dibujo basado en el Vector Art

Para que todos los personajes tengan un aspecto homogéneo, todos deben ser dibujados mediante trazos vectoriales, el *lineart* o delineado es de trazo grueso y se obtiene mediante la silueta, el color se aplica mediante bloques de color plano utilizando las paletas previamente definidas para cada facción. Finalmente se aplica una capa de sombras sobre todo el personaje para dar volumen, y una capa de ajuste con degradado en opacidad.

Previo a todo este proceso es importante, esbozar el personaje o al escena en la que se encuentra previamente, para empezar a configurar su personalidad o atributos, el proceso de bocetaje es fundamental no solo para obtener la guía sobre la cual construir



la silueta y el color, sino porque además, permite explorar posibles opciones y obtener una vista previa del personaje y probar si este conecta con los conceptos previamente definidos para él.

El proceso de exploración visual y bocetaje es muy importante para llegar al personaje final, lo más común es que este en el proceso se vaya depurando.



Silueta



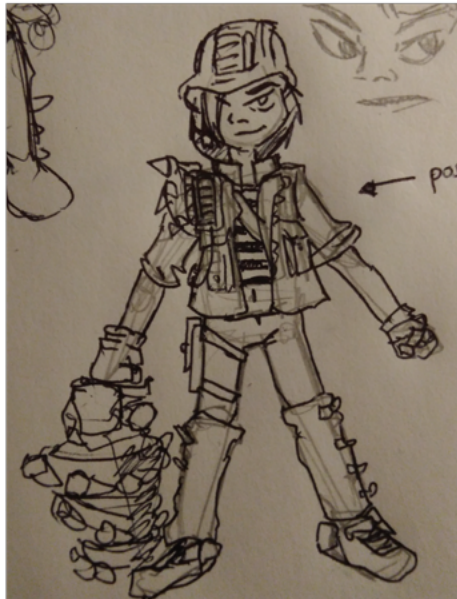
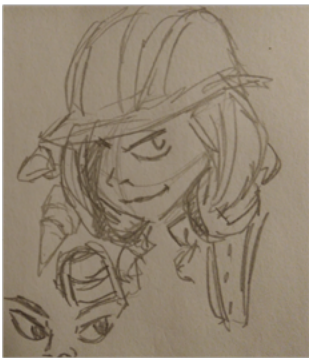
Color



Sombra



Capa de ajuste





Arte Conceptual



Ilustración Final

Para cada facción se diseñaron 2 personajes representativos, uno de género femenino y otro de género masculino.

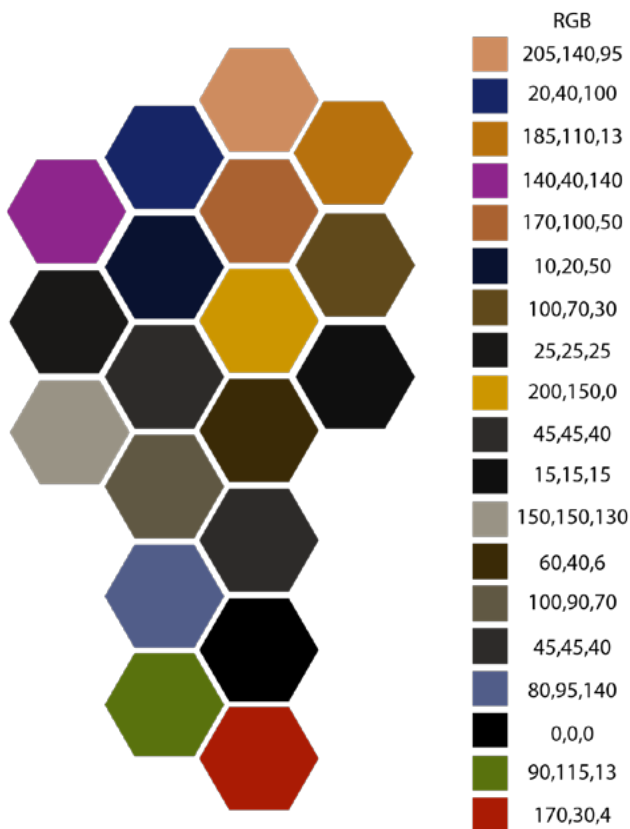
Cada uno de estos diseños corresponden al arte conceptual de cada facción, cada personaje fue dibujado en una pose de reposo, en un plano entero. Debido a que el proyecto es exclusivamente 2D, y que el único Ilustrador de Personajes del Proyecto coincide con el Director de Arte que soy yo, no vi la necesidad de hacer más vistas de los personajes, si el proyecto en un futuro, contempla a modelos 3D o animación, ahí sí consideraría realizar dichas vistas.

Las ilustraciones del juego deben tener como elemento principal estos personajes realizando la acción que describe la carta. Siempre debe haber uno de los personajes representativos de la facción de la carta, en la ilustración. Deberán ser dibujados bajo estos mismos parámetros

A lo largo del proceso de diseño de personajes, no hay una estabilidad perfecta dentro del arte conceptual, ya que, a medida que el proyecto fue avanzando ciertas decisiones o directrices fueron cambiando, sin tener el tiempo o la necesidad de ajustar el *Concept Art*. Esto afecta principalmente a la facción KI cuyos personajes fueron los primeros en ser creados.

5.3.1.2 Paleta de Colores.

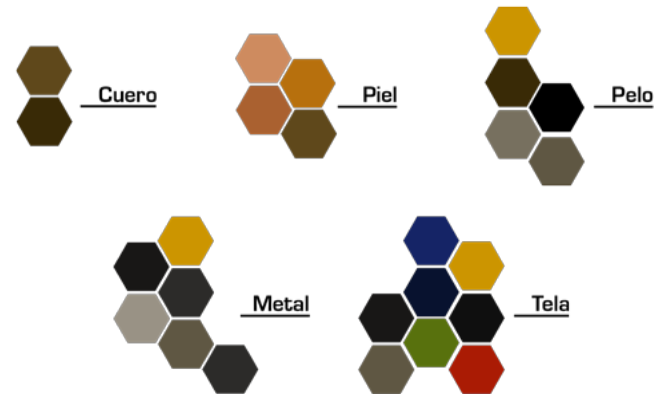
Con el diseño del **arte conceptual** de las facciones, se desarrolló una paleta de colores



Se diseñó en **RGB** debido a que gran parte del material promocional tiene soporte *web*, y porque a la hora de imprimir prototipos del juego, la disponibilidad de impresoras que ofrecen los servicios de *Plotter* no suelen tener *Postscript* perdiendo calidad de imagen.

Para efectos de imprimir el juego en *Offset* se debe procurar que la nueva paleta en *CMYK* mantenga la mayor similitud posible con la paleta en *RGB*.

Uso de los Colores.



Dentro de las muestras de la paleta, se utilizaron ciertas combinaciones de colores para representar materialidades.

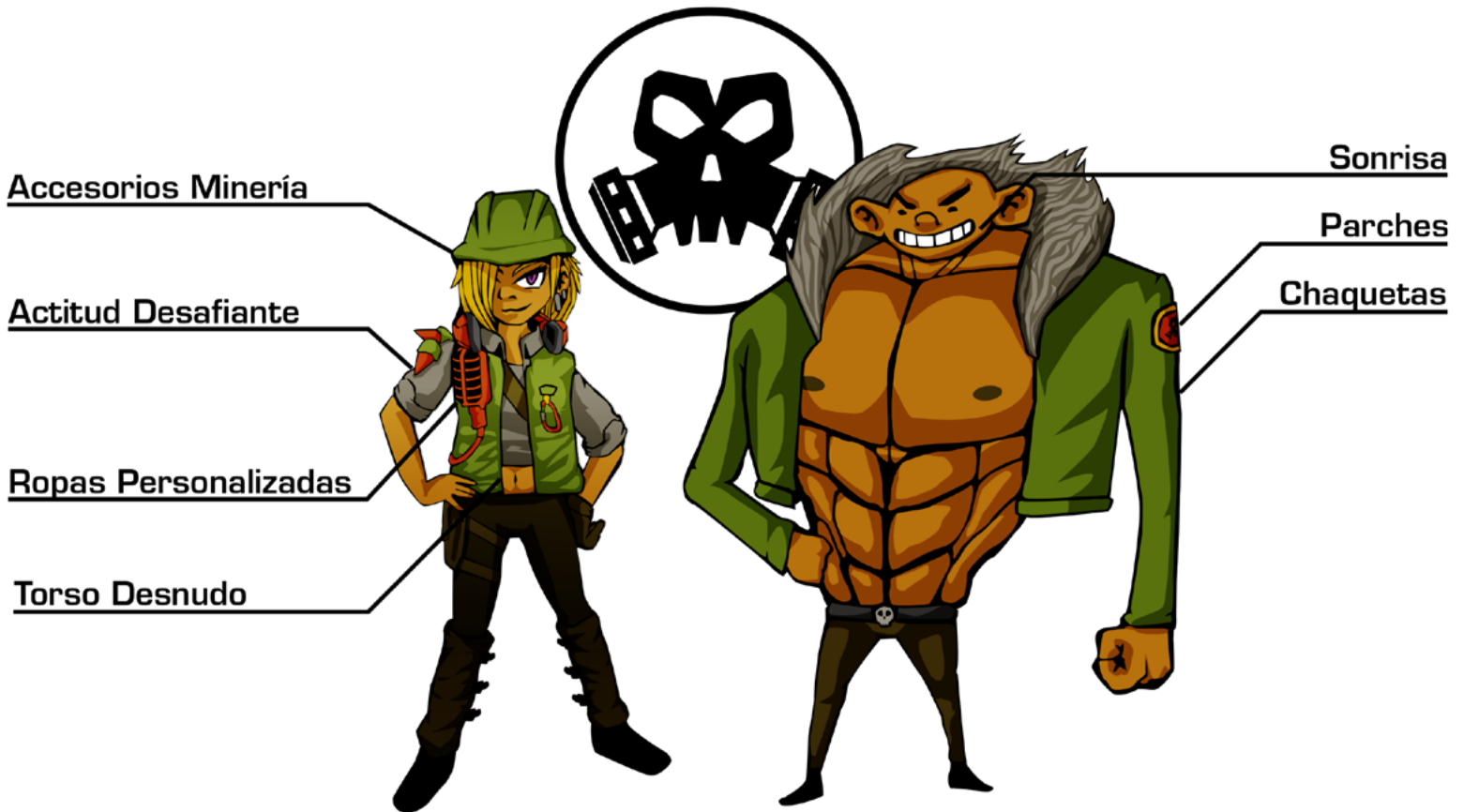


Como se puede observar, hay un color en la paleta que no se utiliza, el violeta.

