

Universidad
Autónoma
Metropolitana



Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**

DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO
Especialización, Maestría y Doctorado en Diseño

ZOMBICIDE PLAGA NEGRA:
La narrativa experiencial en los juegos
de mesa tipo *Dungeon Crawlers*

Eva Moranchel Basurto

Tesis para optar por el grado de Maestría en Diseño
Posgrado de Procesos Culturales para el Diseño y el Arte

Miembros del Jurado

Dr. José Silvestre Revueltas Valle
Director de Tesis

Dr. Mauricio Rangel Jiménez
Co-Director de Tesis

Dra. Blanca Estela López Pérez

Dr. Edgar Meritano Corrales

Dra. Ruth Sofía Contreras Espinosa

Octubre de 2025

DEDICATORIA

Te advertí que no podías dejarme sola aquí, con ellas y tú solo me miraste, sonreíste y me dijiste que confiabas en mí para que pudiera resolver las cosas. Y aquí estoy, siguiendo adelante y resolviendo todo esto que jamás creí vivir.

AGRADECIMIENTOS

A mi familia por no dejarme caer en los momentos difíciles en especial a mi mamá y a Wendy, fueron dos años de muchos cambios y de un nuevo integrante pequeño Jorgito.

A mis amigos que me apoyaron para salir adelante y me ofrecieron su ayuda cuando la necesitaba, en especial a Gaby y a Víctor que me ayudaron a no rendirme.

A los que quisieron ser mis “conejillos de indias” y estaré agradecida por prestarme su tiempo, su diversión y sus risas, Omar, Paco, Fer, Ale, Juan, Omar D.

A los que me explotaron para que me apurará y solo me traían de un lado a otro volviéndome loca de tantas actividades y coloquios, mis asesores: Blanca Estela López Pérez, Mauricio Rangel Jiménez, Edgar Meritano Corrales y el que siempre me dio palabras de aliento y no dejó que colapsara, mi director José Silvestre Revueltas Valle.

PARA EL LECTOR

¡Bienvenidos al oscurantismo de la Edad Media! En su delirante búsqueda de conocimientos prohibidos y el poder definitivo, los nigromantes han desatado el apocalipsis sobre el mundo de los vivos. Sus zombies han destruido los ejércitos del Rey y ahora campan a sus anchas, sembrando el caos y la muerte por toda la región.

¿Es éste el fin? ¿Estamos condenados a morir, encogidos de terror en nuestros hogares? Sin duda corren tiempos oscuros, pero no para aquellos que conservan su brillo.

¡Desenvaina tu espada, tensa tu ballesta y prepara tus conjuros! Para los pocos valientes que aún resisten, ha llegado la hora de... ¡Zombicide: Black Plague!'

¹ Cita sacada del instructivo de Zombicide Plaga Negra.

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo comprender cómo se construye la narrativa experiencial en los jugadores de juegos de mesa tipo *Dungeon Crawler*, tomando como objeto de estudio el juego *Zombicide: Plaga Negra*. A través de una metodología cualitativa, se analizaron las experiencias de dos grupos de jugadores que participaron en tres sesiones de juego, complementadas con entrevistas semiestructuradas. El propósito fue identificar y clasificar las categorías de análisis necesarias para entender cómo se conforma la narrativa experiencial, así como proponer un esquema de interacción entre los elementos que la hacen posible.

Para contextualizar el estudio, se realizó previamente una revisión teórica sobre la evolución histórica de los juegos de mesa y el surgimiento de los *Dungeon Crawlers* como subgénero. Este análisis permitió enmarcar la investigación en un horizonte más amplio que contempla, en cierta medida, la dimensión lúdica del ser humano, entendida como una necesidad cultural, expresiva y significativa.

La hipótesis central de esta investigación sostiene que la narrativa experiencial no se genera únicamente a partir de los componentes del juego (como el tablero, las reglas o las miniaturas), sino que surge de la interacción dinámica entre estos elementos, las emociones de los jugadores y el contexto social y espacial en el que ocurre la partida. En este sentido, se reconoce la importancia de la dialógica que se articula entre el jugador, el juego, el espacio físico, el espacio virtual y las secuencias narrativas, lo que permite que cada experiencia dentro del juego sea única y facilite identificar y ubicar momentos significativos para los jugadores.

Inspirado en los planteamientos metodológicos de Mauricio Jiménez Rangel, quien define la narrativa experiencial como una secuencia de momentos significativos contruidos en la mente del jugador, este estudio propone un esquema que explica cómo se articulan dichos momentos a través del tiempo, la emoción, la acción y la interacción. La investigación evidencia que los *Dungeon Crawlers*, por su diseño narrativo, cooperativo y emergente, favorecen la creación de experiencias memorables que trascienden la lógica del juego para convertirse en relatos personales y colectivos.

Este trabajo busca aportar herramientas analíticas para futuras investigaciones sobre la dimensión narrativa de los juegos de mesa modernos, especialmente aquellos centrados en la exploración, el conflicto compartido y la toma de decisiones en grupo. Al mismo tiempo, contribuye a los estudios sobre cultura lúdica y diseño de experiencias significativas dentro del campo del juego analógico contemporáneo.

Te invito a adentrarte en las siguientes campañas y disfrutar de una gran lectura, pero...

¡Ten cuidado! Los zombis están cerca, siguen el ruido... y aman los cerebros brillantes.

Índice General

Índice de Imágenes	8
Índice de tablas y Gráficos	9
Índice de Anexos	9
Introducción: Reglas y aventuras	10
Preparación de campaña: Antecedentes Histórico Contextual	13
Los Fundadores ¿estamos jugando?	14
Breve historia juegos de mesa	16
La era de los juegos de mesa modernos o de autor	21
Breve historia juegos tipo <i>Dungeon Crawler</i>	25
Revisando las entrañas: La teoría antes del conjuro.....	29
Y los “Zombies”... ¿Qué?	30
El origen de los zombies... ¿en los juegos?	36
La Edad Media Se hace presente... ¡en los juegos!	43
¡Intentando escapar! una mirada a la Narrativa... ¿experiencial?	47
Narrativa y juegos de mesa	48
¡VIENEN LOS ZOMBIES! Zombicide Plaga Negra ¿cómo se juega?	51
¡Corre por tu vida! Narrativa experiencial <i>Zombicide</i>	58
¿Cómo resucitar a los muertos? La metodología necesaria para sacarlos de sus tumbas.	62
Aparecen los supervivientes: Clasificando a los jugadores	63
¡Que comience el juego!	72
¿Qué hacemos ahora? ¡ya morimos!	77
Plan A: Sobrevivir, Plan B: Improvisar	83
Un zombie menos, un turno más. El final de la partida.....	101
No es un apocalipsis, es un nuevo comienzo.....	106
Referencias Bibliográficas	109
Anexos	113
Curriculum Vitae.....	124

Índice de Imágenes

Imagen 1 Juego Real de Ur. Uno de los cinco tableros de juego real de Ur por sir Leonard Wolley. Museo Británico, Londres.	16
Imagen 2 Ani y su esposa juegan al senet. Libro de los muertos de Ani. Museo Británico, Londres. .	17
Imagen 3 Portada de juego de mesa Catan por Klaus Teuber	22
Imagen 4 Portada del juego de mesa King of Tokyo por Richard Garfield	23
Imagen 5 Portada juego de mesa Dungeon! De la editorial Fantasy Boardgame	25
Imagen 6 Imagen 7 Portada y componentes del juego de mesa de Wames Workshop Space Hulk	26
Imagen 8 Portada de juego de mesa Zombicide primera edición 2012	27
Imagen 9 Portada de Zombicide edición especial de la Noche de los muertos vivientes, homenaje a George A. Romero	30
Imagen 10 Componentes de Zombicide Segunda edición, se aprecia tablero de locetas, miniaturas de zombies y sobrevivientes, tablero de jugador y tarjeta de personaje y de armamento.....	31
Imagen 11 Diferencia entre portadas Zombicide primera y segunda edición vs Zombicide Plaga negra	33
Imagen 12 Tablero de jugador de Zombicide Plaga Negra, donde se muestra el acomodo de los componentes para interactuar y hacer mas fácil e intuitivo el juego,.....	34
Imagen 13 Vista superior de interior de la caja de Zombies y componentes de Zombicide Plaga negra con inserto personalizado para acomodo con impresión 3D	35
Imagen 14 Escena de la película Night of the Living Dead 1968	38
Imagen 15 comparativa entre los zombies d0el videojuego Resident Evil de 1996 vs 2024	40
Imagen 16 Zombies!!! Primer juego de mesa registrado con temática de zombies	41
Imagen 17 Miniatura de superviviente de Zombicide Plaga Negra Pintada y personalizada	44
Imagen 18 mesa de juego de Zombicide Plaga Negra.....	45
Imagen 19 Campaña 0 introductoria con descripción de las partes importantes	52
Imagen 20 Elementos visuales del juego para colocar en las bases de las minis de supervivientes y fichas para colocar el mismo color en los tableros del jugador.....	53
Imagen 21 Muestra de Tablero inicial de jugador, con superviviente y respectiva miniatura con color seleccionado.	54
Imagen 22 Foto representativa de las miniaturas de los zombies, de izquierda a derecha (Caminante, corredor, gordo, nigromante, abominación.....	55
Imagen 23 Explicación de puntos de experiencia y como afecta la tarjeta de aparición de zombies. ..	57
Imagen 24 Encuesta de segmentación para grupos de juego	67
Imagen 25 -Cartas de Magic the Gatering.....	69
Imagen 26 Armado de tablero partida intermedia G2	74
Imagen 27 Foto tablero de personaje G2 Silas.....	75
Imagen 28 Hechicero rodeado de zombies G1.....	85
Imagen 29 Ann Contra los zombies.	86

Índice de tablas y Gráficos

Tablas y Gráficos 1 Clasificación de los juegos de mesa según su época, Tabla propia basado en información de Catalán (2023)	21
Tablas y Gráficos 2 Respuesta a mecánicas de juegos de mesa	70
Tablas y Gráficos 3 Red de códigos	84
Tablas y Gráficos 3 Jugador/reglas	91
Tablas y Gráficos 4 Resultado de interacción jugadores	96
Tablas y Gráficos 5 Los jugadores importan	97
Tablas y Gráficos 6 Conformación de la narrativa experiencial	104

Índice de Anexos

Anexo 1 Entrevista segmentación primera sección	113
Anexo 2 Entrevista segmentación segunda sección	114
Anexo 3 Entrevista segmentación tercera sección	115
Anexo 4 Ejemplo entrevistas semi-estructuradas	116
Anexo 5 Ejemplo de codificación de entrevistas atlas.ti	117
Anexo 6 Ejemplo de vinculación de códigos con elementos significativos atlas.ti	118
Anexo 7 Códigos con momentos significativos atlas.ti	118
Anexo 8 Ejemplo de codificación de una entrevista semi estructurada con vinculación de códigos y categorías de análisis	118
Anexo 9 Parte instructivo Zombicide Plaga Negra	119

Introducción: Reglas y aventuras

La presente investigación busca dar respuesta a la pregunta: ¿Cómo se construye la narrativa experiencial en los jugadores del juego de mesa *Zombicide Plaga Negra*, siendo este un juego de mesa tipo *Dungeon Crawler*?

