



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño



¡MOCHA!

Tesis presentada a la Escuela de
Diseño de la Pontificia Universidad
Católica de Chile para optar al título
profesional de Diseñador.

Recursos digitales para revivir y encarnar relatos
chilenos, mediante el uso de roles y espacios de
convivencia en un juego de mesa multijugador.

Autor: Felipe Ignacio Fuentealba Gray
Profesor Guía: José Neira Délano
Fecha: Julio 2021
Santiago, Chile

ÍNDICE

5 - Formulación del proyecto

5 - Qué, Porqué y Para que

6 - Objetivo general y objetivos específicos

7 - Estado del arte

7 - Marco teórico

7 - Identidad nacional

8 - Identidad, pasado y memoria

10 - El mito, dándole significado al pasado

11 - Mocha Dick y las *Trempülkalwe*

13 - Juegos de mesa como método de aprendizaje

14 - Metodología de juegos

16 - Antecedentes

18 - Referentes

19 - Contexto

19 - Juegos de mesa en pandemia

20 - Los juegos de mesa en Chile

21 - Usuario

22 - Proceso de diseño

22 - Creando ¡MOCHA!

22 - Metodología

26 - Creando el guión y esquema

29 - Explorando concepto y establecer recursos

ÍNDICE

34 - El primer prototipo

35 - Preparando el testeo

36 - Testeo 1 .

37 - El segundo prototipo

38 - Capítulo 1: nuevos lugares, eventos y encuentros

39 - Capítulo 2: nuevos encuentros y Trepülkalwe

40 - Capítulo 3: nuevo final

41 - Ayudas para el DM

42 - Mejoras generales

43 - Testeo 2

45 - El tercer prototipo

45 - Definiendo línea visual

46 - Capítulo 3: más introducciones

47 - Otros cambios

48 - Testeo 3

50 - El cuarto prototipo

50 - Balanceando personajes

51 - Dividiendo el capítulo 2 :

52 - Mapas

53 - Testeo 4

54 - Prototipo final

54 - Traspasando a un formato imprimible y afinando detalles

57 - Lansamiento en línea de dnmocho.cl:

58 - Testeo final

ÍNDICE

59 - Resultados finales del proyecto

- 59 - Recepción del juego
- 61- Aprendizaje sobre Mocha
- 64 - Aprendizaje sobre las *Trempülkalwe*
- 67 -Aprender jugando

70 - Futuro del proyecto

- 70 - Agregar más conexiones y eventos sobre las *Trempülkalwe*
- 70 - Masificando ¡MOCHA!
- 71 - Transformación a un formato análogo
- 71 - Expandiendo el universo del juego

72 - Bibliografía

FORMULACIÓN DEL PROYECTO

¿Qué?

Recurso digital que cuenta la historia de Mocha Dick y el mito de las *Trempülkalwe*, reviviéndolo mediante el uso de roles y espacios de convivencia en un juego de mesa multijugador.

¿Por qué?

Los mitos son un elemento de suma importancia en una cultura y nación. El mito de las *Trempülkalwe* es un ejemplo, cuyo origen y riqueza encierra un conocimiento especial sobre el pueblo mapuche y nuestra nación, que puede ayudar a fortalecer su identidad nacional al ser presentado en un formato físico, de juego de mesa, que permite vivir una experiencia. Un juego de mesa ayudará a mejorar los espacios de convivencia y sus limitaciones durante la actual pandemia.

¿Para qué?

Para fortalecer el sentimiento de pertenencia e identidad nacional chilena, a través de la riqueza de un mito de nuestra cultura que se puede activar, revivir y encarnar en un juego de mesa y de esta forma, generar discusión sobre el mito y una conexión especial entre él mismo y el público joven al que está dirigido.

Objetivo General:

Desarrollar una aventura de calabozos y dragones que transmita la historia y valores de los mitos de Mocha Dick y las *Trempülkalwe*.

IOV: Juego de mesa, más registro de sus testeos con una pagina web donde se pueda descargar todo el contenido creado.

Objetivos específicos:

1. Sintetizar la riqueza cultural del relato del mito de Mocha Dick para definir los elementos que serán traducidos a las dinámicas apropiadas para el juego.

IOV: Esquema, pauta y lógica de conceptos vinculados a mecánicas de juego que pueda ser analizada y depurada para dar inicio a los prototipos.

2. Prototipar la aventura de calabozos y dragones basado en el mito de Mocha Dick y las *Trempülkalwe*.

IOV: Prototipos funcionales y estéticos para registrar información sobre los distintos testeos, iteraciones y rediseños.

3. Comprobar si el juego de mesa transfiere y activa el conocimiento del mito de manera interesante cautivante y entretenida.

IOV: Obtención de datos cualitativos y cuantitativos sobre las percepciones de la experiencia de juego por parte de los jugadores.

ESTADO DEL ARTE

Identidad Nacional

La identidad se define como “Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás.” (Rae).

“En términos generales se puede definir la identidad colectiva como un estado de conciencia, el sentimiento más o menos explícito de pertenecer a un grupo o categoría de personas, o formar parte de una comunidad. Tal sentimiento de pertenencia o comunión emerge de una cierta unidad de intereses o condiciones y se afianza en un movimiento reflexivo del yo al otro, al contraponerse un nosotros frente a un ellos.”

-Cerutti, A., & González, C. (2008). Identidad e identidad nacional. Revista de la Facultad, 14, 77-94.

A partir de la definición anterior se identifican aspectos importantes para el proyecto que aquí se desarrolla: la identidad nacional se relaciona con el sentimiento de pertenencia, las condiciones geográficas, socioeconómicas y con su historia, y a partir de estos se puede proponer una definición que los refleje todos estos componentes.

Entonces, se entenderá la identidad nacional como: aquellos elementos históricos, culturales, sociales, económicos, territoriales, entre otros, que se han hecho presentes a lo largo del tiempo y que han evolucionado para dar como resultado la nación que hoy existe, lo que permite distinguirla de otras naciones y que su población se identifique como parte de una sociedad. Esta definición sirve para entender cuáles son los elementos presentes en ella, pero también abre una importante discusión sobre el tema, que gira en torno a una pregunta: ¿es la identidad nacional algo inmutable?



Fig.1: : Chile.



Fig.2: : Chile.



Fig.3: : Chile .

Esta pregunta presenta distintas posiciones. Existe una visión conservadora que defiende la idea de identidad nacional como una esencia propia del país, que se mantiene a pesar de los cambios que este sufra a lo largo del tiempo, mientras que otros se refieren a este concepto como un proceso social, que se construye de manera constante.

Sandoval (2009) explica en sus estudios sobre la identidad nacional que “La identidad es producto de un proceso que se ha construido y reconstruido a lo largo del tiempo y que tiene estrecha relación con las particularidades culturales propias de cada región geográfica y de las características que identifican a los pueblos en un momento histórico determinado.”

Desde esta perspectiva, la identidad nacional es claramente algo que evoluciona a través del tiempo como consecuencia de los cambios que se sufren dentro de ella.

Sandoval (2009) explica en sus estudios sobre la identidad nacional que “La identidad es producto de un proceso que se ha construido y reconstruido a lo largo del tiempo y que tiene estrecha relación con las particularidades culturales propias de cada región geográfica y de las características que identifican a los pueblos en un momento histórico determinado.”

Desde esta perspectiva, la identidad nacional es claramente algo que evoluciona a través del tiempo como consecuencia de los cambios que se sufren dentro de ella.

Identidad, pasado y memoria

Como se detalló previamente, la identidad nacional está en un proceso de cambios constantes, pues tiene una narrativa extensa que permite definir un antes, un ahora y un después. Esto implica que ella carga con la concepción de su pasado, su presente y su futuro, por lo que la historia de una nación termina fuertemente vinculada a su identidad.



Fig.4: : Chile.



Fig.5: : Chile.



Fig.6: : Chile .

“[...] la representación histórica se construye en la formación y renegociación constante de la identidad, ya que este proceso interminable requiere la ubicación e inserción del yo o grupo dentro de una matriz de otras identidades fluidas, todas las cuales son igualmente parcialmente enmarcados y constituidos a través de representaciones extendidas temporalmente de sí mismos en relación con otros.”

-Duncan S. A. Bell (2003), *Mythscapes: memory, mythology, and national identity*.

Al ser este el caso, el poder recordar y hacer memoria de lo que fue se vuelve esencial para una sociedad, pues al reconocerse como parte de una nación, su gente debe ser capaz de entender cómo sus interacciones con otros se ven influenciadas por el pasado que cargan, y cómo sus acciones alimentan su mundo narrativo, su cultura, y que lleva años generando.

Además, la historia y las memorias permiten que la sociedad actúe como tal, pues estas también permiten generar un sentimiento de pertenencia y reconocimiento, como explica Duncan:

“La noción de ideas, valores e interpretaciones compartidas sobre hechos reales (esclavitud, la Primera Guerra Mundial, el Holocausto) o narrativas de orígenes antiguos o de ‘edades doradas’ prelapsarias (el épico Kalevala finlandés, o King Arthur y la Mesa Redonda) ubica la colectividad dentro de una historia compartida, una historia constantemente reafirmada y reproducida a través de rituales y símbolos resonantes. Esta memoria actúa como una poderosa fuerza cohesiva que une a los miembros dispares de una nación: delimita la frontera entre Ellos y Nosotros, delimitando el yo nacional del Otro extranjero, ajeno. Tales recuerdos vinculantes pueden transmitirse de generación en generación, transmigrando a través de múltiples contextos históricos.”

-Duncan S. A. Bell (2003), *Mythscapes: memory, mythology, and national identity*

Entonces, al ser el pasado y la memoria conceptos tan potentes en el tema de la identidad nacional, es lógico rescatar y cuidar los relatos que han existido a lo largo de la historia de la nación, para así alimentar el sentimiento de identidad nacional actual y futuro.

El mito: dando significado al pasado

El mito es un elemento cultural muy complejo, que puede ser observado desde distintos puntos de vista. Para Renato Cárdenas (1998) *“El mito es la realidad primordial, es creación”*, es decir, es una historia que habla de un origen, un relato que relata el por qué las cosas son como son incorporando elementos fantásticos, ya sea para hablar de la geografía del lugar o las costumbres de una sociedad. Pero la presencia de estos elementos mágicos y poéticos no los convierten en una fábula o cuento irreal, pues, como explica Micea Eliade (1991) *“El mito designa, por el contrario, una «historia verdadera», y lo que es más, una historia de inapreciable valor, porque es sagrada, ejemplar y significativa.”*. Entonces el mito busca dar sentido del pasado, pero a diferencia de la historia, este no se enfoca en hechos y demostrar lo que fue, sino que se centra en lo que pudo ser, y esto hace que este relato mítico sea dinámico, cargado de versiones e inserto en la vida diaria de una comunidad y de la cual es testimonio. (Renato Cárdenas, 1998)

Estas características reflejan aquello que hace al mito sumamente atractivo, que, a diferencia de la historia, está llena de elementos simbólicos, artísticos y mágicos, que elevan su riqueza. El mito no es sólo valioso por su riqueza narrativa, sino que permite darle significado al pasado y sentido a la vida actual.

“El mito ayuda a allanar la complejidad, los detalles, las contradicciones performativas de la historia humana; presenta, en cambio, una historia simple y a menudo unívoca.”

-Duncan S. A. Bell (2003), *Mythscapes: memory, mythology, and national identity*.

Al esclarecer y revelar el pasado y llenarlo de significado, el mito funciona como una ventana al “mundo” de una cultura: qué valores humanos movían a sus actores, cómo las cosas solían ser y por qué se hacían bajo otras perspectivas y qué dicen éstas de las perspectivas que hoy podemos tener frente a hechos y fenómenos similares. Así, el mito alimenta la identidad de una nación (incluso en su ética y moral) y un sentimiento de pertenencia de forma más profunda y significativa..

Mocha Dick y las *Trempülkalwe*

Mocha Dick era un cachalote blanco que rondaba las costas del sur de Chile, en especial la isla Mocha, a principios del siglo XIX, que destaca ante otros de su especie debido a que era albino. Este animal ganó su fama gracias a sus múltiples enfrentamientos con barcos balleneros en la costa chilena durante la época, usando su gran tamaño y fuerza para sobrevivir estos encuentros, hundiendo embarcaciones y llevando varios de estos al naufragio. Aquellos que sobrevivieron los encuentros con el gran cachalote albino, regresaban a la costa a contar sus relatos, iniciando la historia de Mocha Dick que luego se adaptó a múltiples obras literarias.

Eventualmente, estos relatos llegaron al novelista Herman Melville quien, asombrado por ellos, se inspiró para crear su propia novela, *Moby Dick*, que se volvió un éxito internacional y que ha mantenido relevancia a lo largo del tiempo. Gracias a esta novela, Mocha Dick se vuelve una figura importante en la historia de Chile, convirtiéndose en un relato reconocido mundialmente, aunque sea con otro nombre.

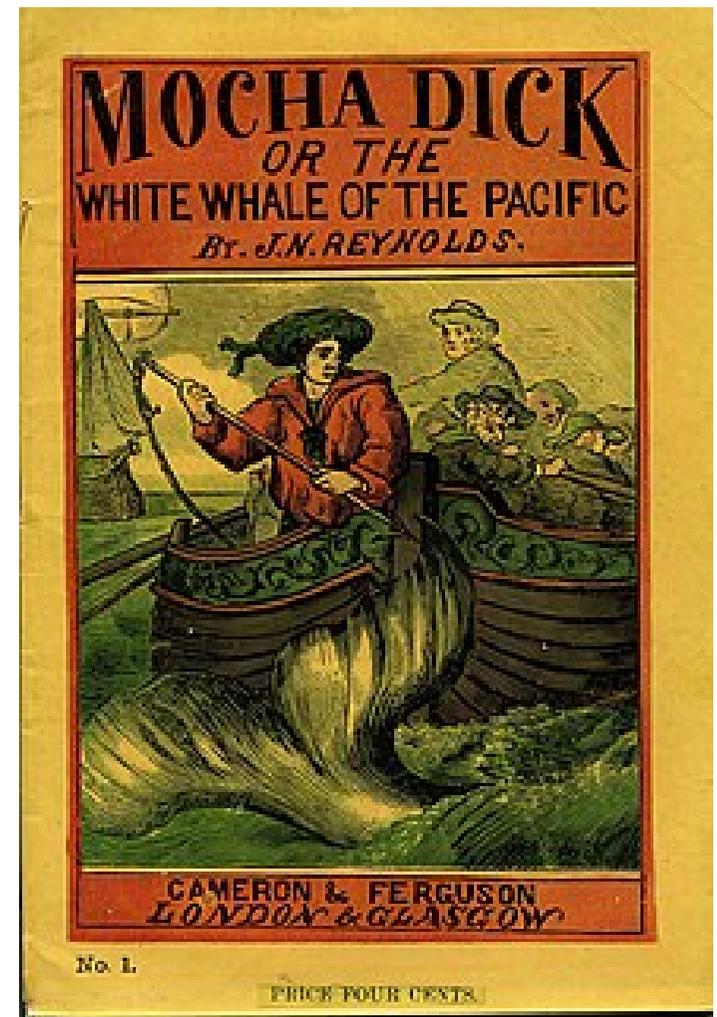


Fig.7: Mocha Dick: Or The White Whale of the Pacific by Jeremiah N. Reynolds, Cameron and Ferguson, London, Glasgow. 1870.

Pero mucho antes de Mocha Dick, existía otra historia sobre la isla Mocha, las ballenas que habitan el lugar y los pueblos originarios que vivían en la zona: el mito mapuche de las *Trempülkalwe*. Este habla sobre cuatro ancianas antepasadas, las *Trempülkalwe*, que, al caer la noche, se transforman en ballenas para así llevar las almas de los muertos a través del mar hacia la isla Mocha. Estas mujeres cobraban el pasaje mediante llancas, que son pedrezuelas de cobre color verde azulado, que usan los mapuches para fabricar collares y adornos de vestidos, por lo cual se ubicaban llancas al lado del difunto para que pueda pagar.

Este mito nos permite entrar en la cosmología y valores del pueblo mapuche, conocer cuál era el significado de la vida después de la muerte para ellos y el porqué de algunos de sus rituales. Es de suma relevancia apreciar la historia mapuche, especialmente por medio de sus mitos, pues ellos contienen la cultura más fina y profunda de un pueblo, que debe ser conocida y valorada para entender mejor nuestros orígenes y así enriquecer el tejido social chileno y nuestra identidad.

Juegos de mesa como método de aprendizaje.

El juego siempre ha estado ligado al aprendizaje. En los animales están presentes para que las crías se preparen para su vida adulta, como para cazar o proteger a los suyos. El cerebro humano tiene la capacidad de absorber patrones, analizarlos y sacar conclusiones, y en el juego, estas capacidades se nutren por medio de los patrones nítidos presentes en ellos (reglas operativas y conductuales), permitiendo al jugador descubrir contenidos por ellos mismos mientras forman parte de la experiencia. (Huizinga, 2003). Así, el juego permite investigar temas y conceptos que permanecerán con el usuario al vincularse a ellos a través de la gratificación que sienten por sus logros personales. Mark Rein-Hagen (2013) denomina a este tipo de aprendizaje como *painless learning*, que se puede traducir como “aprendizaje intuitivo o inconsciente”, es decir, un aprendizaje óptimo para el usuario.

Pero para que esto sea efectivo, el usuario debe tener algo que lo impulse a jugar, debe ser entretenido. Para enfrentar este problema, existen modelos que ayudan a entender lo que genera la satisfacción en el usuario. Mihaly Csikszentmihalyi (1990) explora en su libro *FLOW: The Psychology of Optimal Experience* los elementos clave que están en juego a la hora de llegar a ese estado de “plenitud”. El flow sería la relación ideal entre un desafío que requiere habilidad y la capacidad de una persona para superarlo, es un estado que impulsa a una persona a realizar una actividad y mantenerse haciendo esta, por el puro motivo de hacerla.

Entonces, para poder aplicar este concepto, es necesario encontrar el punto de equilibrio entre estos dos aspectos para que el jugador pueda sentir satisfacción cuando se supera las dificultades. El fallar en este equilibrio podría hacer que la persona sienta ansiedad por no poder superar el desafío, o aburrimiento al encontrarlo muy fácil, lo cual acabaría con la motivación de la persona de continuar jugando.

Ignacy Trzewiczek, diseñador y publicador de juegos de mesa como Neuroshima Hex, Stronghold y Robinson Crusoe, explica cómo enfrenta proyectos con tamaños distintos, “Para simples juegos de cartas [...] es bastante fácil - tengo una idea, hago un prototipo, y juego, juego ,juego y en algún punto el juego funciona sin problemas y está listo para publicar. Para juegos más grandes [...] se pone más complicado. Por como 6 meses investigo - leo libros, cómics: veo películas dedicadas al tema. Hago una tonelada de notas, sobre objetos, eventos, localizaciones, etc. luego me siento con esas notas y paso a paso los cambio a reglas para un juego. Toma un par de meses más de testeo, balanceo y después producción[...]”

Victor Manuel Peñeñory Beltrán en su Tesis “Metodología para el diseño de juegos serios que usen objetos tangibles para la rehabilitación psicomotriz de niños con discapacidad auditiva” (2019) nos presenta una extensa lista de metodologías usadas en distintos proyectos serios para crear juegos, separados por las distintas etapas que fueron definidas para cada uno de ellos. La mayoría de estos presentan una etapa de conceptualización, una etapa de evaluación y una etapa de refinación/iteración como la estructura principal de sus proyectos, agregando en algunos casos una etapa de diseño y desarrollo más profunda, y pocos presentando una etapa de implementación final para cerrar el proyecto.

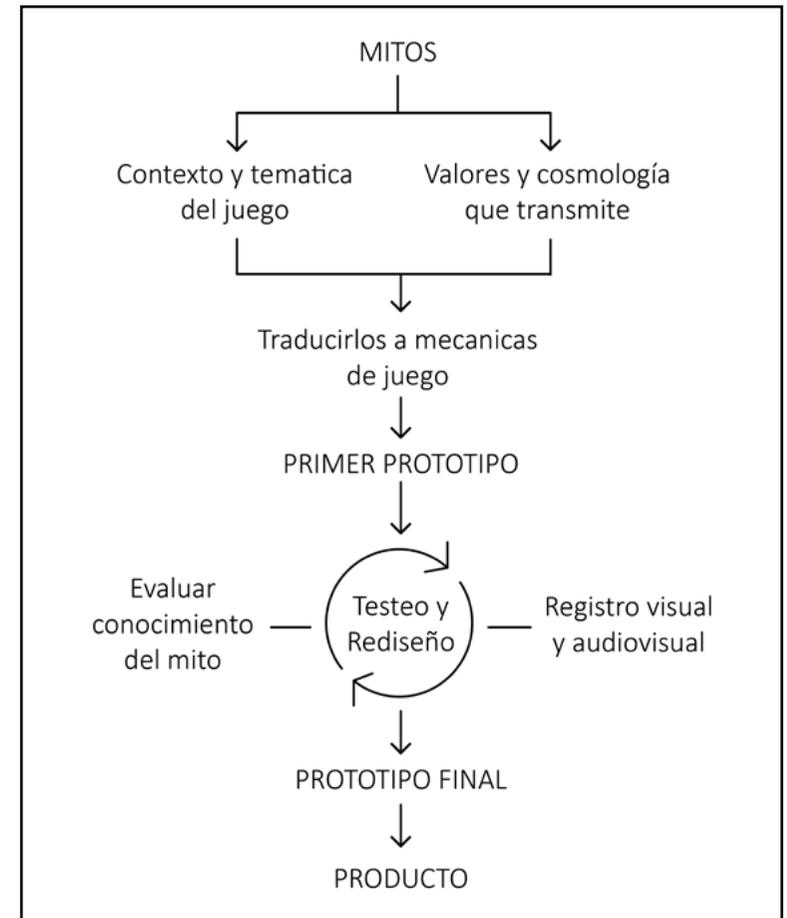


Fig.10: Metodología ideada originalmente para el proyecto durante seminario.