Este sólo se utiliza en ciertos personajes en los cuales se hizo énfasis en su mirada, por tanto, se utiliza para colorear el Iris de sus ojos y así destacar los ojos.

Personajes Representativos.

Para cada facción se diseñaron 2 personajes representativos, uno masculino y uno femenino, **ellos personifican el espíritu de cada facción**, si bien no son exactamente polos opuestos, idealmente deben plantear una suerte de límite donde cada personaje adicional que se quiera integrar a cada facción, pueda recoger



elementos de uno y el otro, y ser cualquier combinación de factores que se pueda producir entre ambos. Pueden ser un punto de partida sobre el cual comenzar a experimentar.

Estos personajes además son importantes puesto aparecerán en todas las ilustraciones de las cartas de acción del juego.

5.3.1.3 Construcción de la Identidad Visual de cada Facción

Elementos y Accesorios.

CHAR

Chaquetas de trabajo.

Es común que los personajes de esta facción utilicen chaquetas como vestimenta principal, suelen ser de color verde y el diseño puede variar bastante entre un personaje y otro.

Parches.

Es común que los personajes Char decoren sus vestimentas con parches bordados, u otros elementos, estos

parches tienen motivos inspirados en el símbolo de la facción o derivados.

Torso desnudo.

Para reforzar la idea de barbarismo, al diseñar un personaje de esta facción es muy común que estos expongan la zona abdominal de su cuerpo, si esta zona se encuentra por alguna razón cubierta deben tener otra porción importante de su cuerpo desnudo, de preferencia que exhiba musculatura.

Actitud desafiante.

Por regla general, los personajes Char siempre deben verse amenazantes incluso si se encuentran en pose de reposo, esto refuerza su carácter enérgico y agresivo

Sonrisa.

No es obligación para todas las ilustraciones Char, pero de ser posible los personajes Char disfrutan lo que hacen, por tanto su actitud desafiante suele ser complementada con una sonrisa.

Ropas Personalizados.

Cada Char intenta ser único, no existe tal cosa como un uniforme Char puesto cada cual viste a su manera, esto tiene el propósito de potenciar el concepto de que esta es una facción caótica.

Accesorios relacionados a la minería.

Los Char se ubican en las tierras exteriores lejos de las ciudades, donde la minería es la profesión más recurrente, por tanto, sus ropas en mayor o menor medida deben reflejar esto mediante sus accesorios.

KI

Antiparras

Son un cliché de las profesiones relacionadas a la ingeniería, mecánica o invención en las ambientaciones de fantasía, no son obligatorios, pero si un personaje Ki no los porta lo más recomendable es que lleve otro accesorio similar en la cabeza que represente su profesión.

Herramientas

Los personajes Ki siempre portan herramientas, ya sea en sus manos o en su equipamiento, estas herramientas pueden ser de cualquier tipo, pero las llaves de tuerca tipo inglesas son las más reconocibles por tanto las que más deberían usarse a la hora de dibujar un personaje Ki genérico.

Armadura

Para un Ki es muy importante la protección, a diferencia de Char que casi no utiliza armadura para reflejar su naturaleza salvaje, o Khan cuyas vestimentas no están pensadas para el combate, un Ki protege su cuerpo porque es precavido y se encuentra bajo constante peligro.

Las armaduras no son uniformes y pueden variar entre un personaje y otro, pueden cubrir las siguientes partes del cuerpo: Brazos, Piernas, Pecho y Hombros.

Pañoleta Amarilla

Todos los personajes Ki deben llevar siempre una pañoleta amarilla amarrada en el brazo izquierdo, este es su símbolo representativo, podría eventualmente haber un personaje que



porte más de una para futuras expansiones o material promocional. Pero al menos tener una es obligatorio.

Ropa Azul

Ki es la única facción cuyo color dominante es el mismo que el color de la facción.

Ki se encuentra en un punto intermedio entre Char y Khan en lo que ropas se refiere, Char es completamente personalizado por personaje y no existe nada de uniformidad salvo por los colores, mientras que Khan utiliza un uniforme que se mantiene bastante estable entre todos sus miembros

Ki usa accesorios personalizados, pero tienen ciertos elementos que son mandatorios para sus personajes entre ellos las ropas azules, por tanto existe cierto grado de uniformidad

Sin Armas

Debido a que los personajes representativos de Ki fueron las primeras ilustraciones realizadas para el juego, estos tienen ciertas características que luego fueron descartadas.

En un principio se pensó en una ambientación post-apocalíptica clásica, por tanto, las armas de fuego son comunes en este tipo de escenarios, esto considerando que además la facción Ki

representa a los revolucionarios y la resistencia, son la facción que debería ser más afín al uso de armas de fuego, puesto que representan un recurso que ha sido utilizado históricamente por tropas revolucionarias, conforman también parte de su identidad y son reconocidas en la cultura popular por ellas.

Sin embargo, dentro del proceso de desarrollo, decidí dar otra vuelta al asunto, y mi inquietud por expresar una visión personal de la sociedad en la visualidad del juego. En el marco de estas reflexiones, que como ilustrador y director de arte del proyecto, es que pese a que se trata de un juego de conflicto, no deseo glorificar ni promover el uso de armas de fuego en la juventud.

El conflicto puede resolverse de otras maneras más ingeniosas y astutas, características que son representativas de esta facción, más allá del simple uso de armas de fuego (fusiles, pistolas y cañones). Existe toda una épica y romanticismo hacia las armas de fuego en la cultura occidental, que fomentan el militarismo y el nacionalismo, al incluir inconscientemente armas de fuego a los protagonistas de esta facción, estaba siendo partícipe de perpetuar esa cultura. Y es contra esa idealización armamentista que al menos

en este juego, quiero oponerme, para dejar este mensaje aunque sea de manera sutil a los jóvenes.

KHAN

Mantos

Es uno de los distintivos más importantes de esta facción, son dos cintas de tela amarilla que van sobre cada hombro hasta la cintura.

Joyas con el símbolo de la facción

La mayoría de los personajes Khan llevan consigo una imagen sagrada en forma de joya colgando del cuello, las joyas son principalmente de oro, también pueden incluir otros accesorios tales como anillos y aros.

Cadenas

Las joyas que llevan en el cuello, son sujetas por grandes cadenas doradas. Es común que utilicen cadenas para otras cosas también como sujetar prisioneros.

Posición de Poder

Los personajes Khan aunque se encuentren en pose de reposo tienen una actitud que denosta poder e influencia. Se pueden utilizar ciertos recursos de



composición visual como por ejemplo planos contrapicados para resaltar la sensación de grandeza.

El personaje también puede dar la espalda como símbolo de misterio e indiferencia.

Botas

Las botas forman parte del uniforme de los Khan, lo que le dan un carácter más imponente y estilizado a sus integrantes.

Faja

El atuendo típico Khan incluye una faja amarilla que cubre la zona abdominal, esta va por encima de las otras prendas.

Gabardinas o Sotanas

Los personajes Khan utilizan como prenda principal una gabardina negra que es sujeta con la faja, el largo de esta gabardina es variable siendo lo más común que termine un poco antes de la rodilla, sin embargo esta puede ser más larga adquiriendo un aspecto similar al de una sotana de sacerdote.

Cuello Romano

No es obligación pero la gabardina de los Khan puede tener un cuello romano, este no tiene el compartimento que muestra el alzacuellos como las sotanas sacerdotales lo hacen para evitar que el aspecto de Khan sea tan similar al de un sacerdote, el alzacuello es de color amarillo o dorado.



5.3.I.4 El Color en la vestimenta.

La ropa es un componente fundamental que refleja la personal y actitud de un personaje y esta debe ser un complemento para el concepto individual de cada personaje dentro de la ambientación. El color juega un papel muy importante, no solo por el efecto de armonía visual que debe procurar mantener, sino porque el color puede tener significados dentro y fuera del juego que el jugador puede interpretar añadiendo más complejidad al ejercicio de elegir la paleta de cada personaje.

Significados del Color

Cada color dentro de CharKiKhan tiene un significado, los significados son atribuidos por el autor y la respectiva edición del juego. Sin embargo, las decisiones del color y sus significados no son arbitrarios, existe una teoría bien fundamentada respecto a los significados que culturalmente atribuimos a los colores, estos se vuelven fundamentales a la hora de diseñar personajes y sus vestimentas.

Sin embargo, hay que considerar que no solo se consideraron los significados del color, también es importante que exista una consistencia con la propuesta de mundo de CharKiKhan, y lo que es muy importante también que exista una armonía visual de los colores, puesto que las proporciones de estos y las relaciones estrictamente visuales que se establecen, deben cumplirse para que los personajes sean atractivos para el espectador.

Cada color, puede tener varias docenas de significados, que pueden entremezclarse. Por tanto es importante desglosar cuales de esos significados son útiles y cuales no, para reforzar el concepto del personaje y su facción.

