

EL SILENCIO DE GEMSTEIN

Un juego de rol silencioso llevado a mesa que crea
interculturalidad entre la cultura oyente y no oyente.

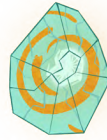
Autora – Antonia Serrano Olea
Profesor guía – Gonzalo Morales Rojas

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

Diciembre, 2022. Santiago, Chile.

Motivación personal

En un contexto personal, el proyecto se realizó debido a la pasión y amor que le tengo a los juegos de rol como *Dungeons and Dragons* y su capacidad de transportarme a un mundo de fantasía alternativo con mis amigos o familia donde puedo ser una heroína salvando al mundo o una persona mala que hace pociones mágicas para cierto objetivo. Al entender que no todos podemos jugar como quisiéramos (respecto a la cultura sorda en el entretenimiento), quise crear un espacio donde pudieran hacerlo junto a la gente que quisieran a su lado.



ÍNDICE

Introducción	4	Creación de <i>Google Form</i>	52
Contexto	5	Testeo con gente que posee experiencia.....	53
Investigación	7	Testeo entre 2 personas.....	54
Ausencia de interculturalidad.....	8	Testeo de jugadores avanzados en tienda y ludoteca Piedra Bruja.....	55
Interculturalidad ausente en los juegos.....	10	Testeo entre personas oyentes y no oyentes.....	57
Diseño no inclusivo en la mayoría de los juegos.....	11	Desarrollo de un mundo: estilo de ilustración.....	59
Juegos de rol.....	13	Código de color.....	63
Entretenimientos favoritos de la comunidad sorda y sus configuraciones especiales para jugar.....	15	Producto final.....	64
Juegos de rol llevados a juegos de mesa.....	18	Elementos físicos	
Formulaciones y desarrollo	20	- Tablero.....	66
Qué, Por qué, Para qué.....	21	- Tabla de personajes.....	67
Objetivo general y específicos.....	22	- Fichas y trampas.....	69
Usuario.....	23	- Cartas de artefactos.....	70
Estado del arte - Agentes particulares de los juegos de rol de mesa.....	24	- Cartas de recompensas.....	71
Estado del arte - Mercado actual de los juegos de mesa.....	26	- Tarjeta de reglas para la criatura y dados.....	73
Estado del arte - De cooperativo, sospecha a traición.....	27	- Hoja de inmersión.....	74
Antecedentes.....	28	- Caja.....	75
Referentes.....	30	- Manual.....	77
Propuesta del proyecto.....	31	Implementación	81
Narrativa y elementos esenciales.....	32	Contexto de implementación y difusión.....	82
Desarrollo del juego	34	Actividades concursables y convenciones.....	83
Tipos de jugadores a los que se quiere llegar.....	36	Creación oficial del juego.....	86
Elaboración narrativa.....	37	Business Model Canvas.....	89
Risk and reward.....	40	Proyecciones.....	90
Elementos principales.....	42	Conclusiones	91
Primeras reglas.....	44	Bibliografía y links de fotografías	92
Testeos.....	45		
Primer testeo.....	49		
Testeos con miembros del Club El Dado.....	50		





INTRODUCCIÓN

Existen aproximadamente 70 millones de personas sordas en todo el mundo utilizando más de 300 diversas lenguas de señas para poder comunicarse según donde viven (United Nations, 2021). Específicamente en Chile se posee más de 700.000 personas con discapacidad auditiva de cierto grado y más de 179.150 tendrían sordera según la encuesta del SENADIS del 2021. Al investigar más sobre la condición sorda en el país, **se destaca que la mayoría de las investigaciones y tendencias se enfocan más en torno al estado médico en la perspectiva de "resolverlo" y ayudarlos a adherirse a la sociedad oyente**, tal como la práctica pedagógica en el desarrollo del habla para así desarrollar algo similar a la cultura oyente predominante de Chile (Herrera, 2017).

Sin embargo, **es escasa la presencia de dedicación en la misma cultura sorda como su vida cotidiana y desarrollo personal** al pasar los años en un contexto de convivencia en un espacio no creado o facilitado para ellos, siendo entonces moldeados a entender otro estilo de vida.

¿Cuáles son las actividades que más les gusta hacer? ¿Qué entretenimientos disfrutan donde no tengan que acomodarse y ajustarse a las reglas hegemónicas de los oyentes?

CONTEXTO

Se identifica un problema causado por la inequívoca normalidad social existente para la gente con capacidad auditiva y la gente no oyente presencia problemas diariamente con eso. **Cuando deben interactuar e incluirse con diversas personas, generalmente prefieren excluirse para evitar problemas, tensiones constantes y malos ratos.** Es así como crean entonces su propio grupo excluido de la estructura social impuesta con la cultura o *habitus* de los sordos para entenderse rápidamente de manera más cómoda y tranquila. Se crea una comunidad en torno a su propia cultura con valores y experiencias compartidas (Young, Napier & Oram, 2019).

"Hay dos mundos separados, el mundo sordo y el mundo oyente, donde hay diferencias significativas en la comunicación, comportamiento y socialización" (O'Brien & Placier, 2015).
- Profesor sordo de un colegio para no oyentes.

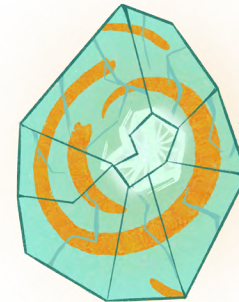
Habitus

Esquemas de percepción, pensamiento y acciones corporales que emergen como **producto de la internalización de las estructuras del mundo social** (Bourdieu, 1989).

En caso de la comunidad sorda, este concepto **origina prácticas individuales y colectivas debido a la interiorización de la sociedad oyente y la percepción de ella que pasa a su disconformidad.**

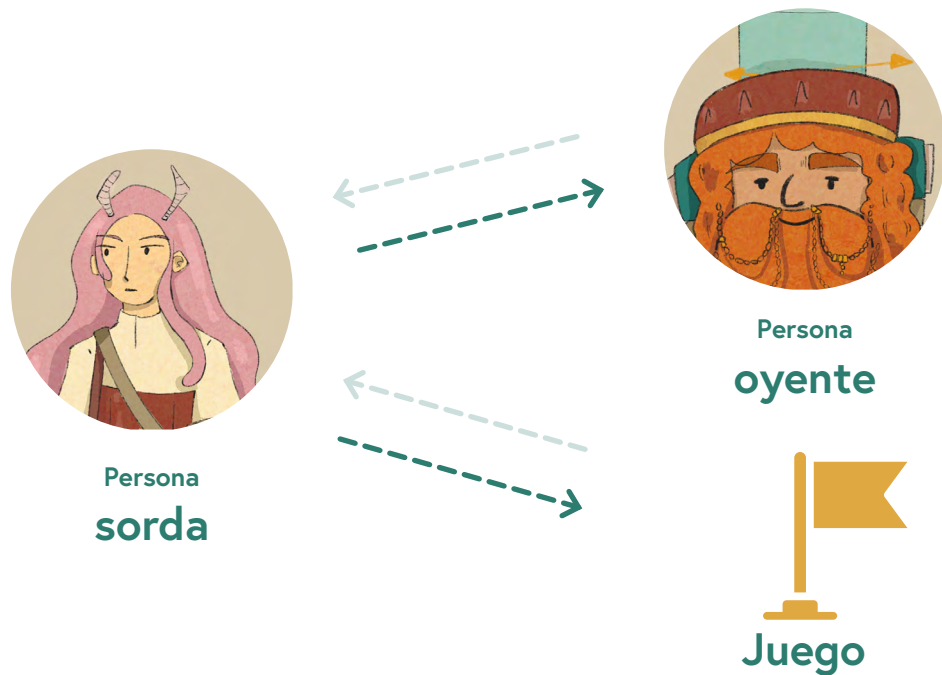
Tan pronto como se separan las comunidades auditivas entre sí por la incomodidad de involucrarse,

se pierde una gran oportunidad de interacción para disminuir esa misma brecha y crear al mismo tiempo un diálogo intercultural, en específico para fundar futuras amistades en un contexto social de entretenimiento.



Tan pronto como se separan las comunidades auditivas entre sí por la incomodidad de involucrarse, **se pierde una gran oportunidad de interacción para disminuir esa misma brecha y crear al mismo tiempo un diálogo intercultural, en específico para fundar futuras amistades en un contexto social de entretenimiento.**

Es importante la mención particular del entretenimiento o juego; ésta puede crear y reforzar fuertes vínculos entre la gente al experimentar juntos una experiencia satisfactoria en el universo alternativo con sus propias reglas sin las preocupaciones de la vida cotidiana (Ferrara, 2012), tema que indudablemente se quiere sentir en la comunidad sorda junto a individuos de interés fuera de su círculo.



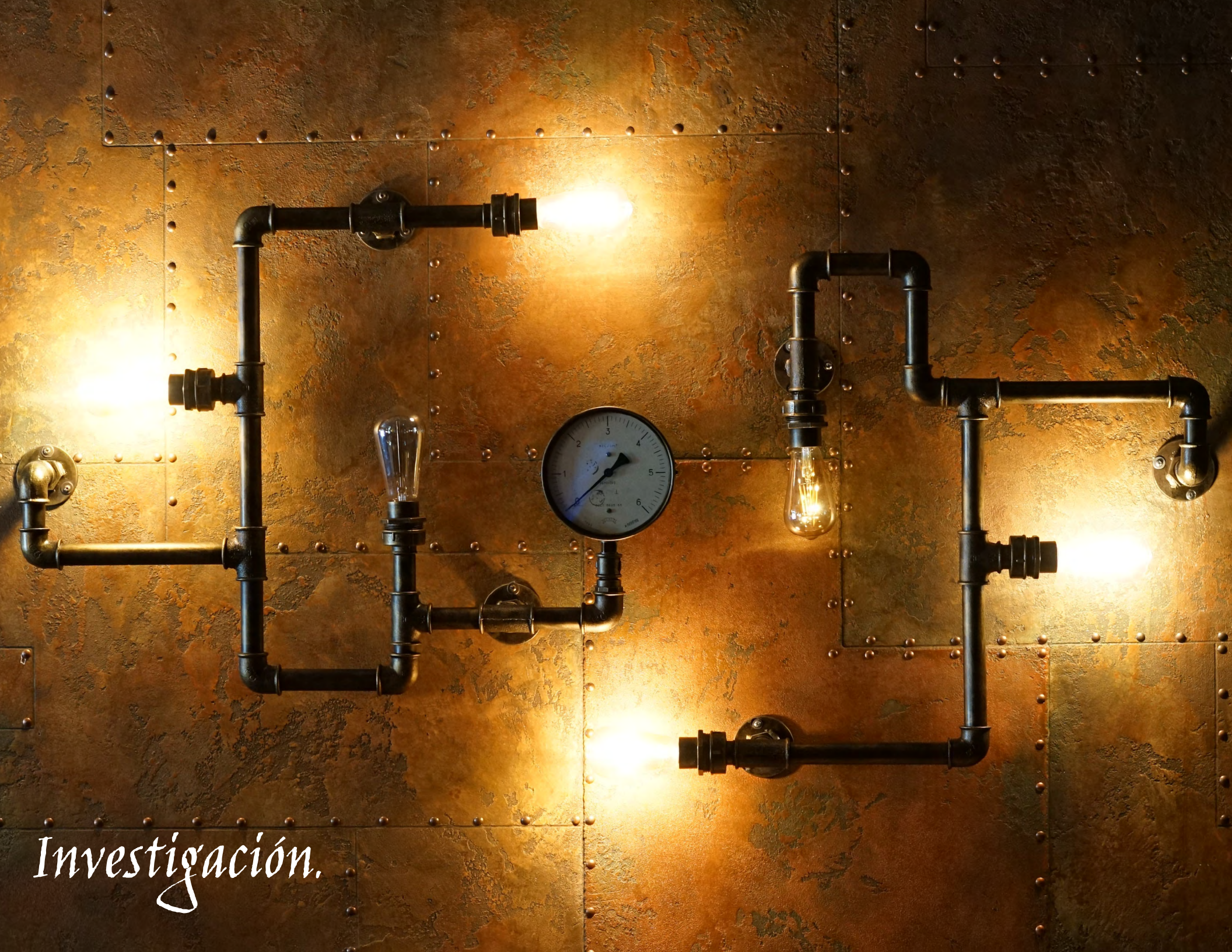
Los juegos también pueden guiarse por la cultura oyente, por lo que sordos interesados en juegos de mesa, videojuegos y más, pueden verse igualmente afectados en esta distracción en su vida cotidiana, experiencia que puede frustrar y decepcionar para después tener que alterar las reglas de ese juego/mundo alternativo para que coincida con ellos (Hevia, 2017). Cabe mencionar que debido a la normalización auditiva en los juegos, **tanto los desarrolladores de éstas como los jugadores están también generalmente acostumbrados. En el caso de los jugadores ya es una comodidad que les es difícil de cambiar y alterar** al tener que interaccionar con alguien que no puede seguir las reglas auditivas de lo que juegan. Un ejemplo claro a exponer es una entrevista a dos líderes de una comunidad únicamente sorda y con problemas auditivos, *Undaunted*, del videojuego *World of Warcraft* (WoW):

(...) Es triste ver que los jugadores sordos nos convertimos en colaterales en la perspectiva de que todos los jugadores son desechables. Hay mucha injusticia por todas partes: los líderes son tan intolerantes cuando una persona sorda comete un error pero tolerarán que una persona oyente cometa 10 veces los mismos errores sólo porque estos jugadores están en voz. Lo que me gustaría que supieran es que, a menudo, ya traemos soluciones e ideas: solo toma unos minutos discutir las y configurarlas. Si tienes un jugador sordo en tu gremio (grupo), dale poder e inclúyelo en tus discusiones de accesibilidad. Te sorprenderá lo que vas a aprender de ellos. Y este consejo es muy específico: PUEDEN y DEBEN confiar en nosotros con mecánicas importantes en cualquier incursión, pero la mayoría de los líderes de incursiones no nos incluirán porque piensan que no podemos - pero tenemos una vista muy aguda.

A menudo, la voz no es realmente lo que necesitas para que el objetivo del grupo tenga éxito. Muchos jugadores sordos ya están acostumbrados a compensar en exceso, por lo que somos adiciones increíbles y hábiles para cualquier equipo (2021).



Fig 01: Miembros del grupo *Undaunted* en el videojuego *World of Warcraft* (2022).



Investigación.

AUSENCIA DE INTERCULTURALIDAD

Ya se mencionó anteriormente la formación predominante social centrada en la cultura auditiva en la gran mayoría del mundo, donde **la comunidad sorda tiene que replantearse su propia cultura y enseñanzas para moldearse y calzar en la vida cotidiana de otra.**

Para "moldearse", los sordos:

Aprender a leer labios.
La minoría usa audífonos especiales.
Practica el hablar y más.

Mantenerse en estructura oyentizadora
(Herrera, 2017)

Ausencia de la interculturalidad

Falta de una relación equitativa entre culturas que posibilita expresiones culturales compartidas por medio de diálogo y respeto mutuo.
(UNESCO, 2015)

Se produce un "habitus" en ellos respecto a su alrededor.

(Bourdieu (2007 [1987])) Origina prácticas individuales y colectivas dentro de la persona sorda al reaccionar ante la sociedad según su propia percepción y vivencias de ella, **creando así su propia cultura e identidad diferenciándose de la sociedad oyente** (Vilagrón & Bravo, 2017).

Por otra parte, **se produce un ambiente alterado de extrañamiento o muchas veces rechazo por parte de los acostumbrados oyentes cuando se encuentran con alguien sordo.**

Al tratar de interactuar entre ellos se pueden elaborar varias reacciones como resultado de lo mencionado; la mayoría de las veces, y debido a la estructura social normalizada, **la gente con capacidad auditiva se cansa de lo pacientes que tienen que ser al interactuar con una cultura a la que no está acostumbrada** (Valentine & Skelton, 2009).



Persona
sorda



Persona
oyente



Es así como, ya sea al entender que es no oyente, tiene problemas de audición al presentarse o que no se puede entablar una conversación como normalmente tiene, **tienden a hacer sentir inferior a la comunidad sorda** (O'Brien & Placier, 2015).

INTERCULTURALIDAD AUSENTE EN LOS JUEGOS

Los juegos y las interacciones sociales son indispensables para el desarrollo personal del individuo en todas sus etapas de la vida

(Junco, 2021). La idea general de éstas es poder distraerse del día a día y **poder disfrutar de la participación en ellas**, sentimiento no muchas veces encontrado por la comunidad sorda interesada en el entretenimiento debido tanto a las interacciones y choques entre la cultura oyente como también la falta de inclusividad en el diseño del juego mismo.

Tal como se menciona en la primera sección del informe con la entrevista de *Undaunted*, "la mayoría de los líderes de incursiones (misiones) no nos incluirán porque piensan que no podemos" (2021); se crea un ambiente de superioridad en los mismo juegos debido a la falta de costumbre y enseñanza a gente de diversas culturas y capacidades, haciendo la interacción deseada de un mayor nivel de dificultad. Por otra parte, debido a la dificultad de las interacciones dentro de un contexto donde se quiere disfrutar del momento, se empieza a generar en el mismo *habitus* de la persona no oyente **el tener que trabajar y compensar a la otra persona en exceso para que sean considerados en algunos juegos junto con personas fuera de su círculo cómodo** (Undaunted, 2021).

Si la comunidad sorda no quiere perderse la experiencia de un juego, **modifican entre ellos las reglas estándares de ésta para que coincidan con las de su cultura para así no tener que frustrarse por un juego no accesible y dejarlo de lado** (Hevia, 2017).

DISEÑO NO INCLUSIVO EN LA MAYORÍA DE LOS JUEGOS

Foco principal: Las emociones que el ser humano emocional aprende mediante lo que experimenta en el mismo entretenimiento (Cacheiro et al., 2016).



Juegos básicos como el ajedrez pueden ser inconscientemente inclusivos, sin embargo, hay un interés intrínseco en juegos desarrollados de manera más compleja.

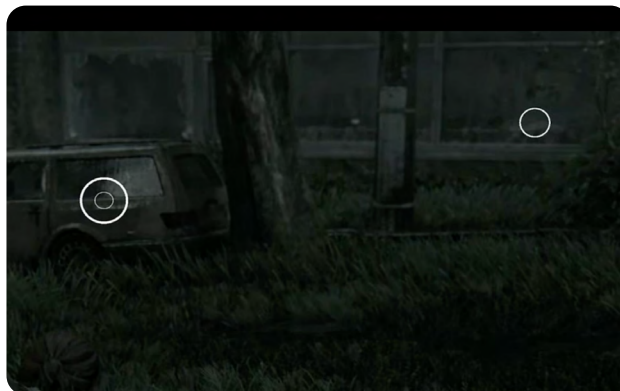
Jugar

Hacer una actividad alegremente con el objetivo de entretenerse, disfrutar y pasar un buen rato.

(Van Vleet & Feeney, 2015)



Cuando el entretenimiento se destaca por ser inclusivo, se celebra de gran manera como con el videojuego *The Last of Us Part II* que pudo distinguirse por **ser el juego con más opciones de accesibilidad** hasta la fecha con más de 60 configuraciones para condiciones visuales, auditivas y motoras.



Ayuda visual en el juego para detectar objetos y enemigos a distancia.
Dog, N. (2020). The Last of Us Part II: Accessibility Features - Audio and Visual Cues [video]. Youtube.

¿DISEÑO INCLUSIVO?

Es bastante difícil poder crear un juego totalmente inclusivo debido a la **cantidad de variables que debe tener cada una de éstas** (Junco, 2021) con cada individuo que puede tener una capacidad de interacción limitante, en consecuencia, actualmente surge el problema de que **la mayoría de los juegos no poseen ningún tipo de inclusión para la comunidad sorda.**

Enfoque de los diseñadores para abordar las necesidades de la audiencia lo más amplia posible en cada uno de sus productos o servicios, según el Design Council (2008) citado en Cornish (2015).

- **7 principios:** Igualdad y facilidad de uso para todas las personas evitando la segregación de algunos.
- Diseño flexible y que pueda adaptarse a la necesidades y preferencias según las capacidades individuales.
- Simple e intuitivo independiente de las habilidades y experiencias del individuo.
- Información fácil de percibir.
- Tolerancia al error por parte de la persona para que no haya consecuencias no deseadas.
- Escaso esfuerzo físico.
- Que tenga implementado dimensiones apropiadas para el alcance y manipulación (Connell et al., 1997).

Un juego poco accesible **dificultará el progreso de satisfacción y entretenimiento en el caso del individuo sordo**, haciendo que este mismo se complique e incluso que se le impida jugar, **lo que puede causar frustración al juego o a ellos mismos**; por otro lado se le excluye entonces del entretenimiento popular actual (Hevia, 2017). Cabe mencionar que una de las soluciones no es crear una categoría de juegos especialmente hecha para personas con limitaciones, visto que esto **favorecería la discriminación hacia ellos** más que la inclusión entre las otras personas (Junco, 2021).

A pesar de la dificultad por encontrar juegos accesibles con las características mencionadas previamente, hay casos donde grupos de personas con limitaciones **se unen y crean una manera de poder jugar al entretenimiento que siempre han querido participar pero con sus propias modificaciones para hacerlo trabajar a su manera**. Así pasa en algunos grupos conformado por sordos o con problemas de audición para jugar *Dungeons & Dragons* (D&D). Al ser un juego donde se va creando una historia a medida que interaccionan, no es muy inclusivo cuando se quiere jugar entre oyentes y no oyentes ya que **no es una narración estructurada sino improvisada, por lo que al individuo con problemas de audición le es bastante complejo seguir el hilo de la conversación aún si sabe observar los labios** (volviendo a mencionar el punto de la interculturalidad ausente). Es entonces que se juntan entre la misma comunidad sorda mediante foros de internet o asociaciones de sordos para poder jugar este juego de rol junto a sus propias reglas. Las modificaciones pueden ser sugerencias pequeñas pero claves tales como menciona @corboncade, usuario de la plataforma *Reddit* que juega D&D siendo también intérprete de ASL (American Sign Language): tratar de evitar jugar en una mesa cuadrada y preferir una redonda para poder verse entre ellos, describir sonidos necesarios con señas o con vibraciones creadas en la misma mesa, utilizar recursos visuales para describir monstruos, crear acertijos y más (2017). Generalmente la comunidad sorda puede modificar cualquier juego si están lo bastante motivados y perseveran en realizarlo, no obstante, **les cansa tener que hacerlo cada vez que les llama un juego no tan inclusivo para ellos**.



Poca satisfacción
en persona no oyente.

**DUNGEONS
&
DRAGONS**

Juego de rol de storytelling colaborativo dentro de un mundo de fantasía donde se interacciona con cada uno de sus personajes creados (se contará más de este juego en la sección de antecedentes del proyecto).



JUEGOS DE ROL

Hay una gran variedad de categorías dentro del mundo de los juegos, sin embargo, el tipo de juego más preciso **para entender el problema de interculturalidad que se presenta es el área de los juegos de rol.**

¿Juegos de rol?

Juego de rol o *role-playing game* (RPG)

Se caracteriza como un juego narrado e interpretativo donde cada participante crea o asume un rol de un personaje imaginario para poder dialogar, interactuar, tomar decisiones y maniobrar acciones durante el juego sin un guión fijo a seguir (Cacheiro et al., 2016). Es decir, la historia se guía **en torno a los jugadores y sus propias decisiones en un ambiente imaginario** que los obliga a vivir de forma diferente a su mundo cotidiano.



Beneficios específicos

Los juegos tienen un **impacto real en el mundo de cada participante como de cada organización** tales como familias, equipo de trabajo, amigos o compañeros de curso donde pueden aplicar las enseñanzas del juego en sus problemas reales del día a día (Ferrara, 2012).

- Permite a los participantes del juego facilitar la construcción de una comunidad entre ellos
- Exploración de identidad
- Desarrollo de una flexibilidad cognitiva mediante estrategias, metas y solución de problemas.
- Mejora el potencial creativo y ayuda en aumentar la colaboración, imaginación entre el grupo.
- Ayuda a construir y formar relaciones sociales entre la gente (Darrin F. Coe, 2017).
- Promociona un ambiente de liberación del estrés.
- Desarrolla una relación más íntima entre los participantes, en establecer un sentimiento de aceptación y validación como también reducir roces, facilitar la comunicación y crear interacciones de alegría y ánimo entre los jugadores (Van Vleet y Feeney, 2015).

Popularidad actual

El más famoso es Dungeons & Dragons creado en 1974 por Ernest Gary Gygax y David Arneson. Si bien se creó en los años 70, se pueden observar estadísticas que indican el crecimiento exponencial del juego a través de los años.

50 millones
de jugadores
actualmente

40%
de los jugadores
siendo de 25 años
o menores

33%
aumento de las
ventas de sus
libros y accesorios
en el 2020

(Wizards of the Coast, 2022)

Existen varias categorías de entretenimiento que pueden poseer los juegos de rol (Coe, 2017)



Videojuego Call of Duty: Modern Warfare 2

CRPGs o Computer Role-Playing Game

Videojuegos de rol donde uno controla las acciones de un personaje en un mundo alternativo



Juego Fire Emblem

TRPGs o Tactical Role-playing Game

Videojuegos que se centran en la creación de estrategias y tácticas como mecánica principal.



