



Facultad de Comunicación

VIDEOJUEGOS DE CARTAS COLECCIONABLES.

Estudio del género centrado en su diseño, economía, repercusión social y papel en los deportes electrónicos.

Trabajo de Fin de Grado realizado por

Jaime Grima Camacho

Tutorizado por

Dr. José Luis Navarrete Cardero

Grado en Comunicación Audiovisual

Universidad de Sevilla

Curso 2018/2019

Tabla de contenidos

1. Presentación y definición del objeto de estudio	4
1.1 Objetivos	5
1.2 Metodología	6
1.3 Introducción a la historia de los JCC	7
2. El diseño de los videojuegos de cartas	11
2.1 Descripción del género	11
2.2 Tipología de cartas	13
2.3 Fundamentos de las partidas	20
2.4 Modos de juego	26
2.5 Tableros	28
2.6 Tipología de mazos	31
3. La economía en los JCC	34
3.1 Elementos de la economía interna	35
3.2 Estructura económica	39
3.3 Economía de mercado	42
3.3.1 Economía abierta o economía cerrada	48
4. La retransmisión de los videojuegos de carta	51
4.1.1 Análisis de situación: Septiembre 2018-Enero 2019	53
4.1.2 Análisis de situación: Marzo 2019-Mayo 2019	58
5. El mundo de los deportes electrónicos y el papel de los JCC	70
5.1 Análisis: <i>HCT World Championship 2019</i>	75
6. Conclusiones	80
7. Bibliografía	83

1. Presentación y definición del objeto de estudio

En la década de los 90, surgieron los juegos de cartas coleccionables (*JCC*) tal y como los conocemos hoy en día. Más de veinte años después, los *JCC* han sido capaces de captar a millones de jugadores en todo el mundo. En los últimos años, ha surgido una nueva oleada de videojuegos basados en *JCC* que parece indicar el comienzo del asentamiento de las bases del género dentro del mundo virtual.

En el trabajo de investigación se pretende estudiar el diseño básico de los videojuegos cartas, así como la economía de los mismos, que es de vital importancia si tenemos en cuenta que la mayoría de estos juegos están saliendo a precio reducido o son gratuitos. Otros aspectos que se van a analizar son las retransmisiones de *JCC* a través de internet y las competiciones de deportes electrónicos (*e-sports*), siendo *Twitch* una plataforma fundamental para este tipo de videojuegos. En resumen, trataremos de mostrar una visión de conjunto de los principales pilares que sostienen este fenómeno para comprender cómo juegos de cartas han podido llegar a ser tan populares. Además, analizar, contrastar y comprender qué es lo que han hecho bien para que ocurra eso y cuál es la situación actual y la esperada en el futuro.

El trabajo se va centrar en cuatro videojuegos referenciales: *Hearthstone*, *Magic: The Gathering Arena (MTGA)*, *Gwent: The Witcher Card Game* y *Artifact*. *Hearthstone* es el mayor referente del género actualmente. Desarrollado por *Blizzard Entertainment*, salió en 2014. Está ambientado en el universo de *Warcraft*, del que ya salió un *JCC* en formato físico en 2006.

MTGA es un juego desarrollado por *Wizards of the Coast*, y cuenta con la licencia de *Magic: The Gathering*, el padre del género de los *JCC* físicos. El 27 de septiembre de 2018 inició su beta¹ abierta y el lanzamiento de la versión final se espera que sea a lo largo de 2019. *Gwent: The Witcher Card Game* salió definitivamente en octubre de 2018, aunque llevaba en beta cerrada desde 2016 y beta pública desde 2017. Desarrollado por *CD Projekt*, la misma empresa que hizo la popular saga de rol, *The Witcher*, del que obtiene la ambientación.

¹ Primera versión completa de un videojuego y generalmente la última versión de prueba antes del lanzamiento del mismo.

Artifact es el último videojuego de *Valve*, adquiriendo la ambientación del universo de *DOTA (2013)*, videojuego de la misma compañía. Estrenado en noviembre de 2018, ha tenido poco margen de maniobra desde su lanzamiento, pero la expectación que creó por pertenecer a *Valve* y las diferencias en sus mecánicas le convierten en un juego que debe ser considerado como uno de los videojuegos más influyentes del género.

Existen más videojuegos de *JCC* que constan de cierta relevancia en el mercado y otros tantos que están en desarrollo y que saldrán en los próximos años, pero estas cuatro obras son consideradas las más representativas a nivel de importancia, mecánicas, y economía para realizar un estudio lo más enriquecedor posible. El trabajo de investigación es necesario debido a la no existencia de trabajos previos que abarquen esta temática. Al ser una tendencia tan reciente (varios de los juegos estudiados salieron en el último trimestre de 2018), solo existen trabajos que analizan desde otra perspectiva juegos como *Hearthstone* o *Gwent*, pero ninguno hace una comparación directa de los cuatro juegos principales del género ni las comparaciones que pueden existir abarcan tantos aspectos diferentes como este. Este trabajo de investigación ayuda a comprender mejor los fundamentos de un género que en años anteriores estaba considerado de nicho pero que a día de hoy se encuentra al alza, y tener una mejor perspectiva a la hora de describir cómo debería ser un videojuegos de cartas para que sea potencialmente exitoso y tener una visión de futuro de manera óptima a la vista de análisis y comparaciones.

1.1. Objetivos

El objetivo de esta investigación es analizar la trayectoria y las decisiones tomadas por los principales videojuegos de cartas coleccionables a lo largo del tiempo. Los objetivos secundarios son:

- Explicar los elementos básicos de los videojuegos de cartas coleccionables: tipología de cartas, elementos del tablero, transcurso de las partidas y modos de juego.
- Comparar las diferentes mecánicas empleadas, estableciendo similitudes y diferencias.
- Estudiar la economía, definir los distintos modelos de negocio empleados por cada videojuego y analizar sus consecuencias.
- Presentar y estudiar la repercusión del género en las retransmisiones de vídeo en línea, haciendo comparaciones entre las distintas obras a lo largo del tiempo.

- Explicar el fenómeno de los deportes electrónicos y analizar el papel de los videojuegos de cartas coleccionables dentro de ellos.

1.2 Metodología

El trabajo de investigación emplea fundamentalmente los métodos inductivo y deductivo. A través del método inductivo se extraen conclusiones generales de los *JCC* mediante la observación de las estadísticas concretas de las retransmisiones de *Twitch* y del número de búsquedas en *Google Trends* y la posterior contrastación entre las cifras obtenidas y obras analizadas. Con el método deductivo, analizando los datos generales obtenidos, se trata de deducir por medio del razonamiento lógico, varias suposiciones para poder aplicarlo a casos individuales y comprobar su validez.

La naturaleza de los datos es de origen cuantitativo y cualitativo. De manera objetiva, a través del análisis estadístico y tablas, se han extraído relaciones y tendencias de los *JCC* que en ocasiones no son fáciles de ver de manera inmediata. El trabajo también posee secciones subjetivas, donde tiene lugar una investigación interpretativa, centrándose en aspectos flexibles de casos concretos, como el posible futuro del género o una valoración sobre los posibles modelos económicos empleados por los diferentes juegos y las consecuencias de estos.

Los datos están estudiados de manera sincrónica y diacrónica. Se estudian fenómenos y situaciones que se dan en un período corto de tiempo, como son las fechas de salida de diferentes expansiones de los juegos o competiciones importantes, y también se estudian elementos en un período de tiempo más extendido para poder comprobar los cambios que se producen a lo largo del tiempo. Se ha comprobado las tendencias cambiantes y la repercusión que han ido obteniendo los diferentes videojuegos y sus expansiones durante meses.

Las fuentes utilizadas han sido bibliográficas, metodológicas y empíricas. Las fuentes bibliográficas están principalmente centradas en cuestiones de diseño de videojuegos, aspectos económicos y elementos generales de los juegos de cartas. Todas las fuentes metodológicas se basan en la medición y análisis de datos que han sido empleados en el estudio de las estadísticas de *Twitch* y *Google Trends*. La base empírica ha sido de trascendente utilidad. Se ha jugado de manera extensa a los cuatro videojuegos, conociendo los elementos esenciales y profundizando en cuestiones más concretas para una posterior comparación en el trabajo. A su

vez, se ha hecho un extenso seguimiento de las noticias diarias de cada juego, así como de diferentes retransmisiones para comprender en su totalidad el fenómeno desde diferentes perspectivas. Esto significa un seguimiento exhaustivo de *Artifact* desde la fecha de lanzamiento, así como las diferentes expansiones de las obras restantes. Además, existe una experiencia empírica previa que ha facilitado el entendimiento de resultados y conceptos. Se ha jugado a *Hearthstone* desde el año de su lanzamiento, así como dominado sus mecánicas al haber llegado a rangos próximos al competitivo. También existía un conocimiento previo de *Magic: The Gathering* en formato físico que también ha facilitado a la hora de comparar las obras y entender las diferentes terminologías.

1.3 Introducción a la historia de los JCC

Para comprender de manera eficiente los objetos de estudio, es recomendable conocer el origen del género, de dónde vienen los videojuegos de cartas. Su génesis tuvo lugar en la década de los 90. En aquellos años, dentro del mercado de los juegos físicos alternativos, destacaban por encima del resto los juegos de rol, en los que cada jugador tiene que desempeñar una función según el papel que le toque. El ejemplo más claro de este tipo de juegos es *Dragones y Mazmorras* (1974).

La compañía fundada a principios de década, *Wizards of the Coast*, pretendía entrar en el mercado de los juegos de rol. Tras lanzar varios juegos, *Wizards of the Coast* quería buscar otras alternativas. *Peter Adkison*, propietario de la compañía, confió en *Richard Garfield* para la elaboración de un juego portable que pudiese ser jugado en los tiempos muertos de las convenciones de juegos². A *Richard Garfield* se le ocurrió la idea de un juego de cartas intercambiables. Este juego dejaría de constar de barajas predefinidas, sino que posibilitaría al jugador crear sus propios mazos con las cartas que estimase oportuno. Además, una de las principales características de los JCC es la posesión de habilidades únicas por carta. Es decir, cada carta es diferente al resto. Este dato es especialmente significativo cuando existen JCC que poseen una cifra superior a las 5.000 cartas. Así, en agosto de 1993 salió *Magic: The Gathering*, el primer JCC de la historia.

² Convenciones que durante varios días, reunía a un gran número de personas para jugar a juegos de rol, videojuegos, etc.

Magic: The Gathering fue un éxito desde el primer momento, apareciendo en revistas importantes centradas en el rol de la época, como *Cryptych* (1993). A partir de ahí, comenzaron a lanzar sets de cartas³ de *Magic: The Gathering* de manera periódica, que veía las ventas de sus cartas aumentando por millones. Era tal el fenómeno, que al principio, debido a su popularidad inmediata, así como la realidad de ser el único *JCC* del mercado, hizo que existiesen problemas a la hora de reponer las existencias ante tanta demanda. Esto provocó una fiebre por los *JCC* tradicionales. A partir de 1994 y 1995, empezaron a surgir numerosas franquicias que se sumaron al género, sacando sus propios *JCC*. Existieron *JCC* de franquicias importantes como *Harry Potter*, *Juego de Tronos*, *Star Wars*, *Los Simpson*, etc. Actualmente siguen existiendo *JCC*, donde sigue dominando *Magic: The Gathering*, pero también hay otros importantes como *Yu Gi Oh!* o *Pokémon*. Quizás no hay tantos como en la década de los 2000, pero eso encuentra respuesta también al avance de la tecnología y que el formato ha encontrado su evolución en el medio digital. Esto no solo ha ocurrido con los *JCC*, también han ocurrido con juegos de mesas físicos que han encontrado cobijo en el formato digital, como *Risk* o *Monopoly*.

Ante la popularidad de los *JCC* en formato físico, diversas desarrolladoras de videojuegos vieron la oportunidad para dar el salto a la creación de videojuegos inspirados en los *JCC*. Teniendo en cuenta el éxito logrado por *Magic: The Gathering*, solo pasaron cuatro años de su lanzamiento hasta la aparición de los primeros videojuegos de cartas. En 1997 salió *Magic The Gathering Online* para *Windows 95*, que trataba de trasladar las mecánicas del juego físico al medio digital. El juego logró vender más de 400.000 unidades, que teniendo en cuenta la época, el género del que se trataba y que no salió en consola, son cifras muy positivas. Posteriormente, salieron hasta trece videojuegos de *Magic: The Gathering*, destacando entre ellas la saga anual *Magic: The Gathering - Duels of the Planeswalker*, que contó con seis entregas en seis años para las principales plataformas del mercado. Sin embargo, los *JCC* no estaban pasando por su mejor momento en la segunda mitad de los 2000 y principios de los 2010.

Otra importante franquicia de *JCC* físico, *Pokémon*, que vio la luz tres años más tarde que *Magic: The Gathering*, también contó con sus videojuegos. En 1998 lanzó *Pokémon TCG* para *Game Boy Color*, y en 2011 *Pokémon Trading Card Game Online* para *PC*, que sí tuvo algo

³ Conjuntos de cartas centrados en una misma temática. También se les denomina expansión. Los sets de cartas normalmente están formados por cifras superiores al centenar de cartas. En 2019, el número de sets de cartas rozan el centenar.

más de repercusión y a día de hoy sigue funcionando bien.

No solo se desarrollaron videojuegos de *JCC*, sino que se elaboraron series inspiradas en el género, como *Yu Gi Oh!*, convirtiéndose en uno de los animes⁴, más populares del momento. El auge de los *JCC* y la aparición del anime, provocó que se crease una franquicia de videojuegos basado en *Yu Gi Oh!*. En 1998 salió a la venta *Yu-Gi-Oh! Monster Capsule: Breed and Battle* para *Playstation*, y han continuado saliendo hasta 57 entregas de la saga *Yu-Gi-Oh!* hasta la última en abril de 2019, con *Yu-Gi-Oh! Legacy of the Duelist: Link Evolution* para *Nintendo Switch*. Hay que tener en cuenta, que este tipo de videojuegos daban mucha importancia al modo para un jugador, alejados de los *JCC* actuales que se centran en el multijugador y que la zona donde más seguimiento tenía era en Japón.

Además de las franquicias más importantes, y del mismo modo que en el formato físico existieron muchas compañías que decidieron lanzarse al mercado con sus *JCC*, ese fenómeno también tuvo lugar en los videojuegos, que vieron lanzamientos para todas las plataformas disponibles. Los videojuegos de cartas desde su primera aparición, han contado con lanzamientos en todas las plataformas pertenecientes a cada época: *PC*, *Game Boy*, *Game Boy Advance*, *Gamecube*, *Nintendo DS*, *Nintendo Wii*, *Nintendo Switch*, *Playstation*, *PlayStation 2*, *PSP*, *PlayStation 3*, *PlayStation 4*, *Xbox*, *Xbox 360*, *Xbox One*, *iOS* y *Android*. Ejemplos de franquicias importantes que se sumaron posteriormente son *Digimon Digital Card Battle* que salió para *PlayStation* en el 2000 o *Marvel Trading Card Game* para *PSP* y *Nintendo DS* en 2007, aunque ninguno de estos lograra tener gran público.

Los videojuegos de cartas no se trataban de un género superventas. Estaban destinados a un público muy concreto y mantenían cierta estabilidad desde su origen. Esa mentalidad ha ido evolucionando y cambiando hasta hoy, época en la que los lanzamientos son más frecuentes y donde algunas obras llegan a ser realmente influyentes dentro del mercado.

La situación cambió para siempre con la aparición de *Hearthstone*. Con el lanzamiento de *Hearthstone* en 2014, un juego *free to play*⁵ (*F2P*), que absorbe una de las licencias más

⁴ Serie de animación japonesa.

⁵ Modelo de negocio aplicado en videojuegos que consiste en ofrecer la obra de manera gratuita a los jugadores. Los beneficios se obtienen a través de la publicidad insertada o a través de pagos opcionales dentro del videojuego denominado micro transacciones. Estas micro transacciones suelen responder a cuestiones estéticas que no afectan a la jugabilidad del juego que las implementan.

importantes del mundo del rol, como es *World of Warcraft*, el género vivió por primera vez en su historia la conversión de una de sus obras en un juego de masas, superando la cifra del millón de jugadores. Hay que tener en cuenta el factor de que *Blizzard* intentó entrar en el mercado de los *JCC* físicos con anterioridad, lanzando *World of Warcraft Trading Card Game* en 2006. Dicho juego fracasó a pesar de contar con una licencia que tiene millones de seguidores, pero fue lanzado en una mala época para los juegos de cartas y donde difícilmente haría competencia a *Magic: The Gathering*. Ocho años más tarde, *Blizzard* con *Hearthstone* quiso trasladar con diversos retoques ese juego físico al mundo digital, simplificando las reglas, pero queriendo mantener esa esencia para el jugador como si estuviese jugando con las cartas en físico. De hecho, como curiosidad, muchos de los dibujos y habilidades de las cartas de *World of Warcraft Trading Card Game*, han sido usados posteriormente para cartas de *Hearthstone*.

La situación de *Hearthstone* siempre fue favorable. Al tratarse de ser un juego gratis, desarrollado por *Blizzard*, sin excesivas complicaciones en sus mecánicas y que además de salir en *PC*, lo hiciese en móvil, un mercado en plena expansión que cuenta con millones de jugadores potenciales, hizo de *Hearthstone* el precursor real de la ola reciente de los *JCC*.

Magic: The Gathering, el hasta ahora referente en el formato físico, y viendo que sus videojuegos de cartas no estaban teniendo mucha suerte, tomó medidas similares a *Hearthstone* y las implementó en su juego, actualmente en beta, *MTGA*. El caso de *MTGA* es similar al de *Hearthstone*, pero influye el hecho de que fue una adaptación exacta del formato físico al digital. Esto es, las cualidades que definen a un juego en un medio también lo definen en otro. (Salen, Tekinbaş y Zimmerman, 2004). Con *MTGA* se busca transmitir sensaciones similares a lo que sería una partida de *Magic: The Gathering* en formato físico, hasta tal punto, que las cartas son exactamente las mismas. *MTGA* es el único juego de los estudiados que comparte licencia con un *JCC* físico vigente y que posee las mismas cartas en las diferentes versiones.

Otro ejemplo es *Gwent*, cuya existencia viene demandada por petición popular de los fans. *Gwent* originalmente era un juego existente dentro de *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015). El jugador podía jugar partidas de cartas si lo estimaba oportuno. Tuvo tanta acogida entre los seguidores de la saga que finalmente *CD Projekt* lo lanzó como juego individual. Las grandes compañías empezaron a ponerle un ojo encima a esta nueva oleada que estaba atrayendo a tanta gente. Así, *Valve*, con la asesoría del propio *Richard Garfield*, creador de *Magic: The Gathering*, desarrolló su propio videojuego, *Artifact*.

Un componente mayor de la popularidad a la hora de contar historias es el elemento de fantasía. Los videojuegos tienen el potencial para ser muy inversivos a la hora de escaparse. Los jugadores tienen la oportunidad de ser otra persona (Rouse, 2004:7)

Un factor común en las bases de los cuatro juegos estudiados es su procedencia de un juego y universo fantástico anterior. Ningún juego ha construido su universo de base. Que las licencias y la inspiración provengan de franquicias basadas en el rol y la fantasía ayuda a la hora de contextualizar los *JCC* y aportarle un lore⁶ vastísimo. Un jugador familiarizado con *World of Warcraft* que juegue a *Hearthstone*, tendrá un proceso de inmersión inmediato al reconocer todos los elementos que aparecen en el juego.

2. El diseño de los videojuegos de JCC

Para entender mejor cómo están realizados los diferentes videojuegos de cartas hay que estudiar su diseño. Las cuatro obras estudiadas poseen varias similitudes entre ellos que establecen normas básicas dentro del género, así como diferenciaciones únicas. Los elementos estudiados estarán divididos de la siguiente forma: Género, Tipología de cartas, partida, tablero, tipología de mazos y modo de juegos.

2.1 Descripción del Género

Gracias a los videojuegos ha sido posible la digitalización y actualización de los juegos de cartas coleccionables físicos. A niveles esenciales, los *JCC* consisten en el enfrentamiento entre dos jugadores, con sus respectivos mazos de cartas auto-confeccionados sobre un tablero, que buscan vencer al contrario. La manera de ganar dependerá del juego. Los *JCC* presentan propiedades comunes entre sí. En primer lugar, que estén basados por turnos.

Los juegos basados en turnos pueden ser vistos como una sucesión de puzzles que requieren ser resueltos. Este problema de resolver es una de los principales componentes que hacen divertidos a los juegos de cartas. Eric Dodds, director de *Hearthstone* dijo que “esas pequeñas victorias son más importantes para el jugador que el resultado final de la partida”. De hecho, el

⁶ También conocido como trasfondo. Es el conjunto de historias, datos, personajes y representaciones que conforman el universo representado en el mismo y le aportan coherencia.

jugador se siente mucho mejor después de haber realizado pequeñas remontadas aunque acabe perdiendo la partida. (Lorent, 2016:22).

Los turnos dan orden y estabilidad a las partidas. El jugador constantemente tiene que lidiar con una situación diferente de la partida. En el primer turno se le presenta una situación que puede ser muy distinta a la que se le presente en el turno dos y en los turnos posteriores. En el apartado 2.3 *Fundamentos de las partidas* se profundiza en la influencia de los turnos en las partidas, así como en el 3.1 *Elementos de la economía interna* se reflexiona sobre la implicación de los turnos en la economía de un *JCC*.

Una de las características más representativas de los *JCC* es la información no revelada. Ningún jugador conoce todos los elementos de las partidas, esto es, desconoce las cartas del oponente o el orden de salida de las cartas. Así, el jugador no tiene forma directa que le permita saber sobre las cartas que posee el contrincante; su único recurso para aprender algo es su habilidad para leer a las personas, que puede permitirle determinar qué cartas son más probables que el rival tenga en la mano (Costikyan, 2013). Aunque esta mención hace referencia al póker, ya que, es imposible leer a las personas en los *JCC* digitales al tratarse de juegos en línea⁷, se puede explicar de una manera similar dentro del género. En los *JCC* existen diversos arquetipos de mazos⁸. Esto provoca que los jugadores conocen qué cartas hay en el mazo, y pueden, teniendo en cuenta la información básica, calcular la probabilidad de que tenga en mano alguna carta en particular (Costikyan, 2013). Un jugador familiarizado con el juego es capaz de conocer los mazos más jugados del momento y saber por qué cartas están conformados. Los jugadores experimentados pueden adelantarse a los movimientos del contrario interpretando las posibles acciones de éste.

Los videojuegos de cartas coleccionables están compuestos por sistemas estocásticos⁹. Así, “Esto crea incertidumbre y la imposibilidad de controlar el resultado, además de aumentar mucho el coste computacional la simulación de todos los posibles resultados.” (Diosdado, 2018:16). Los *JCC* a su vez son juegos de suma cero, es decir, toda ventaja obtenida por uno

⁷ Videojuegos conectados a través de internet. Gracias a la red, es posible jugar partidas con jugadores de otras localizaciones sin necesidad de un encuentro físico.

⁸ Para mayor explicación sobre los diferentes tipos de mazos, véase el apartado 2.6 *Tipología de mazos*.

⁹ Sistema no determinista, que está formado por acciones predecibles así como por elementos aleatorios. Se le referirá a este sistema al hablar de la aleatoriedad. Para una explicación más extensa sobre la implicación aleatoriedad en los *JCC*, consulte el apartado 3.1 *Elementos de la economía interna*.

de los jugadores se traduce en pérdida para el contrario. Una vez se han detallado los aspectos comunes del género, el siguiente apartado que se procede a estudiar es la tipología de cartas. Qué clase de cartas existen en los *JCC* y cuáles son sus funciones.

2.2 Tipología de cartas

En los *JCC*, no todas las cartas son del mismo tipo. Cada carta está diferenciada del resto al poseer una habilidad que la hace única. Ahí reside la flexibilidad de los mazos. Que existan tantas cartas diferentes posibilitan múltiples combinaciones de mazos y situaciones durante las partidas. Para comprender mejor la composición de los mazos, hay que conocer qué tipos de cartas existen en cada juego.

En *Hearthstone* existen tres estilos principales de cartas: esbirros, hechizos y armas. Los esbirros son las cartas más comunes, siendo estas las criaturas que invocan los jugadores y con las que intentan lograr hacer daño a las criaturas enemigas o al héroe rival¹⁰. Cuando los esbirros son jugados en un turno, salvo que posean una habilidad que le permita atacar en ese momento, permanecerán estáticos un turno en el que no podrán atacar.



Ilustración 1: Esbirro de *Hearthstone*. Fuente: *HearthPwn*

¹⁰ Representación del contrincante dentro del juego. Los jugadores están representados en la figura de los héroes. Para comprender qué tipos de héroes hay, consulte el apartado 2.3 *Fundamentos de las partidas*.

En la parte superior izquierda aparece el coste de maná¹¹ que el jugador podría gastar para poder utilizar la carta. En la zona inferior izquierda se encuentra un número que muestra el ataque de los esbirros, esto es, el daño que puede realizar ese esbirro tanto a otros esbirros rivales como al héroe rival, y en la parte inferior derecha aparece la salud de los mismos, que es la cantidad de salud que los esbirros poseen. Una vez que un esbirro recibe más daño que su puntuación de salud, el esbirro muere. En el caso de la *ilustración 1*, el esbirro moriría al recibir 5 o más puntos de daño. Bajo el nombre aparece una gema, que según el color determinará la rareza de la carta, existiendo cuatro tipos: blanca para las cartas comunes, azul para las poco comunes, morado para representar a las cartas míticas y naranja para las legendarias. La rareza de las cartas tiene poco impacto dentro de la partida. Tan solo las legendarias, ya que cada mazo solo puede contener una copia de una carta legendaria, mientras que del resto de cartas pueden llevar dos copias como máximo. Hay casos en los que en la zona inferior central de la carta aparece una clasificación según el tipo de esbirro al que pertenece. En este caso es un elemental, que puede tener sinergias¹² y beneficios con otros elementales o cartas que favorezcan a los elementales. Hay más clasificaciones de esbirros de este tipo, como los robots o las bestias, que también tienen sinergias con los esbirros de sus mismas clasificaciones. En la descripción de la carta es posible que un esbirro pueda tener habilidades adicionales, aunque no siempre es así. Hay diferentes habilidades en *Hearthstone* que pueden verse aplicadas a los otros tipos de cartas:

Grito de batalla	Activa un efecto nada más esa carta entra en juego.
Cargar	En el momento que un esbirro entra en mesa con esta habilidad, puede golpear en el mismo turno.
Combo	Activa su condición si la carta usada no es la primera empleada en dicho turno.
Último aliento	Activa su habilidad cuando el esbirro muere o el arma se rompe.

¹¹ Energía principal. Es la fuente de poder que permite jugar las cartas. Todas las cartas tienen un coste de maná asociado. Las cartas poseen un coste de maná asociado, esto es, el precio a pagar para utilizar las cartas. Las cartas que cuesten un maná, consumirán un maná. Cada jugador tiene hasta un máximo de gastar por turno. El maná para poder ser usado se reestablecerá con cada final de turno.

¹² Incremento de la acción por medio de varias cartas que comparten un patrón común que les beneficia. Por ejemplo, una criatura que sea un dragón, en el caso de que se empleen cartas que favorezcan a los dragones, se puede decir que existen sinergias entre todas las cartas que tengan relación con dragones.