Para justificar los significados, se utiliza como base la obra de Eva Heller, Psicología del Color.

“Ningún color carece de significado. El efecto de cada color está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en la cual percibimos el color. El color de una vestimenta se valora de manera diferente que el de una

habitación, un alimento o un objeto artístico“
Heller (2004: 18)

Char

Char tiene sus vestimentas principalmente verdes, con los detalles en rojo que es el color de la facción.

Ambos colores son opuestos en el círculo cromático (dependiendo de la tonalidad), por tanto **complementarios**. Aunque en este caso ambos tienen una pequeña carga de amarillo, lo que los acerca. Aún así, esta fue una decisión intencional, con el objetivo de generar vibración visual.

Verde: El verde fue elegido, pensando en que las ropas de trabajo de Char son de tela verde, esto porque si fuesen de *jean* azul, no se verían tan intimidantes, mientras que el verde otorga un aspecto más bélico por su similitud con las ropas militares.

“El verde es más que un color; el verde es la quintaesencia de la naturaleza; es una ideología, un estilo de vida; es conciencia medioambiental, amor a la naturaleza y, al mismo tiempo, rechazo de una sociedad dominada por la tecnología“
Heller (2004:105)

Rojo:

El Rojo además, según Eva Heller (2004: 56) en su obra de la Psicología del Color. Reconoce entre los múltiples significados que se le atribuyen al rojo, que es el color del fuego lo que trae

consigo los siguientes conceptos asociados: El calor, La energía, La pasión y El deseo. Además el rojo es el color de la guerra y la agresividad Heller (2004: 65) con los conceptos asociados de: Ira, Agresividad y excitación.

Ki

Las vestimentas de Ki son mayoritariamente azules, aunque el azul compite con el gris de las armaduras, y con el amarillo para los detalles.

Al igual que en el caso de Char, la selección del amarillo para los detalles, fue para mantener una paleta de colores que favoreciera los complementarios, los cuales generan contraste y vibración a partir de que son opuestos en el círculo cromático.

En un principio el amarillo, para los detalles significativos generaba conflicto, puesto que es el color representativo de Khan enemigo jurado de Ki, pero la justificación se encuentra, al menos para las pañoletas que son el tema más simbólico, en que, estas son robadas a Khan, lo que las convierte en una especie de trofeo de guerra. Esto tiene perfecto sentido, considerando que el uniforme Khan tiene un manto distintivo amarillo.

Azul: *“El azul es el color más nombrado en relación con la simpatía, la armonía, la amistad y la confianza. Éstos son sentimientos que sólo se acreditan con el tiempo, que casi siempre nacen con el tiempo y que se basan en la reciprocidad.“*
Heller (2004: 23)

Ki es la única facción buena como ejemplifica el sistema de moral de alineamiento, es por esto, que deben generar empatía en el jugador, es la única facción donde se puede proyectar neutralmente en el juego, lo que los convierte en protagonistas perfectos para la historia. Las otras facciones, solo permiten proyectarse al jugador como **fantasías de poder**, mientras que Ki es la única facción que le permite al jugador indeciso o indiferente, proyectarse fácilmente puesto que su moral es la más amigable para él, y el azul contribuye a hacer esta tarea aún más fácil para el jugador.

También reconoce la asociación del azul, sobretodo al mezclarlo con el plateado o gris, que en este caso es el color de las armaduras de Ki con: **La inteligencia, La ciencia, La concentración y La independencia**. Heller(2004: 32) Concepto que refuerza a Ki como la facción más tecnológica del juego.

“El azul es el color de aquella ideas cuya realización se haya lejos” Heller (2004: 24)

No hay que olvidar que la mayor debilidad de Ki es su ingenuidad e inocencia, su rebelión está muy lejos de la utopía que plantean, la cual se encuentra tan lejos como el azul del cielo y del mar.

Amarillo: El amarillo en Ki no tiene un significado muy relevante, más allá de lo que ya se ha señalado y que hace contraste visual con el azul.

Según la Psicología del Color, el amarillo es un color contradictorio, y tiene múltiples significados que muchas veces difieren significativamente unos de otros de los cuales con los únicos que podrían identificar Ki son: El color de la creatividad, amabilidad y optimismo.

Khan

El color representativo de Khan es el amarillo, el cual está en directa relación con el dorado del oro.

Aún así sus uniformes son gris oscuro, y el amarillo es el color para adornas ciertos detalles puntuales, entre ellos las joyas y sus mantos ceremoniales.

Para Khan, los colores también fueron elegidos pensando en el contraste. Pero a diferencia de las otras dos facciones cuyo contraste era mediante opuestos cromáticos, el contraste en Khan se da mediante otras fórmulas

Contraste Lumínico.

El amarillo es el más luminoso de todos los colores cromáticos saturados, mientras que el gris elegido para las ropas de Khan es tan oscuro que casi parece negro, lo que hace un claro contraste con el cual el oro de las joyas, pese a ser menor en proporción, destacan muchísimo más.

Por otro lado, está la metáfora visual de la luz y la oscuridad, Khan tiene una fachada luminosa, pero en el fondo son pura oscuridad.



Contaste Simbólico.

“Los colores psicológicamente contrarios son pares de colores con el máximo contraste según nuestras sensaciones y nuestro entendimiento, un contraste que aparece también muy claramente en el simbolismo”
Heller (2004: 36)

Dorado y Gris, se contraponen lo puro con lo impuro, una contradicción que refuerza la idea de la mentira que ofrece Khan, y lo contradictorio del color amarillo que describe Heller.

“El acorde negro-amarillo es uno de los más negativos. Como también el amarillo está cargado de muchos significados negativos, su combinación con el negro los acentúa. Negro-Amarillo es el egoísmo, la infidelidad y la mentira, aspectos mucho más reprobables que los sentimientos negativos asociados a la combinación negro-rojo.” Heller (2004: 131)

Negro: El gris empleado en los trajes Khan es tan oscuro que conceptualmente se confunde muchas veces con el negro, aún así, hay significados del gris que refuerzan la idea de la facción tales como: el color de la crueldad y de los sentimientos sombríos. El negro que tiene significados negativos similares, es también un color mucho más elegante que el gris, lo cual complementa la idea de los Khan como los adinerados y pudientes del mundo que se presenta.

Amarillo: Como se verá posteriormente en el ítem que habla sobre los colores en los símbolos de facción, el amarillo es el color del oro y la avaricia, pero también es el color de los traidores, ningún partido político jamás usaría el amarillo como color principal, y cuando quieren denostar a alguien de falta a su palabra lo llaman “amarillo”.

5.3.2 Ilustraciones y Ambientes

Para contrastar con los personajes Vectoriales y debido a que trabajar entornos complejos con vectores puede resultar complicado, los entornos deben ser realizados a través de gráficos rasterizados.

Ambientes para cartas de habilidad.

Estos son sencillos y simplemente sugieren el escenario en segundo plano para que interactúen los personajes.

Se esbozan primero junto con el personaje, luego se trabaja por separado de los personajes, es importante considerar que la iluminación de la escena afecta a los personajes.

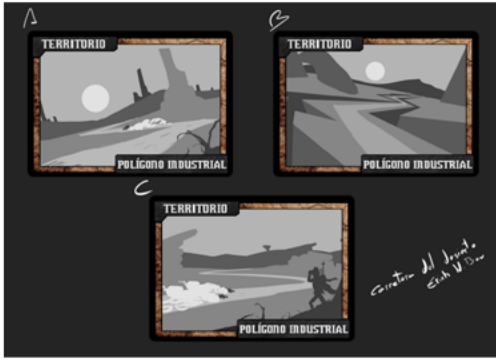
Ambientes para cartas de Territorio.

En el caso de las cartas de territorio, el fondo o ambiente es el principal protagonista de la imagen y centro de atención, además que no hay personajes vectoriales encima que tapen parte de estos.

Debido a que mis habilidades como ilustrador de fondos no son las más apropiadas para dibujar este tipo de cartas, encargué la mayoría de estas ilustraciones a Erick Navarro un artista conceptual español especializado en ambientes para video juegos.

entablamos un proceso de comunicación mediante el cual le facilité el listado con los nombres de los territorios, junto con referentes visuales para cada uno y pequeñas instrucciones, luego queda a criterio del artista explorar y bocetear propuestas para cada ilustración, las cuales me eran enviadas para revisión.





Proceso de trabajo de Erick: estas son las imágenes que me enviaba para revisión.

5.4 Diseño de las Cartas

Se cambió la diagramación de las cartas, para favorecer la lectura y para representar los nuevos cambios en el juego desde Dominio Zero a CharKiKhan.

5.4.1 Cartas de Territorio.

Antiguamente, los territorios estaban marcados en un *playmat*. Debido a que el juego está pensado para un número variable de jugadores, y que uno de los objetivos de diseño era que



Las **Cartas de Territorio** son una representación visual de los territorios del jugador; cada uno tiene un arte y nombre diferente pero para efectos de juegos todos son iguales.





no fuera necesario accesorios ni implementos adicionales, se crearon las cartas de territorios.

Las cartas de territorio se diferencian de las cartas normales porque tienen una orientación horizontal

La decisión de cambiar la orientación de las Cartas de Territorio cumple dos funciones:

- Diferenciar claramente las Cartas de Territorio del resto del mazo, después de todo estos no se barajan con el resto de las cartas.
- Favorecer el arte de las ilustraciones, ya que es mucho más conveniente para paisajes el formato horizontal que el vertical.

5.4.2 Cartas de Acción.

Algunos de los cambios más importantes.