"El ser vivo obedece, cuando juega, a un impulso congénito de imitación o satisface una necesidad de relajamiento o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante o, finalmente le sirve como un ejercicio para adquirir dominio de sí mismo." (Huizinga 1987:12)

Todos los seres animales juegan. El juego está presente en la naturaleza misma: podemos ser capaces de percibir el juego, lo vemos en los cuervos, en los perros, en los felinos, es parte de la especie animal, pero, la diferencia radica en que los seres humanos podemos y tenemos la capacidad de darle significados distintos al de los animales, significados trascendentes y no meramente instintivos. Así como nos menciona Huizinga, también nos sirve como un ejercicio, este ejercicio de una realidad que está controlada y delimitada, esto son los juegos de mesa.

Los juegos de mesa han sido parte de la cultura desde las antiguas civilizaciones, existen desde hace milenios. La realidad es que los juegos de mesa tienen una larga trayectoria de historia y han ido evolucionando a lo largo de los años, y aunque han acompañado a los seres humanos desde las primeras civilizaciones, no fue sino hasta el siglo XX cuando los mismos comenzaron a ser visibilizados.

Antes del siglo XX, los juegos de mesa se encontraban únicamente en las zonas geográficas donde se habían desarrollado, y difícilmente llegarían a una zona distinta, o difícilmente en el otro lado del mundo se sabría de su existencia. Todo esto cambiaría con la llegada de la Revolución Industrial (1760-1840) caracterizada por la generación de nuevas clases sociales, fábricas, producción en serie y la comercialización de mercancías a lo largo de Europa. La facilidad de producción afectó también directamente a la industria de los juegos de mesa, si bien la Revolución Industrial trajo cambios sociales, tecnológicos y culturales, también trajo nuevas ideas que, sumadas al capitalismo y la aparición de grandes empresas, se entiende pudo contribuir a la producción en masa de juegos de mesa, ya que reducían el tiempo de

fabricación, la reducción de costo de los componentes y el acercamiento de estos a cualquier familia.

Tiempo después y a lo largo de uno de los periodos más importantes de la historia, hablamos de la Segunda parte de Revolución Industrial (1850-1914), que al igual que en la primera, los cambios tecnológicos fueron centrales, ya que la primera trajo inventos como el barco y la locomotora de vapor que permitieron una primera aunque restringida globalización, por lo que toca a esta segunda Revolución Industrial, se sentaron las bases para un panorama tecnológico propio del siglo XX, se desarrollaron nuevos materiales, nuevos productos y nuevas formas de obtener energía. Se impuso la producción en serie como modelo de trabajo, y las grandes empresas como modelos económicos llevaron a la consolidación del sistema capitalista y a su vez a la creciente necesidad de consumo. De esta forma, los juegos de mesa disfrutaron un periodo de expansión a principios del siglo XX, y por supuesto a lo largo del siglo.

El juego ha estado presente a lo largo de nuestra historia como seres humanos, es parte de la cultura, y es cultura misma. Vivimos una realidad que cada vez se encuentra más llena de elementos lúdicos, cuyo acceso es más cotidiano y fácil, teniendo como resultado que la cultura lúdica es parte de nuestra realidad actual. La necesidad de ir estudiando este fenómeno va en crecimiento, estudios específicos de videojuegos, juegos de rol, juegos de mesa, cada vez están más presentes en términos académicos, por esto mi intención es profundizar particularmente en el estudio de juegos de mesa, particularmente en un juego tipo *Dungeon Crawler* que es *Zombicide*.

Los *Dungeon Crawlers* son juegos de mesa que buscan generar en los jugadores sensaciones y experiencias inmersivas no solo en temas de componentes, sino también en la historia y los personajes.

"En algún juego de mesa, los participantes pueden experimentar sensaciones de alegría, estrés, excitación, frustración, etcétera. Después, con la asimilación de las sensaciones (que es un proceso de conocimiento), pueden surgir otros conocimientos derivados del mismo propósito del juego del diseño del juego, o derivados del traslado de lo aprendido en el microverso del juego en la vida cotidiana." (Salazar Suarez 2021:60)

Por esta razón, es de mi interés encontrar la manera en que se construye esta narrativa experiencial, y se ha decidido utilizar un formato de juego de mesa, puesto que estos permiten

la interacción con otros jugadores que comparten no solo los mismos gustos, sino también el mismo espacio. Seleccionando un juego de mesa tipo *Dungeon Crawler*, que por su concepto es un juego que involucra a los jugadores y su toma de decisiones en la partida, y a su vez centrándonos particularmente en un título de la familia *Zombicide*, esto porque es un juego cooperativo, fácil de explicar y que cuenta con apoyo visual de la gráfica, la historia y las miniaturas.

Los objetivos de la presente investigación se centran en entender cómo y de qué manera se construye la narrativa experiencial en los jugadores de juegos de mesa, específicamente los tipos *Dungeon Crawlers*, en especial en *Zombicide*, específicamente en el título de *Plaga Negra*.

"La narrativa experiencial es una metodología de análisis basada en momentos secuenciales significativos, conformados por y para los jugadores de rol, ubica los momentos significativos conformados en la mente de los jugadores" (Rangel Jiménez 2018:27) Con la diferencia de que en los juegos de rol se involucran aún más elementos que en los juegos de mesa tipo *Dungeon Crawler*, este planteamiento nos permite vislumbrar un punto de partida, ya que también contaremos con momentos significativos dentro de la campaña a jugar que se reforzará con más componentes del juego mismo.

Por estos motivos este trabajo pretende ser una investigación de carácter cualitativo, que pretende analizar las partidas de *Zombicide Plaga Negra* (2016) con tres diferentes grupos de jugadores; primero, jugadores que denominaremos novatos, ya que no están fuertemente vinculados a la cultura lúdica y que pueden o no ser cercanos a la cultura geek o a los denominados juegos de mesa modernos o de autor, por lo que están poco o nualmente familiarizados con los juegos de mesa tipo *Dungeon Crawler*, pero que sienten algún interés por aprender a jugarlo. Un segundo grupo jugadores que están familiarizados con juegos de mesa, pero no propiamente con *Dungeon Crawlers* o específicamente con la familia de los juegos *Zombicide*, y un tercer grupo que llamaremos veteranos, que están altamente familiarizados con los juegos de mesa y que por supuesto conocen y han jugado alguno de los títulos que ofrece *Zombicide* en sus diferentes multiversos. La razón para definir tres grupos, es porque quiero profundizar en la narrativa experiencial y cómo se ve reflejada tanto en jugadores novatos como a jugadores veteranos.

Preparación de campaña: Antecedentes Histórico Contextual

En esta primera campaña, me dedicaré a concentrar algunas ideas sobre la razón por la que los seres humanos jugamos. Daremos un pequeño recorrido histórico de lo general a lo particular para poder entender qué son y cómo surgen los juegos de mesa tipo *Dungeon Crawler* para tener este antecedente contextual en nuestro caso de estudio.

Aunque directamente mi pregunta se centra en la experiencia de los jugadores en *Zombicide Plaga Negra* y la narrativa con la que se articula su partida, en esta primera campaña también buscaremos entender brevemente sus motivaciones, deseos e interés de jugar. Abordando este tema desde una perspectiva que comienza con la imagen primitiva del juego en los animales, para ir acotando cada vez más y definir qué es lo que nos parece tan maravilloso en los juegos. También explicaré cómo se han desarrollado los juegos de mesa a lo largo de la historia en diferentes culturas y cómo, poco a poco, estos juegos han alcanzado su auge en un nicho de alta demanda, convirtiéndose en un fenómeno cultural, para así poder profundizar sobre el éxito obtenido por la franquicia creciente de *Zombicide*, y como la cultura pop y los procesos culturales a lo largo de la historia se han ido involucrando y fusionando para que este juego de mesa tan particular logrará posicionarse como uno de los juegos modernos emblemáticos y de temática de zombies más popular.

Los Fundadores ¿estamos jugando?

En esta aventura trataremos de indagar a mayor detalle por qué jugamos, desde la visión de diferentes autores, atravesando por la naturaleza animal que nos compone, hasta la fiebre aventurera y de adrenalina que nos hace buscadores de nuevos retos y experiencias, daremos un recorrido histórico y contextual y tratare de explicar por qué y para qué es que jugamos, así que sigue este manual y prepárate para iniciar tu campaña.

¡La aventura comienza aquí!

¡Todos jugamos!, Es la realidad de los seres vivos del reino animal, ser seres que están constantemente jugando.

Jugamos para aprender y para convivir, jugamos como imitación, jugamos para estar en un grupo y sentirnos parte del mismo, jugamos porque está en nuestra naturaleza, jugamos porque somos animales y porque los animales juegan.

“El ser vivo obedece, cuando juega, a un impulso congénito de imitación o satisface una necesidad de relajamiento o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante o, finalmente le sirve como un ejercicio para adquirir dominio de sí mismo.”(Huizinga 1987,12)

A lo largo de los años, en la evolución misma de los animales, el juego ha estado presente “El juego...actúa como medio de aprendizaje y socialización; conduce al desarrollo del pensamiento lateral, de la creatividad y de la imaginación, y promueve la generación de habilidades de comunicación...[.]” (Victoria Uribe, López Flores, y Robles Bastida 2021:27) donde, de esta manera, el juego se vuelve un ambiente controlado para la confrontación con un mundo real: en el juego, podemos fallar, en la vida eso no siempre puede ser así. En algunas especies como los leones podemos presenciar como los cachorros juegan, juegan a morder y a enfrentarse, juegan a cazar y perseguir, y lo hacen como una forma de simulación a caracteres distintivos que poseen, mismos que más adelante les servirán para enfrentarse a su realidad: o se vuelven

buenos cazadores o se morirán de hambre. Los seres humanos aprendimos a jugar por las mismas razones, como parte de una simulación controlada de lo que nos esperará en el futuro. De pequeños se juega a imitar a los adultos, a lo que hacen los padres, o las figuras de admiración, se juega a trabajar, se juega a ser parte de un rol, jugamos juegos de roles guiados por nuestra imaginación y basados en nuestra realidad y contexto. Como menciona Huizinga(1987), *los seres humanos aprendemos por imitación*. Y es esta imitación lo que llevó a generar nuevas opciones de juegos y juguetes, para favorecer esta experiencia que genera una interacción entre lo real y lo imaginario. “Como una cualidad adicional, la utilización de figuras que representan a los personajes con los que se juegan es un valor agregado que complementa la inercia de la experiencia.” (García Madrid y López Pérez 2024:12).

