

Trabajo de Fin de Máster

Universidad de Sevilla

Reino Kionnés

Proyecto de un juego de mesa.

Mundos Posibles, Ludología, Transmedia y Worldbuilding.

Alumno: Raúl Guanche Rosa

Tutor: J. J. Vargas Iglesias.

Curso: 2020/2021

Convocatoria: Septiembre.

Ilustradora de cartas, retratos y fichas:

Celene Aime Pérez Pérez

Instagram: @skellitooon

“Las arenas movedizas de la guerra van a tragarse a los *hangat* más débiles. No es tiempo para arder y luego atacar; son tiempos de morder y ver sangrar.”

Fragmento sacado de *Tiempos de hermanos enemigos y armados*, obra de Rummtalis de Surpídrea (cronista défnar de la época).

Índice.

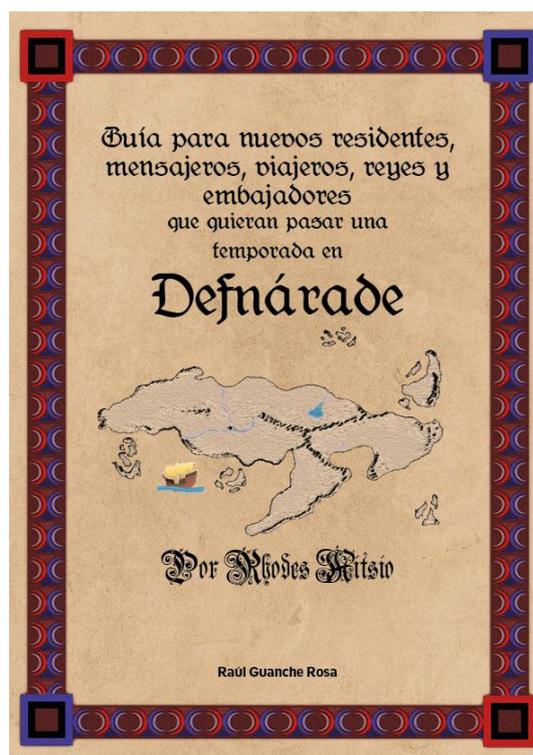
Introducción.....	1
Marco Teórico.	4
Una nueva mentalidad arriba a nuevos mundos.....	6
El lado natural del humano: Jugar e imaginar.....	13
Acotando el fingimiento lúdico hacia la estrategia.....	18
Fraguando un Sistema esférico: la economía interna.....	23
Neurosis obsesiva. Mente de superviviente; se vuelve a las cavernas...	28
Dos de madera y tres de piedra: construyendo puentes hacia la macroestructura.....	31
Metodología.....	40
La hipótesis creativa.....	40
Tablero.....	43
Fichas de acción.....	45
Cartas.	46
Construcciones.....	48
Facciones y personajes.....	49
Elementos de la interfaz.....	51
El <i>Alignment</i> (El Destino de Vitergo)	52
Tabla de diplomacia	56
Árbol de avances	56
Saturación de fnar en el diseño	58
Defnárade.com	59

Conclusiones finales	61
Bibliografía	63
Anexo 1	67

I. Introducción.

En 2020, se presentó como TFG un documento, en forma de códice, que introducía los aspectos esenciales de una cultura inventada que habitaba un archipiélago ficticio en el Mediterráneo. Se llamaba Defnárade (Ἰκκῆρῶν, escrito en su abecedario). El título de la obra era *Guía para nuevos residentes, mensajeros, viajeros, reyes y embajadores que quieran pasar una temporada en Defnárade, por Rhodes Mitsio*¹.

Como forma de seguir expandiendo el Universo Défnar y hacerlo más atractivo, se planteó la idea de comenzar la historia con una novela que narrase, desde el punto de vista de varias figuras de interés político, social, económico y social, la unión de aquellos reinos independientes solo unidos por la lengua défnar². El uso de estos personajes tendría potencial para cumplir los tres objetivos descritos por Wolf (2012), haciendo la obra *immersive* (inmersiva), if they supply sufficient detail and description for the reader to vicariously enter the imagined world (p. 48), *absorbed* (permeable), the user's attention and imagination is absorbed or "pulled into" the world (p. 49) y *saturated* (saturada), cuando cuenta con aquellos matices y aspectos únicos y personales de la invención.



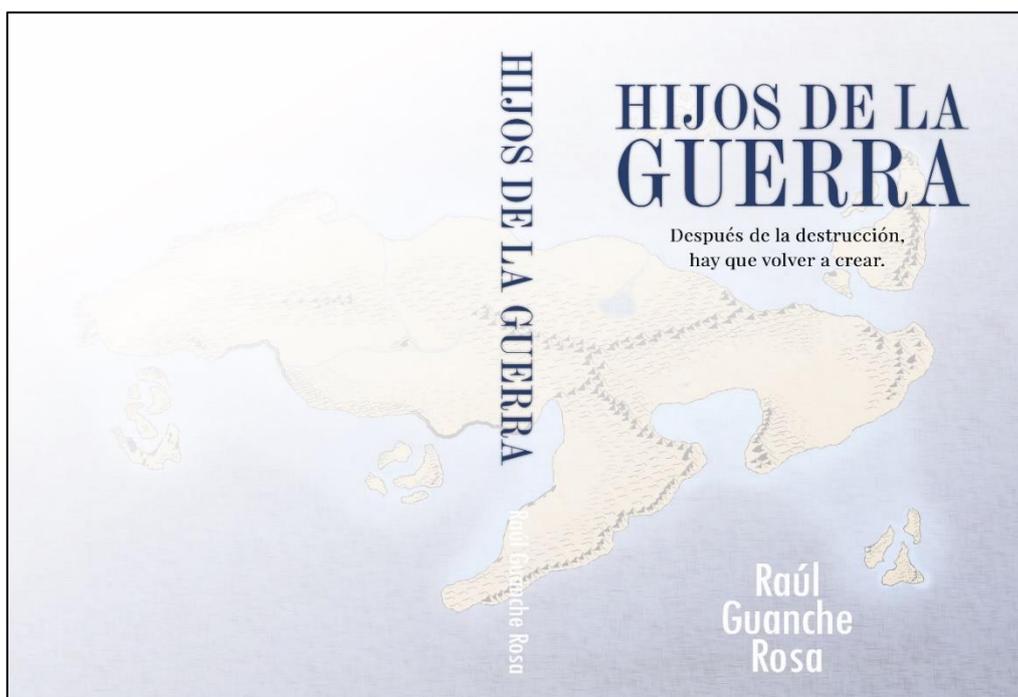
Portada del TFG: *Guía para nuevos residentes, mensajeros, viajeros, reyes y embajadores que quieran pasar una temporada en Defnárade, por Rhodes Mitsio*. De Raúl Guanche Rosa, 2020.

¹ Guanche, R. (2020). *Guía para nuevos residentes, mensajeros, viajeros, reyes, embajadores... que quieran pasar una temporada en Defnárade, Por Rhodes Mitsio* (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de Sevilla, Andalucía, España. Disponible en: <https://drive.google.com/file/d/1pz-ldNBtRBbWZ5tWvYySO2PL2AocwUyK/view?usp=sharing> (acceso privado, se ruega no compartir).

² De hecho, el significado de Defnárade, siguiendo la lógica de sus declinaciones, sería "donde hablan los défnar". Raíz: Défnar / Declinación del caso en Locativo (caso exclusivo de esta lengua): -ade.

La línea que sigue el proyecto de Defnárade respecto a sus inicios es el intento de no caer en la *high fantasy*, sino hacer mitopoeia³, “copiando” los temas presentes en *La Odisea*, *La Ilíada* o *Beowulf*, y adaptando su forma a un modo de escritura al alcance de cualquier lector. Las mitologías antiguas, como han perdido importancia y sus connotaciones de creencias, se acercan más a la ficción (Pavel, 1986, citado en Ryan, 1991, p. 77). De acuerdo con Murray (1999, p. 155, citado en Planells, 2015, p. 76): el juego es una forma abstracta de contar una historia: un drama simbólico. Por lo que *Reino Kionnés*, enmarcado en la narrativa emergente (*emergent narrative*, aquella que está construida por el jugador bajo las reglas previas del juego) explotará todas las posibilidades a su alcance para poder seguir la historia défnar y mostrar el Universo tras el tablero.

Tras cursar el máster de Guion, Narrativa y Creación Audiovisual de la Universidad de Sevilla, el planteamiento y la estructuración de la novela se ha vuelto una realidad tangible. Es por eso que se ha decidido empezar a trabajar la continuación de la historia défnar con otro medio más complejo, y que sí ameritaba un seguimiento más exhaustivo con un tutor por lo difícil de la tarea: la realización de un juego de mesa.



Propuesta de portada para la futura novela. *Hijos de la Guerra*.

³ La mitopoeia es un género narrativo en el cual el autor crea todo un conjunto de conceptos, regiones, personajes, sucesos, y arquetipos interrelacionados creando una mitología propia.

La asignatura de Guion Transmedia también fue clave a la hora de mirar más allá de los medios convencionales e implementarlo en el proyecto Defnárade: dirigiéndolo a otro tipo de público al que también le puede interesar la historia del Universo, aunque dicho juego se haya planteado de tal forma que el jugador puede adentrarse en el tablero sin tener interés por el Universo, únicamente atraído por las mecánicas. Es por esto que se concibe como un gran embudo que puede atraer el interés del consumidor a la macroestructura. Este medio, pese a su longevidad, no ha caído en desuso tras el nacimiento y crecida de su hermano virtual, el videojuego, sino que “parallel to the growth of video games as important cultural artefacts is a modern Renaissance in traditional tabletop games” (Heron, Belford, Reid, *et al.*, 2018).

Este medio cuenta con un público entregado, que disfruta del acto social de jugar más allá del entorno *online*. Está presente en la niñez y juventud de las personas, pese a que tenga una decrecida en la edad adulta, que no un abandono. De acuerdo con Rogerson y Gibbs:

After playing “the usual” games as a child, many board game hobbyists discover board games during secondary school or at university, with a period of relatively intense play that may continue into their early career but at some stage is reduced due to the demands of work (2018).

Aunque un juego de mesa se debe a su diseño y apariencia final, lleva un funcionamiento interno, que ha sido planteado, desarrollado y corregido previamente, y que es lo que lo lleva al fracaso o al éxito. Siendo un TFM creativo, la gran parte del trabajo ha sido averiguar cómo funcionan los engranajes que hacen avanzar la partida de un juego de mesa. Así, se diferencian dos apartados de igual importancia para el resultado final del juego y llegar a los objetivos: los mundos posibles y el *worldbuilding* (macroestructura) y las economías internas, las mecánicas y la psicología del jugador (microestructura). Y, a su vez, prestando atención para que cuadre todo bajo los principios de la transmedia.

II. Marco Teórico.

“They wished to look inside a different world. They yearned to enter a story or travel to a faraway land. They longed to see the future of the landscapes of the past. The panorama box with no moving parts was made much earlier than the Zoetrope.”

- Miyazaki. Citado en Jenkins, 2009.

Agosto de 1979. La editorial británica Jonathan Cape publica un libro, un librojuego, para ser más exactos. En las 32 páginas, se pueden ver varias ilustraciones y textos de la mano de Kit Williams. El dibujo de la portada introduce su contenido fantástico y casi onírico. Unas letras negras con un halo amarillo la coronan; se puede leer *Masquerade*. No pasa desapercibido cuando el libro hace saber que se puede llegar hasta un tesoro enterrado si se logra descifrar las pistas que alberga.

Dos años atrás, las salas de cine eran testigo del estreno de *Star Wars: Episodio IV* (George Lucas, 1977), un título que había agitado las tranquilas aguas del público, que no estaba acostumbrado a enfervorizarse con las historias en los escenarios y ni con la gran pantalla. Ahora, se entregaban por completo a querer ser aquellos personajes galácticos⁴. Esta actitud no había cambiado a penas desde principios del siglo XX con el nacimiento de la sociedad del espectáculo (Guy Debord, 1967). Sumando los primeros *arcades* y la continuación de los juegos de mesa como entretenimiento casero, prepararon el ecosistema en el que se había desarrollado la cultura de masas para que se embarcaran en la búsqueda del tesoro de *Masquerade* y convertir esta “aventura” en un fenómeno mediático de gran importancia.

El enigma creado por Williams encontró su final en 1982, cuando le hicieron llegar una carta que contenía la resolución. La excavación para desenterrar el tesoro fue acordada en una fecha para que la prensa pudiese estar presente. La recompensa era una joya en forma de liebre, que dormía dentro de un recipiente de cerámica, y en su tapa llevaba la inscripción «Yo soy la guardiana de la joya de ‘Masquerade’, que yace a salvo en mi interior aguardándote a ti o a la eternidad». La influencia del proyecto de *Masquerade* no quedó aquí: la pieza fue subastada y adquirida por un comprador anónimo por 31.900 libras⁵, contó con su adaptación a Spectrum, *Hareraiser* (Haresoft, 1984) y,

⁴ A tener en cuenta tras este evento la importancia que adquiere el *merchandising* de productos de ficción.

⁵ 95.754 euros actuales.

en 2009, la BBC le dedicó un documental, *The Man Behind the Masquerade*. Además, fue el precursor del género *scavenger hunt* (búsqueda del tesoro). Todos sabían que era un juego, pero quisieron creer que estaban ante algo más importante, sintiéndose arqueólogos tras una joya milenaria, custodiada por innumerables trampas arcaicas.

Este caso es el mejor ejemplo para introducir una idea desarrollada por el poeta británico Samuel T. Coleridge y que es la piedra angular en la que se cimenta la ficción, los mundos posibles y el juego: la suspensión voluntaria de la incredulidad (Wolf, 2012; Planells, 2015). Esto es el fingimiento lúdico o la aceptación de ciertas reglas y mecánicas a la hora de ingresar en el texto para su disfrute: el espectador decide creer X porque le interesa que la historia imaginada se produzca de alguna forma. En su obra *The Rime of the Ancient Mariner* (1798), un marinero cuenta a un hombre una extraña historia delirante y pesadillesca que vivió en una de sus travesías. El lector⁶, al igual que el hombre que le escucha, puede o no creer en la veracidad de los hechos. Entra en juego su predisposición a hacerlo. En uno de los últimos versos de la obra, Coleridge lanza un mensaje, en boca de este lobo de mar, refiriéndose a su idea de la suspensión voluntaria de la incredulidad y de lo necesario que es saber encontrar al receptor que esté dispuesto a realizarlo:

“Voy, como la noche, de un lugar a otro;
tengo un extraño don de la elocuencia;
y en el instante en que veo su rostro
sé cuál es el hombre que habrá de escucharme;
a ése le cuento mi relato.”

(...)

“Se fue, como aquel que queda aturdido
y ha perdido el sentido todo:
convertido en un hombre más triste y más sabio
se levantó a la mañana siguiente”.

Más de doscientos años después del poema, Coleridge demostró el sentido que había tras su idea con el caso de *Masquerade*. Yendo más allá del mundo del texto e

⁶ Más adelante se hablará sobre la teoría de Marie Laure-Ryan de los mundos posibles. Por el momento y por necesidad de que se entienda el ejemplo, se ha de adelantar que el lector desconoce si el Universo en el que se desarrolla el poema está enmarcado en su mundo cotidiano o en uno imaginario con el que tiene acceso a través de los versos.

invadiendo el mundo real. Los lectores, a los que William transformó en cazarrecompensas, probablemente sabían que no había ningún tesoro millonario tras el acertijo ni un saber oculto de alguna logia sectaria, pero entre todos crearon el marco de fingimiento lúdico compartido pertinente, creando una comunidad y haciendo con ello historia. *Masquerade* supo llegar a un *fandom* capaz de participar en el proyecto. Ese tiempo que fue dedicado a la resolución de los acertijos es el objetivo principal de la transmedia actual; los proyectos transmedia penden de un público activo, que quieran seguir la historia más allá de la serie o de la película: el proceso de transmedia *storyworld* se cimenta en el compromiso y la comunidad (Pratten, 2015).

En la búsqueda del tesoro, los participantes nunca sintieron que sus esfuerzos fuesen una apariencia o que no fuesen relevantes, sino que cogieron la ficción del libro y la hicieron parte de sus vidas. Comienza un bonito momento en el que “soñar” con otros mundos no está mal visto: “In the bad old days we learned that thinking (cognition) was king. Emotion was bad. If cognition is about understanding the world, emotion is about interacting with it: judging, evaluating, and preparing to engage” (Norman, 2018).

Una nueva mentalidad arriba a nuevos mundos.

Las primeras incursiones sobre los mundos posibles vinieron de mano de la filosofía. En 1710, por primera vez, Gottfried W. Leibniz se aventura a pensar en la posibilidad de que haya otras versiones de la realidad. Ontoteología que entendía este mundo como “el mejor de los Mundos Posibles”, creado por Dios para que fuese habitable por los humanos, hechos a su imagen y semejanza. Esta idea se fragua por los textos bíblicos y el inicio de la especie en el Jardín del Edén, el Paraíso. Leibniz también reconoce que, aunque aquel fuese el mejor mundo, no tiene que significar que aún lo siga siendo.

Por otra parte, y más recientemente, en 1973, David Lewis desarrolla otra teoría sobre los Mundos Posibles y propone las bases de lo que se denomina *counterfactuals* (contrafactuals). Esto es que partiendo de un nivel de realidad A y a la espera de un movimiento o acontecimiento, se abren varias posibilidades de una realidad B, C, D... Como diría Rick Sanchez, el científico demente de *Rick y Morty* (2013), se crean infinitas realidades en infinitos universos distintos, y nada de lo que ocurra en otros planos importa realmente, porque no son visibles sus consecuencias; puede haber una en la que el Titanic

nunca se haya hundido y Leonardo DiCaprio no haya interpretado a su Jack Dawson, pero esta alternativa no interesa a los habitantes de otra realidad por no verse “tangible”. Aplica Lewis para estos casos la perspectiva del *término indexical* para explicar el desinterés de estas realidades alternas, ya que no son actuales (es decir, nosotros no habitamos en ella ni nos influye de forma consciente y directa). Pasaría lo mismo en el caso de la existencia de habitantes ajenos a nuestra realidad.

En una construcción de la teoría aplicada a los juegos de mesa, las conclusiones de ambos filósofos se pueden llevar al tablero. Leibniz se acerca al estado principal de la partida, donde todos están en igualdad de condiciones y es «el mejor de los mundos posibles para todos». El desarrollo de la partida llevaría a que el Mundo dejaría de ser del agrado de algunos jugadores, siguiendo la tónica de que el juego (finito) necesita de un ganador. Sin irse lejos de la realidad, es la acción humana bajo sus propios intereses lo que ensucia el estado neutro del comienzo del Todo.

La teoría de Lewis es mucho más interesante llevado a una partida, y tiene más relación con el género de estrategia, en el que enmarca *Reino Kionnés*. El término *counterfactual* adopta importancia en este formato porque, aunque se presente en diferentes obras y en soportes variables, es imperativo en una partida. Se produce cada vez que alguien tira los dados o hace las distintas acciones en su turno: se crean varias posibilidades que puede o no satisfacer a la estrategia planteada por el jugador, “demonstrating that the acceptance or rejection of a counterfactual is a matter of truth value” (Ryan, 1991, p. 48). El jugador también debe de hacer lo necesario para que se produzca la nueva realidad que a él le interesa, independientemente de la naturaleza azarosa o no del juego. En el caso de *Los Colonos de Catán* (1995) quien haya colocado los poblados en las casillas cuyos números tienen más probabilidad de salir, como resultado de las múltiples combinaciones que se producen entre los dos dados, incrementa su posibilidad de que la realidad consecuente le sea favorable. De alguna manera, pese al argumento matemático, el jugador debe creer que eso será así durante esa partida, esto es aplicarle el *truth value*. El valor de verdad puede ser determinante en la ganancia o pérdida del valor estratégico.