- Los símbolos del coste de devoción son más grandes, se distribuyen de manera horizontal en la parte superior.
- Ya no aparecen **símbolos vacíos en los costes de devoción**
- El tipo de carta ahora va en la parte inferior izquierda
- Se aumentó la superficie del bloque de texto, el cual ahora es negro, sin detalles, y texto blanco



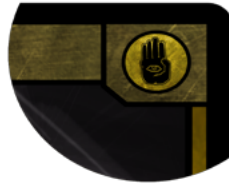
Si el jugador ordena las cartas de esta manera, puede ver en la parte inferior el **tipo de cartas** de las que dispone

Tipo de Carta

- El texto de habilidad ahora está más grande, y no tiene Texto de Reseña, el cual servía para ambientar la acción.
- Se redujo el tamaño del lienzo de la ilustración, sin embargo, ahora que hay menos elementos flotando sobre ella, su superficie total en la carta aumentó
- Se revisó la redacción de habilidades, privilegiando habilidades más concisas.
- Se cambió el nombre de los *Upgrades*, por Dispositivo, para estabilizar el idioma al español.
- Se cambió las tipografías de los títulos, a Mokeka.

Sección con el tipo de la carta ahora va en la parte inferior, esto para alejarse de la diagramación clásica de los TCG, y porque así, el jugador tiene mejor acceso a la información mientras tiene las cartas en la mano.

El playtesting demostró que el sistema de “semáforo” provocaba confusión respecto al coste de las cartas en las fases tempranas de aprendizaje del juego, además que ya no existen las cartas de coste 3, por tanto, ahora la esquina superior izquierda de cada carta tiene el número específico de símbolos según el coste.



Cada carta tiene su **coste de devoción** específico en la parte superior, y no tiene círculos vacíos que confundan al jugador.

Estructura Carta de Acción

	Nombre de la Carta	Coste de Devoción	
	DERRUMBE		
		Ilustración	
	Fondo de la carta	Bloque de Habilidad	
	MANIOBRA		
	Tipo de Carta		

Estructura Carta de Ocupación



5.4.3 Cartas de Ocupación.

Las caras de ocupación tienen pocos cambios respecto al diseño original. Estos corresponden principalmente a estabilizar su diseño con el de las Cartas de Acción.

- Ahora cartas de ocupación tienen el mismo fondo base que las cartas de acción
- Cartas de ocupación utilizan el logotipo oficial de cada facción
- El símbolo de cada facción, tiene leves modificaciones en la textura de color
- Debido a que ya no existe la condición para utilizar estas cartas en territorios enemigos,

las cartas de ocupación no llevan símbolos de otras facciones en la parte superior, lo que hace que todas las cartas de ocupación sean iguales entre sí.

5.5 Ilustraciones

5.5.1 Cartas de Acción

Las ilustraciones de las Cartas de Acción de CharKiKhan deben dar una idea general de lo que ocurre visualmente cuando la acción que detalla la carta ocurre, esto con el fin de generar inmersión en el jugador dentro del escenario de fantasía que se propone.

Se propone un estilo artístico, con personajes vectoriales y fondos rasterizados.



Plano: Primerísimo Primer Plano
Ángulo de Cámara: Normal
4 Personajes (1 Principal, 3 Secundarios)
Entorno Oscuro
Foco: Personaje Principal Khan



Plano: Plano General
Ángulo de Cámara: Contrapicado suave
4 Personajes
Entorno en movimiento
Foco: El grupo y el movimiento



Plano: Plano Entero
Ángulo de Cámara: Picado Cenital
2 Personajes
Entorno Oscuro con iluminación dura
Foco: El gesto

Deben seguir ciertos parámetros en pos de la consistencia visual, pero también, de evitar que todas las imágenes se sientan excesivamente planas o repetitivas.

- Todas las cartas deben tener una escena claramente identificable, esta escena debe tener como foco principal al menos a uno de los personajes representativos de la facción de la carta realizando la acción principal.
- La escena debe construirse siguiendo la teoría de los Planos Cinematográficos, procurando evitar repetir planos y ángulos de cámara entre las diferentes cartas.
- Personaje > Fondo

Las ilustraciones finales deben tener las siguientes medidas.

Largo: 28 cm
 Alto: 22 cm
 Resolución: 300 dpi
 Formato de color: RGB

5.5.2 Cartas de Territorio

Las ilustraciones de estas cartas a diferencia de las cartas de acción, no deben incluir personajes dibujados vectorialmente.

Pueden incluir personajes, dibujados de forma rasterizada, siempre y cuando el protagonismo lo tenga la escena y no los personajes.

El plano cinematográfico debe ser preferentemente Plano General, pero pueden haber variaciones de encuadres o de ángulos de cámara con el fin de generar composiciones más interesantes.

5.6 Marca

5.6.1 Logotipo.

El logotipo de CharKiKhan es la principal identificación de la marca del juego, se compone de 3 bloques de texto, cada uno representa visual



y conceptualmente a la facción del juego que representa. Además la disposición espacial en la que se encuentran las letras del logotipo hace relación con la disposición de las cartas en un enfrentamiento de 2 jugadores.

El logotipo de CharKiKhan puede dividirse en sus componentes, y así obtenemos el logotipo de cada facción, presente en las cartas de ocupación.

El principal soporte del logotipo es en el dorso de las cartas, también se encuentra presente en el empaque del juego, y en todo el material promocional impreso o digital.

Char



Nombre

Char es la primera sílaba de CharKiKhan, a su vez en inglés Char es una expresión que se utiliza para decir “Carbonizado”, por tanto es un nombre que va bien con la facción más destructiva del juego.

Tratamiento Gráfico

Rojo es el color que se asocia al Fuego, de la Pasión, la Sangre y la Agresividad, entre otros significados. Significados que refuerzan el concepto principal de esta facción.

El logotipo no utiliza ninguna fuente tipográfica, al contrario, está escrito en una caligrafía violenta e improvisada la cual recuerda un Graffiti realizado con brocha de manera rápida e irreverente.

Ki



Catálogo de Logotipos



Aplicación Digital



Publicación Facebook



Banner CharKiKhan.cl



Avatar Instagram



Banner Facebook

Aplicación Impresa



Caja Metálica Horizontal Descartada



Mazo de Cartas



Folleto - Descartado



Instructivo

Nombre

Ki es la segunda sílaba del nombre CharKiKhan, su nombre se puede asociar con el “Ki” o “Chi”, concepto polisemántico de origen chino que se suele traducir como “flujo vital de energía” si bien este concepto es un poco más antojadizo que los demás para la facción. Hay que recordar que Ki es una facción positiva y optimista y que el flujo puede hacer alusión a la flexibilidad y adaptabilidad de los Ki. De todos modos, la principal razón por la que esta facción toma el nombre de Ki es por pertenecer a la palabra charquicán.

Tratamiento Gráfico

El logo de Ki busca reflejar la sólida defensa de Ki, espacialmente se encuentra entremedio de los dos logos como si se estuviese haciendo frente a ellos, Ki es una facción que nace como una medida de confrontación en reacción a las otras dos, por tanto su disposición espacial tiene sentido.

Según la teoría de la psicología del color, el azul es un color que se asocia entre otras cosas a: La simpatía, armonía y amistad. El bloque de texto es cuadrado y pragmático pudiendo interpretarse como una alusión a las máquinas y la tecnología que Ki usa para sus propósitos.

Khan



Nombre

El Khan es una palabra que proviene del turco-mongol que significa: “Máximo Gobernante”, popularizado por Temujin quien posteriormente sería conocido como Gengis Khan, un cacique mongol al que se le atribuye la conquista de Asia y Europa del Este.

Khan es la última sílaba de CharKiKhan.

Tratamiento Gráfico

El logo de Khan es el único de los 3 logos que tiene serif con el fin de adquirir un aspecto más clásico aunque estas serif solo están presentes en la primera y última letra. Los caracteres están bastante extendidos, todos los trazos son rectos, y las terminaciones acaban en afiladas puntas que hacen recordar lo peligrosos y temibles que pueden llegar a ser los Khan

El amarillo es para la psicología del color entre otras el color más contradictorio, el color de la traición, la envidia, el oro, advertencia e iluminación.

En el ámbito político, el amarillo es el color de los traidores, y se usa despectivamente. Sin embargo en el contexto religioso el amarillo es el color de la luz y la iluminación, la riqueza y la abundancia se le atribuye el dorado por el oro, todos estos son conceptos que refuerzan la identidad de Khan.

5.6.2 Los Símbolos de las facciones.

Cada símbolo está compuesto de una imagen vectorial, que representa la identidad de la facción. Los símbolos son siluetas monocromáticas, se encuentran inscritos dentro de una circunferencia, pero suelen incorporar un fondo de color con su respectiva textura asociada para identificarlos más fácilmente.

Los símbolos en el juego van impresos en las cartas de ocupación, en los costes de devoción y en el dorso de las cartas.

Constituyen una parte importante de la Marca del Juego, y son además el principal elemento gráfico para identificar a las facciones. (incluso por sobre el logotipo de la facción)

Char



El símbolo de Char es una abstracción que mezcla elementos de una calavera y una máscara de gas.

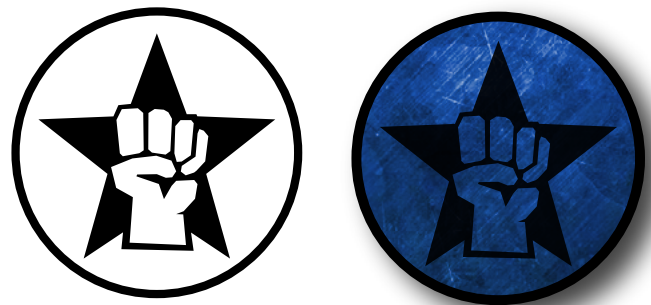
“La imagen de la calavera es una metáfora visual de la mortalidad, sobretodo en Occidente: aparece

como aviso en productos tóxicos, o como ícono macabro en columnas conmemorativas.”²⁹

La Calavera es uno de los símbolos más utilizados a lo largo de la historia, hoy en día la calavera se utiliza para representar: Peligro, Alto Voltaje y Toxicidad. La calavera se asocia también a las banderas piratas.