Antecedentes

Dungeons and dragons (1974)

Juego multijugador donde los jugadores encarnan personajes que ellos crean para vivir aventuras en el mundo armado por otro jugador con el rol de "Dungeon Master" a partir de las herramientas y elementos que crearon los diseñadores del juego.

Estos juegos contienen personajes y conceptos de la literatura fantástica - medieval y seres que aparecen en distintas leyendas y mitos europeos.

Además, debido a la flexibilidad del juego, permite el uso de contenido creado por sus usuarios, ya sean razas, clases o enemigos, que, en ciertos casos, son un reflejo de otras culturas, expandiendo los elementos mitológicos en el juego.

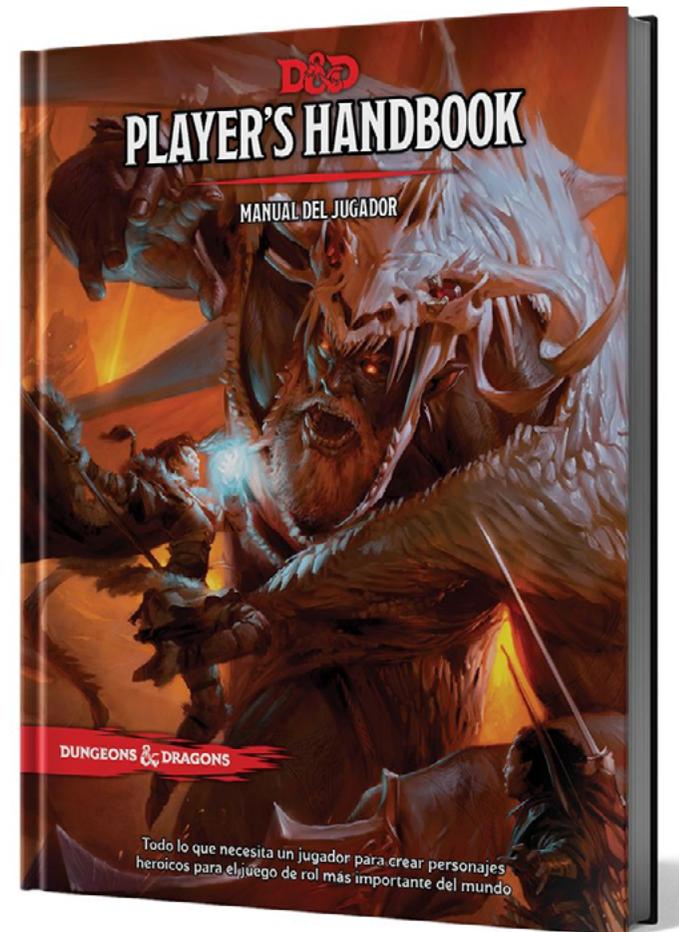


Fig.11: Manual de jugadores de calabozos y dragones quinta edición

Epic Encounters (2020)

Juegos de rol el cual se enfocan los combates que existen por caja, todo el material creado para estas aventuras es compatible con la última edición de calabozos y dragones, funcionando como una especie de expansión al juego original, pero creado por otra compañía. Está pensado para jugadores novatos y expertos, y contienen todo lo necesario para jugarlo, incluyendo un pequeño libro de aventura, figuras de los enemigos del juego, y 1 a 2 mapas.



Fig.12: Juego de mesa "Epic encounters"

Mitos y leyendas (2000)

Juego de cartas coleccionables chileno que incorpora distintos personajes, objetos, espacios y eventos que aparecen en las historias, leyendas y mitos de distintos países. Estas cartas contienen un breve texto que habla de estas figuras y que refleja el relato que hay detrás de ellas.



Fig 13 y 14: cartas "Mitos y leyendas"

Cryptid (2018)

En este Juego de mesa hay que buscar un monstruo a partir de pistas entregadas a cada jugador. Este usa la menor cantidad de elementos al máximo, alterando solo un par de elementos por partida para conseguir un gran potencial de rejugaridad.



Fig.15 y 16: Juego de mesa "Cryptid"

Referentes

Destripando la Historia (2017)

Set de videos musicales, que relatan las historias de dioses/entidades de las distintas mitologías, apoyándose en animaciones que logran encontrar mezclar lo antiguo con situaciones, vestimenta y objetos más actuales, logrando una conexión a la actualidad, sin perder lo particular de lo mítico.



Fig.17: Destripando la historia

Jack Burke

Artista que centra su trabajo en ilustración y diseño de personaje. La forma en que caracteriza a los personajes, y comunica a través del cuerpo y el diseño es algo de lo cual se puede aprender y usar como inspiración para ilustrar los distintos elementos que aparecerán en el juego de mesa.



Fig.18: Day 17: Alaria the nomad

Mikkirie

Artista que centra su trabajo en ilustración y fanart. Su estilo estilo de caricatura presenta siluetas fácilmente reconocibles, con formas simples se puede aprender y usar como inspiración para ilustrar los distintos elementos que aparecerán en el juego de mesa.



Fig.19: Kymetsu no yaiba fan art por Mikkirie

Contexto

Los juegos de mesa en Chile

Actualmente en Chile, el uso de juegos de mesa ha ido en aumento desde el 2017. Además hoy, los juegos de mesa se han vuelto una necesidad en tiempos de pandemia, y esto ha provocado que la gente esté más abierta a probar nuevas posibilidades.

En cuanto a editoriales de juegos, en Chile existe una variedad de empresas; algunas desarrollan juegos con fines recreativos y otras como el Observatorio del Juego, que desarrolla juegos de mesa para usarlos como una herramienta educativa. Esta última, como otras editoriales, son parte de la Asociación Gremial Chilena de Editoriales de Juegos de Mesa llamada Ludi CHILE, que tiene como objetivo fortalecer la industria de los juegos de mesa chilenos y mejorar la visibilidad de estos títulos tanto a nivel local como internacional. Para este proyecto es clave el contacto con esta institución, ya que conocen las metodologías de realización de los juegos de mesa y están en permanente contacto con la comunidad de diseñadores del país.



Fig.20 y 21: Fotografías del evento “juegos en el parque”. (2018)

Juegos de mesa en pandemia

“La psicóloga clínica y directora de la revista Salud Mental, Verónica Garay afirma que durante la fatiga emocional “se ve amenazado el plano de la supervivencia y de la confianza básica, junto con los vínculos más significativos, a quienes deja de verse, al haber distanciamiento social obligado. La mayor fuente de recuperación humana, el afecto y expresión de emociones, ahora está ausente”.

-Agenda Días (2020). Fatiga pandémica: el problema silencioso que podría estar afectando tu salud mental. El Mostrador.

La fatiga emocional es uno de los principales problemas que hay que enfrentar durante la cuarentena, donde los juegos de mesa pueden ser un elemento clave para enfrentarlo, creando un momento para reforzar los vínculos afectivos con aquellos con quien convivimos. Las personas se han dado cuenta del valor y beneficios que trae el juego de mesa, lo que también se ve reflejado en el mercado:

“[...] en Linio, el marketplace de Falabella, las transacciones en lo que va de abril en esta categoría ha crecido en un 200% respecto al mismo periodo de marzo. Si la misma estadística se compara con el lapso de febrero, el crecimiento llega hasta nueve veces más en abril.”

-Christian Ovalle (2020). Juegos de mesa recuperan terreno y presentan gran aumento en ventas durante la emergencia



Fig.22:: Aviso de Devir fest gourmet

USUARIO

Para definir el usuario, se revisaron estadísticas oficiales de calabozos y dragones, para poder formar un perfil más completo.

“En cuanto a la edad, el 24% de los jugadores, el grupo más grande, tienen entre 20 y 24 años. Mientras tanto, los de 15 a 19 años representan solo el 12% de la base de jugadores, lo que los convierte en el grupo más pequeño. Los otros grupos de edad están distribuidos de manera bastante uniforme, lo que refleja el gran atractivo de Dungeons and Dragons.”

- Cameron Corliss (2021). *Dungeons and Dragons Infographic Shows How Popular the Game Has Become*. Gamerant..

A partir de estas estadísticas se definió al usuario como jóvenes de entre 15 y 25 años, que juegan con regularidad juegos de mesa. Están recién aprendiendo a jugar calabozos y dragones, por lo que buscan una aventura nueva, corta y simple.

Otro aspecto importante a considerar con este rango de edad, es su constante uso de redes sociales. Esto es importante debido a que se vuelven un medio para compartir el relato de estos mitos mientras suben historias y post en redes sociales sobre sus experiencias. Esto se vuelve parte esencial del proyecto, puesto a que, según un artículo de PrintNinja:

“Sorprendentemente, el 71% de los encuestados dice que se enteran de nuevos juegos a través del boca a boca. Otras respuestas comunes incluyeron navegar por BoardGameGeek, Kickstarter y Amazon, además de asistir a convenciones. ¿Una de las respuestas menos populares? Anuncios online. Solo el 17% de los jugadores dicen haber escuchado sobre juegos nuevos a través de este canal.”

- PrintNinja (2018). *Board Game Industry Statistics*.



Fig.23: Graficos y estadísticas oficiales de Wizards of the coast sobre la edad y genero de su comunidad. Extraído de: https://drive.google.com/drive/folders/1ZQj7eFu8ahCihCgKbVL_BBTCavjREm-A

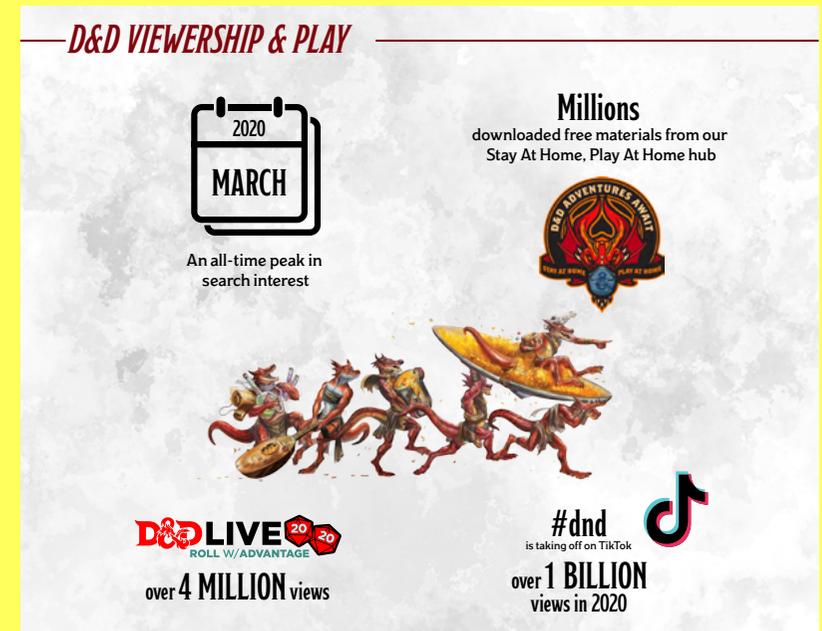


Fig.24: Graficos y estadísticas oficiales de Wizards of the coast sobre descargas, visitas y posteos de contenido de calabozos y dragones. Extraído de: https://drive.google.com/drive/folders/1ZQj7eFu8ahCihCgKbVL_BBTCavjREm-A

PROCESO DE DISEÑO

Creando ¡MOCHA!

Metodología

Antes de empezar a crear el juego, se redefinió la metodología a usar durante el proceso de título que rescate las distintas etapas presentes en los proyectos recopilados por Víctor Manuel Peñeñory Beltrán en su Tesis, en este caso 5, las cuales son: conceptualización, diseño, desarrollo, evaluación y refinación/iteración. A estas 5 etapas se le agregó una etapa final llamada “Entrega final” que corresponde a lo externo al desarrollo del juego y sus mecánicas, como la creación de una plataforma de descarga, que son parte del proyecto, pero que no corresponden al desarrollo del contenido jugable. Con estas etapas en mente, se pensó en las tareas necesarias para el desarrollo del proyecto, y luego fueron ordenadas en estas etapas para tener una estructura sólida que seguir. El resultado de este trabajo se basa en la metodología metodología que se puede ver en las siguientes páginas.

Con esto preparado, se procedió al primer paso de la metodología, la creación del concepto del juego y así dando inicio al proceso creativo detrás del juego.

CONCEPTUALIZACIÓN

DISEÑO

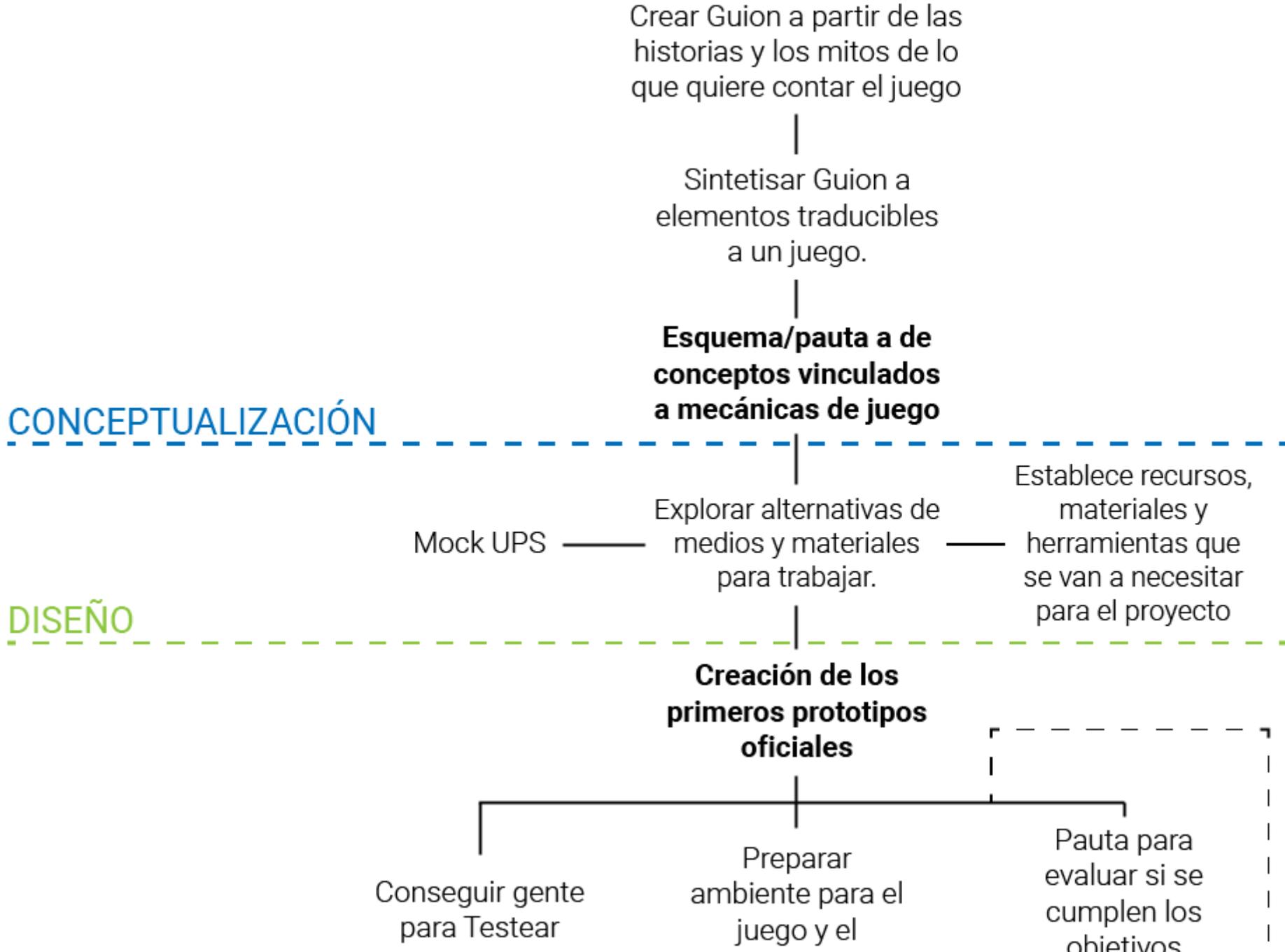
DESARROLLO

EVALUACIÓN

REFINACIÓN / ITERACIÓN

ENTREGA FINAL

Fig.25: Metodología usada en el proyecto, parte 1.

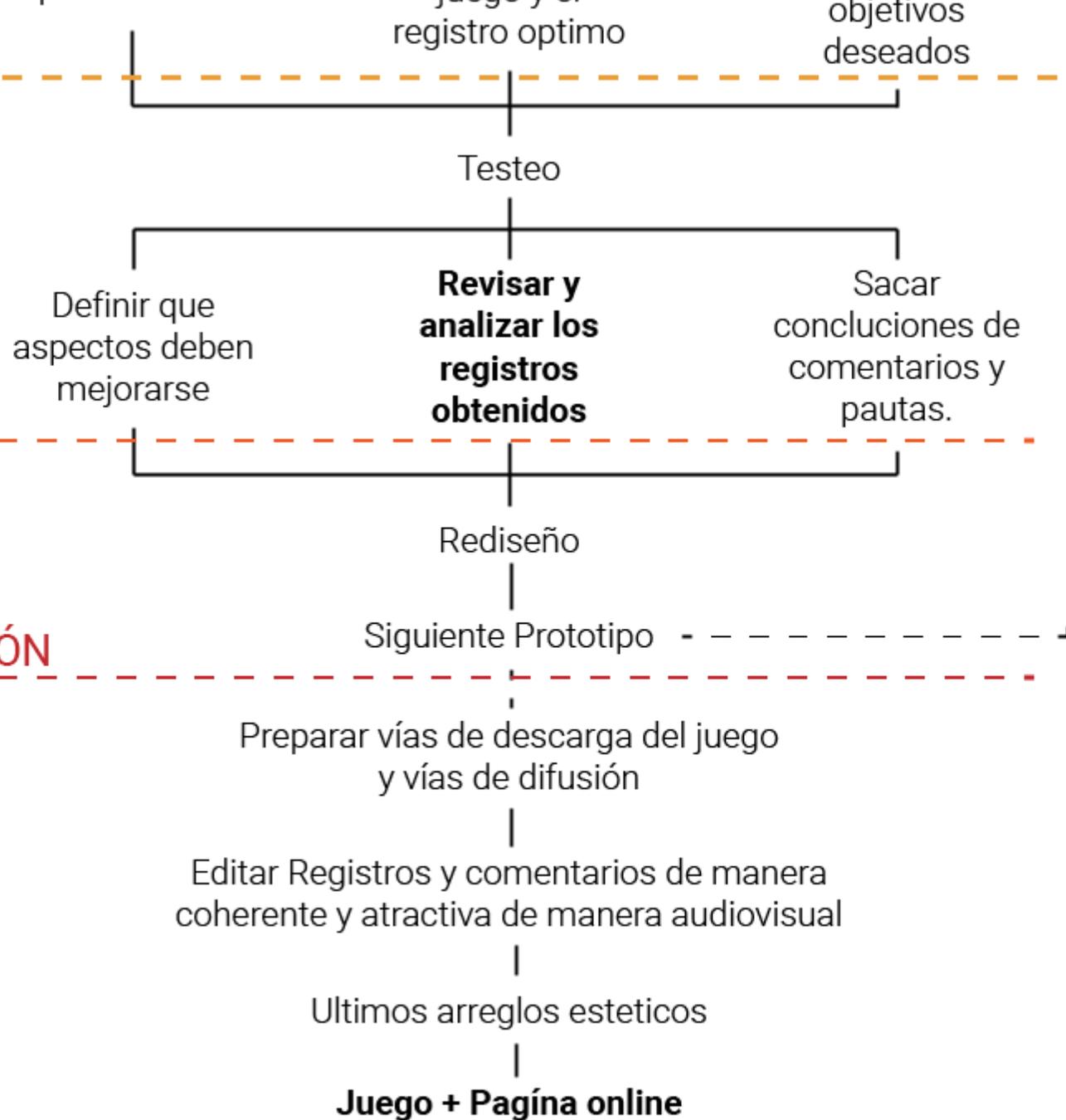


DESARROLLO

EVALUACIÓN

REFINACIÓN/ITERACIÓN

ENTREGA FINAL



Creando el guión y esquema

Antes de poder entrar directamente a diseñar un juego, fue necesario crear el guión de la historia. El objetivo de este trabajo permite poder definir ciertos elementos bases en torno a los que luego se pueda diseñar, logrando en el proceso responder varias preguntas importantes como: “¿Que quiero contar?”, “¿Cuál es el foco de la historia?”, “¿Qué van a aprender los jugadores?” “¿Quiénes están presentes en el juego?”, “¿Hay un villano?”, “¿Quién es?”, entre otros.