LARPs o Live Action Role-Playing

Gente disfrazándose y adoptando una personalidad en juegos de rol en vivo.



Juego de mesa Cthulhu Wars.

Juegos de rol llevados a mesa

Junto con diversos elementos físicos e imaginación, se juega una historia en un juego de mesa donde los jugadores deben enfrentar problemas.

ENTRETENIMIENTOS FAVORITOS DE LA COMUNIDAD SORDA Y SUS CONFIGURACIONES ESPECIALES PARA JUGAR

Cada individuo de la comunidad sorda tiene obviamente sus propios gustos e inclinaciones hacia los entretenimientos y juegos, sin embargo, **pueden preferir juegos donde se les haga más fácil entretenerse sin tener en cuenta o que no sean una molestia los problemas de audición.**

Los entretenimientos pueden variar según la dinámica y el interés que le preste la persona no oyente a la entretención, es así como pueden traerle diversidad a cualquier actividad como leer, jugar golf o escuchar música a través de las vibraciones que ésta posee.



Lo mencionado en las secciones anteriores ayuda a entender más esta unidad; la falta de interculturalidad crea situaciones como en las mismas tecnologías para comunicarse y entretenerse, por ejemplo, en los celulares y la televisión no puede acceder una persona sorda si esas plataformas no tienen agregados subtítulos (Valentine & Skelton, 2009).



¿Qué se hace algunas veces?



¿Qué hace la gente sorda o con problemas de audición?

Muchas comunidades se juntan entre sí para no causar conmoción y problemas.

Deben modificar el entretenimiento a su manera para que les quede acorde a sus condiciones.

Uso destacado de subtítulos con descripciones

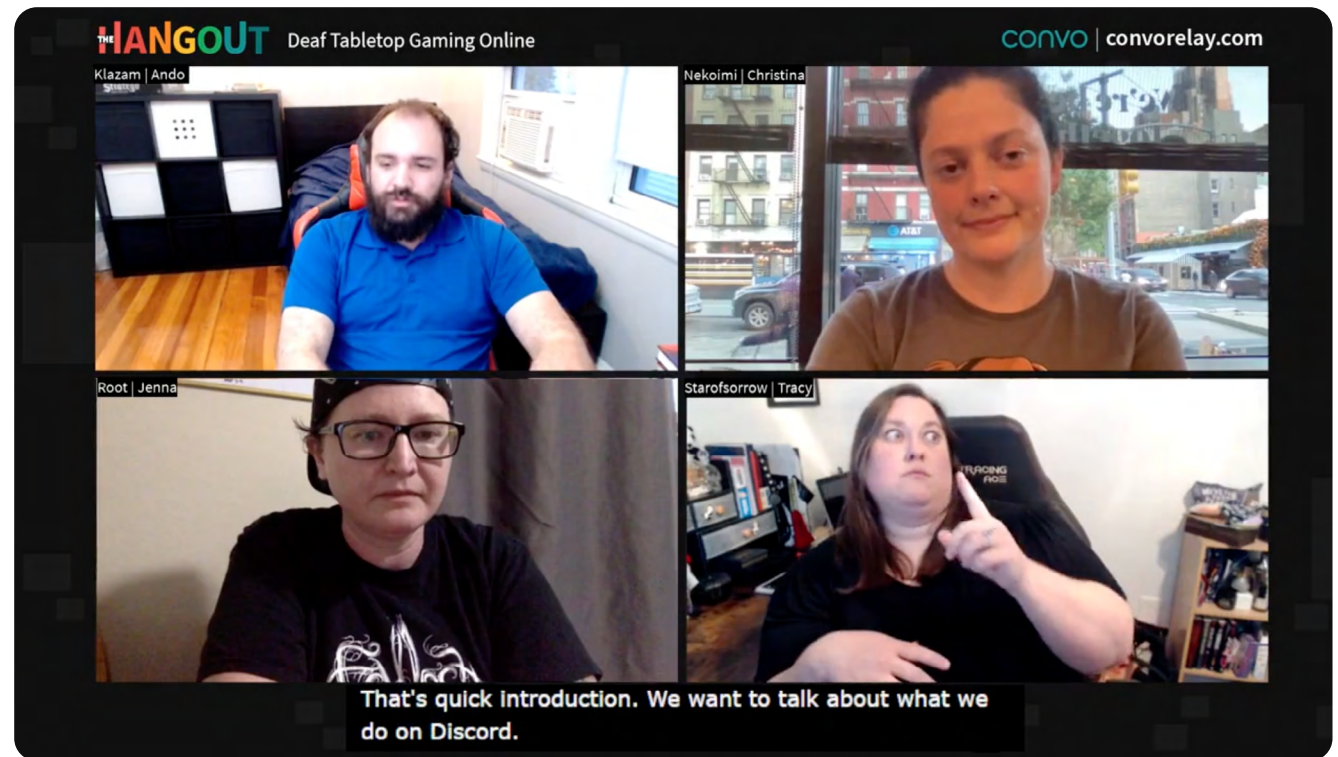
para saber lo que pasa en el momento, utilizado en la mayoría de las plataformas actuales (comunicación personal de un paciente de condición sorda de la psicóloga clínica María isabel Salman, 2022).

Ejemplos

Elementos gráficos en la pantalla para visibilizar acciones cuando se juega videojuegos.

Configuración de acciones con oyentes mediante chat escrito (Salman, comunicación personal, 2022).

En el caso de los juegos de rol como *Dungeons and Dragons*, **la comunidad sorda prefiere juntarse entre sí** ya que, debido a que es un tipo de relato o narrativa sin diálogo fijo, les es **difícil seguir la línea de conversación** y pueden cansarse; dentro de un mismo grupo con las mismas capacidades, pueden expresarse completamente con su propialengua de señas que **muchas veces expresa más que un diálogo oral.**



Captura de pantalla de THE HANGOUT Deaf Tabletop Gaming Online, 2021.



La lengua de señas es completamente **visual y elocuente**, posee **movimientos exagerados** de gestos en las manos, cara y cuerpo; elementos que **aprovechan para crear y contar una historia**.

Una de las actividades principales que es de más gusto en la cultura sorda mundialmente es el **storytelling y la poesía expresiva** entre ellos como comunidad.

Deaf West Theatre

Si bien pueden hacerlo entre una pequeña comunidad, el storytelling y poesía es **trabajado también profesionalmente**; hay varios comediantes y actores sordos que realizan eventos para ese tipo de entretenimiento donde **exageran sus movimientos para su ventaja**. Un caso que incluye todo lo anterior y que cabe mencionar es el entretenimiento del **teatro sordo**, siendo el **Deaf West Theatre** un ejemplo destacable y profesional. Ésta se creó en 1991 en Los Ángeles, Estados Unidos, con la misión de innovar, colaborar y ser un puente entre la cultura oyente y no oyente **exponiendo lo fuerte y expresivo que puede ser la lengua de señas en una obra**.



Deaf West Theatre en "Spring Awakening", 2015)

JUEGOS DE ROL LLEVADOS A JUEGOS DE MESA

¿Juego de mesa?

"Aquel que precisa de dos o más personas para jugar y que emplea diferentes elementos como cartas, dados o tableros para que los jugadores tomen decisiones creando patrones de deducción" (Junco, 2021).

Con la definición previa se puede entender **una diferencia con los juegos de rol, apoyándose más en los elementos físicos para desarrollar el juego que la narrativa misma**. Sin embargo, los dos tipos de juego se pueden relacionar en varios beneficios para los jugadores:

Juego de
mesa

Facilidad en construir una comunidad entre ellos.
Exploración en conocerse más.
Aumentar la creatividad.
Desenvolver tanto el área social como psicológica.
Construcción cognitiva al crear estrategias, poner metas y resolver los problemas que se cruzan en el desarrollo del juego (Coe, 2017).

Juego de
rol

Se pueden apreciar varios juegos de rol transformados a juegos de mesa debido a que coinciden bastante tal como se mencionaba anteriormente, solo que esta vez el juego de rol **no tendría su magia particular de la narrativa espontánea que se genera entre jugadores.**

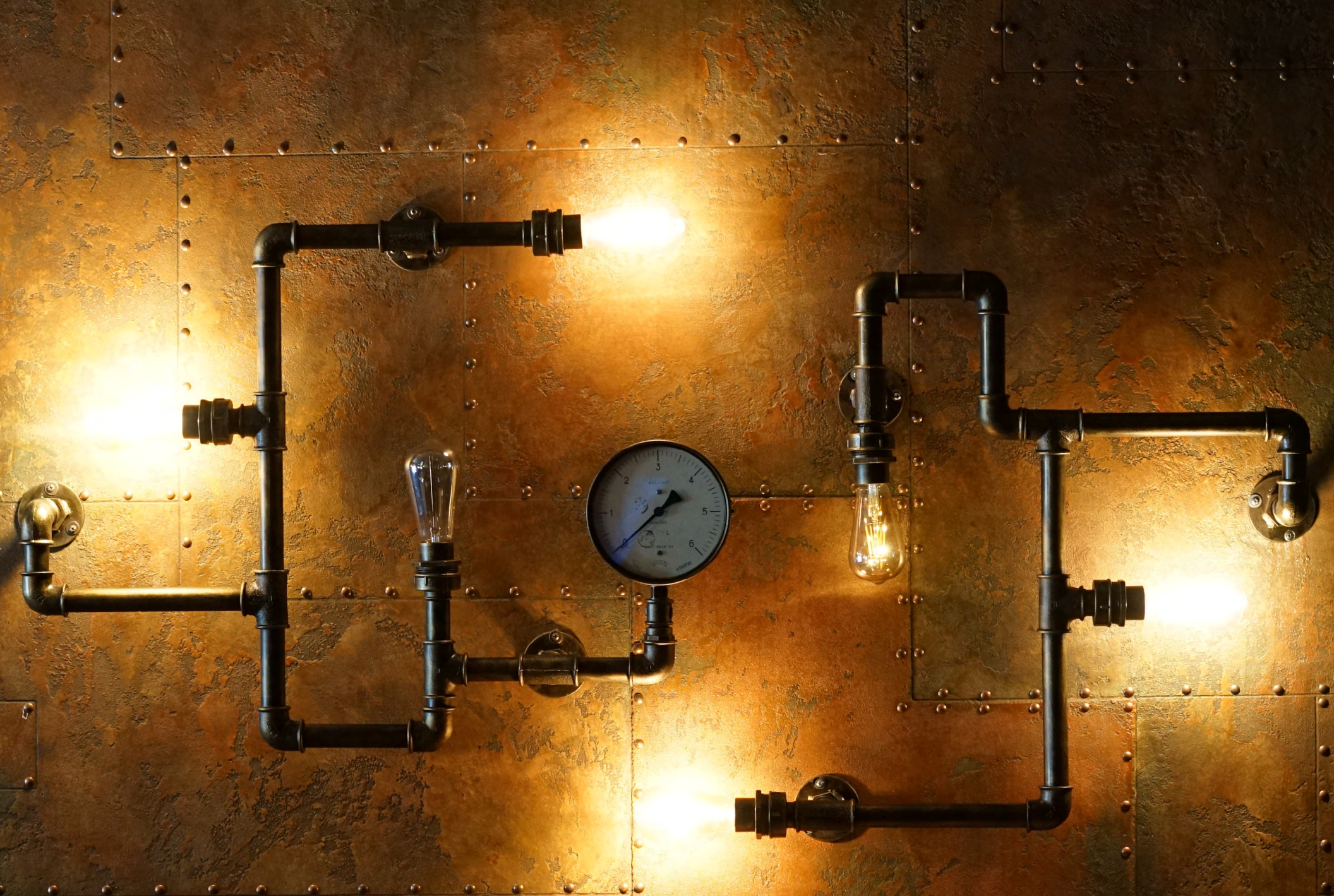


Estos juegos como "Tras la caída" tienen una historia ya construida donde **el jugador tiene la libertad de crear estrategias con sus compañeros para resolver el problema que se plantea dentro del margen de lo planteado como juego de mesa.** No obstante, la mayoría de éstos requieren de varios elementos físicos para conseguir la narrativa que desean transmitir, elemento que puede ser un problema en el área más comercial del producto (esto tendrá su propia área más tarde).

Acá los jugadores deben utilizar las reglas, mecánicas, elementos físicos y narrativa para hacer de juego de mesa a un juego de rol.



Club del Dado en Twitter, 2020.



Formulaciones y Desarrollo.



QUÉ

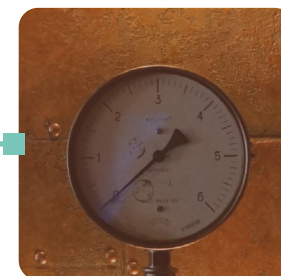
Juego de rol llevado a mesa **cuyas reglas se basan en la inclusión para la comunidad sorda.**

Funciona con materiales físicos y gestos corporales para la ayuda visual que solo estimula el uso de la visión y el tacto.



PORQUÉ

Porque dentro de una sociedad que está diseñada mayoritariamente para la comunidad auditiva, a los sordos **les dificulta disfrutar de un entretenimiento que contenga la característica oral sin tener que modificarlo para jugarlo entre su comunidad.** Por otra parte, pueden ser gravemente discriminados al tratar de interactuar con las personas oyentes en el mismo juego.



PARA QUÉ

Para que la comunidad sorda o con problemas auditivos **puedan disfrutar de un juego entre jugadores oyentes sin ser discriminados por no poseer desarrollo de la audición.** Que pueda haber interacción entre las dos comunidades sin dificultad de hablar y puedan crear o reforzar amistades mediante un encuentro entretenido sin las reglas del mundo cotidiano.

Objetivo general: Generar una instancia de entretenimiento significativa entre culturas auditivas en un ambiente de interacciones equitativas.



Promover a la comunidad sorda la capacidad de participar en un entretenimiento **sin necesidad de distinguirse por su identidad.**

IOV: Entrevistar a los jugadores sordos respecto a la sensibilidad de su condición después de haber experimentado el juego.



Fomentar el desarrollo de improvisación y **capacidad de interacción mediante señas** entre los jugadores de las dos culturas auditivas.

IOV: Observar y documentar reacciones genuinas y comentarios del juego en el momento cuantificando la genuinidad misma mediante una plantilla de interacciones claves que se vayan dando.



Fundar un **balance equitativo en las interacciones** de los jugadores dentro de un juego que las condiciona.

IOV: Retroalimentación de jugadores anotando su experiencia y percepción del juego.



Fomentar la presencia paritaria de jugadores para **no destacar la inspiración hacia la comunidad sorda y que no se considere un entorno "especial" o educativo**, sino un entorno que considera las condiciones previstas de los no oyentes.

IOV: Analizar igualdad de respuestas entre todos los jugadores en el cuestionario creado.

USUARIO

Como se ha reiterado anteriormente, se ha dado una baja en la interculturalidad entre la comunidad oyente y no oyente, desarrollando respectivamente cierta discriminación sin conocimiento alguno y un *habitus* moldeado de manera que puedan adaptarse a las condiciones impuestas por la sociedad auditiva. Es así como se rescatan estos dos tipos de jugadores para alcanzar cierto vínculo dentro de un entretenimiento, donde pueden surgir beneficios tales como empatía y amistad entre ellos durante un juego de rol donde tengan que cooperar, disuadir y perseverar para llegar a la meta. **De manera que los usuarios objetivo de este proyecto corresponden a individuos sordos, o con problemas de audición, y oyentes desde los 10 años que tengan tendencia a los juegos y entretenimientos en grupo, ya sea algo ya realizado o como deseo de desempeñar.** Es opcional que tengan experiencia en los juegos de rol como *Dungeons & Dragons*, práctica que les puede dar ventaja en áreas de improvisación y actuación al personaje imaginario y situación que les toca.



Oyentes

Usuarios con
tendencia a los
juegos y
entretenimientos
en grupo

Sordos
o con problemas
de audición



ESTADO DEL ARTE

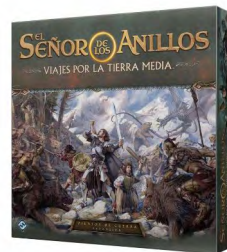
Agentes particulares de los juegos de mesa de rol

Los juegos de mesa de rol son generalmente vistos como juegos bastante producidos: un mundo de inmersión, personajes desarrollados y cajas grandes que contienen varios escenarios y elementos para un mejor juego de rol con instrucciones. Cabe mencionar que varios de los juegos son de **mundos conocidos ya desarrollados en películas o videojuegos, esto es para experimentar sucesos o mundos de éstos por gente que les gustó estar inmersos en ellas.**

Como se mencionó anteriormente, se crea una gran inmersión en el juego debido a la cantidad de elementos que ésta posee; sin embargo, tal como esto puede verse como una ventaja para adentrarse en otro mundo, **puede ser una desventaja en temas de costo.**



Juego de mesa del conocido videojuego *Dark Souls* donde uno muere mucho en un mundo de fantasía, lleno de jefes a cuales cuales hay que matar.



Juego de mesa del *Señor de los Anillos* donde se lucha contra enemigos con los personajes de la famosa literatura y películas de la mágica Tierra Media.



Juego de mesa del mundo post-apocalíptico del videojuego *Fallout*, donde hay que recolectar objetos y encontrarse con enemigos en un páramo radioactivo.

- Cartas de diversos tipos.
- Varias fichas.
- Miniaturas de personajes y monstruos en 3D.
- Tablero modular (teselas que pueden cambiar de escenario o cantidad).
- Una gran caja que lo contiene todo lo anterior.

Con todos estos elementos, estos juegos pueden valer desde

\$50.000 a \$100.000

o en algunos casos **más.**



Una de estas ediciones del juego de mesa del *Señor de los Anillos* vale aproximadamente **\$102.000 pesos chilenos** según Amazon.

Otros elementos principales de los juegos de mesa



Gráficas e ilustraciones

Normalmente tratan de ser de un estilo más realista pero que a la vez lleven a un estilo único.



Duración

La duración de estos juegos es de mínimo 30 minutos y pueden llegar a 240 minutos; puede durar un largo tiempo pero al tener varios elementos de inmersión, ojalá siempre acompañado de música de fondo, se puede disfrutar de un gran juego.



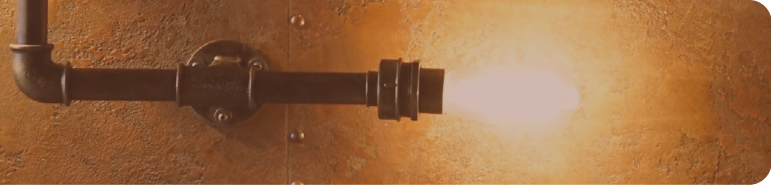
Otros "vicios"

Estos juegos de mesa pueden incrementar sus productos creando otros "vicios" para los jugadores tales como pintar sus propias figuras miniaturas 3D para el mismo juego.



Nuevas ediciones

Cuando a un juego de rol llevado a mesa le va bien en el mercado, siempre se trata de crear una nueva edición de ésta, creando nuevas expansiones o nuevas historias para jugarlas.



ESTADO DEL ARTE

Mercado actual de los juegos de mesa

El mercado actual de los juegos de mesa es masivo e internacional, teniendo una **gran competencia entre todo el mundo**. Las categorías de este tipo juegos pueden variar en diferentes mecánicas y cantidad de componentes:

Juegos de rol con una gran narrativa e inmersión llevado todo a mesa.

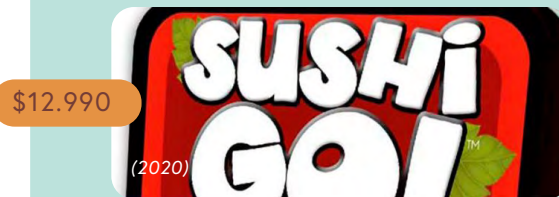
Juegos simples pero con diversas mecánicas.

Juegos complejos pero con pocos elementos

Juegos con una narrativa divertida para pasar el rato y mucho más.

Para los juegos de mesa con grandes cajas que contienen varias piezas para divertirse, se les hace más difícil la situación del mercado internacional y nacional debido a lo caros que pueden ser. **La mayoría de los juegos más vendidos son de pequeño tamaño** que contienen generalmente un mazo de cartas y dados, sin embargo, entre esos hay excepciones tales como *Catán* y *Dixit* que poseen más elementos (y por ende son más caros) pero que debido a la popularidad colectiva han podido crear espacio entre los juegos más vendidos.

Juegos más vendidos internacionalmente



Según MesaJuegos (2022)

Juegos más vendidos nacionalmente



Según ReviuJuegos (2022)

ESTADO DEL ARTE

De cooperativo, sospecha a traición

Actualmente ha crecido la popularidad en juegos y videojuegos que tratan el tema de suspenso por traición entre compañeros, es decir, **roles ocultos** entre los jugadores tales como *Among Us* (2018), *Saboteur* (2015), *Clue* (1948) y *Nemesis* (2019). Los juegos tratan como temática principal de que todos toman un rol pero cierto grupo de personas o un individuo **toma un rol secreto donde debe sabotear a todos sin que nadie sepa**. Los jugadores con roles ocultos deben tomar estrategias y crear tácticas para no ser descubiertos mientras que los otros deben sospechar de sus pares todo el rato, esto crea una experiencia única para los jugadores. Por otro lado, estos juegos tratan de "jugar" con lo cooperativo que debe ser el equipo de los que juegan sin traicionar al otro, teniendo como **objetivo general adicional la competencia**.

Ya saliendo del área de los juegos de mesa o de videojuegos, existen juegos recreativos tales como *La Mafia*, *El Asesino* y más, que conllevan a lo mismo: hay un infiltrado que actúa como inocente y que deben descubrir quién es por medio de interacciones claves, diálogos y acciones corporales, todo esto dentro de alguna historia inmersiva.



Among Us es un juego multijugador donde todos son tripulantes de una nave pero que sin embargo, uno de ellos es un impostor que su meta es tratar de matarlos sin sospecha. La idea es poder deducir quién es el impostor mientras hacen las tareas de la nave.



La mafia es un juego recreativo donde un grupo de personas son los habitantes, también hay un doctor y un detective. Dentro de los habitantes hay un asesino o más. Pasan rondas y el detective debe deducir quién es según las sospechas y testimonios de los habitantes.



Saboteur es un juego de mesa donde hay que excavar túneles en una mina de oro por mientras que se sabotea a los oponentes para encontrar el oro.



ANTECEDENTES



Dungeons & Dragons

Juego de rol sin diálogo fijo que se centra en la inmersión a un mundo fantástico donde se narran sucesos e historias en la que cada jugador debe reaccionar y actuar a lo que se presenta en un espacio común según el personaje de fantasía que creó, adoptando la personalidad de su actor imaginario.

Para el proyecto se tiene como antecedente y base principal este juego de rol debido **a la inmersión a un contexto de fantasía reaccionando como el personaje que cada jugador posee según las acciones que se van dando**; por último, el uso de accesorios como cartas y dados para una experiencia inmersiva, como también para centrarse en esas interacciones reemplazando el diálogo oral.

Narra el mundo y su historia,

controla todos los personajes secundarios, monstruos, enemigos y amigos que rodean a los jugadores.

Los sucesos se basan según lo que se les presenta a los jugadores y el cómo reaccionan a ello.

Dungeon Master (DM)



Jugadores como aventureros



+ Accesorios para agregar más experiencia y satisfacción al juego como miniaturas, dados de diversos lados, mapa ambientado, entre otros. Algunos son importantes y otros son opcionales.



El juego del silencio

Juego de niños que posee método Montessori. Esperan sentados silenciosamente a que su maestra/o mencione de manera silenciosa su nombre para pararse sin hacer ruido e ir hacia ella/él. La característica del silencio en este juego es la que juega en contra para el juego que se desarrolló.

Éste es también el elemento inclusivo principal para que la gente sorda no tenga que preocuparse del diálogo oral y la frustración o cansancio que causa.

Aprendizaje

Paciencia

Tolerancia

Relajación

Refinamiento oído



ANTECEDENTES



Magic Maze

Juego cooperativo donde cada jugador es un aventurero sin recursos que va a un centro comercial con forma de laberinto a robar su arma específica; después tienen que correr hacia la salida con un tiempo determinado sin que los atrapen. Todo esto en silencio y sin dar pistas visuales.



Call of Cthulhu (La llamada de Cthulhu)

Juego de rol que tiene como narrativa la exploración como investigadores de los años 20 en misterios que pueden llevar hasta la locura. **Se basa en el desarrollo del personaje de cada jugador para ver si realiza acciones y pensamientos de manera exitosa o no.** Al final, las decisiones como investigador son las que ayudan a ganar la partida o no, utilizando estrategia, recursos y suerte.