El valor de verdad, como Ryan lo define, es la aceptación o rechazo de un contrafactual; creer que la partida será óptima para la estrategia del jugador. Puede ser determinante, llevado a un juego de estrategia, para barajar el valor estratégico de un movimiento o de unas acciones (plantear variantes o ir a una) para incrementar la ventaja

estratégica (recurso abstracto) que marca respecto a sus oponentes y le acerca a su victoria. El jugador ha de confiar en su plan inicial siempre y cuando éste no esté pensado en que todos sus actos, y el de los otros, irán como él espera: debe ponerse en el peor de todos, adaptarse a los cambios y continuar teniendo en cuenta la realidad⁷ actual.

Con las teorías de Leibniz y Lewis, se abre la veda para introducir los mundos de ficción. Planells (2015) los define como aquellos mundos posibles particulares constituidos por entidades o estados no existentes (p. 36) que nacen estableciendo proposiciones de verdad sobre seres y objetos no actuales y no existentes (p. 29). Este concepto ha suscitado mucho interés en la comunidad, siendo investigado desde múltiples esferas y puntos de vista, y creando todo un ecosistema de factores que hacen que el Mundo Posible, y valga la redundancia, pueda ser posible.

Estos estudios, ligados al crecimiento y desarrollo humano, han comprobado que los “Imaginary Worlds built during early childhood are common enough that they have been dubbed “paracosms” in the field of psychology” (Wolf, 2012, p. 4), y que la narrativa conforma parte del ADN humano (Gómez-Jurado, 2011). Para reforzar la idea de que esta disciplina sea innata en las personas, la psicología define paracosmos como un detallado universo de ficción creado en el interior de la mente de su autor, a partir del fingimiento lúdico (concepto que se desarrollará más adelante) o incluso por alguna enfermedad que distorsiona la realidad. Para Ryan (1991), el diccionario de un esquizofrénico puede catalogarse como un medio semiótico de entrada a otro mundo. Otro caso hacia el paracosmo es el *Proyecto Marwencol*, creado por Mark Hogankempa, quien recibió una brutal paliza y cayó en coma, y que tras sufrir severos daños cerebrales usa figuras para representar su mundo mental. Éste está representado por soldados buenos (donde están sus familias y amigos) y nazis (sus enemigos). En su *web* puede encontrarse más información sobre este complejísimo mundo posible: <http://marwencol.com/>.

Lubomír Doležel y Marie-Laure Ryan son los autores más destacados en la profundización del término. La próxima parada se hace con Ryan, quien, en sus libros

⁷ La idea de realidad es muy discutida, pues no se le ha puesto unos límites generales. Hay posturas que afirman como real todo aquello que se puede concebir con la mente, como la corriente del meinongianismo (por el filósofo austríaco Alexius Meinong). Estas imágenes ilusorias pueden ser reproducidas por medios materiales, como la escritura o la pintura, y abstractos, la palabra o los sonidos, haciéndolas reales. Este término puede ir más allá, hasta formas de vida incomprensibles para el humano, como pasa en la literatura lovecraftniana y el horror cósmico, que, por la naturaleza apabullante y mil veces milenaria de los seres, solo hay lugar para la metáfora y símiles a la hora de describirlos: no hace falta que el lenguaje sea exacto para hacerlo real.

Possible Worlds, artificial intelligence y Narrative theory (1991) y *Narrative as virtual reality* (2001), hace una distinción entre los diferentes mundos que se pueden producir en la lectura de un texto. El término de Lewis «actual» es rescatado por ella para nombrar aquellos sistemas en los que se ubican todos los agentes del texto, tanto los habitantes de la realidad extratextual (aquella que está fuera de los marcos de la ficción, lo que se conoce como realidad) y los de la intratextual (la ficticia) (Castro, 2019). Así, distingue seis tipos de mundo:

Clase	Siglas	Definición
Actual World	AW	Es el sistema de realidad en el que se sitúa el lector; en el que estamos localizados nosotros. Solo existe uno.
Alternative Possible World	APW	Un mundo alternativo que es posible en esa realidad. Tiene que ver con el concepto de <i>counterfactual</i> .
Textual Reference World	TRW	El mundo que se va creando conforme el texto avanza. Es el centro de un sistema de realidad.
Textual Actual World	TAW	El mundo “real” en el que se desarrolla el texto. Los límites ficticios los marca el <i>sender</i> (autor).
Textual Alternative Possible World	TAPW	Se constituye como un sistema modal; Un mundo alternativo posible dentro del texto. Su forma básica son imaginaciones de los personajes.
Narratorial Actual World	NAW	Lo que el narrador dice ser <i>facts</i> (hechos) del TRW.

Los conceptos de Ryan acerca de los Mundos producidos en el texto, en el caso de los juegos de mesa (que presenta una mayor simplicidad frente a los videojuegos, de aquí a que se haga la distinción entre ambos) resultarían de la siguiente manera: el AW se mantendría igual, invariable, dado que el receptor ha de estar ubicado en este, en el mundo real; el APW tiene relación con lo desarrollado anteriormente sobre el *counterfactual*, la naturaleza cambiante del desarrollo de la partida a cada movimiento previsto o no de cada uno; el TAW es el estado actual (en su sentido temporal) y efímero de la partida en ese mismo momento, antes de que “as a traveler to this system, the reader of fiction discovers not only a new actual world, but a variety of APWs revolving around it” (Ryan, 1991, p. 22); el TRW se produce en el desarrollo de la partida, contando así la historia que se hila durante el tiempo de juego.

Las dos restantes, TAPW y NAW, deben atender en este caso a algunos aspectos que las hagan posible en el juego, pues el medio no ha sido pensado para albergarlas de forma “innata”. Respecto al TAPW, se necesitaría de algún soporte extra (DVD, cartas especiales o a un *máster*) que pueda transmitir el mundo textual alternativo, alterado por

la subjetividad de sus personajes (ensoñaciones, deformación de la realidad por alguna patología u otro punto de vista). Mientras que el NAW puede presentarse por los mismos soportes extra mencionados en el TAPW, aunque la forma más común de que se presente es en una breve introducción en el manual que pone en contexto al jugador. En el juego de mesa *Survive!* (Courtland-Smith, 1982), que trata de escapar de una isla, se encuentra la siguiente introducción a la historia (extraído del manual del juego, en su versión del 30º aniversario bajo el nombre de *The Island*):

¡Un volcán submarino ha entrado en erupción y la mítica isla de la Atlántida se está hundiendo! ¡Cada turno una pieza de la isla se hunde en la mar! Cada jugador participa en una carrera a contra tiempo para mover a sus atlantes hasta la seguridad de las islas cercanas.

Pero el camino hacia la seguridad es muy peligroso ¡Tiburones y serpientes marinas atacarán a tu gente! ¡Las ballenas derribarán tus botes!

Rescata tantos atlantes de tu color como puedas antes de que el volcán aparezca y termine el juego. El ganador es el jugador que haya rescatado el mayor número de puntos con sus atlantes (Asmodee Ibérica, 2012).

Con esta breve introducción, el jugador no se encuentra ante una isla desconocida de algún mar, sino en la mítica Atlántida (aludiendo a su conocimiento previo), y presenta de forma atractiva los peligros y hándicaps que se va a encontrar en el desarrollo de la partida. En un título, como en el caso de *Reino Kionnés*, en el que el *background* tiene su importancia y es de interés que el jugador lo sepa y entienda, se debe tener en cuenta el NAW. Es en esta parte donde hay que despertar el interés de los receptores para que quieran seguir entrando al Universo Défnar.

A estos mundos ficcionales se accede mediante un canal semiótico (Planells, 2015, p. 64). Esta entrada, más allá de estar señalada por el soporte físico (imagen, libro o tablero, entre otros) o por el abstracto (palabra o sonidos), ha de estar acompañada de la mímesis: la reproducción del AW en el texto (p. 36) y sus diferencias con el TAW. Estas desconexiones con nuestra realidad crean una falla de la que surge la *minimal departure* (Ryan, 1991), que presta especial atención a las microestructuras (también en lo general y particular) y macroestructuras del texto buscando el mínimo cambio entre

AW y TAW⁸ para enmarcarlo en un género. De esta relación transmundana se sirve Campos (2011) para establecer tres factores principales que ayudan a establecer la “anchura” de la falla:

- **Saturación (s):** La profundidad de los detalles descritos por el autor. No solo es importante en la ficción para describir una nueva cultura o alfabeto propio, sino en la novela histórica, para dar detalles sobre las vestimentas militares de la I Guerra Mundial o el modo de vida de los soldados.
- **Nivel mimético (m):** El acercamiento a un referente conocido o no. Como un ejemplo extremo de esto está el horror cósmico y la recurrencia a la metáfora para describir las criaturas, dado que no hay nada conocido por el humano que se asemeje a esas formas de vida.
- **Cohesión (c):** La continuidad entre los hechos narrados. Si en un texto fantástico, el autor no es capaz de mantener una continuidad, el lector puede perder interés. En un proyecto transmedia como el que se afronta en este TFM, este factor es de suma importancia para evitar fallas. Hay Universos de tal magnitud, como el de Star Wars, que cuentan con un *software* “in an attempt to deal with the inconsistencias” (Wolf, 2012, p. 44).

Wolf (2012) establece una diferencia entre el *primary world* (mundo primario, en el que está el lector) y el *secondary world* (mundo secundario dentro de un marco ficticio), dos conceptos que Campos aborda bajo los tres términos anteriores y profundiza en la naturaleza del mundo secundario y sus diferencias respecto al primario, conformando una graduación basada en las tres variables que deberán considerarse como cuestiones de grado (2011) según el a mayor o menos intensidad en cada uno. De esta forma, la modalidad mimética aparecería de ocho formas distintas.

Nombre	Grado	Descripción
Realista	+s • +m • +c	Los acontecimientos son miméticamente posibles y presenta un grado alto de descripciones. No hay conflicto entre otras casualidades.
Pararrealista	+s • -m • +c	Mundos distanciados del real que necesitan de una gran saturación para poder ser entendidos.
Fantástico realista	+s • +m • -c	Se desarrolla en un mundo posible realista históricamente correcto, pero puede contar con hechos que creen distancias entre el marco de referencia ficcional.

⁸ David Lewis definió esta conexión entre ambos mundos actuales como la línea de identidad transmudana.

Fantástico pararrealista	+s · -m · -c	Aparece por momentos, y es un cruce entre mundos. Por ejemplo, cuando la policía irrumpe en <i>Los caballeros de la mesa cuadrada</i> (Terry Gilliam y Terry Jones, 1977).
Realistoide	-s · +m · +c	El relato es entendible sin tener que apoyarse en descripciones, solo usando diálogos.
Maravilloso	-s · -m · +c	El relato tradicional fantástico que es popularmente conocido.
Indeterminado	-s · -m · -c	No es fantasía, se adentra en el surrealismo, lo abstracto o lo poético.
Fantástico indeterminado	-s · +m · -c	El autor no reclama una credibilidad total en sus enunciados, haciéndolos confusos e interpretables.

Con esta división de campos, se puede asignar géneros a estas modalidades miméticas, que guía las características del Mundo Posible en el que se desarrolla la trama. Esto ayuda a que el lector tenga una certera lectura del texto y que no caiga en equivocaciones con los *facts*. Si se piensa en poemas o *high fantasy*, es fácil marcar una diferencia, pero en otros casos como, por ejemplo, las novelas de Santiago Posteguillo, que pretenden ser históricamente correctas, a veces presentan datos, hechos o personajes ficticios que se pueden entender como reales. Como afirma Ryan:

We regard a text as fiction when we know its genre, and we know that the genre is governed by the rules of the fictional game. And we enter into this game when our concern for the textual system of reality momentarily displaces our existential concern for the affairs of our own native system (1991, pp. 46-47).

Este alejamiento de la realidad para centrarse en el marco ficticio es también importante en el juego: cuando se hace una partida multijugador, o con varios jugadores sentados a una mesa, estos deben saber que las amenazas y ataques a sus avatares en el tablero no traspasan el mundo ni van dirigidos a ellos, para el transcurso de una buena partida. Lo que comúnmente se conoce como el saber estar, en realidad, en el ámbito de la *paidea*⁹, es un acuerdo táctico entre los participantes, mediante el que crean un ecosistema en el que nace y crece el *ludus*. Este término, consecuente de la *paidea*, es definido por Frasca (1999, pp. 6-7) como “la actividad organizada y estructurada mediante un sistema de reglas y enfocada a un objetivo concreto [...]. Destacan las reglas de victoria/derrota” (citado en Planells, 2015, p. 78). En resumen, el silencioso contrato de los participantes crea el Mundo Posible.

⁹ Entendiendo *Paidea* como el acto del juego por el juego, como entretenimiento, y en el que se crea el ambiente del mismo.

Pero la cuestión del juego ha tenido y tiene un lugar poco adecuado, teniendo en cuenta que se trata del primer canal semiótico que encuentra el niño (y por ende la humanidad, en su desarrollo) para acceder a nuevos mundos. Los mitos necesitaron del germen del lenguaje, las pinturas de la invención de técnicas pictóricas, pero el juego solo necesita de unas capacidades psicomotrices básicas, en el que no hace falta una gran explicación de lo que hay que hacer/cumplir, sino una imitación del otro. Por ejemplo, hacer una carrera, saltos, realizar lanzamiento de huesos o piedras... En un ejemplo más actual, un bebé no entiende lo que se le dice, pero si tiene un coche de juguete, creará una realidad en la que alguien lo pilota y conduce por una pista imaginaria que solo él puede ver. El pequeño se va mentalizando de su faceta como testigo, jugador de videojuegos¹⁰, una suerte de émulo del sujeto que presencia y adquiere verdadero conocimiento sobre el mundo de ficción en el que tiene lugar el desarrollo del juego (Navarrete y Vargas, 2019).

Pese a que el juego no sea lo primero en que se piensa cuando se habla de ficción, está reclamando su papel como un portal semiótico más de entrada a estos nuevos mundos. Al fin y al cabo, también la ficción ha estado relegada a un segundo plano y ha sido banalizada (dejando resaca en los días contemporáneos), por lo que sus diferentes formas de acceso aún tienen que dar un golpe en la mesa y pronunciarse: hacerse visibles.

El lado natural del humano: Jugar e imaginar.

¿A qué culpar de este olvido de la ficción? En la antigüedad, se veía la ficción como una forma de mantener las mentes alejadas de la realidad y la lógica, que era lo importante para los filósofos¹¹; en la actualidad este estatus no ha cambiado mucho, “criminalizando los medios más populares [...] como transmisor de valores nocivos relacionados, por lo general, con la violencia y el sexo” (Planells, 2015, p. 40). Por otra parte, los prejuicios de la llamada “perversión lúdica” y la asociación del juego a la ludopatía (por los *penny arcade* o los salones de juego de habilidad. Y, por último, su asociación al mundo infantil (como se explicaba en el punto anterior): ver a quien juega

¹⁰ En este caso, aplicable al juego *table top*.

¹¹ Se puede hablar de otro complejo, asociando la ficción a etapas de la historia donde la falta de información estaba a la orden del día y, prácticamente, vivían en un mundo “fantástico”. En la Europa de la Edad Media, el imaginario cristiano convivía sin problemas con creencias heredadas del paganismo. Muchos creían que, en paralelo a la realidad que podían ver y tocar, existía un mundo poblado por criaturas mágicas y en ocasiones terroríficas (De Medici, 2021).

o atraviesa la lógica del mundo real para adentrarse en uno nuevo como alguien con una falta de madurez.

El fingimiento lúdico es todo lo contrario a una falta de madurez; es una función innata. Se concibe como una pronta manifestación de la capacidad humana para generar espacios de inmersión ficcional (Ryan, 1991; Planells, 2015), y viceversa: la ficción se asemeja al juego *make-believe* (Walton, 1978; Wolf, 2012, p. 3), habiendo sido esta inocente simulación el desencadenante de las actuales manifestaciones ficcionales (Walton, 1990). Esa semilla germinó en los medios de comunicación actuales, habiéndose desarrollado junto a las capacidades humanas y respondiendo a sus necesidades sociales a lo largo del tiempo. “It is a process of individual and communal construction through interpretation, debate and an emergence of collaboratively constructed critical perspectives” (Fiske 2010; Harrison y Barthel 2009).

Con el mismo desarrollo de los grupos humanos, el juego ha ido ganando importancia y complejidad sobre los ritos y costumbres ancestrales. Este evento fue definido por Agamben (Planells, 2015, p. 72) como la celebración de ritos, la manipulación de objetos y palabras sagradas, olvidando su finalidad, como el carnaval, la transición de las grandes catedrales como lugar de culto a monumentos, o el empleo de los mitos como estructuras para las obras recientes (mitemas).

Siguiendo esta lógica, se puede llegar a pensar que la caza pudo originar el juego del escondite. En él, quien se la queda, debe buscar a los otros participantes, escuchando con atención a las carcajadas o suspiros, o siguiendo algún rastro de pisadas. Una vez encontrado el objetivo, este sale despavorido intentando no fallar en su cometido de no ser apresado. Si el “cazador” logra tocarlo, queda eliminado o se une a este en su tarea. Si las mecánicas y reglas han quedado cimentadas en el grupo, basta con que uno de ellos se tape los ojos y comience a contar para alertar a los otros de que ha empezado el juego. La conciencia colectiva originó el estado de juego.

La interacción es factor diferenciador del juego y el que lo hace tan atractivo como para haber sido un medio desarrollado a mediados del siglo XX y que en el siglo XXI haya atravesado la frontera entre lo óptico y lo háptico. Este avance a pasos de titán es un indicio del potencial que alberga. No es coincidencia la proliferación de un medio como el videojuego en este momento, es un reflejo de la libertad política y social que se la ha vendido a la sociedad tras la II Guerra Mundial: “This is all that the doctrine of partial

freedom requires—the ability in some degree to decide and act” (Eshleman, 1930, p. 151). Los otros medios convencionales se han querido implementar de algún modo esta naturaleza interactiva, como se vio antes con *Masquerade* o se hablará más adelante con referencia al transmedia.

Este estado, denominado *ludus*, trajo consigo, y de forma necesaria, una disciplina que se encarga de su estudio: la ludología. Es ella quien se encarga de atribuir el concepto de mecánica al cómo se juega y de regla a lo que se debe hacer, y establece un esquema básico de cómo funciona el juego. En este se puede interpretar la relación entre el jugador y el sistema¹², que responde a los actos del primero.