Ya que el juego se basa en historias y mitos chilenos, enfocándose en el relato de Mocha Dick, el primer paso fue definir a partir de estas historias elementos base para construir el relato. El contexto se rescata directamente de Mocha, ya que nos entrega un lugar y época específica en las que este cachalote se volvió conocido en la zona, entregándonos la provincia de arauco, el océano pacifico y la isla mocha como lugares clave, y el año 1838 [Año de muerte de mocha] como la época en la que transcurre la historia. Tomando en consideración la caza de ballenas y el renombre de este animal, una historia que gire en búsqueda de este cachalote a lo largo del mar es lo más apropiado para que los jugadores puedan encarnar de mejor manera la experiencia de estos sucesos.

Entonces tenemos contexto, y una meta para los jugadores. Antes de seguir con este desarrollo, llego el momento que se tuvo que tomar una decisión en torno al mito de las Trepükalwe, debido al fuerte enfoque que hay sobre mocha, hubo que ver que tanto se va a incorporar del mito y de que forma. Para conservar el foco en Mocha y mantener la historia de las Trepükalwe dentro del juego, lo que se ve reflejado dentro de la historia será el relato en sí y pistas de su existencia, más que una aparición directa, dando ese toque misterioso y fantástico detrás de estas figuras.

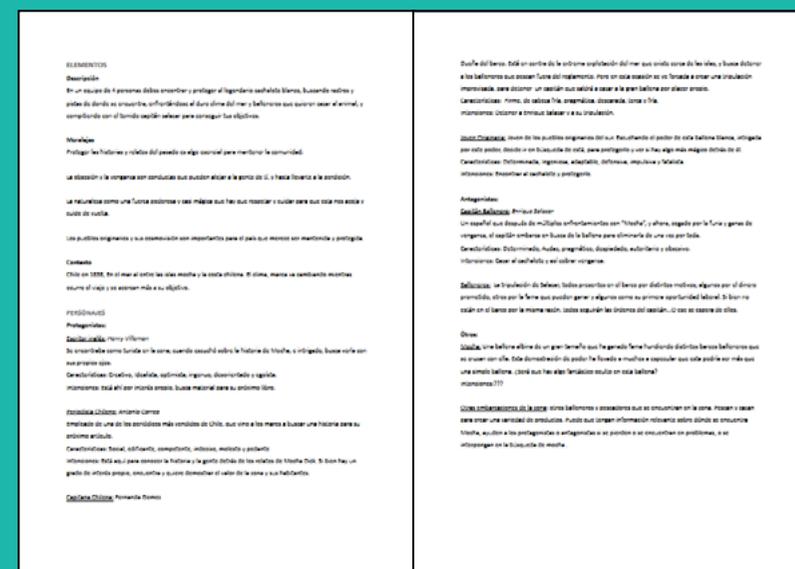


Fig.27: Primeras paginas del guión, con elementos, moralejas y personajes

Tras esta decisión, se empezó a pensar que moralejas/aprendizajes deberían conseguir los usuarios a través del juego. Dos de estas ya estaban preestablecidas, pensando en el objetivo del proyecto, se busca que los jugadores vean la importancia y el valor de proteger estos relatos para una comunidad, y como la cultura de los pueblos originarios es algo de alto valor que merece ser respetada. Buscando otras moralejas que se puedan comunicar, considerando los eventos de los últimos años, se consideró pertinente un mensaje más ambientalista, que muestre a la naturaleza como una fuerza poderosa y casi mágica que hay que respetar y cuidar para que esta nos acoja y cuide de vuelta. Además se tomó como inspiración Moby Dick, en el cual se refleja cómo la obsesión y la venganza pueden tener consecuencias fatales para uno mismo.

Con estas moralejas y contexto en mente, el proceso de crear a los personajes que puedan reflejar los distintos elementos en juego se da lugar. Primero podemos establecer el personaje de Mocha, que al ser el objeto de búsqueda y el objetivo, no será un protagonista ni antagonista, y juega un rol más pasivo dentro de la historia. Con Mocha presente surgió la duda ¿Por qué lo buscan, o siguen? Es aquí donde surge la idea de un antagonista, un capitán que busca cazarlo, al igual que varios que lo intentaron en la época; un capitán obsesivo con deseos de venganza. Pero ¿Quién busca detenerlo y por qué? El proceso continuo así entre los distintos personajes, hasta dejarlos en el siguiente formato escrito:

Capitana Chilena: Fernanda Gomez (protagonista)

Dueña del barco. Forma parte de los mejores capitanes de la zona que toman decisiones por el bien de todas las tripulaciones. Tras escuchar que Salazar rompe el acuerdo entre todos los capitanes y arriesgar la vida de su propia tripulación para buscar al cachalote, decide tomar el asunto en sus manos para detenerlo antes de que alguien termine muerto por su obsesión.

Características: Firme, de cabeza fría, pragmática, descarada, terca y fría.

Intenciones: Detener a Enrique Salazar y a su tripulación.



Fig.28: Finales escritos en la fase de conceptualización.

Con estos personajes listos, quedan establecidas las motivaciones, roles y lo que aporta cada personaje de la historia, y sumado a todo lo visto anteriormente, se empieza la redacción de la historia, conectando los elementos ya creados y expandiendo en los temas. Tomando en cuenta que este es un guión de un juego, se escribe considerándolos como “eventos”, una serie de escenas con inicio y final que pueden ir en cualquier orden sin afectar el flujo de la historia. Con una introducción seguidos por estos eventos, solo falta escribir el final, pero a diferencia de una historia tradicional, los juegos pueden tener múltiples finales dependiendo de que los jugadores ganen o pierdan. Con esto en mente, se escribió 5 finales diferentes que lograran reflejar las distintas moralejas del juego, independiente de si los jugadores ganan o pierden.

Con el guión escrito, el proceso de conceptualización puede continuar, sintetizando hasta llegar a los elementos que son esenciales y que construyen la historia; y así poder transformarlo en un esquema a considerar durante la etapa de diseño. Se identificó que era necesario un juego en equipo con una fuerte presencia de elementos narrativos, que permita explorar, con eventos distintos que pueden o no suceder durante el juego, con más de un final que reflejan las distintas moralejas del juego.

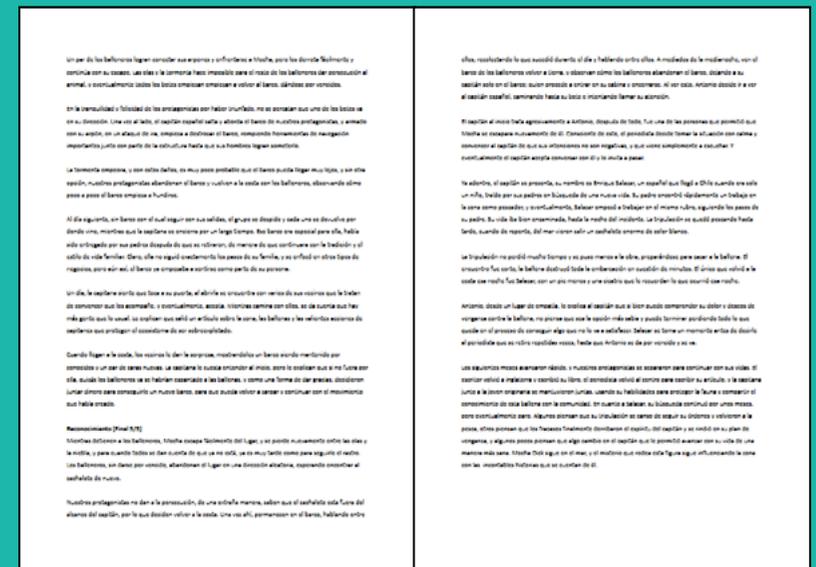


Fig.29: Más finales escritos en la fase de conceptualización.

Explorando conceptos y estableciendo recursos

Antes de este trabajo ya se había pensado en un formato análogo tradicional, un juego de mesa con tablero, fichas y tarjetas. Pero esto fue antes de tener claro lo que se quiere ver en el juego y los componentes necesarios para armar el juego, lo siguiente es tratar de llevar este concepto a algo más práctico.

Si bien estos conceptos no fueron utilizados, vale la pena rescatar lo que se pudo aprender lo que ayudaron en el proceso de creación. En el primer concepto los jugadores toman el rol de ballenas y tratan de cruzar el mar hasta la isla Mocha para dejar a las ánimas. Los jugadores tendrán que trabajar en equipo para poder enfrentarse a los peligros del mar. Los cuatro jugadores podrían representar las cuatro Trepüpikalwe y presenciar el viaje que hacen los muertos desde la posición de quién los guía al otro lado. Creo que el aspecto más interesante de este acercamiento es el ponerse en el lugar de estas figuras mitológicas en un contexto de mocha, donde ser ballenero era una profesión mucho más normal y aceptada que en la actualidad, dándole una nueva dificultad a nuestras protagonistas para poder llevar las almas. El problema de este acercamiento es que se limitaba mucho en cuanto a formato, además de tener un par de problemas respecto a algunas versiones del relato de las Trepüpikalwe que hacen la situación menos factible, y hasta podrían generar roces con el contenido del mito. Por estas razones, se alejó de este concepto para este juego.

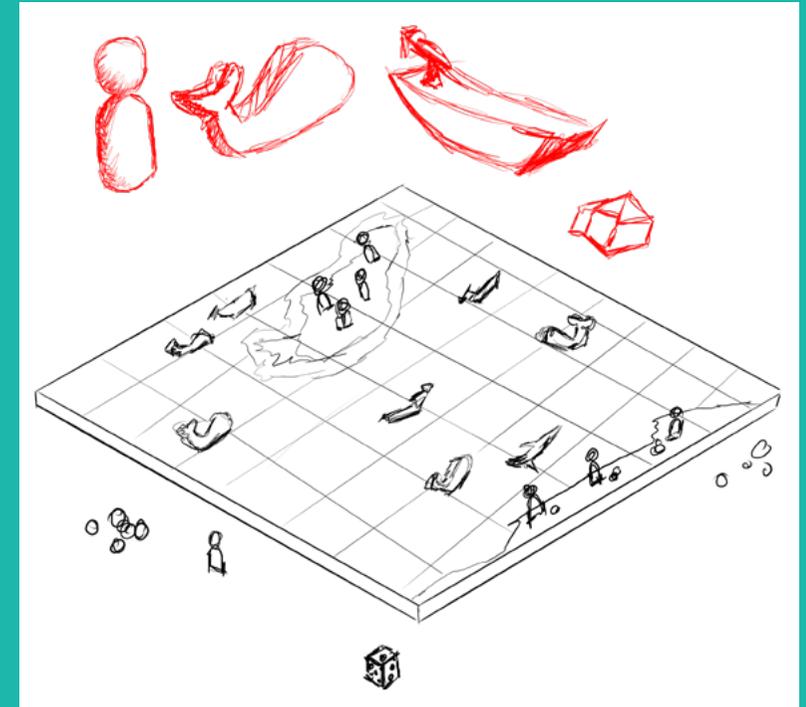


Fig 30: Bocetos del primer concepto para el juego de ¡MOCHA!

La segunda idea permitía a los jugadores encarnar a personas que buscan defender las ballenas de la costa chilena y encontrar el legendario Mocha Dick. Tendrán que trabajar juntos para superar las tormentas marinas, enfrentar a los distintos barcos balleneros que encuentren en el camino y seguir el misterioso rastro que dejan las figuras míticas de la costa. El juego podría desarrollarse en un mapa que se va generando mientras juegan, aumentando esa sensación de misterio y tensión que existen en relatos como estos. El aspecto de exploración y eventos aleatorios del mar iba por buen camino, pero en el juego se perdía la oportunidad de encarnar y vivir lo que estaba ocurriendo en la historia. El concepto no te permite experimentar tu personaje y explotaba poco las ideas importantes que se querían transmitir.

Cuando se empezó el proceso con el guión y esquema, se trató de remover ese límite autoimpuesto de hacer algo estrictamente físico; tratando de pensar en formatos y mecánicas que funcionan en un formato online digital, que posteriormente se puedan adaptar a un formato análogo.

Con esto en mente, el tercer acercamiento al juego se vio como una serie de manejo de recursos y decisiones en grupo, donde iban sacando cartas que contienen un evento con una imagen que lo refleje, y 3 a 4 opciones que los jugadores podían escoger para ver como solucionar el problema dependiendo de lo que tienen disponible, y así avanzar con la historia hasta encontrarse con el cachalote y el antagonista del juego. Esta idea lleva al juego a un plano mucho más realista, con decisiones duras que buscaban reflejar las dificultades de estar en el mar en la época mientras buscas al épico cachalote. Pero el concepto vuelve a fallar en cuanto a la capacidad de encarnar y vivir como un personaje. Como mucha de las opciones y eventos están preestablecidos, se le quita gran parte de la agencia al jugador, sin mencionar que eventualmente, los usuarios estarían experimentando varios de los eventos nuevamente, lo cual rompe la idea de “ser el personaje” aún más, por lo que se decidió abandonar esta aproximación.



Fig.31: Bocetos del segundo concepto para el juego de ¡MOCHA!.



Fig.32: Bocetos del tercer concepto para el juego de ¡MOCHA!.

La cuarta aproximación trató de poner más enfoque en los personajes y sacar lo mejor de cada uno de ellos para poder superar los desafíos y encontrar a Mocha. Los jugadores tendrían que escoger un personaje, y luego armar el mapa y sacar cartas con pistas según las indicaciones que daría un libro. A partir de estas pistas, los jugadores tendrían que ir buscando en el mapa para llegar al cachalote, encontrando se con varios obstáculos en el camino. Este juego se acercó más a lo que se buscaba realmente, con personajes que estuvieron más involucrados en las mecánicas del juego, aspectos de exploración, series de evento que salen al azar, entre otros. El problema se encontraba en cómo incorporar y armar este libro de manera coherente, y que de esta información sin que revele automáticamente a los jugadores donde encontrar a Mocha o los desafíos, sin mencionar todas las variables que hay que considerar para poder ponerla en práctica. Encontrar un balance entre la simpleza de jugar pero la complejidad del armado era poco tentativa, y probablemente dejaría muchos elementos que no podrían ser fácilmente testeados en un caso realista. Sin mencionar que quizás podría caer en los mismos problemas del modelo anterior si se basa en textos y eventos que se van repitiendo a medida que más juegas.

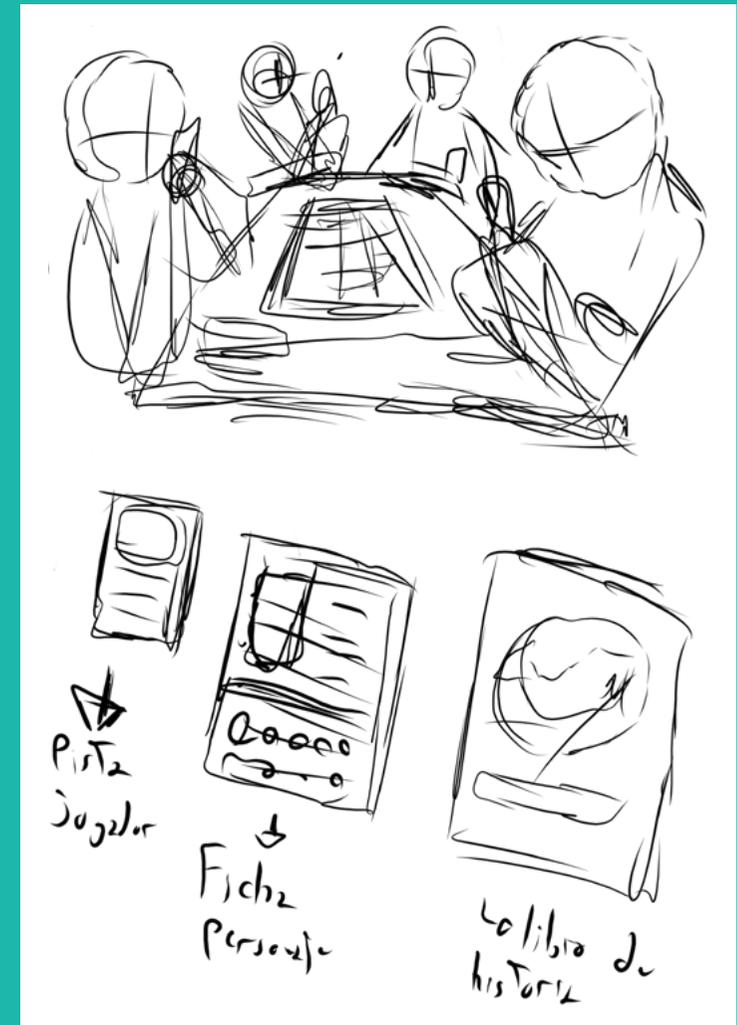


Fig.33: Bocetos del cuarto concepto para el juego de ¡MOCHA!.

Eventualmente, se decidió volver a los antecedentes, para estudiar de manera más profunda cómo resuelven los problemas que han surgido con cada concepto y ver como construyen sus mecánicas para solucionar estos problemas. Fue durante esta investigación que se encontró algo que reaccionaría el proyecto por completo, puesto a que se descubrió el material de muchos creadores y hasta compañías que fueron generados a partir de calabozos y dragones, usando las mecánicas y reglas ya creadas para ese juego, creando una especie de expansión o aventuras con nuevas ideas, historias y conceptos a la experiencia. Era una solución ideal para lo que este proyecto intentaba lograr, al ser un juego de rol, permite al usuario encarnar y vivir como si fuera el personaje que decidió jugar, de por sí el juego ya tiene elementos fantásticos que conectan muy bien con los que están presentes en los mitos, y el juego además el juego se construye con la narración y el diálogo que existe entre los jugadores y el mundo en el que se encuentran. Además, el proyecto se podría alimentar de la comunidad ya existente del juego para expandirse y llegar a la gente. Así fue como finalmente se llegó a la decisión de hacer una expansión sobre mocha y las costas chilenas, usando lo que ya existe para sacar el mayor provecho de las herramientas y capacidades del juego.

A partir de esto, se estudio el material subido por la comunidad para establecer lo necesario para crear una de estas aventuras, determinando que sería necesario: un documento PDF para el DM, que detalla los espacios, diálogos, eventos y obstáculos, requisitos para superarlos, personajes, entre otros; los mapas [tablero] en los que pasa la historia, y hojas de personajes [Jugables, aliados y enemigos] con arte de ellos.



Fig.34: Juego de mesa “Epic Encounters: Hall of the Orc King” creado por steam forge. Extraído de: <https://steamforged.com/games/epic-encounters?tab=Products&category=orcs-frost-giant&product=epic-encounters-orc-king>

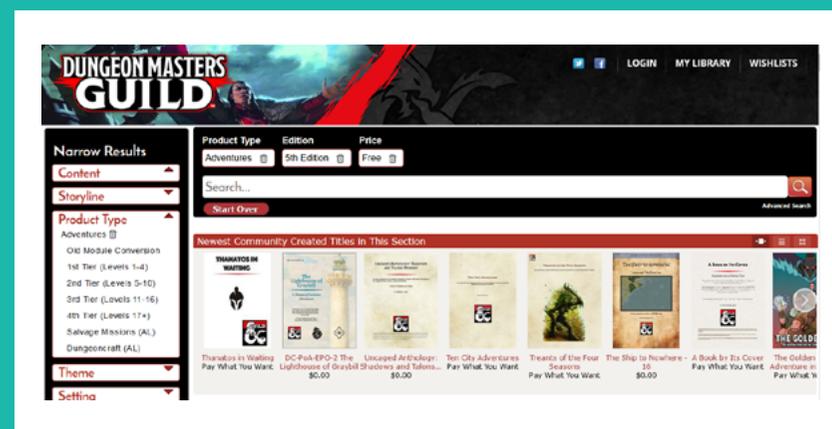


Fig. 35: Página web “Dungeon Masters Guild”, donde suben de manera regular aventuras creadas por individuos en la comunidad. Extraído de: https://www.dmsguild.com/browse.php?filters=0_0_45393_0_0_45462_0_0&pfrom=0&pto=0

Entrando en más detalle del documento PDF previamente mencionado, se hizo un estudio de varias creaciones bien valoradas en distintas comunidades de DnD para poder analizar y descomponer qué elementos son los que crean la estructura de una aventura exitosa. De este estudio se descubrió que todos estos presentaban los siguientes componentes: Un resumen, que da una introducción rápida al argumento de la partida, dando a entender cual es el contexto de la partida y la misión que tendrán los jugadores. Una sección que le explica al DM como está pensado que se desarrollen las partidas, en algunos casos, estas indicaciones están en más de un solo lugar. Una sección sobre personajes, que ayudan al DM a entender y caracterizar mejor a los personajes que acompañan a los jugadores a lo largo de la aventura. Capítulos, en el caso de que la partida tenga eventos que cambian a los jugadores de espacio, o cambian los eventos que ocurren en el mapa, modificando de manera significativa la historia y dando una estructura que comunica progreso a los jugadores. Una gran cantidad de eventos, con descripciones del ambiente y los elementos esenciales para las escenas; y en caso de tener interacciones o desafíos involucrados, deben detallar lo que es necesario para superarlos y los resultados posibles de estos eventos. Fuera de lo que es el relato, existen otros elementos que están relacionados con las mecánicas específicas del juego y de los mapas, hojas de los enemigos, que detallan sus habilidades, ataque, entre otros, y algunos imprimibles para jugar. Con esta estructura definida, se prepara para los siguientes pasos.