La máscara de gas en un inicio se pensó como un elemento característico de la facción y que todos sus personajes las usasen, la idea posteriormente fue descartada, aún así la máscara de gas complementa la idea de peligro.

Ki



El Símbolo de Ki es una estrella de 5 puntas, sobre ella se alza un puño

“Hoy las estrellas se usan a menudo para simbolizar nuestras esperanzas y deseos. [...] y con frecuencia también en las banderas”³⁰

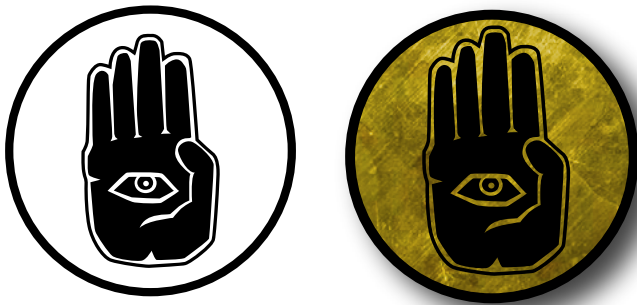
La estrella es un también símbolo del destino, de la meta o un objetivo, y las esperanzas que se tienen puestas en lograrlo.

29 DK (2008:)

30 DK (2008:)

“Puño cerrado: cuando se efectúa frente al torso es un gesto universal de agresión. Los grupos nacionalistas, revolucionarios y oprimidos suelen alzar un puño cerrado en señal de desafío.”

KHAN



El símbolo de Khan es una mano abierta con los dedos juntos enseñando la palma, al centro de la palma se encuentra un ojo abierto.

Este símbolo tiene una fuerte influencia en la Mano Jamsa”

“Este antiguo símbolo, conocido como jamsa, es un amuleto protector usado por musulmanes y judíos para alejar el mal de ojo. En ocasiones en la palma de la mano aparece un ojo estilizado”³¹

Esto comprueba cierta universalidad o popularidad de estos, puesto cuando el símbolo de Khan fue diseñado no se tuvo en consideración la existencia de la Mano Jamsa

La mano extendida puede tener varias interpretaciones, una de esas es justicia o

31 DK (2008:)

una señal de detención, también existe una relación mística asociada a las manos como puede ser la imposición de manos a las que se le atribuyen las bendiciones.

El ojo por otro lado, se le asocia a la magia y la hechicería, como por ejemplo el mal de ojo como símbolo de embrujamiento o el ojo de la mente en las culturas orientales relacionado a la sensibilidad con lo sobrenatural.

“Los Ojos: Símbolo de los dioses, en especial de los solares, como seres omnividentes, los ojos evocan percepción e iluminación espiritual.”³²

Khan es una facción con un fuerte componente ritualista y ocultista, y este símbolo refuerza esa identidad mística de la facción.

5.6.3 Tipografías.

Se ha definido la familia tipográfica Eurostile diseñada por Aldo Novarese, como tipografía oficial para los textos del juego.

Esta irá aplicada en:

Texto de habilidades de las cartas
Cuerpo del Manual de Instrucciones
Material Promocional Impreso y Digital

Para los Títulos y otros bloques de texto que necesiten ser destacados se utilizará la tipografía Mokeka. Diseñada el 2006 por Moisés Arancibia, y descargada de manera gratuita de su sitio web.

32 DK (2008:)



DESAFÍA A TUS AMIGOS

Forma una alianza con alguna de las 3 Facciones, conquista tus territorios, en un juego de estrategia rápida y dinámico



5.7 Empaque

Caja metálica de hojalata con tapa
Offset CMYK 4/0

Alto 75 mm
Largo 95 mm
Ancho 40 mm

La caja lleva un relleno dentro que puede ser de espuma, cartón o mica termoformada negra. Este relleno debe dejar un hueco de:

Alto 61 mm
Largo 86 mm
Profundidad 30 mm

La caja fue pensada con el propósito de que el jugador pueda guardar sus cartas ahí una vez abierto el juego. La caja al ser metálica hay más posibilidades que el jugador la cuide y le de uso, además que tiene las medidas apropiadas para proteger las cartas con forros plásticos tales como: UltraPro, DragonShield, BCW, etc.



5.8 Página Web

El proyecto incluye un sitio web, con su dominio www.charkikhan.cl

En él los jugadores podrán encontrar, material de consulta tal como las reglas del juego, preguntas frecuentes, y posteriormente una plataforma para comprar directamente el producto

El sitio web está construido en la plataforma wordpress, y tiene el siguiente mapa de navegación.

también están las casillas de correo.

- jaime@charkikhan.cl
- ventas@charkikhan.cl
- contacto@charkikhan.cl

5.9 Plan de Redes Sociales.

Con el objetivo de promocionar el juego, se desarrollaron los siguientes canales.

- Youtube
- Instagram
- Facebook
- Twitter
- Behance
- Discord

Youtube.

Su función será subir trailers y tutoriales, será además un canal para contactar a youtubers y ofrecer mazos para que hagan *Unboxings* o concursos.

Instagram

En esta plataforma se subirá contenido relativo a la historia del juego y sus personajes.

Facebook

Donde se va a entregar la información oficial del juego, y va a estar orientado más al trabajo con otras empresas que con el público general, ya que este no suele usar esta plataforma.

Twitter

Aquí habrá información más instantánea, referida principalmente a torneos y eventos.

Behance.

Este es el portafolio digital del juego, para aquellos que busquen las referencias visuales, o para mostrar a empresas interesadas.

Discord

Es el principal medio de comunicación con el público más joven, la idea es generar una *fanbase* y reforzar la idea de las facciones con canales y títulos personalizados para quienes se inscriban en cada bando.

Capitulo 6. Costos del Proyecto y Financiación





6. Costos del Proyecto y Financiación

6.1 Fondos Concursables

Los Fondos Concursables, son un mecanismo que ofrecen ciertas instituciones públicas, con el objetivo de fomentar ciertos proyectos que sean de su interés.

Suelen financiar la totalidad de los proyectos o una parte de estos, dependiendo de sus condiciones.

Los postulantes presentan sus proyectos, y luego las instituciones deciden cuales son aptos de recibir el fondo, y cuánto dinero están dispuestos a asignar.

Una vez asignados, son fuertemente fiscalizados a la hora de rendir cuentas, por tanto es necesario ser muy ordenado no solo para postular a ellos, sino que también a la hora de trabajar.

6.1.1 Sercotec

Los fondos concursables que Sercotec ofrece, están pensados para ofrecer vías de acceso a emprendedores nacionales. No tiene muchos requisitos ya que lo único que exige para postular es tener una propuesta de negocio

con posibilidades de mantenerse en el tiempo.

El principal fondo concursable que ofrece Sercotec es el Capital Semilla, y su variante Capital Abeja.

Capital Semilla/Abeja

Es un fondo concursable de Sercotec que apoya la puesta en marcha de nuevos negocios con oportunidad de participar en el mercado. Cofinancia un plan de trabajo destinado a implementar un proyecto de negocio. Este plan de trabajo incluye acciones de gestión empresarial (capacitación, asistencia técnica y acciones de marketing) e inversiones en bienes necesarios para cumplir el objetivo del proyecto.³³

Puede financiar hasta \$ 3.500.000 del cual:

- Hasta \$ 1.500.000 para gestión empresarial y capacitaciones.
- Hasta \$2.000.000 para inversión de capital.

Exige un cofinanciamiento del 20% del plan total de negocio.

33 Sitio Sercotec

Capital Abeja Emprende es exclusivo para mujeres emprendedoras, por tanto, solo soy admisible para capital semilla.

Fechas de Postulación - Marzo/Abril
Fechas de Entrega de Resultados - Noviembre/Diciembre

6.1.2 Fondart Nacional de Diseño.

El FONDART son una serie de fondos concursable para promover proyectos de índole cultural y artística, estos son otorgados por el recién inaugurado **Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio**.

El Fondo de la línea diseño, tiene 3 líneas de postulación

- **Creación y Producción o Sólo Producción**
Hasta \$30.000.000
- **Modalidad de investigación**
Hasta \$20.000.000
- **Modalidad de difusión**
Hasta \$20.000.000 o 50.000.000 dependiendo de si se postula para festivales, encuentros y muestras.

CharKiKhan se encuentra actualmente postulando al **Fondart Nacional / Diseño / Creación y Producción** con el folio: 488925.

Fechas de Postulación - Julio

No exige cofinanciamiento obligatorio, sólo si es que el monto del proyecto excede el monto asignado.

Existe una comisión evaluadora que revisa los proyectos ganadores, y los montos a asignar.

6.2 Otras vías de Financiación.

6.2.1 Socios Inversionistas.

El proyecto se encuentra en una fase, en la cual hay material suficiente para buscar algún inversionista con el cual compartir las utilidades del proyecto a cambio de financiamiento.

6.2.2 *Crowdfunding*.

El *crowdfunding* es una especie de micromecenazgo, en el cual se establece una red de financiamiento colectivo mediante donaciones, para financiar los costos de un

proyecto monetarios de un proyecto.

A diferencia de los Fondos Concursables, o los Fondos Privados de Inversionistas, quién desee financiar su proyecto mediante un crowdfunding, este dialoga directamente con sus clientes, quienes son los que financian el proyecto.

Es esta característica la que ha hecho tan exitosos a los crowdfunding. Si bien, puede ser más complejo de captar la atención de múltiples personas e incentivarlos a aportar su dinero. Al realizar un crowdfunding no solo se levanta un capital, sino que además, se construye una base de seguidores.