Sucumbir a la locura o no



REFERENTES



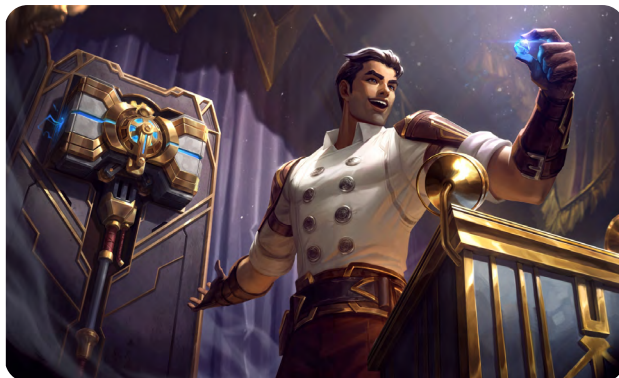
Improvisación teatral

Técnica vanguardista teatral que **trabaja la creatividad, la confianza en el individuo y la aceptación al error contando historias espontáneas**, siendo entonces un arte de improvisación como ejercicio o presentación a un público en el teatro. Las características de la improvisación teatral se pueden observar también en los juegos de rol, **teniendo que ser y actuar como un personaje imaginario que va más allá de la identidad propia**.



Película *A Quiet Place* (Un Lugar en Silencio)

Cinematografía de terror o suspenso que trata sobre una familia que debe sobrevivir sin hacer ruido en un mundo distópico invadido por **criaturas temibles que matan al sentir el mínimo sonido de su presa**. Se rescata la trama de tener que sobrevivir de manera silenciosa para llegar a la meta de vivir.

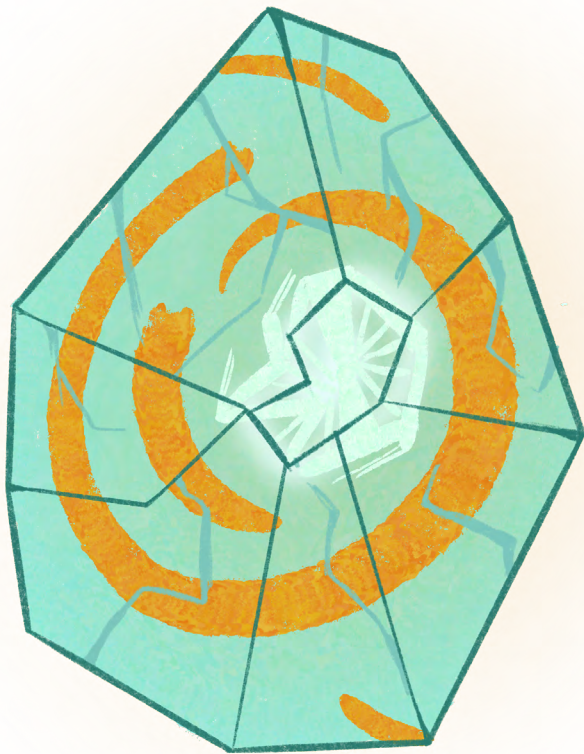


Serie *Arcane* (2021)

Serie animada de Riot Games que se contextualiza en un mundo donde la tecnología es lo principal, y que sin embargo, hay una curiosidad innata por lo que sería la magia. **Hay científicos que se dedican a la investigación e implementación de descubrimientos de magia con la tecnología que poseen para un mejor lugar en la ciudad**, algo que se implementa en la narración del juego desarrollándose. Se rescata también la estética principal de la serie, siendo ésta un tipo de **steampunk**.

¿Steampunk?

Estilo retrofuturista que rescata las visiones que el pasado tenía del futuro; se utilizan elementos de la época victoriana junto con la dependencia de las tecnologías a vapor que hacen referencia a literatura como las de Julio Verne.



PROPUESTA DEL PROYECTO

Para realizar un ambiente de interculturalidad y que la comunidad sorda deje de lado su habitus actual de manera momentánea, **se propone diseñar un juego de mesa basado en la temática de juego de rol, inspirado e inclusivo hacia la cultura no oyente.** Éste trata sobre mantener silencio absoluto durante todo el juego, con música de fondo opcional para los jugadores oyentes, donde los participantes son aventureros en un mundo de magia e industrialización que van en una misión para matar a una criatura sensible al ruido que está creando caos en un pueblo.

Los aventureros deben mantener silencio ya que si hacen un ruido ellos mismos o por un obstáculo, la criatura los puede oír y pueden estar en peligro. Tienen que **crear estrategias entre ellos** utilizando señas (con los oyentes sin saber mucho y los sordos teniedo que filtrarse), creando así un **juego cooperativo "de rol" donde todos pueden jugar.**

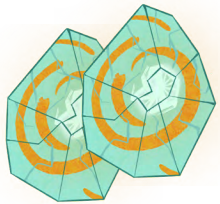
NARRATIVA Y ELEMENTOS ESENCIALES

En un mundo donde la tecnología a vapor y la magia coexisten, el pueblo de Gemstein, famoso por su producción y exportación de gemas mágicas, le pide al gremio de aventureros Tosku una tenebrosa misión que pondrá en juego sus vidas. **Solicitan un grupo de aventureros avanzados para que vayan a su pueblo y maten silenciosamente a una criatura creada en uno de los talleres científicos más famosos del continente**, la cual está acechando a Gemstein y matando sus habitantes al hacer un mínimo ruido.

¿Podrán ustedes como aventureros matar a la criatura y salvar al pueblo sin ser notados?



Arma vaporizadora sólo se activa con las dos gemas.

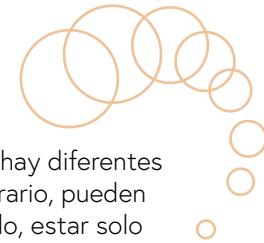


Los jugadores deben dedicarse en encontrar las gemas y el arma mientras la criatura los acecha.



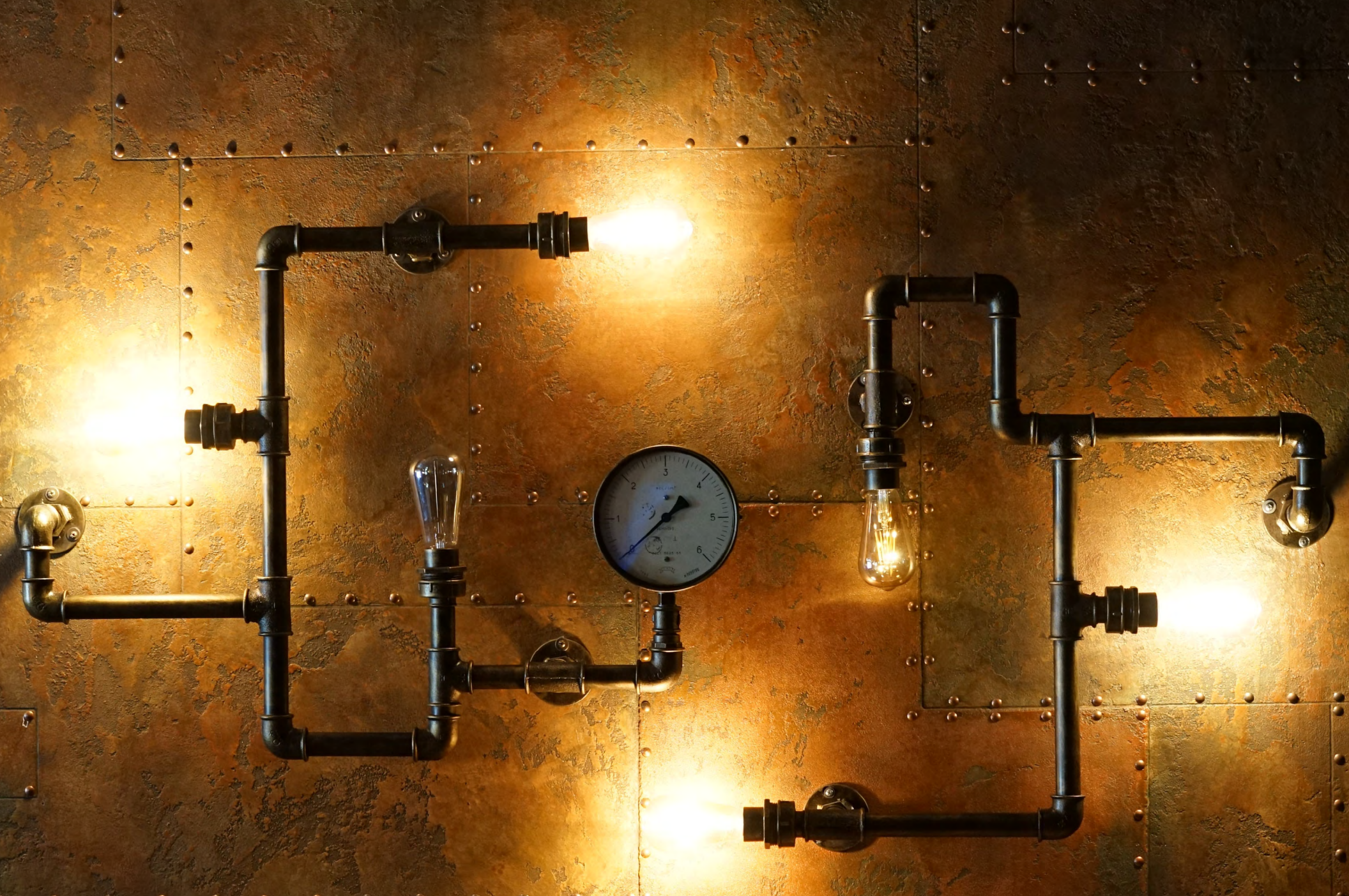
Los jugadores como aventureros, deben crear estrategias entre ellos de manera silenciosa y encontrar dentro de diversas recompensas, las **2 gemas mágicas y el arma vaporizadora** que mata a la criatura para que así deje tranquilo al pueblo.

Además de las recompensas objetivo, entre éstas hay diferentes objetos **que pueden ayudar al jugador** o, al contrario, pueden cambiar el objetivo de éste en el juego; por ejemplo, estar solo en la **misión de matar a alguien para ganar la aventura**.



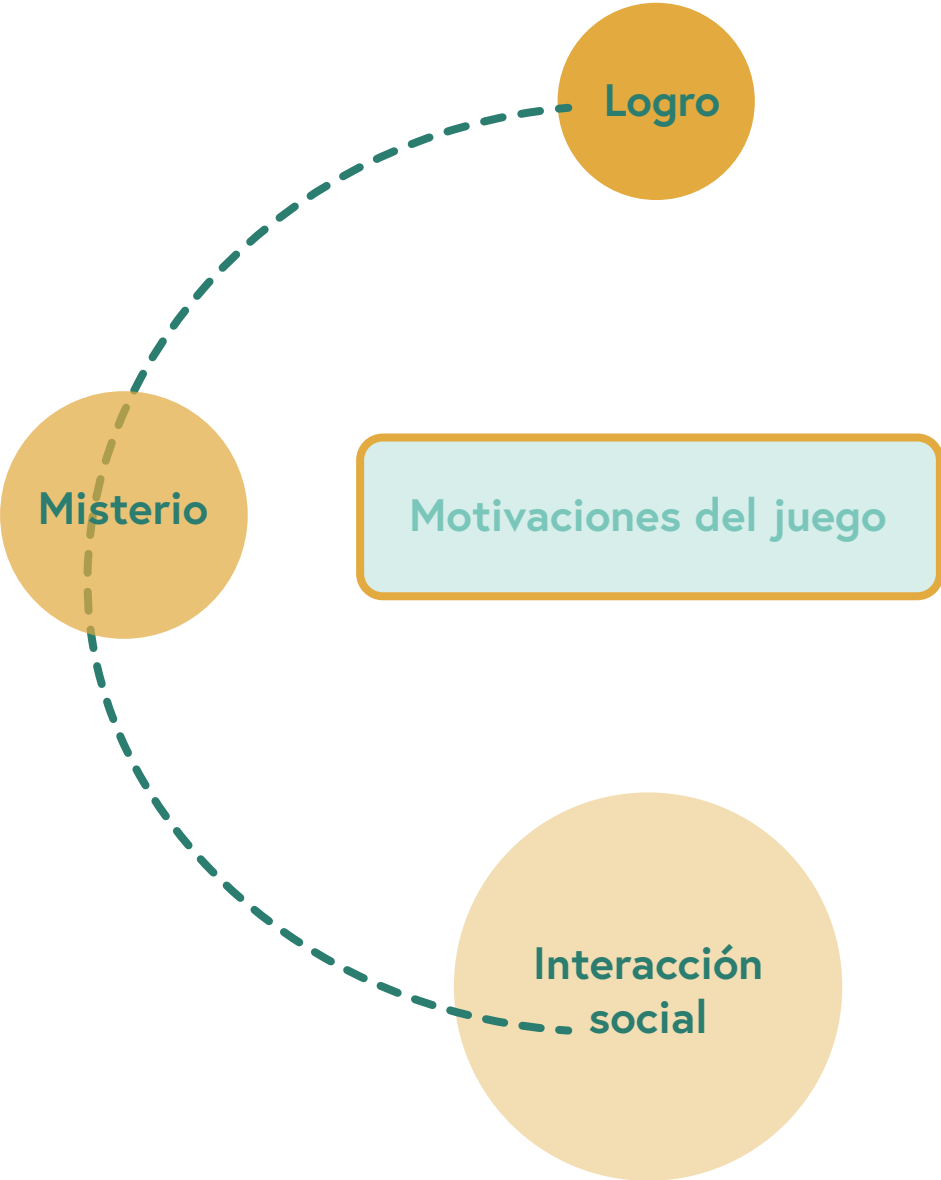
El patrón de valor principal se caracteriza según las **interacciones espontáneas particulares del juego junto el uso del silencio como cualidad principal** para una calidad propiamente aceptable para la comunidad sorda. Por otro lado se utiliza la **expresividad improvisada corporal** para interaccionar unos a otros, formando interacción entre dos culturas diferentes, unos con un desarrollo más avanzado de señas pero que sin embargo tienen que adaptarse a los que no han desarrollado mucho la improvisación de ésta. El uso de obstáculos sonoros como riesgo en el juego también se considera un patrón de valor debido al **uso constante de éste para crear una sensación de peligro al hacer sonidos**, creando también una cooperación grupal significativa entre jugadores para no caer en las trampas sonoras.





Desarrollo del juego.

El elemento principal del juego es **jugar en silencio**, desde ahí se empezó a crear el contexto, las reglas y más.



TIPOS DE JUGADORES A LOS QUE SE QUIERE LLEGAR



Achievers (logradores)

Su objetivo ideal es tener que **cumplir un logro**, una meta.
Asimismo, le gusta la competencia que se crea dentro del contexto en el juego.

Toman lo que sería

actuación

mundo
(inmersión)

Interacción



Explorers (exploradores)

Poseen un interés más en la **inmersión del juego**, donde además pueden ser creativos y curiosos con su alrededor al jugar.

ELABORACIÓN NARRATIVA

¿Cómo hacer que los jugadores mantuvieran silencio a toda costa?

Tener miedo de hacer algún ruido ya que pueden haber riesgos en ello.



Desde *A Quiet Place* (en referentes) se empezó a crear la idea de una criatura diseñada por ciertos científicos con una audición increíble.

- Alarmas
- Vidrio roto en el piso
- Animales chillando de susto
- Y más..



Trampas sonoras

Desde ahí, se implementaron elementos que pudieran alterar el silencio en ese mundo para que hubiera siempre una **situación de riesgo para los jugadores, ya que con el ruido podían atraer a la criatura.**

¿En qué tipo de mundo pasa el juego para la inmersión?



Primero se pensó en el mismo mundo fantástico medieval que *Dungeons and Dragons*, sin embargo, **era un tema muy común en los juegos de mesa y rol.**



Es así como se investigó más a fondo la **complejidad en la creación de mundos de las cartas del juego Magic** hablando con gente de conocimiento avanzado en el tema.

Creación de un mundo **steampunk + avances mágicos**

La tecnología



Sucesos y cosas que no se podían explicar de manera coherente.



ELABORACIÓN NARRATIVA

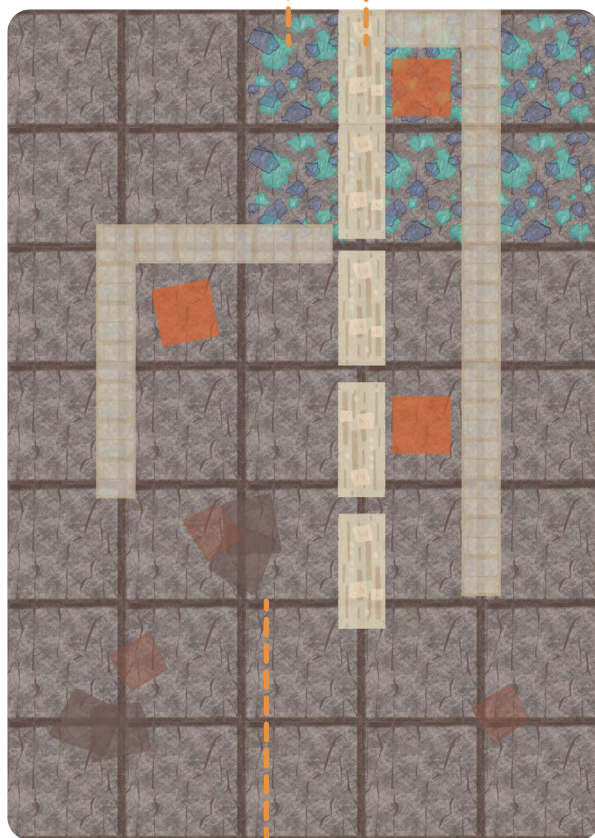
¿Qué ambiente se podía hacer para el tablero?

Vidrios rotos en el suelo.

Mesas con papeles dispersos.

Se podían tocar varias opciones, sin embargo,

¿Qué mejor que el lugar donde todo el problema de Gemstein empezó?



Tesela parte del tablero oficial del juego.

Papeles en el suelo.

Narrativa de los artífices que crean cierta criatura en su famoso laboratorio pero que un día **ésta se descontrola y deja caos en el lugar.**

¿Cómo puedo integrar el elemento de la traición?

Importante para crear un área de competencia entre los jugadores.

Al principio se idealizó un conjunto de cartas que hablaran sobre quiénes eran aventureros y quiénes eran aventureros infiltrados, siendo parte de un culto que adora a la criatura y trata de protegerla de los que desean matarla. No obstante, **se tuvo que eliminar este elemento** ya que podía crear una complejidad más, **creando un juego tedioso en vez de entretenido y misterioso.**



Aventurero



~~Del culto~~

Ahora bien, se pudo rescatar cierta parte: dentro de las recompensas que puede encontrarse el jugador, hay ciertas cartas que **cambian el objetivo de su aventurero donde debe matar a alguien de su equipo para ganar.** Por lo tanto, no es una regla obligatoria, pero puede estar la **opción sutil de la traición, no siendo lo principal del juego de mesa.**

Bill Hernández | 15 de diciembre

Tu propósito ahora es matar a uno de tus compañeros, es así como triunfas en este escenario. **En vez de dañar 1, dañas 2 barras de vida.** ¡Cuidado! La criatura puede seguir dañándote.

"No hay escapatoria... Lo más probable es que todos terminemos muertos con este experimento que tanto ama el señor Natsuki. Para salir de aquí, se necesita algún tipo de sacrificio para poder distraer lo suficiente al monstruo y correr lo más lejos posible."



ELABORACIÓN NARRATIVA

A fin de cuentas, se pudo crear

**Sensación de
inmersión**

**Narrativa
simple**
pero que entusiasmará
a los jugadores

**Compañerismo
y traición**

Espada de vapor
Armas mágicas
Estado del agua
Esta espada emana un vapor de agua
tan caliente que el dolor y daño es
insoportable, úsalo con precaución.

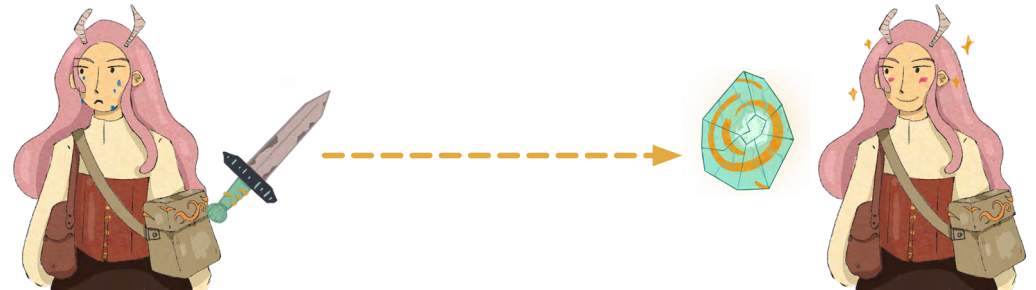
RISK AND REWARD

Desde un principio **siempre se pensó como motivación dentro del juego el concepto de "Risk and reward"** o "Riesgo y recompensa" que se habla en el mundo del entretenimiento, mencionada por **Masahiro Sakurai**, diseñador y productor de videojuegos.

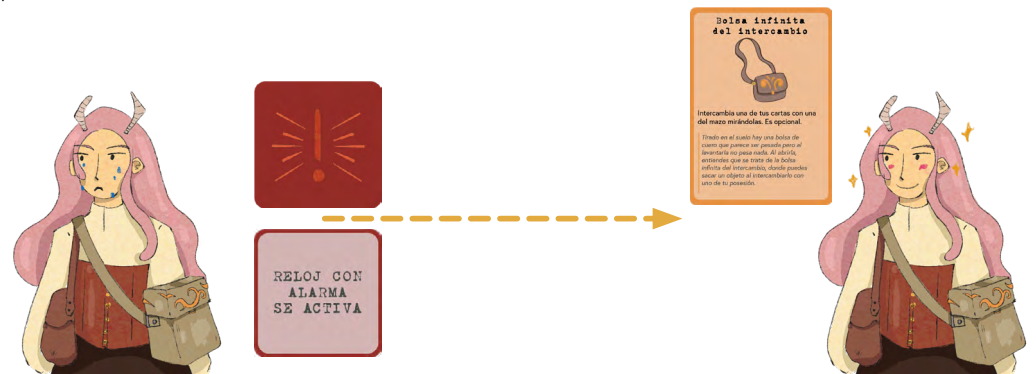


Masahiro Sakurai es creador de varios videojuegos famosos que en la actualidad se juegan mundialmente.

Éste trata sobre que el jugador **debe arriesgarse en el mismo juego para después recibir una recompensa**; no se aprovecha la situación y no se avanza en el juego si el jugador queda en un lugar seguro.



Para crear este efecto, se pensó en la recolección de recompensas en un espacio para ganar el juego, pero que sin embargo se tuviera que pasar por una trampa para recibirlas.





RISK AND REWARD



Ficha de criatura

A la vez, los jugadores deben recorrer todo el tablero para las recompensas dispersas, por lo que el elemento de la criatura que acecha el lugar debía ser también un riesgo. Se quería crear los pensamientos de *"si me muevo a la derecha, lo más probable es que el monstruo venga hacia mí, mejor voy a este lado"*, es decir, que **podieran crear estrategias** de ese tipo individualmente o en grupo con señas básicas. Este término de *"Risk and reward"* **también se va a ver más adelante al agregar elementos que van a complejizar el juego para crear más desafíos.**





ELEMENTOS PRINCIPALES

Elementos claves para poder empezar a testear con lo básico

Lo esencial en el juego para empezar a idear mecánicas era lo siguiente:

Un tablero.

Fichas de personajes y criatura para el tablero.

Trampas.

Recompensas.

Cartas de artefactos que ayudan al aventurero ya sea a defenderse, atacar o desactivar una trampa.

Tablas de personajes con sus barras de vida y algunas reglas que tener en mente.



Todo esto se creó por primera vez de manera digital para después imprimirlo ya que era más fácil crear elementos para la inmersión de esa manera.



ELEMENTOS PRINCIPALES

Cabe mencionar que al pensar el ambiente del juego éste iba a ser en silencio, característica que los no oyentes pueden estar acostumbrados (y algunos oyentes quizás no les molesta) **pero que muchos oyentes les podría incomodar.**

Misión en silencio



Este elemento se testea más adelante de las dos maneras, **con y sin música**, sacando conclusiones interesantes.



Se utilizó entonces, **desde el primer testeo**, una lista de reproducción opcional en la plataforma *Youtube* de canciones de fondo misteriosas con suspenso para crear una mejor inmersión en los oyentes.



PRIMERAS REGLAS

ALARMA	PISO CRUJIENTE	VAPOR (INHABILITADO POR UN TURNO)
RATA TE MUERDE (INHABILITADO POR UN TURNO)	VAPOR CURIOSO (INHABILITADO POR UN TURNO)	

<p>cuadro específico por si accidentalmente se te cae algo al suelo.</p>	<p>mágicas Químicos Dispara cubos de hielo y congela hasta 5 cuadrados lo que sea por un turno.</p>
<p>Espada de vapor Armas mágicas Estado del agua</p> <p>Esta espada emana un vapor de agua tan caliente que el dolor y daño es insoportable, úsalo con precaución.</p>	<p>Elixir de hierbas Químicos Estado del agua</p> <p>Posees un frasco de este elixir que revierte una barra de tu vida. Úsalo sabiamente.</p>

<p>Gema desconocida Te has encontrado con una de las cuatro gemas de origen desconocido que sirven para la carga de la gran arma que se encuentra dentro de este laboratorio.</p>	<p>Gema de energía desconocida Te has encontrado con una de las cuatro gemas de origen desconocido que sirven para la carga de la gran arma que se encuentra dentro de este laboratorio.</p>	<p>Portal de Puedes intercambiar cartas entre los compañeros sólo si están en el cuadrado al lado tuyo.</p>
<p>Esta llegar al arma y</p>	<p>La mantienes contigo hasta llegar al arma y reunir las 4 gemas totales.</p>	<p>Recuerdas que con cada 2 días puedes cobrar una p</p>

Jugadores tienen que avanzar hacia las trampas sonoras

Desactivarlas con las cartas de artefactos

Obtención de recompensa

Se mueve con un dado de números.