Jugamos porque es parte de nosotros, de nuestra naturaleza y buscamos apoyos visuales y físicos por la misma razón, para hacer más contundente la experiencia y aprenderla de una forma más eficiente y significativa. De esta manera el juego se vuelve parte de nosotros, de nuestra cultura. “...[] el jugador puede entregarse, con todo su ser, al juego, y la conciencia de *no tratarse más que de un juego* puede transponerse totalmente. El gozo, inseparablemente vinculado al juego, no sólo se transmite en tensión sino, también en elevación.”(Huizinga 1987:35) Así, la palabra *juego* es parte no solo de nuestro vocabulario sino también de nuestro comportamiento. Vemos como se aterriza en los dichos populares, pongamos por ejemplo lo siguiente: si una persona le dice a otra, “tienes que jugar bien tus cartas” en un contexto no literal, le está haciendo alusión a la otra persona de que se percate de todos los elementos ante la situación que está viviendo para que pueda resolver su problema de la mejor manera posible. Otra frase muy popular es “no juegues con fuego, porque te puedes quemar”, para hacer una advertencia a alguien que quizá se encuentre cruzando con los límites de alguien o algo, y que seguramente el resultado no será de su agrado si continúa haciéndole esto. En pocas palabras jugar, va más allá del jugar mismo. Así entonces “...[] la actividad lúdica, siempre es creadora y multiplicadora de cultura. Pues puede mutar en formas sociales como deportes o instituciones.” (Salazar Suarez 2021:64)

Breve historia juegos de mesa

Como se ha mencionado antes, todos los seres animales juegan. El juego está presente en la naturaleza misma, podemos ser capaces de percibir el juego, lo vemos en los cuervos, en los perros, en los felinos, es parte de la especie animal, pero, la diferencia radica en que los seres humanos podemos y tenemos la capacidad de darle significados distintos, significados trascendentes y no meramente instintivos, y así como nos menciona Huizinga, también nos sirve como un ejercicio, este ejercicio de una realidad que está controlada y delimitada. De esta manera podemos acercarnos al origen de los juegos de mesa, crear un tablero o un medio físico tangible que representa la miniaturización de la realidad en los componentes del juego mismo, para dotar de significado a un microverso creado para satisfacer alguna necesidad lúdica.

Los juegos de mesa han sido parte de la cultura desde las antiguas civilizaciones, “existen desde hace milenios. Casos como el juego *Real de Ur*. Mostrado en la Imagen 1 (Mesopotamia, ca. 3000 a.C.)², el *Senet*³ (Egipto, ca. 1000 a.C.), la familia de juegos conocidos



Imagen 1 Juego Real de Ur. Uno de los cinco tableros de juego jeal de Ur por sir Leonard Wolley. Museo Británico, Londres.

Fuente: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/el-juego-real-de-ur-un-entretenimiento-en-la-antigua-mesopotamia_19167

² Practicado habitualmente por las élites, según los investigadores este popular juego tiene mucho en común con otro juego parecido de origen egipcio llamado senet. El juego de Ur era un tipo de entretenimiento en el que dos adversarios competían en una especie de carrera por el tablero similar a lo que ocurre en los actuales parchís o backgammon. (Sadurní, 2023)

³ A parecer, el objetivo del senet era conseguir mover y sacar las piezas (o fichas) del tablero antes que el adversario. Se cree que este juego tenía un significado ritual y mágico y por eso aparece tantas veces en las sepulturas egipcias, incluso se piensa que podría haber sido una de las pruebas que el alma del difunto tenía que superar para alcanzar el más allá. De hecho, se considera una referencia al capítulo XVII del Libro de los muertos, que se refiere al juicio de Osiris y la entrada del alma del difunto en el inframundo. (Mayans & Castel, 2023)

como *Mancala*⁴ (África, ca. 1000 a.C.) se destacan por existir desde siglos antes de la Era Cristiana.” (López Pérez et al, 2022,161-169)

La realidad es que los juegos de mesa tienen una larga trayectoria histórica, y han ido evolucionando a lo largo de los años. Aunque han acompañado a los seres humanos desde las primeras civilizaciones, no fue sino hasta el siglo XX cuando este sector empezó a ser visibilizado. Así, los juegos de mesa populares y con mayor registro histórico de antes del siglo XX, estaban orientados a estrategias de jugador contra jugador, juegos como: “El juego real de Ur, Go el *ajedrez oriental*, el *Senet* el juego más antiguo conocido que podemos apreciar en la Imagen 2, *Dominó*, *Parchís* y *Chaturanga* que evolucionaría más tarde al famoso juego de ajedrez.” Están hechos con componentes básicos con fichas y tableros, la mayoría de ellos está principalmente orientado a una estrategia táctica contra tu oponente. En la actualidad juegos como el Go y el Ajedrez son utilizados como referencias cinematográficas para la estrategia y planificación de guerra.



Imagen 2 Ani y su esposa juegan al senet. Libro de los muertos de Ani. Museo Británico, Londres.

Fuente: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/senet-juego-mesa-para-alcanzar-inframundo_16348

⁴ La palabra Mancala es una de origen árabe y significa transferir o movimiento, pues esto es lo que se hace en el mismo. El juego consiste en transferir tus piezas de una casilla a otra. Existen muchas variedades del juego según la región. Todas las versiones tienen algunas características en común. Por ejemplo: huecos para colocar las semillas, dos a cuatro filas y un conjunto de contadores (semillas). (Machuca, 2019)

Antes del siglo XX los juegos de mesa se encontraban únicamente en las zonas geográficas donde se habían desarrollado, y difícilmente podían ser trasladados a una zona distinta. Todo esto cambiaría con la llegada de la Revolución Industrial [1760-1840] caracterizada por la generación de nuevas clases sociales, las fábricas, producción en serie y la comercialización de mercancías a lo largo de Europa. La facilidad de producción afectó también directamente a la industria de los juegos de mesa, Germán Palomar (2012). En su *Tesis Los juegos de mesa, creación y producción* da un acercamiento a la premisa de la importancia que tuvo la Revolución Industrial para la producción y difusión de los juegos de mesa a lo largo del continente. Si bien la Revolución Industrial trajo cambios sociales, tecnológicos y culturales, también trajo nuevas ideas que, sumadas al capitalismo y la aparición de grandes empresas, se entiende que pudo contribuir a la producción en masa de juegos de mesa, ya que reducían el tiempo de fabricación, el costo de los componentes. Producto también de la Revolución Industrial, y gracias a la locomotora y los buques de carga, el acercamiento de los juegos de mesa era posible para cualquier familia a lo largo del mundo de manera más fácil y accesible.

Tiempo después, y a lo largo de la Segunda parte de la Revolución Industrial [1850-1914] que, al igual que la primera, los cambios tecnológicos fueron centrales ya que la primera trajo inventos como el barco y la locomotora de vapor que permitieron una primera, aunque restringida globalización, esta segunda Revolución Industrial sentó las bases para un panorama tecnológico propio del siglo XX. Se desarrollaron nuevos materiales, nuevos productos y nuevas formas de obtener energía, aquí también se impuso la producción en serie como modelo de trabajo y las grandes empresas como modelos económicos que llevaron a la consolidación del sistema capitalista. Así en el XIX surgen las primeras editoriales de juegos de mesa. Por una parte, en Estados Unidos, aparecen: Milton Bradley (MB) [1860] y Parker Brothers [1883] quienes más tarde tendrían una importante participación en la producción de juegos de mesa como *The Checkered Game of Life* (1860) el primero y *Monopoly* (1934) el segundo. De igual manera Alemania comenzará a realizar avances en los juegos de mesa, enfocándose en el uso educativo. De la mano de Friedrich Fröbel⁵ quien utilizó los juegos como herramientas de aprendizaje en los infantes a través del *Método Froebeliano*⁶ así los juegos de mesa se convirtieron en herramientas que facilitaban el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y

⁵ 1782-1852 Pedagogo alemán. Discípulo de Rousseau y de Pestalozzi, estudió sobre la educación preescolar. Partiendo del principio de que la naturaleza puede manifestarse sin trabas, fomentó el desarrollo de los niños a través de ejercicios, juegos y cantos al aire libre. En 1837 creó el primer jardín de infancia. (Fernández & Tamaro, 2004)

⁶ El Método Froebeliano se basaba en la idea de que los niños aprenden mejor a través de la actividad creativa y el juego. (Asorey, n.d.)

emocionales en los niños. Así, de la mano de Fröbel aparece *Kosmos* [1822], editorial alemana que más tarde incluiría en su catálogo más de cien juegos de mesa y juguetes enfocados en ayudar con el desarrollo de las habilidades antes mencionadas, la industria de los juegos de mesa alemanes gracias a *Kosmos* empiezan a ganar popularidad por sus componentes y sus cualidades educativas sentando las bases que denotaban a los juegos alemanes con un sello de calidad, diseño e innovación. Palomar (2012) plantea también que esto llevó a los “diseñadores” a generar nuevos títulos de juegos de mesa con dinámicas diferentes en cuanto a estrategias y componentes. De esta forma, los juegos de mesa disfrutaron un periodo de expansión a principios y durante todo el siglo XX, espacio en donde la Industria de los Juegos de Mesa, presenció un cambio muy importante, introduciendo en el mercado juegos que posteriormente se volvieron icónicos a través de los años. Junto con ello, también comenzó la creciente producción de juegos pensados no exclusivamente para un público menor, sino que comenzaron a aparecer además títulos para adultos. Lo que en suma abrirá paso al siglo XXI, con una nueva cultura creciente de apreciación y consumo de juegos de mesa. Surge también un nuevo nombre: los juegos de mesa pasan de ser “juegos a secas” a “juegos de autor” creando así un nuevo nicho. Antes no importaba quién ha creado el juego, lo que importa es el juego mismo. Con tal desarrollo, el autor es considerado, al igual que el artista [pintor o escultor] de una obra, un sujeto importante para el consumidor. El autor ahora representa el prestigio del juego, como el artista representa el prestigio de la obra, convirtiéndose en parte de una industria, que busca llegar más allá que solo matar el tiempo de ocio. Ya no serán considerados únicamente como algo para niños o jóvenes, ni a solo ayudar al aprendizaje, sino que se propone hacer a los jugadores parte de una forma de vida, un nuevo nicho cultural. Así comienza el auge de los juegos de mesa que se denominarán “modernos o de autor” naciendo una nueva cara en la Industria de los Juegos de Mesa que, en la actualidad, va de la mano de las crecientes Industrias Culturales. Tales industrias, han sido una realidad en las últimas décadas, de las que podemos percibir cómo, a partir del capitalismo artístico, se da una idea de los antecedentes de las Industrias Culturales. Así surgen el hiper-capitalismo y el capitalismo estético que Gilles Lipovetsky y Jean Serroy (2015) nos mencionan: “Con el capitalismo artístico, el pequeño mundo del arte a la antigua ha sido desplazado por el superarte, sobreabundante, proliferante y globalizado, donde se borran las distinciones entre arte, negocio y lujo”. De esta manera el arte se vuelve algo comercial, algo que puede ser utilizado para generar una fortuna, es entonces una parte de un estatus social alto, donde el individuo puede demostrar que es capaz de consumir

objetos de lujo y así gastar miles o millones en un objeto de diseño o de arte que adorne su casa. No muy diferente a la actual realidad de la industria de los juegos de mesa, el juego mismo es objeto de diseño y de arte, a nivel tal que podemos encontrar que los tipos de juegos que se posean en tu colección te darán un papel de relevancia en alguno de los sectores de los amantes de este pasatiempo.