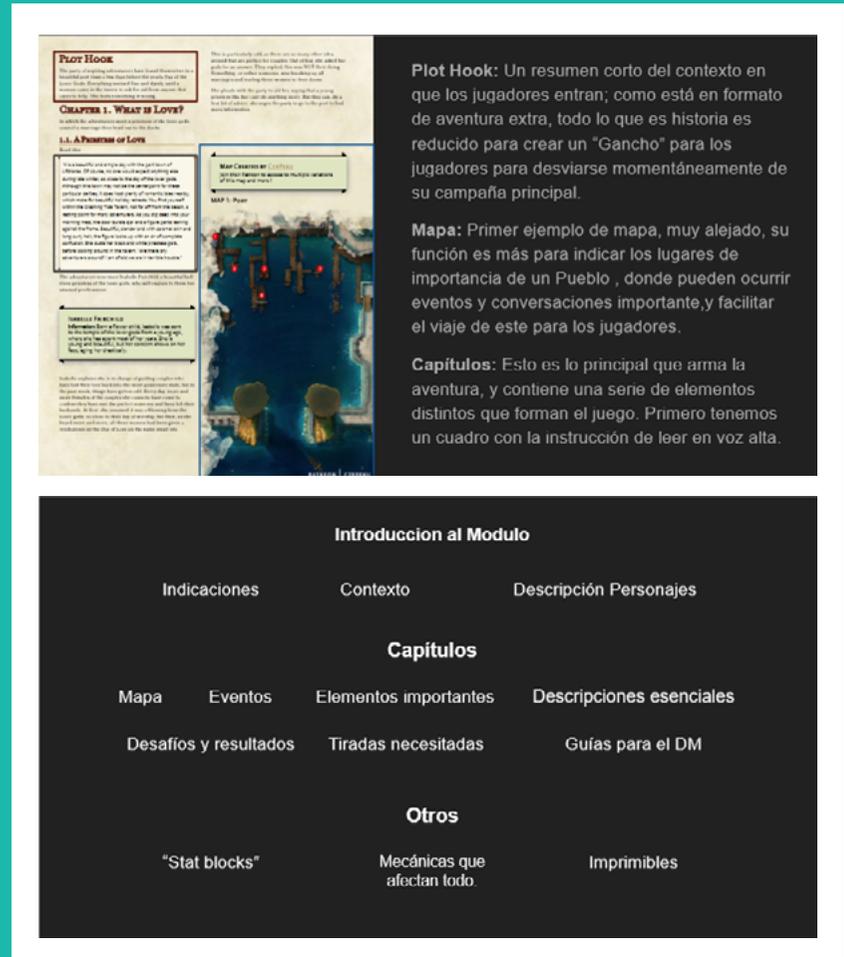


Fig. 36: 2 diapositivas del estudio que se hizo al material subido por la comunidad de DnD como una aventura pequeña.

El primer prototipo

En este momento es en el inicio la etapa de desarrollo, tomando las ideas que se tomaron previamente y se empieza a hacer un prototipo más refinado. Lo primero que se tuvo que hacer fue tomar el guión que se escribió en la etapa de conceptualización, y tratar de traducirlo a la estructura adquirida en la etapa de diseño, creando un documento de 6 páginas con los elementos clave de la historia.

Durante este proceso, se contactó a un grupo de jugadores para testear, estableciendo el día 18 de mayo como la fecha del testeo. Los jugadores aceptaron bajo el pensamiento de que esta aventura sería un oneshot, esperando terminar la historia en una extensa sesión de calabozos y dragones. Este grupo de jugadores estaba formado de 4 personas que llevan una buena cantidad de tiempo jugando calabozos y dragones, y tienen experiencia utilizando la plataforma "roll 20" que fue escogida para el testeo.

Con el documento listo y fecha establecida, se empezó a preparar los mapas de los distintos lugares que los jugadores podrán explorar, utilizando recursos sacados de la misma aplicación y de internet para poder alcanzar a preparar todo antes del límite de tiempo. Luego, se preparó hojas de personajes, para optimizar el tiempo disponible de los jugadores, para que no tengan que gastar tiempo crearlos ellos mismos, así dando por terminado el proceso de creación del primer prototipo de ¡MOCHA!

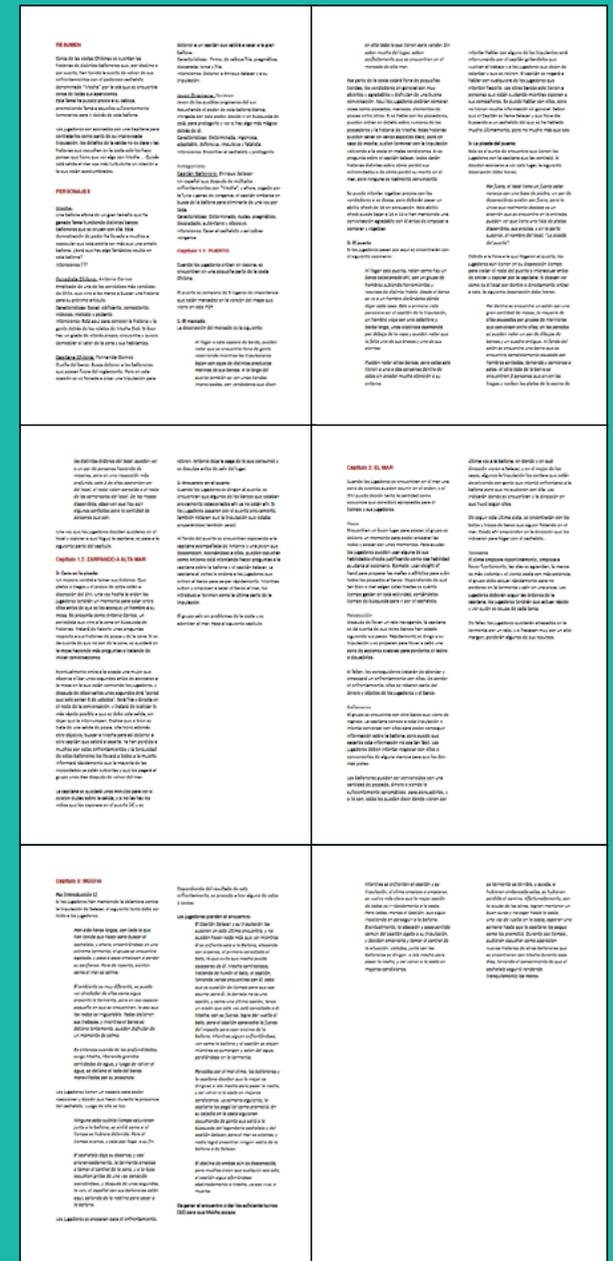


Fig.37: La aventura de 6 páginas creada originalmente.

Preparando el testeo

Para poder evaluar y documentar los sucesos del testeo se tomaron las siguientes medidas:

- 1- Como el testeo se realizaría online por las limitaciones de la cuarentena, se realizaría utilizando “roll 20” para el juego, como fue previamente establecido, y también se usaría la aplicación “Discord”, que permite tener videollamadas, compartir múltiples pantallas al mismo tiempo.
- 2- La partida sería grabada con OBS, que permite grabar el audio de estas aplicaciones y las ventanas con las aplicaciones que estaban en uso.
- 3- Se creó un formulario que los jugadores tendrían que responder tras unos días del testeo, para evaluar la experiencia de los jugadores y el conocimiento que adquirieron sobre Mocha.
- 4- Unas horas antes de empezar el testeo, a los jugadores se les envió un documento PDF con parte de la información de cada personaje para que puedan escoger uno antes de iniciar el testeo, y así ahorrar tiempo que se gastaría en el juego.



Fig.38: Logos aplicaciones ocupadas para el testeo

Una captura de pantalla de un formulario web. El título es 'Sobre Mocha'. Debajo del título, un subtítulo dice 'Últimas preguntas para ver la efectividad del juego en otros aspectos'. El formulario contiene tres preguntas con campos de texto de respuesta corta: '¿Quién era mocha? *', '¿En que País y zona se encuentra él? *' y '¿De que época es él? *'. A la derecha del formulario hay una barra de herramientas con iconos para expandir, copiar, borrar, imprimir y compartir.

Fig.39: Preguntas del formulario creados para el primer testeo

Testeo 1:

Observaciones del teso: La partida terminó antes de tiempo debido a la noticia de la muerte de uno de los autores favoritos de varios de los jugadores, lo que les afectó gravemente, decidiendo parar el juego puesto a su estado emocional. Por ello, los jugadores solo pudieron tener la experiencia del primer capítulo de la aventura.

- Si bien el juego fue interrumpido, es claro que no es posible ver todo el material del juego en una sola partida.
- El DM se vio forzado a improvisar todo un lugar y evento debido a que faltaban lugares para el primer capítulo.
- Los motivos y soluciones de la capitana no son lo suficientemente claros para el DM, y por consecuencia, tampoco para los jugadores.
- Algunos elementos son poco claros y requieren ser pasados a un formato más fácil de entender.
- Todos los usuarios encontraron que hacían falta más combates.
- Tras rellenar el formulario, reflejan un buen nivel de conocimiento sobre el cachalote.

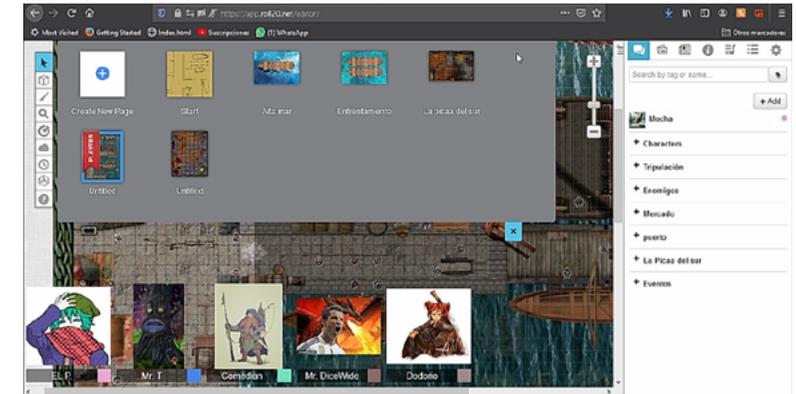


Fig. 40: Captura del registro del primer testeo.

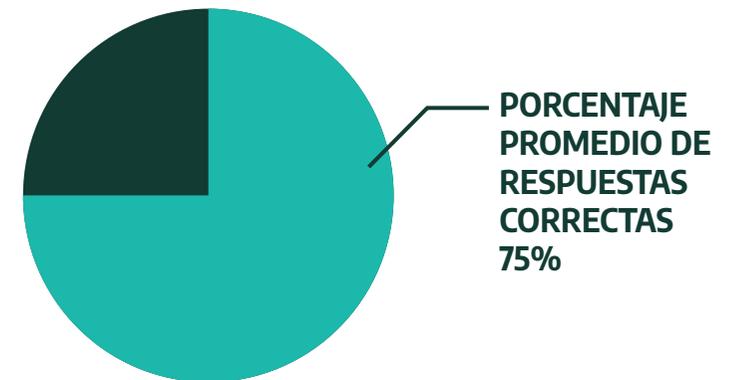


Fig.41: Porcentaje de respuestas correctas de preguntas sobre Mocha

El segundo prototipo

Después de que el primer testeo hizo evidente que sería imposible jugar todos los contenidos en una sola partida, se tuvo que tomar una decisión entre acortar todo el contenido y tratar de acelerar la historia para que logre jugarse en unas horas, o pensar el juego como una experiencia más larga que requiere de múltiples partidas y seguir diseñando con eso en mente. Se optó por la segunda opción, debido a que permitirá incorporar aún más contenido a la historia, también por que hace que los jugadores piensen y vivan ¡MOCHA! por un tiempo más largo, lo que podría hacer que recuerden más la historia que si la juegan en un formato más corto; y por que generaría más la sensación de estar en una larga aventura en el mar debido a esos días que pasan entre partida y partida.

Capítulo 1: nuevos lugares, eventos y encuentros

Tras los resultados, acciones y comentarios de los jugadores, se agregó a la primera sección del juego los siguientes elementos para mejorar la experiencia y dar la oportunidad a los jugadores de acostumbrarse al combate y/o personajes que ocuparon durante el juego:

1- La taberna / bar:

Se agregó este nuevo espacio después de que los jugadores decidieron visitar un bar en vez de ir a cualquiera de los otros lugares. Este es uno de los espacios más comunes en historias de calabozos y dragones, y es natural que la gente suele ir a ellas, ya sea para conseguir información o pasar el rato. Tomando esta decisión, se agregaron diálogos eventos especiales para que aprendan más sobre la capitana y Salazar. También se agregó un pequeño combate con pocos enemigos, dando una oportunidad a los jugadores de probar en un espacio controlado.

2. Combates:

Se agregaron combates en el mercado y en el puerto antes de salir al mar con la capitana. El combate del mercado es un poco más complejo, teniendo más enemigos, pero siendo más simples de eliminar, mientras que el combate en el puerto es para tener un combate si o si antes de cerrar el capítulo, terminando de establecer a Salazar y su tripulación como los antagonistas.

o taberna en la zona. Este los dirá que a un par de cuerdas de donde se encuentran los jugadores, se encuentran una. Al ser relativamente temprano, el local no se encuentra tan lleno. En las mesas se encuentran un par de hombres jugando, tomando y apostando, y la barra está vacía, con el bartender aprovechando el tiempo muerto para limpiar la barra y los vasos que tiene en ella.

En la barra, los jugadores podrán pedir distintos tipos de tragos alcohólicos por el precio que el DM decida ponerles. También los jugadores podrán hablar con el bartender, una persona en general relajada y agradable, pero que no dudará en ponerlos firme en caso de que los jugadores u otros personajes causen problemas.

La información que maneja el bartender es limitada, conoce un poco a la capitana Fernanda, no viene mucho al local, y cuando viene, suele ser en búsqueda de algún miembro de su tripulación que se quedó tomando más de lo que debía. No sabe mucho sobre lo que pasa en el mar, pero ha escuchado que Fernanda y el capitán Salazar han caído en malos términos los últimos años, principalmente porque Salazar ha estado rompiendo varias de las reglas establecidas para salir al mar.

De Salazar solo sabe que tiene mala fama entre la gente de la zona, y que suele pasar mucho más tiempo en el mar que en tierra firme.

Si preguntan por rumores o algo similar, pueden contar que ha escuchado de un tipo de ser marino que ha caído hundiendo varias embarcaciones; por no tiene más detalles.

Este podría ser un buen lugar para tener un encuentro, formado por 2 balleneros Charger y 2 balleneros pack. Este encuentro puede ser modificado a discreción del DM.

- La picaresca del puerto

Este es el punto de encuentro que tienen los jugadores con la capitana que les contrató. Si deciden acercarse a ver este lugar, la siguiente descripción debe leerse:

Por fuera, el local tiene un fuerte color naranja con una base de piedra, un par de decoraciones están por fuera, pero lo único que realmente destaca es un pizarra que se encuentra en la entrada, pueden ver que tiene una lista de platos disponibles, sus precios, y en la parte superior, el nombre del local, "La picaresca del puerto".

Debido a la hora a la que llegaron al puerto, los jugadores aún tienen en su disposición tiempo para visitar el resto del puerto e interactuar antes de entrar y captar por la capitana. Si deciden ver como es el local por dentro o directamente entrar a este, la siguiente descripción debe leerse:

Por dentro se encuentra un salón con una gran cantidad de mesas la mayoría de ellas ocupadas por grupos de marineros que conversan entre ellos; en las paredes se pueden notar un par de dibujos de barcos y un cuadro antiguo. Al fondo del salón se encuentra una barra que se encuentra completamente ocupada por hombres sentados, tomando y comiendo a solas. Al otro lado de la barra se encuentran 2 personas que sirven los tragos y reciben los platos de la cocina de las distintas divisiones del local. Pueden ver a un par de personas haciendo de mesas, pero en una inspección más profunda, solo 2 de ellas aparecen ser del local, el resto visitan por sí o sí el resto de las comensales del local. De las mesas disponibles, observan que hay aún algunas perfectas para la cantidad de personas que son.

Una vez que los jugadores deciden quedarse en el local y captar a que llegue la capitana, se pasa a la siguiente parte del capítulo.

Capítulo 1.2: ZARPANDO A ALTA MARCHA

3- Cena en la picaresca:

Cuando el maestro/bartender los verá con cara de curiosidad cuando vejan a atenderlos (Pueden ser caras nuevas), le preguntará si vienen por órdenes de la Capitana Fernanda. Les informará que la

Fig.42. Hoja con el dialogo y combate preparado para la taberna / bar.

Capítulo 2: nuevos encuentros y *Trempülkalwe*

1- ¡Abordaje!

Siguiendo los mismos consejos para el primer capítulo, y considerando que hay grupos que prefieren tener una aventura con más combate, se agregó un nuevo evento que le da la oportunidad al DM de incorporar batallas épicas en el viaje de los jugadores. Estos dos combates presentan nuevos desafíos, con enemigos que traen nuevas mecánicas y dificultades en el juego, y con personajes que hacen de jefes, para que los jugadores sientan más satisfacción al vencerlos y alimente la idea de que existe toda una gama de historias y aventuras en este universo.

2- Balsas en el agua

Ya viendo los primeros eventos y los resultados que tuvo el primer capítulo de la aventura en aprender sobre mocha, se pensó y redactó un nuevo evento para incorporar la historia de las *Trempülkalwe* a través de un evento que les permita ver parte de estas costumbres, además de darle a los jugadores una pausa y descanso que les permite recuperarse para enfrentar el resto de los desafíos que los esperan. El evento empieza con una disrupción durante la noche, para llamar la atención de los jugadores, luego tener el misterio y tener que descubrir que hay balsas o hablar con la tripulación, y eventualmente tener una explicación por parte de Yerimen, que les relata el mito, el ritual y les enseña sus llancas. Eventualmente las balsas se retiran, el barco continúa su camino y los jugadores pueden disfrutar de un descanso que les permita recuperar vida y recursos.

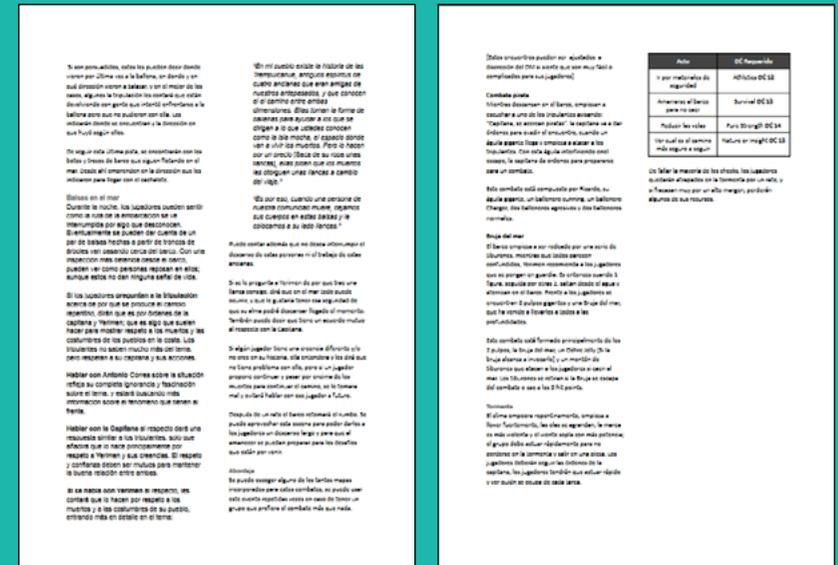


Fig.43 y 44: Registro del nuevo material implementado al capítulo 2 de la aventura.

Capítulo 3: nuevo final

Se añade una nueva forma de terminar la historia, “sacrificio” es un final donde Salazar se prepara para atacar a la ballena, pero es detenido por Yerimen, y en la pelea, los jugadores pierden a ambos en la tormenta. Forzados por la tormenta, deciden pasar la noche en isla mocha, donde ambas tripulaciones están de luto. A la mañana siguiente, encuentran en la costa uno de los botes en los que fueron Salazar y Yerimen a enfrentarse, y dentro de él, se encuentra la joven, aún viva. Al despertarse, cuenta lo sucedido y se da cuenta de que ya no tiene sus llancas. Con muchas preguntas sin resolver, los jugadores vuelven a la costa, donde les pagan y terminan su aventura.

Se incorporó uno de los finales escritos en el guión al juego, que no fue incorporado en un inicio debido a que no había ningún tipo de diálogo o escena que establezca el mito de las Trempülkalwe a los jugadores. Pero ahora con el evento obligatorio de balsas en el agua, este final ya no se encuentra con ese problema, por lo que se agrega al juego.

FINALES

La siguiente tabla muestra los finales y condiciones en los que aparecen:

Final	Condición
Pérdida	Jugadores pierden
Sacrificio	Salazar y Yerimen ambos alcanzan a Mocha
Tormenta	Jugadores ganan

La semana siguiente, le capitana les pagó tal como prometió. En su estadía en la costa siguieron escuchando de gente que salió a la búsqueda del legendario cachalote y del capitán Salazar, pero el mar es extenso, y nadie logró encontrar ningún rastro de la ballena o de Salazar.

El destino de ambos aún es desconocido, pero muchos creen que cualquier sea este, el capitán sigue aferrándose obstinadamente a Mocha, ya sea vivo, o muerto.