Criatura se mueve al lado del jugador si éste hace ruido

Jugadores sólo tienen 4 cartas de artefactos que pueden usar 1 vez


Los aventureros tienen 3 barras de vida, si se encuentran con la criatura y no pueden defenderse con los artefactos, se les resta 1 barra.

La idea de esto era para que lo usaran de manera estratégica.



Uso de "afinidades" para conectar al aventurero que eligieron con algunas de las cartas artefacto.



Si un artefacto coincide con una de las dos afinidades que posee el aventurero, éste lo puede utilizar.



AFINIDADES:

Umemoto Komachi

BREVE BACKSTORY DEL PERSONAJE
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh auismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit pra

NOTAS QUE TENER EN MENTE

- Sólo se deben tener 4 cartas de contenido mágicas en tu mano.
- La carta de contenido la puedes usar si una de tus afinidades aparece en ella.
- Si haces cualquier tipo de ruido, el monstruo viene hacia a ti rápidamente.
- Sólo lo haces daño a la criatura con el arma final.
- Puedes intercambiar cartas entre los compañeros sólo si están en el cuadrado al lado tuyo.
- Si tu decisión muestra las cartas en rojo, algunas te especifican que no las muestres.
- Al morir debes dar vuelta tu ficha en el tablero, si un compañero cae donde estás, le debes mostrar sus cartas de contenido y entregar los monedas.
- Si caes donde un compañero muerto recibes sus monedas y es opcional intercambiar sus cartas de contenido con las tuyas.
- Al usar una de tus cartas de contenido las desechas al mazo.

VIDA:

--	--	--

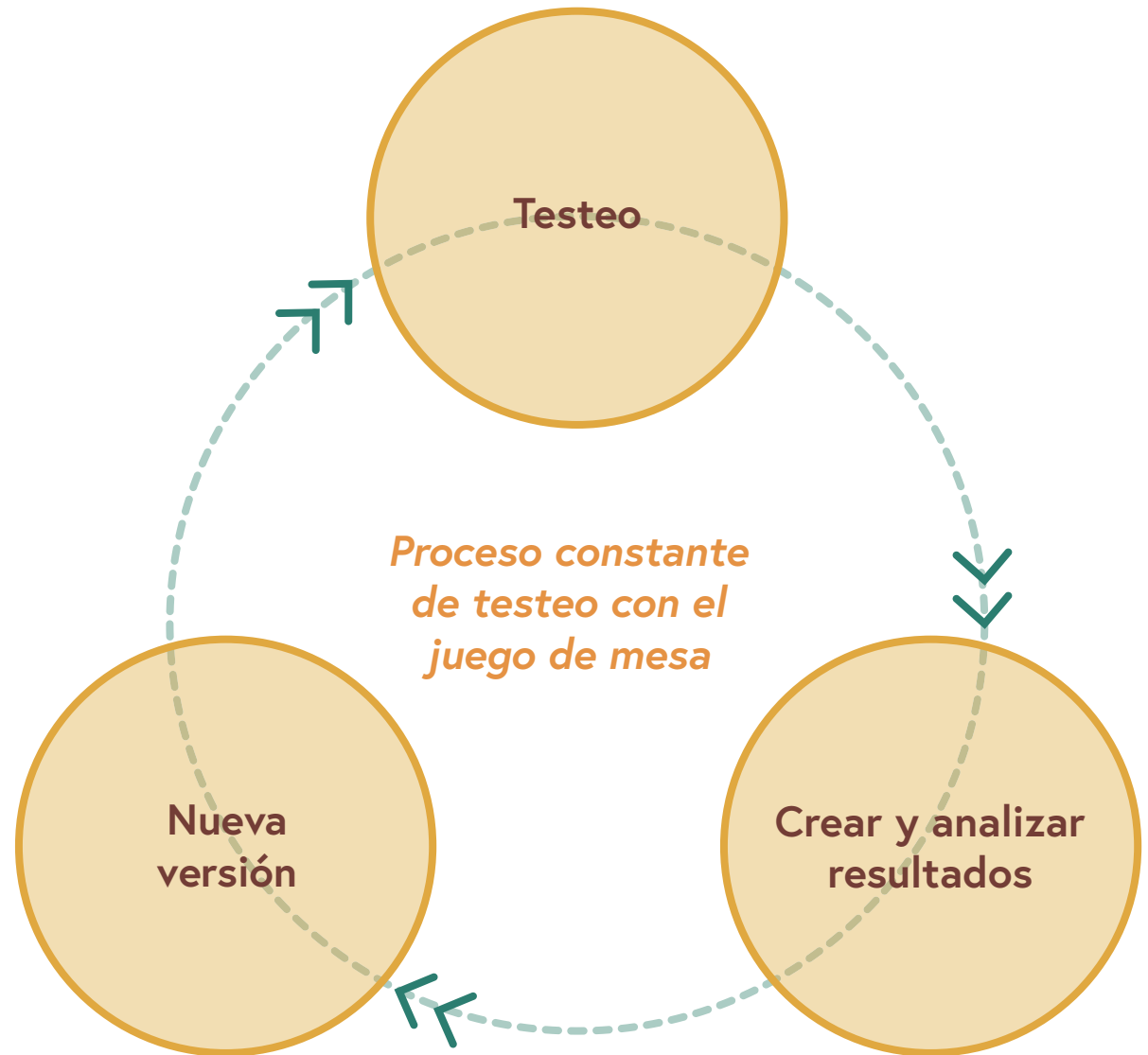
TESTEOS

A la hora de iniciar la etapa de testeos, la cual se empezó lo más rápido posible, siempre se pensó en la frase utilizada en varias áreas del diseño:

"fail faster" ("falla rápido").

Esto para siempre estar probando nuevas mecánicas, opciones que podían pasar dentro del juego con diferentes tipos de jugadores, ver cómo la gente reaccionaba genuinamente, preguntar y ver cómo mejorar cada vez más, ya que así es el método principal para crear un juego de mesa.

"Fail faster" trata entonces de anticipar problemas antes de crear algo dentro de lo oficial, creando así un desarrollo ágil dentro del proceso de construcción del juego.



TEMAS GENERALES DEL TESTEO

Nuevos y antiguos jugadores - Siempre se probó con nuevos usuarios y de vez en cuando también se probaba con jugadores que ya lo habían testeado; esto para **comentarios desde una nueva perspectiva**, tomando en comparación cuando ellos lo jugaron anteriormente.

Focos para cada testeo del prototipo - Los primeros testeos fueron generalmente para **hablar y pensar en las mecánicas del juego** (Qué pasa si..., Para qué sirve esto..., etc). Después se enfocó más en la estética para llegar a la inmersión esperada al jugar *El Silencio de Gemstein*; ya en el final del proceso se empezó a testear específicamente con gente sorda para ver qué les podría complicar del juego, sin tener que complicarlos haciendo mecánicas generales ya que éstas ya estaban creadas de antes con ayuda de gente con experiencia en los juegos de mesa.

Consideración en el espectro de jugadores - El juego en sí está pensado para **jugadores de nivel intermedio en los juegos de mesa**, sin embargo, se testeó con los 3 niveles de experiencia en este tipo de juegos para así crear una perspectiva de lo más general a lo más específico en la prueba e inmersión del juego.

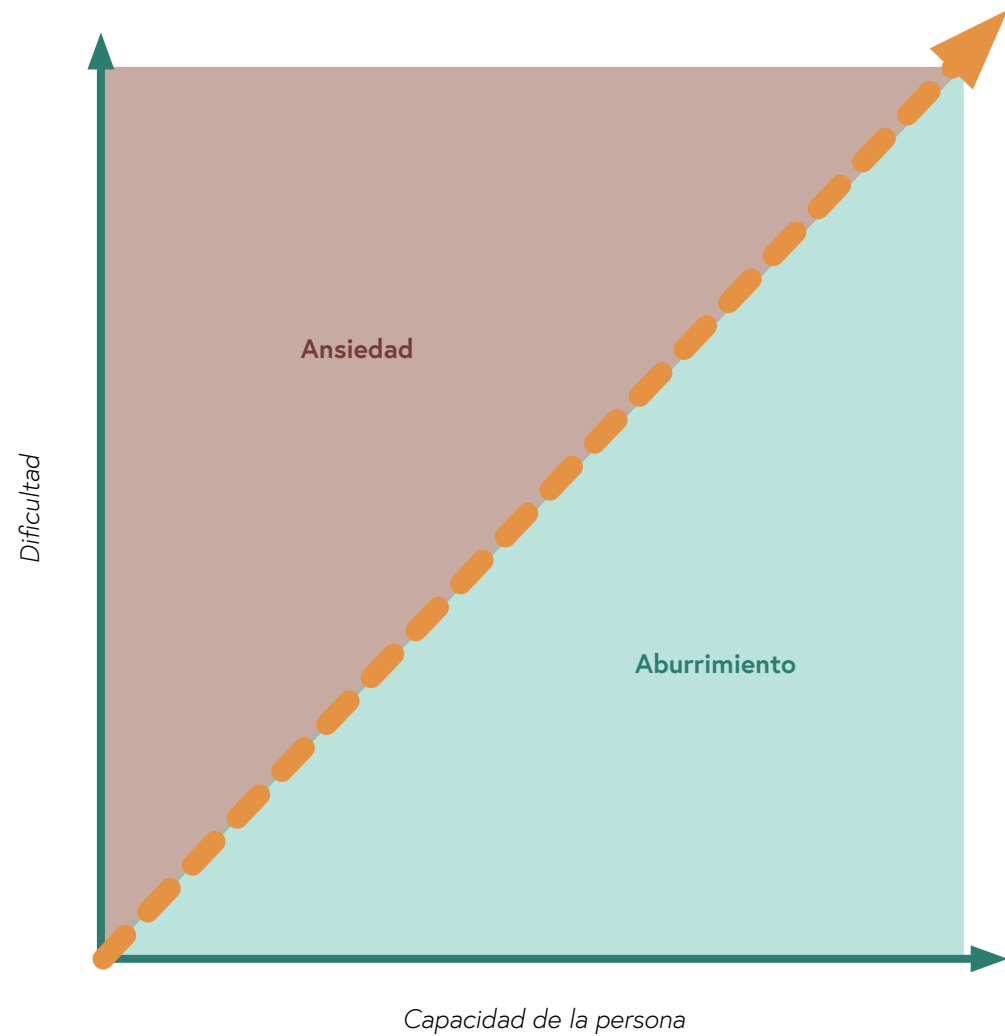
Interacción crítica - En cada testeo se analizaba en persona cada interacción: reacciones genuinas, interacciones en momentos claves del juego, momentos en los que no entendían alguna cosa, interacciones críticas de oyentes con no oyentes, interacciones corporales y expresiones faciales y por último obviamente se analizaban las interacciones donde se podía ver que disfrutaban de *El Silencio de Gemstein*.

Flujo del juego - Además de analizar interacciones, se podía observar el flujo general del juego: cuando los jugadores se metían en ésta, siendo aventureros en vez de solo jugadores; cuando las personas se salían de ella al no entender algo, siempre pausando el juego para analizar la situación, entre otras. Al final, era **analizar una curva en la línea de tiempo de lo que duraba una partida**.



Tipo de jugadores según la experiencia en los juegos que cada uno de éstos tiene.

Ya combinando las dos últimas categorías, se analiza cada partida del juego teniendo en consideración lo que se expone al lado para poder ser capaz de observar las acciones de cada persona (si están teniendo un buen rato o si bien se les hace tedioso por la gran dificultad) y poder después **equilibrar el juego** y comprobar ciertas preguntas personales respecto a éste.



Mihaly Csikszentmihaly, "Flow, The Psychology of Optimal Experience", 1990.

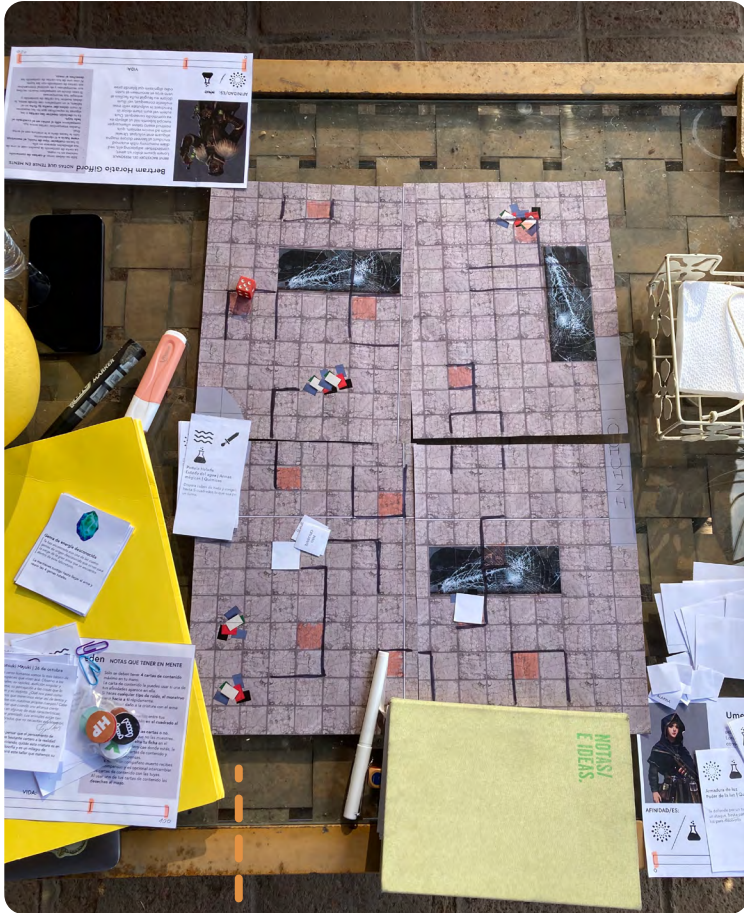


A continuación, **se mostrarán algunos de los testeos** con un prototipo básico del juego. **No se expondrán todos los testeos** que se realizaron, sólo

se hará profundización de las que se sacaron elementos claves principales

para avanzar en el juego de mesa. Después de éstos se mostrarán las reglas y elementos físicos finales para entender su evolución.

PRIMER TESTEO



Elementos para la ambientación: los jugadores **se cuestionaron para qué servían** cuando solo servían para el escenario.

Jugadores



Preguntas Claves

- ¿Estos libros dispersos y vidrios rotos en el tablero tienen algún propósito?
- ¿Reírse y estornudar cuenta como ruido?
- ¿Si el monstruo me encuentra no me mata al tiro?

Reacciones genuinas

- No recordaban muy bien las instrucciones y preguntaban en señas (señalando las cosas).
- Se emocionaron mucho al encontrar el arma y una gema.
- No entendían muy bien el sistema de vida.
- Un jugador muere y se desconecta completamente del juego.
- Jugador se sacrifica en trampas para obtener recompensas.

Interacciones o sucesos claves

- Llegó antes de completar su movimiento a la trampa.
- No sabían si se podían mover en diagonal.
- No entendían muy bien cómo se movía la criatura: propusieron que ésta se guiara con otro tipo de dado.
- Un jugador trató siempre de intercambiar con otro pero nunca llegaron a encontrarse.

Durante el juego

Respuesta

- Se borraron los libros ya que llamaban mucho la atención y los vidrios se aprovecharon como obstáculo: si pasas por ahí tienes desventaja ya que suena (criatura atenta a ti, se mueve cantidadX2).
- Sonidos inconscientes no se cuentan.
- Te puedes defender con los artefactos primero, si no se puede, se pierde una barra de vida.

- Anotar reglas claves en alguna parte, lo más probable que en la misma tabla de personaje.
- ¡Que emoción!
- Crear un sistema más pequeño y de barras verticales.
- Crear cartas de artefactos que revivan al aventurero.
- Es parte de su estrategia, pero si tiene una recompensa clave y muere, los otros jugadores deben ir a buscarlo.

- Pueden perder movimiento para llegar a su objetivo.
- NO se puede mover en diagonal en el tablero, sólo de manera recta.
- Se llegó a un dado de colores: criatura tira ese dado con el de números; se mueve con el de números y se dirige al aventurero con el color que salga.
- Crear artefacto "portal" de intercambio para hacerlo a distancia.

Entendieron que el juego estaba partiendo en su construcción por lo que propusieron varias acciones durante el juego. Hablaron sobre crear más penitencias y no morir rápidamente. No terminaron de jugar, sin embargo, disfrutaron el momento.

Feedback:

TESTEO CON MIEMBROS DEL CLUB EL DADO



Se contactó con los miembros de la conocida cafetería con ludoteca incluida "Club El Dado"; los miembros del lugar tenían varios años de experiencia tanto como jugador y vendedor de juegos de mesa, por lo que era bastante conveniente conversar y prototipar con ellos ya que tenían dos visiones súper importantes: la de **un jugador avanzado** y la de **un vendedor que sabe el mercado actual de los juegos de mesa** junto con la visión de los clientes al comprar.



Claudio



Arian

Arian se ha dedicado en ya más de 10 años al rubro de los juegos de mesa; esto es vendiendo, jugando y ayudando en nuevos juegos al momento de prototipar.

En ese entonces ya se había creado un manual con instrucciones para el juego, no obstante, rápidamente me mencionaron sobre tener unas **instrucciones resumidas al principio del manual** para entender rápidamente de qué se trata y cómo se juega en una visión más general. Asimismo, recomendaron poner en la futura caja del juego un **párrafo de inmersión**, algo bastante importante a la hora de estar explicando un juego como vendedor a un cliente, o también, para un cliente que no tenga la necesidad de vendedor o al explicarlo a unos jugadores para que quieran jugarlo.



EL DADO.CL
VEN Y JUEGA CON NOSOTROS

Cafetería y tienda de juegos de mesa. Posee su propia ludoteca para que los clientes puedan jugar cualquier tipo de juego de mesa mientras disfrutan de los bebestibles y comida del lugar.


Antes se tenía pensado de que el juego fuera de 4 a 6 personas, sin embargo, me **recomendaron que fuera desde 2 individuos** ya que muchos de los clientes son parejas por lo que me estaría perdiendo de una gran porción de jugadores.

2 a 6
jugadores

ELEMENTOS FÍSICOS DEL JUEGO AL JUGAR CON EL CLUB


Que cambiaron después de los primeros prototipos.






Umemoto Komachi

BREVE BACKSTORY DEL PERSONAJE
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi

AFINIDAD/ES:


VIDA: 0%  100%

APUNTES SOBRE LA CRIATURA

- ¿Qué pasa si estoy en zona de vidrio? Criatura va hacia ti sin hacer caso al lado de colores hasta que salgas de la zona. Multiplica su movimiento del dado en dos.
- ¿Qué pasa si hago ruido en la vida real? Criatura lo escucha... y te resta una barra de vida instantáneamente.
- ¿Qué pasa si no desactivo una trampa? Criatura llega al cuadrado al frente tuyo y te debes defender con tus cartas. Si no puedes defenderte, te resta una vida y retrocede ó cuadros de ti creyendo que ya te ha matado. Si te defendiste, criatura vuelve donde estaba anteriormente.

NOTAS QUE TENER EN MENTE

- Durante el juego sólo se tienen 4 cartas máximo en la mano y se van desechando al usarlas o se pueden intercambiar con los otros aventureros si están en el cuadrado al lado tuyo en el tablero.
- La carta de contenido la puedes usar si una de tus afinidades aparece en ella.
- Sólo le haces el daño final a la criatura con el arma final con sus 4 gemas.
- Es tu decisión mostrar las cartas o no, algunas te especifican que no las muestres.
- Al morir debes dar vuelta tu ficha en el tablero, si un compañero cae donde estás, le debes mostrar tus cartas de contenido y éste puede intercambiar con las suyas.
- Al usar una de tus cartas de contenido las desechas al mazo.
- Avanzas de manera recta, no diagonal.
- Si quedas inhabilitado por un turno debido a una trampa, recibes la carta de recompensa cuando toques movimiento.
- Si haces un ruido en la vida real, se te resta una barra de vida, así que ten cuidado.

¡Recuerda ser estratégico con tu grupo!

Arian y Claudio recomendaron **hacer un tablero más pequeño** ya que les era difícil "correr" de un lado a otro, asimismo, no entendían muy bien las reglas de la criatura por lo que se tuvo que cuestionar y crear reglas específicas para ésta. Cabe mencionar que encontraron que la tabla de personajes poseía mucho texto, había que simplificar para que la gente **no se frustrara al encontrar demasiada información**.

Adicional a lo expuesto, se agregaron más tipos de cartas artefacto y recompensas para diferentes situaciones que antes se presentaban en el juego y que los jugadores no sabían muy bien qué hacer. En la tabla de personajes se agregaron notas para tener en mente durante el juego, como también una mejor distribución de la vida que la anterior.

CREACIÓN DE GOOGLE FORM

Después de algunos testeos para probar mecánicas básicas, ya era hora de analizar adicionalmente otras interacciones y **opiniones de los jugadores**. Es así como se crea un *Google Form* para entender lo que sienten las personas al jugar *El Silencio de Gemstein* aparte de lo que se observa personalmente. Cabe mencionar que son preguntas básicas que oyentes y no oyentes pueden responder. No obstante, muchas de las personas oyentes **preferían dar la retroalimentación de su experiencia en persona** ya que podían crear un fluir de conciencia y opinar junto a los otros jugadores..

Después de observar las respuestas de casi todos los individuos que testearon el juego, se puede concluir en base a eso que faltaban cosas por trabajar en relación a casos específicos que pueden pasar durante el juego, como también que éste posee varias instrucciones pero que durante la partida se entendían e implementaban a lo largo del entretenimiento.

¿Sueles jugar juegos de mesa?

Cuenta tu experiencia general en el juego

¿Lo jugarías de nuevo?

Menciona aspectos positivos y negativos que observaste jugando

¿Fue claro el objetivo del juego?

¿Hubo dificultad entendiendo las reglas del juego?

¿Qué te pareció la modalidad en silencio del juego con otros?

¿Hubo algo que te complicara? ¿Por qué?

Otros comentarios

Si quieres jugar el juego oficial o alguno de sus prototipos finales, deja tu mail acá :)

TESTEO CON GENTE QUE POSEE EXPERIENCIA

Se tuvo la suerte de poder realizar una sesión de testeo del juego junto a **Laura Mena de Fractal Juegos, los profesores del ramo Diseño de Juegos Gonzalo Morales y Antonio Villamandos**, como también la **ayudante del ramo** mencionado, Rebeqa Gallardo).

¿Fractal Juegos?

Editorial chilena de juegos de mesa que se centra en crear juegos más accesibles para el habla hispana pero conservando los precios internacionales. Laura Mena es **diseñadora y creadora de muchos de sus juegos de mesa.**



Las opiniones y recomendaciones claves fueron las siguientes: querían que el juego tuviera algún **sentido de rejugabilidad**, que no hubieran elementos estáticos para la construcción del juego ya que no podría haber ninguna innovación y motivación para jugadores que ya experimentaron el juego. Por otro lado, reclamaban sobre tener pocas cartas artefacto durante el juego, algo que les preocupaba ya que ese grupo de cartas es el que ayuda a los jugadores en todo el juego para ya sea atacar, defenderse, desactivar trampas o revivir.

Por último, una de las observaciones claves del testeo fue que **se les olvidaba por completo crear un turno para la criatura** (originalmente, después de la ronda de los jugadores venía el de la criatura). Por lo que recomendaron que después del turno de cada jugador, éstos mismos tuvieran que mover a la criatura: por una parte para que no se les olvidara y que la criatura quedara quieta casi todo el juego, y por el otro para que ésta **se pudiese mover más en todo el tablero**, creando un desafío con ella.

Además de los miembros del Club El Dado, en este testeo también se habló de que el **tablero podía ser muy grande cuando ninguno de los personajes que participan se movía demasiado.**

Laura pudo colaborar, además de las opiniones del testeo mismo, una perspectiva desde la **producción de juegos de mesa**: mencionaba que se tuviera precaución con la caja que contiene todos los elementos ya que ésta es la que **trae mayor costo en la producción de este tipo de juegos.**

TESTEO ENTRE DOS PERSONAS

Se había mencionado anteriormente con el Club El Dado que era recomendable que el juego se pudiera jugar entre mínimo dos personas, pero

¿Cómo hacer que se jugara entre dos personas cuando el juego estaba pensado para mínimo 4 individuos?