Escudo divino	Es un escudo que protege al esbirro el primer ataque que recibe. Una vez ha sido atacado una vez, el escudo desaparece y el esbirro podrá ser dañado.
Enfurecer	Activa su habilidad cuando el esbirro está dañado.
Congelar	Congelar a un esbirro o héroe le imposibilita actuar durante un turno.
Silencio	Elimina todos los efectos que pueda tener un esbirro.
Viento furioso	El esbirro puede atacar dos veces en el mismo turno
Provocar	Obliga al oponente a atacarle. Si un jugador quiere atacar al héroe rival pero este tiene en mesa un esbirro con provocar, primero tendrá que lidiar con él.
Magnetismo	Habilidad de los robots. Fusiona dos esbirros sumando sus estadísticas.
Arrasar	Cuando un esbirro o héroe mata a un esbirro en el que queda vida sobrante, puede aplicar de nuevo su efecto. Por ejemplo, si un esbirro tiene 4 de ataque y ataca a otro que tiene 3 de vida, al sobrar 1, se activa su efecto.
Sigilo	Impide que el esbirro pueda ser objetivo de ataques o hechizos. El efecto desaparece una vez el esbirro ataque.
Robo de vida	Cada vez que ataca o recibe daño, recupera la vida del héroe en función de su ataque.
Inmune	El esbirro no puede ser atacado ni seleccionado por ningún hechizo o grito de batalla.
Sobrecarga	Al emplear una carta con sobrecarga, se reduce el maná que el jugador puede utilizar el siguiente turno. Es una hipoteca de maná. Las cartas con sobrecarga suelen ser más poderosas que las media de su coste de maná, pero a cambio “hipotecas” el turno siguiente con determinado número de manás.

Los *hechizos* son cartas consumibles que se pueden usar y tienen un efecto inmediato en el turno en el que son empleados. Existen hechizos que hacen daño directo, otros que transforman

esbirros o roban cartas, etc. Los hechizos conservan la misma organización de maná y rareza que los esbirros, es decir, también poseen costes de maná y existen hechizos épicos o legendarios, por ejemplo. El tipo de carta restante son las armas. Se tratan de artefactos que poseen ataque y durabilidad. La durabilidad determina el número de veces que puede ser empleada dicha arma antes de desaparecer. En el caso de un arma que tenga tres puntos de durabilidad, podrá ser usada tres veces. Además de la durabilidad, otro aspecto que las hace diferentes es que permiten a los héroes, es decir, a los jugadores, atacar directamente a esbirros enemigos o al héroe rival. Sin las armas, los héroes permanecen estáticos toda la partida.

Las cartas en *MGTA* a nivel informativo son muy similares a las de *Hearthstone*, mostrando elementos en común como los puntos de ataque y salud, el coste de maná, el tipo de carta, el recuadro de habilidades y la rareza de la carta, que en el caso de *MGTA* se diferencia entre comunes, infrecuentes, raras y raras míticas.



Ilustración 2: Carta de ejemplo de *MGTA*

Fuente: *Magic: The Gathering*

Eso sí, en *MGTA* existen más tipos diferentes de cartas:

Conjuro	Es un hechizo que puede ser lanzado solo durante la fase principal del turno del jugador que la usa.
----------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------

Instantáneo	Es como un conjuro que puede ser usado en cualquier momento, incluso durante el turno del oponente. Aquí difiere con <i>Gwent</i> y <i>Hearthstone</i> , donde el jugador no podía intervenir de ninguna manera durante el turno del contrincante.
Encantamiento	Es un permanente, una vez que se usa su condición queda activa en el campo de batalla a menos que se destruya.
Artefacto	Representa una reliquia mágica. Funciona de la misma manera que un permanente. Son equipos que se anexan a una criatura para aumentar sus estadísticas.
Criatura	Son los esbirros que luchan en el campo de batalla.
<i>Planeswalker</i>	Esbirros más poderosos con diferentes habilidades.
Tierra	La fuente básica de maná. Se usan las tierras para producir el maná necesario para poder utilizar los hechizos. Las tierras están separadas en colores y el maná que requiera una carta para ser jugado tiene que ser con manás de colores concretos. No vale una tierra azul para una carta que requiera una tierra verde.

MTGA es un juego de excepciones; esto es, las reglas básicas son muy simples, pero muchas cartas tienen reglas especiales impresas en ella que obligan a aprendérselas y aplicarlas solo cuando estas cartas entran en juego. Por lo tanto, a pesar de que la estructura básica es muy fácil de aprender, el universo entero posible de reglas es enorme. (Costikyan, 2013:64).

En *Gwent*, las cartas se fragmentan por su tipo, facción¹³ a la que pertenecen, posición, papel dentro del juego y rareza. Hay dos tipos de cartas principales: los monstruos, que son el equivalente a los esbirros y criaturas de *Hearthstone* y *MGTA*, y las cartas especiales, que son los hechizos. A su vez, hay cuatro divisiones de cartas: bronce, plata, oro y carta de líder. Las cartas de bronce son las más comunes. Se pueden tener hasta un máximo de tres copias de cada carta en la baraja. En el caso de las plateadas, adquieren habilidades únicas y el número

¹³ Consultar el apartado 2.3 *Fundamentos de las partidas* para diferenciar las diferentes facciones de *Gwent*.

de cartas totales es de seis por baraja. Las cartas de oro son más poderosas que las anteriores, pudiendo llevarse solo cuatro cartas por baraja, pero sobretodo destacan por su inmunidad a las cartas climáticas. El clima es una mecánica única de *Gwent*. Hay tres tipos de climas que afectan a cada una de las líneas¹⁴, haciendo que bajen las estadísticas de las unidades que se encuentren en la línea afectada.



Ilustración 3: Carta de muestra de Gwent Fuente: GwentDB

Por último se encuentran las cartas de líder. Cada facción posee tres cartas de líderes que tienen una habilidad especial. Esta habilidad especial es única, y solo puede ser usada una vez durante toda la partida. Pueden aparecer en la parte superior izquierda hasta tres símbolos, pertenecientes a la fuerza, la línea a la que pertenece la carta y a una habilidad especial que pueda obtener.

Gwent es un juego que dispone de numerosas habilidades, siendo algunas de estas:

Armadura	Resiste una cantidad de daño concreta.
Destierra	Destierra a otra carta del juego(no puede volver a ser jugada).
Vínculo	Se activa la habilidad cuando se juega otra copia de la misma carta en ese lado.
Potenciar	Aumenta la fuerza de esa unidad por una cantidad concreta

¹⁴ Para más información sobre el desarrollo de las partidas, consulte el apartado 2.3 *Fundamentos de las partidas*.

Valiente	Se activa la habilidad mientras el jugador tenga menos puntos que el rival.
Consumir	Destruye una carta del tablero y se potencia así misma con la cantidad consumida.
Dañar	Daña la fuerza de una unidad por una cantidad determinada.
Agonía	Cunado una unidad muere se activa la habilidad.
Despliegue	Cuando una carta con despliegue es jugada, activa otra habilidad.
Degradar	Convierte una carta de oro en otra de plata.
Destruye	Carta que envía otra al cementerio.

Por último, *Artifact* también cuenta con diferentes tipos de cartas, siendo estas: *héroes*, *hechizos*, *objetos*, *criaturas* y *mejoras*. Estas cartas también cuentan con calificación de rareza en básica, común, infrecuente y rara. Los *héroes* son las cartas más poderosas dentro del juego. Los jugadores están limitados a tener cinco *héroes* por mazo. Además de poseer habilidades, los héroes cuentan con tres espacios especiales que permiten equiparles objetos: un arma, armadura y un accesorio. Estos objetos le permiten mejorar sus características de base. Los objetos son comprados en la tienda¹⁵ al final de cada turno.



Ilustración 4: Carta de criatura de *Artifact* Fuente: *ArtifactFire*

¹⁵ Consultar el apartado 2.3 *Fundamentos de las partidas* para conocer el funcionamiento de las de *Gwent*.

Como curiosidad referencial, las cartas de héroe son una representación del arquetipo general de personaje de los *MOBA*¹⁶, que del mismo modo, pueden equiparse con objetos para poder afrontar los enfrentamientos con garantías. Además, como haría un personaje de un *MOBA*, al morir un héroe, resucita al final de cada turno. Los hechizos son en formalidad similares a los de *MGTA*, *Hearthstone* y *Gwent*, asociados al color del héroe para poder ser utilizados así como la posesión de un coste de maná. Las criaturas son todas las unidades que se sitúan en el tablero que no son héroes, y, a pesar de constar de ataque, armadura y salud, no pueden equiparse objetos. Existen diferentes tipos de criaturas: las jugadas a través de las cartas de la mano, asociadas al color y al maná, y también existen criaturas que al comienzo de cada turno se disponen en el tablero de manera aleatoria para ambos jugadores. Por último, se encuentran las mejoras. Son cartas que poseen un efecto único para una línea determinada. Pueden ser activados de manera manual, a través de un requisito previo o de manera continua.

2.3 Fundamentos de las partidas

El primer factor que hay que comprender de *Hearthstone* es la existencia de nueve clases distintas: Guerrero, Mago, Cazador, Paladín, Brujo, Sacerdote, Druida, Pícaro y Chamán. Cada clase posee sus cartas y características propias, así como su héroe. El héroe es la representación del usuario en partida, que según la clase que seleccione el jugador, será representado por un personaje del universo de *Warcraft*. Cada héroe una habilidad especial denominada poder de héroe¹⁷, y según la clase que utilice el jugador, tendrá un poder de héroe distinto. Cada jugador dispone de un máximo de treinta puntos de vida, cantidad que tendrá que restarle al oponente para vencer. *Hearthstone* se trata de un juego no reactivo¹⁸. Cuando el jugador activo termina con sus acciones dentro del tiempo establecido, puede pasar el turno al rival, del mismo modo que se haría en ajedrez. Las principales formas de restar puntos de vida al héroe rival son a través de las cartas que invocan esbirros, que con sus puntos de ataque, pueden dañar al oponente, y a través de hechizos que pueden hacer daño directo. La clave de la partida estará marcada por el jugador que consiga controlar mejor el tablero y tenga más criaturas en él, pues

¹⁶ Son videojuegos multijugador en línea. En equipos de entre tres y cinco jugadores, tendrán que intentar acabar con la base enemiga que estará en la punta opuesta a la base aliada. Para llegar a la base enemiga existen diferentes caminos donde ambos equipos tendrán que luchar para conseguir recursos y posicionamiento. *Dota 2* o *League of Legends* son ejemplos de este género.

¹⁷ Habilidad única ligada a la clase que sea jugada. Solo puede ser jugado una vez por turno, y su precio es de dos manás. Sus habilidades pasan por robar una carta a cambio de dos vidas, curar dos puntos de salud, invocar a una criatura con un punto de ataque y un punto de defensa, entre otros.

¹⁸ Cuando un jugador está realizando una acción, el contrario no puede interrumpirle. El jugador al que le toque debe actuar y emplear sus cartas mientras el otro jugador observa los movimientos y se mantiene pasivo.

es posible que realice más daño que el oponente.

En *Hearthstone*, la partida comienza determinando de manera aleatoria el jugador que va a empezar la partida. Cada jugador empieza la partida con tres cartas en la mano, que aparecen en orden aleatorio. Sin embargo, el participante que no toma la iniciativa en la partida es obsequiado con una carta denominada *La moneda*, que otorga un maná gratis para compensar la ventaja que podría tener el jugador que empieza la partida. Siendo exactos el jugador que empieza la partida lo hace con tres cartas, y el contrincante lo hace con tres cartas más *La moneda*. Cada jugador robará una carta por turno, pudiendo tener hasta un máximo de diez cartas en la mano. Al comienzo de la partida existe una fase llamada *mulligan*, en la que los jugadores podrán decidir si estiman oportuno descartar alguna de sus cartas iniciales en favor de otras que permanecen en el mazo. Esta fase es de vital importancia y dominarla es complicado. Cuando el jugador desconoce el orden de las cartas de su mazo, saber determinar qué cartas le convienen mejor a la hora de empezar un enfrentamiento es una habilidad que puede marcar el devenir de la partida.

Al comienzo de la partida, los jugadores poseen un maná, y con el transcurso de los turnos, esa cifra irá aumentando de uno en uno hasta un máximo de diez. Por ejemplo, en el turno tres, el jugador A podrá emplear hasta un máximo de tres manás. Podría usar una carta que costase tres manás (y así consumiría el máximo disponible ese turno), o dos cartas de coste uno, por ejemplo. Cada jugador tendrá que ir gestionando sus recursos acorde a su planteamiento de juego. Cuando la vida de uno de los jugadores llega a 0, pierde la partida.

En *Hearthstone*, existe una mecánica focalizada en la finalización de la partida una vez los jugadores se queden sin cartas para poder robar. Este concepto se denomina *fatiga*. Cuando uno de los jugadores no tiene más cartas que robar, recibirá un punto de daño de penalización (-1) y su vida irá viéndose reducida por cada turno que pase. Al primer turno que no pueda robar carta, se verá afectado con (-1), al segundo con (-2), al tercero con (-3), y así, acabando con la vida de uno de los dos jugadores en pocos turnos teniendo como objetivo dar por terminada la partida. Cada mazo está compuesto por treinta cartas, que serán de la clase que elija el jugador y cartas neutrales¹⁹.

¹⁹ Cartas que pueden ser empleadas por todas las clases sin distinción.

Si en *Hearthstone* había nueve clases distintas, en *MTGA* existen cinco colores diferentes: blanco, rojo, negro, azul y verde. Cada color está asociado a unas características y estilo de juego propios. Eso sí, es posible la combinación entre diferentes colores a la hora de la construcción de un mazo. Un jugador puede construir un mazo formado en su totalidad por cartas azules, del mismo modo que puede hacer un mazo azul-rojo con cartas pertenecientes a esos colores. Esto pasa con el resto de posibilidades, pudiendo darse hasta un mazo que combina los cinco colores.

En el caso de *MGTA*, la *vida* de los jugadores es de veinte y del mismo modo que en *Hearthstone*, gana el que consiga reducir a cero la vida del contrincante. Cada mazo consta de sesenta cartas, y al principio de cada partida, cada jugador roba siete. Existe también la fase de *mulligan*, pero esta vez con una notable diferenciación. En el caso de que al jugador en cuestión no le guste las cartas iniciales, no podrá descartarlas de manera individual, sino que tendrá que deshacerse de todas a cambio de otras nuevas. Esta acción cuenta con una penalización en forma de recibir una carta menos de las descartadas. Es decir, un jugador que comience con siete cartas y decide descartarlas por otras nuevas, recibirá seis. Este movimiento se puede realizar hasta quedarse sin cartas en la mano.

Las partidas de *MGTA* se dividen en cinco fases. Una primera fase inicial, en la cual, los jugadores roban una carta de su mazo, teniendo la posibilidad de lanzar instantáneos o activar diferentes habilidades. Posteriormente tiene lugar la fase principal, donde los jugadores pueden invocar criaturas, lanzar conjuros, instantáneos, encantamientos, *planeswalkers*, artefactos o jugar una tierra. Hay que destacar que solo se puede jugar una tierra como máximo por turno, o lo que es lo mismo, el jugador puede obtener como máximo un maná por turno. Durante la fase de combate, el jugador atacante tendrá que seleccionar la criatura que va a atacar y a qué criatura enemiga dañará, del mismo modo que el contrincante debe marcar qué criaturas va a defender. En la fase post-combate, se les posibilita a los jugadores lanzar hechizos o tierras y por último, en la fase de finalización, ninguno de los participantes puede lanzar cartas de instantáneo ni activar habilidades, desapareciendo todo el daño hecho a las criaturas. Tras finalizar las diferentes fases, termina el turno. A diferencia de *Hearthstone*, *MGTA* se trata de un juego reactivo en las que los jugadores pueden responder a las acciones del jugador rival interrumpiendo sus movimientos en el momento de realizarlos gracias a los instantáneos.

“Para ser exitoso, nuestros juegos necesitan tomar diferencias y llevarlas a cabo, explotándolas para hacer la mejor experiencia de juego posible.” (Rouse, 2004:2).

Hearthstone es una versión simplificada de *Magic: The Gathering*, y eso en gran medida ha provocado que sea exitoso. Que todo se rija por turnos sin separaciones de fases, sin interrupciones, con efectos directos y dinámicos, hacen que la puerta de entrada sea mucho más asequible para el jugador más casual y accesible para todo el mundo, dando explicación a los más de 100 millones de usuarios en total. La dificultad de entrada en un juego es clave a la hora de captar nuevos jugadores. Si un juego establece mecánicas asequibles que permiten que hasta un niño pueda entenderlas y jugar, es probable que dicho niño siga jugando. Es importante diferenciar el hecho de que un juego sea fácil de comprender y de jugar en niveles básicos y que el videojuego sea fácil de dominar. *Hearthstone* es un videojuego que puede ser jugado por todo el mundo, pero dominado por una minoría. Dentro de la aparente sencillez existe una complejidad donde reside el grueso de la estrategia. En cambio, *MGTA* y *Artifact* son juegos más complejos que no solo afectan al número de jugadores totales, sino también al número de espectadores en las retransmisiones en línea, como se desarrolla en el apartado 4. *La retransmisión de los videojuegos de carta*.

En el caso de *Gwent* existen cinco clases diferenciadas: *Nilfgaard*, *Monstruos*, *Skellige*, *Reinos del Norte* y *Scoia'tael*. Cada clase cuenta con sus cartas únicas basadas en un estilo de juego definido. Como ocurre en *Hearthstone*, cada mazo solo puede contener cartas de la facción a la que pertenezca el líder y cartas neutrales. Las cartas de líder son cartas que están disponibles desde el comienzo de la partida y que se pueden jugar en cualquier momento. Los enfrentamientos de *Gwent* cuentan con la particularidad de que las partidas constan de hasta un máximo de tres rondas. Este formato se denomina *al mejor de tres*. Es decir, el primer jugador que gane dos rondas, gana la partida. Uno de los puntos más diferenciadores de *Gwent* es la no existencia de vidas por parte de los jugadores. Gana el jugador que más puntos obtenga una vez ambos se hayan quedado sin jugadas que realizar y decidan pasar turno. El cambio de turno tiene especial importancia porque en *Gwent* no se roba tras finalizar éste y lo más importante, solo se puede emplear una carta por turno. Es decir, el jugador A juega una carta, pasa turno, el jugador B juega otra carta, pasa turno, y así hasta que ninguno de los dos pueda jugar más cartas. Una vez el jugador obtiene las cartas iniciales, tiene que jugar la ronda completa con esas cartas. Es decir, con su mano inicial tiene que gestionar los recursos que tenga y tratar de ganarla gastando más o menos cartas teniendo en cuenta que no va a robar más hasta la siguiente ronda y que igual si juega demasiadas cartas al comienzo de la partida no podrá afrontar las rondas siguientes con suficientes garantías.

Cada mazo debe de tener un número de cartas que oscile entre 25 y 40 cartas. Las cartas tienen un coste de reclutamiento²⁰ asignado que contará a la hora de determinar el número de cartas que podrá tener el mazo. Gracias al coste de reclutamiento, el juego permite al jugador tener más o menos cartas en su mazo según el potencial de sus cartas, estableciendo un equilibrio.

Al empezar la partida, cada jugador roba diez cartas del mazo, pudiendo descartar tres a cambio de otras en una fase de *mulligan*. En la segunda ronda, cada jugador roba dos cartas pudiendo descartar una y en la última ronda, roban una carta. En *Gwent*, cada jugador dispone de tres líneas²¹: cuerpo a cuerpo, con arco y asedio, y en ellas se colocarán las diferentes cartas según las características de las mismas, si con cartas de cuerpo a cuerpo, con arco o asedio. Las cartas que estén situadas en una línea en concreto atacarán e interactuarán con las cartas que estén en la misma línea del tablero del rival. Es decir, las cartas de asedio tendrán impacto sobre las de asedio del rival, mientras que las del cuerpo a cuerpo, que están situadas en otra línea, lo tendrán con las del cuerpo a cuerpo del rival.

El juego más diferente de los cuatro es *Artifact*, la obra de *Valve*. Es especialmente complejo debido a su innovador diseño combinando dos géneros aparentemente muy distintos. El juego consiste en tres tableros, que representan a tres líneas, simulando las tres calles de un *MOBA*. Algo a tener en cuenta es que la mano que tenga el jugador puede utilizarse para las tres líneas. Es algo equivalente a jugar tres partidas al mismo tiempo con una misma mano de cartas. Cada línea posee una torreta que el jugador tendrá que destruir (enemigo) y otra torreta que tendrá que defender (aliado). Cada torre tiene 40 puntos de vida. El juego termina cuando uno de los dos contrincantes destruye dos torretas, o bien cuando destruye una, lo cual provocará que aparezca otra torreta en esa misma línea con 80 puntos de vida, y destruye esa misma también. Es decir, hay dos maneras diferentes de plantear la partida, dividiendo los recursos y atacando varias líneas para destruir dos torretas de 40 de vida o centrarse en atacar una línea principalmente y vencer a una torreta de 40 de vida y posteriormente otra de 80 puntos de vida en la misma línea.

En *Artifact* también existen divisiones de colores: *Rojo*, *Azul*, *Verde* y *Negro* que estarán

²⁰ Cada carta tiene un valor acorde a su rareza.

²¹ Consultar el apartado 2.5 *Tableros* para conocer la disposición de este y comprender dónde están situadas las líneas.

asociados a una filosofía diferenciada de juego. En una línea el jugador podrá usar los hechizos de un color determinado si el héroe que el jugador ha colocado pertenece al color del hechizo, de lo contrario no podrá utilizarlo. Es decir, si en una línea hay un héroe de color rojo, el jugador solo podrá usar los hechizos de color rojo en esa línea, de lo contrario no podrá utilizarlos. Para usar las cartas de colores es obligatorio tener primero un héroe desplegado en el tablero.

Cada mazo como mínimo debe incluir 40 cartas, pudiendo introducir hasta tres copias de una misma carta. Además, el jugador deberá elaborar una segunda baraja, en la que deberá seleccionar nueve objetos que fortalecerán a los héroes en la partida. Esta segunda baraja servirá como sustento para la tienda que aparece durante la partida, posibilitando que el jugador pueda comprar esos objetos con oro. Al principio de la partida tiene lugar la disposición de héroes y criaturas. Estos se colocan en los diferentes tableros, de manera que los que queden enfrentados con cartas del contrincante se enfrentarán entre ellos (aunque hay variantes) y los que no tengan personajes frente a ellos, atacarán directamente a la torreta.

A su vez, la partida se divide en tres fases: fase de acción, fase de combate y fase de compra. En la fase de acción se determinan las acciones principales de cada turno. Es la fase en la que los jugadores utilizan sus cartas de acorde al coste de maná disponible. Hay que tener en cuenta que en *Artifact* la partida empieza con tres manás que irán aumentando en cada ronda, siendo el margen de maniobra inicial considerablemente mayor que en *MGTA* o *Hearthstone*. *Artifact* rompe con los turnos tradicionales en favor de la prioridad. En la fase de acción se produce una sucesión de pases de iniciativas entre los jugadores hasta que deciden dejar de jugar cartas ya sea por decisión o por falta de disponibilidad. Después de eso, comienza la batalla. En la fase de combate los héroes y las criaturas se enfrentan entre ellos de manera simultánea. Posteriormente, tiene lugar la fase final de cada ronda, en la que el jugador con el oro obtenido podrá comprar los objetos que estime oportunos en la fase de compra. En la tienda aparecerán tres opciones por ronda. Una de ellas es la tienda secreta, que ofrece un objeto aleatorio del juego. Otra es la baraja de objetos, que es uno de las 9 cartas que el jugador habrá elaborado antes de empezar la partida, y la última opción son los consumibles. En el caso de que aparezca un objeto poderoso pero lo suficientemente caro como para no poder adquirirlo en las fases tempranas de la partida, el jugador podrá reservarlo para futuras fases de compras. Hay que destacar que el oro en partida es un elemento único de *Artifact*. Cada vez que un jugador elimina a una criatura enemiga, obtiene una moneda de oro, y por cada héroe derrotado, cinco. Paralelamente existe esa gestión de oro por parte de los jugadores que tendrán que determinar

en qué objetos y mejoras invertirlos para poder decantar la partida a su favor. Además de las tres líneas y el equipamiento de los héroes, la fase de compras es otro de los elementos heredado de los *MOBA*.

2.4 Modos de juego

La mayoría de posibilidades en referencia a los modos de juegos en los *JCC* están centradas en el juego multijugador en línea. Sin embargo, hay pequeñas excepciones. En *Hearthstone* hay cuatro modos de juego: *A jugar*, *Aventuras*, *Pelea de taberna* y *La Arena*.

El modo *A jugar* es el modo principal. Dicho modo se divide en dos secciones: modo casual y modo con rango. En el modo casual, los jugadores podrán probar cualquier mazo que deseen sin tener la preocupación de que la partida sirva de manera competitiva. Es un modo centrado en poder probar mazos nuevos contra otras personas sin riesgo de penalización. “No todos los jugadores tienen que ser habilidosos la primera vez que prueban el juego, y, además, es ideal para los diseñadores que el jugador tenga varios momentos de superación antes de empezar a completar el juego” (Rouse, 2004:14). En el juego con rango, el jugador tendrá que ir ganando partidas subiendo rangos hasta llegar al máximo posible, siendo este el rango *leyenda*. “Particularmente en los juegos multijugador, los jugadores juegan a juegos para ganar respeto. Incluso sin decírselo a nadie, los jugadores pueden sentir una tremenda sensación de autosatisfacción cuando consiguen una victoria en un juego particular” (Rouse, 2004:5). Existen un total de 51 rangos. Se asciende de rango con la continuidad de victorias, sirviendo tres victorias para ascender en los rangos más bajos y cinco en los rangos superiores. Dentro de la modalidad con rango hay dos formatos: salvaje y estándar.

En el formato salvaje se permite la utilización de todas las cartas que existen en *Hearthstone* sin ningún margen de exclusión. En cambio, el modo estándar sí hace diferenciación con las cartas disponibles, estableciendo que las cartas pertenecientes a expansiones con dos años de antigüedad o más no pueden ser usadas en dicho formato. De esta manera, el formato estándar está en constante evolución en la medida que las expansiones van entrando y saliendo. Por todo ello, formato con rango estándar es el formato principal establecido como base en el modelo competitivo de *Hearthstone*. El modo *Aventuras* es el modo para un jugador. El jugador tiene

que enfrentarse a la IA²². Allí, se encuentra con diferentes secciones, cada una inspirada en una expansión distinta que relata una pequeña historia y va acompañada de varias partidas y situaciones únicas. Por ejemplo, el modo *Aventura* de *The Boomsday Project*, consiste en puzzles que el jugador tiene que resolver con cartas en diferentes situaciones. En tercer lugar, está el modo *Pelea de taberna*. Se trata de un modo de juego semanal que consiste en el enfrentamiento en línea entre dos jugadores con temáticas y reglas especiales que van rotando cada siete días.

Por último, está el modo *La Arena*. El jugador tiene que construirse seleccionando carta por carta entre un abanico de posibilidades muy limitado. Es decir, se le ofrecen tres cartas y tiene que elegir una de esas tres para confeccionar su mazo, y así hasta completar las treinta cartas, de manera que, al completar esa acción, contará con un mazo formado por cartas que le han sido ofrecidas por azar. Una vez tenga preparado el mazo, el jugador tiene que enfrentarse en línea a otros jugadores, y procurar de ganar el máximo número de partidas posibles pudiendo obtener hasta un máximo de doce victorias y perder hasta un máximo de tres derrotas. Esto es, el modo *La Arena* concluye cuando el jugador obtiene doce victorias o cuando cae derrotado tres veces. Según las victorias que alcance el jugador antes de las tres derrotas, recibirá una recompensa mejor o peor. Según los desarrolladores de *Hearthstone*, no hay planes de nuevos modos de juego a corto plazo pero al ser una petición tan demandada por los jugadores, han confirmado que están estudiando la posibilidad de añadir nuevos modos en el futuro (Blizzard Forums, 2019).