Los juegos ahora no solo están concentrados en mejorar la experiencia del usuario, sino que también elevan el valor cultural y económico de los mismos, transformándolos en objetos de arte dentro de las industrias culturales.

En cuanto a clasificación de los juegos de mesa, a lo largo de estos años han surgido nuevos estudios interesados en esta rama, ejemplos son los trabajos de Parlett (2018) quien clasifica los juegos como tradicionales y modernos a partir del S. XX. Mientras estudios como los de Woods (2012), quien los divide entre clásicos sin autoría; los *mass market* que son editados por empresas jugueteras para un mercado masivo, y los hobby games donde los subdivide entre los juegos de guerra o de rol, los de cartas coleccionables, y finalmente entre los *eurogames* y *ameritrash*, los cuales explicaremos más adelante.

Catalán (2023) nos presenta una clasificación de los juegos de mesa conceptualizándolos como un producto cultural moderno, generando una división entre 5 épocas para el mercado tanto en Europa como en Estados Unidos de América E.E.U.U. Estas épocas se pueden apreciar en la Tabla 1 donde podemos apreciar la clasificación de los juegos de mesa según su ubicación histórica, basada en información de Catalán (2023):

EPOCA	AÑO	DESCRIPCIÓN
Universal	(Hasta el siglo XVI)	Los juegos no tenían autoría y eran transmitidos oralmente, abarca desde el nacimiento del juego de tablero hasta la imprenta.
De producción en serie	(Del XVII a 1870)	Se reproducen de manera artesanal, con los primeros medios de producción impresa. Desde el nacimiento de la imprenta, hasta la Revolución Industrial del XIX.

Industrial o del mass market	(1870 a 1950)	Los juegos se convierten en un producto de consumo para todos los públicos, pensando en coste/venta más que en producto/ jugador.
Del marketing	(1950 a 1990)	Se continúa produciendo en masa, pero la oferta se segmenta por edades, grupos e intereses, apoyada en el marketing, pero sin pensar en la experiencia de juego. Desde los años 50, hasta los 90 del siglo XX.
De la edición	(1990 hasta la actualidad)	Se externaliza la producción y simplifican los procesos de diseño gracias a la informática. En creación del producto se tiene en cuenta al autor, planteándose el producto de una manera completa bajo el prisma del diseño y orientándolo al jugador.

Tablas y Gráficas 1 Clasificación de los juegos de mesa según su época, Tabla propia basado en información de Catalán (2023)

La era de los juegos de mesa modernos o de autor

“Los juegos de mesa soportados en un tablero han sido parte de la humanidad y continúan evolucionando a lo largo del tiempo, aportando reglas y accesorios que abonan a la jugabilidad de acuerdo con el objetivo.” (García Madrid y López Pérez 2024,7). Los juegos denominados modernos o de autor se perciben dentro del nicho como objetos de alto valor por la calidad, los componentes y el diseño. Donde ahora el autor genera un valor; el renombre de uno u otro autor como ha sido mencionado, es considerado como un sello de calidad, abriendo un importante nicho de consumo, donde ahora los jugadores pueden consumir juegos de mesa basándose en algún autor en específico. Ejemplo de esto lo podemos ver en la imagen 3 con el juego de *Catan* (Teuber 2010) y con la Imagen 4 con *King of Tokyo* (Garfield 2016) ,dos juegos emblemáticos

en la industria de los juegos de mesa denominados modernos donde podemos apreciar el nombre del autor en la portada del juego como se menciona.

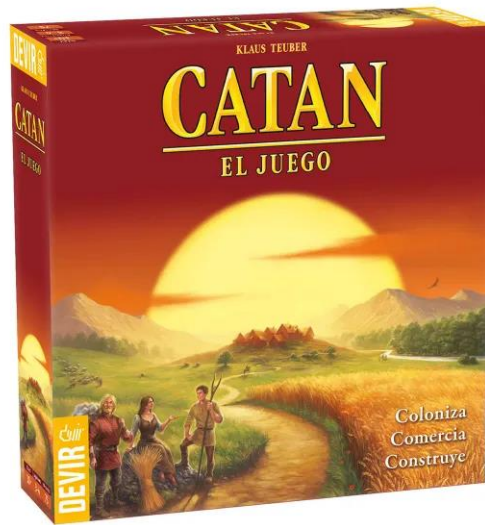


Imagen 3 Portada de juego de mesa Catan por Klaus Teuber

Fuente: <https://devir.mx/producto/catan-el-juego/>

Max Weber (2001) señala que nos encontramos envueltos en el espíritu capitalista, que actualmente es necesario hacer dinero y convertirlo en capital; todo tiene un valor, ya sea para consumirlo o para venderlo. Todo es comercial y se puede comercializar. De la mano con las teorías de valor, y con sus elementos afines, “[...] se pueden aplicar las nociones de valor económico a los bienes y servicios culturales, debemos distinguir entre mercancías culturales que existen como bienes privados, y para las que por lo tanto existe, al menos en potencia, un precio, y aquellas que se dan como bienes públicos, para los que no se dispone de precios observables” (Throsby 2001,37). Y si en temas de cultura aún la brecha no está del todo definida, la valoración de los juegos de mesa, por lo tanto, se vuelve en consecuencia sumamente compleja. En la actualidad y con el creciente auge de la nueva era digital y los videojuegos, existen parámetros que hacen difícil para la población entender y valorar los recursos que el juego de mesa puede proporcionar a quien lo adquiere. Podemos concluir que en las Industrias del juego, encontramos bastantes similitudes. No olvidemos que una surge gracias a la otra, y van de la mano en muchas áreas importantes en términos tanto lúdicos como culturales.



Imagen 4 Portada del juego de mesa King of Tokyo por Richard Garfield

Fuente: <https://devir.mx/producto/king-of-tokyo/>

Y la pregunta sigue presente, por qué jugamos, cuál es la necesidad del jugador por disfrutar del juego y del azar, de la estrategia y del mundo. Fiódor Dostoievski (2021) nos presenta “El jugador”. El protagonista está envuelto en una serie de problemas que, según él, terminarán cuando logre ganar o cuando vuelva a ganar, cuando deje de perder, cuando la suerte le vuelva a sonreír, cuando tenga dinero para vivir, para volver a jugar, en un ambiente del azar y la ruleta donde el estrés por ganar o perder está presente en cada una de las páginas envolviendo al protagonista, ¿por qué vuelve al día siguiente si acaba de ganar?, ¿por qué regresa a ese casino que lo vuelve a despotricar de todo su capital? De una manera interesante y dramática, Dostoievski nos muestra como es la adicción, y no a ganar o perder, sino a la adicción a jugar, a jugar por esto que el protagonista siente, una mezcla de adrenalina, de estrés, de esperanza, de pasión e intensidad, que te revuelve el estómago, pero te hace volver. Aunque en esta novela estamos hablando de temas de añoranza que son opacados por el juego que posteriormente llevará a la ruina de un hombre, esta sensación generada en los juegos de adrenalina y estrés que te hace estar a la expectativa del resultado del juego será más adelante nombrado como “eustrés⁷” y será ocupado por Jane McGonigal (2013) en su estudio sobre videojuegos, haciendo énfasis en que el eustrés es este estrés positivo, que nos hace querer volver a intentar algo, y aunque es un término que se utiliza para diferentes cosas porque describe una situación emocional de tensión y adrenalina en los seres humanos, podemos verlo

⁷ El eustrés es la respuesta positiva que la persona experimenta ante un factor estresante (llamado también estresor).

muy bien aterrizado al tema de los juegos en general y los juegos de mesa y videojuegos en particular.

De esta manera como respuesta tentativa a este primer capítulo tenemos un pequeño acercamiento a la incógnita marcada al principio, ¿por qué jugamos?, cuya respuesta no es el objetivo central de la presente investigación y que claramente se necesitaría un enfoque más centrado y especializado para resolver la misma, pero sí podemos dar un acercamiento a lo que considero principalmente: jugamos para satisfacer una necesidad que es propia de nuestra naturaleza animal y humana, jugamos para aprender y para desenvolvernos en un mundo social, jugamos como norma y crecimiento cultural, para aprender y mejorar habilidades varias, jugamos para llenar nuestro cuerpo de eustrés, para tener picos de adrenalina que nos den momentos de relajación y diversión, o como bien dice McGonigal(2013), para salir de nuestra realidad, porque no funciona o está rota y necesitamos elementos sencillos que nos permitan lograr metas que se vuelvan significativas en periodos cortos de nuestra vida, como lo es al jugar poder resolver una mecánica o lograr cumplir los objetivos o ganar.

"Normalmente se piensa en los juegos de computadora como experiencias virtuales, pero de hecho ofrecen a los jugadores un recurso real: la oportunidad de hacer algo que les resulte concreto en la medida en que produce resultados mensurables, y el poder de actuar de manera directa sobre el mundo virtual" (McGonigal 2013, 86)

Desde esta perspectiva McGonigal nos enseña que mientras la vida real no está bien diseñada, los juegos sí, es más fácil desarrollar las tareas que un juego nos solicita, logrando un resultado relativamente rápido (dentro del tiempo de juego) el cual generará placer y satisfacción por lograr concretar dichas tareas y objetivos.