Debido a esta pregunta y a comentarios anteriores de gente que quería ser el que controlara a la criatura, **se hizo una área especial en el manual para 2 modalidades diferentes para el juego:**

Entre dos personas

Multiplicar en dos el movimiento de los jugadores y que éstos deban tirar el dado numerado, la criatura va hacia la persona que le sale la menor cantidad.

Jugador como criatura

Este jugador debe jugar como la criatura acechando a los otros jugadores. **Se debe guiar con las reglas específicas de ésta** y la debe mover donde mas le haga sentido.



Este testeo, utilizando la nueva modalidad, **fue rápida y entretenida**. Al principio se olvidaba de ciertas instrucciones, sin embargo, **se empezaron a interiorizar mientras pasaba el juego**. Hubo una buena cantidad de adrenalina, ansiedad y uso de estrategias.

TESTEO DE JUGADORES AVANZADOS EN TIENDA Y LUDOTECA PIEDRA BRUJA

¿Piedra Bruja?

Tienda con elementos específicos para juegos de rol. En el segundo piso se encuentra un sector de juegos con ludoteca incluida. Se dedican además de hacer actividades de diversas áreas relacionada al juego de rol y mesa.



Se tuvo la oportunidad de testear con 4 jugadores regulares de Piedra Bruja y se rescataron varias interacciones críticas.

Si estoy muerto puedo hablar, ¿cierto?

¿Qué estás haciendo?... Ay, por qué a mí.. Oye no.. - *Todas estas frases las comunicaban en señas.*



Es en este testeo que se pudo analizar una partida del Silencio de Gemstein sin música de fondo para los jugadores con capacidad auditiva.

Los jugadores estuvieron totalmente concentrados en el juego, sin embargo, a la hora de la retroalimentación mencionaron que les fue un poco frustrante seguir el juego completamente en silencio, algo que no estaban acostumbrados a hacer.



Los jugadores estuvieron totalmente concentrados en el juego, sin embargo, a la hora de la retroalimentación mencionaron que les fue un poco frustrante seguir el juego completamente en silencio, algo que no estaban acostumbrados a hacer.



Se empezó a **crear un loop entre uno de los jugadores y la criatura**: Una de las reglas era que si la criatura llegaba a un aventurero y éste no se podía defender, la criatura le quitaba una barra vida y volvía a la casilla donde estaba anteriormente para dejarle espacio. No obstante, habían casos donde la criatura sólo había avanzado 1 o 2 casillas, **por lo que después siempre volvía a atacar al jugador cercano debido a que estaba en su área de ataque.**

Observación interesante de varios testeos: Al comenzar el juego sin ayuda del creador de éste, **siempre había una persona a cargo para leer el manual y explicárselo después a los otros jugadores.** Por otro lado, éstos igual tenían una idea de qué se trataba el juego y cuáles eran sus reglas debido a los textos expuestos en la tabla de personajes, por lo que se verifica positivamente el diseño propuesto para ayudarlos para el inicio y desarrollo del juego.



TESTEO ENTRE PERSONAS OYENTES Y NO OYENTES

Es en estas sesiones de testeo que se prueba de manera clave a lo que se quiere llegar con el juego de mesa *El Silencio de Gemstein*. Se tomará como caso el **testeo entre Gonzalo junto con un amigo oyente que sabía de lengua de señas**; una persona oyente con experiencia en el juego y finalmente la creadora de éste.

Cabe mencionar que los testeos con gente sorda empezaron cuando ya se habían resuelto la mayoría de los problemas en temas gráficos como también mecánicos para que **tuvieran una experiencia más completa y se pudieran concentrar en el juego en sí**.

Principio del juego

Había cierta incomodidad en el ambiente por parte de la gente oyente pero no negativa, sino de preocupación: **había un miedo por hacer alguna seña** durante el juego que pudiese significar algo diferente en la lengua de señas o no se pudiera entender lo suficiente para la persona sorda. Por su parte, éste **dependía constantemente de su amigo oyente para entender el juego**.

Durante el juego

Ya entendiendo mejor las mecánicas del juego, los jugadores oyentes se atrevieron a generar más expresiones faciales y señas básicas al hacer alguna acción. Por parte de la persona no oyente también se pudo observar una mejor comodidad con el entorno del juego, sonriendo, riéndose y estando concentrado cuando había un momento de adrenalina.

Final del juego

Ya se podían entender entre sí mediante señas básicas y apuntando hacia elementos o textos del juego de mesa. Hubo risas, suspenso y caras de asombro por parte de las dos culturas al jugar y terminar el juego, quedando todos satisfechos con ésta.

Un tablero más pequeño que en los testeos anteriores y también con la característica de ser teselas más chicas, por lo que se resuelve el problema de la falta de rejugabilidad ya que **el escenario puede cambiar constantemente próximas partidas.**



Gonzalo es un buen ejemplo de lo que se mencionaba anteriormente sobre que los sordos deben **adaptarse a la normas sociales de la población oyente y así calzar en ella**; Gonzalo aprendió a hablar y entender a los oyentes mediante lectura de labios en el colegio y además posee un audífono especial para gente no oyente.

*Para entender el juego se les era más cómodo poder hablar en lengua de señas y que la persona oyente hiciera preguntas en voz alta en vez de leer el manual junto a ellos. Durante el juego también sucedía que se empezaban a explicar o recordar reglas entre todos en señas básicas, **señalando las cosas y haciendo expresiones faciales** para entender si la persona estaba preguntando sobre ésta o explicando con la mirada y señas.*



DESARROLLO DE UN MUNDO: ESTILO DE ILUSTRACIÓN

Se decidió ir por un estilo llamado *Naive* o también "estilo ingenuo" con toques de **elementos serios y oscuros para que el juego no se perciba como algo infantil**. La elección de este tipo de ilustración es debido al estilo de la creadora y principalmente para diferenciarse del estilo realista que siempre se quiere llegar generalmente en los juegos de rol llevados a mesa.

El estilo *naive* se ha utilizado de la manera descrita ya en varios juegos tal como el videojuego de Team Cherry *Hollow Knight*. Al observarlo, se puede entender una conexión sutil y positiva entre conceptos diferentes: los personajes de *Hollow Knight* son insectos ilustrados de forma tierna pero que sin embargo se encuentran en un ambiente oscuro y serio. Es así como se puede enriquecer la narrativa de un mundo.



Captura de pantalla de la plataforma de videojuegos Steam.

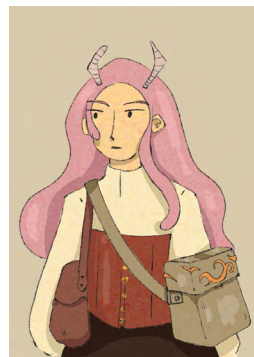
Naive art

Se caracteriza por ser simple, vibrante e infantil en relación a la ejecución y su visión. Se prefiere hablar como una arte no sofisticado. Es refrescante de ver y su composición es más natural.

A continuación se mostrarán las ilustraciones utilizadas en el juego de mesa *El Silencio de Gemstein*:

Elementos steampunk e inspiración en vestimenta de época en la que se basa el estilo (época victoriana).

Personajes



Afinidades



Estado del agua



Armas mágicas



Poder de la luz



Químicos

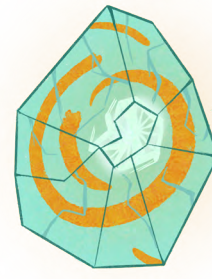
Recompensas



Arma vaporizadora



Bolso de intercambio

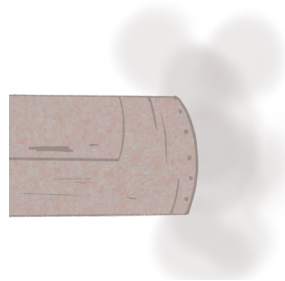


Gema de energía desconocida



Portal de contacto

Trampa



Vapor desconocido por una tubería

Criatura



(Se trata de hacer algo abstracto y oscuro para que la gente se imagine como quiera a la criatura)

Elementos del fondo



Mesa con papeles dispersos



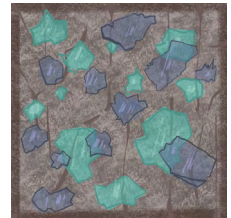
Máquina de artífices



Pared



Suelo



Suelo con vidrio roto



Papeles

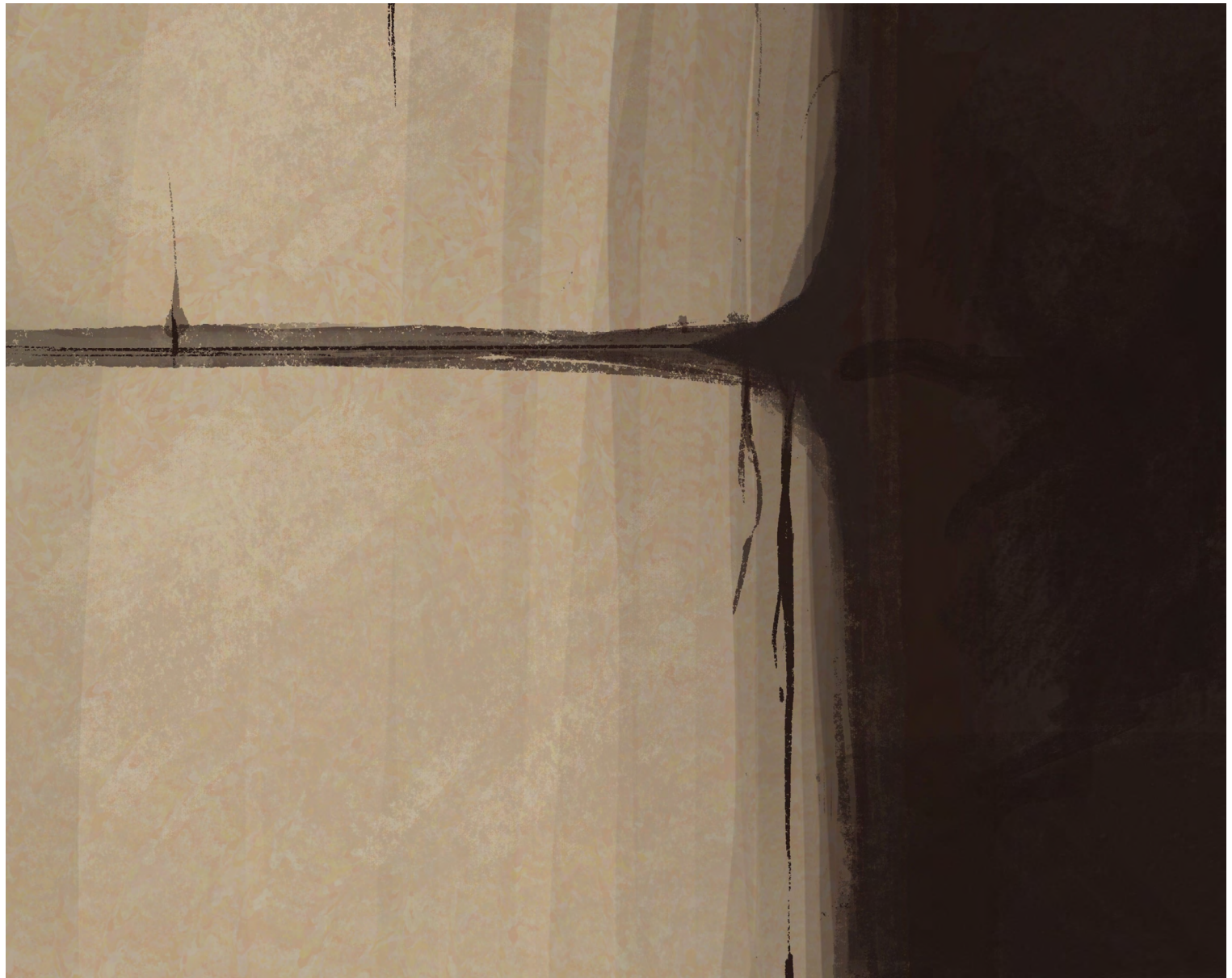


Imagen portada del juego. Ésta trata sobre la perspectiva de un aventurero: escondido en una de las paredes y si se fija mucho en la oscuridad puede ver a la criatura.

CÓDIGO DE COLOR

Durante los últimos tests se quiso probar la **facilidad de categorizar elementos visuales en código de colores**, teniendo resultados exitosos debido a la facilidad de conectar elementos agrupados por color.

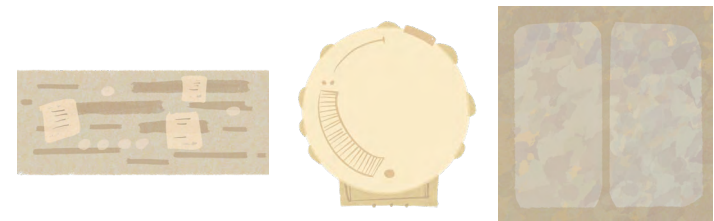
Un referente para esto sería el juego de mesa *Clue* donde el personaje se conecta con un propio color y sus elementos, como también las fichas.



Personajes de Clue: Traición en la mansión Tudor (Hasbro).

Elementos del fondo

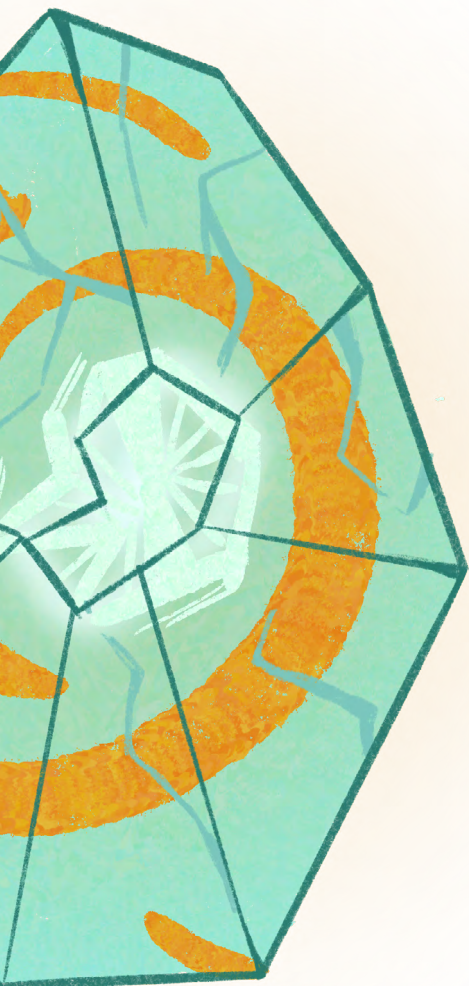
Pared: Los colores derivados al color café claro o crema son consideradas paredes; el jugador no puede pasar encima de ellas.



Personajes

EL SILENCIO DE GEMSTEIN

Un juego de rol llevado a mesa donde tienen que recolectar los objetos específicos para matar a la criatura que acecha al pueblo de Gemstein.



En un mundo donde la tecnología a vapor y la magia coexisten, el pueblo de Gemstein, famoso por su producción y exportación de gemas mágicas, le pide al gremio de aventureros Tosku una tenebrosa misión que pondrá en juego sus vidas. Solicitan un grupo de aventureros avanzados para que vayan a su pueblo y maten silenciosamente a una criatura creada en uno de los talleres científicos más famosos del continente, la cual está acechando a Gemstein y matando sus habitantes al hacer un mínimo ruido.

¿Podrán ustedes como aventureros matar a la criatura y salvar al pueblo sin ser notados?

MISIÓN

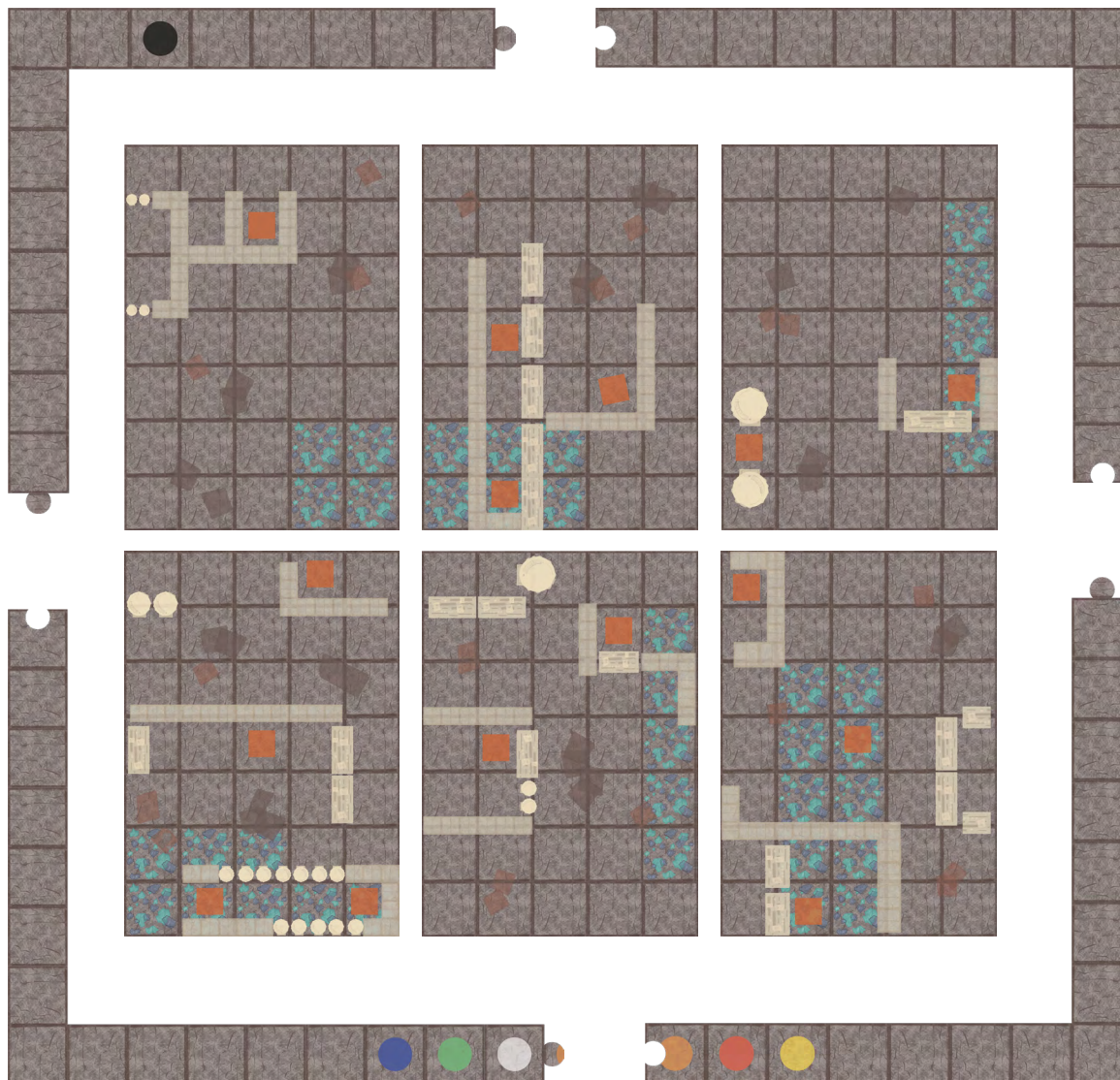
La criatura se encuentra resguardada en el taller que se encuentra en Gemstein. **Ir ahí EN SILENCIO** y buscar entre trampas del lugar **2 gemas y el arma vaporizadora** creada por los artífices de ese taller científico para usarlo en contra del monstruo y matarlo para salvar al pueblo y puedan vivir sus vidas tranquilamente.

ELEMENTOS FÍSICOS

Tablero

Consiste de **6 piezas rectangulares que se ponen aleatoriamente** (para una rejugabilidad interesante) dentro de un **margen creado por 4 piezas** que también son parte del tablero y que permiten que las teselas se mantengan en su posición durante el juego.

El tablero posee los puntos de inicio de los jugadores y de la criatura siendo éstos los puntos de colores de cada personaje y el punto negro respectivamente. Como ambiente y obstáculos se observan lo que serían consideradas las paredes, tal como se mencionó anteriormente; zonas de vidrio roto y cuadrados naranjos para señalar que en esas casillas se deben poner las trampas.



ELEMENTOS FÍSICOS

Tablas de personajes

Cada jugador posee uno de estos de manera aleatoria al comenzar. Esta tabla de personaje posee qué aventurero le toca al jugador, un poco de su historia de fondo para crear una conexión con éste, las afinidades que posee, sus barras de vida e información necesaria que tener en cuenta durante el juego.

Cada aventurero posee un color designado, esto para tener las fichas del color respectivo de forma predeterminada. Ya sobre las notas en mente, hablan sobre las reglas claves para seguir el juego y notas de la criatura para acordarse cómo se jugaba con ella y cómo ésta reaccionaba a ciertas situaciones, sin tener que acudir siempre al manual.



Eliakem Leeford

Fue ermitaño por mucho tiempo dentro del bosque al lado de Gemstein haciendo investigaciones de elementos desconocidos que solo ella encontraba. Empezó a ir al gremio Toak después de que su pascueta le dijera que era necesario para la vida conocer gente.

APUNTES SOBRE LA CRIATURA

¿Qué pasa si estoy en zona de vidrio o en su área de 3 metros?
Criatura va hacia ti sin hacer caso al dado de colores hasta que salgas de la zona. Multiplica su movimiento del dado en dos para la zona de vidrio.

¿Qué pasa si hago ruido en la vida real?
Criatura lo escucha, y te resta una barra de vida instantáneamente.

¿Qué pasa si no desactiva una trampa?
Criatura llega al cuadrado al frente tuyo y te debes defender con tus cartas.

Si no pudiste defenderte, criatura te resta 1 barra de vida. Si bien pasa lo anterior o te pudiste defender, la criatura retrocede 6 cuadros de ti creyendo que ya te ha matado o se pudo asustar.

AFINIDADES



NOTAS QUE TENER EN MENTE

Después de tu turno, debes jugar como la criatura.

Occupar 3 puntos del movimiento para canjearlo con un artefacto del mazo.


Se intercambian cosas cuando un jugador está en el cuadro adyacente a ti.

Las recompensas NO se muestran, sólo si la situación lo pide.

Avanzas de manera recta, no diagonal.

No es necesario ocupar todos tus movimientos para llegar al punto que quieres.

Te hacia arma cuando se haya descubierto y hayan recolectado las 2 gemas.



Umemoto Komachi

Trabajaba en un remoto taller de artifices hace un tiempo, sin embargo, sufrió un accidente explosivo que no le dejó otra que vivir con una máscara especial. Después de mucho tiempo en una calabera cerrada, por fin se atreve a salir de nuevo.

APUNTES SOBRE LA CRIATURA


¿Qué pasa si estoy en zona de vidrio o en su área de 3 metros?
Criatura va hacia ti sin hacer caso al dado de colores hasta que salgas de la zona. Multiplica su movimiento del dado en dos para la zona de vidrio.

¿Qué pasa si hago ruido en la vida real?
Criatura lo escucha, y te resta una barra de vida instantáneamente.

¿Qué pasa si no desactiva una trampa?
Criatura llega al cuadrado al frente tuyo y te debes defender con tus cartas.

Si no pudiste defenderte, criatura te resta 1 barra de vida. Si bien pasa lo anterior o te pudiste defender, la criatura retrocede 6 cuadros de ti creyendo que ya te ha matado o se pudo asustar.

AFINIDADES



NOTAS QUE TENER EN MENTE

Después de tu turno, debes jugar como la criatura.

Occupar 3 puntos del movimiento para canjearlo con un artefacto del mazo.


Se intercambian cosas cuando un jugador está en el cuadro adyacente a ti.

Las recompensas NO se muestran, sólo si la situación lo pide.

Avanzas de manera recta, no diagonal.

No es necesario ocupar todos tus movimientos para llegar al punto que quieres.

Te hacia arma cuando se haya descubierto y hayan recolectado las 2 gemas.



Ebron Cuttle

Durante mucho tiempo Ebron tuvo una vida normal pero abunda en el centro del país industrial. No se sentía a gusto consigo mismo. Después encontró el poder de la luz y recomendó al mundo en busca de aventuras.

APUNTES SOBRE LA CRIATURA


¿Qué pasa si estoy en zona de vidrio o en su área de 3 metros?
Criatura va hacia ti sin hacer caso al dado de colores hasta que salgas de la zona. Multiplica su movimiento del dado en dos para la zona de vidrio.

¿Qué pasa si hago ruido en la vida real?
Criatura lo escucha, y te resta una barra de vida instantáneamente.

¿Qué pasa si no desactiva una trampa?
Criatura llega al cuadrado al frente tuyo y te debes defender con tus cartas.

Si no pudiste defenderte, criatura te resta 1 barra de vida. Si bien pasa lo anterior o te pudiste defender, la criatura retrocede 6 cuadros de ti creyendo que ya te ha matado o se pudo asustar.

AFINIDADES



NOTAS QUE TENER EN MENTE

Después de tu turno, debes jugar como la criatura.

Occupar 3 puntos del movimiento para canjearlo con un artefacto del mazo.


Se intercambian cosas cuando un jugador está en el cuadro adyacente a ti.

Las recompensas NO se muestran, sólo si la situación lo pide.

Avanzas de manera recta, no diagonal.

No es necesario ocupar todos tus movimientos para llegar al punto que quieres.