MGTA, *Gwent* y *Artifact* cuentan con modos muy similares a *Hearthstone* con otras nomenclaturas y ligeros cambios en las reglas. Todos los modos de estos juegos son en línea. Cuentan con un modo de juego construido²³ en el que podrán competir de manera competitiva o no buscando alcanzar los rangos superiores. Además, también cuentan con su propio modo *Arena*, terminología que sigue empleando *Gwent*, pero que *MGTA* y *Artifact* la adopta a *Draft*. En el caso de *MGTA*, existe la posibilidad de jugar al mejor de una partida, es decir, el que gane la partida, es el vencedor, y al mejor de tres partidas, necesitando así, dos victorias para ganar la partida. En el caso del mejor de una las victorias máximas de los eventos son de cinco, y en el caso del mejor de tres, siete. En *MGTA*, al igual que en *Artifact*, el modo de confeccionar el

²² Inteligencia artificial. Hace referencia a las técnicas empleadas por una computadora para simular la inteligencia en el comportamiento de personajes que no son jugadores. Cuando un jugador juega solo a un juego, se enfrenta a otros personajes programados que imitan la conducta de un jugador real.

²³ El jugador confecciona su propio mazo y compite contra otros usuarios.

mazo al azar no es seleccionando una carta entre tres posibilidades, sino que el jugador tiene que seleccionar diferentes cartas que le toquen en sobres aleatorios. En el caso de *Gwent*, en el modo *Arena* el máximo de victorias es de nueve. A su vez, existen modos de partidas especiales en *MTGA* denominadas *Eventos*, y *Gauntlet* en *Artifact*. Por supuesto, el jugador si lo estima oportuno puede jugar contra la *IA* en los cuatro juegos para entrenar y mejorar.

Como se puede comprobar, en términos generales, los modos de juegos son los mismos cambiando algunas terminologías y normas. *Gwent* lanzó un juego completo centrado en el modo historia para un jugador, *Thronebreaker: The Witcher Tales* (2018), con un precio de lanzamiento de 26€, pero no consiguió la repercusión esperada. Parece que para un *JCC* tenga suficiente éxito, tiene que estar basado en el multijugador y con dos modalidades de juegos principales: una donde el jugador construya su propio mazo y trate de llegar lo más lejos posible enfrentándose a otras personas, y otra donde el jugador construya un mazo de manera aleatoria y trate de conseguir el mayor número de victorias a cambio de recompensas. Todo lo que se salga de ese esquema no suele tener tan buena aceptación. Las *Aventuras de Hearthstone* es otro claro ejemplo. Tienen repercusión a los pocos días de salir, pero una vez son completadas por los usuarios y al constar poca duración, quedan en el olvido.

2.5 Tableros

Los tableros son los elementos donde tienen lugar las diferentes partidas en los *JCC*. Ernest Adams define a los juegos de la siguiente manera:

“Un juego es un tipo de actividad lúdica, conducida en el contexto de una realidad pretendida, en la cual los participantes intentan lograr al menos un objetivo arbitrario y no trivial con acciones conforme a unas reglas” (2012:1).

Los tableros representan un espacio ficticio donde el jugador se sumerge y lo toma como real acorde a las reglas del mundo interno. En el caso de *Hearthstone*, por ejemplo, simula el tablero de una taberna del universo de *World of Warcraft*, respetando el *lore*.

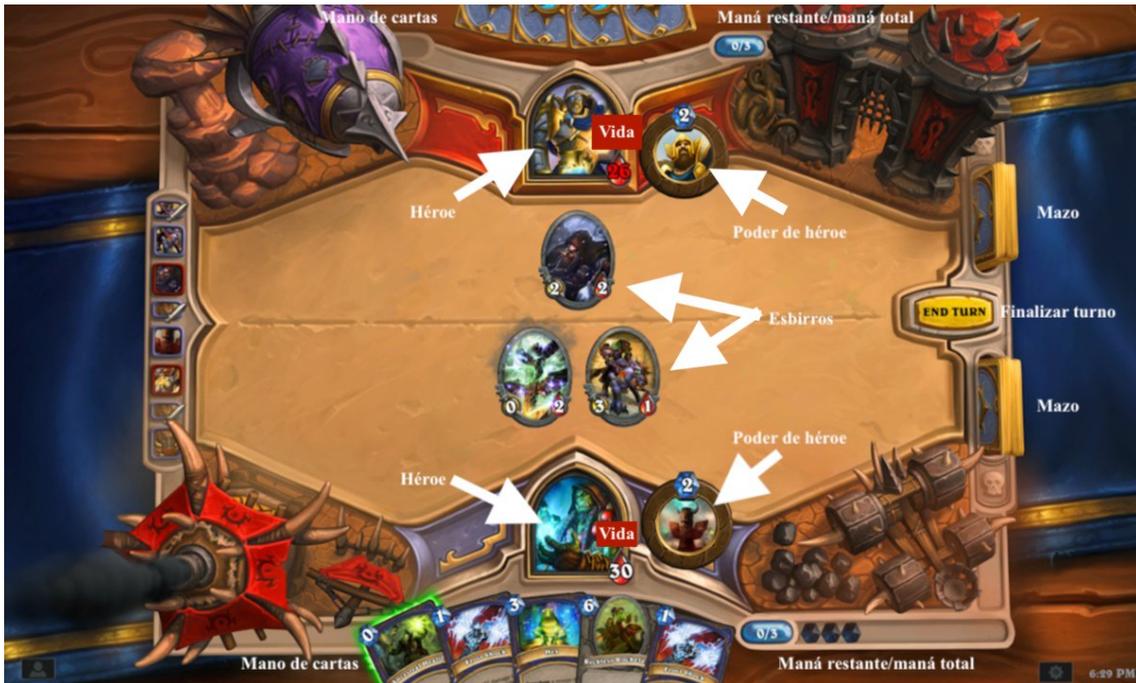


Ilustración 5: Tablero de Hearthstone Fuente: *Hearthstone Wiki* y edición propia



Ilustración 6: Tablero de MGTA Fuente: *Geek & Sundry* y edición propia

Como se puede comprobar con las ilustraciones 5 y 6, los tableros de *Hearthstone* y *MGTA* formalmente son similares. Los tableros están divididos en dos mitades, separando las zonas de acción de ambos jugadores. Además, la disposición de los héroes o representación de los jugadores, así como la colocación de las cartas tienen el mismo espacio dentro del tablero, con la diferencia de que en *MGTA* existen espacios para las tierras al proporcionar maná, cartas que

no existen en *Hearthstone*. Los diseños decorativos de los diferentes tableros varían según la partida. Cuando salen nuevas expansiones, introducen nuevos tableros que aparecen de manera aleatoria durante las partidas, pero esto tiene solo una función estilística.



Ilustración 7: Tablero de Gwent Fuente: MobyGames y edición propia

El tablero de *Gwent* es único. En este caso, el tablero está dividido en dos mitades que separan las zonas de ambos jugadores, y estas a su vez, están divididas en tres zonas, separando las líneas de cuerpo a cuerpo (*melee*), con arco (*ranged*) y asedio (*siege*). Al no tener vida los jugadores, se evita darles una disposición espacial importante dentro del tablero y se les da un marcador que detalla los puntos totales de uno y otro jugador, que determinará quién gana la partida. El tablero de *Gwent* el más sencillo a nivel visual.



Ilustración 8: Tablero de Artifact Fuente: PCGamer y edición propia

El tablero de *Artifact* es el más complejo. Esto se debe a la disposición de tres líneas por jugador. Realmente está constituido por tres tableros dentro de uno, constando de un tablero por línea, porque dentro de cada una tiene lugar una partida diferente. Dentro de cada línea, la disposición de las criaturas (en inglés *creeps*), las torretas, la vida y el maná es muy similar a *Hearthstone*.

Aunque los tableros tienen diferencias entre sí, todos tienen en común esa separación en mitades, una para cada jugador tan distintiva. Hay que detallar que un jugador no puede invadir la zona del oponente. Toda acción tiene que llevarse a cabo dentro de los márgenes que dictamina el tablero.

2.6 Tipología de mazos

Como se ha detallado con anterioridad, en los *JCC*, los jugadores tienen mazos distintos al de sus rivales.

Curiosamente, la estrategia del juego radica principalmente en la construcción del mazo, en lugar de la toma de decisiones durante el transcurso de la partida. Hay una cantidad enorme de cartas únicas en el universo de *Magic*. Cientos cuando el juego salió al mercado, y más de diez mil hoy (Costikyan, 2013:65).

Que existan miles de cartas posibilita un gran abanico de opciones a la hora de confeccionar el mazo. Los mazos tienen fuertes personalidades: uno puede ser construido en torno a hechizos muy poderosos con criaturas defensivas; otro puede estar centrado en criaturas de bajo coste y hechizos que las hagan más poderoso (Costikyan, 2013). Según el videojuego, hay diferentes formas de afrontar la partida con un planteamiento concreto. Sin embargo, existen tres tipos de mazos generales que aparecen en el género: *aggro*, *control* y *combo*. A su vez, estas tres clases constan de diferentes variaciones dependiendo del videojuego y la forma de plantear la partida.

Los mazos *aggro* (abreviación del término inglés “*aggressive*”) enfocan su estrategia en ganar la partida lo antes posible. El planteamiento suele ser invocar muchas criaturas de poco coste de maná en los primeros turnos para conseguir realizar mucho daño de manera temprana. Esto se produce al ser mazos muchos más ligeros (cartas con menos costes de maná y, por tanto, utilizables desde los primeros turnos) que mazos de control y combo. Así, mientras un mazo de control en los primeros turnos se centra en la recopilación y gestión de recursos que podrán usar a posteriori, un mazo *aggro* tratará de vencerle antes de que el rival cumpla su cometido. El mazo *aggro* se basa en el tempo, esto es, la ventaja que tiene un jugador en el campo de batalla. Se dice que un jugador va ganando en tempo cuando en el tablero tiene más criaturas que su rival y, por tanto, más amenazas activas disponibles. Esto provoca que los mazos estén constituidos en su mayoría por criaturas, y los pocos hechizos que suelen contener son hechizos de daño directo. Los mazos *aggro* obligan a sus contrincantes a responder de manera temprana o de otro modo serán derrotados, pues en las fases tardías de una partida los mazos agresivos se quedan sin fuelle.

En contraposición, están los mazos *control*. El objetivo principal es contrarrestar todas las amenazas del rival, hasta tal punto que se quede sin capacidad de respuesta y por tanto, pierda. Es un planteamiento centrado más en que el rival pierda porque se queda sin respuestas que el propio jugador gane. El planteamiento del *control* siempre tiende a alargar lo máximo posible las partidas, encontrando esto respuesta en que al ser mazos cuyo objetivo es dominar todos los aspectos de la partida, requiere de cartas de coste de maná elevados, es decir, que solo pueden ser jugadas en turnos tardíos de la partida.

Hay diferentes formas de controlar la partida, siendo las más habituales el control de la mesa, acabando con las criaturas que el contrincante tiene en el tablero o con la protección de la vida del jugador. Si un mazo de control consigue limpiar las amenazas de un mazo *aggro* en los

primeros turnos, es bastante posible que gane. Teniendo en cuenta esta norma general, existe la posibilidad del engaño. Es posible ganar dejando que otros jugadores piensen que va a perder y deberían por tanto tomar más riesgos. En un hipotético enfrentamiento entre un mazo agresivo y un mazo control, donde este tiene que limpiar con las amenazas del contrincante antes de que reciba demasiado daño, el jugador cuyo planteamiento está basado en el control puede guardarse sus recursos un turno o dos para sacarle más beneficios a sus cartas haciéndole creer al oponente que no tienes manera de matar a sus criaturas. Por ejemplo, el jugador cuyo mazo es agresivo tiene tres criaturas en el tablero con dos de vida cada una y el oponente tiene cero. Esas criaturas van haciendo daño por turno. Sin embargo, el jugador que pretende controlar, tiene en mano un hechizo de daño en área, esto es, hace daño a todas las criaturas de la mesa, y podría acabar con ellas. Pero claro, los hechizos de daño en área no son infinitos. Una de las estrategias más común es, aguantar un turno o dos más antes de lanzarlo, hacerle creer al rival que no tienes ese hechizo y que él siga invocando criaturas, de manera que en vez de acabar con las tres criaturas del tablero, al final pueda acabar con cuatro o cinco y recuperar la situación de la partida.

La tercera posibilidad en la confección de mazos es la focalización en el *combo*. La condición de victoria pasa por una interacción entre dos o más cartas que utilizadas en un momento concreto de la partida, puede hacer que el jugador que las utilice gane. Es decir, suponiendo que el combo en cuestión está formado por la sucesión de tres cartas concretas, y el mazo estaría formado por treinta cartas, las veintisiete cartas restantes al combo serían cartas centradas principalmente en la supervivencia del jugador hasta el momento oportuno. Esto es, el jugador tratará de sobrevivir durante el transcurso de la partida hasta robar las cartas necesarias para poder vencer la partida.

El jugador no puede saber el valor real de su mano, porque cada nueva carta puede mejorarla. De hecho, en algunos casos, los jugadores los jugadores se mantienen en la partida con la esperanza de que, por ejemplo, la siguiente carta robada le puedan permitir conseguir una escalera de color (Costikyan, 2013:43).

Esta mención en referencia al póker se puede aplicar de manera directa a los mazos de combo. Un jugador cuyo planteamiento está centrado en la búsqueda de una combinación de cartas experimenta este tipo de situaciones en la mayoría de sus partidas. El jugador puede tener tres cartas del combo, pero si le falta una, su mano pasa a ser ineficiente. Pero claro, el jugador

no sabe el orden de salida de sus cartas, y si la siguiente carta robada es la que necesita, el valor de su mano sería mayúsculo. A las interacciones entre diferentes cartas que originan un efecto en la partida se denominan sinergias.

Además, la aleatoriedad también tiene un papel fundamental respecto a la confección de mazos, pues es determinante en los enfrentamientos que se tratan de mazos del mismo tipo. Costikyan afirma: “Otro uso común de la aleatoriedad es romper la simetría. Esto es, muchos juegos empiezan de manera simétrica, con los jugadores en igualdad de condiciones, buscando asegurar el balance del juego” (2013:85).

En un enfrentamiento entre dos arquetipos iguales, véase *Guerrero Control*, mazos que están compuestos por las mismas cartas o casi la totalidad de ellas, la aleatoriedad rompe dicha simetría. El robo de cartas pasa a ser especialmente importante, siendo el jugador que antes consiga tener en mano sus condiciones de victoria el que tenga más posibilidades de ganar. Puedes, en otras palabras, ser penalizado por la aleatoriedad del robo de cartas; a lo mejor puedes robar muchas cartas de tierra pero no suficientes criaturas para poder jugarlas. Además, esa aleatoriedad de generación de recursos también marcará el devenir de la partida. En los *JCC* la simetría es un concepto que se diluye a medida que avanzan las partidas.

En consecuencia, una fuente de incertidumbre a la hora de jugar es en la gran variedad de cartas; generalmente, no sabes qué cartas tiene el mazo de tu oponente, qué estrategia está siguiendo y a veces, te vas a encontrar con cartas que no habías visto antes. Esto es, de hecho, parte de la fascinación del juego: la gran variedad que ofrece, y la astucia del jugador a la hora de emplear las cartas de manera efectiva. El juego exhibe una combinación de impredecibilidad, complejidad analítica y ocultación de la información del jugador (Costykian, 2013:66).

3. La economía en los JCC

La economía en los *JCC* es un pilar fundamental. “Las economías de algunos juegos son pequeñas y simples, pero no importa cuán grande o pequeña sea, la creación de la economía en sí misma es una tarea de diseño muy importante” (Adams y Dormans, 2012:59).

Sin una economía interna sólida, y sobretodo, sin unas bases económicas de mercado coherentes, este género no sería popular. En este apartado se van a desglosar los diferentes elementos que componen la economía interna de los *JCC*, así como reflexionar sobre la economía de mercado implementadas en estos, valorando qué estrategia es mejor y por qué otras no funcionan de la manera deseada.

En la vida real, la economía consiste en la producción de una serie de recursos que son consumidos o intercambiados. En los *JCC*, este tipo de economía, también tiene lugar. El jugador puede adquirir sobres de cartas pagando con la moneda digital interna del videojuego o con dinero real. Sin embargo, las economías internas de los *JCC* incluyen diferentes elementos que no son propios de la vida real, como el maná, la experiencia o la habilidad.

3.1 Elementos de la economía interna

En los *JCC*, existen recursos²⁴ muy evidentes: cartas, *monedas de oro*, polvo arcano²⁵, vida, tiempo, los esbirros de uno u otro jugador... Pero es preciso hacer una distinción entre los recursos que están bajo el control del jugador y los que no. El tiempo es un recurso fundamental cuando se trata de un juego basado en turnos. Además, los turnos también constituyen una unidad temporal intuitiva para acciones recurrentes, normalmente empiezan al principio de cada turno, como robar una carta” (Lorent, 2016). Al acabar su turno, el siguiente jugador tomará la palabra y viceversa. Existen dos tipos principales de recursos: tangibles o intangibles. Los tangibles son los recursos que tienen propiedades físicas dentro del mundo del videojuego. Evidentemente, el pilar fundamental de los *JCC* son las cartas. Los mazos de cartas, así como las criaturas presentes en el tablero, son los principales recursos tangibles.

Los recursos intangibles no ocupan espacio ni existen en un sitio concreto dentro del videojuego. Un ejemplo fundamental de esto es la vida de los jugadores o el maná. En *MGTA*, el caso del maná es especialmente particular, originando una relación directa entre recurso tangible (carta) y recurso intangible (maná). En *MGTA*, el maná, como se ha mencionado en el punto 2.2 *Tipología de cartas*, se obtiene a través de unas cartas denominadas tierras. Cada

²⁴ Cantidades que pueden ser medidas numéricamente.

²⁵ Recurso representativo de una cantidad. Son necesarios para crear cartas. Tienen unos valores asignados según el valor de rareza de la carta.

tierra equivale a un maná. En cada turno, el jugador podrá girar las cartas de tierras para conseguir dicho maná, esto es, obtiene un maná por cada tierra girada.

Las cantidades específicas de un recurso están almacenadas en entidades. Es decir, las entidades funcionan como almacenamiento de algo concreto. En los *JCC*, la entidad principal es el mazo. Es decir, una entidad denominada mazo que almacena una cantidad determinada de cartas. El mazo no es la única entidad presente en los *JCC*. Así, el tiempo formaría parte de otra entidad, estando los segundos que duran los turnos y las partidas almacenados en esta. Uno de los elementos principales de los *JCC* es el factor aleatorio o sorpresa, que también afecta de manera directa a la economía interna.

Como diseñador, es esencial evitar mecánicas que establezcan una estrategia dominante. Los juegos con una estrategia dominante no son divertidos de jugar, ya que los jugadores acaban haciendo lo mismo una y otra vez. Una de las posibles salidas a esta situación es la adición de más aleatoriedad a las mecánicas (Adams y Dormans, 2012:127).

Al existir un sistema de búsqueda (*matchmaking*) que empareja a los jugadores con otros de un nivel similar, lo normal es que el nivel de ambos sea parecido. Pero aún existiendo una posible diferencia importante entre los participantes, siempre está presente el factor aleatorio, que podría ser determinante en el resultado final de la partida.

En el juego de cartas coleccionables, *Magic: The Gathering*, cada jugador construye su propio mazo seleccionando 40 cartas de su propia colección. Pero cada vez que comienza una nueva partida, las cartas se barajan. Los jugadores pueden controlar las cartas que hay en el mazo, pero ellos deben lidiar con él en un orden aleatorio. Planificar y construir tu mazo es una de las habilidades que hay que tener para jugar a *Magic: The Gathering*. Improvisar y buscar oportunidades mientras la partida se desarrolla es otra de ellas (Adams y Dormans, 2012:126).

En un enfrentamiento entre dos jugadores de un nivel equiparable puede ser decisivo el orden de salida de las cartas de los mazos, de manera que, si un jugador emplea las cartas que va recibiendo con suficiente destreza, pueda decantar la partida a su favor ayudado de manera decisiva por esa aleatoriedad que le ha facilitado las cartas necesarias que el otro jugador no ha conseguido obtener en el mismo período de tiempo.

“Los juegos con muchos factores aleatorios se vuelven muy complicados, si no imposibles, de predecir. Muchos juegos usan la aleatoriedad para crear una situación en la cual el jugador es forzado a improvisar” (Adams y Dormans, 2012:126)”.

En el caso de que un jugador familiarizado con el juego se enfrente a un jugador profesional, y su mazo se centra en un combo, y obtiene las cartas necesarias lo suficientemente pronto gracias al azar, el jugador experimentado tendrá opciones reales de ganar al jugador profesional. Es decir, según la disposición y el orden en el que un jugador obtenga sus recursos, puede vencer independientemente de su habilidad en el juego. Como menciona Costikyan:

En otras palabras, tu propia estrategia puede verse frustrada por la aleatoriedad del juego; como en el Póker, incluso un mazo muy poderoso a veces puede ser derrotado por otro más débil, a través de un golpe de suerte en el robo. Claramente, la aleatoriedad es parte de lo que hace a un juego incierto (2013:67).

Esto en otro tipo de videojuegos no ocurre. Pero hay que destacar que se trata de una posibilidad estadística. Así, el resultado de una partida no debería ser claro desde el comienzo. Hasta cierto punto, los juegos deben ser impredecibles. Un juego que es predecible suele ser aburrido. La aleatoriedad puede provocar que un jugador experimentado pueda derrotar a un profesional, una vez, y de manera aislada. Lo normal, por la diferencia de habilidad entre ambos, es que el profesional gane en la mayoría de enfrentamientos.

En las economías normalmente suelen existir cuatro funciones que afectan a los recursos. Se va a estudiar las diferentes funciones aplicadas a los *JCC*. En primer lugar, las fuentes, son mecánicas que crean nuevos recursos de la nada. Esto está estrechamente ligado con los *JCC* digitales, donde existen diferentes cartas que proporcionan nuevas cartas. Por ejemplo, en *Hearthstone* existe una carta que añade tres hechizos aleatorios a tu mano, u otra, que mete diez cartas de la clase de tu oponente aleatorias en tu mazo.

El formato digital favorece la posibilidad de crear recursos a partir de cero. *Hearthstone* establece mecánicas innovadoras específicamente diseñadas para el formato digital. Estas mecánicas no funcionarían en un juego de formato físico, debido a que requería de un tercero para ser resueltas (Lorent, 2016:16).

En contrapartida a un *JCC* físico, donde la elaboración de cartas sería mucho más duradera, mediante la programación se pueden crear una ingente cantidad de recursos en cuestión de segundos.



Ilustración 9: Ejemplos de fuentes. De izquierda a derecha: *MGTA*, *Artifact*, *Hearthstone*, *Gwent*. Fuente de izquierda a derecha: *Magic The Gathering*, *ArtifactFire*, *HearthPwn* y *GwentDB*.

En contrapartida a las fuentes se encuentran los drenajes. Los drenajes toman determinados recursos del juego, eliminándolos permanentemente. Esto es, cada vez que el jugador juega una carta, esta es consumida tras realizar su efecto. La carta desaparece hasta el final de la partida. Existen cartas que hacen que robes tu mazo entero, como es el caso del *Elemento estable de Myra*, cuya descripción es: *roba el resto de tu mazo, y las cartas sobrantes, quedan eliminadas para el resto de la partida*. En definitiva, los drenajes son las mecánicas que determinan que un recurso no es infinito. Cada vez que se emplea un recurso, es consumido y por tanto, eliminado.

Los conversores se encargan de transformar un recurso en otro. Esta mecánica es básica en la creación de cartas. Las cartas en los *JCC*, que son creadas con polvos arcanos o restos²⁶, dependiendo del juego, una vez son consumidos estos recursos para la elaboración de las cartas, desaparecen para siempre. Es decir, los polvos arcanos es un recurso obtenido por el jugador como recompensa o al *desencantar*²⁷ una carta y con ellos, el jugador puede crearse una carta. Los conversores se encargan de transformar esos polvos arcanos en una carta. El jugador paga un precio para obtener recursos. También existen conversores que participan en el transcurso

²⁶ Equivalencia de los polvos arcanos de *Hearthstone* en *Gwent*.

²⁷ Romper una carta. Cuando un jugador quiere desprenderse de una carta, existe la opción de desencantarla. Esto es, eliminarla de su colección a cambio de una cantidad determinada de polvos arcanos según su rareza.

de las partidas. Existen cartas que originan un efecto transformador en otras. Por ejemplo, cartas que transforman un esbirro en otro de un coste mayor de maná (a mayor coste de maná, mejor será el esbirro). El jugador está jugando una carta (recurso) para conseguir que un esbirro se convierta en otro mejor (recurso).

Por último, los mercantes, son mecánicas que intercambian un recurso de una entidad por otra. Esto es, un jugador que posee un recurso, lo intercambia por otro recurso que posee otro jugador. Esto puede ser de manera consentida o no por ambos jugadores. Un ejemplo de ello lo encontramos en *Artifact*, cuya economía de mercado se basa en una economía abierta, donde cada jugador puede vender sus cartas por dinero real. Un jugador vende una carta que es intercambiada por dinero. La carta pasa a la entidad del jugador comprador, que en este caso sería la colección personal donde se almacenan las cartas, y el dinero pasa a la entidad del jugador vendedor, que sería su monedero. Ha existido un intercambio de recursos entre ambos. Este tipo de mecánicas se pueden ver dentro del juego que afectan a la jugabilidad de manera directa. Existe una carta en *Hearthstone*, llamada *Rey Togafloja*, cuya habilidad es: *Intercambia el mazo con el del oponente. Le otorga una carta de rescate*. Al usar esta carta, se produce un intercambio de mazos. Es decir, el mazo del jugador A, pasa a ser el mazo del jugador B, y viceversa. En este caso, durante la partida, ha tenido lugar un intercambio de mazos de los jugadores, y por tanto de recursos.

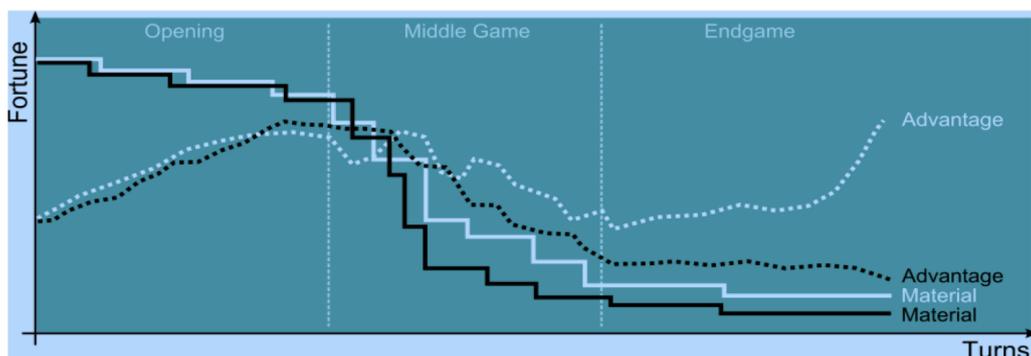


Ilustración 10: Ejemplo de carta mercante. Fuente: HearthPwn

3.2 Estructura económica

Para entender la estructura económica de los *JCC* se va a realizar una comparación que sirva como referencia con el ajedrez, un juego mundialmente conocido donde dos rivales se enfrentan por vencer al contrario gracias a la óptima gestión de sus recursos sobre un tablero. En los *JCC*, los recursos más importantes son las cartas. Del mismo modo, las piezas son los recursos más importantes del ajedrez, con las cuales, cada jugador buscará hacer jaque mate al contrario. En el ajedrez, cada pieza posee puntos de valor según el tipo al que pertenezcan. Un peón siempre valdrá menos que una torre o un alfil. Si se intenta aplicar esta escala de valores a los *JCC* no sería preciso. Desde el punto de vista de impacto en la partida, la rareza de las partidas no debe marcar su valor, pues no todas las legendarias son cartas muy buenas ni todas las comunes son cartas muy malas, por lo que no sería justo asignarle puntos de valor a las cartas por ese factor. En el ajedrez sí tiene sentido asignarles estos valores a las piezas porque todos los jugadores juegan exactamente con las mismas piezas. Todos los jugadores de ajedrez tienen las mismas dieciséis piezas: un rey, una dama, dos torres, dos alfiles, dos caballos y ocho peones. Esto provoca que sea coherente establecer un valor canónico para todos. Otorgar un punto a los peones y cinco a los alfiles, por ejemplo. Para hacer una comparación eficiente con los *JCC*, el material debería ser el número de cartas, todas teniendo el mismo valor por igual, independientemente de su rareza.