En el tablero, el juego puede responder al avance de los participantes en la narrativa, de forma positiva o negativa, (en el caso del *Monopoly*, con las tarjetas de suerte o en partidas de rol mediante la figura máxima del máster), pero en la mayoría de casos son los jugadores quienes se responden los unos a los otros. Es decir, dependiendo de quién esté en el turno, produce acciones que sus oponentes responderán con retos, o viceversa. Se puede ejemplificar la Figura 1 como un deportista que juega al frontón: golpea la pelota contra la pared, que tiene como fin devolvérsela y nada más (siendo su naturaleza la de un ser inanimado), y es la destreza de éste la que le complica su labor. En el *table top* pasa como en el tenis, los jugadores leen los raquetazos del adversario y analizan el estado total del otro buscando su victoria a partir del recurso de las mecánicas y del cumpliendo las reglas. En este segundo caso, son los jugadores quienes responden a las acciones del oponente con retos, y no una IA o un elemento preconfigurado.

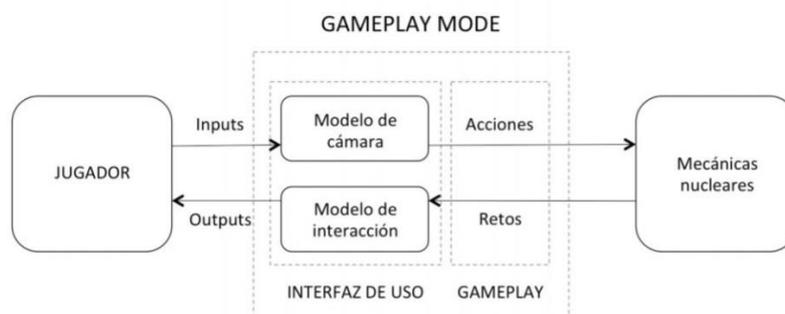


Figura 1. Adams (2014, p. 41). El esquema responde al cibertexto, pero es extrapolable al juego de mesa (el modelo de cámara sería *top-down*, estando limitado ante el gran abanico que ofrece el videojuego).

¹² Sistema alude, casi automáticamente, a un mundo virtual o computerizado. En este caso, hay que valorar el significado primero de la palabra: *Conjunto de reglas o principios sobre una materia racionalmente enlazados entre sí* (RAE, 2021).

El videojuego, por estar planificado de principio a fin, presenta una ventaja respecto al *table top*: la dificultad va *in crescendo* junto a la habilidad del jugador, creando así la llamada zona de flujo, un estado en el que el jugador se encuentra cómodamente activo y alerta. En uno de mesa, son los participantes (o el más veterano) quienes marcan el nivel de dificultad: la naturaleza humana no es programable como un cibertexto. Cada uno responde a sus estímulos (detonados por su interés en la victoria), bien para imponerse al resto demostrando que es el mejor jugador, bien por orgullo. Esta tensión producida desde la ficción, llega al AW por la cercanía entre jugadores y el objeto ficcional (al que se accede mediante un sistema que, por su modo de ser, constituye una *minimal departure* volátil), llegando a producir discusiones o rivalidades entre los mismos. Esta línea difusa entre Mundos es descrita por Ryan como aquella en la que “sometimes we end up identifying with the role we thought we were only playing, sometimes we end up secretly distantiating ourselves from the positions we fought to establish” (1991, p. 63).

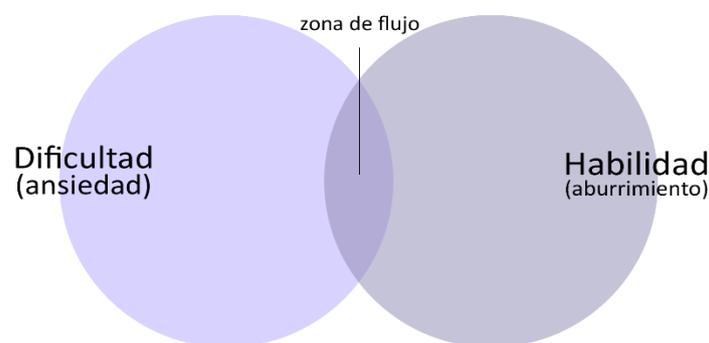


Figura 2. La franja creada en el encuentro de ambas esferas crea la zona de flujo. Es el momento en el jugador ve un reto abarcable en la partida, sin pensar que es absurdamente difícil o fácilmente previsible. Este concepto fue desarrollado en el libro *Flow: The Psychology of Optimal Experience* (1990) de Csíkszentmihályi.

Reino Kionnés se construye como un juego cuya dificultad se va incrementando conforme cada facción va avanzando en sus objetivos. Cada jugador irá cercando a los otros, arrebatándoles, a cada zona conquistada, probabilidades de ganar; una dinámica parecida a la del género de *battle royale*, en el que los que mejor hayan cumplido las expectativas de la partida son los que permanecen en el tablero. Con esta idea, se le resta importancia al azar y, con la posibilidad de hacer aliados, que los primerizos puedan coger confianza con el juego y seguridad en sus acciones.

De la consolidación del *ludus* surge el esquema construido por Ryan en la Figura 3. En el que las partes (A, B, C y todas las que el juego permita) acuerdan que sus “delegados” en la partida harán ciertas cosas que se quedarán en el TRW y no tendrán su importancia en el AW, más allá de la victoria o derrota. Este sistema ludoficcional, repetido en todos los juegos de mesa “ostenta una coherencia interna mediante la cooperación entre reglas de juego, la ficción, la semántica extensional-intensional y [...] la pragmática definida por la sedimentación histórica del *play*” (Planells, 2015, p. 106).

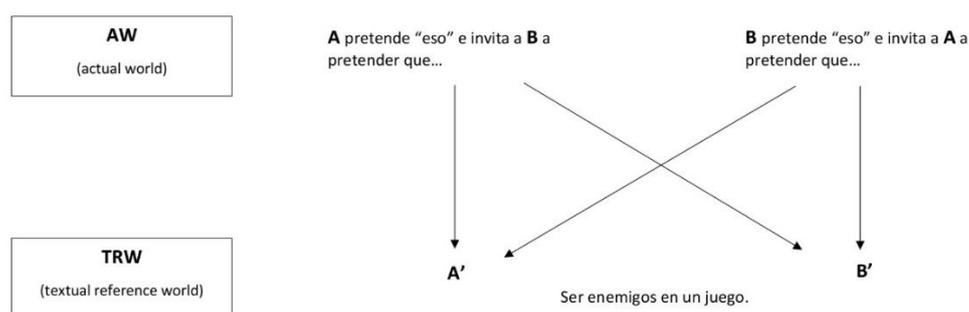


Figura 3. Esquema de Ryan, 1991, p. 96. Representación de los eventos entre las partes para la producción de un fingimiento lúdico.

En la Figura 3, el acuerdo entre las partes (ser enemigos en un juego) ha sido añadido para este trabajo para ilustrar mejor el proceso por el cual las partes acuerdan que van a ser enemigos (teniendo en cuenta el género de *Reino Kionnés*). Por tanto, las amenazas, promesas de ayuda y las relaciones comerciales que se produzcan tienen un sentido de pretensión ilocucionario engañoso¹³. Las relaciones cognitivas (el conocimiento y las creencias de cada persona acerca de los otros miembros de la constelación de agentes) juegan un papel primordial en la toma de decisiones, los planes y las estrategias de los agentes (Doležel, 1991, p. 153, sobre la interacción motivadora). En pocas palabras: las relaciones de la partida solo perviven en este marco de ficción momentáneo, cambiando y siendo otras en la próxima partida, de acuerdo con Eshleman: “The decisions and actions are largely determined by heredity, custom, and other influences” (1930, p. 151).

¹³ The author of a fiction thus engages in a "non-deceptive pseudo performance" of illocutionary acts (Searle, 1975:324-35. Citado por Ryan, 1991:62). Pese a que Searle use el término “autor”, hay que entenderlo, en este caso, como aquel agente que produce el texto. En un juego de mesa, son los jugadores los encargados de hacerlo.

Acotando el fingimiento lúdico hacia la estrategia.

La estrategia se puede valorar en dos aspectos, como género y como una parte de otros juegos. Cualquier título, sea un RPG, FPS, el *Tres en raya* o *Hundir la flota*, permite que cada jugador desarrolle su estrategia basada en sus experiencias previas, que actúan como tramos de un camino que le conducirá a la victoria de una forma rápida o casi segura. El hecho de que los juegos permitan ese espacio para la planificación personal, pone de manifiesto que la estrategia es algo humano (como los mundos posibles o el juego).

Desde su supervivencia en la sabana africana hasta el asentamiento de los primeros pueblos, los grupos humanos han tenido que desarrollar protocolos para, ya no solo alimentarse, sino poder vivir en una comunidad funcional. Los investigadores de la historia del arte atribuyen a las pinturas rupestres la magia simpática, un ritual con el que creían que, representando los animales que conformaban su dieta en las paredes de las cuevas, de alguna forma, la caza se volvía fructífera. Una posible explicación a esta costumbre puede partir de la asociación de las cavernas con el útero (la feminidad atribuida a la naturaleza es recurrente en muchas culturas), y la plasmación de estos animales dentro sería una forma de “fecundar” la tierra y que los produjese¹⁴. Con su práctica, se creará que, cuando los cazadores vayan en busca de una presa, tendrán más oportunidad de conseguirla, dado que “al haber más” animales, la probabilidad de cazarla aumenta. Es una pronta manifestación de la importancia del valor estratégico.

Como se explicaba antes con la nación de los juguetes, estos actos fueron llevados a arcaicos tableros, demostrando la mentalidad compleja de los humanos de aquel entonces. El primero registrado fue en Turquía, y ha sido llamado *Mehen* (descubierto en Basur Höyük); se desconocen sus reglas. No han tenido el mismo final fatídico los juegos de *Senet* (Antiguo Egipto), *Perros y Chacales* (Antiguo Egipto), *Oware* (actual África Occidental) o el *Go* (dinastía Xia, China). Se conocen los objetivos de estos cuatro juegos: en los dos primeros, había que sacar las fichas del tablero antes que el oponente; en los restantes, capturarlas. Retirada o ataque, acciones que recuerdan a una batalla (la hermana cruel y compleja de la caza). Todos los mencionados cumplen los requisitos que Vargas atribuye como lo esencial del medio, comprendiendo 1) jugadores, 2) acciones y 3)

¹⁴ De aquí a que los animales encontrados sean siempre los mismos, sin encontrar aves, peces, perros o insectos dibujados.

funciones de utilidad que integran a los anteriores elementos, formuladas por cada jugador según la información relativa de su posición en el juego (2015, p. 147).

De los anteriores mencionados, hay que destacar uno: *Perros y Chacales*. Como recogen algunos grabados y crónicas de la época, las fichas de este juego eran diseñadas con forma de perros y chacales, como su título indica. Este hecho no debe pasarse por alto teniendo en cuenta que, en los albores de la edad de piedra, el humano supera la idea de tener las herramientas pétreas como algo puramente utilitario, y le comienza a dar importancia a su acabado estético. Desarrolla lo que hoy conocemos como técnica de la talla bifacial: esto es pasar de las rocas de sílex de un solo filo a tener un acabado simétrico, una hoja armonizada, con los dos lados trabajados. *Perros y Chacales*, al contar con fichas que representan a sus protagonistas, supera las fichas abstractas¹⁵, supone un avance en el diseño estético de los juegos, son vistos como un medio más para representar la realidad de la que los jugadores son testigos.

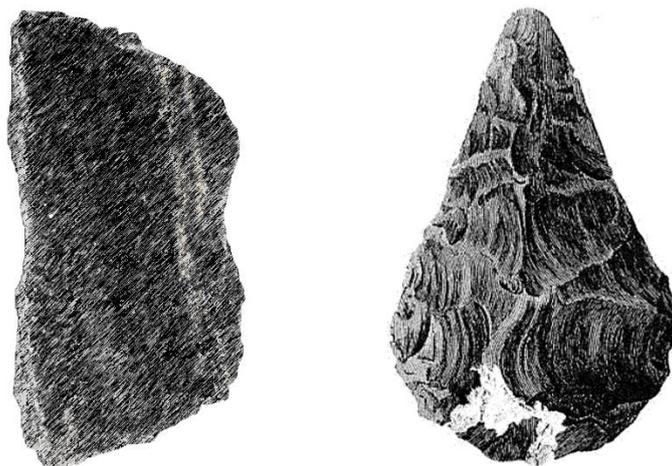


Imagen. Dos piedras de sílex trabajadas por el humano. La de la izquierda presenta un diseño más tosco, con solo un lado funcional; la de la segunda, ha sido manufacturada con la técnica de la talla bifacial. Aunque el asidor de la pieza solo pueda usar un filo y el otro quede sin función, se vuelve igual de importante el acabado estético.

El ascenso del juego de mesa como un medio de representación originó mecánicas como las que emplea el ajedrez. La torre (de asalto) se mueve en línea recta, como lo harían en una batalla real, o los caballos, que hacen una “L” por cómo se solía emplear la caballería en los ataques, flanqueando a la formación enemiga. Si bien el movimiento de las otras fichas restantes (alfiles, peón, rey y reina) atiende a cuestiones lúdicas del juego,

¹⁵ Con esta decisión de diseño, se percibe una superación del juego en sí mismo: de un entretenimiento a una experiencia. Una ficha abstracta lleva de igual forma a la meta, pero para el jugador no es lo mismo hacerlo con un chacal o con un cono.

el objetivo de poner en jaque-mate al rey sigue una línea lógica con querer representar en las celdas bicolors el transcurso de una batalla. Por tanto, no es de extrañar que, en la búsqueda de transmitir a los jugadores esta experiencia, el ajedrez se alce como un juego de lógica y de pura estrategia: una metáfora de lo bélico.

El drama de la guerra es nefasto para la humanidad, pero resulta clave para el asentamiento del género de estrategia con el siguiente título a mencionar: *Kriegsspiel* (Reisswitz, 1812). *Wargame*, por su traducción al inglés, fue desarrollado en el siglo XIX por la armada prusiana como una forma nueva de preparar a los mandos militares para la dirección de sus tropas en un campo de batalla. Para el movimiento de los escuadrones no se usaban casillas ni dados, sino reglas y otros elementos de medición para que el militar en formación tuviese la noción de qué distancia recorrerían sus tropas en un caso real. Los mapas militares, desde épocas antiquísimas, han sido usados para conocer las posiciones aliadas y enemigas y para barajar posibles estrategias (no en un ejercicio de simulación, sino de especulación). Con *Kriegsspiel* se toma este objeto militar del AW diseñado para no salir de esta realidad, y se usa como medio semiótico para acceder a un TAW.

Esta metodología de adiestramiento militar fraguó el género que se conoce hoy como *wargame*, en el que se representan batallas reales o ficticias (*Warhammer Fantasy*, 1983) con figuras en miniatura, perdiendo su lado teleológico. El *play* fue desarrollando un Universo mayor, traspasando el campo de batalla y llegando a los pueblos ficticios que, dentro de la lógica del juego, deberían tener una economía que produjese la maquinaria bélica. Ya no solo importan los movimientos y el número de las tropas, sino también emplear los recursos para mejorar las ciudades y hacer posibles nuevos avances. Ahora es una valoración más completa y real de lo que supone una guerra. En palabras de Vargas, con la Estrategia (género), las acciones se orientan a una gestión de los recursos propios¹⁶ desde un cálculo especulativo de las decisiones del oponente (2015, p. 124). Y mantiene su esencia con un régimen de confrontación y emergencia, cifrado el primero en el «uso», como objetivo del juego alcanzado en el jugar, y el segundo en la apertura e imprevisibilidad de los sucesos que ese jugar determina (2015, p. 125).

¹⁶ En el *wargame* los recursos venían constituidos únicamente por tropas. Con su evolución a la estrategia, los recursos aumentan en materias primas, dinero, habilidades o valor estratégico.

La Estrategia de tablero atiende a sus propias limitaciones. Por una parte, la perspectiva cenital (*top-down*) que es casi un estándar y, por otra, el uso de los turnos para limitar los actos de los participantes. Llevada al videojuego, se ha desarrollado el *RTS (real time strategy)*, en el que cada jugador puede actuar libremente sin esperar a que le toque. Como el tablero ha de estar controlado por las personas, que todos puedan hacer y deshacer al mismo tiempo conlleva a un estado caótico y de desconfianza entre todos, dado que cabe la posibilidad de que se haga trampa para que cada uno satisfaga su deseo de ganar. Superadas estas limitaciones, la Estrategia de tablero aún puede ofrecer experiencias nuevas.

La creación de nuevas mecánicas para el juego de mesa ha de cumplir tres requisitos, a saber, creación, integración e interés: “You craft mechanics to create a game system that is fun and challenging to interact with” (Adams y Dormans, 2012, p. 59). Es decir, un nuevo elemento o forma de interacción atractiva bien integrada en el juego, no solo aporta a los *table top*, sino que puede llegar a calar entre los jugadores. Pasa igual que con las tramas y el cine: ya está todo contado, pero no de la misma forma.

El caso de lo que presenta *Reino Kionnés* como distintivo es dar la posibilidad al jugador de tomar ciertas decisiones que lo enmarcan en los ejes cartesianos en un *alignment*, y esto le traerá consecuencias en un futuro cercano. Es una forma de que sienta el pago de sus actos bajo una especie de justicia de vida: si haces cosas malas, pasarán cosas malas. Siguiendo la lógica de Vargas, el jugador, que en principio no se equilibra con ninguna fuerza contraria en busca de su mismo propósito, se ve obligado a estructurar sus acciones particulares según el recurso a reglas generales dispuestas por el propio género (2015, p. 71).

Un título no solo ha de considerar el *gameplay*, sino también su potencial narrativo. Planells usa una cita de Murray (2015, p. 76) que invita a la reflexión: un juego es una forma abstracta de contar una historia (1999, p. 155). No hay que pensar en lo estrictamente narrativo, sino en cómo adaptar nuevas acciones a mecánicas para dar la sensación al jugador que está avanzando en una historia y crear nuevas experiencias en el juego. La primera incursión en esta búsqueda se produce cuando se implementa un árbol de avances tecnológicos en *Civilization* (Trefoil, 1980). Ghys ha estudiado esta cuestión en los juegos de mesa, mencionando que solo se avanzaría en lo científico, pero, de alguna forma, esto también implica avanzar en la historia.

In historical strategy games, in which the player controls a nation that progresses throughout history, the developers implemented a technology tree to help simulate the progress of technology from stone tools to nanotechnology [...]. The tech tree functions as a narrative tool on three levels in skirmish matches, that would otherwise lack the scripted story of campaign scenarios. On a macro level the player advances throughout the whole of history in one skirmish match, and the tech tree contributes to this experience by telling the story of technological progress (2012).

Los mundos posibles narrativos son la única manera de acceder de un nivel a otro, tanto para obtener una justificación ficcional de la misión como para mostrar un balance dramático coherente (Planells, 2015, p. 204). El género del rol o los videojuegos, tienen acceso a este mundo textual explícito, mientras que el juego de mesa, como se dijo anteriormente, debe de consecuentemente con sus limitaciones y jugar con sus medios particulares. Haciéndolo, resulta no ser tan limitado ni básico, pero sí complejo en la labor de introducir nuevos elementos, mecánicas o formas narrativas. Trascendiendo el árbol de avances, un juego de mesa puede albergar matices que crean una narrativa en el Universo más allá del manual. Por ejemplo, con el uso de cartas¹⁷ se puede tratar aspectos de la religión, formas de organización social o ideas colectivas de la población. “World information that does not actively advance the story may still provide mood and atmosphere, or further form our image of characters, places and events” (Wolf, 2012, p. 29).