Sacrificio (Yerimen y Salazar alcanzan a Mocha)
Este final empieza con la siguiente narración:

Pérdida (Los jugadores pierden el encuentro)
Este final empieza con la siguiente narración:

"El Capitán Salazar y su tripulación los superan en este último encuentro, y no pueden hacer nada más que ver mientras él se enfrenta solo a la ballena, atacando con arrebato, el primero conectado al bote, lo que evita que mocha pueda escapar de él. Mocha contraataca, tratando de hundir el bote, el capitán, teniendo varias encuentros con él, sabe que es cuestión de tiempo para que eso ocurra; pero él, la derrota no es una opción, y como una última opción, lanza un arpón que esta vez está conectado a él. Mocha, con su fuerza, logra dar vuelta el bote, pero el capitán aprovecha la fuerza del impacto para caer encima de la ballena. Ven como la ballena y el capitán se aflojan en su lucha, sumergiéndose y emergiendo del agua repetidas veces, hasta que los pierden en la tormenta."

Forzados por el mal clima, los balleneros y la capitana deciden que lo mejor es dirigirse a isla mocha para pasar la noche, y así volver a la costa en mejores condiciones.

No mucho ocurre en la isla; la capitana lamenta la pérdida de Salazar y piensa como explicarle al resto de los capitanes. La mayoría de los personajes estarán de luto, tratando de pasar las penas.

"El capitán ha gastado todas sus recursos para alcanzar a la ballena, y en el caso de la batalla, se subió solo a un bote con la intención de enfrentarse solo a la ballena. Pero no tenía mucho tiempo en darse cuenta que Yerimen lo está siguiendo."

"El obstinado capitán decide continuar su ataque, clavando un arpón que conecta el bote y a la ballena, y mientras se prepara para su siguiente ataque, Yerimen abandona el bote del capitán, y empieza a forcejear con él para evitar que siga atacando. Eventualmente, la ballena contraataca, mandando a volar el bote en el que se encuentran."

Viendo este escape intentan llegar rápidamente el bote para salvar a ambos, pero el clima es demasiado fuerte, y no pueden ver a nadie en el agua. Mientras buscan en el mar, Mocha se escapa en la distancia.

Forzados por el mal clima, los balleneros y nuestros protagonistas deciden ir directo a la isla mocha, para poder capar unas mejores condiciones para volver a navegar.

No mucho ocurre en la isla; la capitana lamenta la pérdida de Salazar y piensa como explicarle al resto de los capitanes. La mayoría de los personajes estarán de luto, tratando de pasar las penas.

Fig.45: Capítulo 3 de la aventura, con una nueva tabla y final.

Testeo 2

Desde este punto, los testeos se realizaron con 2 grupos distintos de personas, por lo que desde este punto en adelante, los resultados serán divididos por grupo. El primer grupo está formado por los jugadores del testeo pasado, que tiene más experiencia con calabozos y dragones, y completaron el contenido del primer capítulo de la aventura, por lo cual se les entregara el nombre de “Jugadores recurrentes” a este grupo. Por otro lado, el segundo grupo está formado por gente que ha jugado juegos de rol, pero nunca han jugado calabozos y dragones, por lo que serán llamados el “grupo de novatos”. Con esto en mente continuemos a los resultados de cada grupo:

Jugadores recurrentes:

- Se nota una mejora en cuanto a la fluidez de los eventos gracias al cambio de las tablas.
- La dificultad del combate con la bruja se encuentra bien balanceada, pero se nota que personajes aliados de los jugadores caen muy rápido en combate. Los jugadores tuvieron una experiencia positiva con este combate.
- El DM no tuvo problemas con decidir y enlazar los múltiples eventos que tenía a su disposición en el capítulo.

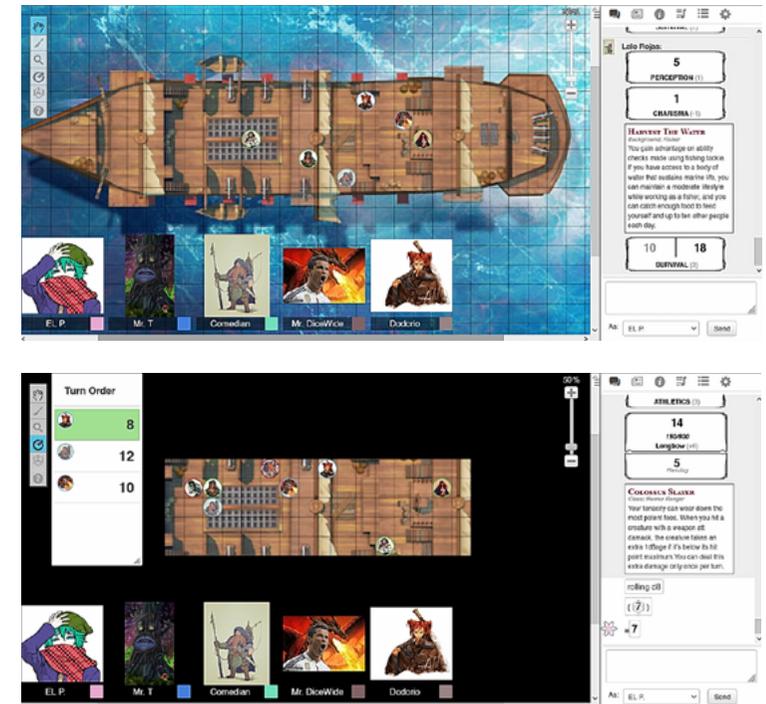


Fig.48: Capturas del capítulo 2 del testeo de los jugadores recurrentes

Grupo de novatos

Observaciones extras: Este grupo sufrió de muchos cambios de último minuto debido al tiempo que disponía cada jugador y problemas que impidieron que empezara de manera correcta. Debido a esto, en un inicio se definió que sería un juego de prueba grabada con 3 personas [1 DM y 2 jugadores] para que se acostumbraron al juego, pero a medida que avanzó, un tercer jugador que se encontraba en la llamada se sintió impulsado unirse rápidamente al juego, dejando de ser un juego de prueba y convirtiéndose en un testeo oficial.

- El DM no tuvo mayores problemas con diálogos, lugares y eventos. Solo se encontró con una incoherencia debido a algo que invento en el proceso, pero que se resolvió rápidamente y no tuvo gran impacto en el relato en sí.
- Los jugadores tuvieron un combate chico que les permitió ver que hace cada personaje antes de terminar el capítulo uno.
- El grupo alcanzó a visitar el puerto y el mercado, y la escena de la cena antes de terminar la partida, terminando la primera mitad del capítulo 1.



Fig.49: Captura primer testeo del grupo de novatos

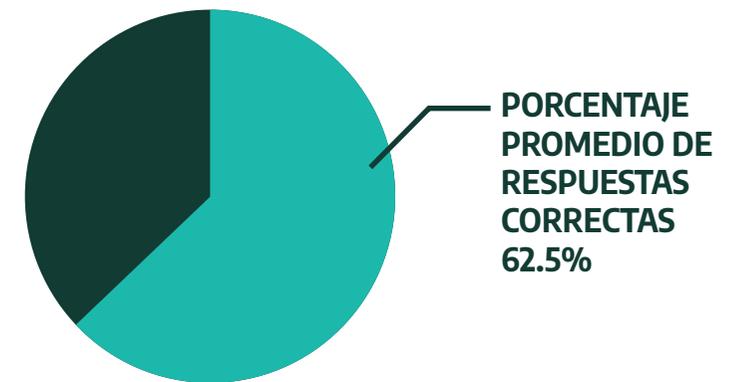


Fig.50: Promedio de respuestas correctas sobre preguntas de Mocha

El tercer prototipo

Definiendo línea visual

Teniendo las mecánicas y guión bien avanzados, llegó el momento de decidir la línea gráfica que se aplicaría en todos los elementos del juego. Viendo los diferentes oneshot y aventuras que otros creadores han hecho previamente, se reconoce un constante uso de arte realista para llevar a cabo sus proyectos, tomando en consideración esto, se decide alejarse del estilo realista y tratar de usar un estilo más simple, caricaturesco y expresivo para poder destacar y llamar la atención de los potenciales jugadores.

Otra de las razones por las que se decidió aplicar un diseño más estilizado fue para poder comunicar más fácilmente el tono y dificultad que tiene el juego, que si bien tiene sus elementos serios, el tono en general es más relajado y amigable, con combates más sencillos que permitan a novatos aprender y acostumbrarse a las mecánicas del juego.



Fig.51: Múltiples bocetos de Teodoro Fraguela, Cristina Lucía y Lalo Rojas

Capítulo 3: más introducciones

Después de analizar el capítulo 3, se hizo evidente que hacía falta una serie de elementos para crear un final más satisfactorio, faltaban más maneras de iniciar este capítulo, dándoles una variedad de opciones para que puedan darle más tensión al juego, o sorprender a sus jugadores; pero también hacía falta una mecánica que contara las victorias y fracasos de los jugadores, dándole consecuencia y peso a los eventos del capítulo 2, y aumentando la jugabilidad de la aventura. Las nuevas introducciones son las siguientes:

- Salazar:

Los jugadores entran en una tormenta, y mientras están en ellas, la capitana nota algo a lo lejos, y ordena a la tripulación a cambiar la dirección. eventualmente, los jugadores pueden notar a lo que la capitana se dirige, un barco. Cuando llegan, la capitana llama por Salazar, quien me responde. Ocurre una discusión entre ambos capitanes, Fernanda intentando convencer al español que detenga su búsqueda, hasta que son interrumpidos por un tripulante avisando que a lo lejos está Mocha.

- Caza:

Los jugadores entran en una tormenta, mientras hacen sus tareas para enfrentarse a ella. Mientras navegan en este difícil clima, a lo lejos se observan dos figuras, un barco y un cachalote blanco. Cuando están lo suficientemente cerca ven que hay bote acercándose en plena tormenta a enfrentar a la ballena, la capitana rápidamente identifica a Salazar y le grita por poner la vida de sus subordinados en tal peligro, a lo que el español le responde de manera violenta. Eventualmente, Mocha reacciona a este escándalo, lo que hace que uno de los balleneros ataque por reacción a la ballena. La ballena, entrando en un estado de defensa, empieza a hundir los botes, mientras que la capitana ordena a los jugadores a prepararse para el combate.

Capítulo 8: MOCHA

Dependiendo del éxito y fracasos de los eventos en el capítulo anterior, se procede a uno de los textos introductorios al último capítulo.

Introducción	Requisito
Paz	Más éxitos que fracasos
Salazar	Misma cantidad de éxitos y fracasos
Caza	Más fracasos que éxitos

Paz [Más éxitos]

Han sido horas largas, con todo lo que han tenido que hacer para buscar al cachalote, y ahora, concentrándose en una extrema tormenta, el grupo se encuentra agotado, y poco a poco empiezan a perder su confianza. Para de repente, sienten como el mar se calma.

El ambiente es muy diferente, se puede ver alrededor de ellas como si estuviera presente la tormenta, pero en ese espacio pequeño en que se encuentran, la paz que las rodea es inigualable. Todas detienen sus trabajos, y mientras el barco se detiene lentamente, pueden disfrutar de un momento de calma.

De entonces cuando de las profundidades, surge Mocha, liberando grandes cantidades de agua, y luego de volver al agua, se detiene al lado del barco, maravilladas por su presencia.

Los jugadores tienen un espacio para poder reaccionar y decidir que hacer durante la presencia del cachalote. Luego de ello se lee:

Ninguno sabe cuánto tiempo estuvieron junto a la ballena, se sintió como si el tiempo se hubiera detenido. Pero el tiempo avanza, y esta vez llega a su fin.

El cachalote deja su defensa, y casi sincronizadamente, la tormenta empieza a tomar el control de la zona, y a lo lejos escuchan gritos de una voz conocida acordándose, y después de unos segundos, lo ven, el español con sus balleneros están aquí, saliendo de la neblina para cazar a la ballena.

Los jugadores se preparan para el enfrentamiento.

Salazar [Misma cantidad de éxitos y fracasos]

La capitana advierte a sus tripulantes de que entran a una tormenta y empiezan a tomar las maniobras de seguridad; pero de repente la capitana ordena a los jugadores a quedarse en la cubierta mientras mantiene su vista en un punto.

Entre las olas y las niebla surge un barco a lo lejos, y la capitana lo reconoce inmediatamente. Mientras la tripulación continúa con las medidas de seguridad para la tormenta, la capitana usa sus habilidades para manejar el barco hacia esta otra embarcación. Una voz corre a escuchar una voz con un tono molesto proveniente del otro barco. "¡Mira por donde vas, estúpido!"

Los jugadores pueden ver una figura [Salazar] apareciendo en el otro barco. Salazar reconoce inmediatamente a la capitana y aún molesto dice: "¡Ah... sí... ¿Qué quieres?"

Desde aquí, la capitana Fernanda trata de convencer a Salazar de detener su búsqueda, que respeta el tratado al que llegaron los capitanes en su presencia, por el bien de las tripulaciones, la fauna y el pueblo. Salazar responde diciendo que cazar el cachalote es lo mejor que pueden hacer, sin él, no hay más barcos hundidos por perseguirle, menos estúpidos atacando y gastando nuestros recursos para buscarla y no más muertos; y ambos saben que Salazar es la mejor opción para el trabajo. Fernanda rápidamente responde a su hipotesis, Salazar ha estado haciendo caso tres cosas en los últimos años, y esta búsqueda lo ha costado un barco y una pierna. "A ti no te importa lo que está pasando con el resto, Salazar. Solo te importa tu venganza".

Fig.52: Capítulo 3 de la aventura, con una nueva tabla e introducciones

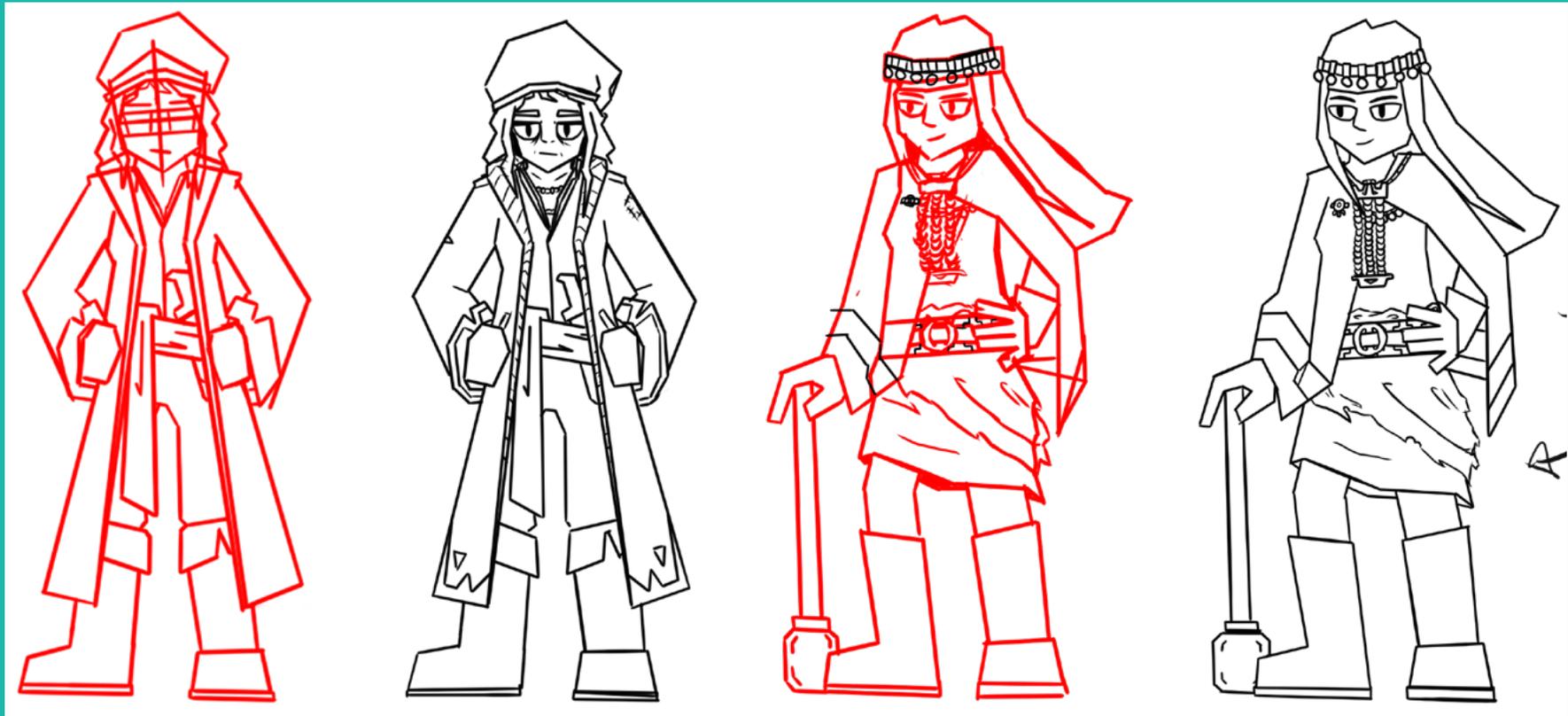


Fig.53: Boceros de la capitana Fernanda y Yerimen.

Otros cambios

Se aumentaron los puntos de vida de Antonio, Yerimen y la capitana Fernanda debido a que caían muy rápido en combate, permitiendo que se involucren más en el combate y no sean un estorbo. También se creó un Índice, permitiendo al DM encontrar lo que necesita dentro del documento de manera más fácil.

Testeo 3

Jugadores recurrentes:

- Un problema grave: El DM se saltó el evento balsas en el mar, lo que podría tener grandes consecuencias en un futuro.
- Se reutilizo uno de los eventos del capítulo 2, y según la reacción de los jugadores.
- El último combate con Salazar es demasiado tedioso y difícil debido a la cantidad de enemigos y tipos de enemigos, que hacen más lento el tiempo entre turnos de los jugadores.

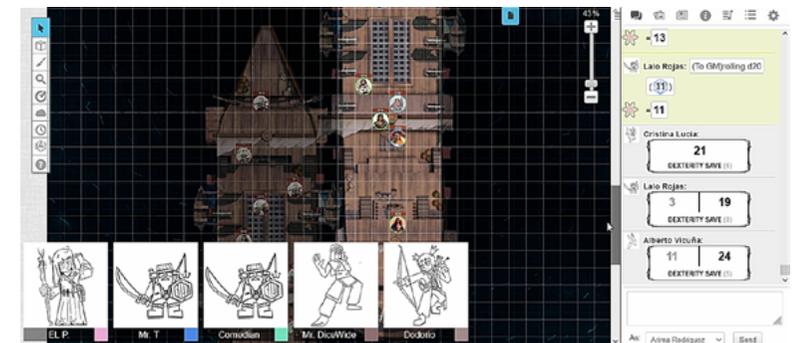
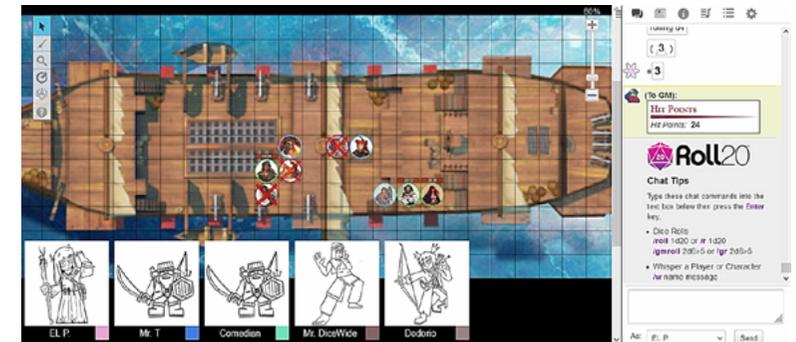


Fig.54: Captura del testeo. Los jugadores con los últimos bocetos de los personajes rediseñados.

Grupo de novatos

Observaciones: Debido a que un jugador avisó que no alcanzaría a participar el mismo día, se buscó algún reemplazo, los que no dieron una respuesta certera hasta una hora antes del testeo. Lo que se había decidido a esas alturas era que el personaje del jugador que faltaba iba a ser jugado por el autor de este proyecto hasta estar en una posición donde el personaje podía quedar fuera del juego por una partida con una excusa aceptable [Tendría un mareo intenso que mejoraría para la otra partida]. Considerando esto, para no dejar gente fuera con ganas de jugar, y tener la experiencia de juego con un grupo de personas más grandes, se sigue con esa decisión y se le permitió elegir entre los personajes que quedaban a los nuevos jugadores.

- No surgieron problemas para integrar a los nuevos jugadores a la historia durante el capítulo 1.
- Se pudo ver uno de los eventos que el otro grupo no ocupó, que le dio la oportunidad a todos los jugadores de participar y hacer algo único y conseguir información especial, logrando el objetivo de este evento.
- Este DM no tuvo problemas para poder escoger e hilar los eventos que utilizó durante la partida.
- Los jugadores demostraron una muy positiva respuesta a los diseños de personaje, sobre todo al final de la partida.