Con el tiempo, cada vez hay proyectos más innovadores y prometedores en campañas de crowdfunding como Kickstarter e IndieGoGo

Kickstarter

Esta plataforma ofrece la posibilidad de subir campañas mediante su sitio de internet, los usuarios de Kickstater pueden buscar los proyectos según su área de interés.

Los proyectos se financian de manera directa, con aportes de los usuarios.

Los Starters pueden generar contenido especial para incentivar las donaciones, ese contenido es fundamental para tener una campaña de Kickstarte exitosa y crowdfunding en general, recompensar a los donantes con por ejemplo:

Acceso previo a material de desarrollo, Pre-compras, Regalos de merchandising, Contenido exclusivo o personalizado, etc.

En la campaña de Kickstarter se fija una meta de donaciones para ser alcanzada, el proyecto sólo es financiado si la meta es alcanzada.

Kickstarter requiere de residencia en el país donde se realiza la campaña, y tiene problemas para recibir donaciones provenientes de Kickstarter de otros países. Kickstarter no tiene sede en Chile, por tanto, para registrar la campaña es necesario tener un contacto en Estados Unidos u otro país que si tenga habilitado el sistema.

IndieGoGo

IndieGoGo es un portal muy similar a Kickstarter, pero los proyectos suelen ser de escala un poco más pequeña que los de Kickstarter.

En IndieGoGo es más flexible respecto a las nacionalidades de los proyectos, se puede crear una cuenta y una campaña sin muchos requisitos.

En IndieGoGo las campañas tienen una duración predeterminada, por tanto, hay una constante renovación en los proyectos disponibles para ser financiados.

Permite por lo demás permite 2 tipos de proyectos

- **Flexibles:** Si no se cumple la meta, el dueño del proyecto puede retirar los fondos que se alcanzaron a juntar.
- **Fijos:** El dueño de la campaña sólo puede retirar el dinero si se cumple la meta, si la campaña acaba antes de que se cumpla, se le devuelve el dinero a todos quienes la respaldaron.

6.3 Las 3 razones que hacen que un Juego de Mesa sea aceptado, según Brian Tinsman.

Brian Tinsman es un diseñador de juegos de mesa, con más de 35 juegos publicados, actualmente trabaja para *Wizards of the Coast*. Fullerton, incluye en los capítulos finales de su obra, un artículo de Tinsman en el cual habla respecto a la publicación de juegos de mesa, en el marco de su libro *The Game Inventor's Guidebook*.

1. *It has a certain magic. Publishers look for games with a “hook”—something about them that just compels you to pick them up. Games like Jenga and Bop It have fascinating parts that just beg you to touch them. Heroscape comes with 30 painted miniature figures and buildable terrain. Pass the Pigs has bouncy little rubber pigs instead of dice. In a bad game, it's called a gimmick. In a good game, it's called magic.*³⁴

CharKiKhan tiene varios “enganches” por una parte, permite vivir la experiencia del juego de cartas, sin tener que gastar cientos de miles de pesos en cartas para tener una experiencia justa y competitiva con los demás.

Tiene una dirección de arte, propia y personal, con una ambientación poco explorada dentro del género, que tiene el objetivo de generar un vínculo emocional con el jugador.

Pero en términos concretos, **es un juego de cartas que trae una cajita metálica donde guardar las cartas**, para mí, esto es poner en **una puesta de valor un ítem que por lo general los juegos de carta hacen de lado**. ¿Quién no guarda las cajitas metálicas de las galletas o los calcetines? y ¿Cuántas cajas de cartón no acaban en el basurero a penas uno saca el producto?. Pese a lo difícil que ha sido encontrar un proveedor para estas cajas en Chile, al punto que hasta el momento solo he encontrado opciones en China, la caja metálica es una sutileza que convierte a CharKiKhan en algo especial respecto a la competencia, podría ser ese primer enganche para luego atrapar con la experiencia de juego y el arte. Esa cajita podría convertirse en un objeto de colección, tal como son hoy en día las cajas de madera de *Liber Dominus* de **Mitos y Leyendas**.

2. *It has crossover potential. This means it could get new kinds of players to become interested in the product line. This is one reason why you see so many licensed products. For example, Blizzard and Upper Deck partnered to create*

34 Como se cita en Fullerton (2008:428)

*the World of Warcraft Trading Card Game. Blizzard hoped that card gamers would cross over to become online gamers, and Upper Deck hoped the product could bring online gamers into card games.*³⁵

CharKiKhan, no sólo es un juego de cartas, es una propiedad intelectual, por tanto puede vincularse a más productos, algo que por lo general desarrolla el interés en los inversionistas y distribuidores.

De CharKiKhan, con su ambientación y personajes podrían desarrollarse videojuegos, series animadas, juguetes, accesorios, cómics y novelas.

O podría nacer **Sha-U-Fan** la versión *Ninja* de CharKiKhan, la misma mecánica con otras habilidades y otras facciones.

Es un proyecto con mucho potencial de expansión sobre la misma línea, porque CharKiKhan más allá de sus mecánicas de juego, constituye una marca y una propiedad intelectual/industrial.

3. *The gameplay is extremely good. If the product development staff plays your game and immediately wants to play again, they'll probably find a way to get it on their production schedule.*³⁶

Es difícil como autor de un juego, asegurar que el juego es realmente bueno, uno siempre tiene sus dudas y está demasiado concentrado en que

35 Como se cita en Fullerton (2008:428)

36 Como se cita en Fullerton (2008:428)

todo resulte bien, que las incertidumbres se transforman en inseguridad. Me es muy difícil asegurar que la experiencia de juego es extremadamente buena como garantía de éxito tal como Tinsman asegura, pero sí puedo decir algo, siempre que he probado CharKiKhan con amigos, familiares y playtesters, en el ambiente apropiado, siempre me han pedido jugar otra partida.

6.4 Costos del Proyecto.

El proyecto se divide en 3 fases:

- **Pre-Producción**
- **Producción**
- **Ventas**

6.4.1 Pre-Producción

Corresponde a toda la fase previa a la impresión del juego, incluye muchos pasos que ya se encuentran completos, pero que de todas maneras hay que pagar retroactivamente.

En la Pre-Producción tiene una duración de 2 meses, y tiene las siguientes fases de desarrollo tales como:

Ilustraciones

Erick Navarro - 10€ Eur x Ilust
\$ 83.726 (20/08/2018)

Jaime Suárez - \$ 10.000 Clp x Ilust
\$ 120.000

Diseño de Juego

Jaime Suárez

Dirección de Arte - \$ 550.000 x 2 Meses³⁷
\$ 1.100.000

Jaime Suárez

Dirección Creativa - \$ 600.000 x 2 Meses
\$ 1.200.000

Aspectos Legales

Registro Propiedad Intelectual
\$ 4.768

Propiedad Industrial
\$ 143.043

Publicación Diario Oficial
\$15.000

Etiqueta Diario Oficial
\$17.450

Derechos Fuentes Tipográficas

Eurostile - \$199 USD
\$132.917 (20/08/18)

Mokeka
\$0

³⁷ La referencia de los salarios se encuentra en la bibliografía.

Coste Total Pre-Producción
\$2.684.114

6.4.2 Producción

Durante el proceso se realizaron diferentes cotizaciones, algunas más actualizadas que otras, debido a cambios tales como que el juego ya no incluye un folleto promocional.

Las cajas metálicas hay que encargarlas a China, porque en Chile no he podido encontrar proveedores aún que hagan el trabajo solicitado.

La fase de producción inicia en el momento que se define el proveedor y se realiza la compra, y concluye una vez que se recibe el producto.

Se considera que el primer tiraje de CharKiKhan será de 1.000 Unidades

Juego
\$1.245.000

Manuales
\$273.000

Cajas Metálicas \$0,50 USD c/u
333.850\$³⁸

Envío, máximo dispuesto a pagar es el precio del producto.
\$333.850

³⁸ Hay que considerar el envío LCL, el presupuesto máximo que estoy considerando de transporte es 100% del precio del producto.

Imprevistos
\$100.000

Coste Total Producción
\$2.285.700

6.4.3 Ventas

Con el objetivo de vender el producto, se realizará una campaña de 5 meses, debe empezar en Agosto para aprovechar el segundo semestre escolar, y debe terminar en Diciembre por el aumento de las ventas de Navidad.

Una vez finalizado el plazo, se debe evaluar, si se obtuvieron utilidades suficientes ya sea para una segunda impresión, empezar otro proyecto, o en el peor de los casos, determinar el precio de liquidación para recuperar la inversión.

Marketing digital

Página Web - Hosting y Dominio
\$20.000

Jaime Suárez
Diseño Página Web
\$300.000

Administración Redes Sociales - \$350.000 x
5 meses
\$1.750.000

Material Promocional PV

Afiche para locales comerciales (200)
\$170.000

3 Pendones Rollers para Ferias y Stans.
\$98.970

Costel Total Ventas
\$2.338.970

Valor Total del Proyecto
\$7.308.691

6.5 Ingresos

Precio de venta a Público
\$13.000 - Margen 77%

Precio de venta a Tienda
\$9.000 - Margen 23%

Utilidad Total (Si solo se vende a
tienda)
\$1.691.287

Utilidad Total Descontados los IVA
\$1.369.933



Bibliografía.

Bibliografía Impresa.

- Fullerton, T. (2008). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (2da Edición). Burlington: Elsevier
- Heller, E. (2008/2000). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* (1ra Edición). Barcelona: Gustavo Gili
- DK (2008). *Signos y Símbolos: Guía ilustrada de su origen y significado* (1ra Edición). Santiago de Chile: Cosar Editores
- Paizo (2016) *Pathfinder Juego de Rol: Reglas Básicas* (Edición de Bolsillo). Barcelona: Devir
- Huizinga, J. (2017/1954) *Homo Ludens* (3ra Edición). Madrid: Alianza Editorial

Memorias y Revistas.