Dentro de las cinco tipologías generales de mecánicas (Adams y Dormans, 2012, pp. 6-7), físicas, de progresión, maniobras tácticas, interacción social y economía interna, la mecánica innovadora del juego a defender en el proyecto se enmarca en esta última. En el género de la Estrategia (tanto en juego tradicional como videojuego) se le presta bastante importancia a este apartado, desde cómo se representan los recursos a cómo pueden transformarse en abstractos, pasando por las combinatorias para el craftero¹⁸. Pese a que el sistema económico parezca igual entre distintos títulos (por ejemplo, *Party y Co.* y el *Trivial* se basan en conseguir puntos tras resolver acertijos, pero no usan el mismo

¹⁷ When we look at technologies on the level of objects and attributes, we find that designers not only (even if it is only in the exceptions) enjoy a large freedom to highlight specific aspects of technologies, but also have creative ways of employing them in their games (Ghys, 2012).

¹⁸ Crear objetos partiendo de otros que el jugador a conseguido.

procedimiento), hay que hacer un trabajo previo para que el jugador no tenga la sensación de estará jugando al mismo juego con otra estética. Es por esto que el apartado siguiente se dedica al análisis de su esencia y uso para evitar caer en la copia o el sampleo (descarado).

Fraguando un Sistema esférico: la economía interna.

En el caso de la estrategia, su esencia reside en la economía interna, el género suele estar muy ligado a la gestión de recursos. Pese a esta relación primordial entre economía y estrategia, y todas las conclusiones que un jugador del género pueda sacar de su experiencia, como creador, hay que ir más allá y analizar el uso de la misma; el por qué ha de funcionar de ese modo.

Adams y Dormans (2012) atribuyen al sistema económico de un juego cuatro funciones: complementa, progresa, complejiza y aporta diversidad al título. Las siguientes definiciones de los conceptos anteriores va a tener en cuenta su uso para los juegos de mesa, pese a que se hayan hecho para videojuegos (los que, por su naturaleza virtual, pueden crear sistemas más completos).

- **Complementa:** La economía es capaz de alterar y complementar el apartado físico del juego, usando el mecanismo de esfuerzo y recompensa. Por este cariz, hay que saber qué disponibilidad de recursos se incluyen: si el objetivo es hacer un *survival*, los recursos han de ser limitados; si es un juego centrado únicamente en las conquistas, como el *Risk*, solo importa el movimiento de tropas.
- **Progresa:** La economía es el principal pilar para el progreso del jugador en la partida. En el *Catán*, si no se obtienen los recursos necesarios, la partida se estanca. Una vez que la recolección de dichas materias llega a los mínimos para poder crear poblados, caminos o tropas, se consigue un recurso abstracto base para el progreso de la partida: el acceso. Con el acceso, se comienza a tener posibilidades a la hora de invertir las reservas de recursos en nuevos objetos, habilidades o mejoras.
- **Complejiza:** La economía otorga al juego un mayor valor estratégico. Ya no solo porque el jugador ha de estar pendiente de más factores y ha de sincronizarlos todos para que sus planes lleguen a buen puerto, sino también porque lo pone

contra las cuerdas en varios momentos. En *Monopoly*, cuando se ha caído en un solar contrario y hay que pagar el alquiler, a veces se debe hipotecar las propiedades para llegar al pago. Es así como en un turno, el jugador pasa de pensar en sacarle el dinero a otros a intentar recuperarse y rendir al máximo con lo que tiene.

- **Aporta diversidad:** La economía ayuda a que un juego sea más duradero y que las distintas opciones que se abren en su desarrollo inciten a rejugarlo. Esta gran amalgama de opciones es posible cuando se tiene en cuenta que es interesante barajar diferentes maneras de pasar un obstáculo, lo que se compra o se construye debe tener su lado negativo (aquellos objetos que son 100% positivos aburren por la monotonía de la partida, ya que siempre se elegirán) y el proceso de mejora ha de ser relativamente largo o complejo, incluso se puede barajar que sea excluyente (si elegimos mejorar A, la opción B queda anulada para toda la partida).

Para la existencia de una economía, es imperativa la existencia de recursos, aquellos elementos numerados de que dispone el jugador (tras haberlos comprado, producido o encontrado) para avanzar o mejorar en otros aspectos de sus dominios. Para profundizar en el concepto de recursos, hay que mencionar que se dividen en dos grandes grupos: los tangibles y los intangibles. Los primeros están ubicados en una zona particular y pueden moverse por el escenario; los segundos, no existen físicamente ni ocupan un espacio real ni acorde a su cantidad (como en las mochilas de los RPG). Es así como necesitamos un árbol ubicado en un bosque para talarlo, pero el avatar no cargará treinta o cuarenta tablones de madera, sino que una celda de su mochila o del inventario estará ocupado por el icono de la materia elevado al número conseguido.

Aun así, algunos juegos han hecho que los recursos producidos dejen de ser intangibles. En el caso de la saga *Age of Empires*, los almacenes nunca se llenan, y la producción solo depende de lo que las materias primas puedan dar al jugador, mientras que en los juegos de gestión de Supercell (*Boom Beach* y *Clash of Clans*) los recursos se alojan en almacenes con una capacidad finita. Es decir, ocupan un lugar tangible en el mapa.

Hay otra división de los recursos entre concretos y abstractos. Los primeros se ganan y gastan como si fueses dinero (destrezas del personaje¹⁹); los segundos, se calculan partiendo del estado actual del juego y no se muestran directamente al jugador (este debe intuirlos dado que afectan al funcionamiento interno del juego). Dentro del género en el que se enmarca *Reino Kionnés*, la ventaja estratégica es considerada un recurso abstracto más (Adams y Dormans, 2012), aunque este no se muestre directamente al jugador, pero lo puede intuir. En los casos donde se cuenta con Desarrollo tecnológico, se hace más plausible que un jugador que haya invertido en esto tenga mayor probabilidad: “Technologies can a) lead to other technologies, b) boost the statistics of units and buildings, c) allow the production of new units and buildings and d) grant the player new abilities” (Ghys, 2012). En el juego de estrategia *Real Warfare: 1242* la altura de los arqueros respecto a otras tropas aumenta su eficacia, en *Catán*, colocar pueblos abarcando tres recursos y en las fichas numéricas de color rojo, otorgan al jugador mayor ventaja.

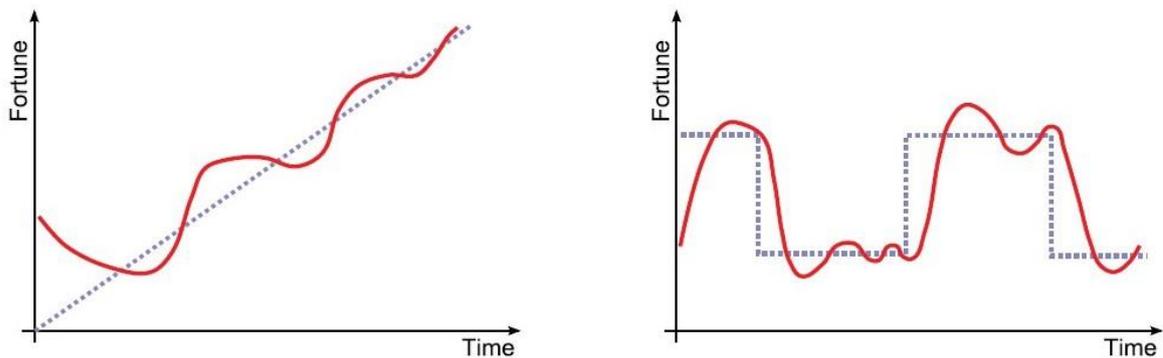
Es así como la estructura económica de un juego va cambiando, diferenciando tres fases: el *Opening*, el *Middle Game* y el *Endgame* (Adams y Dormans, 2012). En la primera, todos los jugadores tienen en su mano el material (es decir, el valor que suma todo aquello de lo que dispone el jugador al principio de la partida) y comienzan a plantear su estrategia. Durante el *Middle Game*, lo que ocupa gran parte de la partida, estalla la acción y los planes iniciales penden del transcurso de la misma (probablemente todos se acaben cambiando varias veces). Los participantes han ido acumulando “valor estratégico”, y este se manifestará en el caso de que uno de los dos (o tres) últimos contendientes puedan permitirse pasar a una actitud más ofensiva, obligando al enemigo a tomar la defensiva por supervivencia, y una posible contraofensiva. El *Endgame* comienza cuando las opciones de victoria y derrota son previsibles: algunos jugadores no tienen ninguna opción y la victoria está al alcance de tres, de dos o de uno.

Una vez que se entienda la importancia de la economía, hay que realizar las mecánicas para que se produzca en el juego. Algunos *softwares*, como *Machinations*, permiten al creador del juego realizar un sistema que imite su funcionamiento real. Los actos simulados crean un gráfico, denominado *shape*, cuya referencia facilita intuir si el

¹⁹ En algunos casos, como el de GTA San Andreas, las primeras misiones en Groove Street son recompensadas con “Reputación”. Pese a la naturaleza abstracta del término, dentro de la lógica del juego y de su economía, funciona como algo concreto porque el jugador dispone de esto para avanzar en la historia.

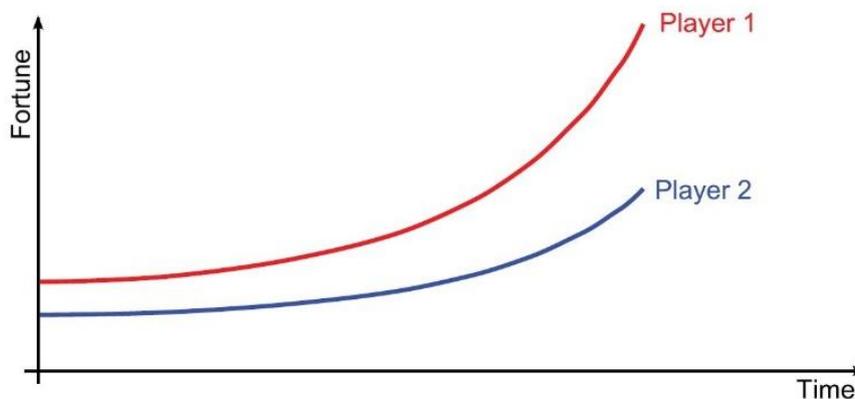
funcionamiento es adecuado o no. Atendiendo a los objetivos del diseñador, la disposición de los resultados busca los siguientes parecidos en su *feedback* durante el *Opening*, el *Middle Game* y el *Endgame*:

• **Sobre el *feedback* negativo.** Este gráfico estaría presente en cualquier juego en el que la dificultad del transcurso de la partida se va adaptando al nivel del o los jugadores. Puede ser por una programación previa o porque el rival (de mayor nivel) baja su intensidad ofensiva. A la derecha se vería aplicado el *feedback* negativo durante un largo periodo de tiempo, haciendo que la respuesta del sistema cambie periódicamente.



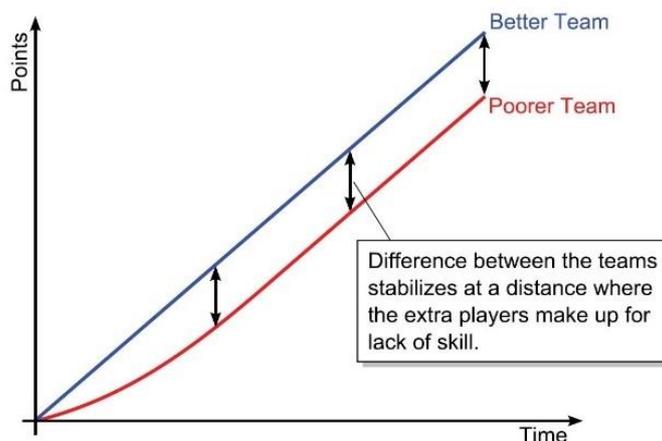
Shape 1. Adams y Dormans, 2012, .p 66.

• **Sobre el *feedback* positivo.** Crea una curva creciente. El jugador que genera más actos positivos (lo que el juego espera que haga), incrementa sus posibilidades de ganar. Es la representación gráfica de lo que supone el *gameplay* estándar. En juegos destructivos, como el ajedrez, en los que en el transcurso de la partida se da por sentado que hay que perder piezas, el *feedback* sigue siendo positivo pese a la reducción de efectivos.



Shape 2. Adams y Dormans, 2012, p. 67.

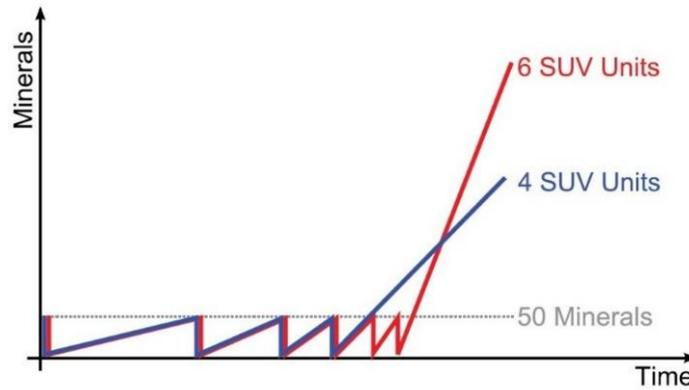
- **Sobre el *feedback* de las puntuaciones relativas.** Se crea en estos casos un *feedback* negativo porque el jugador que genere el acto positivo es “castigado”: su oponente recibirá una ventaja para igualar las posibilidades de ganar. Sería como si en el fútbol, por cada gol que metiese un equipo, el otro debiera tirar un penalti.



Shape 3. Adams y Dormans, 2012, p. 70.

- **Sobre inversiones a largo plazo para ganancias a corto plazo.** Muy común en los juegos de gestión de recursos (como *Reino Kionnés*). El gráfico representa la inversión de recursos en craftear un objeto, avance, habilidad o unidad que incremente la producción del mismo. Es un crecimiento costoso durante el *opening* de la partida, pero se agiliza en el *middle game*. Cabe añadir que este shape corresponde a aquellos juegos cuyo proceso de obtención de materias no dependa del azar, sino que se consigan por acción directa del jugador.

En las inversiones de este tipo, hay que tener en cuenta la esencia del criterio maximin: conseguir lo máximo por lo mínimo. Éste establece que “hay que calcular el peor pago que podrías obtener de cada una de tus estrategias mixtas, para entonces elegir aquella estrategia que maximizaría tus pagos si el escenario siempre fuera el del peor caso posible” (Binmore, 2011, p. 50, citado en Vargas, 2015, p. 65). Y ahí reside la clave: en ponerse siempre en lo peor durante el juego. Esperar que todo salga según lo planeado inicialmente es nocivo para el jugador y la partida.



Shape 4. Adams y Dormans, 2012, p. 69.

Neurosis obsesiva. Mente de superviviente; se vuelve a las cavernas

El juego no solo debe atender a cuestiones lúdicas, sino que, como en cualquier otra expresión artística, se deben tener en cuenta los sentimientos y emociones que puede que atravesase el jugador en su recorrido por la ficción. Por su naturaleza interactiva, el tablero se vuelve un reflejo del ánimo y objetivos de los participantes. De acuerdo con Vargas, el videojuego se estructura como la simulación de un aparato psíquico humano (2015, p. 176); el juego de mesa, también.

De hecho, Vargas (2016) no solo compara el juego con la psique, sino que también le asigna un estado mental: al efecto causado en el jugador durante una partida de algún juego del género (de estrategia) se lo denomina neurosis obsesiva²⁰ (p. 193), y el discurso del neurótico se basa en destruir el deseo del Otro (p. 190), el de ganar. Los síntomas de la neurosis obsesiva responden a dos tipos: o bien son prohibiciones, medidas precautorias, penitencias, vale decir de naturaleza negativa, o por el contrario son satisfacciones sustitutivas, hartas veces con disfraz simbólico (Freud, 1926, p. 107).

La Estrategia, al basarse en la confrontación intelectual, se vuelve un terreno farragoso en la que ninguna de las partes conoce el verdadero final de la ronda. Entonces, los jugadores están constantemente preocupados por pensamientos que no les interesan (Molina, 2016) en su camino hacia la victoria. En este ambiente, de intentar adivinar los planes ajenos y actuar sobre la base de posibles actos, produce que sus emociones guíen

²⁰ Acuñado y desarrollado por el psicoanalista Sigmund Freud. Si este marco de síntomas se lleva al periodo en el que dura una partida, se puede ver con claridad esta relación.

sus decisiones²¹ y en este punto donde nace este estado mental, durante las situaciones que la persona no puede controlar. Se sube a una montaña rusa en cada turno: “recibe excitaciones no sólo de afuera, sino de adentro, y, por medio de las sensaciones de placer y displacer, [...] intenta guiar todos los recursos del acontecer anímico en el sentido del principio de placer” (Freud, 1926, p. 88), el cumplimiento de lo que el juego espera de él.

Este tipo de jugador tiene cierta predisposición a ser supersticioso y encontrar una explicación supersticiosa a las casualidades inexplicables por una condición de omnipotencia (Pantoja y Velasco, 1999). Por ejemplo, en un juego en que se hace uso de los dados (como en *Reino Kionnés*) puede pensarse que, si ha salido tres veces seguidas un número par, el próximo será par, y puede ser que sea el cuatro, que es el número que interesa al jugador; quitando el azar, también puede creer que tiene la partida en la mano y todo dispuesto para comenzar el camino hacia el *Endgame* (tras haber conseguido sus últimos objetivos), y sin embargo, el siguiente jugador, saca un par de cartas que había reservado y se alza con la victoria. Hay eventos que le afectan bastante, pese a poder ser considerados como “leves” por la mayoría de los participantes del TAW.

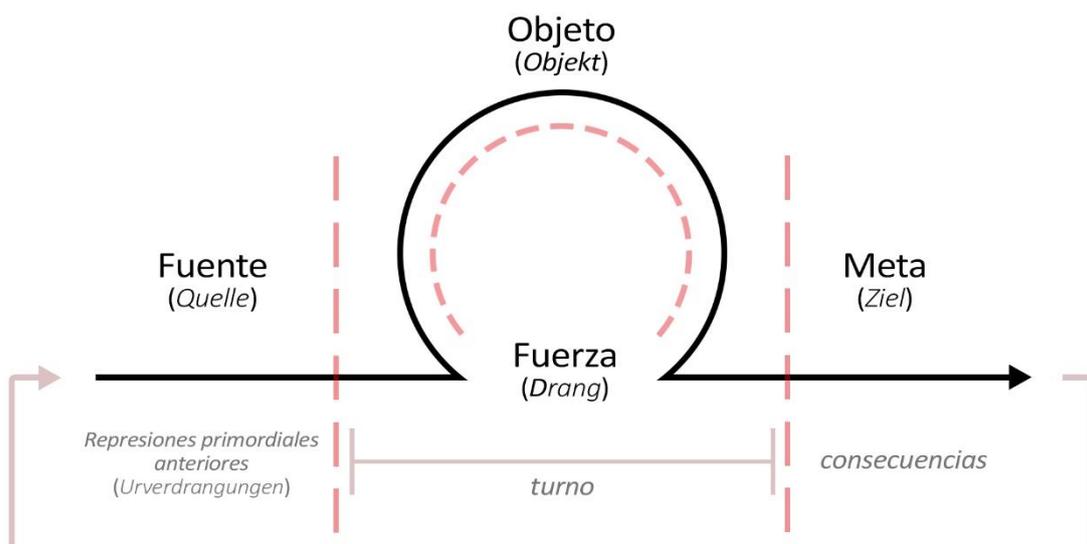
Las relaciones de amistad dentro de la partida se ven comprometidas al repensar lo que está planeando el Otro. En *Reino Kionnés*, los jugadores se pueden aliar en una tabla de diplomacia para unir fuerzas contra enemigos comunes, pero esta es una postura efímera. Pero el amor de un neurótico se basa en “si me quiere, ¿qué quiere de mí?” (Pantoja y Velasco, 1999). El superyó se vuelve severo y desamorado, por lo que estas relaciones de amistad dentro del tablero no tienen por qué ser recurrentes en las partidas: el jugador que dependa de su aliado desde el principio, tiene la partida perdida cuando éste vea clara su posición de poder y pase a actuar para conseguir la victoria.