Breve historia juegos tipo *Dungeon Crawler*

Pero, ¿qué son los juegos de mesa tipo *Dungeon Crawler* y cómo surgen? Comenzamos: de la mano del podcast “La mazmorra de Pacheco” (2023) *una breve historia de los Dungeons Crawler*, en 1974 se crea *Dungeons and Dragons*, un juego de rol, caracterizado por la creación de personajes que atravesarán diferentes aventuras a lo largo de Dungeons (mazmorras) que tendrán que ir recorriendo, se enfrentarán a diferentes monstruos y trampas, encontrarán beneficios o tesoros, todo esto de la mano de cumplir o lograr misiones y aventuras. *Dungeons and Dragons* fue, y sigue siendo un juego bastante popular y en los 70’s fue por demás revolucionario, y como buen producto novedoso en un sistema capitalista industrializado como lo es Estados Unidos de América (E.E.U.U), se vio un nicho de oportunidades en torno a este juego, lo que no solo hizo crecer esta industria sino que también la diversificó, adaptando y trasladando parte de esta esencia a otros formatos, generando así juegos de mesa y videojuegos con este nuevo término de *Dungeon Crawler*, (avanzar por una mazmorra) dando origen al primer juego de mesa con este término, en 1975 a *Dungeon! Fantasy Boardgame* (Megarry 1975) portada en imagen 5 publicado por la editorial TSR, misma editorial de *Dungeons and Dragons* de esa época.



Imagen 5 Portada juego de mesa *Dungeon!* De la editorial Fantasy Boardgame

Fuente: <https://magisterrex.wordpress.com/2011/04/11/whats-in-that-game-box-dungeon-fantasy-boardgame/>

Para 1989, con los temas de la ciencia ficción, vemos la aparición de un *Dungeon Crawler* con una temática ya no medieval, sino futurista, que podemos ver en las imágenes 6 y 7. La portada y componentes de *Space Hulk* (1989) de la mano de la editorial *Games Workshop*, presentó una diferencia importante: era confrontativo y 1vs1, pero con la integración de miniaturas. Esta editorial es reconocida por su fabricación de tales objetos para modelismo, dándose a conocer también en ese mismo año *HeroQuest* (1989) que sería el antecesor de *Warhammer Quest* (1995), que a su vez será una de las vertientes del origen del universo de *Warhammer* como lo conocemos en la actualidad.



Imagen 6 Imagen 7 Portada y componentes del juego de mesa de Wames Workshop Space Hulk

Fuente: <https://miniset.net/sets/gw-0331>

Para 2004 se vuelve a revolucionar la temática de los *Dungeon Crawlers* con la aparición de *Betrayal at House on the Hill* (2004) un juego de misterio, que ocurre dentro de una casa, donde se introduce también la generación aleatoria, en el que conforme los jugadores van jugando, la casa va generando el mapa, en la que los jugadores se desconocen. Tenemos también la introducción de roles ocultos, donde uno de los participantes será el traidor, cosa que genera una experiencia de juego de suspense y desconfianza entre los participantes.

Para el 2012 aparece *Zombicide* de la editorial *CMON* (*Cool Mini or Not*) y diseñado por Guillotine Gamescon. En la imagen 8 vemos su portada, su temática y ambientación: es un mundo apocalíptico invadido por zombies, introduciendo una dinámica de videojuegos el “*Hack and Slash*” (corta y raja) donde la finalidad es acabar con la mayor cantidad de enemigos en el menor tiempo posible para poder salir victorioso. La modalidad del juego es completamente cooperativo, también permite el juego en solitario o en grupo de máximo seis jugadores, y que cuenta con una gran cantidad de miniaturas y donde también cada jugador tendrá su ficha de

personaje pero con la particularidad que podrá subir de nivel. El tablero es modular y los jugadores se enfrentan a diferentes misiones.



Imagen 8 Portada de juego de mesa Zombicide primera edición 2012

Fuente: <https://www.cmon.com/product-line/zombicide/>

En la actualidad, la cultura *geek*⁸ y los juegos de mesa han crecido en popularidad, trayendo como consecuencia que paulatinamente el universo de los juegos de mesa y las comunidades vayan creciendo, de manera internacional. En (E.E.U.U), la primera exposición registrada de juegos de mesa fue "*Origins Game Fair*" justamente en 1975, en Baltimore, organizada por la asociación *The Game Manufacturers Association* (GAMA), y su finalidad era presentar y promover lo nuevo en el mundo de los juegos de mesa, juegos de rol, juegos de cartas y otros. Pero el título de la feria de juegos de mesa más importante se lo lleva la *Internationale Spieltage* (SPIEL) también conocida como la Feria ESSEN, que se realiza en Alemania en la ciudad de Essen desde 1983, donde se reúnen más de 900 stands expositores de

⁸ La cultura *geek* se refiere a un conjunto de personas con intereses y valores compartidos, particularmente aquellos relacionados con la tecnología, la informática, la ciencia ficción, la fantasía, juegos de mesa y los videojuegos

aproximadamente 41 países, en los que se presentan los nuevos títulos y aportaciones para el mundo de los juegos de mesa.

En los últimos años han existido más convenciones que buscan promover la cultura *geek* y los juegos de mesa. En E.E.U.U podemos ver la Gen Con, la Meeplecon, BBG.Con, entre muchas otras. En México se realizó por primera vez la MEGA XP en 2018, anunciada como la más grande convención de juegos del país, donde varias editoriales acudieron a presentar y promover los juegos de mesa internacionales, presentando promoviendo no solo nuevos productos sino, también, abriendo espacio para nuevos proyectos de diseñadores mexicanos. En tal evento, se ofrecieron conferencias relacionadas al estudio de juegos de mesa, juegos de rol, coleccionables y cultura *geek*.

Entre los juegos tipo *Dungeon Crawlers* más populares de estos últimos años, se encuentran *Gloomhaven* (2017), *Descent: Journeys in the Dark* (Segunda Edición) (2012), *Frosthaven* (2022) (secuela de *Gloomhaven*) y *Kingdom Death: Monster*(2015)

En el perfil de jugadores de *Dungeon Crawler*, podemos encontrar personas que están atraídas por los temas de fantasía y aventura, aquellos que disfrutan de juegos cooperativos, los que son amantes de la estrategia táctica y disfrutan del desarrollo de personaje, debido a que la mayoría de los títulos poseen la particularidad de ofrecer experiencias y mejoras a su personaje durante las partidas.

Revisando las entrañas: La teoría antes del conjuro.

Es normal sentirse agotado, pero recuerda que la partida continúa y falta aún mucho para definir al ganador, toma un respiro y sigue tu camino.

¡El terreno se volverá más interesante a partir de aquí!

Para poder profundizar más sobre el tema que es de nuestro interés, del que el marco histórico es solo una pequeña parte, en el presente capítulo haremos una revisión a las entrañas, desglosando poco a poco los temas que nos van a ir llevando de manera más directa a nuestro caso de estudio, *Zombicide Plaga Negra* (Guiton, Lullien, y Raoult 2016) y las narrativas en los juegos de mesa y en los *Dungeon Crawlers*. Para entrar en estos dos últimos temas, hay que analizar los siguientes dos aspectos importantes en nuestro caso de estudio:

- Los Zombies
- Lo Medieval

Con base en ello podremos abrir el panorama de lo que son las entrañas de *Zombicide Plaga Negra*, desmenuzar la historia de *Zombicide* (Guiton, Lullien, y Raoult 2012) como juego y entender el periodo que se estaba viviendo, período que popularizó tanto las narrativas con temáticas de zombies y el apocalipsis, entenderemos sobre este juego, sus componentes y un poco de cómo se juega. Ello ayudará y sentará las bases que necesitamos para entender el impacto de la temática en la narrativa experiencial de los jugadores. Pero antes de bajar esta información a nuestro caso de estudio, será necesario revisar y reflexionar sobre la narrativa en los juegos y la narrativa experiencial aplicada al mundo lúdico.

Y los “Zombies”... ¿Qué?

Zombicide es un juego de mesa, tipo *Dungeon Crawler*, que salió al mercado en 2012, y es creado por un grupo de franceses pertenecientes a la editorial *CMON* (*Cool Mini or Not*) y diseñado por *Guillotine Gamescon* de la mano de Raphael Guiton, Jean-Baptiste Lullien y Nicolas Raoult. Su temática y ambientación es un mundo apocalíptico invadido por zombies, con partidas que van de los 30 a los 60 minutos, con modalidad de juego de uno a seis jugadores que se enfrentan de forma colaborativa en las diferentes misiones que el juego plantea, desde la 0 y hasta la 14 en el instructivo, pero que por la composición y los elementos permite también a los amantes de este juego generar nuevas, diferentes y exclusivas misiones. La editorial lanza una campaña en *Kickstarter*⁹, caracterizado por ser un juego de mesa con una gran cantidad de miniaturas de gran detalle. Una primera edición, el *Zombicide* original capturando todo el espíritu del cine de George A. Romero y de la serie *B* de zombies en general, permitió que sucesivamente hayan ido apareciendo nuevas ediciones del juego básico y ampliaciones con diferentes ambientaciones. En la imagen 9 podemos apreciar la portada de la edición de *Zombicide* basada en la noche de los muertos vivientes, (2020).