Del mismo modo que los jugadores de ajedrez maniobran en el tablero para ganar posiciones estratégicas, los jugadores de los *JCC* también hacen lo propio, eliminando esbirros que tiene el contrincante en la mesa para sacar ventaja y controlar la situación de la partida. Esto es a lo que se denomina como *ventaja estratégica*²⁸.



Gráfica 1: Representación del desarrollo del material y la ventaja estratégica a lo largo de las diferentes fases en una partida de ajedrez. Fuente: *Game mechanics: advanced game design*.

²⁸ Sinónimo de tiempo. Término aplicado en la sección tipología de mazos.

Como se ve en la *gráfica 1*, las partidas se diferencian en tres etapas: apertura (o fase temprana), fase intermedia o fase tardía. Algo que ocurre tanto en ajedrez como en los *JCC*, es que a lo largo del transcurso de la partida, el material (las cartas) de los jugadores va decreciendo en la medida que mueren o son empleadas. Sin embargo, como se ha mencionado en el apartado *3.1 Elementos de la economía interna*, en los *JCC* sí es posible crear cartas adicionales, por lo que esas cifras de material podrían ser variables. En el ajedrez el jugador que sea más eficiente en el mantenimiento de sus piezas tiene más posibilidades de ganar. En los *JCC*, no siempre es así. Un mazo agresivo tenderá a emplear todos los recursos de los que disponga en su mano siempre que le sea posible por coste de maná en la fase temprana para terminar cuanto antes la partida sin necesidad de llegar a la fase tardía, porque de lo contrario es bastante probable que allí perdiese por el poder base de las cartas.

El *JCC* que más relación podría guardar en este sentido con las partidas de ajedrez sería *Gwent*. Teniendo en cuenta que cada ronda consta de un número determinado de cartas para cada jugador y que no van a recibir nuevas hasta que acabe la ronda, es bastante probable que el jugador que sepa conservar mejor sus cartas sea el que acabe llevándose la ronda.

En ajedrez, hay una relación directa entre la diferencia del material que cada jugador tiene con su habilidad para ganar ventaja estratégica. Como se puede comprobar en la *gráfica 1*, si un jugador tiene más piezas le será más sencillo conseguir ventaja estratégica. Esto necesariamente no es así en los *JCC*. Por ejemplo, en un enfrentamiento entre un mazo control, que su planteamiento se centra en alargar las partidas almacenando recursos, y otro agresivo, el mazo agresivo tenderá a desprenderse de las cartas lo antes posible para acabar cuanto antes la partida mientras el mazo control, que también suele tener cartas más caras, tratará de gestionar bien los recursos para controlar el tablero y evitar que el rival consiga vencerle rápidamente. Esto significa que un jugador puede tener cinco esbirros en el tablero, pero el contrincante puede usar un hechizo que acabe con todos empleando solo una carta. Tener material en el tablero puede ayudar, pero no es determinante. En el ajedrez no existe la posibilidad contraria, directamente.

Las partidas de ajedrez, del mismo modo que las de los *JCC*, generalmente tienen lugar en tres diferentes fases: apertura, fase media y fase tardía. Cada etapa de la partida tiene una función particular y es analizada de manera diferente. En el ajedrez estas etapas son claras ya que todos parten y se enfrentan a las mismas piezas. Esto en los *JCC* es, una vez más, variable

y dependiente del estilo de juego de cada jugador. En la fase temprana, los jugadores tratan de asentar sus bases y de planificar sus próximos turnos, ya que, al tener poco maná, tampoco tienen muchas opciones de ello. Desde el comienzo, los jugadores procuran obtener esa posición de ventaja estratégica. Repoblar el tablero con esbirros y procurar de ganar la ventaja estratégica matando a esbirros contrarios o protegiendo a los propios. La fase tardía comienza cuando ya han pasado más de diez turnos y a los jugadores les quedan pocas cartas y disponen de todo el maná disponible para llevar a cabo sus turnos. Entre estas dos etapas se encuentra la fase media, cuyos límites de diferenciación no son del todo claros.

Estas tres etapas se pueden diferenciar desde una perspectiva económica también. Al comienzo de las partidas, el número de piezas (o de cartas) va disminuyendo de manera lenta, mientras ambos jugadores procuran tener el control de la partida y obtener esa ventaja estratégica. En ajedrez, la fase media comienza cuando los jugadores dan un paso más allá y procuran hacer uso de su ventaja estratégica para hacerse con las piezas del rival. Esto en los *JCC* no es necesariamente así, ya que el objetivo principal es reducir la vida del oponente a 0, algo que se puede conseguir sin la obligatoriedad de lidiar con todos los esbirros rivales. Podría decirse que comenzaría la fase media en los *JCC* una vez que el jugador empieza a buscar el tener el control del tablero teniendo recursos en mano suficientes como para lanzarse hacia la victoria y atacar al héroe enemigo con las suficientes garantías. Durante la fase tardía, el material se estabiliza mientras que los jugadores se centran en acabar con el héroe rival haciendo uso de su ventaja estratégica para ganar.

3.3 Economía de mercado

La economía de mercado en los *JCC* tiene un papel primordial. En la mayoría de casos, imitan un sistema económico similar al de los juegos de cartas físicos. Todos, a excepción de *Artifact*, son gratuitos de base, con la posibilidad de comprar diversos sobres para aumentar la colección de cartas. La mayoría de juegos de renombre que han llevado a cabo estas políticas han salido bien parados, pero no es la única forma de hacerlo. Existen dos tipos de economías de mercado: *cerrada o abierta*.

Los tres principales juegos que ejercen la economía cerrada²⁹ son *Hearthstone*, *Gwent* y *MGTA*. Estos juegos son *F2P*. Las maneras de conseguir monedas virtuales³⁰ y cartas son variadas para los jugadores *F2P* y así poder progresar en el juego empleando únicamente tiempo y las monedas de oro. Estas quedan resumidas en la siguiente tabla.

Hearthstone	MGTA	Gwent
Su moneda virtual es la moneda de oro.	Su moneda virtual son los minerales.	Su moneda virtual es la moneda de oro.
A todos los jugadores nuevos se les recompensan con sobres, cartas individuales y monedas de oro. Además, existen misiones diarias especiales para estos, que al completarlas, la recompensa es mayor.	Cada jugador recibirá las cartas suficientes de cada facción como para poder formar una baraja clásica, así como la carta de <i>Líder</i>	A todos los jugadores nuevos, tras completar el tutorial, se le otorgan cinco mazos básicos, cada uno de un <i>color</i> distinto.
Cada vez que el jugador va subiendo de nivel con cada una de las nueve clases disponibles, recibirá cartas básicas de la clase en cuestión. Muchas de estas cartas son muy poderosas y están al alcance de todos los jugadores.	Por cada subida de nivel, el jugador desbloqueará cartas, así como <i>barriles</i> , los sobres del juego.	En el período de cada 2-3 días, aparecerán desafíos que al ser completados, otorgan un mazo de dos <i>colores</i> .
Con el cambio de temporada en el final de cada mes, se otorgan diferentes recompensas según el rango en el que acabe el jugador. Estas recompensas son cartas individuales, monedas de oro y polvo arcano.	También existen recompensas en forma de minerales con la sucesión de victorias diarias.	Emplea el sistema de misiones diarias, con las que al completarlas el jugador recibe oro y sobres.
En el modo arena, según la cantidad de victorias obtenidas, el jugador obtiene recompensas en forma de monedas de oro, sobres y polvo arcano.	Existe el modo arena, en el cual dependiendo del número de victorias conseguidas, el jugador obtiene recompensas en forma de <i>barriles</i> y minerales.	Presencia del modo Draft, equivalente al modo Arena de los otros comparados.
En el modo jugar, desde el rango 50 al rango 26, el jugador recibe 22 sobres de manera gratuita.		Recompensa por sucesión de victorias diarias.
En el modo pelea de taberna, el jugador recibe un sobre de manera semanal.		Existencia de eventos especiales que coinciden con fechas importantes, otorgándole al jugador recompensas.
Existen eventos especiales que coinciden con fechas importantes, como son las nuevas expansiones. Durante los grandes torneos, como el <i>HCT World Championship</i> , se		

²⁹ Sistema económico que imposibilita al jugador intercambiar sus cartas con otro usuario o venderlas. La compañía desarrolladora tiene el control absoluto de la obtención de cartas. Los jugadores solo pueden obtenerlas dentro del juego en base a la mecánica de desencantar y crear cartas y a través de los sobres que pueden adquirir dentro del juego.

³⁰ Monedas dentro del juego que sirven para comprar sobres sin tener que emplear el dinero real.

regalaron sobres gratis, por ejemplo.		
Por cada tres victorias conseguidas en un día, el jugador recibe 10 monedas de oro.		
Carta legendaria asegurada en los diez primeros sobres de cada expansión.		

Por supuesto, siempre estará disponible la opción de comprar sobres con dinero real si el jugador estima oportuno aumentar la velocidad de su progresión. De hecho, *Hearthstone* es un videojuego que obtiene muchos ingresos. En diciembre de 2018, según *SuperData*, fue el 10º juego de PC en ingresos. Además, las pre-compras de las expansiones³¹ es algo que funciona muy bien. Según *Hearthstone Mathematics*, el 26% de los jugadores adquirieron la pre-compra de la expansión *The Witchwood*, el 39% adquirieron *Boomsday Project* y se esperaba que el 36% adquiriese *Rastakhan's Rumble*, porcentajes muy positivos teniendo en cuenta que las dos últimas expansiones superan el tercio del total de jugadores.

Una de las características más llamativas de *MTGA* para los nuevos usuarios, y que facilita la transición o la compatibilidad entre *Magic: The Gathering* físico y *MTGA*, es la existencia de convenios que existen entre ambos productos. Por ejemplo, si un jugador de *Magic: The Gathering* en físico se compra un mazo preconstruido³² de la expansión de *Rávnica Allegiance*, dentro del mismo habrá un código que al canjearlo en *MTGA* permitirá al jugador poder jugar con ese mismo mazo dentro del videojuego, de manera que el jugador podrá jugar en físico y de manera digital con exactamente las mismas cartas. Esta política de poder jugar con mismo mazo tanto en físico como en digital no es exclusivo de *Magic: The Gathering*, pues *Pokémon: The Trading Card Game* también lo hace con su franquicia de juegos de cartas.

Gwent y *MTGA* son juegos que no tienen tanta polémica por las facilidades que otorgan al jugador *F2P*, y con *Hearthstone*, quizás por su fama, y a pesar de haber comprobado en la tabla

³¹ Cada vez que el lanzamiento de una nueva expansión está próximo, existen diferentes ofertas para poder comprar con dinero real sobres del juego a menor precio. A esas ofertas de expansión, Blizzard las denomina pre-compras.

³² Mazo completo que se venden en tiendas físicas para que jugadores que deseen iniciarse en *Magic: The Gathering* lo puedan hacer con un mazo que contengan cartas básicas para poder participar en una partida normal.

que realmente dispone de medidas para recompensar al jugador *F2P*, siempre han existido más dudas. Según las conclusiones de Howard (2018):

Teniendo en cuenta todos los factores, en los juegos *free to play*, un jugador *hardcore*³³ tiene las siguientes cualidades: el jugador gasta una gran cantidad de tiempo jugando al juego para incrementar su estatus dentro del juego; el jugador gasta una gran cantidad de dinero en el juego para acceder al contenido del juego de manera que pueda ser más competitivo; y si él es realmente *hardcore*, el jugador a lo mejor puede convertirse en una celebridad jugando al juego. De manera similar, un jugador casual *free-to-play* también gasta una gran cantidad de tiempo jugando, pero el tiempo gastado del jugador casual está focalizado en optimizar el valor de las recompensas del juego para no tener que gastar dinero y con la esperanza de que pueda acceder al contenido necesario del juego para ser competitivo. (p.1)

Esto es, el jugador más dedicado al juego, gasta tiempo en hacerse un nombre dentro de la comunidad y gasta dinero para acceder al máximo número de cartas posibles para poder ser competitivo cuanto antes. En cambio, el jugador casual, invierte su tiempo en optimizar las cartas que va consiguiendo de manera gratuita para poder jugar de alguna forma de manera competitiva. A partir de este punto, se va a valorar la situación de un jugador *F2P* y las posibilidades que tendría durante el primer mes.

Valorando la situación de un jugador nuevo de *Hearthstone*, contando que en un mes supera del rango 50 al rango 25, lo cual le otorgaría 25 sobres, sumado al sobre gratuito que dan por semana al jugar la *pelea de taberna*, ya tendrían 29 sobres gratis, esto es, 145 cartas. Además, hay que añadir que por cada tres victorias, el jugador gana 10 de oro y las misiones diarias que como mínimo otorgan 50 de oro. Si tenemos en cuenta que el jugador juega varias partidas al día y gana el oro equivalente a un sobre, al final de su primer mes tendría para unos 60 sobres.

Según los estudios de *The Penniless player*, lo normal sería que 100 monedas de oro equivalgan a 100 polvos arcanos, pero la conversión 1:1 entre ambas monedas es completamente imposible. Mientras que 100 monedas de oro equivalen a un sobre, el contenido de cada sobre y por tanto su valor, puede ser muy diferente. El valor de las cartas en el mercado

³³ Hace referencia al jugador habitual que intenta lograr todos los objetivos de un videojuego. En este caso, procurar de llegar a los altos más rangos, desbloquear todos los personajes y cartas, etc.

depende de su rareza, por lo que un sobre que contenga dos cartas épicas valdrá más que uno que no tenga ninguna. Lo verdaderamente interesante de este asunto es la estadística de una gran cantidad de sobres, para así tener una idea más fiable de la frecuencia de las cartas. De media, cada cinco sobres contienen una carta épica, y cada veinte, una legendaria. De manera garantizada, una legendaria cada cuarenta sobres y una épica cada diez. A todo esto hay que sumarle las múltiples variables que se pueden dar en un sobre, en los que pueden aparecer múltiples legendarias o múltiples poco comunes, así como sus versiones doradas. Según las estadísticas de 2014 de Steve Marinconz, la media de cada sobre equivale a unos 102.71 polvos arcanos con los que poder crear cartas nuevas (Kotaku, 2014). El coste de creación variará según la rareza de la carta: común 50, poco común 100, épica 400 y legendaria 1600. A su vez, cuando un jugador quiere desencantar sus cartas, también recibirá más o menos cantidad de polvos arcanos según su rareza: 5 por cada carta común, 20 por cada poco común, 100 por cada épica y 400 por cada legendaria. Como se puede comprobar, más fácil desencantar cartas que crearlas. Por ejemplo, para poder crear una legendaria se necesitaría desencantar el equivalente a cuatro legendarias.

Teniendo en cuenta la referencia la media de polvo arcano anterior, de 100 polvos por sobre, 60 sobres serían unos 6.000 polvos arcanos. Todo esto sin contar que ese mes en cuestión exista algún tipo de promoción con las misiones diarias donde otorgan 100 de oro más polvo arcano, etc. ni la legendaria asegurada que tendría el jugador en los primeros 10 sobres de cada expansión. Basándose como referencia en las *tier list*³⁴ proporcionada por *Hearthstone Top Decks* y *HSReplay*, se puede comprobar la existencia de *mazos* poderosos dentro del *metajuego*³⁵ que cuestan menos polvos arcanos de los que obtendría el jugador con esos sobres iniciales. Es cierto que hay varios mazos muy codiciosos, que superan los 10.000 polvos, pero también arquetipos, como por ejemplo, *Cazador Midrange*, *Brujo Zoo*, *Paladín Impar*, *Paladín Secretos* o *Pícaro Impar*, que son mazos muy bien valorados y están al alcance de todo nuevo jugador en su primer mes. A marzo de 2019, según *HSReplay*, el mazo con mayor porcentaje de victoria es *Paladín Secretos*, cuyo valor es de 4.060-6.340 dependiendo de la versión y el tercer mazo con mayor porcentaje de victoria es *Paladín Impar*, que está en torno los 5.000-7.000 polvos. De hecho, el mazo con mayor presencia dentro del competitivo, *Cazador*

³⁴ Lista que determina a los mazos más poderosos del videojuego en un momento concreto.

³⁵ Hace referencia al concepto de juego dentro del juego. El metajuego en este contexto hace referencia al ecosistema de arquetipos y mazos que conviven en el juego, y la diferenciación entre mazos poderosos y mazos débiles.

Midrange, no supera los 3.300 polvos. Un jugador que comience hoy, dentro de un mes y poco tendría polvos suficientes para tener el mazo con mayor porcentaje de victoria de *Hearthstone* y el mazo más efectivo dentro del competitivo. No tendría más recursos para crear más mazos, es cierto, pero la puerta al competitivo, a luchar por todo es un hecho. En el caso de que el jugador quiera tener más mazos, requerirá más polvos arcanos, y eso pasa por pagar con dinero real o jugar más tiempo. Por tanto, estas ideas concuerdan con las conclusiones mostradas por . La barrera de un mes para un juego *F2P* es un periodo de tiempo coherente si en ese transcurso el jugador puede tener dos mazos baratos pero muy efectivos. Un jugador *F2P* que lleve años jugando, tendrá una importante colección de cartas.

En noviembre de 2018, el *streamer*³⁶ español, *Feelink*, se propuso demostrar en directo que se puede llegar a rango *Leyenda*, esto es, el mayor rango posible, desde cero, con una cuenta nueva. Para ello, se creó una cuenta nueva e hizo *stream*³⁷ durante cuatro días para mostrar su avance, desde el rango 50 hasta leyenda, sin gastar ni un solo euro. Evidentemente, esto lo consiguió creándose solo un arquetipo de mazo barato pero efectivo dentro del *metajuego*, pero le sirvió para demostrar que un jugador nuevo con un poco de dedicación puede llegar bastante lejos en el juego sin invertir dinero en él. Para conseguir todas las cartas habría que invertir una ingente cantidad de horas o de dinero. Según las estimaciones realizadas por *Hearthstone Mathematics* sobre el lanzamiento de la expansión, *Rastakham's Rumble*, para conseguir todas las cartas del set (175), habría que comprar 250 sobres, o lo que es lo mismo, 290\$, cifra que calculaba que gastarían entre el 2 y el 4% de los jugadores. Pero claro, no es necesario tener todas las cartas para poder jugar a *Hearthstone*. No hace falta tener todas las cartas legendarias del juego, ni siquiera las épicas. Con tener las cartas suficientes para tener un mazo o dos, competitivo dentro del metajuego puede valer para que un jugador *F2P* llegue a altos rangos. Si quieres tener más cartas, más posibilidades de mazos, habría que invertir mucho más tiempo y algo de dinero, pero para ser competitivo con un mazo barato, no es necesario. *Feelink* posteriormente hizo de nuevo la demostración desde el rango 50 hasta leyenda con otro mazo, para demostrar que hay más de una posibilidad a la hora de construir un arquetipo y avanzar de manera sólida.

³⁶ Creadores de contenidos. Personas que retransmiten en directo mientras juegan a un determinado videojuego. Tienen un calendario y horario semanal que dictaminan en qué momento realizan sus retransmisiones.

³⁷ Retransmisiones en línea realizadas por los *streamers* o creadores de contenido.

El caso de *Artifact* es distinto, pues tiene economía abierta³⁸. Su precio base es de 17,95€. Al comprar el juego, cada jugador recibe dos mazos preconstruidos, 10 sobres (12 cartas cada uno) y 5 tickets de eventos, con los que podrás acceder al único modo de juego donde obtener recompensas, entre ellas sobres. Pero hay que tener en cuenta un factor importante, los requisitos son elevados para la media de jugadores, por lo que la gran mayoría de estos, si quieren cartas nuevas, tendrá que comprar sobres a un precio de 1,75€ o un lote de 5 tickets de eventos por 4,95€. A partir de este punto entra en juego el mercado, donde cada jugador puede vender y comprar cartas con dinero real. Las cartas tendrán un valor u otro según el *metajuego* pero lo importante es que tendrán un valor económico real aunque ese jugador deje de jugar. Además, no tendría por qué hacer uso de la aleatoriedad a la hora de comprar un sobre, sino que podría adquirir la carta que necesitase simplemente buscándola en el mercado. En consecuencia, estas decisiones no han sentado bien en la comunidad y *Artifact* sufrió un tremendo descenso en la popularidad, siendo juego que ha sido duramente criticado por la comunidad, con opiniones generales “variadas” en *Steam*, pero que si tenemos en cuenta las opiniones recientes, tiene “mayormente negativas”.

Nombre del juego	Número de cartas por sobre	Precio con dinero real	Precio con la moneda virtual del juego
Hearthstone	5	1,49€	100 de oro
Artifact	12	1,75€	X
Gwent	5	1,24€	100 de minerales
MGTA	8	1,33€	1000 de oro

Gráfica 1: Comparación de sobres en los diferentes juegos.

3.3.1 Economía abierta o economía cerrada

Al margen de la eterna discusión sobre el *F2P* y el pagar para ganar, del acelerar la obtención de recursos a través del pago con dinero real, se va a reflexionar la siguiente cuestión:

¿Qué es mejor, emplear una economía cerrada o una economía abierta en un *JCC*? Ambas tienen sus puntos a favor y sus puntos en contra. La *economía abierta* consiste en la creación de un mercado común que permite la compra/venta de cartas con dinero real entre diferentes jugadores. En la economía cerrada, nadie puede vender sus cartas por dinero real ni transferirlas. Solo es posible conseguir las cartas de manera propia con los recursos dados por el juego. En

³⁸ Sistema económico que permite la compra-venta de cartas entre jugadores. Valve posee su mercado propio en el que los jugadores si lo estiman oportuno, pueden comprar la carta que deseen con dinero real.

un videojuego con economía abierta, las cartas más poderosas tendrán un mayor valor de mercado. Este hecho facilita que los *mazos* más poderosos sean los *mazos* más caros. Este hecho en juegos con economía *cerrada*, como es el caso de *Hearthstone*, *MGTA* o *Gwent*, no pasa necesariamente.

Existen mazos codiciosos, pero también es frecuente la aparición de mazos baratos perfectamente competitivos, hasta tal punto que no pocos mazos baratos siempre son considerados entre los mejores del juego, como se demuestra en el apartado 3.3 *Economía de mercado*. Esto quiere decir que los juegos con economía cerrada favorecen al jugador *F2P*. Pero este no es el único argumento, sino que es equitativo para todos. Todos los jugadores tendrán que crear las cartas por el mismo precio en vez de entrar en una subasta con otros jugadores, y el que una carta sea fundamental no implica que sea cara. A pesar de esto, hay que destacar que los juegos de economía abierta no fuerzan a que el jugador acuda al mercado. Si este lo desea, puede seguir comprando los sobres y coleccionando cartas de la misma manera que lo haría en un juego de economía cerrada. En contraposición a que una economía abierta encarece el mercado, y donde los jugadores con más recursos y poder adquisitivo podrán hacer frente y obtener todas las cartas que quiera, está la posibilidad de que el jugador pueda obtener directamente la carta que desea. Tan solo tiene que ir al mercado, buscar el nombre y pagar el dinero estipulado. Eso es una ventaja a tener en cuenta, pero claro, en una economía abierta que funcione y sea aprobada por una mayoría, no siendo este el caso.

Artifact ha perdido gran parte de su comunidad activa en apenas dos meses y eso lo ha notado el mercado. El ejemplo más claro es el de la carta *Axe*. *Artifact* es un videojuego que salió el 28 de noviembre de 2018. El día 30, su carta más cara superaba el precio base del propio videojuego. *Artifact* cuesta en Steam 17.95€, *Axe* el día 28 de noviembre de 2018 costaba 27.87\$. Esto es una de las consecuencias de la economía abierta, donde el mercado fluctúa.

En enero de 2019, dos meses más tardes de la salida de *Artifact*, se puede conseguir a *Axe* por 3.83€, que sigue siendo la carta más cara del juego. Las dos imágenes de abajo pertenecen al mercado de la comunidad de *Steam* y a *Steam Charts*. En la primera, se representa el valor de la carta más valiosa del videojuego desde el 28 de noviembre de 2018 hasta el 28 de enero de 2019 y en la segunda, aparece una gráfica del número de jugadores desde el 30 de noviembre de 2018 hasta el 28 de enero de 2019.



Ilustración 11: Valor de mercado de la carta Axe, la carta más cara de Artifact. Fuente: Mercado de Steam



Ilustración 12: Número de jugadores de Artifact desde el 30 de enero de 2018 al 28 de enero de 2019 Fuente: Steam Charts

Si se aprecian ambas gráficas, es evidente la relación entre el precio de la carta y el número de jugadores activos. Y esto es una de las consecuencias principales que conlleva la *economía abierta*. Si un juego tiene repercusión, como la tuvo *Artifact* en su salida, provoca que existan cartas cuyo precio en el mercado va a ser importante, como fue *Axe*, que superó los 25\$, pero si un juego pierde a los jugadores, de una manera tan drástica como *Artifact*, donde no supera en los últimos días de enero de 2019 ni los 3.000 jugadores, el precio del mercado de la comunidad se desploma, haciendo que las cartas pierdan mucho valor. Este fenómeno ha afectado a todas las cartas del juego, y ante esta situación tan grave que ha vivido el juego, *Valve* tuvo que implementar en diciembre de 2018 la actualización *Crea tu leyenda*, donde se recompensa con obsequios gratuitos al jugador que antes era más complicado de obtener (y por eso tuvo tantas críticas negativas). *Artifact* ha resultado ser muy negativo en cuanto a planificación económica.

Como se ha podido comprobar, la economía está especialmente ligada a los *JCC*. Se ha conocido la implicación de la economía interna, así como los diferentes elementos principales que aparecen en ella y se ha demostrado la versatilidad del género para adaptarse a nuevas mecánicas y formas de economía internas impropias de los *JCC* como es en el caso de *Artifact* adquiriendo elementos de los *MOBA*. Teniendo en cuenta el transcurso de los acontecimientos, parece que la comunidad y los jugadores de los *JCC* digitales son más propensos a los *F2P* con gastos opcionales dentro del juego que poseen economías cerradas. Que dos grandes franquicias como *Hearthstone* y *Magic: The Gathering* lleven estas políticas económicas y estén dando tan buenos resultados, hace pensar que en los juegos venideros dentro del mundo de los *JCC*, la tendencia será similar. Un juego cuya economía se basa en hacer pagar por el juego base, pagar por sobres y pagar por jugar de manera competitiva tenía muchas opciones de fracasar independientemente de que *Valve* estuviese detrás.

4. La retransmisión de los videojuegos de carta

Cada día las retransmisiones en directo (*streams*) son más frecuentes y van ganando más protagonismo en la rutina de jugadores y espectadores. Una persona, generalmente experimentada, decide grabarse y retransmitir sus partidas a un número determinado de personas, con las que puede interactuar a través de un chat. El ver *streams* en directo sobre videojuegos es habitual. *Twitch*, la mayor plataforma de *streaming*³⁹ de videojuegos del mundo, ha ayudado mucho a la hora de dar visibilidad los videojuegos, no solo a los más conocidos, haciendo seguimiento de las competiciones más importantes, también a videojuegos más pequeños.