Esta relación del jugador con los otros va en contra de su pulsión de victoria, atribuirse la victoria por méritos propios, que tiene, en principio, más honor que hacerlo aconsejado, como el antiquísimo caso de Craso y la legión perdida. El destino de la pulsión es por tanto la relación que ese Otro introduce entre el sujeto y el objeto *a*. El destino y soporte de la pulsión es, por tanto, la estructura de la relación del sujeto con el objeto *a* eternamente faltante (Vargas, 2015, p. 172). He aquí el principio del por qué en un ambiente de competición, ninguna de las partes puede acordar un empate, dado que,

²¹ Conductas repetitivas, impulsivas y agresivas, a pesar de no ser deseadas.

aun siendo un contrato entre todos, alguno puede aprovechar esto para adelantar a sus compañeros.

Freud (1926) atribuyó a esta pulsión cuatro factores estructurales: fuerza (*drang*), meta (*ziel*), objeto (*objekt*) y fuente (*quelle*), que hacen aparición en cada turno del juego. La fuente (*quelle*) es influida por las represiones primordiales (*urverdrangungen*), que son producidas con anterioridad, y que ejercen su influjo de atracción sobre la situación reciente (1926, p. 90): el turno. Con el panorama actual del tablero, el jugador inicia sus actos, dispone una fuerza (*drang*) con relación al objeto (*objekt*). En el turno se compromete el ritmo de la partida, se piensa, hace o rehace y se intenta prever las posibilidades que se van a ofrecer al contrincante. Si este periodo es satisfactorio, se producen unas consecuencias que afectan al estado del juego, de nuevo, y se transforman en *urverdrangungen* para el siguiente participante. La meta de la pulsión queda definida, así como su regreso en forma de circuito y es por ello que puede existir una satisfacción sin que la pulsión alcance su meta (Preciado, 2016). La meta se concibe entonces como el cumplimiento de los objetivos principales del turno y, aunque no tengan por qué cumplirse, el jugador ha de saber encontrar actos secundarios que también le sean fructíferos en un futuro y apartar al Otro de su deseo de ganar, sirviendo como un sustituto no tan triunfal de la *ziel*.



Esquema sobre la estructura del turno en el juego de mesa sobre la base de la pulsión freudiana.
Elaboración propia.

Dos de madera y tres de piedra: construyendo puentes hacia la macroestructura.

Con este cambio de mentalidad del consumidor, se comienzan a plantear distintas formas de contar un texto, yendo más allá de la *crossmedia*. Además, otros estudios, como los de Genette, muestran, mediante el concepto de palimpsesto, la intertextualidad: la capacidad de un texto de aparecer en otro y ser reconocido. El receptor ya contaba con bastantes referentes anteriores que iba encajando o relacionando con lo último que consumía; gracias a la accesibilidad de la cultura y a la sociedad del bienestar se crea este público ideal. Como adelantaba Murray:

Las nuevas posibilidades narrativas de los nuevos medios se pueden basar en la interacción. El público del futuro entenderá que la visión de un autor se puede experimentar simplemente actuando dentro de su mundo de inmersión y manipulando los materiales que el autor ha preparado, en lugar de limitarse a leer o ver la novela (1999, p. 284, citado en Planells, 2015).

A esto hay que sumar la aparición de distintas plataformas y la accesibilidad al gran público, que han hecho que el producto audiovisual pueda ser contado en distintos medios, adaptándose a las características más representativas de cada uno y haciendo el *storytelling* más atractivo. Los proyectos transmedia dependen de un público activo, que quieran seguir la historia más allá de la serie o de la película: el proceso de transmedia *storyworld* se cimenta en el compromiso y la comunidad (Pratten, 2015). Uno de los proyectos más importantes y novedosos fue el fenómeno que se inició con *Matrix* (1999), que no se quedaba en las tres películas, sino que contaba con otros medios para contar la trama aprovechando las características de cada uno. En resumen, lo que se planteó con este Universo es lo ideal de cada proyecto transmedia, explicado por Jenkins de la siguiente forma:

Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story (2009).

Con esta superproducción, se añade mayor complejidad a la imagen. Vargas (2016) compara el nacimiento de esta con los laberintos, partiendo desde una espiral (forma sencilla) y llegando hasta un rizoma, en el que se sitúa hoy día. Esta última figura, concluye sin principio o un final “marcados”. Es decir, en el caso del Universo Défnar, el

receptor puede entrar a la historia desde el código, la novela o el juego. Una vez dentro de esta matriz, puede moverse entre las entregas para suturar los hechos.

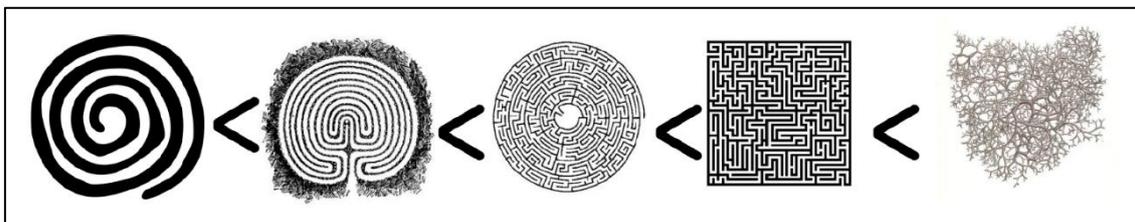


Figura 1. Extraído de los apuntes de Teoría de la Imagen (US), impartida por Vargas (2016). En el primer estadio, se aprecia la espiral, que en el segundo (siendo esta un boceto del laberinto del palacio de Minos) y tercero se va complejizando su interior (contenido). En el tercero cambia de forma para alcanzar su máxima complejidad en el último, el rizoma. Como añadido, cabe decir que, con la evolución de la tecnología háptica, estaríamos dentro del rizoma.

Tras el análisis anterior, quedan por establecer los siete aspectos que ha de tener un creador claro antes de comenzar con su proyecto; no hay que jugar con la única carta de una historia atractiva. De hecho, Jenkins, quien estableció los puntos a tener en cuenta en un proyecto transmedia, avisa lo siguiente: “There still is a lot we don't know about what will motivate consumers to seek out those other bits of information about the unfolding story” (Jenkins, 2009). Aun así, siempre será mejor cercar el proyecto que dar palos de ciego.

1. Capacidad de difusión vs. Profundización.

¿Qué grado de participación se espera del público? Dependiendo del proyecto y de sus fines, se prima la capacidad de difusión (*spreadability*), llegar a muchas personas y que estas disfruten del contenido, o la profundización (*drillability*), que exige un mayor compromiso y tiempo al espectador y, por lo tanto, solo será participado por el *fandom* más fiel.

2. Continuidad vs. Pluralidad.

La continuidad es la consistencia de los hechos dentro del *storyworld*, siguiendo una lógica. La pluralidad, por otro lado, consiste en adaptar algunas características de los personajes, Universo o historia, para crear otro producto del mismo Universo, pero con la idea de llegar a otro público diferente, que no se percate o no dé importancia a estas fallas en la continuidad.

Dentro del proyecto, e indistintamente del género, puede caber la posibilidad de crear historias según diferentes públicos. La transmedia puede indagar en muchos

aspectos del Universo, incluido los más turbios u oscuros de la psique de nuestro personaje o los entresijos de la trama. Estas alternativas, aparte de estar dirigidas para otro nicho, expanden el proyecto sin sacarlo de sus rieles originales: “The experience of a storyworld is different from the experience of a story” (Ciancia, 2016, p. 74).

3. Inmersión vs. Emersión²².

Cuando el consumidor entra dentro del *storyworld* y se hace partícipe del proyecto, aprendiendo aspectos del Universo, es cuando se produce su inmersión. El autor debe atender a la narrativa para que este proceso se produzca de una forma natural y sin agobiarle, evitando que se pierda. Cuando el público sale del texto, se produce su emersión. Puede pasar que se traiga consigo elementos del TAW al AW. Este resultado sería producto de una buena ejecución por parte del diseñador del mundo.

Un caso de esta emersión, aparte de la adquisición del *merchandising*, puede ocurrir cuando la obra busca su hueco en el habla, creando, por ejemplo, metáforas o decires. Es el caso de lo que pasa con *Moby Dick* (Herman Melville, 1851) que, según la RAE:

Lo convierten en una referencia cultural citada de manera frecuente en la narrativa y en la prensa de la segunda mitad del siglo xx, y cuyo valor simbólico es el origen de la acepción ‘objetivo imposible o difícil de conseguir, que provoca una obsesión enfermiza en quien lo pretende alcanzar’, como se puede apreciar en este fragmento de *La tejedora de sombras* (2012) de J. Volpi: “Mientras ella y los albañiles se concentran en los trabajos de la torre, Henry prepara la obra de su vida: el mayor estudio sobre la personalidad que jamás se haya realizado. Su ballena blanca” (2021).

4. Serialidad.

Un proyecto transmedia es una serie “hiperbólica” (Jenkins, 2009), pues el argumento total de la historia se expande por distintos medios y se alarga en el tiempo (por la complejidad de ir creando las plataformas y las adaptaciones a distintos medios).

²² El nombre original dado por Jenkins es *extractability*. En este documento se ha traducido como emersión, haciendo más evidente su diferencia con inmersión (*immersion*). Se perciben estos dos conceptos como causales, uno lleva al otro; como aquellos buzos que investigan un pecio o una ciudad sumergida y se traen reliquias con ellos.

Como se decía antes, en estos proyectos se necesita un esfuerzo por parte del público que solo el más comprometido estará dispuesto a hacer. Esto se traduce en un alcance menor.

La historia y la trama para un proyecto transmedia se diferencian de la siguiente forma: la primera se refiere a aquella información que se obtiene tras haber visionado la obra completa; la segunda, a la información que se deja ver al espectador²³. La distinción entre ambas puede dejar al creador la idea de realizar una obra con una trama entendible para un gran público, pero añadiéndole más profundidad por distintos medios, produciendo una historia mayor, para el consumidor más fidelizado. Las grandes sagas como *El Señor de los Anillos* o *Harry Potter* cuentan con una gran influencia en su fandom, que ha llevado a que estos revisen las películas y los libros, y consulten material extra o en blog acerca de varios aspectos minúsculos de la historia por su propio interés de suturar el Universo.

5. Subjetividad.

Un proyecto transmedia tiene potencial para aportar diferentes puntos de vistas de los personajes, creando una trama más completa y atractiva, en la que, dependiendo del género, el consumidor sea capaz de sacar sus propias conclusiones e ir atando cabos. Con la subjetividad, es esencial saber quién escribe, cuándo y dónde y el porqué de ese testimonio (Jenkins, 2009). De aquí lo interesante de haber escrito el código, documento inicial del Universo Défnar, como si lo hubiese elaborado un monje, dejando ver sus prejuicios hacia la región de Alsopia y las alabanzas a su comarca (*hangat*) materna. Esto se vuelve a repetir en la introducción al contexto del juego en el manual de *Reino Kionnés*, atribuyendo ese fragmento a un cronista de la época.

6. Ejecución.

El entretenimiento se ha vuelto un factor más, que se refleja en quedadas de personas para hacer maratones de serie o películas, o para jugar. La creación de estos grupos conlleva el asentamiento de una comunidad y, si llegan a establecer portales para contactar entre ellos (blogs, cuentas en redes sociales...), se unifica.

²³ Es así como *REC* (2007), por ejemplo, comienza siendo una película de infectados, y acaba siendo una sobre poseídos.

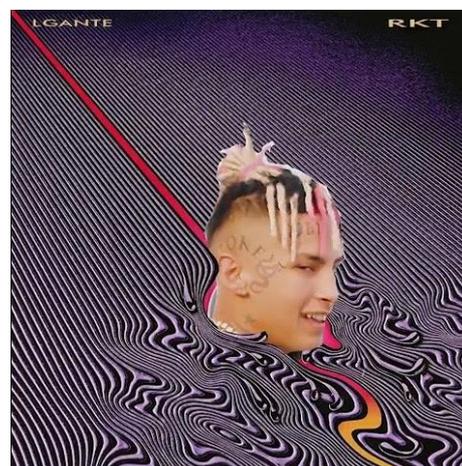
Este proceso pasa por dos conceptos: el atractivo cultural y el activador cultural. El atractivo para el público potencial es que haya una comunidad que tenga los mismos intereses que ellos, es decir, interés por un juego o por la vida de un personaje en concreto; el activador, tiene lugar cuando se le da juego a la comunidad para que actúe (como buscar datos sueltos del personaje en cuestión y así suturar su historia).

De hecho, el fervor de la comunidad puede llegar hasta niveles de entrega mayor, más allá de colaborar en las historias transmedia o de buscar información extra, llegando a producir el llamado *fanfiction* (ficciones de fan) y rompiendo la concepción de que la comunicación en estas obras es unidireccional (es decir, se produce siempre desde el creador hacia el consumidor); por el contrario, este llega a mentalizarse de que ha de hacer suyo el mundo ficcional y participar; reclamar su voz y voto (Norman, 2018) y que “Imaginary Worlds can be transauthorial as Well” (Wolf, 2012, p. 3).

En estos textos, que se materializan en diferentes medios, los seguidores siguen saturando el Universo con sus propias fantasías. Alcanzar este punto supone un gran éxito para el proyecto, pero el creador puede perder el control de su obra ante los deseos del *fandom*. Wolf dio a este fenómeno el nombre de subcreación vicaria (2012). Un remedio para que el autor no pierda el control sobre su obra puede ser la redacción de un documento que sienta las bases inamovibles del Universo, como es el Códice de Rhodes Mitsio en el proyecto de Defnárade.

Los deseos del *fandom* sobre la representación de los personajes o el rumbo que pudo haber tomado la historia o puede continuar tras su conclusión, se corresponde con lo que Leibniz ya escribió en 1710 y el problema que conlleva la subcreación: “Y aun cuando se llenaran todos los tiempos y todos los lugares, siempre resultaría que se les habría podido llenar de una infinidad de maneras” (citado en Planells, 2015, p. 24).

Los Mashup en la música es otro caso de los actos del fandom por querer hacer un producto a su gusto juntando dos obras previas. En la imagen se ve la portada de la canción realizada por Yair Castillo, juntando la canción trap de L-Gante (L-Gante Rkt) y la neo-psicodelia de Tame Impala (The Less I Know the Better).



7. Creación de Universo (*worldbuilding*).

¿Qué diferencia hay entre un esqueleto y una momia? El esqueleto es la estructura rígida con la que cada humana es capaz de moverse y, de unos a otros, la forma no varía; un resto despersonificado. En cambio, las momias aún conservan el pelo y la piel, y tienen rostro; se le atribuye más humanidad, casi se las puede ver llevando una vida, cazando o practicando sus ritos. En el Museo de la Naturaleza y el Hombre, en Santa Cruz de Tenerife, hay una sala donde siguen reposando momias guanches, y la sensación al verlas es sobrecogedora. Se crea una empatía y un interés insano por saber incluso sus nombres: hay un interés por conocer el Universo que las rodeó.

Esqueleto y momia representan un mismo concepto, la muerte, con una sensación distinta en cada caso. De la misma forma, el creador debe afrontar la labor de dar forma al Universo para su proyecto transmedia, haciéndolo interesante y atractivo para el receptor. Haciéndole saber que todo aquello que rodea ese momento histórico (en el caso de *Reino Kionnés*) le puede producir el mismo goce que el texto que consume.

Coleridge teorizó sobre la imaginación y realizó un acercamiento al *worldbuilding* cuando la dividió en dos tipos: la primaria y la secundaria. La primaria es la que permite dar sentido al AW, usando la percepción y los sentidos de cada persona; la segunda “dissolves, diffuses, dissipates” la realidad para crear algo nuevo. Con este paso hacia nuevas figuras, la mimesis respecto al AW y la *minimal departure* se acentúa, dando lugar a una diferencia notoria en el TAW. Este extremo se abandera con la *high fantasy*, que hace posible imaginar un mundo con sus reglas, cultura o especies, para luego ir perdiendo esa necesidad distintiva extrema y darles el testigo a otras construcciones anidadas en el mundo real sin perder su esencia.

Tolkien es su mayor exponente, y fue quien le dio a este acto el valor que tiene hoy día. También fue quien lo denominó “subcreación”, en torno al 1945, año en el que publica su cuento *Hoja, de Niggle*. Entre sus líneas se puede entrever la esencia y filosofía que para el escritor significaba y era escribir sobre nuevos mundos.

Niggle levantó la vista y se cayó de la bicicleta. Ante él se encontraba el Árbol, su Árbol, ya terminado, si tal cosa puede afirmarse de un árbol que está vivo, cuyas hojas nacen y cuyas ramas crecen y se mecen en aquel aire que Niggle tantas veces había imaginado y que tantas veces había intentado en vano captar. Miró el Árbol, lentamente levantó y extendió los brazos.

“Es un don”, dijo. Se refería a su arte, y también a la obra pictórica; pero estaba usando la palabra en su sentido más literal.

Siguió mirando el Árbol. Todas las hojas sobre las que él había trabajado estaban allí, más como él las había intuido que como había logrado plasmarlas. Y había otras que solo fueron brotes en su imaginación y muchas más que hubieran brotado de haber tenido tiempo. No había nada escrito en ellas; eran solo hojas exquisitas; pero todas llevaban una fecha; nítidas como las de un calendario. Se veía que algunas de las más hermosas y características, las que mejor reflejaban el estilo de Niggle, habían sido realizadas en colaboración con el señor Parish: no hay otra forma de decirlo (Tolkien, 194, pp. 9-10).

El nombre de “subcreación” tiene relación con el espíritu religioso del escritor británico. Como explica Wolf:

Tolkien termed the making of a secondary world “subcreation”, meaning “creation under”, since human beings are limited to using the pre-existing concepts found in God’s creation, finding new combinations of them that explore the realm of possibilities, many of which do not exist in the Primary World (2012, p. 23).

Esta disciplina consiste en (sub)crear, saturar y suturar todo aquel trasfondo que está más allá de la historia. La acción alberga el trabajo minucioso y delicado para crear nuevas culturas, espacios, idiomas o formas planetarias (entre muchas otras), explicarlas en el desarrollo de la trama y que el consumidor pueda sumergirse en él, olvidando la lógica de su mundo y adoptando la del texto durante su consumo (Ryan, 1991): un texto inmersivo.