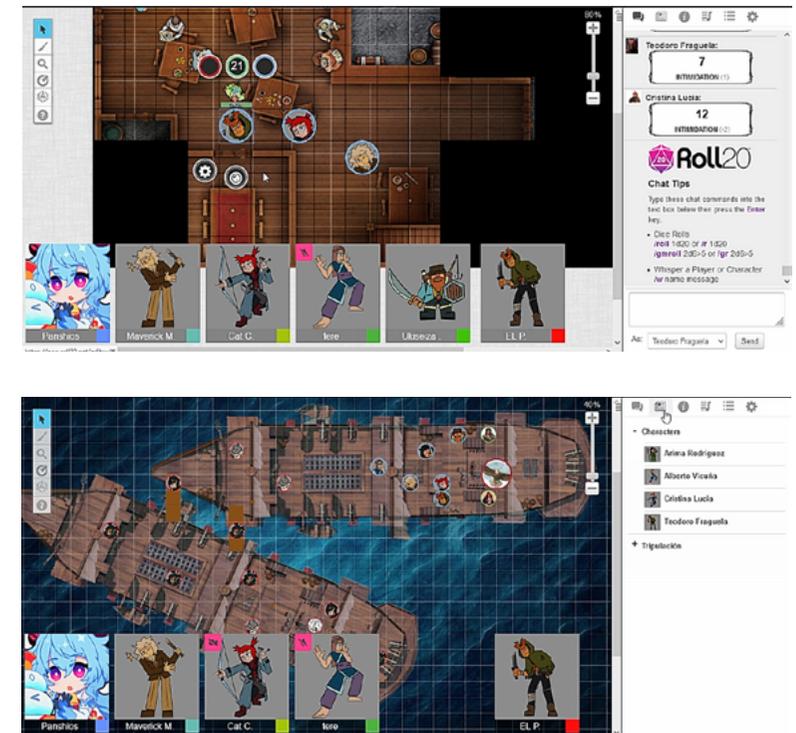


Fig.55: Captura del testeo. Los jugadores con los personajes rediseñados.

El cuarto prototipo

Balanceando personajes

Tras ver los personajes en combate, se pudo identificar rápidamente algunos problemas que presentaban algunos de estos, unos por la falta de herramientas y habilidades para poder tener mayor impacto en el juego, y otros que si bien tenían un impacto tremendo en el combate, pero que no dan la sensación de satisfacción y recompensa al jugador. Los siguientes cambios fueron aplicados a los personajes que los necesitaban:

- Arima rodrigues:

Si bien no se pudo ver a este personaje en juego, al analizarlo más detenidamente, se notó que el personaje tenía bajo poder, además de hechizos que no tenían mucha utilidad o que podrían generar discusiones entre los jugadores y DM por las mecánicas. Por estas razones, al personaje se le subieron algunos puntos para que sus hechizos y habilidades tuvieran más fuerza, y se reemplazaron algunos hechizos por unos más prácticos y simples de aplicar.

- Lalo Rojas:

Si bien el nivel de poder e impacto que este personaje tiene en el juego es alto, su rol era muy pasivo, y por consecuencia, cuando se desarrollaba un combate, Lalo parecía hacer muy poco en comparación al resto de los personajes. Para remediar esto, se le cambió la subclase, dándole una que le daba nuevas habilidades que permitía tener un rol mucho más activo, cambiando de lugar con otros personajes, desviando daño y dando órdenes de ataque.

- Teodoro Fraguela:

En general, teodoro no tenía ningún problema muy grave, pero se noto que por las herramientas que tenía a disposición, se veía forzado a un estilo de juego más riesgoso que lo dejaba expuesto al enemigo. Como solución a esto, se le otorgó un arco y unas flechas, para tener una opción más segura en combate.



Fig.55: Dibujo de Arima Rodriguez

ÍNDICE	
RESUMEN	2
Personajes	2
CAPÍTULO 0: LA COBITA	3
Capítulo 0.1: el puerto	3
El mercado	3
El puerto	3
La tormenta	3
La piedad del sur	4
Capítulo 1.2: Zarpando a alta mar	4
Cena en la piedad	4
Encuentro en el puerto	5
CAPÍTULO 2: EL MAR	6
Capítulo 2.1: Eventos	6
Pescas	6
Persecución	6
Balances	6
Ahorre	7
Tormenta	7
Capítulo 2.2: Balsas en el Mar	7
CAPÍTULO 3: MOCHA	8
Introducción	8
Paz	9
Seiszar	9
Caza	10
Enfrentamiento	10
Finale	11
Pedida	11
Sacrificio	11
Tormenta	12
APOYO 8 PARA EL DM	13
Historias, rumores y mitos	13
Score Mocha	13
Score Seiszar	14
Score la Capitana Fernanda y su tripulación	15
Capítulo 2.1: EL MAR	
Cuando los jugadores se encuentran en el mar una serie de eventos pueden ocurrir en el orden, y el DM puede decidir tanto la cantidad como frecuencia que considere apropiados para el tiempo y sus jugadores.	
En los tiempos libres entre cada evento, los jugadores avanzarán a hacer un desarrollo corto y podrán tener la libertad de hablar con los otros personajes a bordo del barco.	
De hablar con la capitana, podrán conseguir más información de Seiszar y de su relación con el resto de los pasajeros.	
Si se habla de San Antonio, este puede liberar pistas o información oculta sobre la capitana y la tripulación que está dentro del barco.	
Si se habla con Tormenta, podrá dar fe de la habilidad de Fernanda como capitana y puede compartir su conocimiento sobre distintas mitas y leyendas sobre el mar y sus criaturas.	
Una vez realizadas la cantidad de eventos que considere suficiente, se procede al capítulo 2.2: Balsas en el mar.	
EVENTOS:	
Pescas	
Encuentran un buen lugar para pescar el grupo se detiene un momento para poder preparar las redes y pescar por una hora.	
Para evitar: los jugadores pueden usar alguna de sus habilidades checks justificando como usa habilidad auxiliar al cazaviejo. Ejemplo: usar slight of hand para preparar las redes o alfileras para subir todos los pescados al barco. Estas redes tienen un DC 30, y dependiendo de qué tan buena o mala encuentre el DM la justificación, puede darle al jugador una ventaja o desventaja para el ability check.	
Dependiendo de qué tan bien o mal salgan estas redes se pueden tener gan en esta actividad, contándose el tiempo de búsqueda para ir por el cachalote.	
Persecución	
Después de llevar un rato navegando, la capitana se da cuenta de que otros barcos han estado siguiendo sus pasos. Normada rápidamente se dirige a su tripulación y se preparan para llevar a cabo una serie de acciones evasivas para perderlos el resto de la jornada.	
Persecución	
Acto	DC Requerido
Tomar posiciones	Astucia DC 10
Buscar ruta de escape	Percepción DC 12
Trabajar en conjunto para ganar distancia	Interpretación DC 11
Perseguir en la distancia	Destino DC 15
Balances	
El grupo se encuentra con otro barco que viene de regreso. La capitana conoce a esta tripulación e intenta conversar con ellos para poder conseguir información sobre la balanza, pero puede que sea esta información no sea tan fácil.	
Los balances pueden ser convencidos con una cantidad de oro, dinero, usando palabras u otros medios para conseguir la información que están guardando.	
Balances	
Método	Requisito
Dinero	Persección DC 12 - (1 por cada 4 gp)
Pastado	Persección DC 13 - (1 por cada 3 pescados)
Amenazar	Intimidación DC 15
Diplomacia	Persección DC 12
Mentiras o Engaños	Decepción DC 12
Persecución	
Un acto a favor	Persección DC 12
Otro	A discreción del DM
Si son perseguidos, estos los pueden decir donde vienen por última vez a la balanza, en donde y en qué dirección vienen a Seiszar, y en el mejor de los casos, algunas la tripulación los contará que están desvaliéndose con gente que intentó enfrentarse a la balanza pero que no pudieron con ella. Los indicarán donde se encuentran y la dirección en que huyó según ellos.	
De seguir esta última pista, se encontrarán con los barcos y restos de barco que siguen fluyendo en el mar. Desde allí comprenden en la dirección que los indican para llegar con el cachalote.	
Ahorre	
Se puede cazar alguna de las lentas mapas incorporadas para estos combates, se puede usar este evento repetidas veces en caso de tener un grupo que profite el combate más que nada. (Estos encuentros pueden ser ajustados a discreción del DM si siente que son muy fácil o complicados para sus jugadores.)	
Cambiar pirata	
Historias diseminan en el barco, empiezan a circular y uno de los tripulantes avisando: "Capitana, se acercan piratas", la capitana ve a los drógonos que cubren el encuentro, cuando un águila agrieta llega y empieza a atacar a los tripulantes. Con esta águila informada en el escape, la capitana da órdenes para prepararse para un combate.	
Este combate está compuesto por Miedo, su águila agrieta, un ballenero cunning, un ballenero Charger, dos balleneros agresivos y dos balleneros normales.	
Brújula del mar	
El barco empieza a ser rodeado por una serie de drógonos, mientras que todos parecen confundidos. Tormenta recomienda a los jugadores que se preparen en guardia. Es entonces cuando 3 águilas, seguidas por otros 2, vellan desde el agua y aterran en el barco, frente a los jugadores se	
encuentran 2 pulpos gigantes y una brújula del mar, que ha venido a florentes a todos a las profundidades.	
Este combate está formado principalmente de los 2 pulpos, la brújula del mar, un Ocho de Jolly (Si la brújula alcanza a moverse) y un montón de drógonos que atacan a los jugadores si caen al mar. Los drógonos se retiran si la brújula se cae del combate o sea a los Ocho Jolly.	
Tormenta	
El clima empieza a reportarse, empieza a llover fuertemente, las olas se agreden, la marea es más violenta y el viento sopla con más potencia; el grupo debe actuar rápidamente para no perderse en la tormenta y salir en una pizca. Los jugadores deberán seguir las órdenes de la capitana, los jugadores tendrán que actuar rápido y ver quién se ocupa de cada tarea.	
Tormenta	
Acto	DC Requerido
Ir por materiales de seguridad	Astucia DC 12
Amenazar al barco para no caer	Subterfugio DC 13
Reducir las velas	Fortaleza DC 14
Ver cuál es el camino más seguro a seguir	Naturalista o Persección DC 13
De fallar la mayoría de los checks, los jugadores quedarán atrapados en la tormenta por un rato, y si fracasan muy por un alto margen, perderán algunos de sus recursos.	
Capítulo 2.2: BALSA 8 EN EL MAR	
Durante la noche, los jugadores pueden sentir como la ruta de la embarcación se ve interrumpida por algo que desconocen. Eventualmente se pueden dar cuenta de un par de balsas hechas a partir de troncos de árboles van pasando cerca del barco. Con una inspección más detenida desde el barco, pueden ver como personas reposan en ellos, aunque estos no dan ninguna señal de vida.	

Fig.57. Nuevo Índice, con las hojas de los capítulos 2.1 y 2.2 de la aventura

Dividiendo el capítulo 2

Durante el testeo 3 de uno de los 2 grupos surgió el problema de que el DM no hizo el evento de balsas en el mar, esto fue a raíz que el capítulo 2 estaba pensado como una serie de eventos que son opcionales. Al mezclar un elemento obligatorio dentro de este espacio, el usuario puede olvidar que hay un evento obligatorio, lo cual es problemático. Como solución, se decidió dividir esta sección en 2, evidenciando que ese evento es obligatorio, y dando el espacio para que los jugadores se preparen para la última parte del juego.

Mapas

Con el arte de los personajes listos, el siguiente paso era adaptar los mapas que se habían ideado para que estén en la misma línea gráfica que los personajes. Aprovechando la ocasión, se decidió hacer un rediseño en los barcos que aparecen en la historia, de manera de crear espacios de combates más interesante, y darle más identidad a cada encuentro. Entre los cambios más grandes que se hicieron en los barcos, fue marcar más los obstáculos, barras y desniveles, para hacer una zona de combate que se sienta más real, dándole una nueva gama de opciones y estrategias para los jugadores. Por último, se disminuyó la cantidad de enemigos que habían en el encuentro de Salazar y Ricardo, para que los combates no sean tan tediosos.

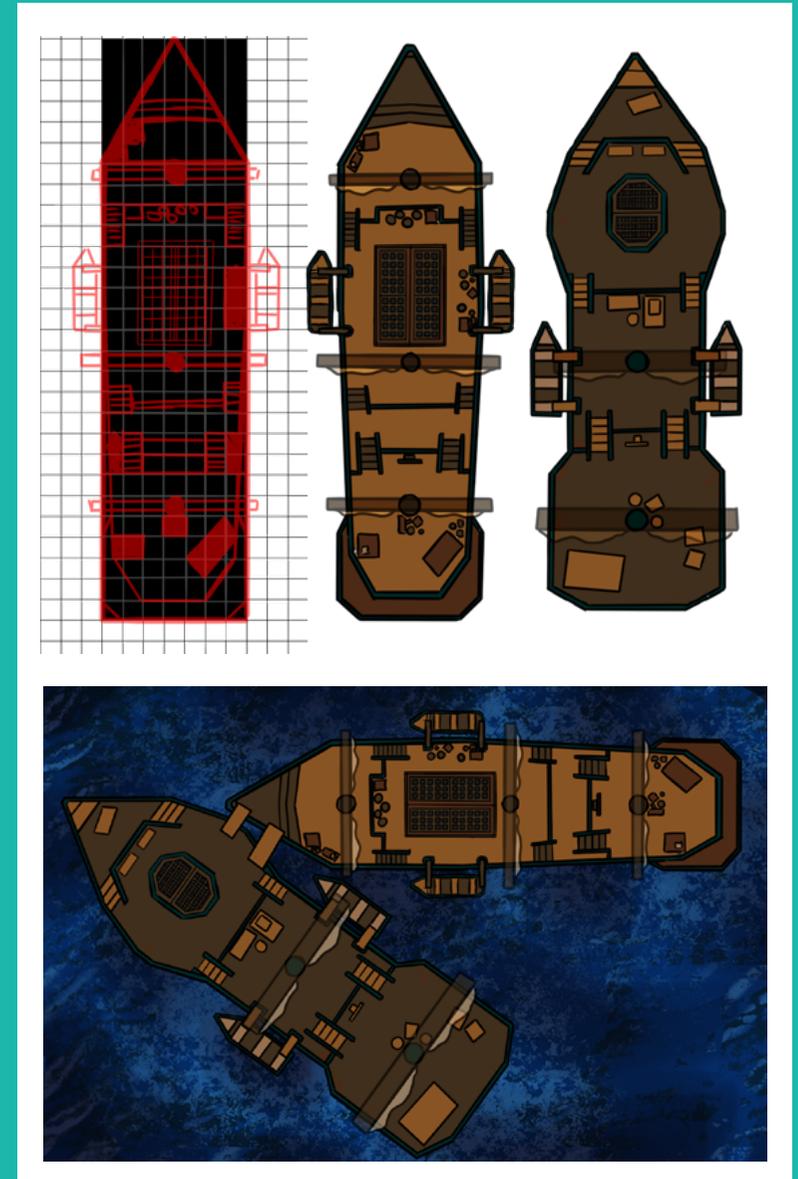


Fig.58: Proceso de creación del mapa del combate con Ricardo

Testeo 4

Observaciones: En esta ocasión, solo el grupo de novatos pudo testear, y debido a problemas de disponibilidad de 3 jugadores, se tuvo que correr el testeo al otro día. Para aprovechar el tiempo, se hizo en esa ocasión una pequeña prueba grabada del combate, para que los jugadores tengan más oportunidades de aprender las mecánicas de combate. Para el testeo real, volvió a faltar uno de los jugadores, por lo que se recurrió a la misma solución del testeo anterior, teniendo al diseñador en su lugar.

- Aunque el DM decidió salirse del guión y hacer el combate más complejo, agregando a Ricardo una mecánica propia, el combate estuvo bien balanceado y no hubo problemas en cuanto a combate.

- Los nuevos mapas funcionan bien, y los límites y elementos del mapa son fáciles de identificar.

- El DM puede manejar sin problemas el evento de las balsas en el mar, pero tuvo unos problemas para terminar la partida con la introducción en el capítulo 3. Se reconoció que este problema fue más por el cansancio del DM y la necesidad de cerrar rápidamente la partida por el tiempo que disponía.

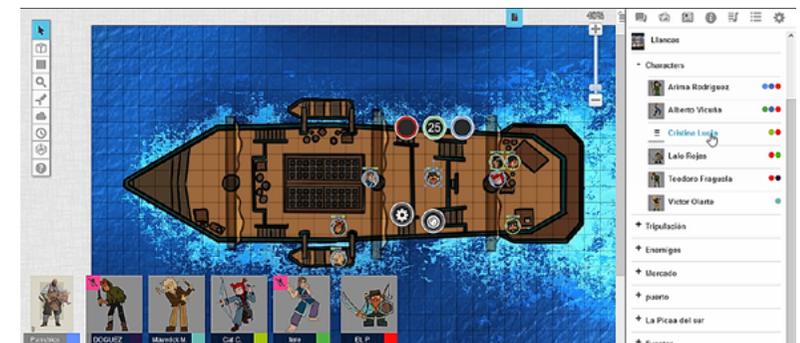
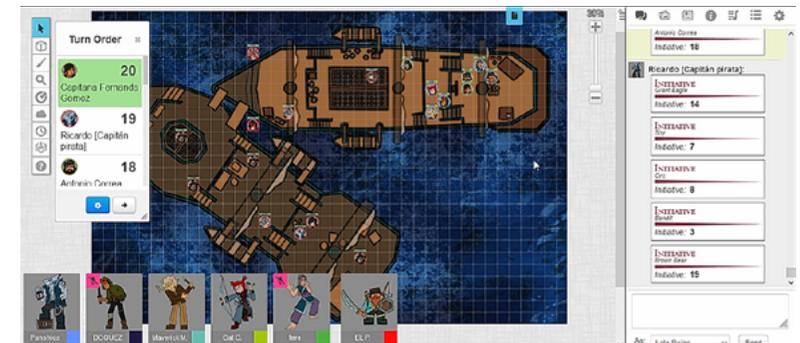


Fig.59: Fotografía testeo. Los jugadores en los nuevos mapas.

Prototipo final

Traspasando a un formato imprimible y afinando detalles

Con todo los personajes, enemigos y mapas diseñados listos, era necesario poner toda esta información y arte en un formato que sea manipulable e imprimible en un formato estandarizado. Para ello, se tuvo que tratar cada uno de estos componentes por separado.

- Hojas de personaje:

Para estas hojas, se utilizaron como base las hojas que entrega Wizards of the coast en su página para que los jugadores las impriman. Con esto, se puede traspasar casi todo a el formato imprimible, con un único problema, la falta de espacio suficiente para poder poner las descripciones de las habilidades de los personajes. Con esto en mente, cada personaje viene con una hoja aparte, que tiene anotado todas sus habilidades, permitiendo que tengan acceso a esta información.

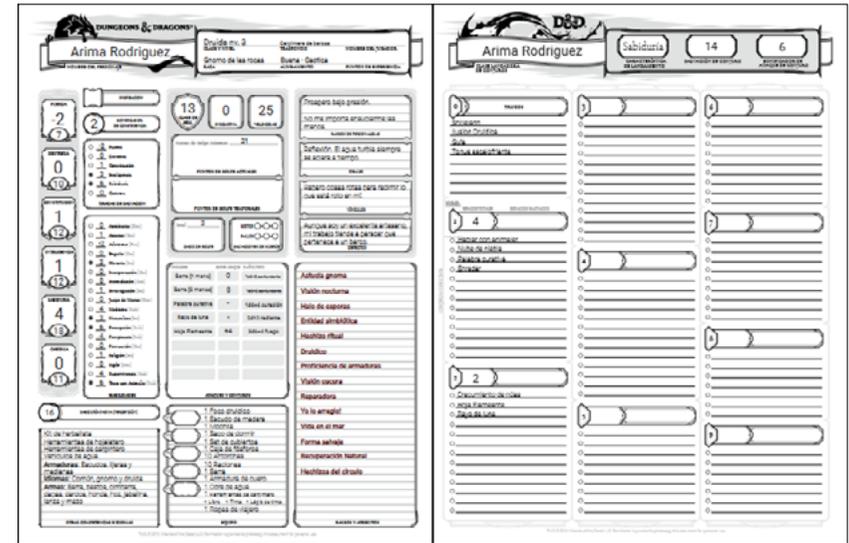


Fig.60: Hojas descargadas de la página oficial de DnD, rellena con la información de l personaje.

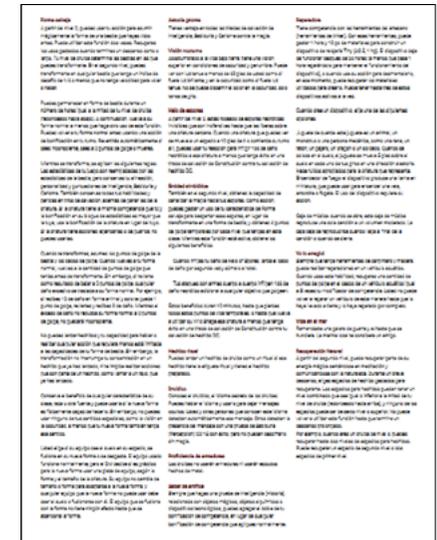


Fig.61: Hoja con todos los nombres y descripciones de las habilidades del personaje.



ENRIQUE SALAZAR

Humanoid: medio

Un español que después de múltiples enfrentamientos con "Mocha", y ahora, cegado por la furia y ganas de venganza, el capitán embarca en busca de la ballena para eliminarla de una vez por toda.
 Características: Determinado, Audaz, pragmático, despiadado, autoritario y obsesivo.
 Intenciones: Cazar al cachalote y así cobrar venganza.

Clase de armadura: 15 [Cuerpo reforzado]
Puntos de golpe: 65 [rod8-20]
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16	16	14	14	11	14
[+2]	[+2]	[+2]	[+2]	[+0]	[+2]

Tiradas de salvación: 15 [Cuerpo reforzado]
Habilidades: Atletismo-4, equilibrio-4
Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: Común y enano.
Desafío: 2 [450 xp]

Implacable
 Si Sblazar recibe un ataque o de daño o menos que redunda sus puntos de golpe o 0, se le reducen a 1 punto de golpe en vez de 0.