En un medio diseñado para una experiencia e inmersión personal, disfrutar ver a alguien jugando parece contra intuitivo. Mientras que el corazón del fenómeno es la audiencia, por otro lado está la interacción social, donde el nombre del jugador o *streamer* no puede ser ignorado. Si existe un elemento corpóreo en la experiencia del *streaming*, esto involucra tanto al jugador como al espectador (Anderson, 2017:1).

En el caso de los videojuegos de cartas, *Twitch* ha sido fundamental. Por un lado, no todo el mundo que ve los *streams* son jugadores de los propios juegos. Hay personas que se sientan a

³⁹ Transmisión de vídeo y audio sin necesidad de ser descargado.

ver un videojuego que igual no jugarían, pero que por simple curiosidad o por entretenimiento ven *streams* de videojuegos de cartas, un género que no estarían dispuestos a jugar por falta de familiaridad, destreza o falta de medios. No todas las personas pueden permitirse tener una rutina de larga duración de juego y cuando se trata de una obra donde tienes que coleccionar cartas y hacer mazos que van a tener que ser adaptados cada cierto tiempo para que sea competitivo, es más asequible ver a profesionales o a otros jugadores jugar mazos que forman parte del metajuego.

Lo que separa a los deportes electrónicos de una partida casual en el salón de casa es la habilidad para atraer audiencias, pero las audiencias de juegos se han extendido más allá de las competiciones. Los servicios de *streaming* como twitch.tv o youtube.com permiten a la audiencia de los juegos conectar y participar en la cultura desde cualquier rincón del mundo. (Anderson, 2017:1)

Uno de los puntos principales de la estabilidad en *Twitch* de los *JCC* es la aparición de la comunidad. Diferentes *streamers* que día tras día reúnen a un determinado número de personas que les ven jugar, aprenden y hablan entre ellos dentro de un horario establecido. Se crea un ecosistema y familiaridad que permiten conocer a personas, aprender sobre el juego e interactuar sobre el mismo desde cualquier rincón del planeta. Además, estas comunidades cuando se desarrollan lo suficiente, convierten al *streamer* a un persona influyente, que con el tiempo puede asistir a diferentes eventos, como salones de videojuegos o incluso la creación de torneos. En *DreamHack Sevilla 2018*, *AKAWonder*, jugador profesional y *streamer* de *Hearthstone*, y uno de los jugadores españoles más influyentes dentro del mundo de los deportes electrónicos, organizó un campeonato extra oficial de *Hearthstone*, las *Wonder Series*, con un recibimiento muy positivo, teniendo que ampliar el número de participaciones debido a la alta demanda. Sin este tipo de comunidades, no serían posibles estos fenómenos sociales derivados de los *streams*.

Otro de los motivos principales es la cobertura de los deportes electrónicos (*punto desarrollado en el apartado 5. El mundo de los deportes electrónicos y el papel de los JCC*), que bien es cierto, los deportes electrónicos (*e-sports*) en los juegos de cartas no están tan desarrollados como otros videojuegos más llamativos y mediáticos para el espectador como *Fortnite* o *League of Legends*, pero también es verdad que *Hearthstone*, tras llevar varios años en el mercado, ha tenido un recorrido considerable en los *e-sports* y juegos cuya salida tuvo lugar hace escasos meses, como *Artifact* o *Gwent*, o *MTGA* tienen planes de futuro respecto a los *e-sports*, que deben su existencia en gran medida a las retransmisiones de *Twitch* y la

creación y mantenimiento de esa comunidad. A continuación se analizarán diferentes imágenes referentes a los datos de *Twitch* en diferentes periodos claves de los lanzamientos de las obras estudiadas.

Para analizar las estadísticas, hay que tener en cuenta que el género de videojuegos de cartas está en auge en cuanto a aparición de títulos importantes pero también en desarrollo, lo que provoca que los resultados recientes son en gran parte el germen de una visión de futuro, porque obviando a *Hearthstone* que lleva cinco años en el mercado, el resto son relativamente recientes. Por tanto, las diferencias entre ellos generalmente van a ser notorias. También hay que tener en cuenta que no todos los videojuegos son atractivos para ser vistos por *Twitch* ni que tenga pocas visualizaciones en *Twitch* represente que el juego ha vendido mal, la gente no lo juega, etc. Puede tener relación, pero no es un dato determinante. El análisis se divide en varios periodos para poder valorar la evolución de los diferentes juegos.

4.1.1 Análisis de situación: Septiembre 2018-Enero 2019

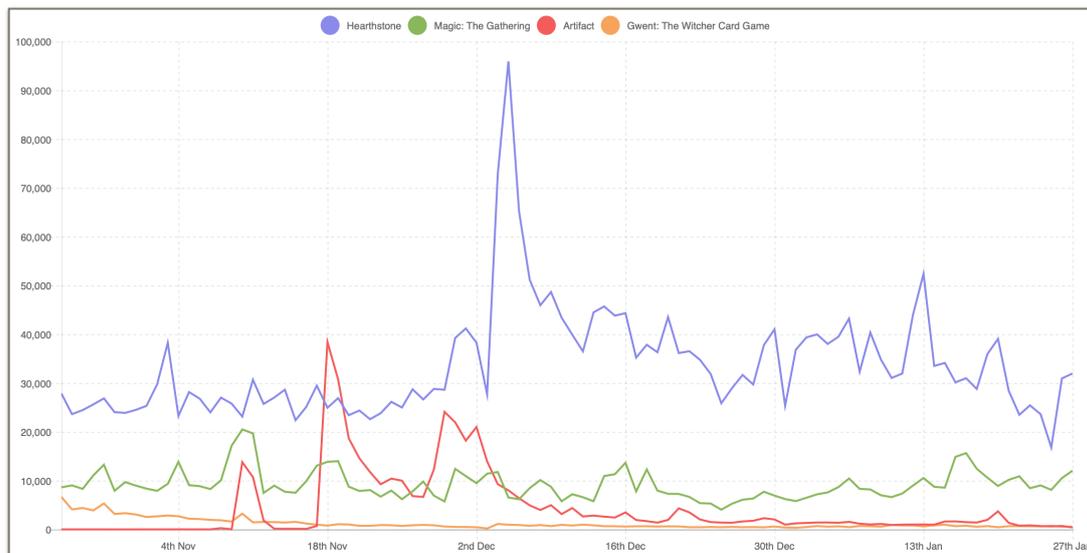


Ilustración 13: Media de espectadores por día desde finales de 2018 hasta enero de 2019 Fuente: SullyGnome

La imagen pertenece a la media de espectadores por día. En la gráfica se aprecian los sucesos más importantes desde finales de septiembre de 2018 hasta finales de enero de 2019. Por un lado está *Gwent*, que empezó noviembre con cierta relevancia, situándose cerca de los registros de *MGTA*. Esto puede encontrar su explicación en el lanzamiento oficial de la versión final en octubre, así como el efecto arrastre de *Thronebreaker*. También hay que considerar la salida de la fase abierta de *MGTA* y *Artifact*, que durante ese momento, le relegó a ser el cuarto juego

más seguido en *Twitch*. *Gwent* llevaba desde mayo de 2017 en beta abierta y tenía mejores números al tener menos competencia. A comienzos de noviembre sus cifras empiezan a descender para mantenerse constantes.

En los números de *Artifact* se aprecia perfectamente la curva ligada a los momentos más importantes del juego, que se estrenó en el propio mes de noviembre. El 18 y 19 de noviembre encuentra el mayor número de espectadores de media, siendo el videojuego de cartas más visto de *Twitch*. El 18 de noviembre *Artifact* tuvo tal repercusión debido al lanzamiento de su beta cerrada, la cual fue retransmitida por un selecto grupo de creadores de contenidos. Numerosos *streamers* y jugadores profesionales (todos los *streamers* más famosos de la comunidad de *Hearthstone* y *MTGA*) hicieron *streams* de *Artifact* ese día, sumado a la alta expectación por el nuevo videojuego de *Valve*, provocaron tal repercusión. Casi 40.000 de espectadores de media es una cifra muy significativa, aunque como se puede apreciar, la otra subida que se diferencia fue la del lanzamiento oficial del juego, el 28 de noviembre y a partir de ahí, declive como también se pudo ver analizando la deflación del mercado de sus cartas. Todos los elementos daban para hacer de su salida un acontecimiento mediático: que sea un juego de *Valve* inspirado en el mundo de *DOTA*, la eterna espera de un juego que haga frente a *Hearthstone*, con un diseño lo suficientemente distinto o la curiosidad por ver cómo podría funcionar la economía abierta, al final concluyeron por ser esclavos de sus decisiones económicas.

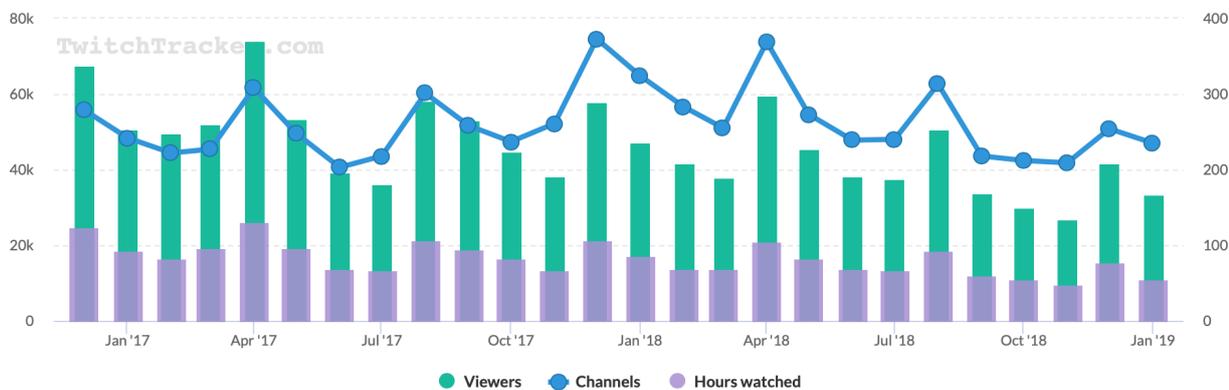
En el caso de *MTGA*, se ha mantenido como el segundo juego más visto, mostrándose constante en los últimos dos meses, y donde el empuje dado por la beta abierta en septiembre de 2018 parece que ha sido suficiente para mantener a la comunidad, que a finales de enero está al alza y que a medida que siga desarrollándose el videojuego está teniendo mejor acogida. Además, del mismo modo que ocurrió con *Artifact*, periódicamente *streamers* que normalmente juegan a *Hearthstone* jugaron a *MTGA* de manera publicitaria contratados por *Wizards of the Coast* como reclamo de esa búsqueda de audiencia.

Pero el rey del género sigue siendo el juego de cartas más visto. *Hearthstone*, que desde noviembre de 2018 hasta finales de enero de 2019 se ha mantenido estable entre los 20.000 y los 45.000 espectadores de media por día, cifra que si se entiende teniendo en cuenta, los años de su salida y que, durante esos meses, según *SullyGnome* y *TwitchTracker*, ha sido el 7º juego más visto de *Twitch*, está muy bien. Además, cada vez que hay una expansión de *Hearthstone* es un acontecimiento en *Twitch*, y eso es algo que se puede apreciar en la gráfica claramente.

El 4 de diciembre, día de salida de la expansión de *Rastakham's Rumble*, *Hearthstone* obtuvo más de 90.000 espectadores de media por día, una cifra muy lejana para el resto de juegos de cartas. Durante el momento de la salida de la expansión y durante las horas posteriores, *Hearthstone* fue el primer juego más seguido de *Twitch*. El 4 de diciembre a las 18:53 (CMT +1), 7 minutos antes de la hora de salida de la expansión *Rastakham's Rumble* de *Hearthstone*, había 111.076 espectadores viendo contenido de *Hearthstone*, solo superado por *Fortnite* que en ese instante tenía 146.732 espectadores, pero si se analiza a partir de la hora del lanzamiento, las cifras son estratosféricas para un videojuego de cartas. A las 19:04 (CMT +1), *Hearthstone* ya era líder absoluto con 149.077 espectadores. Una hora más tarde, a las 20:08 (CMT +1), *Hearthstone* contaba con 192.868 espectadores, 70.000 espectadores más que *League of Legends* que no llegaba a los 120.000. El pico máximo fue a las 20:39 (CMT +1), donde habían 202.079 personas pendiente de las novedades y las primeras impresiones de la nueva expansión de *Hearthstone*.

Este fenómeno explicaría ese pico de la gráfica y los más de 90.000 espectadores de media. El punto máximo que tiene lugar el 13 de enero de 2019, superando los 50.000 espectadores de media coincide con el campeonato *2019 HCT Europe Winter Playoffs*, lo cual denota cierta fidelidad al mundo de los *e-sports*, tema abordado en el apartado 5. *El mundo de los deportes electrónicos y el papel de los JCC*.

Para continuar con el análisis de la evolución de *Hearthstone*, hay que entender que las fechas de salida de una nueva expansión cada cuatro meses son un acontecimiento mediático para el juego, y si el recibimiento de *Rastakham's Rumble* fue considerable, las expansiones anteriores tuvieron mejores recepciones.

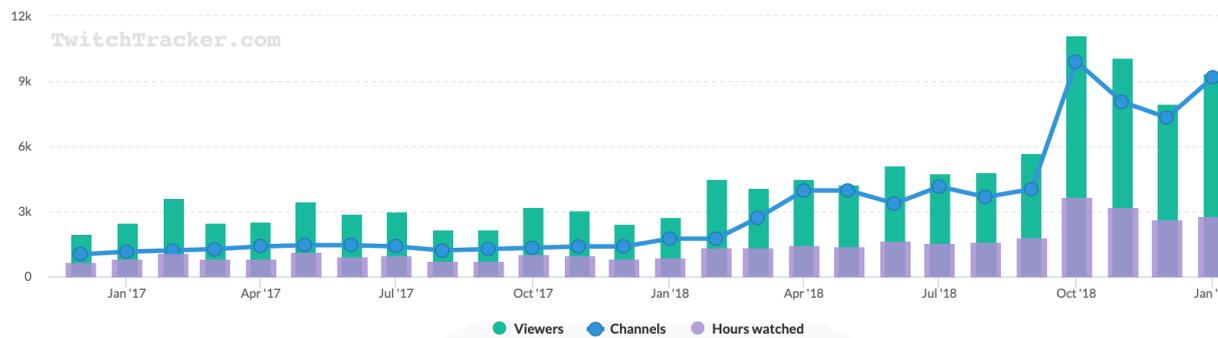


Gráfica 2: Evolución de la media de espectadores, los canales y las horas visionadas de *Hearthstone* desde diciembre de 2016 hasta enero de 2019 Fuente: TwitchTracker

En la *gráfica 5*, donde se ve reflejada la evolución de la media de espectadores, los canales y las horas visionadas durante los meses que van comprendidos desde diciembre de 2016 y enero de 2019, se aprecian esas líneas ascendentes cada cuatro meses y los siguientes tres descendientes hasta volver a subir de manera periódica que marcan una tendencia constante. Estas subidas coinciden con el lanzamiento de una nueva expansión. Como se puede apreciar, aunque las cifras siguen siendo importantes para *Hearthstone*, lo cierto es que denota un ligero deterioro. Al desgaste temporal, se le suman el lanzamiento de *Artifact*, la fase completa de *Gwent* y la beta abierta de *MGTA*, sin dejar de considerar las nuevas tendencias del mundo de los videojuegos como los *battle royale*⁴⁰. Comprobando las cifras de 2017 y 2018, las diferencias no son tan drásticas como podrían ocurrir en otros videojuegos. La vida útil de un videojuego suele ser de pocos meses tras su lanzamiento. Que después de varios años, *Hearthstone* aunque pase por fases de estancamiento y decrecimiento leve pero continuo, demuestra que posee una comunidad bastante fiel.

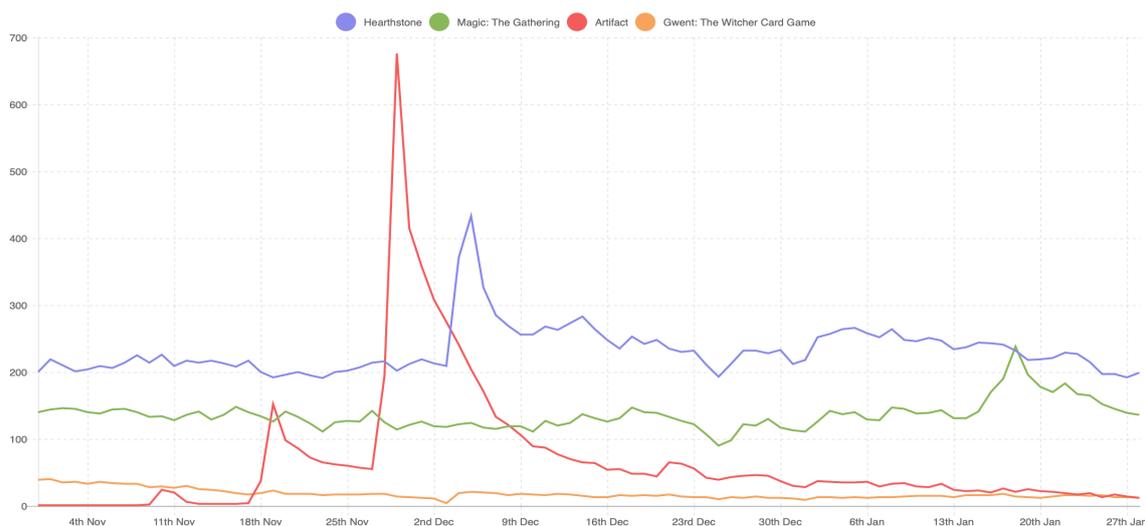
Un videojuego que parece va al alza es *MTGA*. El lanzamiento de la beta abierta en septiembre de 2018 ha disparado las visualizaciones de *MGTA* en *Twitch*, que ha sido acompañada por una buena cantidad de streamers y un buen despliegue por parte de *Wizards of the Coast*. Con el estreno en enero de 2019 de la expansión *Ravnica Allegiance* el juego ha encontrado el camino hacia el éxito y el crecimiento es notable en todos los aspectos: espectadores de media, canales y horas visionadas. Lo cierto es que aún sus números están lejos de *Hearthstone*, pero hay que tener en cuenta el poco tiempo que lleva el juego en el mercado. También es cierto que la figura de los streamers que compaginan varios videojuegos, dándoles visibilidad es un factor fundamental.

⁴⁰ Género de videojuegos que combina elementos de supervivencia con la jugabilidad de un último jugador en pie. Los jugadores son distribuidos por un mapa con un equipamiento básico inicial y durante la partida, tendrán que recolectar objetos óptimos que le permitan acabar contra otros jugadores. El último jugador que se mantenga con vida gana la partida. Fortnite es su mayor referente.



Gráfica 6: Espectadores de media, canales y horas vistas de *Magic: The Gathering* desde diciembre 2016 hasta enero 2019
Fuente: TwitchTracker

Teniendo en cuenta que es un juego que lleva en beta abierta desde septiembre de 2018 y que tiene una base de jugadores y potenciales jugadores importante al poseer la licencia de *Magic: The Gathering*, es posible que *MTGA* siga subiendo en repercusión una vez siga progresando con el desarrollo y la llegada de nuevos modos o expansiones.



Gráfica 8: Número de canales de Twitch desde noviembre de 2018 hasta enero de 2019. Fuente: SullyGnome

Esta gráfica muestra el número de canales de *Twitch* desde noviembre de 2018 hasta el 28 de enero de 2019. Antes de la salida de *Artifact*, el 19 de noviembre, con el lanzamiento de la beta cerrada a la que un número limitado de personas tuvieron acceso, ya se convirtió en el segundo juego de cartas con más canales de *Twitch*. Un día le sirvió para superar a *Gwent* y a *MTGA* en canales totales. Pero lo realmente llamativo es la repercusión que tuvo su salida, mitigando por completo a cualquier otro videojuego del mismo género, consiguiendo más del triple de canales que *Hearthstone* en ese día, casi 700 canales retransmitiendo *Artifact*. A partir de ese momento, y tras comprobar que no fue un juego de fácil recepción por parte del espectador, debido enorme complejidad y a la dificultad de seguimiento de las partidas al estar

dividas en tres tableros a la vez, *Artifact* empezó a perder seguimiento, pero es interesante ver la expectación que puede ocasionar a veces un videojuego de cartas en base a la empresa que hay detrás.

4.1.2 Análisis de situación: Marzo 2019-Mayo 2019

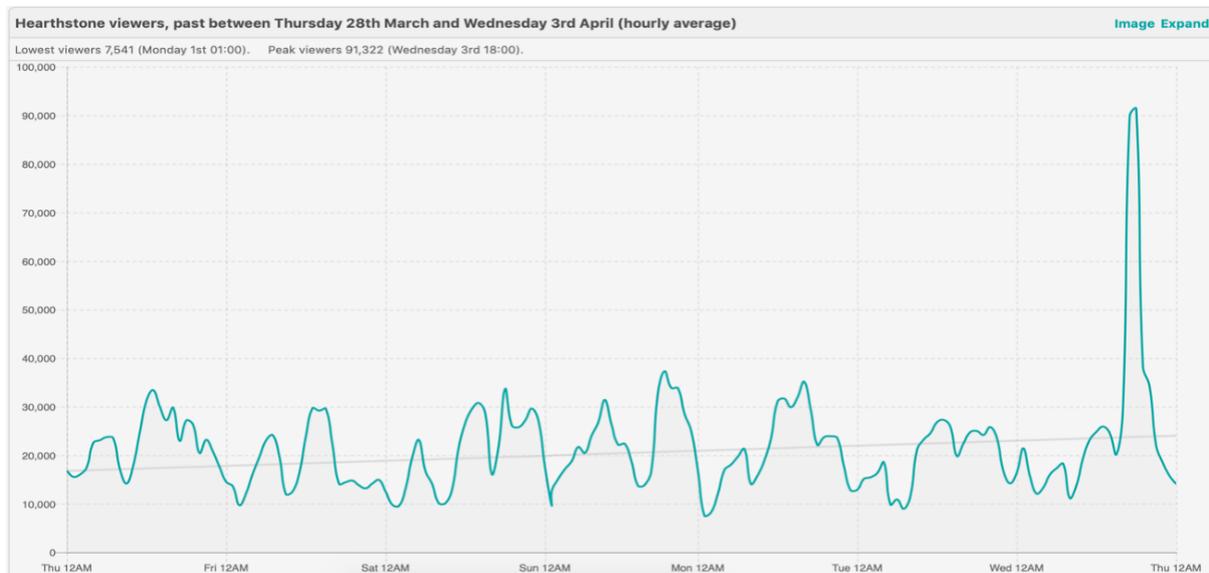
El futuro de *Artifact* está en el aire. Richard Garfield, uno de los desarrolladores del juego, así como creador de *Magic: The Gathering*, fue despedido de *Valve* y apartado de *Artifact* el 10 de marzo de 2019. Un juego que ha pasado a tener 100 jugadores de media, y teniendo en cuenta que las redes sociales de *Artifact* han llevado un periodo de inactividad durante meses, el futuro no parece indicar nada bueno. Desde *Valve*, han comunicado que van a escuchar a los usuarios de cara a poder revertir la situación, que se antoja complicada.

Gwent va a ser el segundo juego de los estudiados que va a dar el salto a la telefonía móvil. A finales de marzo de 2019, *CD Projekt* anunció la llegada de *Gwent* para dispositivos móviles en un futuro cercano. Teniendo en cuenta la situación de estancamiento de *Gwent*, dar ese paso y expandir el mercado de manera tan amplia puede venirle muy bien. Hay que tener en cuenta que abrirse al mercado móvil te abre las puertas a millones de personas. El hecho de ser gratuito y poseer una licencia tan potente como las historias de *Geralt de Rivia*, puede hacer que los ingresos de la compañía y la popularidad del juego aumenten de manera exponencial si el *port*⁴¹ a los dispositivos móviles es lo suficientemente bueno. Además, al tratarse de un juego de cartas, explotar esa vía es una opción lógica que ya lleva años haciendo *Hearthstone*.

El caso de *Hearthstone* y su continuo descenso de sus cifras es diferente. Según el *Worldwide Digital Games Market report* de febrero de 2019 de *Superdata Research*, *Hearthstone* no se encuentra entre los 10 juegos de PC que más ingresos han tenido en dicho mes. Pero eso no es todo. *Hearthstone* tuvo su mayor declive respecto al año pasado en ingresos de febrero, con un descenso del 52%. Esto puede tener diferentes respuestas: la aparición de *MGTA*, el estancamiento del juego a la espera de la nueva expansión... A pesar de esto, los ingresos de *Blizzard* respecto a *Hearthstone* siguen superando los cientos de millones, cifras muy buenas teniendo en cuenta el género del que se trata, los años de vida del propio juego y que en abril

⁴¹ Adaptación de un juego que ya había salido anteriormente para una plataforma concreta.

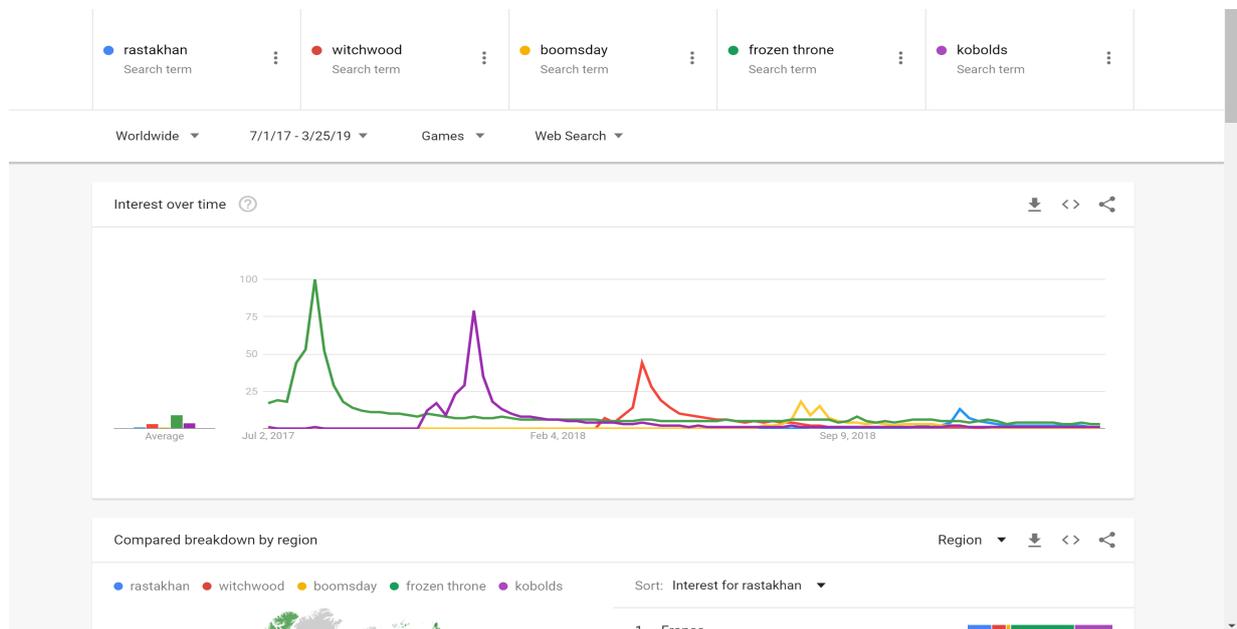
de 2019 se esperaba el lanzamiento de una nueva expansión, que sería clave en la determinación del futuro del propio videojuego.