- de Grado, H. (2016). *Plan de Empresa de una Editorial de Juegos de Mesa* Trabajo Fin de Grado. Universidad de Cantabria.
- Rosero, A. (2014). *Cazadores de Signos, Estudio de Caso: Diseño de sistema lúdico como material de apoyo educativo en el contexto de enseñanza aprendizaje de la lecto-escritura en alumnos Primer Año de Educación General Básica, de la Escuela Membrillar, Quinta Normal - Santiago* Memoria Proyecto de Título. Universidad de Chile. Santiago de Chile
- Caichac, A. (2012). *Estudio Experimental de la Resuspensión Viscosa en Flujo Laminar*. Memoria Proyecto de Título. Universidad de Chile. Santiago de Chile.

- Marchant, M. (2015) *Investigación-creación. Indagaciones desde disciplinas proyectuales y creativas*. Revista 180, año 19, número 36, Diciembre 2015, pp. 10-15. Universidad de Chile. Santiago de Chile
- Palomar, G. (2012) *Los Juegos de Mesa. Creación y Producción*. Trabajo de fin de Máster. Universidad de Granada. Granada.
- Suárez, J (2017) *El Tablero y el Juego: Hacia una Espistemología de los Juegos de Mesa* . Investigación Base de Memoria. Universidad de Chile. Santiago de Chile

Artículos Web.

- Forsythe, A. (2011) *Standard Bannings Explained*. <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/standard-bannings-explained-2011-06-20-0> (Enlace obtenido 21/08/18)
- Hunick, R. LeBlanc, & M. Zubek (2004) *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research (Enlace obtenido 21/08/18)
- Fristoe, T (2015) *Graphic Design in Tabletop Games* <http://nothingsacredgames.com/graphic-design-in-tabletop-games/> (Enlace obtenido 21/08/18)
- MTG Gamepedia (3 de Agosto) *Color* <https://mtg.gamepedia.com/Color> (Enlace obtenido 21/08/18)
- Neugebauer. A (2014) *What is Speculative Fiction* <https://annieneugebauer.com/2014/03/24/what-is-speculative-fiction/> (Enlace obtenido 21/08/18)
- Rosewater, M (2015) *True Blue Revisited*. <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/true-blue-revisited-2015-07-20> (Enlace obtenido 21/08/18)
- d2opfsrd. *Alignment*. <https://www.d2opfsrd.com/alignment-description/additional-rules/> (Enlace obtenido 21/08/18)
- Liquipedia Starcraft II (2015) *Metagame* <https://liquipedia.net/starcraft2/Metagame> (Enlace obtenido 21/08/18)

Sitios Webs.

- *Diploma de Postítulo en Diseño Editorial*, Universidad de Chile <http://www.uchile.cl/cursos/78084/diploma-de-postitulo-diseno-editorial> (Enlace obtenido 21/08/18)
- Kirtchev, C. *Manifiesto Cyberpunk* (1997) http://project.cyberpunk.ru/idb/manifiesto_es.html (Enlace obtenido 21/08/18)
- Definición Diccionario RAE *Personaje* <http://dle.rae.es/?id=SjYCHmh> (Enlace obtenido 21/08/18)
- SERCOTEC. *Capital Semilla Emprende* https://www.sercotec.cl/Productos/CapitalSemilla_Regi%C3%B3nMetropolitana.aspx (Enlace obtenido 21/08/18)
- Fondos Cultura. *Fondart Nacional Diseño 2019* <http://www.fondosdecultura.cl/fondos/fondart-nacional/lineas-de-concurso/diseno-fondart-nacional-2019/> (Enlace obtenido 21/08/18)
- EJMACHILE https://web.facebook.com/EJMACHILE/?_rdc=1&_rdr (Enlace obtenido 21/08/18)
- Kickstarter <https://www.kickstarter.com>
- IndieGogo <https://www.indiegogo.com>
- Tigrenator *Calculadora* <https://www.tigrenator.com>

Videografía

[Extra Credits]. (2012, Noviembre 1). *Aesthetics of Play - Redefining Genres in Gaming - Extra Credits* [Video]. obtenido de <http://youtu.be/kWBhP0EQ1A> (21/08/18)

[Extra Credits]. (2016, Febrero 17). *Why Aren't There Science Fiction Games? - The Philosophy of Fantasy vs. Sci-Fi - Extra Credits* [Video]. obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=zQg9oJ7paS8> (21/08/18)

Catálogo de Juegos

Cards Against Humanity

<https://cardsagainsthumanity.com/>

Clue

<https://boardgamegeek.com/boardgame/1294/clue>

Colonos de Catan

www.catan.cl

Cubo Rubik

https://es.wikipedia.org/wiki/Cubo_de_Rubik

Dominion

<https://boardgamegeek.com/boardgame/36218/dominion>

Dungeons and Dragons - 5ta Edición

<http://dnd.wizards.com/>

Exploding Kittens

<https://explodingkittens.com>

Game of Thrones - The Card Game

<https://www.fantasyflightgames.com/en/products/a-game-of-thrones-lcg/>

GloomHaven

<https://boardgamegeek.com/boardgame/174430/gloomhaven>

Hearthstone

<https://playhearthstone.com/es-es>

La Isla Prohibida

<https://devir.cl/producto/la-isla-prohibida/>

Magic: the Gathering

<https://magic.wizards.com/en>

Mitos y Leyendas

www.myl.cl

Netrunner

<https://www.netrunner.com>

Operando

<https://boardgamegeek.com/boardgame/3737/operation>

OrcQuest

<https://www.kickstarter.com/projects/1504466921/orcquest-the-card-game?lang=es>

Pathfinder

<https://paizo.com/pathfinder>

Pictionary

<https://boardgamegeek.com/boardgame/2281/pictionary>

Star Realms

<https://www.starrealms.com>

StarCraft: Broodwar

<https://starcraft.com/en-us/>

UNO

<https://www.unorules.com>

Yu - Gi - Oh

<https://www.yugioh-card.com/es/>

Referencias Salarios

- Community Manager -Tigrenator <https://www.tigrenator.com/>
- Director de Arte <http://chile.jobtonic.cl/salary/45985/46444.html> (Enlace obtenido 21/08/18)
- Director Creativo <https://www.indeed.cl/trabajo?q=Creativo&l=Santiago%20de%20Chile%2C%20Regi%C3%B3n%20Metropolitana&start=20&vjk=4ea575caedd85b27>

Anexo.

Reglamento Oficial CharKiKhan

1- Introducción

Charkikhan es un juego de cartas desarrollado por Jaime Suárez en el marco de proyecto de titulación de diseño gráfico en la Universidad de Chile.

Charkikhan es un juego de cartas y estrategia, con el mazo básico pueden jugar 2-3 jugadores Todos Contra Todos.

Tiempo Aproximado de Juego 10-15 minutos por partida.

Este instructivo contiene las reglas del juego, y aclaraciones del mismo, se recomienda utilizar como lectura de consulta en caso de dudas. Debido a su complejidad, es aconsejable aprender a jugar leyendo el Instructivo de Juego.

2- Contenido del juego

Para jugar se necesita a una baraja de cartas contenido en el producto, correspondiente a 72 cartas, más las cartas de territorio que también vienen incluidas en el producto pero no son parte de la baraja.

Las cartas que contiene la baraja básica para jugar son las siguientes

12 x CHAR [ocupación]
12 x KI [ocupación]
12 x KHAN [ocupación]
6 x Sabotaje
4 x Derrumbe
2 x Emboscada
6 x Anclaje
4 x Asedio
2 x Refugiados
6 x Conversión
4 x Inquisición
2 x Tráfico

3- Inicio del Juego

Al comienzo del juego, los jugadores se reparten cartas de territorio de manera equitativa, el número para una partida normal y estándar son 4 por jugador, sin embargo, estos pueden decidir repartirse 5 o más para hacer partidas más complejas.

Cada jugador debe poner sus territorios en la zona de juego frente a su ubicación, estos deben estar siempre visibles para los demás

jugadores.

Los jugadores deben decidir el orden de los turnos, mediante algún sistema aleatorio.

El jugador que comienza debe repartir 5 cartas a cada jugador.

4- Objetivo del Juego.

El objetivo del juego es ocupar todos los territorios, con cartas de ocupación de la misma facción (Char, Ki o Khan) cuando esto ocurre el jugador gana instantáneamente (incluso si esto no ocurre durante su turno) y el juego se da por finalizado

5- Elementos del juego

Cada jugador posee 5 cartas en su mano la cual permanece oculta de la vista de los demás

El mazo se pone en una zona donde todos los jugadores puedan robar cartas fácilmente de él (preferiblemente en el centro), este debe tener todas sus cartas mirando hacia abajo.

Las cartas descartadas y destruidas van en una zona específica acordada por los jugadores llamada desguace, (preferiblemente a un costado del mazo), el desguace debe ser visible para todos los jugadores y solo puede haber un desguace el cual es compartido por todos los jugadores. Si algún jugador lo desea puede revisar en cualquier momento las cartas que se encuentran en el desguace siempre y cuando esta actividad no entorpezca del desarrollo normal del juego.

Cada jugador debe ubicar sus territorios en un lugar donde sean perfectamente visible por los demás jugadores en todo momento y cerca de su ubicación (preferiblemente frente suyo), separados de los territorios de los demás jugadores de manera clara a modo que no se genere confusión. Las ilustraciones deben estar hacia arriba, y las cartas de ocupación se ponen encima del territorio ocupado.