Te hacia arma cuando se haya descubierto y hayan recolectado las 2 gemas.



Sofia Campbell

Mecanaria que trabajaba bastante para Natash, el famoso artilero de Gemstein. Es una mujer que haría cualquier cosa para sacar su curiosidad, en específico en artefactos mágicos de la ciencia. La casa en para encontrar algo que salve a su papá enfermo de la muerte.

APUNTES SOBRE LA CRIATURA


¿Qué pasa si estoy en zona de vidrio o en su área de 3 metros?
Criatura va hacia ti sin hacer caso al dado de colores hasta que salgas de la zona. Multiplica su movimiento del dado en dos para la zona de vidrio.

¿Qué pasa si hago ruido en la vida real?
Criatura lo escucha, y te resta una barra de vida instantáneamente.

¿Qué pasa si no desactiva una trampa?
Criatura llega al cuadrado al frente tuyo y te debes defender con tus cartas.

Si no pudiste defenderte, criatura te resta 1 barra de vida. Si bien pasa lo anterior o te pudiste defender, la criatura retrocede 6 cuadros de ti creyendo que ya te ha matado o se pudo asustar.

AFINIDADES



NOTAS QUE TENER EN MENTE

Después de tu turno, debes jugar como la criatura.

Occupar 3 puntos del movimiento para canjearlo con un artefacto del mazo.


Se intercambian cosas cuando un jugador está en el cuadro adyacente a ti.

Las recompensas NO se muestran, sólo si la situación lo pide.

Avanzas de manera recta, no diagonal.

No es necesario ocupar todos tus movimientos para llegar al punto que quieres.

Te hacia arma cuando se haya descubierto y hayan recolectado las 2 gemas.



Krisstoff Lionel Eagleđen

Compañero mercenario de Sofia Campbell. Tiene 16 hijos y cuando ya todos maduraron y se fueron del hogar, Krisstoff decidió descubrir el mundo con su esposa. Lamentablemente ella muere en el camino. Cuando escucha sobre el caso de Gemstein, su pueblo natal, va a salvarlo.

APUNTES SOBRE LA CRIATURA


¿Qué pasa si estoy en zona de vidrio o en su área de 3 metros?
Criatura va hacia ti sin hacer caso al dado de colores hasta que salgas de la zona. Multiplica su movimiento del dado en dos para la zona de vidrio.

¿Qué pasa si hago ruido en la vida real?
Criatura lo escucha, y te resta una barra de vida instantáneamente.

¿Qué pasa si no desactiva una trampa?
Criatura llega al cuadrado al frente tuyo y te debes defender con tus cartas.

Si no pudiste defenderte, criatura te resta 1 barra de vida. Si bien pasa lo anterior o te pudiste defender, la criatura retrocede 6 cuadros de ti creyendo que ya te ha matado o se pudo asustar.

AFINIDADES



NOTAS QUE TENER EN MENTE

Después de tu turno, debes jugar como la criatura.

Occupar 3 puntos del movimiento para canjearlo con un artefacto del mazo.

Se intercambian cosas cuando un jugador está en el cuadro adyacente a ti.

Las recompensas NO se muestran, sólo si la situación lo pide.

Avanzas de manera recta, no diagonal.

No es necesario ocupar todos tus movimientos para llegar al punto que quieres.

Te hacia arma cuando se haya descubierto y hayan recolectado las 2 gemas.



Urlius

Sinceramente no se acuerda de nada. Amnesia en día lindo en la playa, casi deshidratado hasta que lo salvaron. Le crearon una pecera para poder vivir normalmente y lo llamaron Urlius. Una de las personas que lo salvo fue el dueño del gremio Toak. Urlius se unió a él ya que le debe la vida.

APUNTES SOBRE LA CRIATURA

¿Qué pasa si estoy en zona de vidrio o en su área de 3 metros?
Criatura va hacia ti sin hacer caso al dado de colores hasta que salgas de la zona. Multiplica su movimiento del dado en dos para la zona de vidrio.

¿Qué pasa si hago ruido en la vida real?
Criatura lo escucha, y te resta una barra de vida instantáneamente.

¿Qué pasa si no desactiva una trampa?
Criatura llega al cuadrado al frente tuyo y te debes defender con tus cartas.

Si no pudiste defenderte, criatura te resta 1 barra de vida. Si bien pasa lo anterior o te pudiste defender, la criatura retrocede 6 cuadros de ti creyendo que ya te ha matado o se pudo asustar.

AFINIDADES



NOTAS QUE TENER EN MENTE

Después de tu turno, debes jugar como la criatura.

Occupar 3 puntos del movimiento para canjearlo con un artefacto del mazo.

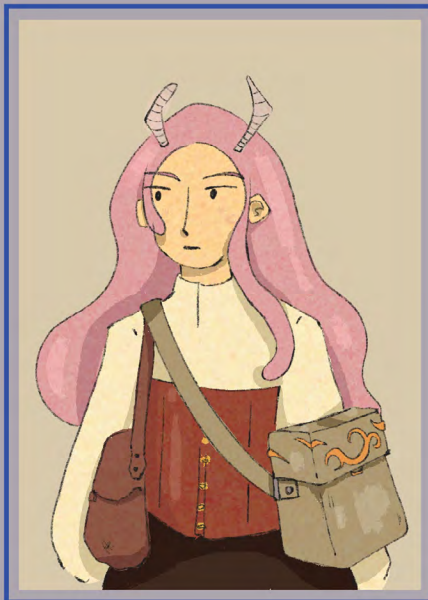
Se intercambian cosas cuando un jugador está en el cuadro adyacente a ti.

Las recompensas NO se muestran, sólo si la situación lo pide.

Avanzas de manera recta, no diagonal.

No es necesario ocupar todos tus movimientos para llegar al punto que quieres.

Te hacia arma cuando se haya descubierto y hayan recolectado las 2 gemas.



Eliakem Leeford

Fue ermitaña por mucho tiempo dentro del bosque al lado de Gemstein haciendo investigaciones de elementos desconocidos que solo ella encontraba. Empezó a ir al gremio *Tosku* después de que su psiquiatra le dijera que era necesario para la vida conocer gente.

APUNTES SOBRE LA CRIATURA

¿Qué pasa si estoy en zona de vidrio o en su área de 3 metros?

Criatura va hacia ti sin hacer caso al dado de colores hasta que salgas de la zona. Multiplica su movimiento del dado en dos para la zona de vidrio.

¿Qué pasa si hago ruido en la vida real?

Criatura lo escucha.. y te resta una barra de vida instantáneamente.

¿Qué pasa si no desactivo una trampa?

Criatura llega al cuadrado al frente tuyo y te debes defender con tus cartas.

Si no pudiste defendiste, criatura te resta 1 barra de vida. Si bien pasa lo anterior o te pudiste defender, la criatura retrocede 6 cuadros de ti creyendo que ya te ha matado o se pudo asustar.



AFINIDADES



NOTAS QUE TENER EN MENTE

Después de tu turno, debes jugar como la criatura.



Ocupar 3 puntos del movimiento para canjearlo con un artefacto del mazo.

Se intercambian cosas cuando un jugador está en el cuadro adyacente a ti.

Las recompensas **NO** se muestran, sólo si la situación lo pide.



Avanzas de manera recta, no diagonal.

No es necesario ocupar todos tus movimientos para llegar al punto que quieres.

Ir hacia arma cuando se haya descubierto y hayan recolectado las 2 gemas.

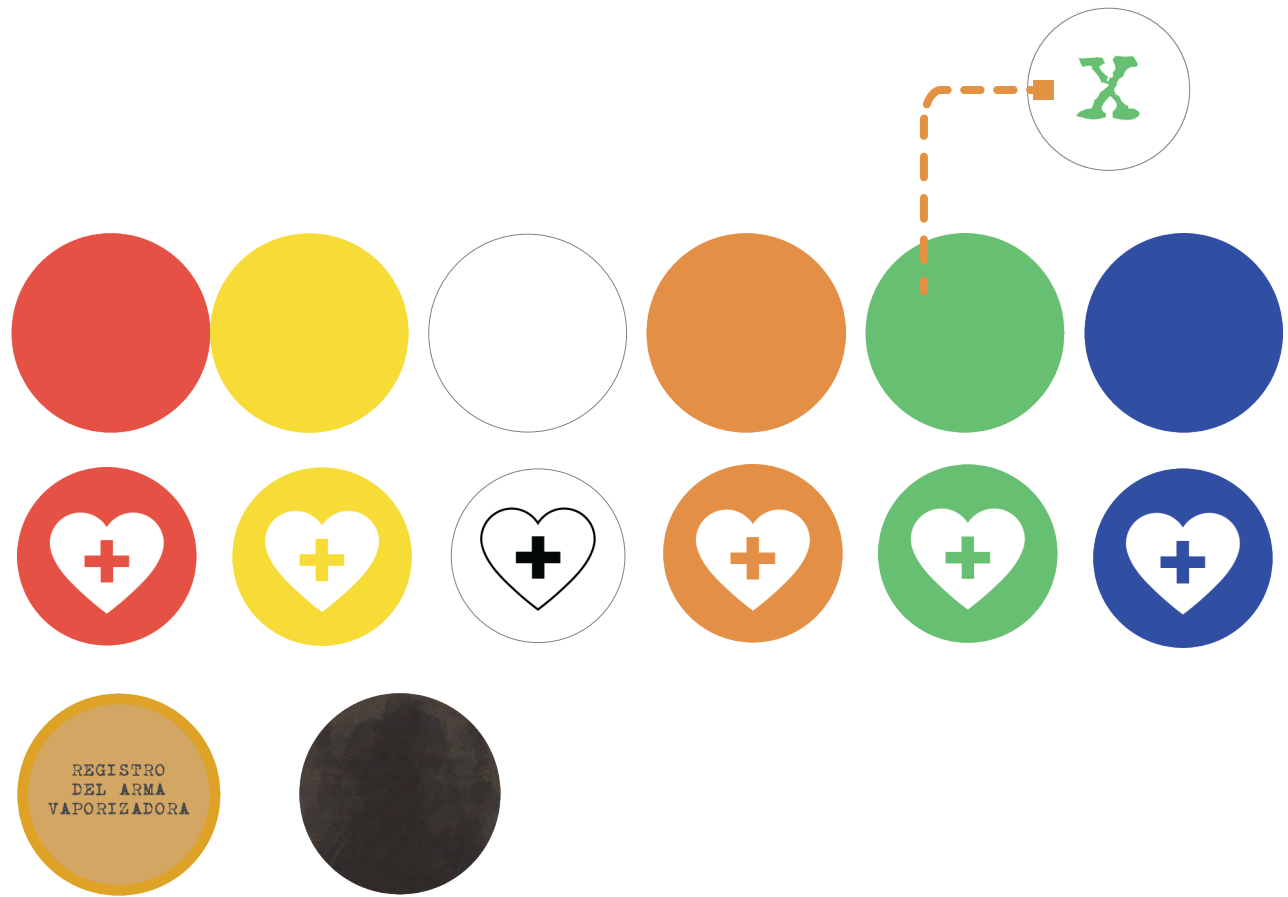
Un acercamieto a una de las tablas de personaje.

ELEMENTOS FÍSICOS

Fichas

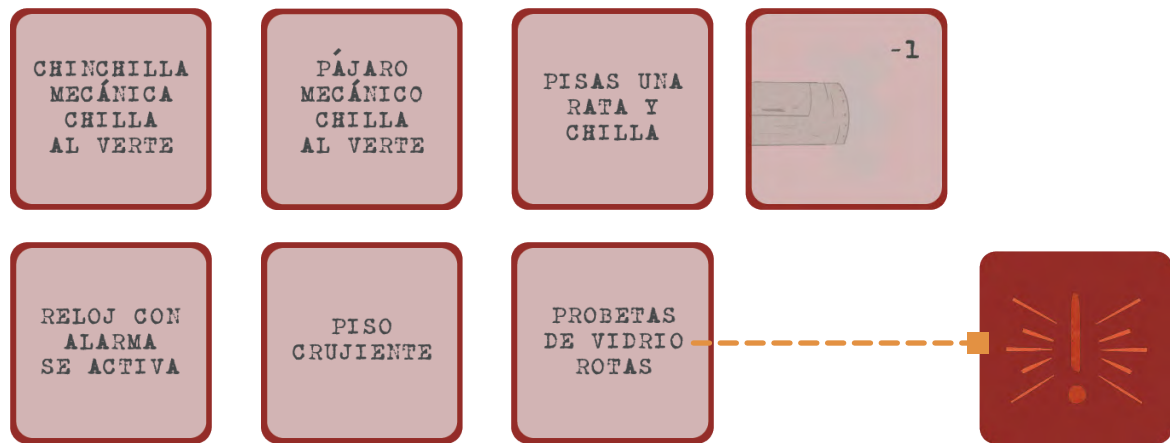
Se registran 2 tipos de fichas de los 6 colores para los personajes: unas son para utilizar en el mismo tablero y moverse en ella; al otro lado se tiene marcada una "X", esto en el caso de que el aventurero muera tiene que dar vuelta su ficha para terminar la acción. La otra ficha con el corazón y el signo (+) adentro de ella, sirve para utilizarla como registro en las barras de vida de cada personaje en su tabla.

Adicionalmente se tiene la ficha oscura de la criatura que también posee la "X" por si se cumple la misión y se mata al monstruo. Asimismo, se tiene una ficha que registra dónde se encontró el arma clave para matar a la criatura; al encontrarla los aventureros deben ir hacia ese punto cuando se tengan las dos gemas,



Trampas

Se tiene que llegar a una trampa, poder desactivarla con algún artefacto y así poder obtener una recompensa. Se pensó en trampas sonoras para que, si el aventurero no puede desactivarla, pase una acción sonora dentro de la misión del juego, la criatura lo escuche y llegue al jugador. Hay también una trampa especial, siendo ésta un vapor desconocido que sale de una tubería que elimina instantáneamente 1 barra de vida.



Parte de atrás

ELEMENTOS FÍSICOS

Cartas de artefactos (37)

Estas cartas acompañan al aventurero durante todo el juego **para defenderse, atacar, desactivar trampas (defenderse de las trampas) o revivir**. El jugador parte con 4 de ellas y las debe utilizar de manera estratégica ya que al ser usadas se devuelven al mazo de artefactos. Si se quiere sacar más cartas, **el jugador debe canjear 3 puntos de su movimiento** para poder sacar un artefacto de su mazo respectivo.

En estas cartas se observan las afinidades con las que se debe usar, **el aventurero debe tener mínimo una de esas**. Si es que el jugador no posee ninguna carta que tenga sus afinidades, **es recomendable intercambiar entre alguno de sus compañeros**; solo deben estar en casillas adyacentes y cada uno debe recibir la misma cantidad de artefactos en el intercambio.



Revivir

Se puede revivir a uno mismo o a otro aventurero.



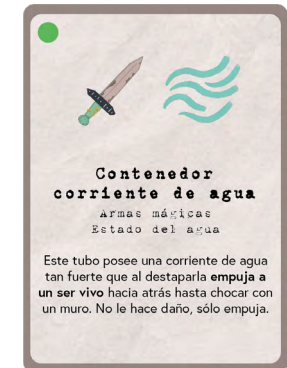
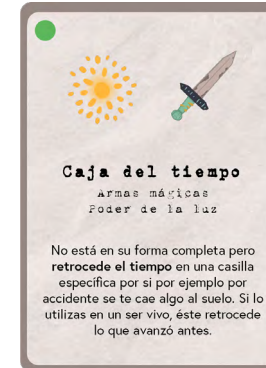
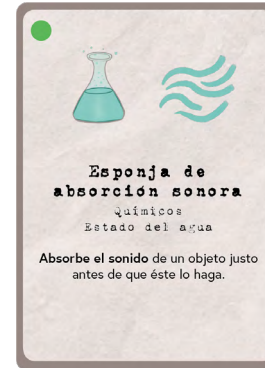
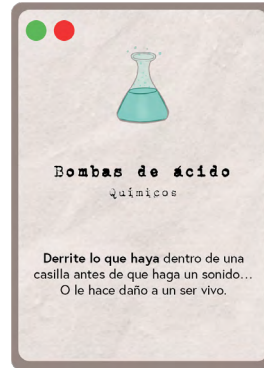
Defenderse

Puede defenderse de la criatura o bien, de las mismas trampas.



Atacar

Se puede atacar a cualquier ser vivo en la casilla adyacente al jugador.



Con estas recompensas descubiertas se deben reunir para ganar el juego.

Arma vaporizadora
Mostrar a otros



Esta es la única forma de matar a la criatura, se potencia con 2 gemas dispersas en el lugar. Deja su **ficha de registro** en el lugar que lo encuentre.

Encuentras una gran forma tapada con una tela, al sacarla, encuentras una gran máquina mirando hacia a ti. Te das cuenta de que es uno de los inventos de los artífices para descomponer materia... Esto puede servir para matar lo que está acechando.


Gema de energía desconocida
Mostrar a otros



La mantienes contigo hasta reunir las 2 gemas totales y llegar al arma.

Te has encontrado con una de las cuatro gemas de las minas profundas del pueblo que sirven para la carga de la gran arma que se encuentra dentro de este laboratorio.

Bolsa infinita del intercambio



Intercambia una de tus cartas con una del mazo mirándolas. Es opcional.

Tirado en el suelo hay una bolsa de cuero que parece ser pesada pero al levantarla no pesa nada. Al abrirla, entiendes que se trata de la bolsa infinita del intercambio, donde puedes sacar un objeto al intercambiarlo con uno de tu posesión.

ELEMENTOS FÍSICOS

Cartas de recompensas (15)

El objetivo de los jugadores es llegar a encontrar 3 recompensas para ganar el juego: el arma vaporizadora y 2 gemas de energía desconocida. Sin embargo, se encuentran más recompensas repartidas en el tablero que pueden dar beneficios al jugador, como también dar nuevos objetivos.

Pueden ser objetos o bitácoras de los mismos artífices que estaban trabajando en el taller antes de que la criatura desatara caos.

Portal de contacto



Puedes intercambiar a distancia cartas de tu mano con un compañero a elección tuya.

Recuerdas tener un artefacto en tu mochila que con ciertas palabras puedes activarlo cada 2 días para crear un portal donde, si bien no cabe una persona, caben objetos.

No encuentras nada.

Pasas por ciertos obstáculos para llegar a una silueta que te llamó la atención. Llegas y lamentablemente era sólo una sombra.

Bill Hernández | 13 de diciembre

Tu propósito ahora es matar a uno de tus compañeros, es así como triunfas en este escenario. **En vez de Dañar 1, dañas 2 barras de vida.** ¡Cuidado! La criatura puede seguir dañándote.

"No hay escapatoria... Lo más probable es que todos terminemos muertos con este experimento que tanto ama el señor Natsuki. Para salir de aquí, se necesita algún tipo de sacrificio para poder distraer lo suficiente al monstruo y correr lo más lejos posible".

De cooperativo a traición

Algunas de las bitácoras hacen cambiar de objetivo al aventurero, haciendo que se cambie de bando para sabotear a sus compañeros.

Es algo que puede pasar si es que la carta sale **pero no es lo principal del juego**, por lo que no hay certeza del elemento.

Natsuki Miyuki | 12 de febrero

Tu misión ahora es proteger a la criatura y sabotear a tus compañeros de manera estratégica. **En vez de dañar 1, dañas 2 barras de vida.** ¡Cuidado! La criatura puede seguir dañándote.

"Mis inventos son lo más importante que hay en la vida, en este mundo. Todo esto va más allá del ser humano, hay que evolucionar para alcanzar la gloria extrema del ser en este lugar; es así que invento herramientas que potencian a cada uno de mis comensales. Sin embargo, siempre quise tratar de mejorar al ser humano en sí, no solo equiparlo de cosas adicionales..."

Empiezas a pensar que Natsuki es en lo cierto, quizás esta criatura es un milagro. ¿Querrá este taller que matemos su esfuerzo?

Akasaka Sakura | 20 de octubre

Pasas desapercibido por la criatura si estás dentro de su área de 2 casillas. **Se utiliza durante todo el juego.**

"Con el equipo dejamos nuestros inventos para enfocarnos en algo que nos tenía maravillados. Empezamos a crear un ser desde cero, un ser que nos acompañe y tenga la conciencia... ¿Quizás alma? Pero también las capacidades que vemos en seres como los animales. Obviamente no lo podemos hacer todo; elegimos que tuviera la característica principal de la audición para que ayudara cuando nosotros no pudiéramos pecar cosas. Es lamentable, al agregarle eso con la magia mecánica del asistente Hernández, se desesperó un momento y se sacó los ojos... Igual puede ser de ventaja, sólo enfocarse en ese sentido principalmente, el tacto y el olfato".

Con esfuerzo y silencio te sacas de encima lo que podría tener fuerte olor.

Nicodemas | 8 de septiembre

Entiendes la relación de los mundos en los que estás con la criatura, **puedes hacer 2 sonidos en la vida real** (sonidos con la voz o con algún objeto) para advertir o señalar algo, sin que la criatura se dé cuenta.

"Al ver el nuevo experimento que propuso este taller, pude darme cuenta de la razón a la fascinación de ésta. Es increíble observar cómo reacciona a cada cosa y cómo se mueve de manera sutil y rápida... Algunas veces siento que cuando se queda quieto, percibe algo más que nosotros no... Al preguntar eso, Akasaka me mostró unos estudios que se observaba la desconexión de su cuerpo para ir a un lugar distante... A otra dimensión... Es increíble lo que puede hacer".



Retiro
Recompensas.



Retiro
artefactos.

ELEMENTOS FÍSICOS

Tarjeta de reglas para la criatura

Reglas de manera más visual para entender sobre la criatura.

ELEMENTOS FÍSICOS

Dados

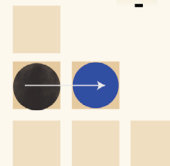
Un dado con puntos numerados para saber la cantidad de movimiento dentro del tablero o para decidir ciertas acciones. También hay otro dado con puntos de los colores de cada aventurero; la criatura va hacia el color que salga.

REGLAS DE LA CRIATURA

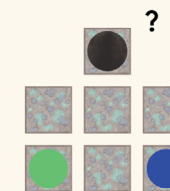
PRIORIDAD DE ENCUENTROS PARA LA CRIATURA:

1. Aventurero que no pudo "desactivar" trampa.
2. El que está dentro del área de la criatura.
3. Zona de vidrio.

Se ataca en casilla adyacente al aventurero. Si el aventurero no puede defenderse, le restas una barra de vida. Por último, si bien jugador se defiende o no, retrocede 6 cuadros.



El dado de colores se usa para ver a qué jugador ir si **NO** se encuentra en las siguientes circunstancias: zona de vidrio, área de 3 metros o la activación de una trampa sin ser eliminada.

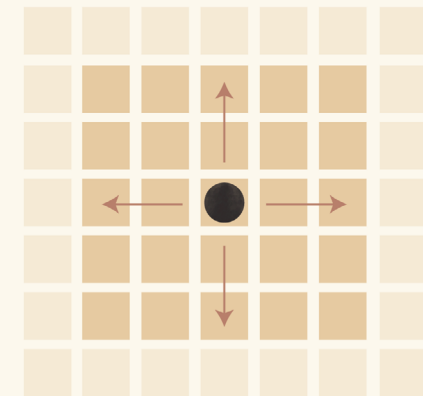


Si por ejemplo hay dos jugadores en una zona de vidrio, ellos tiran el dado de números y el que salga con un menor número es donde va la criatura.

REGLAS DE LA CRIATURA

REGLAS DEL ÁREA

Si un jugador está dentro del área de 2 casillas de la criatura, ésta va hacia el aventurero sin necesidad de utilizar el dado de colores.



ELEMENTOS FÍSICOS

Hoja de inmersión

Los contenidos de la hoja de inmersión son lo que sería una carta del pueblo de Gemstein pidiendo ayuda a los aventureros y una nota parte del gremio hablando sobre los objetivos de la misión. El objetivo de esto es agregar un toque de trabajo y contenido del mundo creado para los jugadores.

MURO NOTIFICADOR DEL GREMIO TOSKU

Queridos aventureros:

Queremos ser breves... Necesitamos de su ayuda. Quizás se están preguntando por qué no se han visto exportaciones de nuestra mina de gemas para la creación de nuevos inventos y es porque paramos nuestro trabajo debido a que el ruido acá puede ser fatal. Como ya saben, además de ser un pueblo importante por las gemas de energía, tenemos el famoso taller científico del artífice Natsuki que hace artefactos mágicos para la gente, acá en Gemstein. Son siempre un problema. Y ahora lo fueron más. Crearon un monstruo que para ellos era la solución a todo pero que para nosotros era nuestro final; un día, escuchamos un grito agudo desde el taller, algunas explosiones y después nada. No nos atrevíamos a ver lo que pasó hasta que un día mi esposo fue asesinado cuando martillaba las gemas para futuro uso. Empezamos a entender que la criatura con buena audición estaba libre en el pueblo y nos estaba acechando, sólo guiándose por el sonido que hacíamos. Ahora, quizás porque es invierno, se refugió de nuevo en el taller. Los necesitamos, aventureros. Vengan en silencio por favor y maten a la criatura.