Reacciones

Derivar

El capitán agrega a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que le golpeará. Para hacerlo, el capitán debe ver al atacante y empujar un arma cuerpo a cuerpo.

Acciones

Multi ataque

El capitán realiza tres ataques cuerpo a cuerpo: dos con su cimitarra y uno haciendo un cabezaso. O el capitán realiza dos ataques a distancia con sus arcos.

Cimitarra

Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4, alcance 5 pies, un objetivo.
 Golpe: 8 [rod - 3] de daño cortante.

Cabezaso

Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4, alcance 5 pies, un objetivo.
 Golpe: 5 [rod - 3] de daño contundente.

Arpón

Ataque de arma a distancia: +4, alcance 30-60 pies, un objetivo.
 Golpe: 6 [rod - 3] de daño perforante.



RICARDO

Humanoid: medio

Clase de armadura: 14 [Armadura natural]
Puntos de golpe: 34 [rod8-14]
Velocidad: 30 pies, 30 pies al escalas.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19	10	14	10	13	12
[+4]	[+0]	[+2]	[+0]	[+1]	[+1]

Habilidades: Percepción-3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: Común y sepián.

Desafío: 1 [300 xp]

Olifero agudo

Ricardo caña venaja en las pruebas de fabricata [Percepción] que se basan en el olfato.

Maldición acústica

Cuero ornamentado de su transformación. Siempre gana la habilidad de moverse rápido en el agua y emerger del mar con facilidad. Siempre está en el agua. Ricardo se puede mover 30 pies, y puede usar una acción bonus para saltar a la siguiente, o saltar 10 pies de distancia.

Acciones

Multi ataque
 Ricardo realiza dos ataques: un mordisco y otro con su garfio.

Mordisco
 Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4, alcance 5 pies, un objetivo.
 Golpe: 8 [rod - 4] de daño perforante.

Garfio
 Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4, alcance 5 pies, un objetivo.
 Golpe: 11 [rod - 4] de daño cortante.



AGUILA GIGANTE

Besta grande

Clase de armadura: 13 [Armadura natural]
Puntos de golpe: 28 [rod8-9]
Velocidad: 10 pies, 80 pies de vuelo.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16	17	13	8	14	10
[+2]	[+3]	[+0]	[+1]	[+2]	[+0]

Habilidad: Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: Entiende común, no puede hablarlo.

Desafío: 1 [300 xp]

Vista aguda

El aguilá lleva venaja en las pruebas de fabricata [Percepción] que se basan en la vista.

Acciones

Multi ataque

El aguilá hace 2 ataques: uno con su pico y otro con sus garras.

Pico

Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4, alcance 5 pies, un objetivo.
 Golpe: 8 [rod - 2] de daño perforante.

Garras

Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4, alcance 5 pies, un objetivo.
 Golpe: 10 [rod - 2] de daño cortante.



ANTONIO CORREA

Humanoid: medio

Periodista Chileno. Empleado de uno de los periódicos más vendidos de Chile, él vino a los mares a buscar una historia para su próximo artículo.

Características: Social, edificante, competente, indolente, molesto y pedante.

Intenciones: Está aquí para conocer la historia y la gente detrás de los relatos de Mocha Doble. Si bien hay un grado de interés propio, encuentra y quiere demostrar el valor de la zona y sus habitantes.

Clase de armadura: 14 [Cuerpo]

Puntos de golpe: 20 [rod8-20]

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9	13	11	14	15	16
[+1]	[+1]	[+0]	[+2]	[+2]	[+3]

Sentidos: Hinchista-4, investigación-4, y persuasión-4.

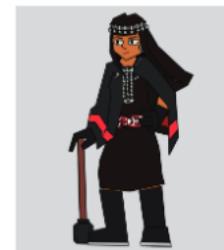
Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: Común y enano.

Acciones

Garras

Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4, alcance 5 pies, un objetivo.
 Golpe: 5 [rod - 1] de daño contundente.



YERIMEN

Humanoid: media

Joven de los pueblos originarios del sur. Ha sido la mano derecha de la capitana por un largo tiempo. Tras tanto escuchar historias y ver las distintas sorpresas que ocurren al mar, se ha dado la misión de conocer y cuidar a estos seres maravillosos.

Características: Determinada, Ingenua, adaptable, defensiva, impulsiva y fatalista.

Intenciones: Encontrar al cachalote y protegerlo.

Clase de armadura: 15 [Cuerpo]

Puntos de golpe: 24 [rod8-9]

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15	16	9	11	14	13
[+2]	[+3]	[+1]	[+1]	[+2]	[+1]

Habilidad: Acrobacias-5, atletismo-4, y percepción-4.

Sentidos: Percepción pasiva 14.

Idiomas: Común y Mapudungun.

Tácticas de manos

Yerimen lleva venaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados de Yerimen está a 5 pies de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Acciones

Mazo

Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4, alcance 5 pies, un objetivo.
 Golpe: 5 [rod - 1] de daño contundente.

Fig. 62: Hoja de Enrique Salazar

Fig.63: Hoja de Ricardo y el aguilá gigante

Fig.64: Hoja de Antonio Correa y Yerimen.

- Enemigos y aliados
 Este proceso fue más interesante, puesto a que se tuvo que idear un formato más versátil, que facilite el trabajo del DM. Después de ver el espacio necesario para comunicar, y la composición de los distintos combates en el juego, se creo 2 formatos para estas hojas, el primero contiene 2 enemigos y aliados mecánicamente simples y que suelen aparecer en los mismos combates, para reducir la cantidad de hojas que tiene que ver el DM; y el segundo está diseñado para un solo personaje que son mucho más complejos y tiene muchas más habilidades.

BUOCE ¿Puedes encontrar buques para el comercio y volver después del comercio de buques?

4. RESUMEN

5. Premios

6. CAPITULO 1 LA COSTA

7. Capitulo 1 a el punto

- a. El comercio
- b. La historia
- c. La pirata del mar
- d. Como la pirata
- e. Descubrimiento de el punto

8. CAPITULO 2 EL MAR

9. Capitulo 2 a Deseo

- a. Deseo
- b. Pasa
- c. Descubrimiento
- d. Alrededor
- e. Comercio

10. Capitulo 2 a Deseo en el Mar

11. CAPITULO 3 BUENAS

12. Introducción

- a. Buenas
- b. Descubrimiento
- c. Descubrimiento

13. Referenciamiento

14. PREMIOS

- a. Descubrimiento
- b. Descubrimiento

15. APUNTES PARA EL COMERCIO

16. Historias, premios y mapas

- a. Descubrimiento
- b. Descubrimiento
- c. Descubrimiento
- d. Descubrimiento

17. Historias

18. Premios

19. Mapas

20. Referenciamiento

21. APUNTES PARA EL COMERCIO

22. Historias, premios y mapas

- a. Descubrimiento
- b. Descubrimiento
- c. Descubrimiento
- d. Descubrimiento

23. Historias

24. Premios

25. Mapas

26. Referenciamiento

27. APUNTES PARA EL COMERCIO

28. Historias, premios y mapas

- a. Descubrimiento
- b. Descubrimiento
- c. Descubrimiento
- d. Descubrimiento

29. Historias

30. Premios

31. Mapas

32. Referenciamiento

33. APUNTES PARA EL COMERCIO

34. Historias, premios y mapas

- a. Descubrimiento
- b. Descubrimiento
- c. Descubrimiento
- d. Descubrimiento

Fig.65: 12 de las 21 páginas del libro de aventura final

- La aventura

Con el texto listo, solo faltaba colocar las imágenes de los mapas en el documento final, con indicaciones de los lugares importantes y formación de enemigos que se encuentran en ellos. Tras colocar todo este contenido, y adaptar las páginas, se realizó un último arreglo al PDF, esta vez pensado para el formato digital, y se le agregó hipervínculos al documento, para facilitar la navegación del DM entre el contenido.

Lansamiento en línea de dnmocha.cl

Con todo el proyecto en sus testeos finales, construir una página para poder compartir y descargar el juego. Para ello, primero se estudió distintas páginas de contenido similar, para ver lo que funciona y poder enfocarse en lo que es esencial. La página estaría compuesta de 4 html, uno que sería la página principal, uno que resuma el contenido de la aventura y que tenga todos los documentos para que los pueda descargar, uno que tenga un resumen del proyecto y el proceso de este, y uno que los dirija a una encuesta, que puedan rellenar para poder tener feedback y saber en qué aspectos puede mejorar el producto. Por último, se creó un logo para el juego y la página, además de 2 redes sociales para vincularlas directamente con la página.



Fig.66: Portada, página de procesos y página de comentarios en dnmocha.cl

Testeo final

Jugadores recurrentes

- El DM decidió hacer cambios al combate que lo volvieron más largo y difícil. Debido a esto, los jugadores decidieron hundir ambos barcos para terminar con todo.

- Hubo mucho material que los jugadores no pudieron ver, y el juego terminó de una manera inesperada.

- Esto permitió que pasara, puesto a que es algo que potencialmente puede pasar sin la asistencia del creador para redirigir el juego. Es una falla que se debe tomar en cuenta al momento de crear estos proyectos.

Grupo de novatos

-El Dm, nuevamente, Agregó mecánicas al jefe de este encuentro, afortunadamente, el balance del combate se mantuvo y encontró formas de asegurar que los jugadores no pierdan mucho tiempo en ello.

-El final se sintió algo abrupto, pero los jugadores disfrutaron de la experiencia y aprovecharon de un mini epílogo creado por el DM para despedirse de los personajes.

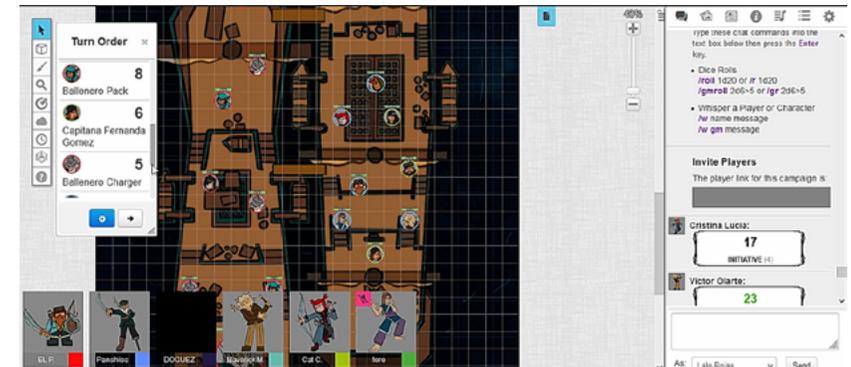


Fig.67: Fotografía de prueba. Los jugadores en el último combate de la aventura.

Resultados finales del proyecto

Recepción del juego:

Según los formularios finales entregados a los jugadores, el juego fue recibido de manera positivas, todos comentaron positivamente sobre su experiencia, expresaron que recomendarían en juego y algunos estarían dispuestos a jugar la aventura de nuevo.

¿Primero que todo, disfrutaste la aventura?

9 respuestas

- SI
- Si totalmente
- Si
- Sí mucho, aunque el primer día que jugué no tanto, porque me sentía triste unu
- Si, muchísimo!
- mucho
- La verdad, sí.
- Dentro de todo si
- Si

Fig:68: Pregunta y respuestas del formulario sobre ¡MOCHA!

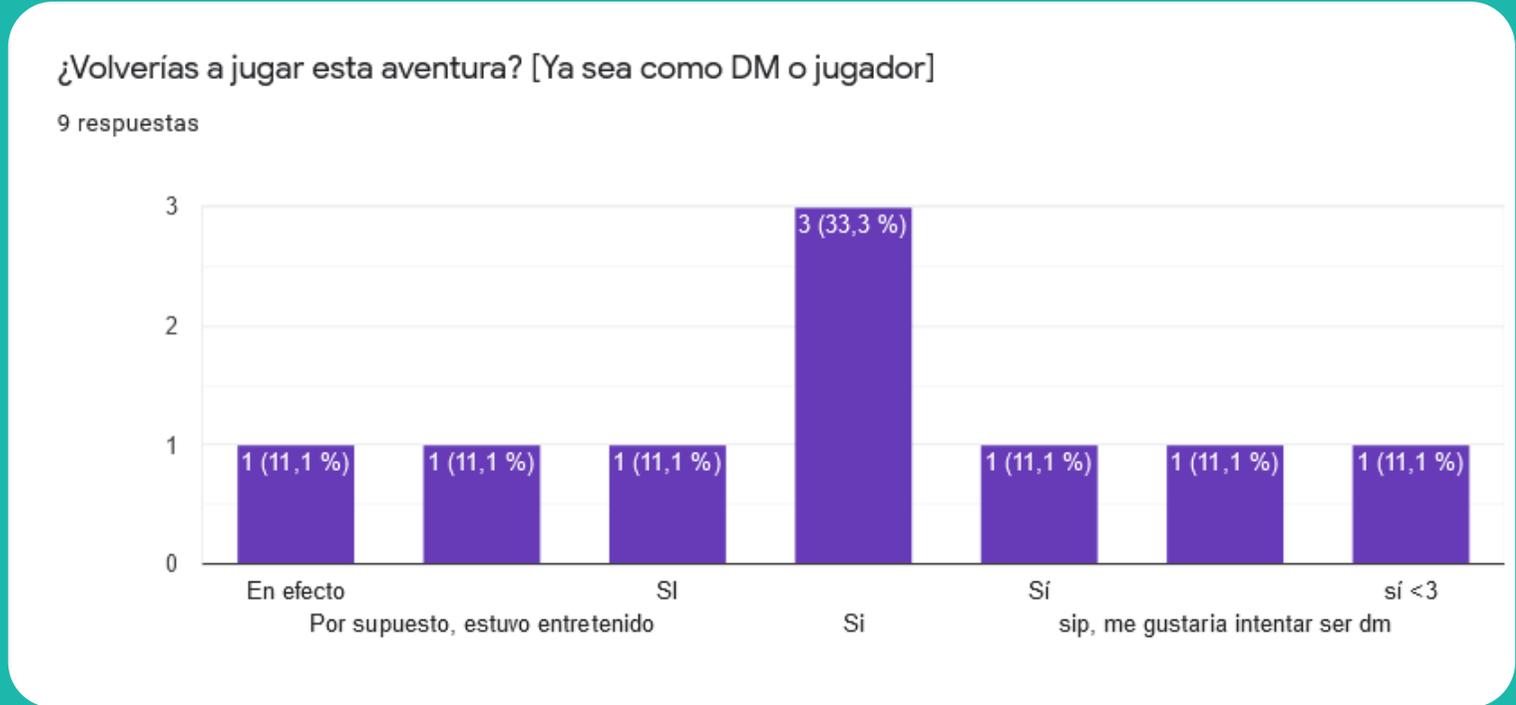
¿Le recomendarías esta aventura a otra gente? ¿Porque?

9 respuestas

- Si, para pasar un rato son sus amigos y para conocer mas de la historia de mocha.
- Si, porque es una historia entretenida además que la ambientación en bastante certera en la cantidad de elementos que presenta
- Lo recomendaría precisamente porque considero que es un buen inicio a entender D&D y las experiencias del roleo, aprendí mucho jugando y riendo con mis amigos
- sí, porque se aprende de la leyenda de mocha y es entretenido, además se pueden matar colonos
- Si, creo que el largo y la clase de lore que tiene la hace super accesible a nuevos jugadores y gente que no es familiar con el otros juegos de rol, es un muy buen juego para principiantes y gente experimentada por igual
- sip, es un contexto con mucho potencial y muy util para jugadores novatos o veteranos que buscan algo mas tranquilo que una campaña larga
- Si, como dije antes, los juegos de rol son divertidos entre amigos.

Fig:69: Pregunta y respuestas del formulario sobre ¡MOCHA!

Fig:70: Preguntas y respuestas del formulario sobre ¡MOCHA!



¿Que te pareció la aventura?

7 respuestas

La verdad creo que faltaron algunos personajes que quería conocer

Sencilla, entretenida y precisa

Me gustó mucho, me pareció entretenida y aprendí un poco. Falto el caleuche si

Divertida y accesible

directa, sencilla pero atrapante

Bastante divertida, algunos momentos un poco lentos pero todo bien.

Una buena introducción a dnd

¿Que te pareció la aventura?

2 respuestas

Divertida

Muy interesante

Fig:72: Preguntas y respuestas del formulario sobre ¡MOCHA!

Fig:71: Preguntas y respuestas del formulario sobre ¡MOCHA!

Aprendizaje sobre Mocha

Revisando las respuestas de los usuarios, podemos ver un general aprendizaje sobre la historia de Mocha, pero que podría mejorar respecto a ciertos detalles sobre esta figura.

¿Quién era Mocha?

9 respuestas

- Una ballena blanca (Cachalote).
- La ballena que debíamos proteger de salazar
- Una ballena blanca como la tiza
- la ballena blanca legendaria
- El cachalote (no mágico) que teníamos que salvar de los piratas
- un enorme cachalote
- Una Ballena
- La ballena blanca
- Una ballena

Fig:73: Pregunta y respuestas del formulario sobre ¡MOCHA!

¿Por que lo llamaron Mocha?

9 respuestas

- Por que se encontraba cerca de la isla Mocha
- Porque se encontraba cerca de la isla mocha
- Porque cuando intentaban atacarla atacaba de vuelta y generaba mocha
- no lo sé :o quizás eso lo dijeron en una de las sesiones de las que no participé
- Nose :(
- por la isla mocha
- No se
- Nose
- Por la isla cercana a donde habita

Fig:74: Pregunta y respuestas del formulario sobre ¡MOCHA!

¿Por que era conocido?

9 respuestas

- Por ser una ballena unica.
- Mocha por undir los barcoa balleneros de la zona
- Porque hundía a los balleneros que intentaban atacarlo
- por se gigante y blanco y legendaria y xq unos weones la querian cazar por puro ego masculino
- Porque se había escapado varias veces de que lo cazaran, por lo que los marineros decían que era magica
- por su blancura
- Ballena blanca.
- Por ser un cachalote blanco
- Por su inmesurable poder y su capacidad de hundir naves con facilidad

Fig:76: Pregunta y respuestas del formulario sobre ¡MOCHA!

¿En que Pais y zona se encuentra él?

9 respuestas

- En Chile
- En chile y creo que en valaparaíso sino en alguna costa cercana de chile
- Al sur de Chile
- En el wallmapu
- En Chile en el sur
- sur de chile
- Chile, zona sur.
- Chile, zona sur
- En Chile, zona sur

Fig:75: Pregunta y respuestas del formulario sobre ¡MOCHA!

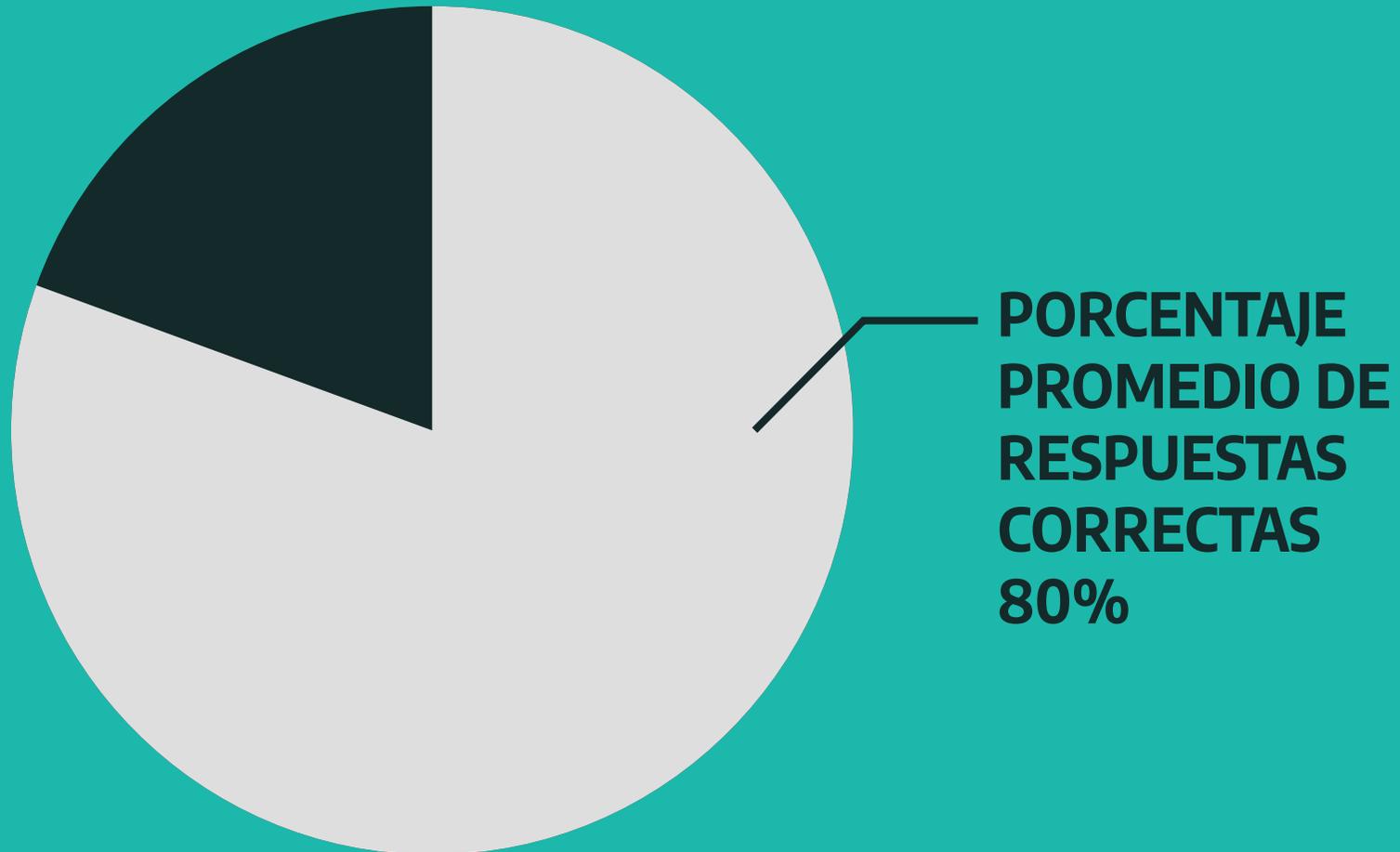
¿De que época es él?