6- El Turno

Al inicio de cada turno, el jugador deberá robar una carta del mazo central. A excepción del primer turno que juegue el primer jugador, en el cual no se robará carta inicial.

Durante cada turno, cada jugador puede ocupar uno de sus territorios con una carta de ocupación que tenga en la mano (Las cuales tienen el emblema de la facción en grande en la parte central, y el nombre de la facción), y además puede realizar todas las acciones que desee siempre y cuando posea dicha carta en su mano y pueda pagar sus costes.

Para ocupar un territorio debe poner la carta de ocupación de manera visible sobre una de sus cartas de territorio.

Si uno decide ocupar un territorio que ya se encuentra ocupado, se reemplaza la carta de ocupación antigua con la carta de ocupación nueva, y la carta antigua es descartada al deshuace

Las cartas de acción se dividen básicamente

en 2 tipos

Maniobras: Son cartas con habilidades especiales, cuyos efectos son inmediatos y se resuelven en el momento de jugar la carta, una vez resuelto la carta va a la pila de descarte conocida como deshuace.

Dispositivos: Son cartas con habilidades especiales, cuyos efectos son permanentes y afectan al juego durante todos los turnos que la carta se encuentre en el tablero, si bien no hay una posición específica para estas cartas, se aconseja posicionarlas cerca del objetivo al que afectan, es decir, se aconseja posicionar los “Anclajes” sobre los territorios que bloquean, o la inquisición cerca del jugador al que esté afectando su habilidad, si un jugador destruye un dispositivo mediante un efecto, este deja el juego y va a la pila de descarte conocida como deshuace.

No hay un límite de acciones por turno, pero para realizar una acción, el jugador debe cumplir los requisitos indicados en la esquina superior derecha de cada carta de acción con el emblema de cada facción. El requisito llamado coste, es la cantidad mínima de territorios ocupados por una facción en los territorios pertenecientes a dicho jugador para poder jugar la carta, ejemplo, el coste de Inquisición está representado por 2 emblemas Khan, por tanto el jugador debe tener al menos 2 territorios ocupados por Khan para poder jugar la carta. Cabe mencionar que a diferencia de otros juegos, el coste no gasta puntos de ninguna especie, por tanto si quisiera jugar otra carta de coste 2 Khan

puede pagar su coste con esos mismos dos territorios Khan.

Cada carta de acción contiene un cuadro color negro en la zona inferior de la carta, donde se especifica su habilidad, la habilidad es el efecto que realiza en el juego dicha carta.

Cuando el jugador lo decida, puede finalizar su turno, en este momento deberá revisar el número total de cartas en la mano, si ese número es mayor a 5 deberá descartar cartas hasta quedar con 5, si el número es inferior a 5 deberá robar cartas del mazo central hasta quedar con 5 cartas, una vez terminada comienza el turno del próximo jugador.

Solo se pueden jugar cartas de acción durante el turno del jugador que vaya a jugar la carta.

7- Aclaraciones

Si una habilidad de una carta contradice una regla del juego, tiene prioridad la habilidad de la carta.

Si fueras a robar una carta, y al mazo no le quedan cartas, entonces ese jugador debe revolver el deshuace y ponerlo boca abajo

8- Glosario de conceptos.

Ocupar- Utilizar una carta de ocupación sobre un territorio desde la mano.

Acción- jugar una carta (Dispositivo o maniobra) que no sea ocupación.

Bloquear- Se bloquean los territorios, evitando

que un jugador lo ocupe con una carta de ocupación desde la mano.

Robar- Sacar una carta del mazo central para ponerla en la mano.

Descartar- Se obliga al jugador a deshacerse de una carta de se mano, la cual va al deshuace.

Mano- Set de cartas que el jugador dispone para jugar, deben estar oculta del resto de los jugadores.

Territorio- Cartas especiales que van en la zona de juego, y que cada jugador debe tener siempre visible, si estos son ocupados en su totalidad por la misma facción el jugador gana el juego.

En juego- Se le llama en juego a las cartas que se encuentren en la zona de juego.

Jugar- Se le dice jugar una carta, cuando una carta es revelada desde la mano para resolver sus efectos tales como costes y habilidades.

Desguace- Zona del juego en la cual se apilan las cartas descartadas y destruidas.

Destruir- El objetivo de destruir va al deshuace
Anular- Habilidad que afecta a la habilidad de otra carta dejándola sin efecto yendo directamente al deshuace.

Coste- Es el requisito principal para jugar acciones, indicado en la esquina superior derecha de cada carta, y corresponde a la cantidad mínima de territorios que debe tener ocupados por una facción determinada por el jugador para poder jugar la carta.

Oponente- Los jugadores que juegan en contra del jugador.

Mirar la mano- Efecto de habilidad que permite forzar a un jugador a que te muestre las cartas de su mano durante una única vez.

Maniobra- Carta de acción cuyo efecto es

inmediato.

Dispositivo- Carta de acción cuyo efecto es permanente mientras se encuentre en juego.

Habilidad- Efecto de una carta de acción, va en un recuadro negro en la mitad inferior de la carta.

Texto Aclarativo- Texto ubicado en algunas cartas en el recuadro de habilidad, explica ciertos detalles de las habilidades para una mejor comprensión de estas, se encuentra entre paréntesis.

Habilidad Doble- Estas cartas contienen un texto aclarativo que dice “Elige una de las dos opciones”, el jugador al jugar la carta debe elegir específicamente una de las dos habilidades excluyendo la otra.

Elegir entre dos opciones- Algunas habilidades tienen 2 efectos independientes, y el jugador deberá elegir uno de los 2. a estas cartas se les llama

Se va del juego- La carta en cuestión sale de la zona de juego, sin ir al deshuace.

9- Explicación en detalle de cada carta de acción.

Sabotaje.

Maniobra CHAR [Coste 1]

destruye un dispositivo que se encuentre en juego

Derrumbe.

Maniobra CHAR [Coste 2]

En el momento que un oponente realice una acción, puedes decidir jugar esta carta siempre y cuando cumplas el requisito del coste, a

diferencia de otras cartas esta se puede jugar en el turno de tu oponente.

Esta carta solo puede anular una acción que esté realizándose en un momento determinado, es decir, no se puede esperar a que el jugador oponente realice una serie de acciones y anular la que sea más conveniente.

Si el oponente por alguna razón juega sus cartas de manera repentinamente rápida, se le podrá exigir que declare claramente cual fue el orden de acción, para así poder jugar la carta en el momento indicado.

Es válido utilizar derrumbe para anular otra carta de derrumbe.

Emboscada

Maniobra CHAR [Coste 2]

emboscada permite que el jugador pueda utilizar una carta adicional de ocupación durante este turno.

Anclaje.

Dispositivo KI [Coste 1]

El anclaje es una carta que bloquea un territorio, solo puede bloquear un único territorio y una vez fijado no puede ser cambiado a otro territorio.

El territorio bloqueado no puede ser ocupado de la manera normal que tiene cada jugador durante su turno, sin embargo las habilidades especiales como inquisición pueden.

Una vez destruido el anclaje, la carta de territorio deja de estar bloqueada y puede ser ocupada normalmente.

Si por alguna razón un territorio bloqueado por anclaje llega a ser desocupado, el anclaje es

destruido automáticamente. (Ejemplo mediante un asedio)

Asedio.

Maniobra KI [Coste 2]

Desocupa un territorio destruyendo la carta de ocupación sobre él, si este territorio estaba bloqueado por un anclaje el anclaje es destruido.

Refugiados.

Dispositivo KI [Coste 2]

Mientras este dispositivo se encuentre en la zona de juego, el oponente elegido tendrá que agregar un territorio adicional bajo su control, se recomienda que se utilicen los territorios “Campamento de refugiados”.

Para que dicho jugador pueda ganar la partida es necesario que este territorio adicional también se encuentre bajo la misma ocupación que los demás.

Si este dispositivo es destruido, el territorio adicional abandona el juego, y cualquier carta de ocupación que pudiese tener afectándolo es destruida, al igual que si un anclaje se encuentra bloqueándolo también es destruido.

Conversión.

Maniobra KHAN [Coste 1]

Esta carta tiene el texto aclarativo “(Elige una de las dos opciones)” por tanto tiene una habilidad doble. El jugador al momento de jugar esta carta o cualquier otra con habilidad doble, debe declarar específicamente y de manera clara cual de las 2 habilidades va a utilizar, si

elige una habilidad se aplica su efecto y la otra habilidad queda automáticamente excluida y su efecto no se aplica.

Habilidad 1-

Roba 1 carta del mazo central

Habilidad 2-

Todos los oponentes descartan 2 cartas de sus manos.

Inquisición.

Especial KHAN [Coste 2]

Esta carta no solo tiene una habilidad doble, si no que además esta carta según la habilidad que se escoja puede comportarse como Maniobra o como Dispositivo.

Habilidad 1 - Dispositivo.

Elige un oponente, juega con una carta menos. El efecto de jugar con una carta menos ocurre en el momento que termina el turno de ese oponente, por tanto, cuando tiene que revisar si tiene 5 cartas en la mano para descartar o robar las que haga falta, mientras la inquisición este afectándolo robará o descartará cartas hasta quedar con una carta menos de lo que debería.

Habilidad 2 - Maniobra.

Elige un territorio ocupado oponente, y un territorio ocupado tuyo, luego intercambia sus ocupaciones, esta habilidad tiene efecto incluso si alguno de los 2 territorios se encuentra

bloqueados.

Tráfico.

Maniobra KHAN [Coste 2]

Habilidad doble

Habilidad 1

Elige un oponente y mira su mano, luego elige una de las cartas de su mano y ponla en tu mano, luego deja de ver su mano.

Habilidad 2

Revisa cualquiera de las cartas del deshuace, elige una de ellas y ponla en tu mano.