El pueblo de Gemstein

Hablamos con la gente de Gemstein vía cañerías de mensaje rápido y enviamos a un aventurero informante para entender lo crucial de la misión en el taller científico del señor Natsuki:

1. TIENEN QUE MANTENER SILENCIO DESDE QUE LLEGAN AL LUGAR. El sonido atrae a la criatura, se hablará de esto más tarde.
2. Tienen que recolectar 2 gemas esparcidas en el lugar y llevarlas al arma que puede matar instantáneamente a la criatura. Esta arma también tienen que encontrarla, es grande así que no se la pueden llevar con ustedes, deben ir a ella con las gemas para activarla.
3. Seguro cada uno de ustedes tiene sus propias razones y objetivos para ir a esta misión, sin embargo, se encuentran algunas bitácoras de los asistentes y del mismo Natsuki que pueden hacerte cambiar de perspectiva.

Les daremos inicialmente 4 artefactos mágicos a cada uno, oficiales de los talleres científicos del continente. Lamentablemente, los artefactos se usan sólo una vez, después de eso se deben desechar.

ELEMENTOS FÍSICOS

Caja

La caja del juego de mesa es lo que crea la primera impresión al quizás futuro jugador o comprador para acercarse y entender más sobre el juego. En lo que sería la tapa de la caja (de arriba que posee la portada) se pueden observar que los bordes contiene información valiosa del mínimo de edad, la cantidad de personas que pueden jugar y cuánto tiempo dura aproximadamente una partida. Adicionalmente se insertó un código QR para llevar a los jugadores oyentes a una *playlist* de *Youtube* con canciones de fondo para mejor suspenso. La base de la caja posee un párrafo de inmersión, la cantidad de componentes y un escenario visual de los objetos del juego.



Tapa de la caja.

EL SILENCIO DE GEMSTEIN

+10 años 2-6 30-40 min

¡GEMSTEIN REQUIERE DE TUS SERVICIOS COMO AVENTURERO!

En un mundo donde la tecnología a vapor y la magia coexisten, el pueblo de Gemstein, famoso por su producción y exportación de gemas mágicas, le pide al gremio de aventureros *Tosku* una tenebrosa misión que pondrá en juego sus vidas. Solicitan un grupo de aventureros avanzados para que vayan a su pueblo y maten silenciosamente a una criatura creada en uno de los talleres científicos más famosos del continente, la cual está acechando a Gemstein y matando sus habitantes al hacer un mínimo ruido.

¿PODRÁN USTEDES COMO AVENTUREROS MATAR A LA CRIATURA Y SALVAR AL PUEBLO SIN SER NOTADOS?

CONTENIDO

- 4 piezas de marco
- 6 rectángulos del taller
- 6 fichas de jugadores
- 1 ficha de la criatura
- 6 fichas del registro de vida
- 6 tablas de personajes
- 1 tarjeta de la criatura
- 15 cartas de recompensas
- 15 fichas de trampas
- 37 cartas de artefactos
- 2 dados
- 1 manual
- 1 hoja de inmersión

REQUERIMIENTO:
MÁXIMO
SILENCIO



Conserva esta caja y las instrucciones para posibles consultas.



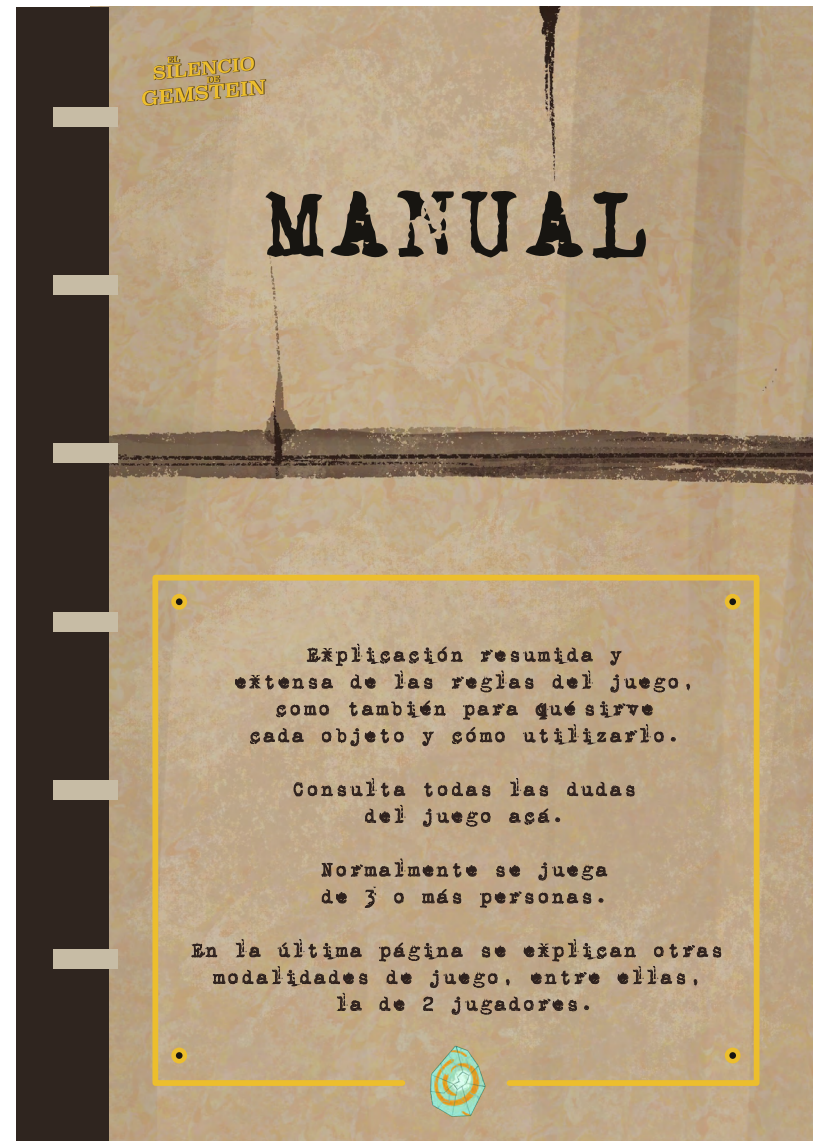
¡ADVERTENCIA!
RIESGO DE ASFIXIA

Base de la caja.

ELEMENTOS FÍSICOS

Manual

Manual que contiene las instrucciones resumidas y específicas para que los jugadores se guíen; también está la descripción de cada uno de los elementos y para qué sirve cada uno. Al inicio del manual se aprecia adicionalmente una página con la cantidad de elementos, mostrándolos visualmente.



INICIO DEL JUEGO

Tanto los personajes como las 4 cartas de artefactos por persona se entregan de manera aleatoria, las fichas se dan según el color que tiene el aventurero: se tiene la ficha del aventurero para el movimiento en el tablero y otra ficha para registrar las barras de vida en la tabla del personaje. Otro objeto aleatorio que disponer serían los 6 módulos del tablero; primero poner el margen del tablero en la mesa y colocar los rectángulos del lugar aleatoriamente dentro de ella. Al tener el taller científico listo, distribuir las trampas sin mirar lo que son en los cuadrados de color naranja esparcidos por el escenario. Poner el mazo de artefactos restantes y las recompensas a un lado del tablero para su uso en el juego. Los aventureros parten en la casilla de su color respectivo y la criatura en su mismo símbolo.

DESARROLLO

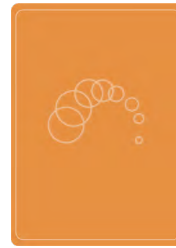
TODOS deben estar en silencio durante la partida. Ruidos mínimos como moverse, respirar fuerte, estornudos, entre otros, están permitidos; sin embargo, sonidos como ataques de risa, gritos o fuertes golpes a la mesa están prohibidos (te restan una barra de vida). **Parte el más joven del grupo.** Los aventureros sólo se mueven con el dado de números **de forma recta (no en diagonal)** y no pueden pasar encima de los muros que se encuentran en el taller. **Después de cada turno, cada jugador debe jugar como la criatura:** sus reglas están en la sección "criatura", página 16 del manual.

Poder organizarse y crear estrategias sólo con señas es lo principal para jugar como el grupo de aventureros que son; deben encontrar las 2 gemas y el arma vaporizadora para ganar. **Para ello, deben caer sobre las trampas distribuidas en el tablero, desactivándolas con sus artefactos y recibiendo automáticamente en el mismo turno la recompensa del mazo.**

Pueden defenderse, atacar y revivir con sus artefactos (ver más en sección ARTEFACTOS en página 12). Cada jugador puede utilizar solo los artefactos que tengan alguno de sus 2 símbolos de afinidades que salen en su tabla del personaje.

FIN DEL JUEGO

Se posee varios finales distintos según los tipos de recompensas que salgan. El final principal es el de la misión: se consiguen las 2 gemas mágicas y se descubre el arma vaporizadora que se marca donde se encontró **con la ficha "registro del arma vaporizadora"**. Se deben entonces llevar las gemas al lugar del arma encontrada apilando las fichas de los jugadores que las poseen en la casilla; así es como se mata a la criatura y se gana el juego.



Recompensas.

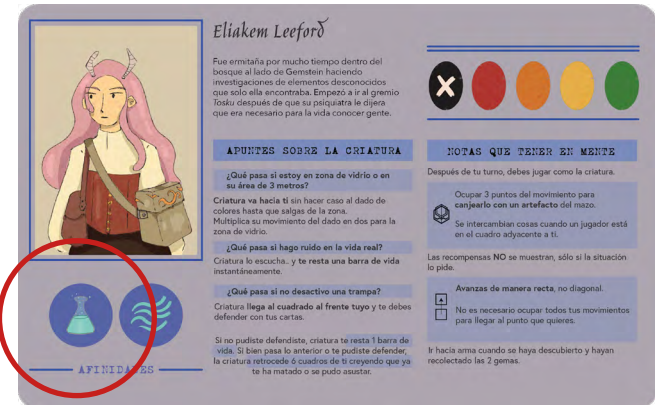
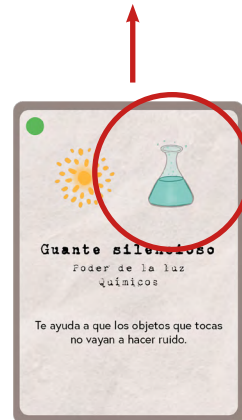


Artefactos.

TODOS deben estar en silencio durante la partida. Ruidos mínimos como moverse, respirar fuerte, estornudos, entre otros, están permitidos; sin embargo, sonidos como ataques de risa, gritos o fuertes golpes a la mesa están prohibidos (te restan una barra de vida).



Guante Silencioso puede desactivar esta trampa. Después de eso, el aventurero recibe la recompensa del mazo.



Eliakem Leeford puede utilizar el Guante Silencioso porque coincide en la afinidad de químicos.

MOVIMIENTOS EN EL TABLERO

Las casillas del tablero representan 1 metro dentro del juego. Los jugadores sólo utilizan el dado de números para poder moverse de manera recta (no diagonal) en el tablero. **No es necesario ocupar todos tus movimientos para llegar al punto que se quiere ir, se puede terminar el movimiento antes.**

La criatura se mueve y ataca también de manera recta, en adición a moverse con el dado numerado, **también se mueve con el dado de colores para ver a cuál jugador ir si es necesario** (hay sectores en los que no necesita ese dado); si no sale ninguno de los colores con los que se están jugando, se tira de nuevo el dado de color.

MUERTE DE UN AVENTURERO

Si a uno de los aventureros se le acaban las barras de vida y muere, debe dar vuelta su ficha donde sale "X". Si un jugador cae sobre la casilla donde está su compañero muerto, **puede ver sus artefactos e intercambiar** (dejarle la misma cantidad de artefactos que uno le saca) las que quiera.

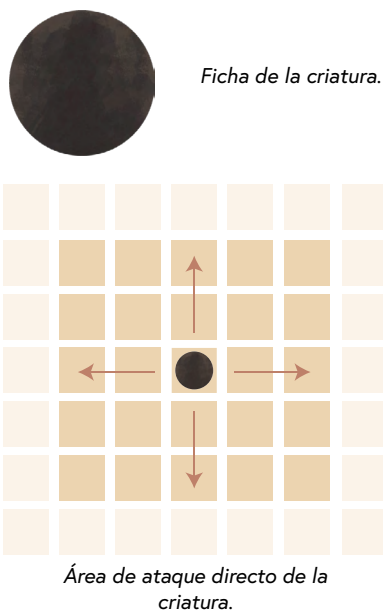
NOTA PARA EL AVENTURERO MUERTO: No te preocupes, hay artefactos de resurrección. Puedes jugar como la criatura por mientras si es que deseas, guiándote con sus reglas.

¡¡IMPORTANTE!! Si el aventurero muerto posee una gema, hay que ir a buscarla en la casilla donde está para poder seguir y ganar al juntar las gemas en el arma.

CRIATURA

Se sabe más de ella a medida que se avanza en el juego a través de algunas recompensas. La única característica identificada es que es muy sensible al ruido, por lo que se debe mantener silencio a toda costa. Hay a disposición una tabla con reglas esenciales de la criatura para ver durante el juego si es necesario.

Lo mueve cada jugador después de su turno con los dos dados cuando no hay ningún aventurero en su área de 2 casillas que lo rodea o en otras situaciones de las zonas de vidrio y trampas. Si hay un jugador dentro de esa área, va directamente hacia él y no hay necesidad del dado de colores.

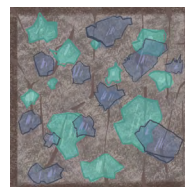


ENFRENTAMIENTO CON LA CRIATURA

Cada vez que un jugador se encuentra con la criatura en la casilla adyacente a la suya, el aventurero debe defenderse o atacar utilizando sus artefactos a mano; si no puede hacer ninguna de esas cosas, el monstruo le quita una barra de vida. Si pasa lo anterior o se pudo utilizar algún artefacto para defenderse o atacar, **la criatura retrocede 6 cuadros creyendo, de manera respectiva, que ya ha matado al aventurero o porque ésta misma se asusta.**

¿Qué pasa si estoy en zona de vidrio?

Va hacia ti sin hacer caso al dado de colores hasta que salgas de la zona. **Multiplika su movimiento del dado en dos.**



Zona de vidrio.

¿Qué pasa si hago ruido en la vida real?

Lo escucha.. y te resta una barra de vida instantáneamente.

¿Qué pasa si no desactivo una trampa?

La criatura llega al cuadrado adyacente a ti y te debes defender con tus artefactos.

PRIORIDADES DE ENCUENTROS PARA LA CRIATURA

1. Aventurero que no pudo "desactivar" trampa.
2. El que está dentro del área de la criatura.
3. Zona de vidrio.

Siempre tratar de ponerse en la perspectiva de la criatura y hacer los mejores movimientos en el tablero para ella.

SITUACIONES ESPECIFICAS

Si hay más de un aventurero dentro de la misma situación para la criatura (ejemplo: dos dentro del área del monstruo o tres personas dentro de una zona de vidrio), esos jugadores deben tirar el dado numerado y la criatura va al que salga con **menor cantidad al tirarla.**

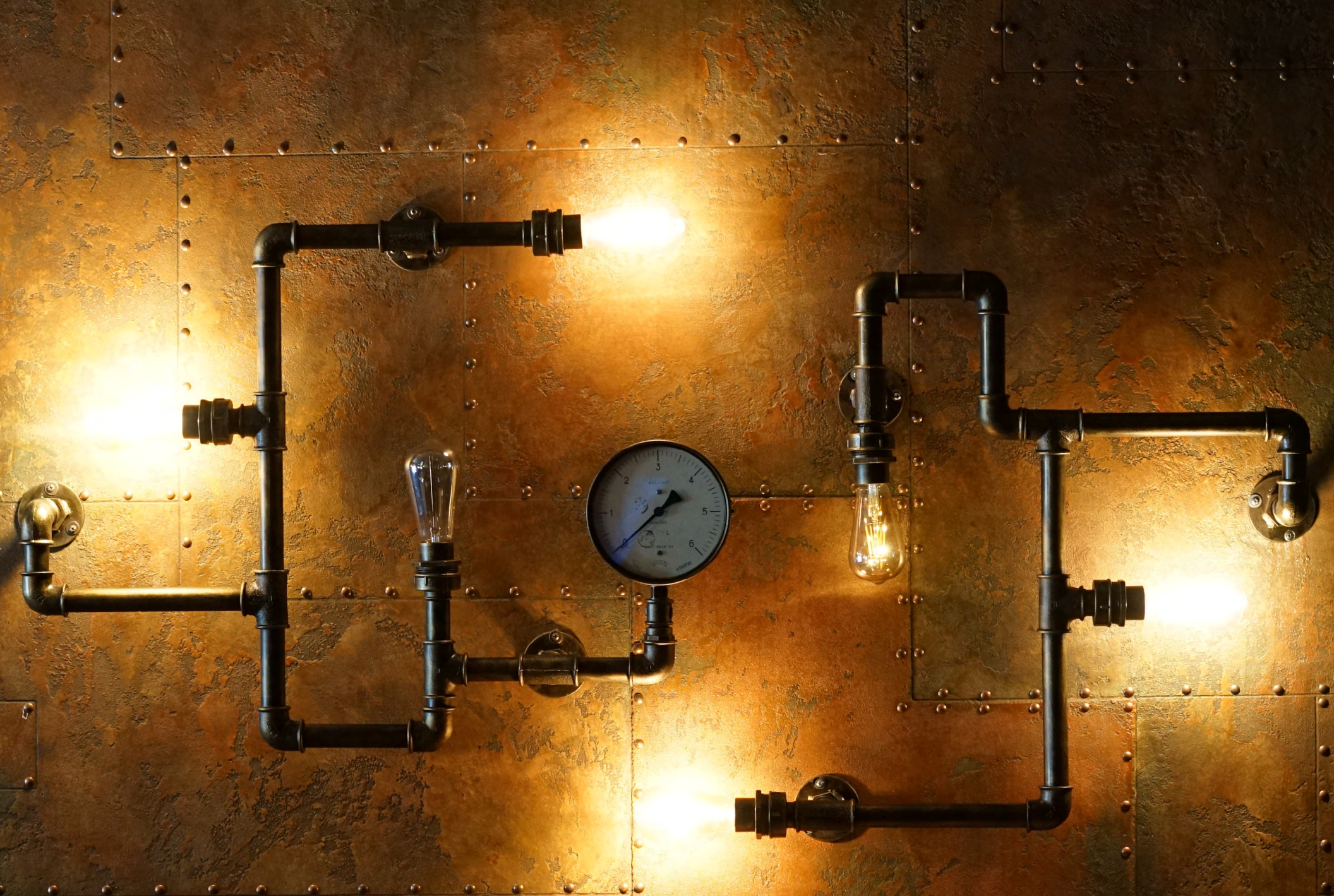


Con lo presentado anteriormente del juego, se puede inferir que se llega a un objetivo completo de los que sería el **MDA** por Hunickle, Leblanc y Zubek en *A formal approach to game design*.

Mechanics
reglas

Dynamics
sistema

Aesthetic
sensaciones
emocionales que
le produce al
jugador



Implementación.

CONTEXTO DE IMPLEMENTACIÓN Y DIFUSIÓN

El juego debe distribuirse de manera sutil y objetiva, **nunca exponiendo como inspiración a la comunidad sorda ya que podría causar el efecto contrario a lo que se busca llegar: discriminación y aún más exclusión.** Sin embargo,

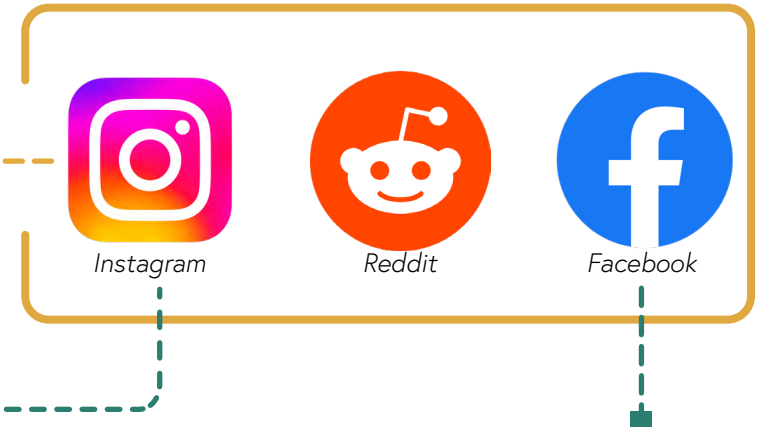
una de las ideas principales es que la gente con sordera se dé cuenta de que puede entretenerse sin dificultad en

este proyecto, por lo que está presenta la dificultad de que **igual debe llegar a ellos sin ser obvios en la producción de inclusión hacia su cultura.** De esta manera se analiza la posibilidad de **encontrar comunidades sordas por medio de plataformas web** como *Instagram*, *Reddit*, páginas web y *Facebook* tal como el grupo creado *Deaf Dungeons & Dragons* para aprender a jugar a su propia manera y juntarse entre ellos. No obstante, puede darse la interacción de sólo gente no oyente en ese caso. Es así como se podría llegar entonces, además de los centros de gente sorda, **a comunidades de juegos de mesa o juegos de rol para encontrar una audiencia más general;** esto sería por medio del contacto con tiendas de juegos físicos tales como *Wargaming.cl*, *Club El Dado*, *Casa de Juegos*, *Piedra Bruja* y *Shivano* para **buscar publicidad de su parte y más datos para el alcance a los jugadores.** Cabe mencionar que las tiendas que se dedican a la venta de juegos de mesa, muchas poseen áreas de juegos en el mismo lugar físico haciendo planes de jugar cierto juego de interés o explorar nuevos, **se puede aprovechar la oportunidad de que prueben el mismo proyecto.**

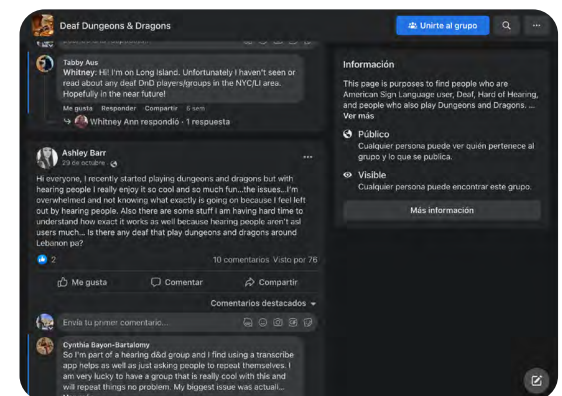
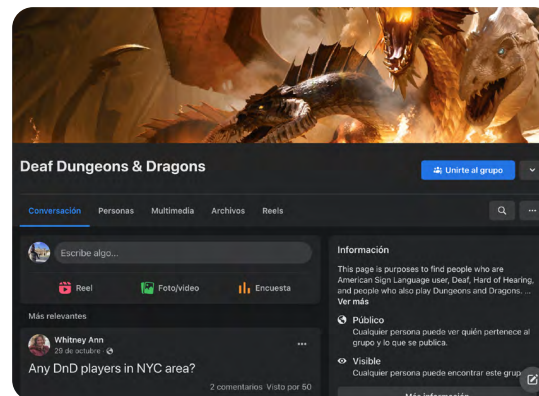
Asimismo, se puede **llegar al usuario objetivo mediante la misma popularización del juego entre la gente y llegar de manera sutil a individuos sordos con amigos oyentes,** entendiendo que se pueden crear interacciones críticas inclusivas por medio del entretenimiento creado. Existe también la idea de **crear una propia cuenta de *Instagram*** para el juego y crear eventos e interacciones entretenidas para que la gente conecte mejor con éste.

Buscar páginas en estas plataformas que ayuden al juego a crecer y buscar gente que se potencial jugador.

*Crear una página de *Instagram* específica para el juego para que la gente tenga más cercanía a ésta y se hagan actividades con ellos.*



*Buscar comunidades como *Deaf Dungeons & Dragons* o *Deaf Tabletop Games*, donde se comunican, se aconsejan entre ellos y se ponen de acuerdo para jugar.*



*Capturas de pantalla de la comunidad *Deaf Dungeons & Dragons*.*

ACTIVIDADES CONCURSABLES Y CONVENCIONES

Asimismo, para crear más publicidad, ganar dinero con fondos para una creación de gran cantidad del juego *El Silencio de Gemstein*; se tiene pensado (más como proyección) ser parte de actividades concursables, convenciones y ferias de demostración.

Debido a que se trata de un juego de mesa inclusivo puede tener la ventaja de concursar por fondos públicos como Capital Semilla o programas de financiamiento de la CORFO.

Como ejemplo de convenciones donde puede participar en algún futuro este juego de mesa es *Juegos en el Parque* que se organiza cada año en el Parque de las Esculturas de Santiago, Chile. En ésta se poseen áreas de desarrolladores y editoriales chilenas, juegos de mesa, torneos de juegos de mesa, charlas, prototipos y más. En este tipo de convenciones el juego puede hacerse conocido a editoriales, desarrolladores y futuros jugadores; se puede hablar con editoriales en el mismo lugar para ser financiado por ellos y disfrutar de la convención misma.