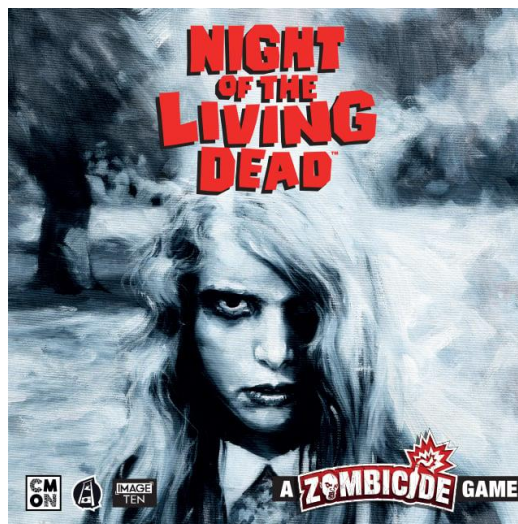


Imagen 9 Portada de *Zombicide* edición especial de la Noche de los muertos vivientes, homenaje a George A. Romero

Fuente: <https://www.cmon.com/products/night-of-the-living-dead/>

⁹ Kickstarter es una empresa de “todo o nada” creada en Estados Unidos de América, cuyo objetivo es ayudar a los creadores en la producción de un objeto por medio de campañas que buscan patrocinadores a cambio de mandarles elementos únicos de sus objetos finalizados. Es utilizado para buscar financiamiento de distintos objetos, no solo juegos de mesa, sino también novelas, libros, discos, obras de arte, etcétera / Fuente consultada 13 agosto 2021: <https://help.kickstarter.com/hc/es/articles/115004996453--Qu%C3%A9-es-Kickstarter>

Algunos juegos de mesa permiten que los jugadores utilicen miniaturas, “[...] actúan como una extensión de sus personajes y que operan como representación física en la narrativa de la historia, aspecto que permite a las personas participantes identificarse entre sí y a sus personajes.”(García Madrid y López Pérez 2024,5)

Aunque el objetivo de *Zombicide* y en general de los juegos de mesa es el mismo: satisfacer necesidades de interacción y entretenimiento, podemos notar que, con el paso de los años las industrias de los juegos de mesa, particularmente los modernos y de autor, han tenido un importante crecimiento y desarrollo. *Zombicide*, cuenta con una franquicia, como mencionamos anteriormente, de diferentes títulos y ambientaciones, con cambios ligeros en mecánicas y con algunos crossovers con otras franquicias de cine, televisión, etcétera. Pero particularmente el caso de estudio en este artículo se encuentra centrado en la edición de *Plaga Negra*. (Guiton et al. 2016)

Si de componentes se trata, todos los títulos de *Zombicide* cuentan con elementos en común enlistados a continuación y mostrados en la imagen 10:



Imagen 10 Componentes de *Zombicide* Segunda edición, se aprecia tablero de locetas, miniaturas de zombies y sobrevivientes, tablero de jugador y tarjeta de personaje y de armamento

Fuente: <https://www.cmon.com/product-line/zombicide/>

- Tablero de personaje (Superviviente) para el jugador.
- Cartas de personaje varias (supervivientes), para elegir.
- Miniaturas para los jugadores que corresponden a su respectiva carta de Superviviente.
- Cartas de armas y equipos.
- Cartas de zombies.
- Miniaturas de zombies.
- Peanas de color para la miniatura y el tablero del jugador para hacer más fácil el reconocimiento de tu personaje durante la partida.
- Loquetas de tablero para armar el escenario.
- Manual de instrucciones.
- Dados.

La edición de *Plaga Negra* salió a *Kickstarter* en 2015 para oficialmente ser distribuida en 2016. Sus predecesores, *Zombicide* (2012), *Zombicide temporada dos* (2013), y *Zombicide temporada tres* (2014), repetían las mismas formas, visualmente con un estilo bastante similar y una variación en los colores de las cajas. Claro que también existían cambios en la funcionalidad de nuevas mecánicas, nuevas armas, nuevos zombies y nuevos supervivientes. Uno de los cambios más relevantes con el título de *Plaga Negra* es, que, en cuanto a Diseño Gráfico, se deja de lado la parte de las llamadas “temporadas” para dar origen a una nueva “edición”. En la imagen 11 podemos apreciar esta diferencia entre *zombicide* primera y segunda temporada en contraste con el diseño de *Zombicide Plaga Negra* (Guiton et al. 2016). Así entonces la temática del juego cambiaría por completo, mantendría el concepto zombies, pero, en esta ocasión, se ambientaba en la fantasía medieval. Se trataba de la reinención del juego. También, por primera vez, se cambió el logotipo del juego (Moreno 2018)



Imagen 11 Diferencia entre portadas Zombicide primera y segunda edicion vs Zombicide Plaga negra

Fuente: Collage propio, imágenes de la pagina de CMON

Esta campaña de *kickstarter* consiguió un 30 % más de ingresos en comparación con la tercera temporada. Conviene mencionar que el contenido dentro de la caja de *Plaga Negra* incluye 9 losetas de tablero doble cara para las 14 campañas descritas en el manual, 71 miniaturas totales divididas en 6 miniaturas de Supervivientes y 65 de Zombies, siendo estos 35 caminantes, 14 gordos, 14 corredores, 1 abominación y 1 nigromante. Todas con una escala heroica¹⁰ de 28 mm. Contiene también 6 tableros de plástico rígido de Superviviente para cada jugador, con sus respectivas áreas delimitadas para la tarjeta de personaje al centro. En la

¹⁰ Denominada como escala heroica para los involucrados en el nicho de modelismo y wargames.

esquina superior derecha para el equipo o armadura que pueda llevar el personaje, a los costados de ésta el área para el equipo de mano, una sección con espacio para 6 tarjetas en lo que corresponde a lo guardado en la mochila, en la parte superior encontramos los orificios para colocar las fichas correspondientes a la cantidad de vidas disponibles y el área para las fichas que nos servirán al subir de nivel. En la parte inferior tenemos el contador de puntos de experiencia, el cual irá incrementando gracias a una flecha que se puede mover de forma manual cada que obtenemos un objetivo en el juego o matamos a un zombie, delimitando el nivel de experiencia en 4 diferentes colores: azul (principiante), amarillo (intermedio), naranja (avanzado) y rojo (experto). Tal como se muestra en la imagen 12.



Imagen 12 Tablero de jugador de Zombicide Plaga Negra, donde se muestra el acomodo de los componentes para interactuar y hacer más fácil e intuitivo el juego,

Fuente: <https://blog.darkstone.es/2023/04/01/cuantos-zombicide-hay-cual-me-compro/>

Estos niveles también permiten desbloquear habilidades del superviviente y delimitan la dificultad del juego conforme avanza la partida. Cuenta además con 6 bases de colores diferentes para agregar a la miniatura de sobreviviente que se selecciona para jugar, así las fichas que se colocan en el tablero serán del mismo color que la base del personaje seleccionado, lo que hace que visualmente sea más fácil identificar al personaje con el que se encuentran jugando. Tenemos 6 dados de 6 caras para resolver las dinámicas del juego, 48 rastreadores, 60 fichas y un total de 125 tarjetas divididas entre apariciones de zombies, equipos y armas. “En paralelo, las piezas contribuyen al armado y configuración de escenas, ofreciendo para el

jugador un punto de vista general que abona al desempeño de los personajes en el juego.”(García Madrid y López Pérez 2024:5)

Bajo esta estructura compleja en cuanto a componentes y la calidad de los mismos, se comienza a notar la diferencia abismal que pueden llegar a tener los juegos de mesa modernos y de autor. No solo se está resolviendo el rato de diversión, se está entregando a los jugadores una experiencia total, diferente e inmersiva, con mecánicas y dinámicas particulares, desarrolladas por expertos que, a base de prueba y error, han logrado atrapar y dar experiencias dentro de un juego de mesa que sean absorbentes y envolventes, que incluyen componentes y elementos fáciles de entender, provocando que el juego sea muy intuitivo. Adicionalmente, el diseño de empaque como podemos ver en la imagen 13, resuelve problemas de acomodo, donde cada miniatura tiene su posición específica en plástico termoformado, al igual que las cartas y los tableros de personaje, contando con una impresión interna al costado de la caja que te señala la forma correcta de acomodo de las miniaturas que contienen números en la parte inferior de la base.



Imagen 13 Vista superior de interior de la caja de Zombicide Plaga negra con inserto personalizado para acomodo con impresión 3D

Fuente: https://www.etsy.com/es/market/zombicide_black_plague

El origen de los zombies... ¿en los juegos?

"Cuando ya no haya más espacio en el infierno, los muertos caminarán sobre la Tierra."

George A. Romero

El concepto de los muertos vivientes, contrario a lo que muchos creen, no proviene de una invención de *Hollywood* sino, más bien de un país caribeño. Los antecedentes del concepto/Idea de *Zombie*, tienen su origen en Haití colonial, donde la explotación de los esclavos africanos llevados a los campos de caña de azúcar, daban este aspecto de personas muertas en vida, quienes habían perdido su libertad y eran obligadas a trabajar de sol a sol en condiciones precarias y deshumanizadas. Posteriormente al darse un mestizaje de culturas y de creencias entre lo nativo y el cristianismo, dio origen al vudú¹¹. Bajo estas creencias surge el termino *nzambi* significa *espíritu de una persona muerta*.

“En cualquier caso, no es hasta que se fusionan los dos sistemas de creencias —rituales nativos y cristianismo— en un contexto específico —la opresión colonial— cuando el concepto cobra el sentido que hoy le damos: el de muerto viviente. Y es que, en la tradición haitiana, los zombis fueron esclavos privados de voluntad, condenados a trabajar sin descanso por una fuerza que controlaba su espíritu.”(Vacas 2024)

Siguiendo las tradiciones haitianas, podemos encontrar términos como *Bokor* que es una especie de hechicero que se encarga de embrujar el alma de las personas y volverlos zombies, “Se trata de un muerto resucitado por medios mágicos por un hechicero para convertirlo en su esclavo. De acuerdo con la creencia, un bokor o hechicero vudú, es capaz, mediante un ritual, de resucitar a un muerto, que queda sometido a la voluntad de la persona que le devuelve a la vida.” (Zúñiga Carrasco, 2015, 171)

En su investigación, Zúñiga (2015) nos habla de los términos: *un cuerpo sin alma* y *un alma sin cuerpo*, o bien, zombie corpóreo o incorpóreo. Nos explica Zúñiga que en la cultura Vudú, existen dos tipos de almas; el *Gros Bon Ange*, el cual es un concepto espiritual al que se

¹¹ Cuerpo de creencias y prácticas religiosas que incluyen fetichismo, culto a las serpientes, sacrificios rituales y empleo del trance como medio de comunicación con sus deidades, procedente de África y corriente entre los negros de las Indias Occidentales y sur de los Estados Unidos de América. Fuente: Real Academia Española

le atribuye la memoria, sentimientos e incluso la personalidad. Nos menciona que están relacionados directamente alma con el cuerpo. Nos hace énfasis en que dentro de la religión vudú, perder el Gros Bon Ange equivale a perder la vida. El segundo tipo de alma al que Zúñiga hace referencia es el *Ti Bon Ange*, este concepto espiritual está ligado al cerebro, la sangre, y con ella la cabeza y la conciencia del hombre. Así nos explica que este tipo de almas pueden entonces representar al zombi (como zombi incorpóreo) y por otro lado, su ausencia, o robo (por parte del bokor) la condición de zombi de una persona (zombi corpóreo).

“Todos los humanos tienen un zombi dentro de sí mismos, independientemente de su religión o nacionalidad, o de si creen en el vudú o no. Específicamente, uno tiene tanto un zombi como un espíritu. El zombi es como un alma; también se puede decir que todos se convierten en un zombi al morir.”(Hans-W. Ackermann, 1991, 486.)