Gráfica 3: Media espectadores de *Hearthstone* desde el 28 de marzo de 2019 al 3 de abril de 2019 Fuente: SullyGnome

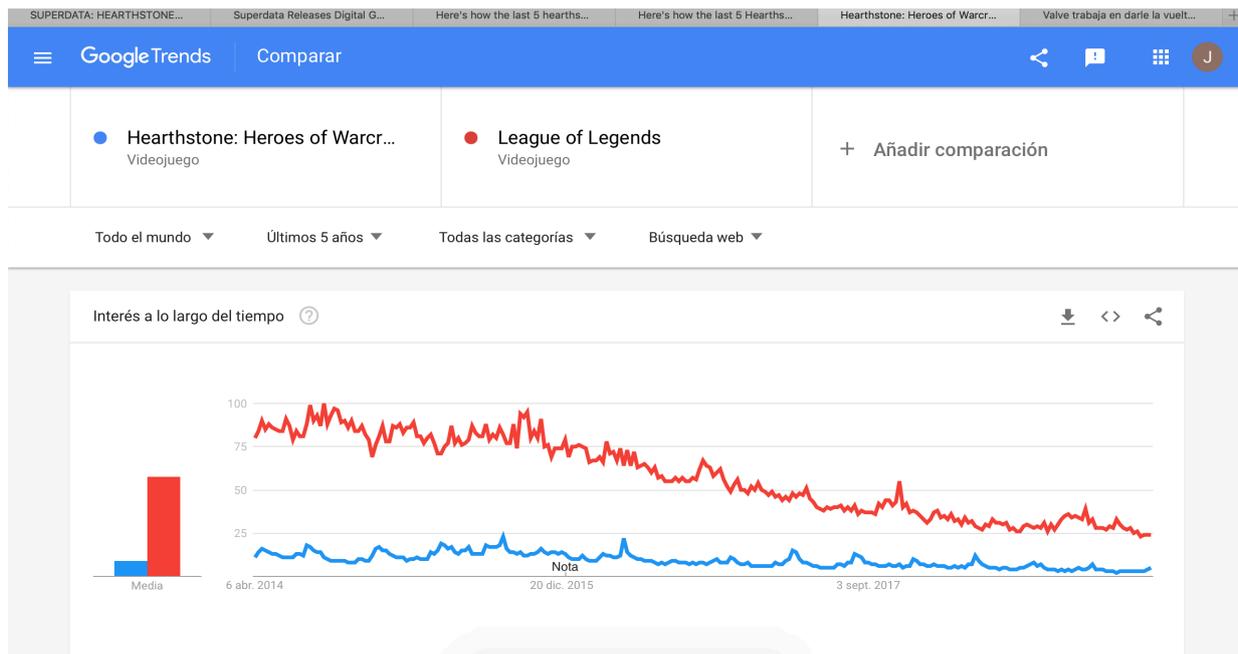
Esa situación de letargo se puede observar en esta gráfica de *Sullygnome*, donde se muestra la media de espectadores de *Hearthstone* desde el 28 de marzo de 2019 al 3 de abril de 2019. Se aprecia una tendencia estancada y oscilante entre los 10.000 y los 35.000 aproximadamente, que denotan una pérdida de interés por los espectadores respecto a épocas anteriores. Sin embargo, también demuestran que tienen una base de seguidores muy fiel, pues es una media que sigue siendo decente. La comunidad de *Hearthstone* tras meses sin recibir novedades ni expansiones, se vio fracturada entre la aparición de *MGTA* que hizo daño a las visualizaciones y también la aparición de *Dota Auto Chess*, un juego de estrategia que ha arrastrado a muchos *streamers* de *Hearthstone*. Sin embargo, como se puede apreciar en la gráfica, el 3 de abril hubo un pico de 91.000 espectadores, que coinciden con el *stream* final de las revelaciones de cartas de la nueva expansión, lo que demuestra que el juego sigue mostrando mucho interés. Además, con la salida de la nueva expansión, *Rise of Shadows*, habría cambio de año en *Hearthstone*, o lo que es lo mismo, varias expansiones dejarían de ser jugadas en el formato estándar. A la expectación de la nueva expansión se le sumó que tras un año nuevo, el juego cambia por completo en su jugabilidad.

El desgaste de *Hearthstone* a lo largo del tiempo también se puede demostrar si se atiende a las cifras de *Google Trends*, que recompila la relevancia de ciertas palabras claves en las redes.



Gráfica 4: Influencia de las expansiones de *Hearthstone* en *Google Trends* desde julio de 2017 hasta marzo de 2019
Fuente: *Google Trends*

Como se puede comprobar, el decrecimiento de la relevancia por las expansiones del juego ha ido disminuyendo con el paso del tiempo. El pico de *Frozen Throne* está ligado a que fue una expansión centrada en personajes muy importantes dentro del *MMORPG*, *World of Warcraft*. Eso provocó que una gran base de seguidores del popular juego de *Blizzard* comentase dicha expansión. Parece ser que en el futuro *Blizzard* buscará plantear expansiones similares que buscarán remontar el vuelo ante la relativa poca relevancia que obtuvo *Rastakhan's Rumble*. Aunque las cifras de las últimas expansiones parezcan pocas, dichas expansiones seguirían siendo líderes dentro del género de juego de cartas. En suma, este decrecimiento es algo muy ligado al tiempo y va de la mano con todos los juegos que llevan mucho tiempo en el mercado. En la gráfica que aparece a continuación se pretende visualizar una comparación con el conocido juego *League of Legends*.



Gráfica 5: Comparativa entre la influencia de *League of Legends* y *Hearthstone* a lo largo de los años en Google Trends

Como se puede apreciar en la gráfica, el desnivel de interés también se puede apreciar en *League of Legends* en la misma franja de tiempo que *Hearthstone*. Teniendo en cuenta que los números de *League of Legends* son muy superiores por la inmensa popularidad que ha adquirido, su bajada en proporción ha sido varias veces superior a la de *Hearthstone*. Las nuevas tendencias, nuevos juegos, el paso del tiempo, etc. provocan esta caída de interés hacia ciertos videojuegos que llevan 5 o 10 años, en el caso de *League of Legends*, en el mercado. Lo destacable de estos dos juegos es que hoy en día siguen siendo referentes dentro de sus juegos, con buenas cifras y eso es algo que muy pocos juegos pueden defender. Que un juego se mantenga a lo largo del tiempo con tanto interés es muy complicado. Quizás lo consiga *Fortnite* y a día de hoy, pocos más. Lo normal es que cuando un juego se lanza, a los pocos meses su interés decrece inmensamente.

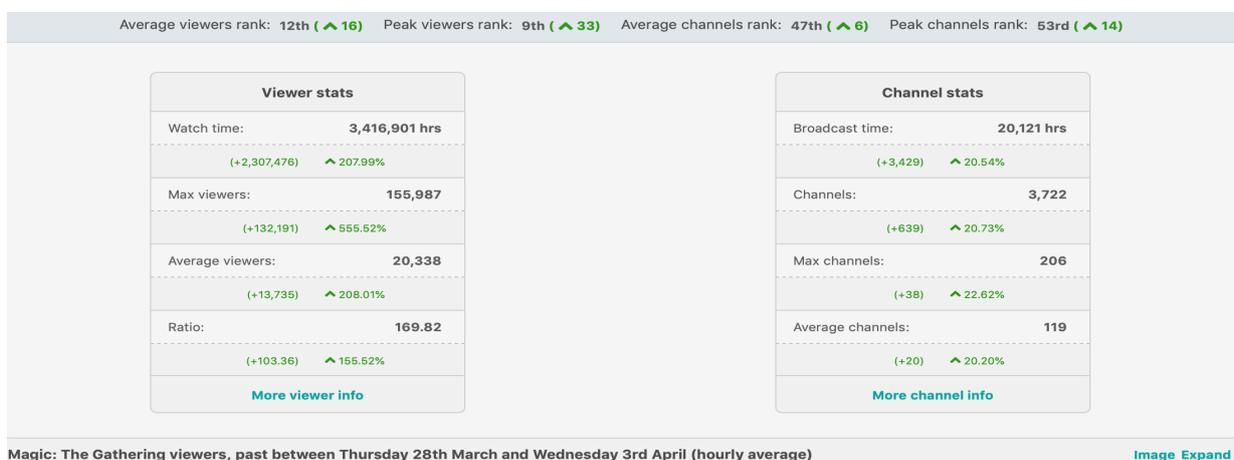
Los tres juegos más populares en twitch.tv son *League of Legends*, *Hearthstone* y *Dota 2*. Estos juegos son exclusivos del PC y comparten un modelo único en los modelos económicos. Estos juegos están disponibles de manera gratuita. Los jugadores solo tienen que crearse una cuenta y descargarse los juegos en sus ordenadores. Esto es denominado *free-to-play*. Los jugadores pueden jugar gratis pero pueden comprar nuevo contenido si lo desean. (Lehtonen, 2014:15)

Hay que tener en cuenta que tanto *League of Legends* como *Hearthstone*, son juegos *F2P* que se han ido actualizando con el tiempo. No tienen una narrativa que finalice en un punto determinado.

Muchos jugadores disfrutan jugando a juegos porque esto les proporciona un reto. Los juegos pueden entretener a los jugadores a través del tiempo. De una manera similar a como lo puede hacer un cubo de rubik, juego donde los jugadores piensan activamente, de manera diferente buscando la respuesta a los problemas para comprender el mecanismo (Rouse, 2004:2).

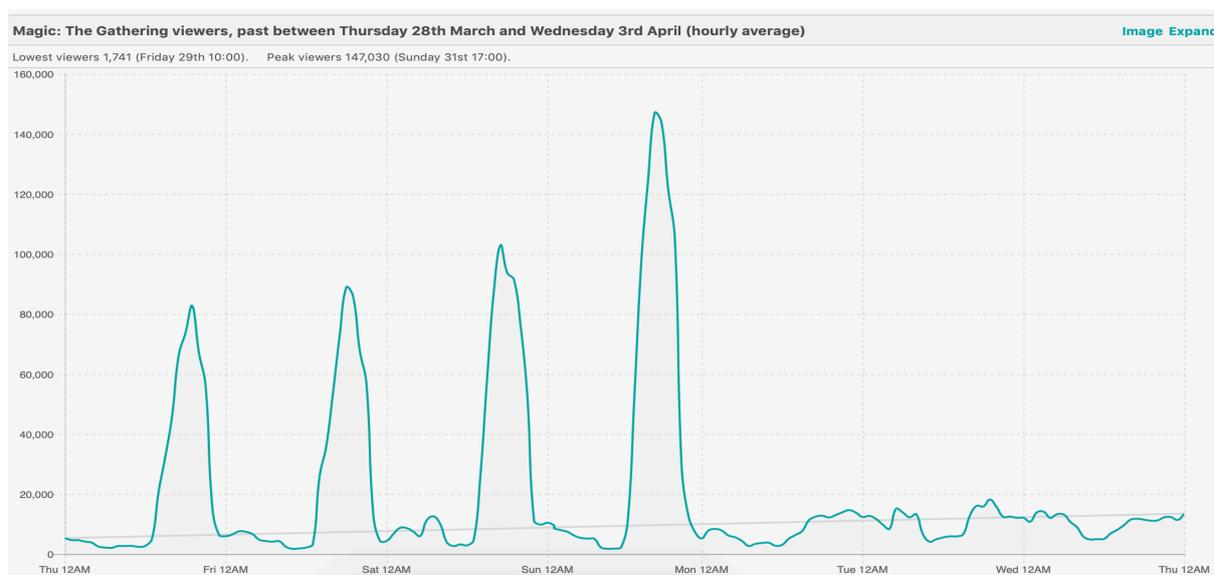
Hearthstone, a pesar de llevar varios años en el mercado, sigue siendo referente dentro de su género y millones de personas lo juegan porque está en constante evolución con nuevas expansiones, nuevas cartas y nuevas mecánicas. Cada vez que sale una nueva expansión, tiene lugar un nuevo metajuego. A los jugadores les motiva aprender qué mazos son los más poderosos dentro de él y familiarizarse con las nuevas sinergias. El hecho de que cualquier persona pueda descargarlos de manera gratuita, sabiendo que esos juegos van a poder ser jugados durante años, con la garantía de que van a seguir trayendo contenido nuevo es un factor a tener en cuenta entre los juegos referentes en sus respectivos géneros. Además, otro elemento importante es “que estos juegos no requieren ordenadores muy potentes, lo cual lo hacen viable para aquellos que a lo mejor solo tienen un portátil antiguo.” (Lehtonen, 2014:15)

Habiendo hablado de los líderes de sus géneros, se pretende mostrar al aspirante a ser el juego más popular en el futuro. *MGTA*, aprovechándose del estancamiento temporal de *Hearthstone* y la desaparición de *Artifact* experimentó un mes de marzo y abril de 2019 muy positivo.



Gráfica 6: Cifras semanal de MGTA en Twitch del 28 de marzo al 3 de abril de 2019. Fuente: SullyGnome

Según las cifras de *Sullygnome*, sus cifras desde el 28 de marzo al 3 de abril de 2019 están aumentando de manera exponencial. Lo más significativo son los espectadores. El *ratio* ha aumentado un 155.52%, la media de espectadores un 208.01%, el tiempo de visionado un 207.99% y lo más destacable, la máxima cantidad de espectadores en un 555.52%. Son porcentajes desorbitados, que han hecho que el juego haya subido 16 posiciones dentro del ranking de media de espectadores y 33 posiciones si tenemos en cuenta el pico de espectadores. ¿A qué se debe este fenómeno tan espectacular?



Gráfica 7: Media de espectadores de MGTA desde el 28 de marzo al 3 de abril. Fuente: *SullyGnome*

Como se puede observar en la gráfica, que estudia el mismo tiempo que se ha mencionado anteriormente, la media de espectadores por lo general es inferior a la de *Hearthstone*, pero sin embargo, hay cuatro días que superan los 80.000 espectadores de media, siendo uno de ellos mayor que 100.000 y otro, el 31 de marzo, rozando los 150.000. Esto encuentra respuesta en la elaboración de un torneo invitacional de *MGTA*, el *Mythic Invitational*. En dicho torneo, había jugadores importantes participando, entre ellos algún jugador de *Hearthstone*, como *Savjz*. La inmigración de otros juegos no solo tuvo lugar en los participantes. Uno de los presentadores fue *Brian Kibler*, uno de las personas más conocidas dentro de la comunidad de *Hearthstone*, que tomó partida del último stream de revelación de cartas de la nueva expansión de *Hearthstone*. *MGTA* sabe que cuenta con una base de seguidores enorme del juego físico de *Magic*, y sabe que su target⁴² es el mismo que otros juegos del mismo género como

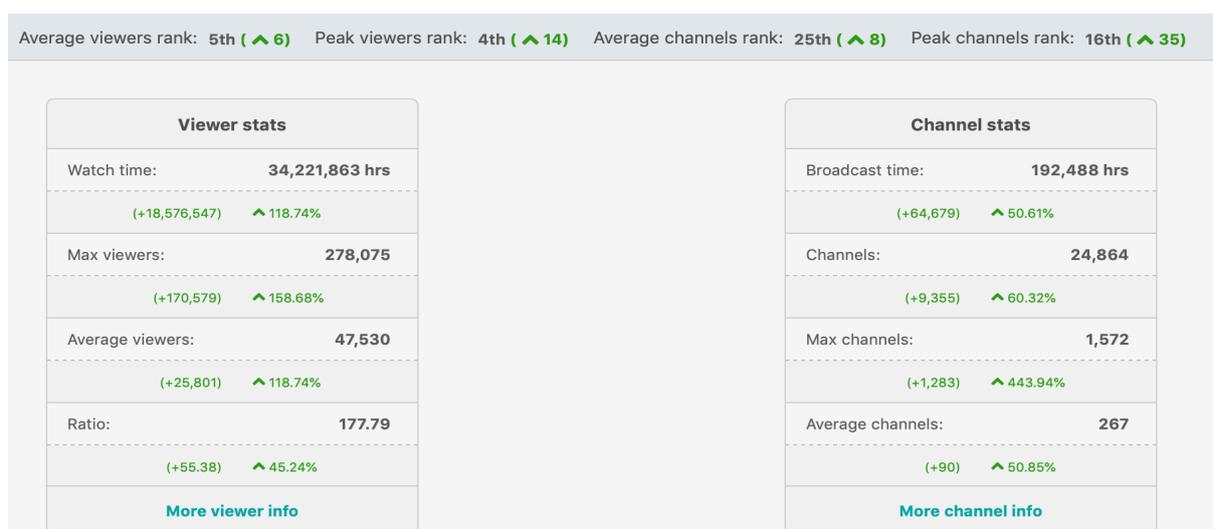
⁴² En este contexto, hace referencia al público objetivo del juego. El público objetivo hace referencia al consumidor ideal al que se dirige una compañía.

Hearthstone. Viendo que muchos *streamers* de *Hearthstone* temporalmente se han pasado a *Dota Auto Chess* o a *MGTA*, ha sabido atraer la atención y conseguir cifras muy positivas.

Desde luego, hablando por números y por sensaciones, *MGTA* se postula como un referente dentro del género en el futuro si siguen haciéndose las cosas tan bien. Si sigue manteniéndose constante, aprovechándose de esos períodos de estancamiento de *Hearthstone*, pasan de la beta a su versión final, abriéndose a todo el espectro de jugadores posibles(hasta ahora solo se puede jugar en Windows) y siguen trabajando tan bien el aspecto mediático con *streamers*, promociones y torneos que pueden recibir a más de 100.000 espectadores de media, nada hace indicar que *MGTA* vaya a tener un futuro decepcionante.

El resurgimiento de *Hearthstone*

Como se pudo comprobar en puntos anteriores, *Hearthstone* estaba sufriendo un desgaste considerable en número de jugadores y de espectadores de *Twitch*, así como en el grado de interés en los buscadores de la red. La expansión estrenada el 9 de abril de 2019, *Rise of Shadows*, iba a ser determinante para valorar el futuro de la franquicia. Lo cierto es que, tras valorar los datos originados por *SullyGnome* sobre el lanzamiento de *Rise of Shadows*, podemos confirmar que *Hearthstone* se ha revitalizado.



Gráfica 8: Cifras semanal de *Hearthstone* en *Twitch* en la semana del 9 de abril

El mes de abril ha sido exponencialmente positivo para *Hearthstone*, siendo el quinto mejor juego de media por espectador y el cuarto en cuanto a cifra máxima de espectadores con un aumento de tiempo de visionado y su media de espectadores de un 118,74%. Se crearon más de 9.000 canales de *Hearthstone* en *Twitch*, lo que facilitó que el número máximo de canales retransmitiendo fuesen de 1.572, una cifra que había aumentado en un 443,94%.

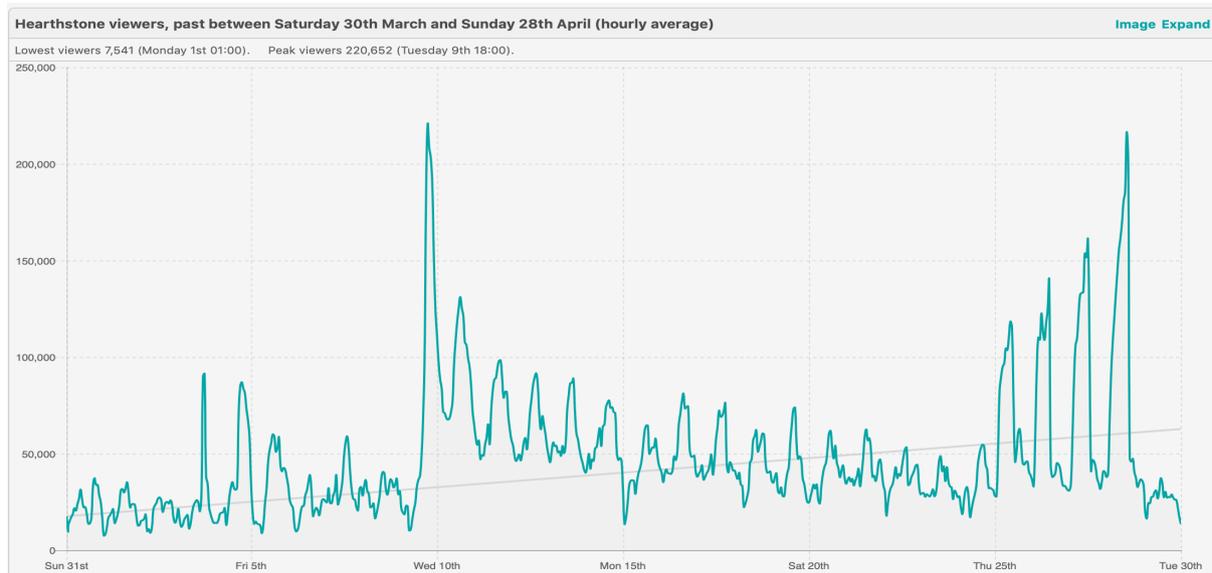


Ilustración 14: Espectadores de *Hearthstone* en abril de 2019

Según detalla la gráfica, durante el mes de abril de 2019, hasta el día el 9, el juego estaba en una tendencia a la baja, no superando los 50.000 espectadores salvo en cuatro días, que tuvieron relación con un pre-lanzamiento de la nueva expansión. Estas cifras se disparan a partir del día 9, fecha en la que *el Rise of Shadows* sale a la luz, teniendo dicho día más de 200.000 espectadores, el día posterior más de 100.000, y a partir de ahí, la tendencia posterior se equilibra como antes del lanzamiento de la expansión, pero siendo considerablemente superior.

Pasó de no superar los 50.000, a estar más cerca de los 100.000 que de la mitad en la mayoría de días como se aprecian en las líneas marcadas. Esto demuestra que la salud del juego se ha recuperado. No es nada fácil que un *JCC* tenga estas cifras de media (y menos aún superar los 150.000 o 200.000 espectadores, cifras al alcance de los juegos más laureados del mercado), mientras se mantiene entre los juegos más consumidos de *Twitch*. Es cierto que al final del mes parece que la tendencia baja, pero esto encuentra explicación en la existencia de menos contenido por parte de los creadores ya que a final de mes, debido al mundial, consiguió que despuntarán de nuevo los espectadores, hecho que se estudiará posteriormente.

En la siguiente gráfica se muestran los espectadores de media, así como los picos máximos, desde el 1 de enero de 2018 hasta el 27 de abril de 2019. Se han tomado dichas referencias para que se puedan comparar, las tres expansiones anteriores: *The Witchwood*, *Boomsday Project* y *Rastakham's Rumble*, con *Rise of Shadows*.

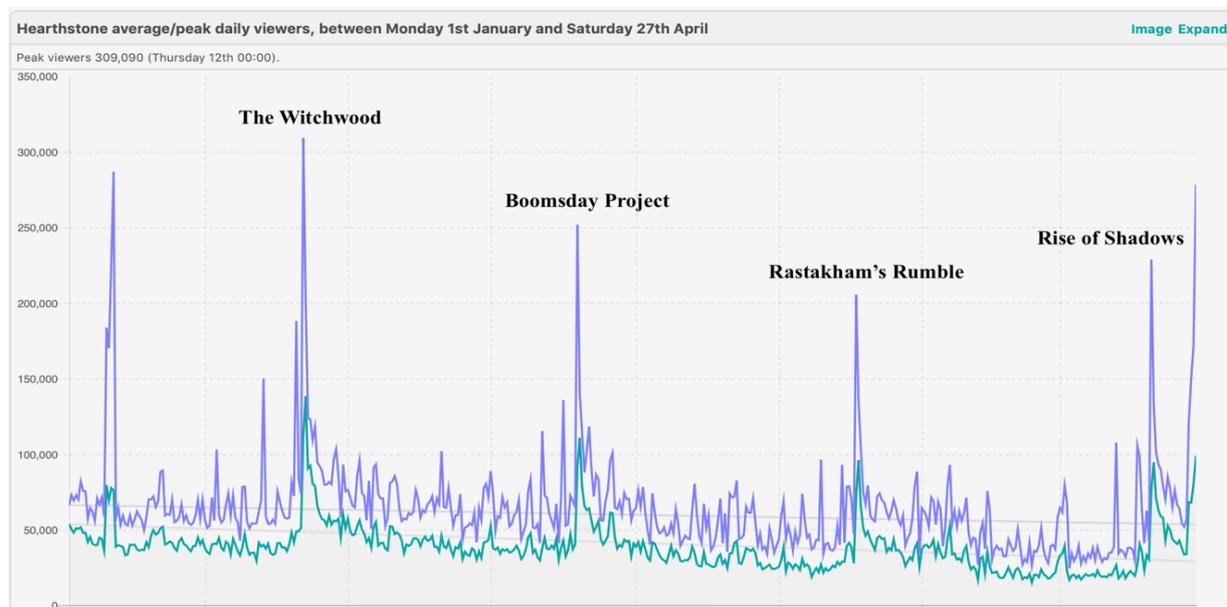


Ilustración 15: Media de espectadores por día de las cuatro expansiones más recientes de Hearthstone desde enero de 2018 hasta abril de 2019. Fuente: SullyGnome y edición propia

Como se puede comprobar, la tendencia del seguimiento en *Twitch* de las expansiones es periódicamente decreciente, teniendo *The Witchwood* una repercusión notoria, superando los 300.000 espectadores, y luego *Boomsday Project* y *Rastakham's Rumble* han ido obteniendo menos (aunque estas cifras sigan siendo enormemente positivas). Sin embargo, un aspecto positivo del lanzamiento del *Rise of Shadows* es que ha tenido más repercusión que la expansión anterior, algo que no había ocurrido en el año y medio anterior. Y no solo eso, sino que las cifras de los días posterior al lanzamiento siguen siendo mejores que las de *Rastakham's Rumble*, y muy próximo su diferencia respecto al *Boomsday Project*.

Esto demuestra que, en contra de lo que podría parecer meses atrás, el interés por *Hearthstone* ha vuelto, y lo ha hecho de manera contrastada y notoria. Por primera vez en varios lanzamientos de expansiones, el interés por *Hearthstone* ha subido. Para valorar *Rise of Shadows* en su justa medida, habrá que valorarlo con el paso del tiempo y en comparación con los lanzamientos de expansiones venideras, pero lo cierto es que *Blizzard*, en este caso, parece que ha hecho algo realmente complicado, que es reestablecer el interés en una franquicia que

tiene más de cinco años, en un género que hasta hace unos años era de nicho, consiguiendo que lo fuese de masas, y que venía de pasar su año más duro.

También es interesante comprobar en qué nivel se encuentra el seguimiento y popularidad *Hearthstone*, si es comparado con dos juegos estandartes de *Blizzard*, como son *World of Warcraft* y *Overwatch*.