La saturación es la cima de la pirámide, lo más importante del proceso creativo porque consiste en explicar las diferencias entre el mundo principal y el secundario (Castro, 2019); hacer interesante el Universo. Atendiendo a la semántica extensional (que relega al conocimiento del lector aquellas propiedades que se presumen básicas y que no necesitan ser explicadas) e intensional²⁴ (cómo es algo y qué lo hace único, atendiendo a

²⁴ La saturación se alcanza a partir de las modalidades epistémicas (relativas a las reglas culturales de un mundo posible), deónticas (relativas a las reglas prescriptivas y de sanción), aléticas (relativas a las reglas naturales) y axiológicas (relativas a las reglas en su dimensión valorativa, ética o moral) (Doležel, 1999, pp. 170-194, citado en Navarrete y Vargas, 2019, p. 135).

todo lo novedoso que incluye la ficción) (Planells, 2015, p. 55), el acto de suturar, propuesto por Navarrete y Vargas (2019), conllevaría la perfecta ejecución de la saturación: unir con la lógica y la razón todo aquello que ha sido subcreado, produciendo un ecosistema consistente. “This overflow, beyond the point of saturation, is necessary if the world is to be kept in the imaginations²⁵” (Wolf, 2012, p. 50).

El consumidor comprometido tiene un mapa mental de lo que ha pasado, pasa y puede pasar en el transcurso de la narración o de la historia del Universo tras haber cosido todos los hechos. “The need for a ‘completely furnished world’ emphasizes the world’s importance, and its encyclopedic nature is another way of describing it as a database narrative” (Wolf, 2012, p. 10).

Para un proyecto transmedia, contar con un Universo con potencial para ser expandido es casi de vital importancia. “Most often, transmedia stories are based not on individual characters or specific plots but rather complex fictional worlds which can sustain multiple interrelated characters and their stories” (Jenkins, 2007). La ficción queda englobada ahora en el amplio espectro creativo del paradigma de los mundos posibles, un modelo sin restricciones e inclasificable a través de un simple catálogo de categorías gramaticales (Navarrete y Vargas, 2019).

En el transmedia, es normal y necesario saber manejar la densidad, definida por Doležel como una distribución de su textura explícita, implícita y cero: “La textura explícita construye el dominio determinado, la textura implícita el dominio indeterminado y la textura cero el dominio de los huecos” (1999, p. 258). Con este control en el riego de información para el consumidor se crea un proceso de testificación, a la vez un proceso interpretativo (sobre los hechos ausentes y, por tanto, desconocidos de ese mundo) y un proceso de autenticación (de los hechos presentes y, por tanto, conocidos) (Navarrete y Vargas, 2019). En este estado de “vacío”, de textura cero, es donde se puede planificar la continuación del proyecto transmedia, pensado para explicar una parte “oscura” del Universo.

En *Reino Kionnés*, se pretende expandir la Historia Défnar con este nuevo acontecimiento, teniendo en cuenta que la potencialidad narrativa de un juego de mesa es

²⁵ Hay que tener en cuenta que mundo ficcional e historia mantienen su independencia (Wolf, 2012; Navarrete y Vargas, 2019). Hay que trabajar en un Universo atractivo que contenga historias atractivas, que inciten al público a viajar dentro del rizoma planificado. Ambas partes tienen la misma importancia.

muy limitada²⁶ (Darley, 2002) por su naturaleza es fragmentaria y repetitiva, pero, como argumenta Wolf, “worlds extend beyond the stories that occur in them, inviting speculation and exploration through imaginative means” (2012). Es por esto que se explicará el contexto previo y los personajes que encarna el jugador eligiendo una facción u otra en el manual, en el tablero figurará algunos nombres de los accidentes geográficos y las aldeas (en español y en lengua défnar) y en las cartas se hará visible el nombre de algunos dioses, así como indumentaria militar propia del mundo défnar. Para hacer el juego atractivo, se incluye la mecánica anteriormente descrita, basada en los *alignment* y la posibilidad que tiene el jugador de gestionarlo todo. Es así como el proyecto de *Reino Kionnés* pivota entre mostrar el Universo y ofrecer una experiencia inolvidable.

²⁶ Darley acuña el término de cinestesia vicaria, que es la interacción física del jugador sin prejuicio de que la narrativa pueda aparecer como accesoria o subordinada.

III. Metodología.

La hipótesis creativa.

Para comenzar a diseñar el juego, se planteó la siguiente pregunta ¿hasta qué grado se puede llevar un videojuego de gestión de recursos al tablero sin confundir al jugador? Teniendo en cuenta que, pese a las inevitables reglas que ha de tener un juego, ya sea de tablero o de video, Adams y Dormans (2012) inciden en la idea de que han de ser simples:

The behavior of individual parts might be easy to understand; their rules might be simple (...). Video game players don't have to know what the game's rules are when they begin; unlike board and card games, the video game teaches them as they play (p. 3).

Estos títulos tienen economías complejas controlados por una I. A. y reglas que permiten al jugador afrontar la labor de liderar una civilización sin siquiera adivinar el profundo sistema tras los aldeanos, edificios y guerreros. Cuando se afronta llevarlo al tablero, hay que tener en cuenta que el sistema se sostiene por la atención de los jugadores que participan y, por su naturaleza humana, tienden a la perfección del fallo y a cansarse mentalmente.

Por lo que todo el grueso del proyecto (sin contar la parte estética) reside en trabajar las mecánicas que transporten al jugador a este necesario de total gestión y que, a la vez, le resulten sencillas de interiorizar. Luego se han de llevarse al manual de reglas, que este ha de ser lo más breve posible y estar bien desmenuzadas. Hay que tener en cuenta su buena redacción, porque puede pasar que “such rules are difficult enough for most of us to fully understand” (Heron, Belford, Reid, *et al.*, 2018).

Reino Kionnés no se piensa como un juego de rol, pero intenta introducir algunos de sus aspectos. El rol es un género complejo, casi reservado a unos pocos iniciados, cuyas partidas llevan tiempo de preparación y pueden llegar a una duración de meses. Su variante digitalizada usa algoritmos y cálculos internos automáticos para hacer que avance la historia y las habilidades del personaje, mientras que en el de tablero, se cuenta con un máster, el encargado de mover los hilos. Caer en la pretensión de que *Reino Kionnés* pueda llegar a tener su máster, puede ser un factor negativo a la hora de su comercialización, dado que habría que impresionar a un grupo de jugadores potenciales para que aprendiesen todo lo correspondiente al Universo de Defnárade. No obstante, el

proyecto busca calar en el público, como un producto que es, pero intentando abarcar a un mayor número de posibles jugadores, más atraídos por las mecánicas que por el lore y, así, presentarles el universo. Es por esta accesibilidad que *Reino Kionnés* se enmarca en el género de la estrategia.

El siguiente paso aclarar los requisitos funcionales, aquellos que tratan sobre el comportamiento del sistema, evaluando que comportamiento se espera (salida) a partir de una interacción del actor (entrada). A partir de estos requisitos se definirán los casos de uso del sistema (Segura, 2015, p. 17), y no funcionales, aquellos que no afectan directamente al comportamiento del sistema, pero pueden provocar modificaciones o restricciones en el diseño o la implementación (Segura, 2015, p. 18).

Como requisitos funcionales fueron establecidos:

- El número de jugadores ha de ser siempre par. Lo idóneo son cuatro, pero podrían ser dos.
- Se puede rejugar, aportando nuevas experiencias al jugador.
- La interfaz es un elemento jugable más; se debe de atender a lo que pasa dentro del tablero y fuera de él (carta de diplomacia y *alignment*).
- Durante la partida, el jugador puede producir recursos y tropas, hacer aliados o enemigos, conquistar nuevas zonas o defender sus dominios. Así como negociar con todos los elementos que componen su economía, en su sentido más amplio, o invertirlos como crea mejor para conseguir sus objetivos. Es decir, una gestión total.
- El juego tiene tres divisiones en el que el jugador realiza sus actos. La ronda, en el que se colocan las Fichas de Acción, el turno, en el que cada participante lleva a cabo sus planes, y la jornada, la acumulación de cuatro rondas en donde se cambia la diplomacia y se juega con el *alignment*.
- La economía de *Reino Kionnés* está basada en recursos intangibles y tangibles. Los intangibles son las materias primas (cuero, comida, hierro, oro, piedra y madera); los tangibles son las unidades de combate. Son objeto de negocio o sacrificio en la partida, creando esta mecánica un gráfico de acumulación (Adamas y Dormans, p. 69).

Dentro de los recursos abstractos, se resalta el más importante de todos para consolidar el principal factor del género: la ventaja estratégica. Es un valor

“materializado” en la riqueza de recursos intangibles y tangibles y en el desarrollo (árbol de avances) de la facción. Conformando así un *shape* de *feedback* positivo.

El *alignment* no tendría un *feedback* fijo, aunque pudiese asemejarse a la idea del *feedback* basado en las puntuaciones relativas (Adamas y Dormans, pág. 70). Un jugador puede tener suerte y jugar toda la partida tomando decisiones enmarcadas en el *Caothic Evil*, pero en la tirada de castigo puede salir impune. Si encadena varias así, puede llegar a ser el líder de la partida y renegar de esta tiránica estrategia. Este es el fin del *alignment*, dejar al jugador obrar bajo su deseo de destrucción del otro.

Como requisitos funcionales fueron establecidos:

- No hace falta que el jugador se interese ni conozca el Universo Definárade.
- Por el sistema de juego, conforme se vaya avanzando en la partida, la dificultad irá creciendo.
- El juego está abierto a expansiones.
- La disposición de los elementos del juego al preparar la partida es sencilla.

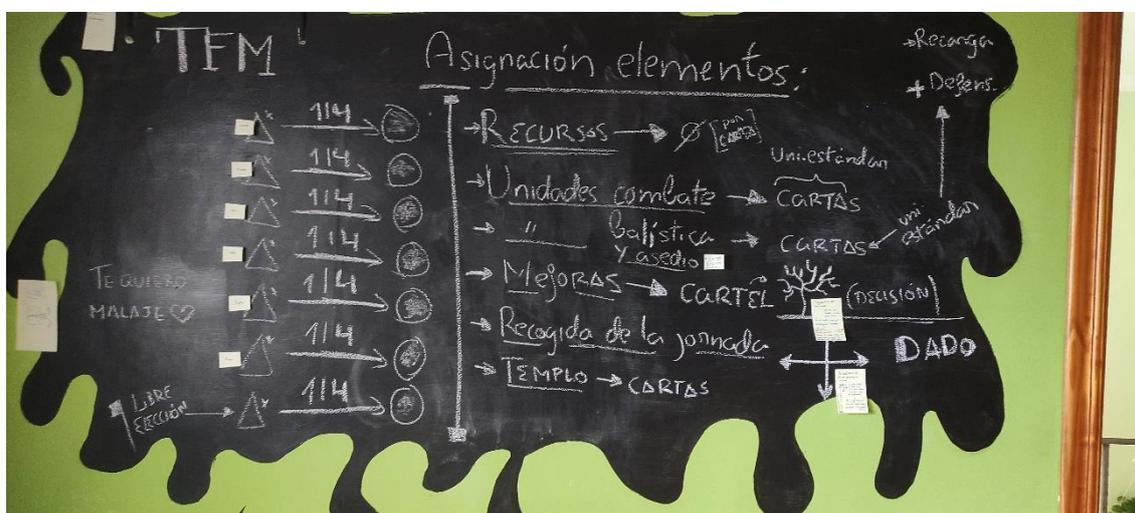


Imagen. Desglose de todos los elementos y rasgos del juego en la fase inicial puestos en una pizarra a tiza y pósits. De esta forma era más fácil tener una visión general de su funcionamiento y aplicarle cambios.

Teniendo en cuenta lo desarrollado con anterioridad, se pasó a trabajar en el desglose de todos los elementos que debería tener el juego para que fuese un título con suficientes diferencias a los del género, y cómo iban a actuar las mecánicas. En el apartado

relativo al diseño, se trataron las formas en las que iban a aparecer los rasgos del universo Defnárade.

Tablero.

Siendo un juego de estrategia cuya meta es derrotar a los otros jugadores se usó como referente principal el tablero del *Risk*. La idea tras su diseño es sencilla y efectiva: la representación de un mapa en la que figuran los territorios del enemigo y los propios, y conectados por fronteras, haciendo que solo se puedan atacar aquellas zonas limítrofes. Además, el movimiento de tropas se hace por decisión del jugador y no mediante casillas y un dado, lo que ayuda a la experiencia de juego.

Reino Kionnés usa el tablero como si fuese un mapa táctico de las cuatro facciones que han entrado en guerra. En cada una de estas, hay siete zonas en las que el jugador desarrollará todas las acciones que le harán avanzar en el *gameplay*. Estos rectángulos están unidos por líneas blancas, que conformarían las calzadas por las que se conectan las aldeas. Esta decisión deja incluir dos avances dentro del árbol tecnológico que incluye el juego.

En el tablero, el Universo Defnárade se deja notar al poner el nombre de los accidentes geográficos visibles en el mapa y en conocer la ubicación de las regiones que han entrado en conflicto, así como su superficie. Si el jugador decide consumir otra obra más de este proyecto, ya conocerá estos nombres.



Imagen. Primera aproximación al tablero. Aquí se puede apreciar la distribución de los jugadores (uno por cada facción), y los cuadrados blancos, en los que cada jugador podrá construir sus edificios. Aún no se había incluido las vías de conexión.



Imagen. Acabado final del tablero. La medida real es de 134'63 cm de ancho por 55'6 cm de alto.

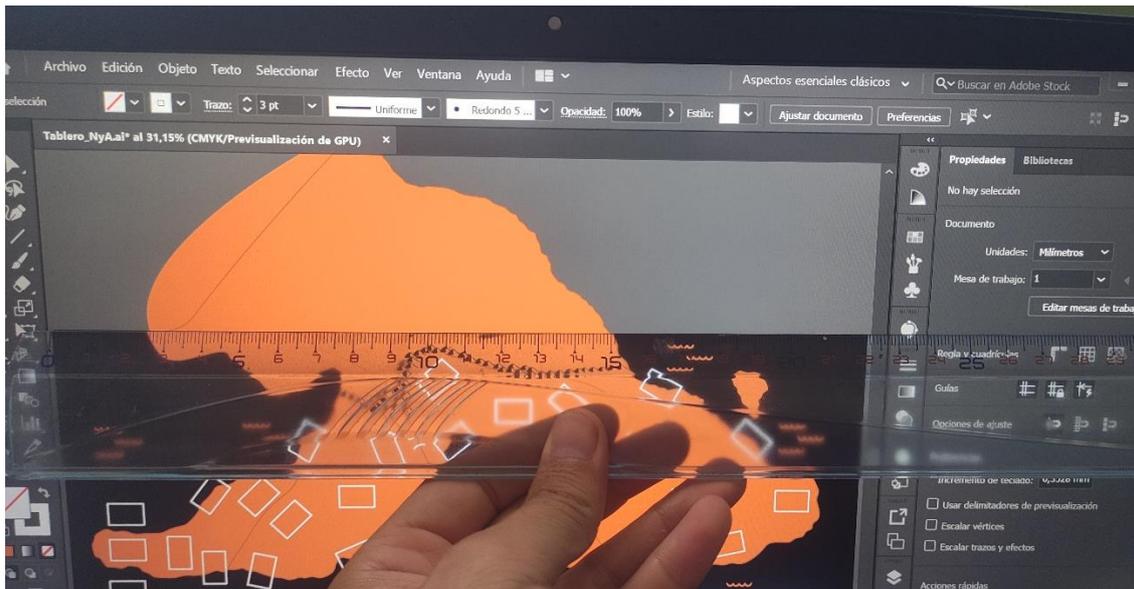


Imagen. Encontrando el tamaño real del tablero usando una regla y la referencia de que cada rectángulo mide 5'5 cm de ancho por 3 cm de alto.

Fichas de acción.

Reino Kionnés persigue la idea de dejar al jugador un control total de la inversión de sus recursos y se sus movimientos, quitando el azar que otorga un dado al *gameplay*. Por ello, la forma de avanzar y producir recursos se hace usando las llamadas Fichas de Acción. Se colocan al inicio de cada ronda y, en cada turno, se llevan a cabo. Son de cuatro tipos:

- Producción. El jugador toma los recursos que ha producido.
- Construcción. El jugador construye un edificio en la zona donde lo haya puesto.
- Movimiento / Ataque. El jugador mueve sus tropas por el mapa. Si lo hace hacia una zona ocupada por otro jugador, es de ataque.
- Especial. Cada facción tiene una acción especial que se puede usar hasta un máximo de dos por jornada.

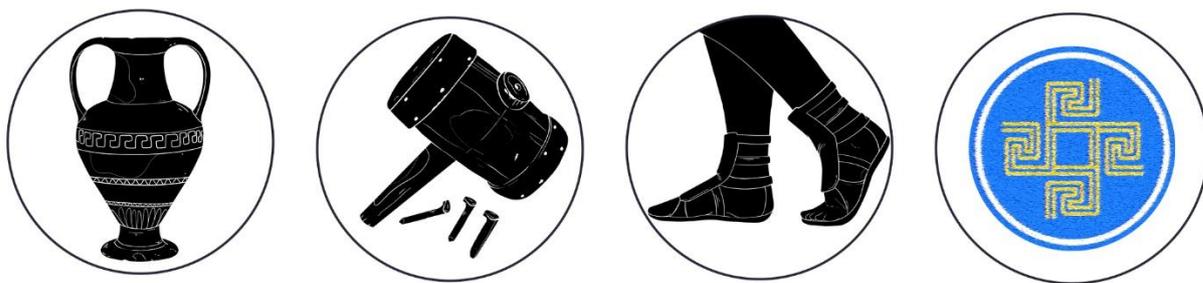


Imagen. Diseño de las fichas de acción. De izquierda a derecha: Producción, construcción, movimiento y especial (estas llevan el estandarte de cada facción, este es el de Euremnes).

Cartas.

Las cartas son una buena forma de incluir elementos propios del universo en el juego. En otros juegos, “cards may have considerable amounts of text, densely written and full of complicated instructions” (Heron, Belford, Reid, *et al.*, 2018, p. 101), por lo que en las de *Reino Kionnés* se ha optado por suprimir párrafos e información densa, dándole más importancia a la ilustración, en la que se puede ver armaduras y simbología defnir. También se ha decidido quitar cualquier tipo de marco, dejando que la composición respire más allá, haciendo intuir un fuera de campo lleno de vida. Las cartas tienen tres usos distintos en el juego.

El primero es dar al jugador aquellos recursos producidos en sus zonas tras colocar la ficha respectiva. No tiene un límite de materias primas, pero el propio funcionamiento del juego hará que las esté invirtiendo en cada turno, llevando amontonamiento a un segundo o tercer lugar. Cuando las use para crear tropas o construir, las devuelve al mazo que pertenezcan.



Imagen. Diseño de las cartas de recursos. De izquierda a derecha: Piedra, oro, cuero, madera, hierro y comida.

El segundo es dentro del combate para atacar o defenderse. Cuando crea guerreros en el cuartel, coloca una ficha militar (yelmos en miniaturas) en el tablero y coge la carta del guerreo correspondiente. Se mantienen ocultas a los otros jugadores. Al entrar dos jugadores en conflicto, cogen una carta de su mazo de guerreros por cada yelmo que esté en la zona de guerra. El atacante muestra todas sus cartas y adelante una, la que puede luchar. El defensor hace visible una, al menos. También se pueden ir trayendo tropas de los otros dominios poniendo, una vez por turno, la Ficha de Acción de Movimiento.