Cabe mencionar que en algunas convenciones se debe entrar cuando el juego es parte de alguna editorial por lo que se considera hacer estas actividades después de haber conseguido ser parte de alguna editorial.



Ilustración de la convención de juegos de mesa *Juegos en el Parque* (2022).

El proceso debe ser **delicadamente inclusivo para la gente no oyente** como se mencionó, para que surja un ambiente equitativo en lo que sería la satisfacción total en un entretenimiento de rol. Esto se crea de base con el contexto principal del juego: **debe ser jugado en silencio; por lo que las únicas interacciones entre los participantes serían las que están acostumbrados los sordos, es decir, las expresiones corporales y faciales de cada uno.** Tal como se comentó en el marco teórico, la lengua de señas es expresiva, muchas veces exagerada al contar historias y elocuente por lo que el uso de expresiones les da ventaja a las personas no oyentes y por otro lado, improvisar corporal y facialmente les da a entender a la gente oyente una forma de comunicación más teatral y eficaz.

Siendo la cantidad de personas en el juego menor, **cada participante puede jugar de manera independiente creando interacciones con otro individuo o junto al resto del grupo con diversos niveles de compromiso pero sin pasar desapercibido en el mismo juego** (Ferrara, 2012). Por otra parte, debido a que es un juego de mesa, deben estar sentados teniendo como centro al entretenimiento. Asimismo, se debe rodear para ver cada reacción, interacción y expresión que cada jugador hace respecto al juego, tal como una ronda de poker. Se tiene pensado que el juego de rol de mesa sea cooperativo entre los jugadores para desarrollar un vínculo cultural donde tengan que saber cómo trabajar entre ellos como equipo, así, poder saber las características y habilidades que tiene cada jugador, depender del uno al otro, crear estrategias y poder confiar entre ellos para llegar a la meta del juego y que surja en el camino un tipo de vínculo. Sin embargo, **mientras que se crea ese tipo de relación, debe haber una opción de tener un jugador o dos "traidores"** que deben competir anónimamente contra el equipo sin sospecha alguna. **Se desarrolla de esa manera un entretenimiento de tipo híbrido que además de poseer colaboración tiene competencia, característica que produce una mayor satisfacción y refuerzos de vínculos al ganar por parte de uno de los lados.**

2 a 6
personas

Cada participante puede jugar de manera independiente creando interacciones con otro individuo o junto al resto del grupo con diversos niveles de compromiso pero sin pasar desapercibido en el mismo juego (Ferrara, 2012).



Cuando se posee un papel con características imaginarias de un personaje en un mundo de fantasía, **es fácil realizar decisiones que el individuo no podría hacer en su vida cotidiana.** El conllevar la historia pasada de alguien imaginario puede crear interacciones entretenidas, sorpresivas y hasta tristes, generando entonces un vínculo entre los que lo experimentan. Sin embargo, la mayoría de los juegos de rol deben ser contados y experimentados de manera oral; para la propuesta del proyecto se indica de manera sutil la inclusión de manera literalmente silenciosa.


El rol del silencio en un juego hace que surja un ambiente y contexto de suspenso, inquietud, desorden, desesperación y más. Esas características **crean un viaje de altos y bajos para siempre mantener la atención;** del mismo modo, el uso de éste crea una oportunidad para que la gente sorda pueda participar con facilidad en un juego de rol con sus amigos o futuros amigos oyentes. Por último, el uso de la expresión corporal de manera consciente y exagerada es una cualidad principal en el mundo sordo para su día a día como también para juegos entre su comunidad como el *storytelling*; es algo subconsciente para los oyentes y consciente para los sordos, sin embargo, **las dos culturas la usan a modo que no les extrañe realizarlo.** Dentro de un contexto consciente, el uso de la expresividad corporal es utilizada de manera teatral dando a conocer cómo es el personaje de cada individuo por la forma que se mueve, qué quiere hacer en cada momento o si se da cuenta de algo y reacciona a ello. **Este tipo de expresión crea identidad, personalidad y libertad de una manera más individual para salir de la zona cómoda** de cada persona e ir aventurándose por otros caminos de interacción.



Imagen de la serie Arcane (2021).

CREACIÓN OFICIAL DEL JUEGO

Para la creación final y oficial del juego El Silencio de Gemstein, se contactó con Quimera Estudio (emprendimiento que hace juegos de mesa y prototipos) donde se hicieron cotizaciones de cada elemento físico y finalmente entregaban una cotización general del juego.



COTIZACIÓN / ORDEN

QUIMERA ESTUDIO
ESTUDIO DE DISEÑO

RUT: 77.134.233-7

NOMBRE ANTO SERRANO

CONTACTO -

OBS -

DETALLE

CANT.	ELEMENTO	TAMAÑO	TERMINACIÓN(ES)	VALOR
52	CARTAS; COUCHE 270G IMPRESO POR AMBOS LADOS	6,3 X 8,8 CM	POLY MATE 2 LADOS CORTE Y DESPUNTE	\$11.440
1	TABLERO; CARTÓN PIEDRA EMPLACADO POR AMBOS LADOS	22 X 2,5 CM	4 PARTES CORTE RECTO	\$2.500
6	LOSETAS; CARTÓN PIEDRA EMPLACADO POR AMBOS LADOS	17,5 X 12,5 CM	CORTE RECTO	\$7.900
1	MANUAL; 20 PÁGINAS, PAPEL BOND IMPRESO POR AMBOS LADOS	10 X 15 CM AP	PLIZADO EN MEDIO	\$7.500
1	MANUAL; 1 PÁGINAS, PAPEL BOND IMPRESO POR UN LADO	CARTA	-	\$1.500
6	TARJETONES; COUCHE 350G	24,5 X 15 CM	CORTE RECTO	\$7.800
1	LOSETAS; CARTÓN PIEDRA EMPLACADO POR AMBOS LADOS	11,5 CM X 13,5 CM	CORTE RECTO	\$2.500
14	LOSETAS CIRCULARES; CARTÓN PIEDRA EMPLACADO POR AMBOS LADOS	2,5 CM	CORTE SEMI MANUAL	\$2.800
2	DADOS DE 6 CARAS DE 16 MM CON TAPAS ADHESIVAS			\$2.500
15	LOSETAS CUADRADAS; CARTÓN PIEDRA EMPLACADO POR AMBOS LADOS	2 CM	CORTE RECTO	\$2.250
1	CAJA; CARTÓN PIEDRA EMPLACADO, POR DENTRO Y FUERA	20 X 25 X 5 CM	ARMADO	\$8.800

FECHA DE INICIO

12 DEL 12

FECHA DE ENTREGA

17 DEL 12

DETALLES ENTREGA

-

ABONO

\$ 23.650

TOTAL

\$ 57.490

OBSERVACIONES

SALDO PENDIENTE \$33.840

GRACIAS POR CONFIAR EN NUESTRO TRABAJO!

FAVOR CONSIDERAR:
 • TODOS LOS TRABAJOS SON CONFIRMADOS DE FORMA ESCRITA (VÍA MAIL O WHATSAPP) • INSTAGRAM NO ES UN MEDIO OFICIAL PARA GESTIONAR / CONFIRMAR TRABAJOS • SE COMIENZA A TRABAJAR SOLO DESPUES DEL ABONO DE AL MENOS EL 50% DEL TOTAL INDICADO EN ESTE DOCUMENTO • AL MOMENTO DE CONFIRMAR EL TRABAJO SE LE ENVIARAN LOS DATOS DE TRANSFERENCIA, USTED DEBERA INDICAR SI DESEA BOLETA O FACTURA • TODOS NUESTROS VALORES INCLUYEN EL IVA • LOS VALORES DESCRITOS ESTAN SUJETOS A CAMBIOS TRAS REALIZARSE LA PRIMERA PRUEBA EN IMPRENTA • LA FECHA DE ENTREGA ESTA SUJETA A MODIFICACIONES, YA QUE DEPENDE DE FLUIDEZ EN LA COMUNICACION ENTRE NOSOTROS Y EL CLIENTE Y TAMBIEN DE LA CONTINGENCIA DEL CENTRO DE SANTIAGO • ANTES DE COORDINAR LA ENTREGA SE DEBE HABER CANCELADO EL TOTAL DEL VALOR DEL TRABAJO DESCRITO EN ESTE DOCUMENTO • ESTA COTIZACION NO INCLUYE COSTOS DE ENVIO • TODOS LOS JUEGOS PRODUCIDOS COMPLETOS LLEVARAN NUESTRO LOGO EN LA CAJA • CONSIDERAR AL MENOS 15 DIAS HABILDES PARA LA FECHA DE ENTREGA.

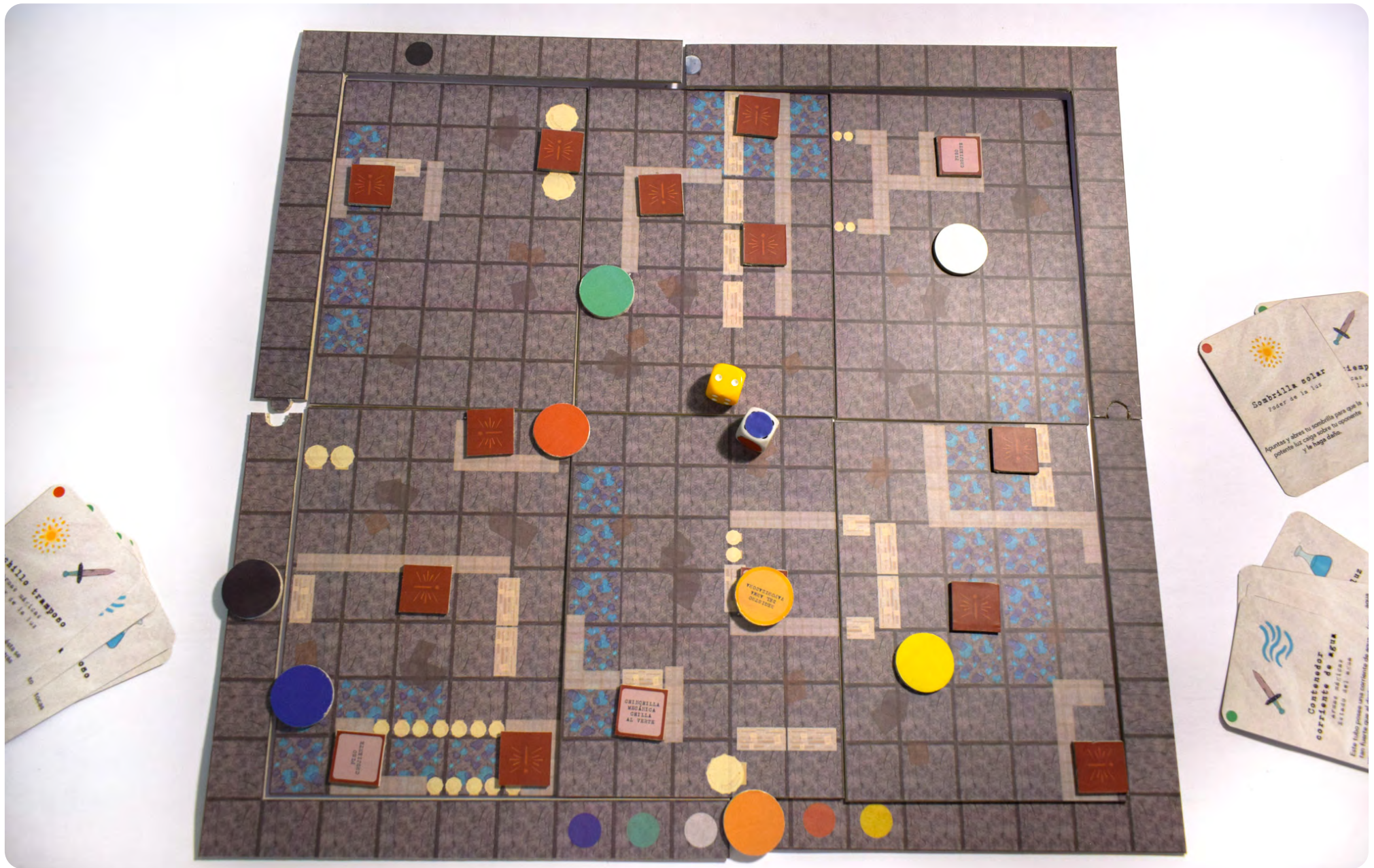
HORARIO DE TRABAJO y ATENCIÓN: LUNES A VIERNES DE 9:30 A 18:30 hrs.

quimera_estudio
 quimera.estudioBG@gmail.com

Última cotización de Quimera Estudios después de algunas correcciones en los archivos.



Elementos físicos oficiales de El Silencio de Gemstein.



Juego en uso.

BUSINESS MODEL CANVAS

Socios Clave

Editoriales de juegos de mesa chilenas.

Imprentas de juegos chilenas.

Editoriales y distribuidoras en países clave.

Tiendas de juegos de mesa.

Tiendas o cafeterías / restaurante con ludoteca.

Actividades Clave

Creación de una estrategia de marketing (online y física).

Producción del juego.

Participación en actividades, ferias y concursos.

Recursos Clave

Equipo de personas específico para el juego.

Redes sociales dedicados a la difusión del juego.

Materiales para el juego o prototipos para proyecciones.

Propuesta de valor

Juego de mesa inclusivo para gente no oyente o con problemas de audición.

Juego de estrategia, colaboración en señas y competencia opcional.

Creación de una interculturalidad entre oyentes y no oyentes de una forma entretenida.

Relación con clientes

Venta, actividades y conversaciones directas con los clientes (físico y digital).

Actividades con ellos en tiendas con ludoteca o centro de comunidades

Canales

Tiendas específicas de juegos de mesa.

Cafeterías y restaurantes con ludoteca.

Plataformas digitales - *Instagram, Facebook, Reddit.*

Segmentos de mercado

Editoriales nacionales e internacionales.

Tiendas comerciales específicas para los juegos.

Librerías nacionales y supermercados que venden juegos de mesa.

Venta directa con interesados por *Instagram.*

Gente no oyente o con problemas de audición.

Interesados en juegos de rol, de mesa o ambos.

Estructura de costos

Materiales y producción del juego.

Materiales para el marketing físico y online.

Distribución.

Pagos de ingreso para entradas a ferias y mercados internacionales.

Paga a trabajadores relacionados al juego de mesa.

Costo de las actividades realizadas como exposición del juego en tiendas.

Modelos y fuentes de ingreso

Venta a mercados, ferias, tiendas físicas y usuarios específicos.

Venta directa por página específica del juego de mesa en *Instagram.*

Fondos públicos o probabilidad por algún concurso postulado.

Venta a comunidades sordas públicas.

PROYECCIONES

Creación de más versiones del juego de mesa manteniendo parte del título para que realice una franquicia alrededor de ella (El Silencio de). Esto con nuevos personajes, situaciones y escenarios.

Versión del juego más resumido en las áreas de mecánicas, interacciones y elementos físicos tal como solo un sobre para crear el juego a menor costo pero que ya se sepa que está la versión original más grande.

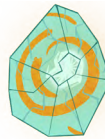
Idas a ferias, convenciones, eventos y competencias dedicadas a juegos y juegos de mesa.

Posibilidad de crear una versión modificada del juego para incluir a otra cultura con discapacidad (ciegos, Parkinson, entre otros).

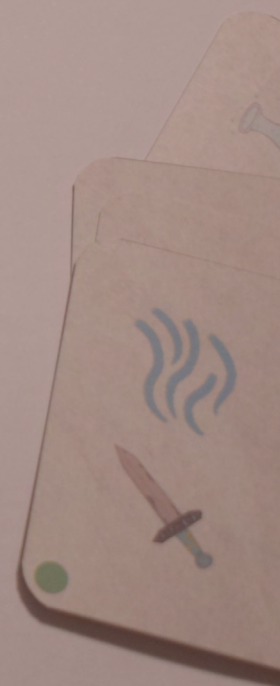


Conclusiones

Siempre se había pensado en un juego inclusivo para gente sorda, sin embargo, al adentrarse al mundo de ellos se pudo observar un problema más grande de lo que se había pensado en el tema de la diferencias sociales auditivas y el impacto que podía tener *El Silencio de Gemstein*. Fue un proceso entretenido, desafiante y de valor; de manera personal se agradecía cada vez que en los testeos la gente se sentía inmersa en el juego, que sintieran adrenalina, suspenso, asombro y frustración al perder. Se espera que más editoriales se den cuenta del problema presente y puedan ser más inclusivos con la gente que tanto quiere jugar su juego de mesa.



EL SILENCIO DE GEMSTEIN



SOMBRILLA
SOMBRILLA
SOMBRILLA
AL VIENTO

BIBLIOGRAFÍA

- Bartle, R. (1996). *Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suits muds*.
- Bourdieu, P. (1989). *Espacio social y el poder simbólico*. Buenos Aires: Gedisa.
- _____. (2007 [1987]). "Espacio social y poder simbólico", en: Bourdieu, P., *Cosas dichas* (pp. 127-142). Barcelona: Editorial Gedisa.
- Cheng, K. (2021). *Deaf Community Entertainment, What's it like?* | Start ASL. Start ASL. <https://www.startasl.com/deaf-community-entertainment-whats-it-like/#:%7E:-text=One%20of%20the%20most%20popular,a%20story%20or%20a%20poem>.
- Corliss, C. (2021). *Dungeons and Dragons Infographic Shows How Popular the Game Has Become* [GameRant]. <https://gamerant.com/dungeons-and-dragons-infographic-2021/>
- Coe, D. F. (2017). *Why People Play Table-Top Role-Playing Games: A Grounded Theory of Becoming as Motivation*. *Qualitative Report*, 22(11), 2844–2863.
- Connell, B., Jones, M., Mace, R., Mueller, J., Mullick, A., Ostroff, E., Sanford, J., Steinfeld, E., Story, M., & Vanderheiden, G. (1997). *The principles of Universal Design*. N.C State University. <http://www.abc-discapacidad.com/archivos/pud-spanishv2.pdf>
- @Corboncade. (2017, 8 noviembre). *The deaf community and D&D*. Reddit. https://www.reddit.com/r/DnD/comments/7bk6hx/the_deaf_community_and_dd/?avatarId=random&username
- Dirección de comunicaciones y relaciones públicas de AIEDI. (2020, junio 18). *The Last of Us II se convierte en el juego con más opciones de accesibilidad*. [Aiedi]. <https://www.aiedi.org/2020/06/18/the-last-of-us-ii-se-convierte-en-el-juego-con-mas-opciones-de-accesibilidad/>
- Dungeons & Dragons. (s. f.). *Comenzar a jugar. D&D Official | Dungeons & Dragons*. <https://dnd.wizards.com/es/what-is-dnd>
- Dog, N. (2020, 5 junio). *The Last of Us Part II: Accessibility Features - Audio and Visual Cues* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=KIKIDJTKMOc&feature=youtu.be>
- Ferrara, J. (2012). *Playful design: Creating game experiences in everyday interfaces*. Rosenfeld Media.
- Herrera, V. (s.f.). *Estudio de la población Sorda en Chile: Evolución histórica y perspectivas lingüísticas, educativas y sociales*. 16.
- Junco, L. (2021). *ESTUDIOS PREVIOS SOBRE DISEÑO INCLUSIVO Y ACCESIBILIDAD EN LOS JUEGOS DE MESA* [Máster Universitario en Ingeniería del Diseño, Universidad Politécnica de Valencia]. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/174733/Junco%20-%20Estudios%20previos%20sobre%20diseño%20inclusivo%20y%20accesibilidad%20en%20los%20juegos%20de%20mesa.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- KANEKO AGUILAR, J. J. (2020). *Story cards para la gestión de talento: storytelling, storyboard y role-playing game*. ed. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). 175 p. Disponible en: <https://elibro.net/es/ereader/biblioteca-suc/171644?page=110> . Consultado en: 02 Jun 2022
- Macklin, C., & Sharp, J. (2016). *Games, design and play: A detailed approach to iterative game design* (First edition). Addison-Wesley.
- Mangiron Hevia, C. (2011). *Accesibilidad a los videojuegos: Estado actual y perspectivas futuras*. *Trans. Revista de traductología*, 15, 39-51. <https://doi.org/10.24310/TRANS.2011.v0i15.3195>
- Merina, E. (2018). *El juego del silencio* [El Método Montessori]. <https://elmetodomontessori.com/el-juego-del-silencio/>
- O'Brien, C. A., & Placier, P. (2015). *Deaf Culture and Competing Discourses in a Residential School for the Deaf: "Can Do" Versus "Can't Do"*. *Equity & Excellence in Education*, 48(2), 320-338. <https://doi.org/10.1080/10665684.2015.1025253>
- Playstation. (2020). *The Last of Us Parte II - Accesibilidad*. <https://www.playstation.com/es-cl/games/the-last-of-us-part-ii/accessibility/>
- Rodríguez Cabrera, N. Y. (2015). *Hacia una ontología del sordo (Thorough a symbolic ontology of the deaf)*. *Inclusión & Desarrollo*, 3(1), 24-33. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.inclusion.3.1.2016.24-33>
- Salman, I. (2022). *Entrevista a Psicóloga Universidad de las Américas* [Comunicación personal].

BIBLIOGRAFÍA

Sarialinde & Deadjoy. (2021). *Undaunted: The World's Most Inclusive Deaf and HOH Guild* [Raider.io]. <https://raider.io/news/280-undaunted-the-worlds-most-inclusive-deaf-and-hard-of-hearing-guild#q3>

Servicio Nacional de la Discapacidad. (2021). SENADIS. <https://www.senadis.gob.cl/region/coquimbo/d/portadas/8431/ministerio-de-desarrollo-social-y-familia-destacaley-que-reconoce-a-la-lengua-de-senas-como-lengua-oficial-de-las-personas-sordas>

Tanen, A. (2022). *7 Dungeons & Dragons statistics you should know about* [Dice Cove]. <https://dicecove.com/dnd-statistics/#:~:text=50%20million%20people%20played%20DnD,of%20players%20identify%20as%20female>

Tate Museum. (s. f.). *Naïve art*. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/n/naive-art>

Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.

UNESCO. (2015). *Interculturalidad. Diversidad de las expresiones culturales*. <https://es.unesco.org/creativity/interculturalidad>

United Nations. (2021). *Día Internacional de las Lenguas de Señas* | Naciones Unidas. <https://www.un.org/es/observances/sign-languages-day>

Valentine, G., & Skelton, T. (2009). 'AN UMBILICAL CORD TO THE WORLD': *The role of the Internet in D/deaf people's information and communication practices*. *Information, Communication & Society*, 12(1), 44-65. <https://doi.org/10.1080/13691180802158573>

Van Vleet, M., & Feeney, B. C. (2015). *Play Behavior and Playfulness in Adulthood: Play and Playfulness*. *Social and Personality Psychology Compass*, 9(11), 630-643. <https://doi.org/10.1111/spc3.12205>

Vilugrón, K. M., & Bravo, A. S. (2017). *HACIA LA COMPRESIÓN DEL FENÓMENO DE LA SORDEDAD: HABITUS COMO PROPUUESTA EPISTEMOLÓGICA*. *Atenea*, (516), 247-258. <http://ezproxy.puc.cl/scholarly-journals/hacia-la-comprensión-del-fenómeno-de-sordedad/docview/2002103038/se-2?accountid=16788>

Villena, R. (s.f.). *El arte de contar historias en el momento justo en el que se están produciendo*. Escuela de teatro y doblaje remiendo. <https://escueladeteatroengranada.es/improvisacion-teatral/>

Young, A., Napier, J., & Oram, R. (2019). *The translated deaf self, ontological (in)security and deaf culture*. *The Translator*, 25(4), 349-368. <https://doi.org/10.1080/13556509.2020.1734165>

LINKS DE FOTOGRAFÍAS

Que no son tomadas personalmente.

<https://undaunted.enjin.com/>

<https://unsplash.com/photos/-C7IKRBZHrg>

<https://unsplash.com/photos/O3g3l3VBivY>

<https://www.pexels.com/photo/person-in-black-shirt-and-black-pants-sitting-on-brown-and-blue-rug-4691555/>

<https://digistatement.com/among-us-money-mod-what-is-it/>

<https://www.board-game.co.uk/saboteur-2-review/>

https://es.123rf.com/photo_87448784_compa%C3%B1eros-estudiantes-jugando-al-juego-mafia-en-el-recreo-durante-el-d%C3%ADa-escolar.html

<https://consolaytablero.com/2017/06/22/plano-detalle-magic-maze/>

<https://www.dicebreaker.com/games/call-of-cthulhu-rpg/news/call-of-cthulhu-dnd-japan-rpg>

<https://www.elteatrocomooportunidad.com/improvisacion-y-teatro-terapeutico/>

<https://www.filmaffinity.com/es/film594338.html>

<https://unsplash.com/photos/KflQqYcFknk>

<https://nintendohoy.com/noticias/masahiro-sakurai-habla-del-almacenamiento-escasez-y-mas-temas-de-ps5/>

<https://time.com/4062110/spring-awakening-broadway-deaf-west/>

<https://www.talksport.com/news/lol/league-of-legends-arcane-animated-series-releases-on-netflix-this-fall/>