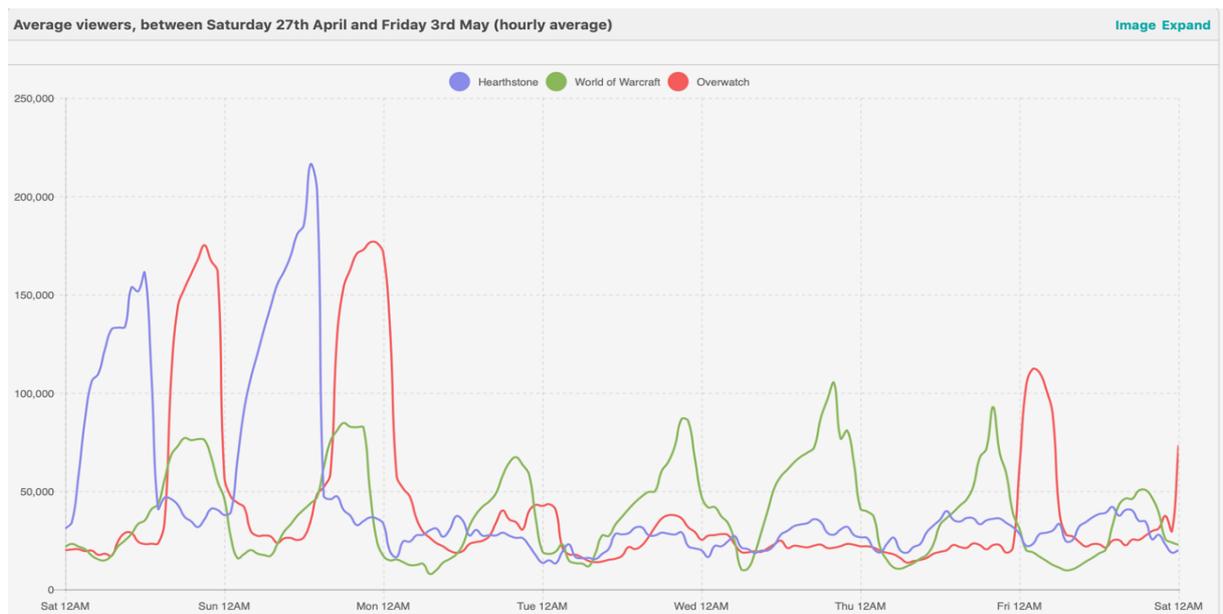


Ilustración 16: Espectadores de media de *Hearthstone*, *World of Warcraft* y *Overwatch* del 27 de abril al 3 de mayo de 2019. Fuente: *SullyGnome*

Como se puede comprobar en la gráfica, que recoge la media de espectadores entre el 27 de abril de 2019 y el 3 de mayo de 2019, no existen grandes diferencias entre los tres juegos. Hay momentos donde cada uno de los tres juegos tienen sus picos máximos, debido a la disputa de importantes torneos como *HCT World Championship 2019* en el caso de *Hearthstone* y *Overwatch League*, pero realmente hay igualdad entre ellos, sobretodo entre estos dos últimos mencionados. *World of Warcraft* sí que parece que tiene subidas y bajadas más contrastadas a lo largo del tiempo, pero la parte fundamental de esta gráfica es el hecho de comprobar que en términos de seguimiento, un juego de cartas tiene un seguimiento a la altura del *MMORPG* más famoso de la historia y de uno de los *hero shooters* más populares del momento.

Comparativa entre lanzamientos de expansiones

Entre marzo y mayo de 2019 han tenido lugar lanzamientos de diferentes expansiones de *Hearthstone*, *Gwent* y *MGTA*. En el caso de *Gwent*, *Crimson Curse*, la primera expansión del videojuego, salió el 28 de marzo. *Rise of Shadows*, de *Hearthstone*, vio la luz el 9 de abril, y *War of the spark*, de *MGTA*, el 9 de mayo.

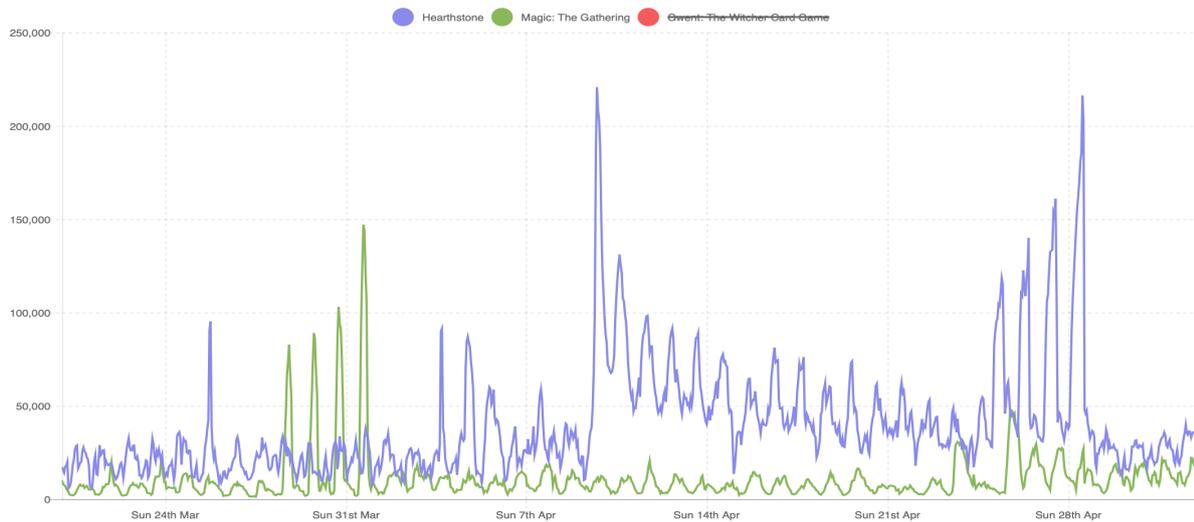


Ilustración 17: Media de espectadores de *Hearthstone* y *Gwent* desde mitad de marzo a finales de abril de 2019.
Fuente: SullyGnome

Si se valoran las medias de espectadores de *Hearthstone* y *Gwent* desde la mitad de marzo hasta finales de abril, es evidente cómo *Hearthstone* absorbe por completo a un juego como *Gwent*, que a pesar de ser el tercer juego de cartas más popular del mercado, no puede hacerle competencia. Sin embargo, el día 28 de marzo, día de lanzamiento de *Crimson Curse*, se aprecia una subida. El efecto de subida tras lanzamiento de una nueva expansión para posteriormente apreciarse un descenso continuado es algo que se cumple en todos los *JCC* hasta que vuelva a salir otra expansión.

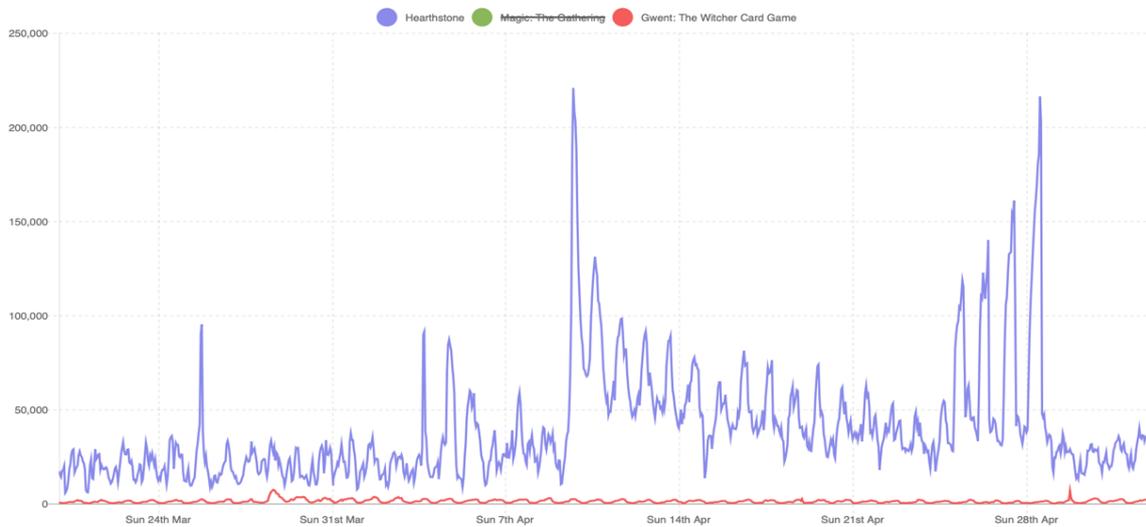
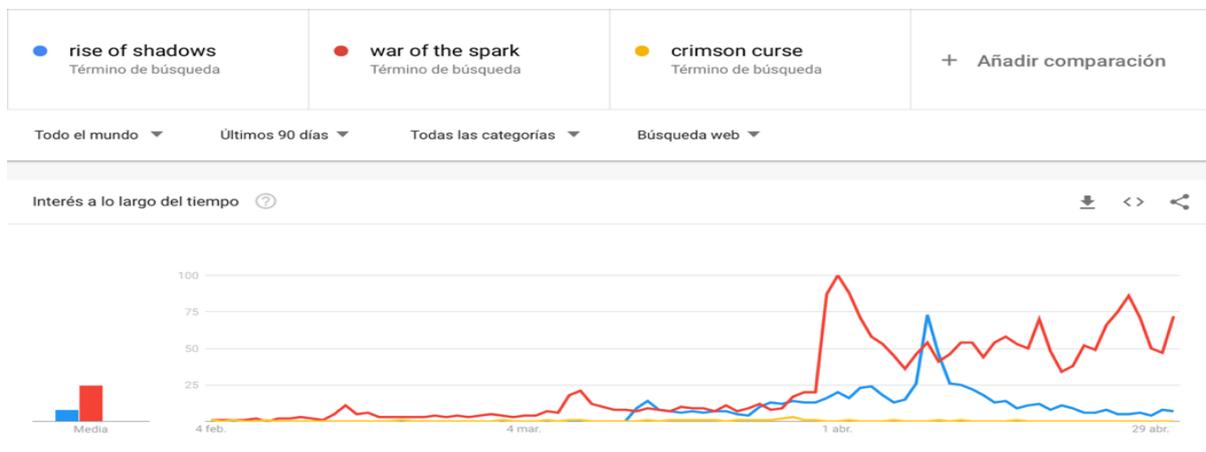


Ilustración 18: Media de espectadores de *Hearthstone* y *MGTA* desde mitad de marzo a finales de abril de 2019

MGTA tiene mejores números en la media de espectadores de *Twitch* que *Gwent*, y en algunos casos, supera a *Hearthstone*. Esto encuentra respuesta en la existencia de un sistema competitivo estable por parte de *MGTA*. El aumento exponencial de finales de marzo coincide con el *Mythic Championship*. Sin embargo, a finales de abril, coincidiendo con el *HCT World Championship* de *Hearthstone*, y en contra de lo que podría esperarse, *MGTA* experimenta a su vez una considerable subida. Esto se debe a la presentación de la *Wark of the Spark*, cuya presentación tuvo lugar en los días 27 y 28 de abril. En mayor o menor medida, en los principales *JCC* se producen efectos de masas similares. El target de los juegos es el mismo y van confluyendo según el estado vital de cada juego según el momento, y lo más importante, demuestra que tienen un público fiel que independientemente del gran acontecimiento que tenía lugar al mismo tiempo por parte de la competencia, han seguido la presentación de la expansión. Estudiando los lanzamientos de las tres expansiones desde el punto de vista de las búsquedas en *Google* por los datos facilitados por *Google Trends*, aparecen datos realmente sorprendentes.



Gráfica 9: Repercusión social de *Rise of Shadows*, *War of the spark* y *Crimson Curse*. Fuente: *Google Trends*

Asumiendo que *Gwent* no puede hacer frente a los dos máximos exponentes del género en términos de interés, teniendo una ligera influencia el 28 de marzo coincidiendo con el lanzamiento de *Crimson Curse*, lo cierto es que la expansión de *MGTA*, *War of the Spark* ha sido de manera contundente mucho más buscada que *Rise of Shadows*, que solo fue más buscado el día de su lanzamiento el 9 de abril. Esto contrarresta con las cifras mostradas en *Twitch*, donde *Hearthstone* generalmente no tiene rival. Ante este suceso hay varias respuestas. Como se puede apreciar, *War of the Spark* es buscada desde febrero. Esto quiere decir, que su primer tráiler mostrado por *Wizards of the Coast* fue en dicho mes. *El auge de las sombras* se anunció en marzo, por lo que cuenta con varios meses menos de planificación a la hora de promocionarse. Pero realmente, el factor diferencial en estos resultados, es la convivencia entre *Magic: The gathering* físico y *MTGA*. Que compartan las mismas expansiones y las mismas cartas tanto el juego físico como el digital hace que todos los seguidores de la franquicia busquen los mismos términos en la red. Tener una base de jugadores tan amplia, donde *Magic: The Gathering* es el referente absoluto de los JCC físico, hace que ni siquiera el juego de cartas digital más popular sea más buscado a pesar de que tenga más jugadores y más seguidores que la versión digital de *Magic: The Gathering*. La decisión de compartir targets entre el juego digital y el físico ha propiciado que *MGTA* sea un juego muy sólido. Es probable que en el futuro siga consolidándose y teniendo mejores cifras de manera periódica dependiendo del estado de salud de *Hearthstone*. Desde noviembre de 2018, *Gwent* quedó relegado a la tercera posición en seguimiento y popularidad de los JCC a la espera de analizar cómo afecta su salida en dispositivos móviles.

5. El mundo de los deportes electrónicos y el papel de los JCC

Para muchos jugadores, los videojuegos son un *hobby* casual pero hay personas que quieren llevarlo al siguiente nivel y competir contra otros jugadores en campeonatos y eventos. Este fenómeno es denominado e-sport. Los e-sports son deportes competitivos que son jugados en ordenadores y videoconsolas. Los eventos de e-sports pueden ser centrados en un jugador o por equipos, dependiendo del videojuego (Lehtonen, 2014:11).

El auge de los deportes electrónicos en los últimos años es algo que los juegos de cartas contemplan. Al llevar más tiempo en el mercado, *Hearthstone* y *Gwent* tienen más camino recorrido que *MTGA* y *Artifact* en el mundo de los *e-sports*. Dentro del universo de las cartas, *Hearthstone*, por antigüedad y repercusión, es el juego de cartas mejor valorado y con la mejor

infraestructura dentro de los e-sports. En los primeros años del juego, había más empresas apoyando, más torneos importantes y más seguimiento, cosas que se fueron perdiendo ligeramente con el paso del tiempo. A pesar de esto, *Hearthstone*, que se mantiene principalmente por una comunidad casual de jugadores, reestructuró por completo el sistema competitivo en 2019 cuyos primeros resultados han sido muy positivos. Estableció tres categorías dentro de un sistema llamado *Hearthstone Masters*. Este nuevo sistema consta de tres secciones: *Hearthstone Masters Qualifiers*, *Hearthstone Masters Tour* y *Hearthstone Grandmasters*.

Hearthstone Masters Qualifiers se trata de la categoría competitiva básica de *Hearthstone*. Lo más destacable de esta categoría es la posibilidad de participación de todos los jugadores que así lo deseen. Cada semana, *Blizzard* organiza aproximadamente 30 torneos en línea por temporada a través de la plataforma *Battlefy*, que ya ha sido utilizada con anterioridad en la mayoría de competiciones importantes de *Hearthstone*. Cada temporada consta de dos meses. Es decir, cualquier jugador que lo desee, dispondrá de ocho semanas en las cuales por cada una de ellas, se disputarán 30 torneos. Es una cantidad muy importante de torneos diario, que facilitan que cualquier persona pueda optar a luchar por sus objetivos de una manera más sencilla. Además, a medida que el jugador va accediendo rondas, podrá ser recompensado con sobres. El jugador *F2P* que quiera competir, puede hacerlo de manera gratuita, y si le van bien las cosas, puede recibir diferentes sobres gratis. Estos torneos constan de fases por eliminación al mejor de tres partidas, es decir, el primer jugador que logre dos victorias, gana, a través del formato *especialista*.

El formato *especialista* consiste en la elaboración de tres mazos de la misma clase. Por ejemplo, tres mazos de la clase guerrero. Los jugadores establecen un mazo principal, uno secundario y otro terciario. Los mazos secundarios y terciarios pueden tener hasta 5 cartas diferentes del principal, y en la primera partida, ambos jugadores tienen que jugar con sus mazos principales. Posteriormente si lo estiman oportuno, podrán intercalar su mazo secundario o terciario.

Cada vencedor de las clasificatorias, recibirá una invitación para disputar la siguiente categoría, *Hearthstone Masters Tour*. Estos no son los únicos que reciben dicha invitación. También existe la posibilidad de acceder a la siguiente sección a través del juego con rango. Se

disputan un torneo entre los 200 mejores jugadores de cada región, y en este caso, en vez de solo el vencedor, los cuatro mejores jugadores recibirán también la invitación.

Hearthstone Masters Tour dejarán de ser competiciones en línea y pasarán a ser presenciales. Habrá tres competiciones en 2019, una en junio en Las Vegas, otra en agosto en Seúl, y una última en octubre en una ciudad europea por determinar. La competición constará de rondas eliminatorias y con sistema suizo ⁴³ a lo largo de tres días. Hay un total de 250.000\$ en premios.

Hearthstone estableció una liga profesional superior denominada *Hearthstone Grandmasters*. Esta competición estará separada en las tres principales regiones-América, Europa y Asia- con 16 jugadores cada una. Es decir, en total, el torneo estará formado por 48 jugadores. Cada división, a su vez, estará dividida por dos grupos de ocho jugadores cada uno. Estos jugadores se enfrentarán entre ellos en el formato de liguilla doble (dos enfrentamientos por cada jugador) en partidas al mejor de tres en formato especialista. La clasificación estará determinada por el número de victorias de cada jugador. Con esta decisión, *Hearthstone* apuesta por una competición que tenga lugar a lo largo del tiempo, que sea periódica y continua. Hasta ahora, las competiciones de *Hearthstone* tenían una duración de escasos días. Con *Hearthstone Grandmasters*, que será una liga formada por los mejores jugadores del mundo, se pretende buscar afiliación por parte de los espectadores y seguidores del juego y tengan un seguimiento regular de las competiciones de *Hearthstone*. La liga estará dividida en dos temporadas separadas en ocho semanas cada una, estableciendo enfrentamientos los viernes, sábados y domingos. Es evidente que *Hearthstone* quiere adoptar las políticas de las ligas adoptadas en otros *e-sports*, como en *League of Legends* u *Overwatch*, que separan sus ligas en jornadas de la misma manera.

Visualizar es un proceso activo porque los espectadores buscan información para seguir los deportes con más profundidad. “Aquellos que ven *e-sports* lo hacen por muchas de las mismas razones que lo hacen los espectadores de los deportes tradicionales (Edge, 2013:1).

⁴³ Es un sistema competitivo empleado principalmente en ajedrez, pero que se ha implementado en algunos videojuegos. El sistema suizo consiste en la participación de 7-9 rondas por jugador intentando enfrentar a jugadores con estadísticas similares entre ellos, y así de manera continuada, hasta dictaminar a los mejores jugadores. Es decir, en un supuesto campeonato de 64 jugadores, tras la primera ronda, habrán 32 vencedores y 32 derrotados. En la siguiente ronda, se emparejarán a esos 32 vencedores entre ellos y a los 32 derrotados entre ellos, de manera que en la siguiente ronda, solo existan 16 imbatidos y así progresivamente.

Que los aficionados vean cada semana a los mismos jugadores competir en una liga, facilitará en gran medida la aparición de fanatismos y por tanto, fidelidad del aficionado. Por supuesto, esta liga contará con un importante apoyo económico, siendo 500.000\$ el montante total.

Cada jugador obtendrá una recompensa económica según la posición en la que finalice. Existirá una fase final de la competición, en la que se enfrentarán seis jugadores (los dos mejores de cada región) y dos jugadores de la *Gold Series* (otra importante competición asiática) de China. Además, se pretende establecer un sistema de ascensos y descensos, como ocurren en algunas ligas deportivas. Los peores jugadores de *Hearthstone Grandmasters* podrán abandonar la competición en favor de nuevos jugadores que hayan conseguido prestigio y victorias en otras competiciones.

Además, alejado de lo meramente competitivo y centrándose en los *streamers* y el espectáculo, *Blizzard* organiza cada año los *Hearthstone Global Games*, que se trata de una competición internacional por equipos, donde diferentes celebridades del mundo del *Hearthstone*, ya sean jugadores profesionales o *streamers*, defienden a su país de origen en enfrentamientos por equipos. Se trata de una competición con dos fases, una online donde se enfrentan en grupos y una fase final eliminatoria presencial en la *BlizzCon*. Un aspecto que llamó la atención a la comunidad y que fue protagonista de debates en redes mientras se esperaba el anuncio del nuevo sistema competitivo de *Hearthstone*, fue una encuesta que realizó *Blizzard* el 9 de enero, donde realizaba diferentes preguntas de satisfacción del cliente, cuánto tiempo jugaba a *Hearthstone*, su opinión sobre diferentes aspectos del juego y donde hay varias preguntas en torno a los *e-sports*. Tras estudiar *Blizzard* los resultados, tomó estas medidas para el sistema competitivo y hay que esperar a ver cómo avanzan a partir de junio de 2019. Hay que destacar que *Blizzard* erradicó a *Heroes of the Storm*, otro de sus juegos de la escena competitiva en diciembre de 2018.

Gwent, al llevar en el mercado en sus diferentes versiones beta desde 2016, cuenta con un circuito competitivo muy desarrollado, la *Gwent Masters*. En *Gwent* hay un modo competitivo organizado en temporadas denominado *Pro Ladder*. Es la puerta de entrada para que los jugadores puedan acceder al mundo de los *e-sports* de *Gwent*. Este modo se desbloquea para todos los jugadores al alcanzar el nivel 21, que corresponde al nivel máximo que un jugador puede alcanzar en el modo *Partida Clasificatoria estándar*. En *Pro Ladder*, la clasificación de

los jugadores se establece a través de un índice de emparejamiento independiente, el *MMR*(*Match Making Rating*). Este índice va aumentando a medida que el jugador consigue victorias y decrece con cada derrota. Para que un jugador obtenga buenos resultados en *Pro Ladder*, lo tiene que hacer intercalando el uso de las diferentes facciones dentro del juego, pues el *MMR* general de cada jugador es la suma de los *MMR* de sus 4 mejores facciones durante la temporada. Al final de cada temporada, cada jugador dentro del top 200 obtendrán una serie de puntos, denominados *Crown points*, en base a su posición general.

Las clasificaciones de *Pro Ladder* son globales y participan todos los jugadores de todas las regiones disponibles. Cada dos meses, con el reinicio de una nueva temporada, los *MMR* se reinician. Los *Crown points* son necesarios para recompensar a los jugadores y para su clasificación a los torneos oficiales de Gwent. La Gwent Masters ampara tres tipos de torneos: los torneos con licencia pero que no están organizados por *CD projekt*, los torneos oficiales organizados por *CD Projekt* y los torneos fomentados por la comunidad.

Los torneos de *CD projekt* participarán 8 jugadores que lucharán por un premio en metálico y por *Crown Points*. Están divididos en tres niveles: *Open*, *Challenger* y *World Masters*. Gwent Open es el nivel inicial, y estará constituido por los 6 jugadores con mayor número de Crown Points al finalizar la temporada de *Pro Ladder* y 2 jugadores que son invitados por CD projekt. Hay 8 eventos Gwent Open y en todos se reparten 25.000\$ como premio total, además de Crown Points que recibirán todos los participantes en mayor o menor medida dependiendo la posición. Los dos finalistas consiguen un pase al siguiente torneo, Gwent Challenger. En este caso serán 4 torneos con un bote de premios total de 100.000\$. De los 8 competidores, 2 son jugadores invitados y uno es el ganador del *Gwent Challenger* que se hubiese disputado anteriormente. El resto saldrían de hasta 4 finalistas de 2 torneos Gwent Open antes del torneo y de hasta 3 jugadores con el mayor número de Crown Points de las temporadas *Pro Ladder* previas al *Gwent Challenger*. Cada uno se disputa cada 2 temporadas. Las Series terminan con el Gwent World Masters, también constituido por 8 jugadores que en este caso, el bote de premio es de 250.000\$ y que salen de entre hasta 5 ganadores de torneos *Challenger* anteriores y hasta 7 jugadores con el mayor número de Crown Points acumulados en *Pro Ladder* las temporadas previas al campeonato. Al margen de la organización de *CD Projekt* y como también ocurre con *Hearthstone* y *Blizzard*, existen los torneos con licencia, que estarán organizados por socios independientes pero cumpliendo las normas y las reglas de Gwent Masters, de manera que los botes de premios no bajen de los 10.000\$ y los jugadores también

podrán obtener *Crown Points* dependiendo su posición. También están los torneos de la comunidad, organizados por los jugadores y con premios inferiores a los 10.000\$ y sin la necesidad de tener que obtener la licencia de *CD Projekt* para organizarlos. Eso sí, estos torneos no cuentan con *Crown Points*. Los torneos oficiales de Gwent Masters se disputan al mejor de cinco partidas en formato de eliminación directa.

Aunque *MTGA* y *Artifact* lleven menos tiempo en el mercado, son juegos que tienen recursos económicos suficientes como para asentar un sistema competitivo estable. En el caso de *MTGA*, en *The Game Awards* celebrados el 7 de diciembre de 2018, *Wizards of the Coast* anunció varios torneos de *MTGA* y de cartas físicas en mesa en los que se repartirán 10 millones de dólares en premios, una cifra bastante importante dentro de los e-sports en los juegos de cartas. Anunció la *Magic Pro League (MPL)*, una competición semanal con los 32 mejores jugadores del mundo y que tendrá lugar a través de *MTGA*. Además, todos los jugadores de la Pro League tendrán un contrato de 75.000\$ además de los posibles beneficios que obtengan en las diferentes competiciones. Este contrato obligará a los jugadores a retransmitir sus partidas a través de sus canales. En 2018 *Wizards of the Coast* apostó por los creadores de contenidos, con patrocinios, buscando la visibilidad de *MTGA* y en 2019 está dispuesto a romper las cifras de inversión en los e-sports como no se había hecho antes. *Artifact* tras su recorrido negativo es bastante improbable que cuente con un sistema competitivo ya que por números es inviable. Lo único anunciado fue un torneo que contará con un millón de dólares en premios y que tendrá lugar a lo largo de 2019. Teniendo en cuenta la baja popularidad que ha tenido el juego tras su lanzamiento, es probable que *Valve* reestructure otros aspectos del juego y paralice los planes de la escena competitiva. Es llamativo cómo en marzo de 2018 se pensaba que *Valve* iba a dar un paso más allá, apostando por premios cuantiosos en los torneos de los juegos de cartas y cómo a finales de 2018 *Wizards of the Coast* sobrepasa esa cifra con creces.

5.1 Análisis: HCT World Championship 2019

El *HCT World Championship 2019*, celebrado en Taipei, Taiwán, ha sido el último campeonato de *Hearthstone* con el formato *conquista*⁴⁴. A partir de este punto, tendrá lugar el

⁴⁴ Formato competitivo que consiste en el mejor de 5. Es decir, el primer jugador que venza tres partidas, gana la ronda. A diferencia del formato especialista, en el formato conquista cada jugador debe tener un mazo por clase distinto. Cuando un jugador gane una partida, ese mazo quedará injugable, teniendo que ganar las siguientes partidas con los mazos restantes.

nuevo sistema competitivo basado en el formato *especialista*, que promete dar más versatilidad y dinamismo a los campeonatos. De un modo similar a lo que ocurría con la expansión *Rise of Shadows*, este *HCT World Championship 2019* iba a servir para establecer hasta qué punto interesaba el competitivo de *Hearthstone*, que tras pasar por un año menos positivo que los anteriores, tuvo que reestructurar por completo las bases del sistema. Lo cierto es que *HCT World Championship 2019* ha sido todo un éxito. Antes de analizar las estadísticas del mismo, es necesario puntualizar que la retransmisión del evento solo ha tenido lugar en los canales oficiales de *Hearthstone* de *Twitch*. En España, el canal de *AKAWonder*, jugador profesional de *Hearthstone*, obtuvo los derechos para retransmitir el torneo en castellano, pero quitando esa excepción (que batió récords en España de visualizaciones, superando los 5.000 seguidores en dicho canal), el campeonato estuvo muy centralizado en las fuentes oficiales. Esto provocó que la mayoría de los espectadores de *Hearthstone* estuviesen concentrados en muy pocos canales durante el transcurso de la competición, y, provocó, que durante la semana en la que tuvo lugar el *HCT World Championship 2019*, el canal *PlayHearthstone* fuese el canal más visto de todo *Twitch*. Como se muestra en la imagen posterior, superando a la liga de *Overwatch*, juego también de *Blizzard*, o *streamers* mundialmente conocidos como *Tfue* o *Ninja*. Un *JCC* en la cima de la plataforma de retransmisiones de videojuegos por excelencia.