Imagen. Diseño de las cartas de guerreros. De izquierda a derecha: guerrero, arquero, Esákrita, panoplia, torre de asedio y balista. El primer número es el daño; el segundo, la salud.

El tercer uso es con las de El Favor de los Dioses, que salen en los Templos construidos en las zonas donde se ha puesto la ficha de producción. Se pueden usar tanto en combate como durante la partida, atendiendo a la descripción que tiene cada una. Cuando se usa, se devuelve a su mazo y se baraja.



Imagen. Diseño de las cartas Favor de los Dioses. En la imagen se ve al dios Totrós en su faceta de resucitador. Se indica lo que hace la carta.

Construcciones.

Las construcciones son figuras que se colocan en la zona del jugador donde haya puesto la ficha. Estos pueden ser utilizados para impulsar la producción de recursos (cantera de piedra, mina de oro, taller de cuero, campamento maderero, herrería y granja), para fines militares (cuartel) o para conseguir otras ventajas (universidades y templos). El puerto tiene dos intereses: para producir un recurso aleatorio (tirando el dado de seis) o para crear barcos y mover tropas. El máximo de edificios por zona es de cinco.

El número de cada uno que dispone cada jugador es:

- 12 de edificios de producción (dos de cada).
- 2 templos. Para construirlo, el jugador debe conseguir una carta al menos de Reliquia, que la tendrá otro jugador o él, depende de la repartición. Se crea en este aspecto un interés entre todos por satisfacerse y conseguir levantar el templo.

- 2 universidades.
- 2 puertos.
- 3 cuarteles.

Facciones y personajes.

En *Reino Kionnés* no solo el jugador se identifica por el color de sus fichas, sino también con la facción y el personaje que la lidera. Al inicio del manual se cuenta el *backstory* de cada uno, y lo que le ha llevado a ser *diemés* (término défnar para referirse al mandamás de la comarca). En esa historia también se incluyen episodios que ayuden a entender al jugador el porqué de la Acción Especial de cada una.

Cuando el lector empatiza con los personajes de una obra, el jugador lo hace con los objetivos del personaje dentro del juego. A esta sensación se le llama Pseudorealidad, motivado por la suspensión voluntaria de incredulidad. Se creen reales metas o sentimientos anidados dentro del TAW pero que el consumidor hace suyos. En el *gameplay*, no se necesita un *background* previo para entender la motivación del personaje, sino que se juega por la supervivencia en el tablero. Este apego en *Reino Kionnés* conllevaría a hermanarse de forma especial con alguna facción o su líder.

Estas facciones y personajes serían:

- Mendrákrilon, liderado por Nikáritas. El jugador que la escoja tiene la ventaja de recibir militares en algún Puerto.

“Nikáritas sigue siendo muy apreciada en Henfis, hangat que no ha dudado en hacerle saber que tiene su apoyo militar. Los Esákritas han embarcado y quieren llegar a tierra para hacer aquello a lo que se han entrenado.” Fragmento extraído de su *backstory* escrito en el manual del juego.



Imagen. Retrato de Nikáritas a la izquierda y estandarte de Mendrákrilon a la derecha.

- Rosálipos, liderado por Étidas. El jugador que la escoja tiene la ventaja de coger los recursos de aquellas zonas que le hayan sido arrebatadas.

“Todos irán con Étidas hasta el final, cueste lo que cueste. Una región que cree firmemente en su diemmes es difícil de someter: Los ciudadanos azuzarán por la noche sus burros y caballos para llevarle recursos allá donde esté, sin importar las consecuencias.” Fragmento extraído de su *backstory* escrito en el manual del juego.



Imagen. Retrato de Étidas a la izquierda y estandarte de Rosálipos a la derecha.

- Euremnes, liderado por Utilio de Fárades. El jugador que la escoja tiene la ventaja de que el Puerto actúa como un productor de recursos no aleatorio.

“Utilio espera que los otros hangats se movilicen para apoyar a Euremnes y conservar su valiosa ruta comercial, pero, por ahora, miran hacia otro lado [...]. Los buques mercantes provisionan los puertos de materias para tener todo preparado a tiempo. El tirano Fakhet se encontrará una muralla en su camino.” Fragmento extraído de su *backstory* escrito en el manual del juego.



Imagen. Retrato de Utilio de Fárades a la izquierda y estandarte de Euremnes a la derecha.

- Pskionno, liderado por Fakhet. El jugador que la escoja tiene la ventaja de que puede realizar un avance de tropas o atacar y construir o producir recursos en la misma zona.

“Sabiedo el poder de las fuerzas de Pskionno, la guardia del líder comenzó una conspiración para hacer que el hangat creciese, pues aquel gran vigor en tan pequeño espacio iba a reventar como un volcán [...]. Cubrió de promesas al pueblo que ahora cabalga los lomos del imparable dios Lódeaf.” Fragmento extraído de su *backstory* escrito en el manual del juego.



Imagen. Retrato de Fakhet a la izquierda y estandarte de Pskionno a la derecha.

Elementos de la interfaz.

La interfaz está constituida por aquellos elementos que hacen al jugador poder interactuar con el juego o saber su estado o posición en este. Es un concepto que va de la

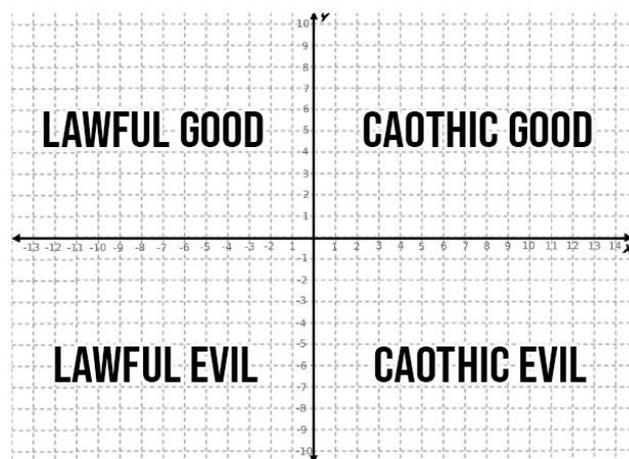
mano de la digitalización, pero en *Reino Kionnés*, tras su objetivo de adaptar un tipo de videojuego, precisa de elementos que se pueden ver como “interfaz” no diegética. Estos son el árbol de avances, el estado de diplomacia y el *alignment*.

El árbol de avances, como cualquier juego de gestión de recursos, contendrá las posibles mejoras que el jugador podrá hacer para su facción, desde despejar los caminos de ladrones y saqueadores, hasta defender sus pueblos con murallas o incrementar la capacidad demográfica de las zonas (para albergar más tropas para el combate). Para este árbol de mejoras, se pretende seguir las aportaciones de Adams y Dormans (2012, p. 75), diseñando un sistema de desción que dé al juego una mayor probabilidad de elecciones. Es decir, que algunos avances excluyan a otros. cada uno con sus ventajas y desventajas. Acercando al jugador a un modo de juego (defensivo, ofensivo, productivo, devoto...), que, pese a que se asemeje a una forma de rol, no llega a meterse en atributos como la entereza, la picardía, la fuerza... Cada facción irá desarrollando los adelantos conforme la partida vaya avanzando, teniendo también que adaptarse a la situación: cada partida será diferente. A lo mejor se tenía en mente ser lo más ofensivo posible, pero las derrotas y las relaciones entre los enemigos han hecho al jugador rendirse a la suerte de los dioses.

El estado de la diplomacia es una función muy representativa en los juegos de gestión de recursos y estrategia. Comunica el estado de las relaciones que tiene el jugador con los otros: aliado, neutro y enemigo. En *Reino Kionnés* afecta directamente al comercio entre los participantes y a los ataques. Quebrantarlo no afecta al, pero sí que, depende de lo que haga, afecta al *alignment*.

• **El *Alignment* (El Destino de Vitergo)**

El *alignment*, como se indicó antes, es el elemento diferenciador del juego. Este sistema nace en 1977, para *Dungeons & Dragons* como una forma de crear al personaje. En *Reino Kionnés*, el jugador no actúa bajo ningún personaje, pero sí se las tendrá que ver con que toda acción tiene su reacción. Una idea simple que inocule esa sensación de rol, pero sin entrar en muchos detalles: dos ejes cartesianos que albergan los nueve Eneatipos y que se pueden estructurar de cierta forma para que el jugador se pueda identificar con una de estos cuatro cuadrantes. Más adelante se especificará su funcionamiento.



En la imagen superior, pueden apreciarse las cuatro formas de comportamiento del *alignment*. En los ejes, estarían las versiones neutrales, pero se entiende aquí que un comportamiento “neutral” sería seguir las reglas del juego preestablecidas, y no dejarse llevar por el lado más malvado y egoísta o el más generoso y bondadoso del jugador.

But the fact is that fear of punishment operates as a determinant no less than does the knowledge of other prospective pains or losses. The possible offender is thus assisted in choosing the right alternatives and in leaving unmolested the pursuit by others of their desired ends (Eshleman, 1930, p. 152).

Algunos juegos conocidos, como *Monopoly*, han sacado versiones donde dejan al jugador hacer todo aquello que siempre ha querido, como es el caso del *Monopoly Tramposo* (2018). Su correcto funcionamiento depende de que se hagan todas aquellas jugarretas que en los títulos clásicos serían calificadas como trampa. Este sistema de *alignment* en *Reino Kionnés* permite practicar esas “triquiñuelas” que en otros juegos como *Risk* o *Catán* sería trampa y desbalancearían el juego.

En sus tesis doctoral *Sistematización de un nuevo paradigma ontológico del videojuego: El formativismo* (2016), Vargas habla del género de la estrategia y de su discurso, guiado por la neurosis obsesiva, provocada por la figura del “otro” sancionador y la reubicación constante de las metas del juego por su emergencia. El jugador, como es lógico, quiere llevar las riendas de la partida y no ver que su posición de poder peligra (autoerotismo), y defenderá esto a toda costa. Y viceversa, quien esté en una posición de inferioridad, deseará el poder ajeno. El discurso del obsesivo se rige por el empeño en destruir el deseo del otro.

Es por esto que en *Reino Kionnés*, cada cuadrante del *alignment* dará un rango de acciones a cada jugador. El de *Lawful Good* albergará acciones caritativas y de ayuda a los otros; el de *Chaotic Good* estará también enfocado al bien, pero de una forma no convencional (al estilo Robin Hood); el de *Lawful Evil*, tomará el orden dentro de lo “bueno” y lo explotará bajo sus intereses (nada es gratis); y, por último, el de *Chaotic Evil*, preformará una actitud tiránica total.

En este aspecto, el juego enseñará a los participantes que cada uno recoge lo que siembra. El tiempo en el tablero transcurre por tiradas; cada dieciséis tiradas (cuatro por persona), transcurre una jornada, que será momento de hacer el recuento de las acciones cometidas por los jugadores. Se establece así un rango de probabilidad con un dado y el número de las veces que se ha hecho el bien o el mal. Si todas las acciones están enmarcadas dentro del *Lawful Good*, probablemente el juego premie al jugador con algunos recursos, mientras que, si este se ha tirado hacia el *Chaotic Evil*, puede que el caos llegue a los dominios, en forma de deserciones de soldados o ciudades en huelga.

Algunas de las acciones que se permitirán hacer son:

- *Lawful Good*: Regalar recursos a otra facción, independientemente del estado diplomático.
- *Chaotic Good*: Conquistar una zona y devolvérsela al jugador a cambio de recursos.
- *Lawful Evil*: Obligar a tu zona a producir recursos sin haber puesto la ficha de “abastecimiento”.
- *Chaotic Evil*: Atacar a un aliado

BONDADOSO	
<p>Informar con tiempo de maniobra de un ataque al enemigo para que el enemigo esté en igualdad de condiciones.</p> <p>Mostrar todos los efectivos en el combate, al igual que el adversario.</p> <p>Aliarse con la facción que peor vaya.</p> <p>Dejar que el enemigo se retire sin atacarle.</p>	<p>Ganar tres batallas seguidas sin importar cómo (incluso negociando).</p> <p>Conquistar una zona y vendérsela a ese jugador por un precio.</p> <p>Quedarse sin cartas militares a la espera de refuerzos durante la misma batalla dos veces.</p> <p>Amenazar con atacar para que el otro jugador se sienta a negociar.</p>
LEGÍTIMO	ILEGÍTIMO
<p>Conquistar una zona y vendérsela a otro jugador por un precio.</p> <p>Demoler un edificio durante la partida para cambiarlo de sitio (destruirlo tras la retirada no afecta a esta opción).</p> <p>Atacar a un neutral sin esperar al vencimiento de la Jornada.</p> <p>Aniquilar a todas las tropas del oponente en fuga.</p>	<p>Obligar a las tropas a avanzar directamente a una zona.</p> <p>Aniquilar a todas sus tropas en un ataque fallido.</p> <p>Atacar a un aliado sin esperar al vencimiento de la Jornada.</p> <p>Reclamar recursos de una zona a la que no se le haya puesto la ficha.</p>
MALIGNO	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tus aldeanos te han traído materias extra. Toma cuatro recursos. 2. Los poemas sobre tu persona son cuantiosos. Se ha unido una tropa a tu ejército (guerrero o arquero). 3. Tus enemigos te honran. Recibe cuatro materias del contrincante que escojas. 4. Las aguas te llevan a tu costa una galera vacía. 5. Tus hazañas hablan por tí. La zona que elijas no recibirá ningún ataque en la Jornada. 6. Tus aliados serán recompensados. Eligen dos materias o un guerrero o arquero (cada uno). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tus hombres se mueven de forma furtiva. Lleva hasta un máximo de tres militares a la zona que quieras. 2. Tus formas de gobierno son inseguras... durante esta Jornada son todos neutrales contigo. 3. En el silencio de la noche los espías se cuelan en las aldeas cercanas. Dos veces en esta Jornada puedes levantar la ficha de acción de la zona aledaña. 4. Tus hombres son silenciosos. Durante esta Jornada, puedes robar todos los recursos producidos en la zona ajena colindante. Nadie sabrá nada... puede ser a un aliado. 5. Algunos de tus hombres no se fían de tí... Las tropas de una zona que colindan con otro jugador desertan y se unen a él. 6. Tus palabras, a veces envenenadas, maravillan a la diosa Rihás. En esta jornada puedes cambiar tu estado de diplomacia cuando te convenga.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Algunos de tus hombres no se fían de tí... Las tropas de una zona que colindan con otro jugador desertan y se unen a él. 2. La destrucción nunca viene sola... Destruye un puerto, universidad, templo o cuartel. 3. Tu dureza en el combate se ha ganado el favor de Lódeaf y Totrós. Coge el mazo y busca la carta de ambos dioses que desees. 4. El gremio de constructores está contento contigo. En una ronda de esta jornada puedes poner una ficha de construcción en una zona donde haya otra. 5. Tus ataques extremos han calado en las tropas. Solo podrás recibir dos veces refuerzos en el próximo combate. 6. Saben que no te andas a medias tintas. Los neutrales han de cambiar su relación contigo: amigos o enemigos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tu mejor sabio se ha suicidado... pierdes un avance. 2. Se habla de una desertión. Cuatro militares abandonan tu ejército. 3. Demasiada dureza... dos aldeas niegan hacer sus trabajos. Dos zonas a elegir no producen ni construyen durante la Jornada. 4. Los dioses no responden a los sacerdotes. No se pueden usar sus favores en la Jornada. 5. Era su oportunidad... los guerreros embarcados se han amotinado. Pierdes una galera y su tripulación. 6. Nadie se fía de tí. No puedes hacer aliados en la partida.

Imagen. Diseño del *alignment* en *Reino Kionnés*. En la parte superior de la hoja, aparecen los actos que puede cometer o sufrir el jugador. En la inferior, están las seis consecuencias, elegidas bajo el lanzamiento de un dado.

• Tabla de diplomacia.

La tabla de diplomacia representa las relaciones del jugador con los otros. Pueden ser aliados, neutrales y enemigos. Cada postura tiene sus pros y contras dependiendo del rumbo de la partida y solo se puede cambiar al comenzar cada Jornada. El jugador tiene seis fichas: tres con el símbolo de la diosa de la elocuencia, que significa que son aliados y tres con el símbolo del dios de la guerra Lódeaf, que es lo contrario. Al ser neutrales la casilla no tiene ficha.

	MENDRÁKRILON	ROSÁLIPOS	EURENNES	PSKIONNO
MENDRÁKRILON	X			
ROSÁLIPOS		X		
EURENNES			X	
PSKIONNO				X

Imagen. Diseño de la tabla de diplomacia en *Reino Kionnés*. En las casillas se coloca la ficha adecuada si es aliado o enemigo.

• Árbol de avances.

Construida la Universidad, el jugador puede invertir sus recursos en ir avanzando tecnológicamente. Quien lo use, tendrá una mayor probabilidad de ganar. Se debe de tener en cuenta que siempre se comienza desde el tronco del árbol hasta las ramas, no pudiendo pagar la ventaja que el jugador decida.

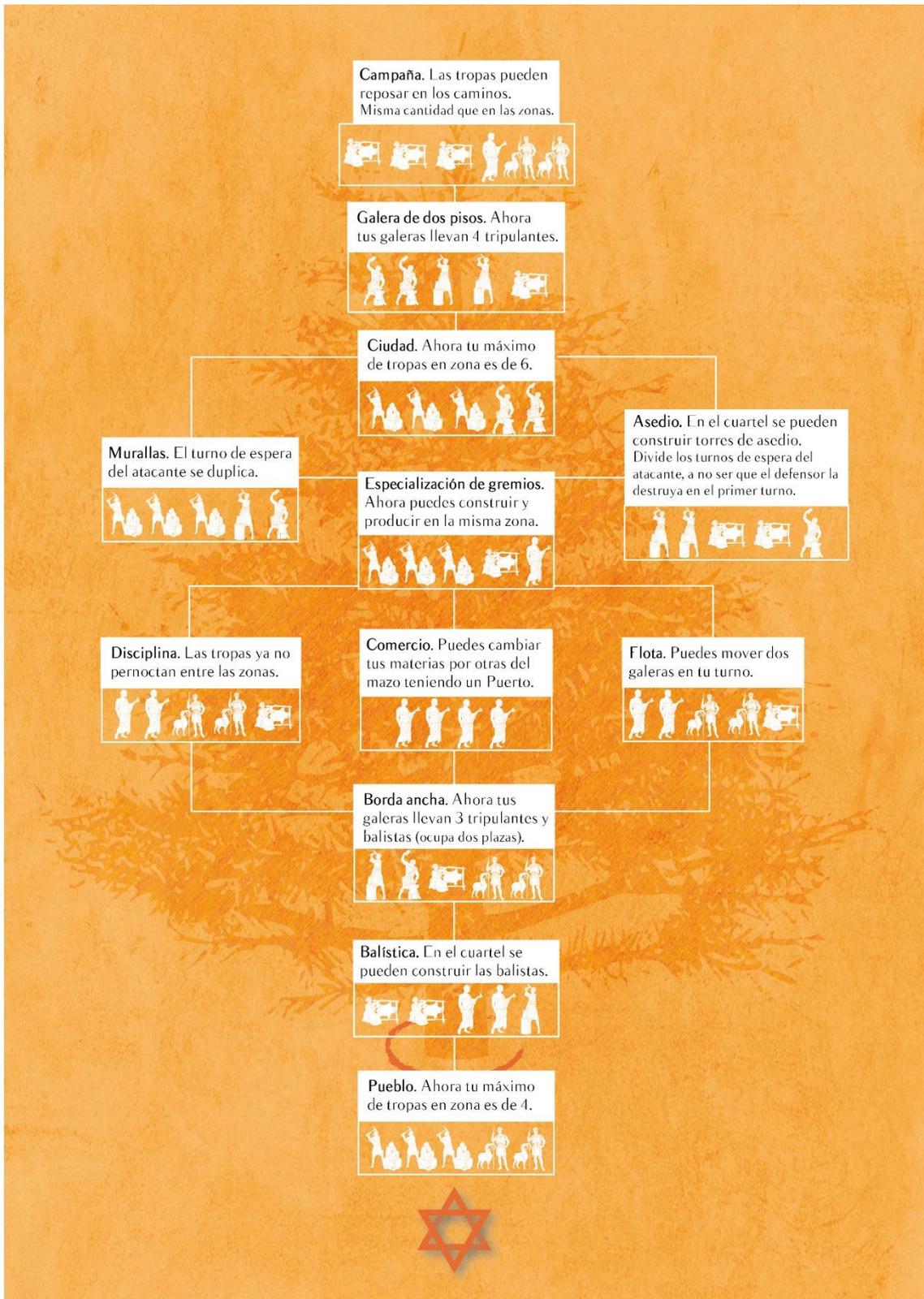


Imagen. Diseño del árbol de avances. Algunas elecciones son excluyentes para generar diferentes experiencias de juego en cada partida.