9 respuestas

- No lo sé
- Entre 1850 al 1900
- Época de la colonia - inicios de Chile como nación
- mmmmh no se :c
- 1850-ish???
- mediados de los 1800 aprox
- De los 1800
- Los 1800
- siglo 19

Fig:77: Pregunta y respuestas del formulario sobre ¡MOCHA!

Fig:78:



Aprendizaje sobre las *Trempülkalwe*

Como se puede observar en los resultados, en este aspecto el juego no logra su meta, y claramente necesita una mejor forma de incorporar y compartir esta historia para que los jugadores aprendan el relato.

¿Por que habían balsas con muertos dentro en mitad del mar?

9 respuestas

por que las Trempülkalwe que se transformaban en ballenas los llevaban, como un rito por el mar

Es por un ritual mapuche que se le hacia a los muertos

Era una tradición Mapuche

era un ritual en que una comunidad local honraba a sus muertos

Era un ritual de despedida a los muertos de una tribu local

no llegamos a eso

No se

Eran balleneros de una embarcacion la cual habia sido hundida por mocha

Por un ritual correspondiente a las creencias del pueblo de Yerimen

Fig:79: Pregunta y respuestas del formulario sobre ¡MOCHA!

¿Quiénes son las Trempülkalwe?

9 respuestas

Mujeres mapuches o machis.
Ni idea
Entidades que se llevaban las almas o algo así
una comunidad originaria local
Un grupo de personas originarias de la zona
no llegamos a eso
No se
Nose
Antiguas espíritus que habitan entre la vida y la muerte

Fig:80: Pregunta y respuestas del formulario sobre ¡MOCHA!

¿Que piden a cambio las Trempülkalwe?

9 respuestas

No recuerdo el nombre :c pero yerimen llevaba unos con ella
No lo se
Llevar a los cuerpos en balsas con una cosita que no recuerdo
creo que tampoco estuve en esa sesión :c
No me acuerdo
no llegamos a eso
No se
Nose
llancas

Fig:82: Pregunta y respuestas del formulario sobre ¡MOCHA!

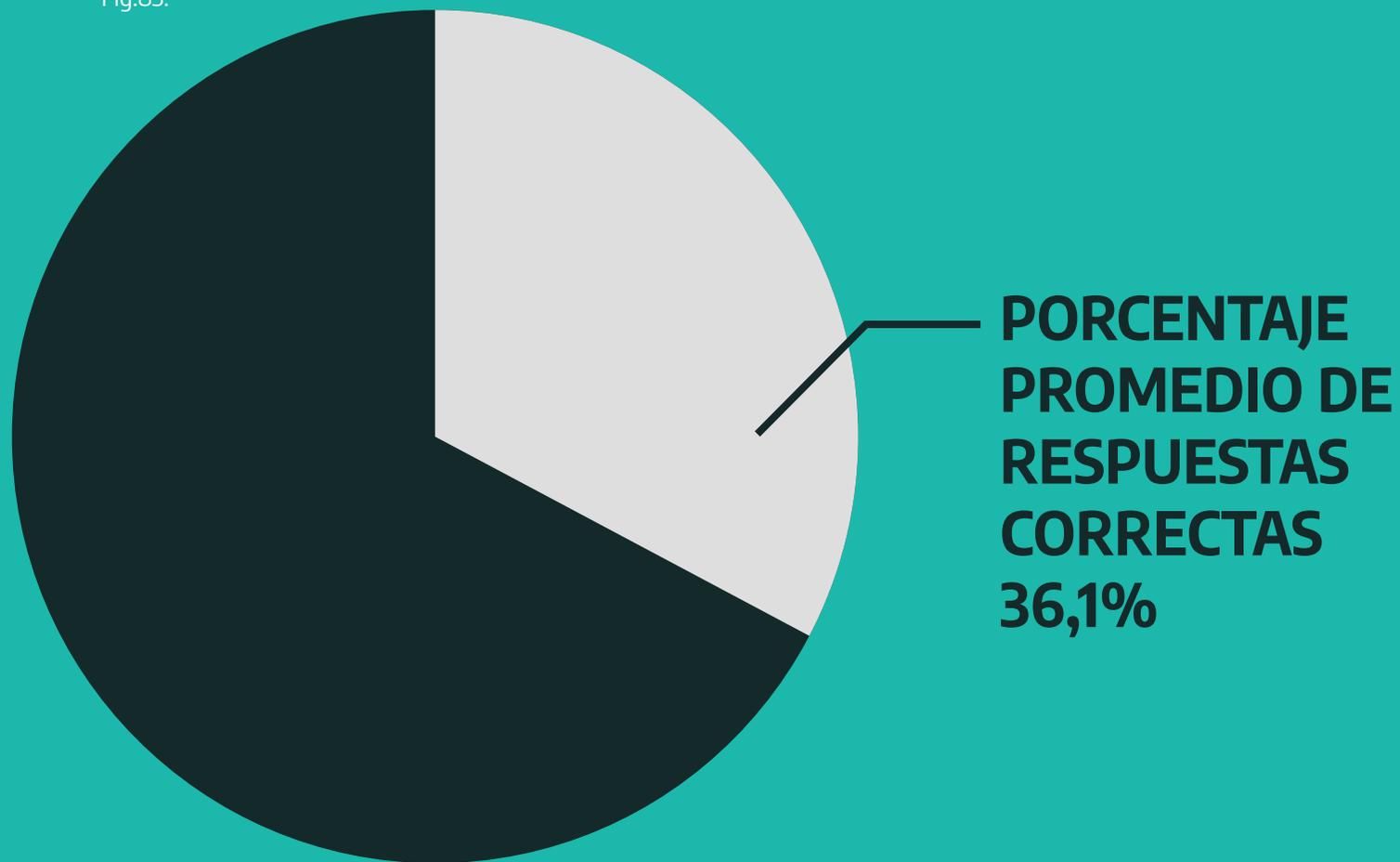
¿Que hacen las Trempülkalwe según lo que contó Yerimen?

9 respuestas

ue se podian transformar en ballenas y llevaban a los muertos a su camino al otro mundo
No lo tengo claro
Guiaban a los muertos al otro lado
creo que tampoco estuve en esa sesión :c
Tienen esta costumbre fúnebre de subir los cuerpos de sus muertos a barcas y mandarlos al mar
no llegamos a eso
No se
Nose
Guiar a la gente al reino de los muertos

Fig:81: Pregunta y respuestas del formulario sobre ¡MOCHA!

Fig:83:



Aprender jugando

Las siguientes respuestas reflejan cómo creen los usuarios que el juego afecta a su aprendizaje y su percepción del país.

¿Como crees que el juego te ayudo para conocer estos relatos y personajes?

9 respuestas

A través de la historia y las charlas con cada personaje

Me ayudo a contextualizar el escenario histórico y a pesar de haber tenido fantasía los personajes secundarios ayudaron a contar más cosas sobre el mundo

Haber pertenecido a la experiencia relatada ayuda a comprender las historias, personajes y motivaciones

me ayudo mucho a interesarme en este relato, pero creo que como no estuve en las primeras sesiones me faltaron varios datos base

Me educó de muchas cosas que no sabía de la zona y su gente

no llegamos a eso

Presentandolos como enemigos en cierta parte de la historia

Fue una interesante aproximacion al tema y muy didactica

Fig:84: Pregunta y respuestas del formulario sobre ¡MOCHA!

¿El juego te ayudo a agarrarle aprecio a estas figuras? ¿Por que?

9 respuestas

A algunas por su carisma, interpretación e historia.

Sí, más que nada por los roles de los demás, eso hizo que el relato estuviese vivo

Sí, porque de esa manera puedo construir empatía con los personajes que se involucran en la historia

sii, se sintieron mas cercanas, interesantes y emocionantes

Si, creo que poder interactuar con ellos y hablarles como mi personaje me ayudó a humanizarlos y conectar con ellos

no llegamos a eso

No realmente, no hubo tiempo com para profundizar que eran y sus motivaciones.

Si, porque las enfrente directamente

Si. va que a lo laroo de la campaña me encariñé con Mocha v me interesé por los personajes que rodean

Fig:85: Pregunta y respuestas del formulario sobre ¡MOCHA!

¿Crees que esta experiencia e historias te hacen tener un poco más de aprecio por Chile? ¿Por que?

9 respuestas

La verdad, creo que me faltó algo para ganarle aprecio a Chile.

Sí, porque hay muchas historias que no se cuentan y si se cuentan es solo en un libro y aquí hubo una mayor experiencia

Sí, hay muchos relatos culturales muy ricos e interesantes que podrían explorarse y visualizarse, para ofrecer permanencia a nuestros orígenes

mmmmh no por Chile, pero sí por el wallmapu

Sí, porque mi aprecio por Chile ya es super bajo, entonces saber que tenemos estas historias y culturas interesantes me hacen ver a Chile como algo más que el desastre que es en tiempos contemporáneos

no llegamos a eso

Un poco, pero más que nada por la mitología chilena.

Sí, porque son figuras del folklore chileno

Fig:86: Pregunta y respuestas del formulario sobre ¡MOCHA!

EL FUTURO DEL PROYECTO

Agregar más conexiones y eventos sobre las *Trempülkalwe*

Debido a los resultados negativos respecto al aprendizaje sobre este relato y ritual, es claro que se debe repensar eventos e involucrar aún más estos hechos dentro de la historia, de manera de quedar en la mente de los jugadores tal como la historia de Mocha lo logró.

Masificando ¡MOCHA!

Como se mencionó en uno de los segmentos anteriores, se crearon las cuentas para redes sociales para poder llegar al público objetivo. Pero antes de poder publicar y difundir el material, se plantea hacer un estudio más profundo del público y páginas similares que tengan gran tracción. En este momento se plantea usar estas redes sociales para mostrar a los seguidores material que refleje el proceso y la evolución del juego, profundizar en las historias y motivos de personajes que no son el foco del juego, e informar sobre las posibles actualizaciones y expansiones que se hagan en la aventura en un futuro.



Fig:87: Fotografía del perfil de twitter de ¡MOCHA!

Transformación a un formato análogo

Uno de los planes en un futuro es aprovechar la tecnología y materiales de la actualidad, dando una oportunidad a los jugadores de aumentar su experiencia en físico con fichas de personajes que sean imprimibles en 3D o creando a base de cartón y de encajes lleven a un nuevo nivel las fichas y mapas disponibles en la página web a un bajo costo.

Expandiendo el universo del juego

Debido a el tiempo disponible de tanto las personas que testean con este proyecto y de la fecha límite de entrega que tenía este proyecto, hubo material que si bien fue ideado en las últimas etapas del proceso, no se pudo implementar, ya sea por la cantidad de tiempo que requerían, o por que no alcanzaría a ser testeado con los grupos. Se planteó hacer epílogos, que permitieran a los usuarios explorar nuevos ambientes como isla mocha, tener una oportunidad de hablar con Salazar después de derrotarlo, para intentar convencerlo de parar su búsqueda para siempre; expandir el mundo que ya existe, agregando nuevas zonas que los jugadores puedan visitar tanto en la costa, con librerías y un farol, como en el barco, agregando niveles dentro del barco como un lugar para comer, piezas donde pasar la noche y una sala de almacenamiento. También se pensó en hacer más capítulos, nuevas historias centrándose en otros mitos e historias chilenas, como la pincoya y el caleuche.

Para mantener la tracción e interés en el juego, se podría trabajar a base de expansiones al documento, para ir incorporando a medida que pasa el tiempo estos conceptos, y eventualmente, construir una biblioteca de aventuras a base de estos mitos de los cuales se pueda elegir y jugar.



Fig.88: Dibujo de Ballenera manada.

BIBLIOGRAFÍA

- Agenda País. (5 de noviembre del 2020). Fatiga pandémica: El problema silencioso que podría estar afectando tu salud mental. El Mostrador. Extraído de: <https://www.instagram.com/p/CHNU7Ldphub/?igshid=ntcdiixnigas>.
- Baradit J., Canale M., Flores K., Silva K, (productores) y Vera F. (director). (2020). Historia secreta de Chile 2 - Capítulo 8: MOCHA DICK [Documental]. Chile: Chilevisión y Fabulatv.
- Cerutti, A., & González, C. (2008). Identidad e identidad nacional. Revista de la Facultad, 14, 77-94.
- Christian Ovalle. (Miércoles 22 abril de 2020). Juegos de mesa recuperan terreno y presentan gran aumento en ventas durante la emergencia. Radio Bío Bío. Extraído de: <https://www.biobiochile.cl/noticias/economia/actualidad-economica/2020/04/22/juegos-de-mesa-recuperan-terreno-y-presentan-gran-aumento-en-ventas-durante-la-emergencia.shtml>
- Cameron Corliss (Miércoles 19 de mayo de 2021). Dungeons and Dragons Infographic Shows How Popular the Game Has Become. Gamerant. Extraído de: <https://gamerant.com/dungeons-and-dragons-infographic-2021/>
- Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The psychology of optimal experience. New York: Harper & Row. Cáceres
- Duncan S. A. Bell. (2003). Mythscapes: memory, mythology, and national identity
- Huizinga, J. (2003). Homo Ludens. Londres, Inglaterra: Routledge.
- Mircea Eliade (1991). MITO Y REALIDAD
- Oreste Plath. (1983). Geografía del mito y la leyenda chilenos. Nascimento.
- Paio. O Jedlowski .(2000). La sociología y la memoria colectiva. MEMORIA COLECTIVA E IDENTIDAD NACIONAL.

- Pino C. (productora), Valderrama C. y Fredes G. (directores). (2016). “Mocha Dick” la ballena mapuche [documental]. Chile: Bio ingeniería audiovisual.
- PrintNinja (2018). Board Game Industry Statistics. Extraído de: <https://printninja.com/board-game-industry-statistics/>
- Puget, J. (2003). Intersubjetividad. Crisis de la representación. *Psicoanálisis*, 25(1).
- Rein-Hagen, M. (2013). Games are serious fun. Georgia, Estados Unidos: TEDx Talks.
- Renato Cárdenas .(1998). El Libro de la mitología : historias, leyendas y creencias mágicas obtenidas de la tradición oral
- Sandoval, L. A. (2009). La identidad nacional en tiempos de globalización. *Revista Electrónica Educare*, 13(2), 7-16.
- Scott Caputo. (2017). Games of Emotion: Interview with Game Designer, Matt Leacock. League of gamemakers. Extraído de: <https://www.leagueofgamemakers.com/games-of-emotion-interview-with-game-designer-matt-leacock/>
- Smith, A. (1995). Nations and Nationalism in a Global Era, Cambridge: Polity Press.
- Tony Mastrangeli. (2014). Interview with Game Designer/Publisher Ignacy Trzewiczek. Board game quest. Extraído de: <https://www.boardgamequest.com/interview-with-ignacy-trzewiczek/>
- Tony Mastrangeli. (2013). Interview with Game Designer Eric Lang. Board game quest. Extraído de: <https://www.boardgamequest.com/eric-lang-interview/>

Fig 1

Daniel Akashi (2008), Desert [Fotografía] Recuperado de: <https://www.pexels.com/photo/desert-58535/>

Fig 2

André Ulysses (2005), Herd of horse green grass field, [Fotografía] Recuperado de: <https://www.pexels.com/photo/herd-of-horse-green-grass-field-3739624/>

Fig 3

Jens Johnsson (2016), Landscape photography of snowy mountain. [Fotografía] Recuperado de: <https://www.pexels.com/photo/landscape-photography-of-snowy-mountain-66092/>

Fig 4

Matt Erasmus (2017), Photo of City Under Cloudy Sky. [Fotografía] Recuperado de: <https://www.pexels.com/photo/photo-of-city-under-cloudy-sky-2475407/>

Fig 5

Alisha Lubben (2019), Pathway Near Trees and Street Posts. [Fotografía] Recuperado de: <https://www.pexels.com/photo/pathway-near-trees-and-street-posts-2017751/>

Fig 6

Osvaldo Castillo (2017), Stonehenge, United Kingdom. [Fotografía] Recuperado de: <https://www.pexels.com/photo/stonehenge-united-kingdom-3402313/>

Fig.7

Jeremiah N. Reynolds (1870), Mocha dick 1870 UK [Ilustración] Recuperado de: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mocha_dick_1870_UK_reprint.jpg

Fig.8 y 9

Edmund McMillen (2018), The Binding of Isaac: Four Souls . [Fotografía] Recuperado de: <https://www.kickstarter.com/projects/isaacfoursouls/the-binding-of-isaac-four-souls>

Fig.10

Elaboración propia

Fig 11

Wizards of the coast (2014), Player's Handbook. [Fotografía] Recuperado de: https://dnd.wizards.com/products/tabletop-games/rpg-products/rpg_playershandbook

Fig 12

Steam forge games (2020), Epic Encounters: Shrine of the Kobold Queen. [Fotografía] Recuperado de: <https://steamforged.com/games/epic-encounters?tab=Products>

Fig 13 y 14

Desconocido (s.f), MITOS Y LEYENDAS CLÁSICO . [Fotografía] Recuperado de: <https://casamyl.cl/collections/jugadores-clasicos>

Fig 15 y 16

Hal Duncan, Ruth Veevers (2018), Cryptid. [Fotografía] Recuperado de: <https://www.macronovagames.com/products/cryptid>

Fig 17

Rodrigo Septien, Álvaro Pascual (2020), Freyja | Destripando la Historia. [Ilustración] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=AwUe1xCi6H0>

Fig 18

Jack Burke (2020), Day 17: Alaria the nomad. [Ilustración]
Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/CASdM2jTj6/>

Fig 19

Anna (2021), Kimetsu fanart. [Ilustración] Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/CPT95B2lodZ/>

Fig 20 y 21

Devir Chile (2018), Resumen de Juegos en el Parque 2018.
[Fotografía] Recuperado de: <https://devir.cl/resumen-de-juegos-en-el-parque-2018/>

Fig 22

Devir Chile (2020), Fecha, Hora y Lugar de Devir Fest: Gourmet Valdivia 2020. [Fotografía] Recuperado de: <https://devir.cl/fecha-hora-y-lugar-de-devir-fest-gourmet-valdivia-2020/>

Fig 23 y 24

Wizards of the coast (2021), 2020. was again D&D best year ever!
[Gráfico/Ilustración] Recuperado de: https://drive.google.com/drive/folders/1ZQj7eFu8ahCihCgKbVL_BBTCavjREm-A

Fig 25

Elaboración propia

Fig 26

Elaboración propia

Fig 27

Elaboración propia

Fig 28

Elaboración propia

Fig 29

Elaboración propia

Fig 30

Elaboración propia

Fig 31

Elaboración propia

Fig 32

Elaboración propia

Fig 33

Elaboración propia

Fig 34

Steam forge games (2020), Epic Encounters: Hall of the Orc King. [Fotografía] Recuperado de: <https://steamforged.com/games/epic-encounters?tab=Products&category=orcs-frost-giant&product=epic-encounters-orc-king>

Fig 35

Desconocido (s.f), Dungeon masters guild [Fotografía]
Recuperado de: <https://www.dmsguild.com/>

Fig 36

Elaboración propia

Fig 37

Elaboración propia

Fig 38

Elaboración propia

Fig 39
Elaboración propia

Fig 40
Elaboración propia

Fig 41
Elaboración propia

Fig 42
Elaboración propia

Fig 43 y 44
Elaboración propia

Fig 45
Elaboración propia

Fig 46
Elaboración propia

Fig 47
Elaboración propia

Fig 48
Elaboración propia

Fig 49
Elaboración propia

Fig 50
Elaboración propia

Fig 51
Elaboración propia

Fig 52
Elaboración propia

Fig 53
Elaboración propia

Fig 54
Elaboración propia

Fig 55
Elaboración propia

Fig 56
Elaboración propia

Fig 57
Elaboración propia

Fig 58
Elaboración propia

Fig 59
Elaboración propia

Fig 60
Elaboración propia

Fig 61
Elaboración propia

Fig 62
Elaboración propia

Fig 63
Elaboración propia

Fig 64
Elaboración propia

Fig 65
Elaboración propia

Fig 66
Elaboración propia

Fig 67
Elaboración propia

Fig 68
Elaboración propia

Fig 69
Elaboración propia

Fig 70
Elaboración propia

Fig 71
Elaboración propia

Fig 72
Elaboración propia

Fig 73
Elaboración propia

Fig 74
Elaboración propia

Fig 75
Elaboración propia

Fig 76
Elaboración propia

Fig 77
Elaboración propia

Fig 78
Elaboración propia

Fig 79
Elaboración propia

Fig 80
Elaboración propia

Fig 81
Elaboración propia

Fig 82
Elaboración propia

Fig 83
Elaboración propia

Fig 84
Elaboración propia

Fig 85
Elaboración propia

Fig 86
Elaboración propia

Fig 87
Elaboración propia

Fig 88
Elaboración propia