La investigación de Hans Ackermann y Jeanine Gauthier (1991) profundiza sobre la interpretación del zombie a lo largo de la historia y su aparición e interpretación en la literatura. Ambos concluyen que los zombies tanto corpóreos como incorpóreos son ficticios, y que el concepto de zombie es básicamente uno de esclavitud, derivado de la magia para afectar al cuerpo o al alma. Sus conclusiones también llegan al origen del zombie como africano, pero respecto al génesis del concepto de zombie nos hablan de la creencia primaria de que al parecer todos derivan de la magia para capturar y esclavizar el alma ya sea de una víctima viva o muerta, del mismo modo, la zombificación solo es un pequeño paso mental para la zombificación del cuerpo. Si bien para ambos la idea de zombificar un cuerpo cae dentro de lo absurdo debido a que necesitarían no solo la existencia de un hechicero si uno de uno magnifico para que lograra resucitar un cuerpo real, por esto mismo concluyen que el origen del concepto de la zombificación del cuerpo proviene seguramente de la necesidad de justificar ciertos misterios, tales como la profanación de tumbas y robo de cuerpos y de personas, que fueron observadas y que muy seguramente padecían alguna enfermedad como la esquizofrenia u otros trastornos mentales “En países donde la enfermedad y la muerte prematura se atribuyen a la magia, sería lógico explicar el vagabundeo de los enfermos como muertos resucitados sin alma.” (Hans-W. Ackermann, 1991, 490)

Años más tarde y a raíz de tan maravillosos relatos literarios, podemos apreciar las primeras apariciones de los zombies en el cine, siendo la película *White Zombie*¹² (Halperin Agosto 1932) la primera película en la historia no solo donde aparecían zombies por primera vez, sino también una de las primeras interpretaciones cinematográficas del vudú. Ya en antecedentes históricos, en *Broadway* se estrenó una obra de teatro o puesta en escena titulada *Zombie* de Kenneth Webb que no tuvo tanto éxito, y fue quitada 21 días después de su estreno, esto en febrero de 1932. Esta obra estaba basada en el libro de 1929 *The magic Island* de William Buehler Seabrook, quien era un navegante y explorador que acuñó en su libro el término zombie al ver a los trabajadores esclavos durante uno de sus viajes. Así pues, con este antecedente y rumores de plagio entre la obra *Zombie* y la película *White Zombie*, apareció así por primera vez en pantalla esta representación cinematográfica del vudú, cuya premisa era entre un teniente y una pareja que habían visitado la isla, donde el teniente busca quedarse con la mujer, y su malévolo plan consistió en hacerla morir para que su esposo regresara a Estados Unidos de América viudo, y así posteriormente resucitarla y quedarse con la mujer que quería. Tal como lo revisamos anteriormente, con el concepto de zombie aparece como un ser sin voluntad propia, siendo completamente controlado.

Para 1968 tenemos la aparición de los nuevos Zombies de George A. Romero con su película *Night of the Living Dead*. Aquí aparece la idea del zombie muerto viviente, un cadáver ambulante hambriento y caníbal, de la que surge además la idea del zombie con el apetito



Imagen 14 Escena de la película *Night of the Living Dead* 1968

Fuente: <https://www.sublimehorror.com/books/bfi-film-classics-night-of-the-living-dead-review/>

¹² *White Zombie* película producida independientemente por los realizadores de cine mudo Edward Halperin y Victor Halperin, con un guion de Garnett Weston. Victor Halperin fue el director y el filme fue distribuido por United Artist.

insaciable de carne humana. La única forma de terminar con él es la de disparar directamente al cerebro. Ésta película dio origen a escenas icónicas como se observa en la imagen 14, donde los muertos resucitados de sus tumbas van en busca de los vivos para saciar su poderoso apetito.

George A. Romero en entrevista contestó: “Los personajes centrales de mis películas son siempre los hombres, mentirosos que reacciona de manera estúpida, hombres que reaccionan o no al cambio.” (Pérez Ochando 2013,13) El cine de George A. Romero va más allá del nuevo concepto del zombie, con un carácter de reflexión hacia la sociedad y a la realidad del hombre, a las tragedias mismas entre las desigualdades, a la esperanza de salir y ser, ser otro o ser diferente. En su libro Luis Pérez Ochando (2013), nos muestra un análisis muy valioso sobre la filmografía de Romero, una cara diferente del Zombie, donde empieza a revolucionar y vuelve a sus personajes en un hito histórico, pero ahora los zombies son parte de la cultura, no el zombie del vudú, sino el zombie del alma encerrada en su propio cuerpo, sin capacidad de discernir y siendo controlada por sus miedos y pasiones atrapados en su propia realidad y hambrientos del consumismo carnal, lo que se convierte en una reflexión directa al consumismo, a la cultura y a los ciudadanos, y una fuerte crítica política que se entiende perfectamente por el año en que se lanza: “...[] en 1968, a partir de la movilización estudiantil y los movimientos sociales que cuestionaron los regímenes políticos de diverso signo, así como su escasa capacidad de respuesta -cuando no represión- a las demandas por derechos civiles, por reformas democráticas y por el fin de la guerra.” (Bokser Misses-Liwerant y Saracho López 2018) Así y entonces como producto histórico, en 1968 se instauró el reclamo y la necesidad del cambio.

A lo largo de la historia podemos ver como lo que se populariza responde directamente a lo que se vive socialmente, tal como lo demuestra Romero en *Night of the Living Dead* (Romero 1968).

Siguiendo este recorrido, posteriormente, podemos encontrar franquicias como *Dawn of the Dead* (1978), *Return of the Living Dead* (1985) y *28 Days Later* (2002) donde los zombies ahora estaban infectados y ya no eran torpes y lentos, si no que se volvían estos seres depredadores y veloces.

Aunque en televisión los zombies tuvieron varias apariciones importantes, no fue hasta 2010 donde se presentó un gran boom con temática de zombies gracias a la serie de *The walking*

dead (2010) basada en el cómic de Robert Kirkman¹³. El éxito de esta serie televisiva, suscitó diferentes y grandes movimientos sociales por los grupos de fans a lo largo del mundo, dando origen a diferentes fenómenos como las marchas zombies, al *Zombie Run* y *Survival Horror*, que son carreras de resistencia donde la gente participaba mientras actores disfrazados de zombies los perseguían, y la realización de otros eventos como pláticas sobre cómo sobrevivir al Apocalipsis, la gestión y organización de víveres, etc. El auge total de los zombies se dio entre en 2010 y el 2015, y claro, aunque el fenómeno de los zombies ahora se encuentra en decadencia, siguen estando presentes bajo diferentes enfoques más cercanos a la supervivencia de lo post apocalíptico. Por tanto, seguimos apreciando en películas, series como *The last of us* (2023), videojuegos *Resident Evil 4* (2023), etc.

En realidad, los zombies han estado de la mano de la industria de los videojuegos desde los 90's, con títulos como *Resident Evil* (1996) que es considerado como el padre del *Survival Horror*, donde los jugadores tenían que eliminar a los zombies para lograr sobrevivir.

En la época de auge para la industria de los vídeo juegos, entre 2010 y 2015, se crearon títulos como *The Walking Dead: Telltale Series* (2012) donde se enfocó más la narrativa y decisiones emocionales, *Resident Evil 2 Remake* (2019) y *Resident Evil Village* (2021) trayendo nuevamente el horror clásico, pero con gráficos modernos. Tal como podemos ver en la imagen 15, una comparativa entre los zombies de *Resident Evil* de 1996 vs 2024, los gráficos e interpretaciones de los zombies se fueron modificando en la industria de los videojuegos.

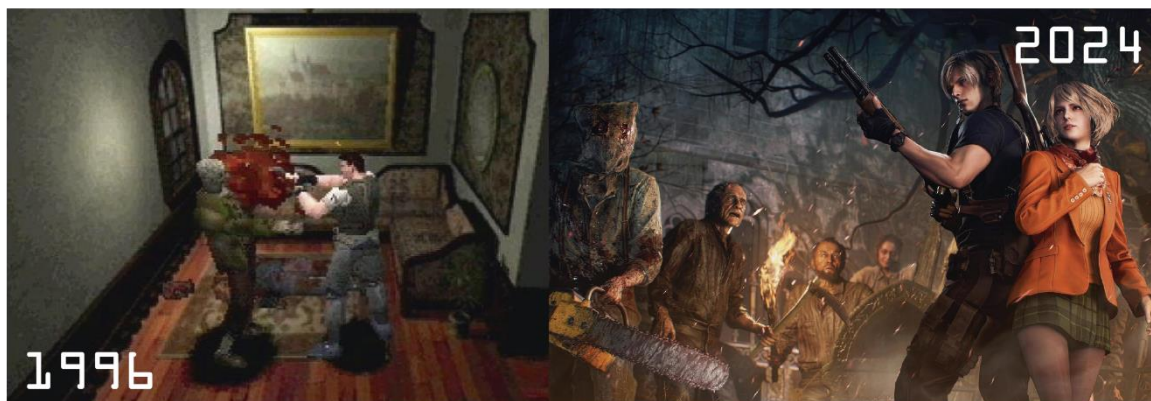


Imagen 15 comparativa entre los zombies d0el videojuego Resident Evil de 1996 vs 2024

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=hvFQAKEzxxk>

¹³ “The Walking Dead es una historia creada por Robert Kirkman en el 2003, situada en un universo post-apocalíptico donde los muertos han regresado a la vida como criaturas irracionales hambrientas de carne fresca y donde la civilización como la conocemos ha sucumbido ante el incesante paso de estos “caminantes” consultado en <https://thewalkingdead.fandom.com/>, enero 2025

Así como el cine y los videojuegos tuvieron interesantes aportaciones en temas de zombies, los juegos de mesa no se quedaron atrás y trajeron títulos icónicos para los que amamos este hobby. Entonces llegó: *Zombies!!!* (Breitenstein 2001) -Imagen 16- considerado como uno de los primeros juegos de mesa modernos de zombies que incluía miniaturas y un sistema de exploración; más tarde con una mezcla de horror clásico y un modo de juego cooperativo apareció *Last Night on Earth* (2007). Pero, dentro del boom cultural que se dio de los zombies, llegó como el más representativo *Zombicide* (2012), considerado como uno de los más populares y, como ya mencionamos, con gran cantidad de miniaturas y un tablero de losetas que facilita los diferentes escenarios.



Imagen 16 *Zombies!!!* Primer juego de mesa registrado con temática de zombies

Fuente: <https://www.shutupandsitdown.com/review-zombies/>

Ahora, en las nuevas tendencias hacia el mundo de los juegos de mesa, podemos incluso encontrar títulos como *Resident Evil: The Board Game* (Matthews 2023), claramente basado en el videojuego, y una nueva versión de zombies con títulos como *Tinny epic zombie* (Almes 2018) como un juego de mesa compacto y enfocado en la supervivencia.