Saturación défnar en el diseño.

Una vez trabajado el sistema del juego, se pasó a la parte del diseño (ya mostrada con el tablero, las cartas y las fichas). Antes de comenzar a crear, se escogieron los colores y tipografías que se iban a utilizar para un acabado uniforme. La paleta cromática se sacó de las ánforas griegas, y la tipografía se procuró que también recordase a esta cultura. De cara a la elaboración del *packaging*, estos elementos serían un buen camino para que el comprador viese un producto ambientado en la época clásica. No muy lejos de la realidad, tras esta primera impresión, el jugador potencial conocerá un nuevo Universo. La forma de presentarlo en los diferentes elementos fue la siguiente:

- Accidentes geográficos y mares ubicados en el tablero, que se conforma como un mapa. También introduce la ubicación de los *hangats*.
- El jugador, al liderar un *hangat*, conoce sus nombres y sus estandartes (que figuran en la ficha de acción). El de Rosálipos, que está coronado por una araña, tiene su relación con un mito défnar que el participante del Universo llegará a conocer cuando más profundice en él.
- Todos los dioses de la mitología Défnar (al menos los *Neméd*, que son los principales) aparecen en las cartas de El Favor de los Dioses, con su representación icónica.

La carta de Totrós Resucitador agarra entre sus manos una calavera con fuego en sus ojos. Este detalle lo podrá relacionar el consumidor del Universo cuando conozca la concepción del cosmos kionnés de los cuatro fuegos, en el que se teoriza que hay cuatro distintos (uno por cada estación), y el que forja la primavera también puede crear vida.

- Los símbolos de los dioses también aparecen. En la carta del guerrero con panoplia, en su escudo, se puede ver el símbolo del dios protector, Trepsorios, (los cuadrados unidos) y el del dios del inframundo, Totrós (el triángulo con astas). Este último también se repite en el yelmo del Esákrita y, en el de Fakhet, el de Lódeaf, el de la guerra. El Esákrita, además, es una unidad puramente défnar y trabajado para resultar llamativo (anexo 1).

El escudo del guerrero tiene representado la forma en la que los défnars dibujan al sol, siendo uno de los dos ojos de Eikrón, quién creó el mundo a partir de su cuerpo.

- El personaje de Utilio de Fárades introduce tres aspectos de Defnárade. Primero, el *hangat* de Fárades que no aparece en el mapa del juego, segundo, la figura del herendelé y, tercero, en su retrato, de fondo, aparece el bastón representativo de este rol político, el *húsar*. En su *backstory* también se habla del edificio de reuniones entre el *diemmes* (líder del *hangat*) y el *herendelé*: la *bilmada*.
- El árbol de avances tiene una estrella como raíces. Esta decisión de diseño tiene su relación con el estandarte de otro *hangat* que no aparece en el juego, que se llama Klemaino, y su filosofía tras el nacimiento de las cosas. Para ellos, todo viene de un núcleo común, representado por esa forma, en vez de raíces.
- Al final del manual del juego, se incluye un glosario de palabras défnars con su significado, y escritas también en su abecedario.
- En el manual de reglas, cuando se introducen los personajes, hay un símbolo, 4, que es el número cuatro en défnar.

Defnárade.com

Una página web que pueda albergar narraciones breves o información específica es de gran apoyo para el proyecto. Creado el sitio, de cara al lanzamiento del juego, se habilitaría un foro donde los jugadores puedan compartir sus partidas más emblemáticas y sus estrategias personales. Con la lectura de sus hazañas en el tablero y analizar con cuál personaje o facción los consumidores han disfrutado más, se cerraría este acontecimiento de la historia défnar. De acuerdo con Ciancia, “designers can be cast as mediators, playing a dual role in the contemporary mediascape: as story listeners, they collect stories from the audience and their repertoires and, as storytellers, they organize these stories into experiences” (2016, p. 73).

Los jugadores no contarán cada una de sus partidas sino aquellas dignas para el recuerdo, ya no solo por el esfuerzo, sino porque habrá algunas que no sean del todo interesantes. Para desarrollar esta idea de que los consumidores del juego hagan saber sus mejores experiencias, se usó de referencia el funcionamiento de la música en el

videojuego *Minercraft* (2009), pues no está en constante reproducción, sino que suena de forma aleatoria. En muchos casos, suena mientras se hacen labores cotidianas en el *gameplay*, pero cuando suena tras la vuelta a casa después de una aventura o mientras se pasea por los bosques con la compañía de algún amigo, se crea un ambiente característico que emociona de algún modo al jugador. Y es lo que le resulta memorable.



Imagen. *Landing page* de la web de Defnárade. El banner principal publicita el juego. Debajo de *Reino Kionnés* hay un botón con el texto “deja huella con tu hazaña”, que llevaría al foro. En esta página también se pueden encontrar todas lo referente al universo que figura en el juego.

IV. Conclusiones finales.

Realizar un trabajo de este estilo es como rapelar una montaña: desde arriba no parece una caída tan grande, pero cuando se está colgado y descendiendo todo cambia y se acentúa, dando vértigo. Desde febrero se comenzó a plantear la experiencia de juego y cómo se iba a introducir el Universo y cuales medios se iban a incluir. Tras asentar estas bases, se pasó a la redacción del marco teórico.

Pese a lo creativo que es el proceso de creación de un juego de mesa, resultó tener una narrativa y funcionamiento interno peculiares, alejados incluso de su pariente más cercano: el videojuego. Por esta razón, el marco teórico tiene esa extensión; entre alumno y tutor, se tuvo que programar una *master class* de varios meses a base de lecturas y ejemplos gráficos para entender este medio. Una diferencia que ha hecho que *Reino Kionnés* haya sido difícil de completar es la imposibilidad de simularlo mediante un *software*, para comprobar su balanceo. Aparte de todas las acciones que deja al jugador, uno de sus fuertes es la capacidad de que sus integrantes negociasen abiertamente con todos sus recursos. Este factor humano imprevisible (incluyendo las recompensas y castigos del *alignment*) colmó el vaso para intentar simularlo. La alternativa fue crear un sistema económico basado en los *Shapes*, que todos los recursos tuviesen la misma importancia durante la partida e intentar que las facciones solo limitasen con una al principio de la partida, dado que aquellas que lo hacen con dos tienen mayor probabilidad de amenaza (Rosálipos y Euremnes están separados por un estrecho que tiene su peculiaridad para poder atravesarlo).

Otra gran parte del trabajo se resume al ensayo y error, y a varias bolas de papel arrugado y encestadas en la papelería. Cualquier mínimo cambio en acciones básicas suponía un revisionado del sistema para comprobar que la lógica del *gameplay* no se vería comprometida. Aquellas decisiones acertadas que fueron avanzando el estado de *Reino Kionnés* hasta concluirlo había que minimizarlas para que el jugador las interiorizase durante la partida y que no tuviese que recurrir al manual en su turno.

Con esta ley de todo juego de mesa, resulta ser que el fin de un juego es parecer sencillo, ocultando todo el sistema complejo que hace mover los hilos y que los conecta con su final. Pasa de igual forma con el diseño de audio en una película: si está bien, el espectador no repara en las capas ni en la edición que lleva; si está mal, el *film* se vuelve

intragable. En definitiva, el dossier presentado es una talla artesanal de madera; parece algo sencillo pero que lleva un trabajo detrás muy grande (y algún que otro corte).

Reino Kionnés llega en este proyecto a su forma base, pero en su proceso de creación se ha decidido dejar algunas opciones para posibles expansiones. Por ejemplo, se podrían diseñar nuevas cartas de guerreros y vender por sobres o subir a la *web* nuevos Favores de los Dioses para poder ser descargados e impresos. También podrían pensarse nuevos edificios. El diseño del tablero admite la colocación de otro más, incluyendo nuevos *hangats*, por lo que se puede expandir la experiencia a nuevos jugadores.

Si se abren tantos caminos ante este proyecto de macroestructura es porque Defnárade aún se está gestando. Esto no ha hecho más que empezar.



Imagen. Logo de Defnárade. En él se distingue la *galeadorna*, una flor autóctona con importancia en algunos ritos, como el de las Galeas.

V. Bibliografía

Artículos:

- Alexander, L. (1971) High fantasy and heroic romance. *The Horn Book Magazine*. Accesible en línea en: <https://www.hbook.com/1971/12/choosingbooks/horn-book-magazine/high-fantasy-and-heroic-romance/> [consultado el 20.04.2021].
- Campos, G. (2011): Modalidad mimética y mundos posibles. *Revista Luthor*, 1 (4).
- Castro, A. (2019). La realidad extratextual como modelo de referencia para la creación de mundos ficcionales. *El Señor de los Anillos y Madame Bovary*. 452° F, 20, 187-204.
- Castro, A. (2016). De *hobbits*, tronos de hierro y vikingos. Desarrollo narrativo y cronológico de la fantasía épica, *Tonos Digital*, 31.
- Ciancia, M. (2016). Storytelling & Worldmaking: The World-building Activity as a Design Practice. *The Pearl Diver. The designer as storyteller*, 1, 72-77. Recuperado en: https://www.researchgate.net/publication/313106243_Storytelling_Worldmaking_The_World-building_Activity_as_a_Design_Practice.
- De Medici (29 de julio de 2021). Hadas, unicornios, dragones y mucho más. El bestiario medieval, un mundo de criaturas mágicas y terroríficas, *Historia*. Disponible en: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/bestiario-medieval-mundo-criaturas-magicas-y-terrorificas_16936
- Eshleman, C. (1930). Freedom and Determinism. *Philosophy*, 5(17), 151-152. doi:10.1017/S0031819100011062.
- García, Y. (3 de julio de 2019). ‘Masquerade’: el libro-enigma que enloqueció al mundo y acabó en un timo [Entrada en un blog]. Recuperado de: <https://www.caninomag.es/masquerade-libro-enigma-timo/>
- García-Encinas, M. J. (2009). Mundos Posibles. *Praxis Filosóficas*, 29, 155-164. Traducido de: Lewis, D. (1973). *Counterfactuals*, Oxford: Blackwell, pp. 84-91.
- Ghys, T. (2012) Technology Trees: Freedom and Determinism in Historical Strategy Games. *Game Studies*, 1(12). Recuperado de: http://www.gamestudies.org/1201/articles/tuur_ghys
- Hayes, E. R., & Games, I. A. (2008). Making Computer Games and Design Thinking: A Review of Current Software and Strategies. *Games and Culture*, 3(3-4), 309-332. <https://doi.org/10.1177/1555412008317312>
- Heron, M.J., Belford, P.H., Reid, H. *et al.* (2018) Meeple Centred Design: A Heuristic Toolkit for Evaluating the Accessibility of Tabletop Games. *Comput Game J* 7, 97-114. <https://doi.org/10.1007/s40869-018-0057-8>.
- Jenkins, H. (12 de diciembre de 2009). Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling [Entrada en un blog]. Recuperado de: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html

Jenkins, H. (12 de diciembre de 2009). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday) [Entrada en un blog]. Recuperado de: http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html

Jenkins, H. (21 de marzo de 2007). Transmedia Storytelling 101 [Entrada en un blog]. Recuperado de: https://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

Lewis, D. (1973): *Counterfactuals*, Oxford: Blackwell, pp. 84-91. (Reimpreso por Blackwell, 2001).

Molina, X. (11 de febrero de 2016). Neurosis obsesiva: síntomas, causas y tratamiento [Entrada en un blog]. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/clinica/neurosis-obsesiva>

Navarrete, L. y Vargas, J. J. (2019). Simulando el saber: La saturación en los mundos de ficción ludonarrativos. *Tropelías*, 31, 132-155.

Norman, D. (3 de diciembre de 2018). The Transmedia Design Challenge: Co-Creation [Entrada en un blog]. Recuperado de: https://jnd.org/the_transmedia_design_challenge_co-creation/

Preciado, C. (3 de mayo de 2010). La Pulsión, una Ficción Fundamental [Entrada en un blog]. Recuperado de: <https://www.epfcl-foedebaselona.es/2012/05/02/la-pulsion-una-ficcion-fundamental/>

Pantoja, M. y Velasco, J. (1999). Neurosis Obsesiva, un Estilo de Amar. *Revista electrónica de Psicología Iztacala*, 2. Recuperado de: <https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/numerotres/neurosisobsesiva.html>

RAE (19 de julio de 2021). Diccionario histórico de la lengua española. La vida de las palabras: «ballena» [Entrada en un blog]. Recuperado de: <https://www.rae.es/noticia/la-vida-de-las-palabras-ballena>

Rogerson, M. J., & Gibbs, M. (2018). Finding Time for Tabletop: Board Game Play and Parenting. *Socius*, 13(3). <https://doi.org/10.1177/2378023119851016>

Tolkienstate (****). Hoja de Niggle. La extraña historia de un pintor al que le encantaba pintar árboles [Entrada en un blog]. Recuperado de: <https://www.tolkienstate.com/es/estudiar/obras-espec%ADficas/hoja-de-niggle-extrana-historia.html>

Cuentos:

Tolkien, J. R. R. (1945) “Hoja”, de *Niggle*. Disponible en: <https://sinoa.li/index.php/es/libros-pdf/fantasia/item/19642-hoja-de-niggle-pdf-tolkien>

Libros:

- Adams, E., Dormans, J. (2012). *Game Mechanics: Advanced Game Design*. Berkeley, EEUU: New Riders.
- Adams, E. (2014): *Fundamentals of Game Design*. Berkeley: NRG.
- Coleridge, S. (1999). La Rima del Viejo Marinero. En *El Autor de la Semana: Samuel Taylor Coleridge* (pp. 4 - 27). Santiago de Chile, Chile: Universidad de Chile.
- Crary, J. (1990). *Las Técnicas del Observador. Visión y modernidad del siglo XIX*. Murcia, España: Ad Literam.
- Doležel, L. (1999). *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Madrid, Arco/Libros
- Marie Laure Ryan (1991) *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory y Narrative as virtual reality*. Indiana, EEUU: University Bloomington & Indianapolis Press.
- Planells, J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción: De "Super Mario" a "Portal"*. Barcelona, España: Cátedra.
- Sigmund, F. (1925). Inhibición, síntoma y angustia (1926 [1925]). En *Sigmund Freud: Obras Completas. XX* (pp. 71 – 162). Argentina: Amorroutu Editores.
- Wolf J. P., M (2012). *Building Imaginary Worlds: the theory and history of subcreation*. New York, EEUU: Routledge.

Podcasts:

- Jiménez, I. Ares, N. (19 de marzo el 2021) *Confidencial* [Audio podcast]. Recuperado en: <https://podcasts.google.com/feed/aHR0cHM6Ly93d3cuaXZvb3guY29tL3BvZG9hc3QtaWtldi1qaW1lbnV6LWNvbWZpZGVuY2lhbF9mZ19mMTEuODU1NDlfZmlsdHJvXzEueG1s/episode/aHR0cHM6Ly93d3cuaXZvb3guY29tLzY3MDcwODI1>

Tesis:

- Guanche, R. (2020). *Memoria de “Guía para nuevos residentes, mensajeros, viajeros, reyes, embajadores... que quieran pasar una temporada en Defnárade”*, Por Rhodes Mitsio (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de Sevilla, Andalucía, España.
- Segura, J. (2015). *Implementación de juegos de estrategia en tablero – SPECULATE* (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de Barcelona, Cataluña, España.

Vargas-Iglesias, J. J. (2016). *Sistematización de un nuevo paradigma ontológico del videojuego: el formativismo* (tesis doctoral). Universidad de Sevilla, Andalucía, España.

Vídeo:

Jaime Altozano (Productor). (2019) *La idea brillante detrás de la música de Minecraft* [YouTube]. En: https://www.youtube.com/watch?v=9rLc_brC8DY

GlobalGameJam (Productor). (2009) *2009 Global Game Jam Keynote* [YouTube]. En <https://www.youtube.com/watch?v=aW6vgW8wc6c>.

Machinatos (Productor). (2020) *Catan Machinations Diagram Tutorial Part 1 - Buying Buildings* [YouTube]. En: <https://www.youtube.com/watch?v=Q6CvdBZL2eo>

Machinatos (Productor). (2020) *Catan Machinations Diagram Tutorial Part 2 - Resource Generation* [YouTube]. En: <https://www.youtube.com/watch?v=zeeDyIQ32fA>

Machinatos (Productor). (2020) *Catan Machinations Diagram Tutorial Part 3 - Simulating Gameplay* [YouTube]. En: <https://www.youtube.com/watch?v=qQPxGmUZPhk>

Screened (Productor). (2020). *How to Bring Folklore to Life - Robert Eggers (The Witch and The Lighthouse)* [YouTube]. En <https://www.youtube.com/watch?v=LGMekIOJCQc&list=PLi2E1cqOxiJdc7qMVfnyhqJEY0eM2ZGZy&index=14>.

Unir | La universidad de Internet (Productor). (2011). *Juan Gómez-Jurado: Los secretos ocultos de las historias*. [YouTube]. En <https://www.youtube.com/watch?v=Nh8rFTic9D8>

Charlas:

Clase del 12 de enero de 2021. Sesión 4 de Guion de Videojuegos Profesor J.J. Vargas Iglesias. US.

Clase del 13 de enero de 2021. Sesión 5 de Guion de Videojuegos. J.J. Vargas Iglesias. US.

Clase del 3 de febrero de 2021. Sesión 1 de Guion Transmedia. J.J. Vargas Iglesias. US.

Clase del 9 de febrero de 2021. Sesión 2 de Guion Transmedia. J.J. Vargas Iglesias. US.

Clase del 11 de febrero de 2021. Sesión 3 de Guion Transmedia. J.J. Vargas Iglesias. US.

Anexo 1. Boceteado del Esákrita.