Most watched channels			
	PlayHearthstone	2,510,095 Hours watched	▲ 1,836.9% +2,380,503
	Tfue	2,144,616 Hours watched	▼ 12.5% -307,405
	OverwatchLeague	1,976,819 Hours watched	▼ 32.4% -947,433
	Ninja	1,529,951 Hours watched	▼ 34.9% -819,901
	sodapoppin	1,287,939 Hours watched	▲ 63.0% +497,685
More most watched channels			

Ilustración 19 Canales más vistos de Twitch

Streams	Games	Stream summary						
Start	Stream length	Avg Viewers	Peak Viewers	Watch time	Followers	Views	Games	
Sun 28th 02:00	12.8 hrs	71,262	135,243	908,590.5 hrs	4,502	1,470,677		
Sat 27th 02:00	11.8 hrs	55,083	78,003	647,225.2 hrs	4,536	641,046		
Fri 26th 02:00	10.2 hrs	47,997	59,848	491,969.2 hrs	4,106	1,193,949		

Ilustración 20: Cifras del canal de Twitch de *Hearthstone* referente a la duración de los streams, los espectadores de media, los picos de espectadores, el tiempo de visionado y los seguidores

Valorando las cifras del canal principal en los días en los que se ha celebrado el torneo, se pueden comprobar las dimensiones del mismo. Hay que tener en cuenta que estas cifras solo corresponden al canal de *Hearthstone* en inglés, que es el que más repercusión obtiene de manera regular, pero existen otros canales oficiales de *Hearthstone* en otros idiomas que también tuvieron buena acogida acorde al territorio, como son *PlayHearthstoneFR* de Francia, *PlayHearthstoneRU* de Rumanía, *HearthstoneZHTW* de Taiwan, *PlayHearthstoneKR* de Corea o *PlayHearthstoneJP* de Japón. Sumando todas las cifras de estos canales, los espectadores superan las barreras de los 200.000 como se verá posteriormente en gráficas, pero que el canal inglés de *Hearthstone* fuese el líder absoluto en cuanto a visionado de *Twitch* era un dato de extrema necesidad a la hora de remarcarlo. Los deportes electrónicos han recibido apoyo desde las más altas esferas comerciales: “La retransmisión y ver partidas es un fenómeno global”, Jeff Bezos, jefe ejecutivo de Amazon declaró en una entrevista en 2014” (como se cita en Ottelin, 2015:7). No es casual que uno de las personas más ricas del mundo tenga puestas sus miradas en los *streamings*. Hay que destacar que *Amazon* es propietario de *Twitch*. Jeff Bezos es consciente que las retransmisiones en líneas y los *e-sports* son una realidad, que están teniendo una tendencia al alza y exponencial y que están moviendo millones de euros. Cada vez hay más equipos y patrocinadores que aportan liquidez económica al medio. Además, que compartan dueño *Amazon* y *Twitch* posibilitan diferentes sinergias. Cuando un usuario adquiere el servicio *Amazon Prime*, el servicio *premium* de *Twitch*, *Twitch Prime*, va incluido. Esto facilita más desarrollo y visibilidad ante personas que pueden que no hayan visto nunca una partida de un videojuego.

Twitch Prime ocasionalmente otorga recompensas a sus suscriptores, y esto también funciona de manera muy positiva con los *JCC*. Han sido varias las veces que a todos los usuarios de *Twitch Prime* se les ha regalado diferentes héroes o sobres especiales para *Hearthstone*. Esto además de dar visibilidad a potenciales nuevos jugadores, anima a mantener a la comunidad en la plataforma. Y esto no acaba aquí. Otras de las promociones que suelen hacerse entre *Twitch* y *Hearthstone* tienen lugar en las competiciones más importantes. Por ejemplo, en el *HCT World Championship 2019*, por cada hora que el usuario se mantuviera viendo las partidas, se repartían 1.500 sobres gratis y tenía la opción de llevarse uno. Teniendo en cuenta que el campeonato duraba cuatro días y fueron más de 40 horas de competición, las posibilidades de que tocara mínimo un sobre eran elevadas. Además, se implementó una porra, en la cual el usuario que lo desease, podía seleccionar qué jugador pensaba que ganaría el torneo. Después de esto, se le otorgaría un sobre gratis al usuario en cuestión por cada ronda de la competición

que haya pasado el jugador profesional que el usuario ha elegido como campeón. Es decir, si un usuario elige a un candidato y este solo pasa una ronda, obtiene un sobre, pero si gana el campeonato, obtiene seis sobres gratis. Teniendo en cuenta el número de participantes y la trayectoria de los jugadores favoritos, era asequible para todos los usuarios obtener mínimo cuatro sobres.

Además, existen competiciones ajenas al sistema competitivo de los *JCC*, organizadas por *Twitch*, como *Twitch Rivals*. Estas, son competiciones que involucran a varios creadores de contenido de la plataforma y los enfrentan entre ellos en diferentes juegos. Como se puede comprobar, Jeff Bezos es una persona que invierte mucho por las retransmisiones de videojuegos.

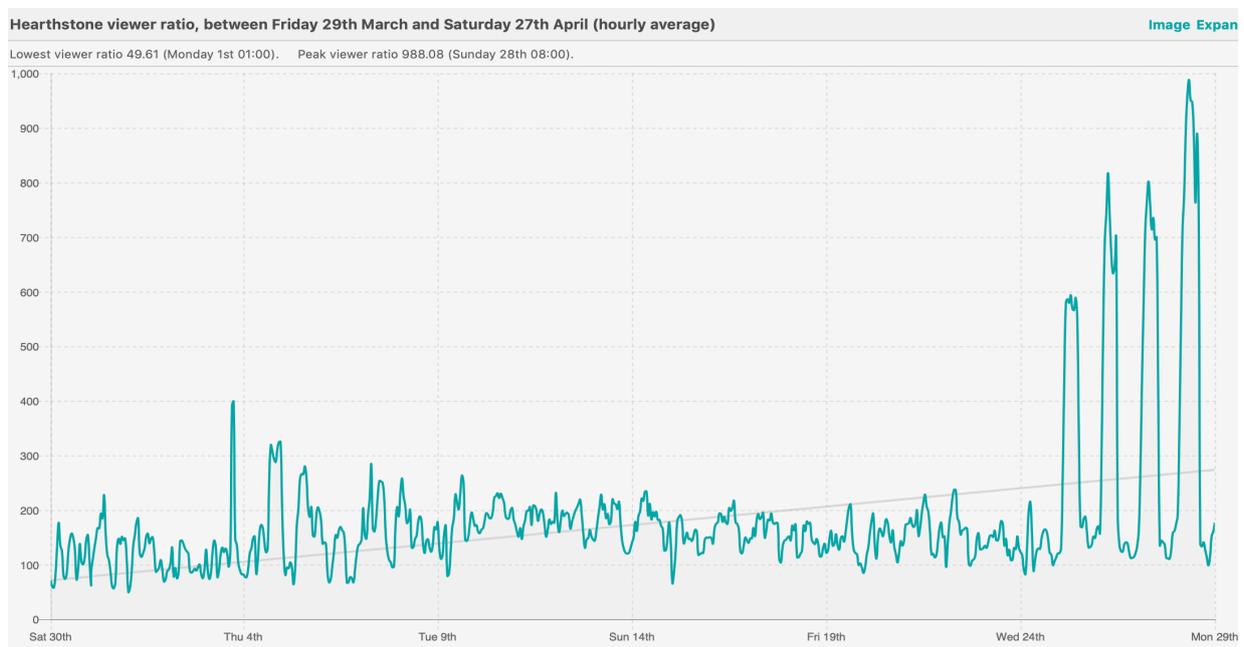
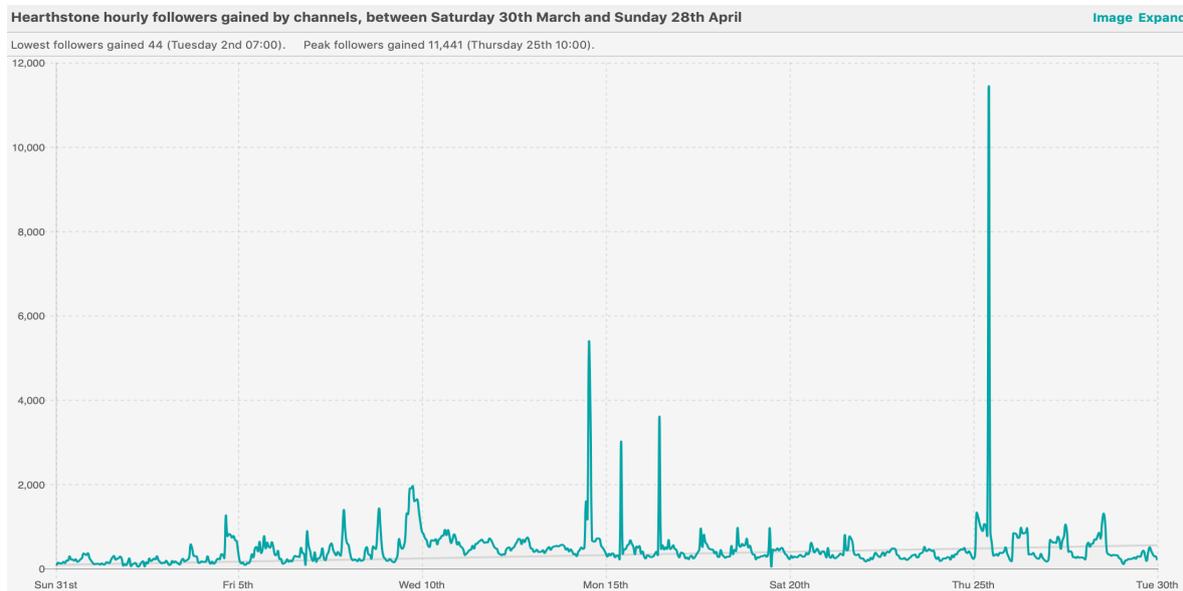


Ilustración 21: Media de espectadores por canal de Hearthstone durante el HCT World Championship 2019 Fuente: SullyGnome

Como se pueden apreciar en la gráfica, el número de espectadores a lo largo del *HCT World Championship 2019* fue incrementando de manera considerable. Los datos más llamativos los encontramos en la *ratio* por espectadores, es decir, la asimilación de un gran número de seguidores por un canal, en este caso, los oficiales de *Hearthstone* que retransmitieron el torneo. La gráfica es lo suficientemente clara como para diferenciar que en los días donde se produjo el *HCT World Championship 2019*, el ratio de espectadores aumentó de manera exponencial. Sin embargo, cabe destacar que el 9 de abril, cuando se produjo el lanzamiento del *Rise of Shadows*, no existió ningún incremento particular. Esto encuentra su respuesta en la múltiple división de canales que hicieron *streams* de la expansión aquel día. En el caso del torneo, al

haber pocos canales que emitiesen el acontecimiento, provocó que esas cifras aumentasen. El último dato que se pretende estudiar es el número de seguidores ganados por hora por los canales de *Hearthstone* a lo largo del mes de abril.



Esta gráfica demuestra el interés por parte del aficionado de *Hearthstone* al mundial. Como

Ilustración 22: Seguidores ganados por hora durante el HCT World Championship 2019 Fuente: SullyGnome

se puede apreciar, el día 25 de abril, hubo un pico de 11.441 seguidores nuevos por hora. Ese día comenzaba el *HCT World Championship*. Además, es un dato que desciende drásticamente los días posteriores, días en los que también tuvo lugar el campeonato, lo que demuestra que tuvo una fuerte afiliación y un buen seguimiento por parte de los seguidores más cercanos al juego. Aficionados que siguieron los canales oficiales de manera masiva el día que comenzó el torneo para estar pendiente de las noticias y *streams* del mismo, y que en los días posteriores esas cifras bajaron porque ya se habían hecho seguidores una gran cantidad de espectadores. Estas cifras no sirven para valorar el estado de un juego, más bien sirven para comprobar la afiliación y fidelidad de los espectadores del juego.

Es evidente que *Hearthstone* es un juego que está vivo, y no solo él, sino su sistema competitivo. Un juego difícilmente consigue que la final de su torneo principal sea vista por más de 200.000 personas en una sola plataforma de retransmisión. Y esta es una tendencia que se espera que pueda aumentar. Otro factor que demuestra la dimensión de la competición es la cuantía económica de los premios, siendo 1.000.000\$ el total a repartir entre los 16 finalistas, ganando 250.000\$ el campeón y el 150.000\$ el subcampeón. Pero lo realmente positivo es que

todos los participantes ganan grandes premios independientemente de la posición que obtengan en el evento. Hasta ocho jugadores consiguen como mínimo 50.000\$, y los ocho últimos, 25.000\$. Establecer cifras tan altas en una competición de un JCC para incluso los premios menores es un síntoma de bienestar económico del juego que se espera que vaya aumentando en el futuro. A partir de mayo de 2019 comienza su nuevo formato que espera poder terminar de consolidarle.

6.Conclusiones

Gracias a los elementos y resultados mostrados en el trabajo de investigación, se pueden extraer diferentes conclusiones de los *JCC* que sirven para comprender una visión de presente y futuro del género. En primer lugar, se ha mostrado la fórmula más apropiada para que un *JCC* tenga repercusión en el mercado:

- El juego tiene que ser *free to play*.
- La economía de mercado tiene que ser cerrada. Establecer un mercado en el que los jugadores puedan vender y comprar cartas con dinero real ha resultado ser una decisión fallida.
- Su moneda virtual tiene que ser sostenible de cara al jugador *F2P*, permitiéndole conseguir suficientes recursos sin gastar dinero real evitando frustrar la experiencia del usuario. El jugador tiene que sentir y comprobar que puede jugar al juego con total garantías de manera completamente gratuita. El jugador de los *JCC* en su mayoría es un jugador *F2P*.
- Sus mecánicas básicas tienen que ser de fácil entendimiento, para que la puerta de entrada sea asequible para el mayor número de personas.
- Las cartas básicas tienen que ser similares entre los diferentes videojuegos, de manera que el jugador no se pierda ante tanta diversidad y familiarice con mayor facilidad cuando juegue a otro videojuego. Las criaturas son cartas muy similares en todas las obras, por ejemplo. Esto ayudó mucho a *Hearthstone* a la hora de adaptar y simplificar mecánicas de *Magic: The Gathering* pues gran parte del target al probarlo no tuvo problemas de adaptación.
- Es fundamental que el juego esté centrado en el multijugador en línea, no pudiendo faltar dos modos de juego principales: uno principal en el que el jugador pueda

competir con su mazo confeccionado y otro secundario en el que el jugador compita con un mazo formado de manera aleatoria.

- Ninguno de los juegos referentes del género ha construido su mundo desde 0. Parten de una licencia mundialmente conocida anterior. Esto ha ayudado a que seguidores de la saga en cuestión tengan en cuenta al juego y se inicien en él.
- La llegada de contenido nuevo tiene que ser periódica e ininterrumpida. El lanzamiento de nuevas expansiones cada cuatro meses (cifra aproximada) ayuda a que el juego se renueve y el usuario siga jugando a lo largo el tiempo. Es importante no perder dicha actividad de lanzamientos para no perder base de usuarios.
- En el caso de *Magic: The Gathering Arena*, coexistir con el formato físico, compartiendo las mismas cartas y pudiendo escanear los mazos que el jugador pueda comprar en las tiendas físicas para poder jugar con el mismo en el videojuego, le ha servido para mantener a gran parte de sus seguidores que cada vez es mayor.

También se ha podido estudiar y comprobar todo el proceso de prelanzamiento, lanzamiento y post-lanzamiento de *Artifact*. Contaba con una gran expectación al ser un juego de *Valve*, ser innovador en su jugabilidad y durante meses fue considerado el relevo natural de *Hearthstone*. Sin embargo, una cadena de toma de decisiones ha acabado por hundir a la obra. En el trabajo de investigación se han mostrado los motivos que han hecho que el lanzamiento de *Artifact* resultase ser un fracaso:

- No puede tener una economía abierta. Para que un *JCC* tenga alcance y seguimiento no puede establecer dinero real como única moneda de cambio para comprar cartas individuales ni para jugar a diferentes modos de juegos. Que un jugador tenga que pagar con dinero real prácticamente cada vez que quiera realizar una acción genera frustración y desencanto.
- Contar con un precio de salida dificulta el lanzamiento. Este hecho también lastró a *Thronebreaker*.
- Excesiva complejidad de sus mecánicas. A pesar de su innovación, hay demasiados elementos que dificultan la familiarización del juego. La decisión de implementar tres tableros a lo largo de la partida y que el jugador tenga que ir controlando los tres tableros a la vez, así como la ingente cantidad de cartas y habilidades dificulta que el jugador casual entre en el juego. Además, es un juego que es muy difícil de seguir durante las

retransmisiones. Al tener tantos tableros y tantas situaciones de partida es complicado mostrar y comprender qué está pasando durante la partida, y esto hace que el espectador se decante por otras opciones mejores. Sin el jugador y el espectador casual, el *JCC* pasa a ser un género de nicho.

- Tomar estas decisiones tan arriesgadas cobra menos sentido cuando se tienen en cuenta a la competencia. *Hearthstone*, *MGTA* y *Gwent* son opciones muy sólidas en todos los niveles y el jugador nuevo ante la opción de jugar a un buen juego generalmente se decantará por la popularidad y el bajo precio.

Por último, se ha analizado el papel de los *JCC* en las retransmisiones, así como su presencia en los deportes electrónicos. Las conclusiones que se pueden deducir de estas temática son las siguientes:

- Los *JCC* es un género que interesa ver. *Hearthstone* está entre los 10 juegos más vistos de *Twitch* con regularidad, y *MGTA*, especialmente cuando hay competiciones o fechas importantes, obtiene datos muy positivos. Es muy significativo ver que para un gran número de personas es más interesante ver una partida de cartas que otros géneros más dinámicos como *shooters* o juegos deportivos.
- Que *Hearthstone* y *MGTA* sean los *JCC* más vistos tiene relación directa con su simplicidad visual. Por la distribución del tablero, son partidas fáciles de seguir. En el caso de *MGTA* este proceso lleva más tiempo para el jugador nuevo debido a la gran cantidad de habilidades distintas, pero teniendo en cuenta los datos, esto no está siendo un problema.
- El seguimiento y el interés por parte de los jugadores experimenta una tendencia cíclica de subidas y bajadas en todos los juegos. Con cada expansión, el interés aumenta, para posteriormente bajar hasta la llegada de otra nueva expansión. Este fenómeno explica la larga vida que pueden tener los *JCC* dentro del mercado.
- Al compartir target, existen intercambios flexibles de espectadores cuando hay acontecimientos importantes en un juego concreto. Cuando hay un evento importante en *Gwent*, las cifras de los otros juegos bajan, y así con el resto. Hay una gran cantidad de seguidores que se distribuyen de manera fluida entre las diferentes obras, teniendo como máximos referentes a *Hearthstone* y a *MGTA*, que dificultan la irrupción de otro nuevo videojuego en el ámbito social, aunque *MGTA* podría ser considerado como tal.

- Los deportes electrónicos están en desarrollo y cada vez hay más dinero invertido, patrocinadores y competiciones. Como se ha podido comprobar, el nuevo sistema competitivo de *Hearthstone* ha tenido muy buena recepción, así como los torneos invitacionales de *MGTA*. Teniendo en cuenta que el sistema competitivo de *Gwent* es bastante estable al estar instaurado hace 2 años, todo parece indicar que el desarrollo irá aumentando.

Tras haber estudiado a los videojuegos de cartas coleccionables desde diferentes perspectiva, y establecer varias conclusiones, se puede deducir que se trata de un género en pleno desarrollo, que ha encontrado su hoja de ruta hacia un mercado más amplio de jugadores y con una evidente expansión en términos económicos, de repercusión, nuevos títulos e ideas.

7. Bibliografía

- Adams, E., & Dormans, J. (2012). *Game mechanics: advanced game design*. New Riders.
- Anderson, S. L. (2017). *Watching people is not a game: interactive online corporeality, twitch. tv and videogame streams*. *Game Studies*, 17(1).
- ArtifactFire (2019). *Artifact Card Database*. [Página Web]
Recuperado de: <https://www.artifactfire.com/artifact/cards>
- Blizzard Forums (2019). *RISE OF SHADOWS Q&A - APRIL 22, 2019* [Página Web]
Recuperado de: <https://us.forums.blizzard.com/en/hearthstone/t/rise-of-shadows-q-a-april-22-2019/4056>
- Costikyan, G. (2013). *Uncertainty in games*. Mit Press.
- Diosdado López, D. A. N. I. E. L. (2018). *Sistema de Decisión Inteligente. Teoría de Juegos. Diseño, aplicación y evaluación* (Doctoral dissertation).
- Edge, N. (2013). "Evolution of the Gaming Experience: Live Video Streaming and the Emergence of a New Web Community." *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 4(2). Recuperado de <http://www.inquiriesjournal.com/a?id=821>

-Feelink [Feelinkhs]. 15 de noviembre, 2018, 18:37. “*RETO CONSEGUIDO: Leyenda con una cuenta Nueva, sin pagar nada, de Rango 50 a Leyenda en 5 días. La primera screen son los stats de todo el reto. La segunda, solo los de rango 25 a Leyenda, es decir, los de Brujo Zoo.*” [Twitter]. Recuperado de: <https://twitter.com/FeelinkHS/status/1063123915294281728>

-Geek&Brundy (2019). *Imagen del tablero de MGTA* [Página Web]
Recuperado de: <https://geekandsundry.com/explore-the-wonders-of-drafting-in-magic-the-gathering-arena/>

-GoogleTrends (2019). [Página Web]

Recuperado de: <https://trends.google.es/trends/explore?cat=8&q=rastakhan,witchwood,boomsday,frozen%20throne,kobolds> [Consultado el 25 de marzo, 2019]

<https://trends.google.es/trends/explore?cat=8&date=today%20-y&q=hearthstone,league%20of%20legends> [Consultado el 25 de marzo, 2019]

<https://trends.google.es/trends/explore?cat=8&date=today%203-m&q=rise%20of%20shadows,war%20of%20the%20spark,crimson%20curse> [Consultado el 4 de mayo, 2019]

-GwentDB (2019). *Gwent Card Database*. [Página Web]

Recuperado de: <https://www.gwentdb.com/cards>

-HearthPwn (2019). *Hearthstone Card Database*. [Página Web]

Recuperado de: <https://www.hearthpwn.com/cards?display=3&filter-premium=1>

-Hearthstone Mathematics [Hearthstone Mathematics]. 22 de noviembre, 2018. *20 FACTS about Hearthstone PACKS! Rastakhan's Rumble: How many packs should you buy? Packs Value!* [Archivo de video].

Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=iZpiWZLaCcU&t=232s>

-Hearthstone Wiki (2019). *Imagen del tablero de Hearthstone*. [Página Web]

Recuperado de: https://hearthstone.fandom.com/wiki/Game_boards

- Howard, K. T. (2018). *Free-to-Play or Pay-to-Win?: Casual, Hardcore, and Hearthstone*.
- HSReplay (2019). *Meta Overview*. [Página Web]
 Recuperado de: <https://hsreplay.net/meta/> [Consultado el 10 de marzo, 2019]
- Lehtonen, A. (2014). *Strategic management: Strategic management demonstrated through the use of a digital card playing game, Hearthstone*.
- Lorent, N. (2016). *Development of a Video Game and Creation of an Artificial Player*.
- Magic: The Gathering (2019). *Archivo de colecciones de cartas*. [Página Web]
 Recuperado de: <https://magic.wizards.com/es/products/warofthespark/cards>
- Marinonz, Steve (2014). [Kotaku]. *Here's How Rare Hearthstone Cards Actually Are*. [Página Web]
 Recuperado de: <https://kotaku.com/here-are-the-actual-hearthstone-legendary-card-drop-rat-1586156518>
- MobyGames (2018). *Imagen del tablero de Gwent*. [Página Web]
 Recuperado de: <https://www.mobygames.com/game/gwent-the-witcher-card-game/promo/promoImageId,459673/>
- Ottelin, T. (2015). *Twitch and professional gaming: Playing video games as a career*.
- PCGamer (2018). *Imagen del tablero de Artifact*. [Página Web]
 Recuperado de: <https://www.pcgamer.com/artifact-has-had-a-steep-decline-in-players-since-launch/>
- Peniless Player[The Peniless Player]. 10 de octubre, 2018. *Hearthstone Theory: The Strategy of Card Packs*. [Archivo de video].
 Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=5vHXleFDBGQ>
- Rouse III, R. (2010). *Game design: Theory and practice*. Jones & Bartlett Learning.

-Salen, K., Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press.

-Steam Community (2019). *Community Market*. [Página Web]

Recuperado de: <https://steamcommunity.com/market/listings/583950/110020>

-SteamCharts (2019). *An ongoing analysis of Steam's concurrent players*. [Página Web]

Recuperado de: <https://steamcharts.com/app/583950>

-SullyGnome (2019). *Twitch statistics and analysis*. [Página Web]

Recuperado

de:

https://sullygnome.com/game/Magic_The_Gathering/compare/36_5_27408_16865

[Consultado el 28 de enero, 2019 y el 3 de mayo, 2019]

https://sullygnome.com/game/Magic_The_Gathering [Consultado el 3 de abril, 2019]

https://sullygnome.com/game/Hearthstone_Heroes_of_Warcraft [Consultado el 28 de abril, 2019]

https://sullygnome.com/game/Magic_The_Gathering/compare/36_7410_79 [Consultado el 3 de mayo, 2019]

<https://sullygnome.com/channel/playhearthstone> [Consultado el 28 de abril, 2019]

-SuperData (2019). *Worldwide digital games market*. [Página Web]

Recuperado de: <https://www.superdataresearch.com/worldwide-digital-games-market/>

-Taylor, T. L. (2012). *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Mit Press.

-TwitchTracker (2019). [Página Web]

Recuperado de: <https://twitchtracker.com/magic> [Consultado el 13 de enero, 2019]

<https://twitchtracker.com/games/138585> [Consultado el 13 de enero, 2019]

Ludografía

-Artifact [Videojuego]. (2018). Kirkland: Valve Corporation.

- Digimon Digital Card Battle [Videojuego]. (2000). Tokyo: Bandai.
- Dota 2 [Videojuego]. (2013). Kirkland: Valve Corporation.
- Dragones y mazmorras [Juego de mesa]. (1974). Lake Geneva: Tactical Studies Rules.
- Fortnite [Videojuego]. (2017). Cary: Epic Games.
- Gwent: The Witcher Card Game [Videojuego]. (2018). Varsovia: CD Projekt Red.
- Hearthstone [Videojuego]. (2014). Irvine: Blizzard Entertainment.
- League of Legends [Videojuego]. (2009). West Los Angeles: Riot Games.
- Magic The Gathering Online [Juego de cartas]. (1993). Renton: Wizards of the Coast.
- Magic The Gathering Online [Videojuego]. (1997). Renton: Wizards of the Coast.
- Magic: The Gathering - Duels of the Planeswalker [Videojuego]. (2009). Renton: Wizards of the Coast.
- Magic: The Gathering Arena [Videojuego]. (Beta abierta desde 2018). Renton: Wizards of the Coast.
- Marvel Trading Card Game [Videojuego]. (2007). Tokyo: Konami
- Monopoly [Juego de mesa]. (1935). Salem: Parker Brothers.
- Overwatch [Videojuego]. (2016). Irvine: Blizzard Entertainment.
- Pokémon TCG Online [Videojuego]. (2011). Tokyo: The Pokémon Company
- Pokémon Trading Card Game [Videojuego]. (1998). Kioto: Nintendo.
- Risk [Juego de mesa]. (1958). Salem: Parker Brothers.

- The Witcher 3: Wild Hunt [Videojuego]. (2015). Varsovia: CD Projekt Red.
- Thronebreaker: The Witcher Tales [Videojuego]. (2018). Varsovia: CD Projekt Red.
- World of Warcraft [Videojuego]. (2004). Irvine: Blizzard Entertainment.
- Yu-Gi-Oh! Legacy of the Duelist: Link Evolution [Videojuego]. (2019). Tokyo: Konami.
- Yu-Gi-Oh! Monster Capsule: Breed and Battle [Videojuego]. (1998). Tokyo: Konami.