En conclusión, la corriente zombie lleva una gran trayectoria impactando a la cultura y se ha hecho notar a lo largo de diferentes apreciaciones culturales, desde la literatura, el cine y las series televisivas, como en el universo lúdico de experiencias interactivas, videojuegos y juegos de mesa, siendo parte de la cultura pop y marcando un antes y un después del fenómeno zombificador. La corriente zombie ha tenido la cualidad de cambiar y modificar su significado e interpretaciones al pasar de los años. Alcanzó su momento más significativo entre el periodo del 2010 y 2015 a nivel internacional, y ello, como hemos visto, fue producto de un largo recorrido.

La Edad Media Se hace presente... ¡en los juegos!

Las representaciones históricas han estado a lo largo de los diferentes discursos que existen en la literatura, el teatro, el cine y en nuestros tiempos también en los juegos de mesa y los videojuegos. No es algo raro ni nuevo para nosotros y esto responde a que es más fácil colocar una ambientación y temáticas con ciertas características que se basan en cosas que conocemos e identificamos.

“...[] nada como la guerra medieval para acercarse a ella, tanto por la idea que generalmente tenemos de sociedad violenta, que lo fue, como por lo atractivo que los libros de caballerías y el poso romántico que ha quedado en nuestra sociedad sobre el concepto de «lo medieval».” (Jiménez Alcázar 2014)

La Edad Media no es un periodo que se identifique por años exactos, pero Jiménez Alcázar, Juan Francisco (2020) en su investigación *La fin del mundo: Historia, cultura, videojuegos y apocalipsis* nos ayuda a vislumbrar este periodo desde la desmembración del poder romano hasta la llegada de las ideas luteranas en el siglo XVI. Básicamente podemos entender que la Edad Media se encontraba plagada de supersticiones, oscurantismo y guiada por la omnipresencia de que se encontraba cercano el fin de los tiempos.

En los juegos, se busca poder centrar y justificar históricamente un contexto que sea reconocido por quienes serán los jugadores, esto facilitará la narrativa del juego y justificará el uso de algunos elementos y gráficas visuales que se encontrarán presentes para darle sentido y coherencia a las partidas, y, claro que al no ser juegos históricos, estarán también envueltos en fantasía.

“...[] lo que sucede es que *Medieval Apocalypse* (Zoltan 2024) tiene de *Medieval* el hecho de que aparece un personaje con armadura, yelmo, escudo y espada, y le atacan zombies, con lo que tenemos montado el apocalipsis . Y ya está.”(Jiménez Alcázar y Rodríguez 2020:160)

Bajo esta premisa, *Zombicide Plaga Negra* (2016) se encuentra ambientado de la misma manera que el caso que menciona Jiménez Alcázar (2020). Tenemos a nuestros supervivientes vistiendo armadura, yelmo, escudo, espadas, como podemos ver en la imagen 17, Miniatura de superviviente de *Zombicide Plaga Negra* (2016) Pintada y personalizada, y son atacados y perseguidos por zombies, como podemos ver en la imagen 18, de una mesa de juego de *Zombicide Plaga Negra* donde las miniaturas en color gris pertenecen a las miniaturas de los Zombies mientras que las de color café pertenecen a las de los supervivientes. Y entonces aquí reside la clave del proceso de asiento cultural que menciona Jiménez Alcázar donde el concepto de “apocalipsis” vende porque se compra lo que se conoce.



Imagen 17 Miniatura de superviviente de Zombicide Plaga Negra Pintada y personalizada

Fuente: <https://boardgamegeek.com/blog/12331/blogpost/143737/zombicide-black-plague-core-set-survivors>

De esta manera el tablero que pertenece al microverso del juego corresponde y toma sentido como un escenario ludo-ficcional el cual se encargará de mejorar y reforzar la experiencia del jugador, y permitirá además colocarlo en un periodo específico.



Imagen 18 mesa de juego de Zombicide Plaga Negra

Fuente: <https://www.jugonesweb.com/juego-de-mesa/zombicide-black-plague/>

Para esto Jiménez Alcázar, (2014) en *El arte de la guerra medieval*, también nos ayuda a definir lo que es un combate medieval a través de la idea forjada de lo que es, que básicamente la imagen determinada está formada por una larga tradición que no es más que el fruto de los libros de caballerías, también los cantares de gesta y adicional la tradición oral, la suma de todo esto fue y es lo que terminó por condicionar una iconografía específica. Menciona Jiménez tanto de la indumentaria como armamentos y pertrechos, que terminó por fijarse en la memoria como ya sabemos, a través de los fotogramas de diversas películas.

“La relevancia del periodo medieval para la concepción de los escenarios ludo-ficcionales permite distinguir, una apropiación de los elementos que remiten esquemáticamente al periodo medieval occidental propiamente dicho, y una segunda apropiación, que se vincula a escenarios medievales fantásticos en los que se entremezclan los elementos emblemáticos de la Edad Media como su arquitectura, la tecnología asociada a lo bélico y el mundo rural, elementos fantásticos como dragones, magos, entre otros.” (Aldegani y Martínez Sáez 2020:12)

Así, recordemos que los *Dungeon Crawlers* que son la base de esta investigación, surgen gracias al icónico juego *Dungeon & Dragons* (1974), el cual también está basado en la temática medieval, gracias al fenómeno que fueron las novelas de J. R. R. Tolkien con *El señor de los anillos* (1954), y la introducción de lo fantástico en esta novela llena de magos, enanos, elfos, y otras criaturas mitológicas que favorecen esta narrativa en el escenario ludo-ficcional del medievo. De esta manera, como menciona Aldegani y Martínez (2020), la diferencia entre el cine o la literatura con los juegos de mesa, adquieren sentido en estas representaciones históricas de la ambientación medieval, en los entornos del juego ya que aquí se habilita esta interacción del individuo/ jugador con su personaje en el escenario ludo-ficcional que se ha propuesto en el juego.

“La especificidad de lo lúdico en su apropiación de las representaciones históricas se caracteriza de este modo por la posibilidad de interactuar con un espacio cuya lógica interna busca representar determinados aspectos particulares del marco simbólico que toma como referencia”(Aldegani y Martínez Sáez 2020,13)

Por eso al reflexionar sobre nuestro caso de estudio, en *Zombicide Plaga Negra* (2016) podemos ver que el escenario arquitectónico representado en las losetas de juego, como las vestimentas de los sobrevivientes y los zombies, así como las armaduras, armas y elementos en las tarjetas, y que entre los supervivientes se encuentren un enano, elfo y mago, nos da los elementos suficientes y necesarios para ubicar este juego en la Edad Media, creada y construida no históricamente correcta, si no a partir de estos escenario ludo-ficcionales que se han construido y modificado a lo largo de la historia a través de la literatura, el cine y las ludo-narrativas. Entonces de esta manera en el juego y durante el juego los jugadores asumirán un rol con su personaje.

¡Intentando escapar! una mirada a la Narrativa... ¿experiencial?

Al hablar de narrativa, nos referimos a que existe un medio que le va a dar un significado y otro sentido a la experiencia de las personas involucradas. Edward Said (2019) habla sobre temas de cultura y cómo la perspectiva de la narrativa en la que se articulan las obras literarias y novelas nos permite o nos ayuda a entender gran parte de la realidad y su interpretación. Así, Said nos menciona que "las narraciones mismas son narraciones", para luego hacernos saber lo siguiente: "El poder de narrar, o de impedir que otros relatos se formen y emerjan en su lugar, es muy importante para la cultura y para el imperialismo, y constituye uno de los principales vínculos entre ambos" (Said 2019:15) El poder de narrar relatos, el texto específico que queremos compartir con el lector, para tener el control de lo que les está significando.

La narrativa está presente en todos los sistemas que busquen comunicar un mensaje. La literatura, fotografía, cinematografía son los medios que han dado origen y significado a la narrativa, contamos las cosas como las queremos contar, transmitimos historias como queremos que el público las vea, este es el papel de los escritores, directores o fotógrafos: transmitir, representar y narrar para un público específico quien consumirá el producto final.

En el caso de los juegos, existen grupos de diseñadores de narrativa, quienes están encargados de generar esta historia que se quiere contar, pero a diferencia de la literatura, el cine o la televisión, en los juegos, el jugador se vuelve parte de la narrativa, la crea o participa activamente dentro de la historia, lo que quiere decir que el personaje se desarrolla en la situación que se está simulando dentro del juego, del microverso del mismo.

Narrativa y juegos de mesa

La narrativa de los juegos (ludo-narrativa) tanto de los análogos (juegos de mesa) como los digitales (videojuegos), podemos encontrar el importante papel de los diseñadores narrativos: "Los diseñadores narrativos son creadores de experiencias interactivas donde cada jugador es un participante activo"(Breault 2020) La parte fundamental de la narrativa en los juegos análogos o digitales es esa esencia que nos hace querer jugar e involucrarnos en el juego mismo. Esta narrativa puede quedar oculta o pasar desapercibida por los jugadores o puede ser completamente literal y ayudar en la experiencia entendiendo lo siguiente:

“Por la acción de leer el texto, el lector ejercita una opción, la separa del resto, la problematiza, recorre sus posibles soluciones y decide una. Ha leído. Ha comprendido. Se ha archivado en su memoria. No sólo le será útil para su conocimiento, para ampliar su saber, sino como archivo que podrá ejercer su memoria para actualizar nuevos fragmentos del texto”(García García 2006:17)

Un ejemplo es que, si nosotros construimos la narrativa, guiaremos al lector a interpretarla justo de la forma en la que queremos que lo interprete. Mientras mejor sea nuestra narración, menos dudas o huecos por llenar tendrá nuestro lector, y se archiva en su memoria. La narrativa nos permite entonces ir guiando a los lectores a través de lo que queremos que vean. “El juego es un texto, y el texto, un objeto virtual, cualquiera sea el soporte donde se manifieste. El texto necesita la acción de un lector para actualizar su virtualidad.”(García García 2006:17). Aquí, los diseñadores de narrativa empiezan su función: entender la historia que se quiere contar y empezar a interpretar los personajes que se encontrarán en este microverso, entender cómo se mueven y cómo funcionan en el caso que sea así, si no, se encargarán de la ambientación, la historia que le dará inicio y fin al juego, clarificará la idea del juego a los jugadores, se encargarán de hacerlo llamativo para que sea interesante para quererlo jugar. Aquí los diseñadores serán parte clave para la aceptación del juego en los jugadores. Pensar en todos los elementos y todos los detalles y que estos sean congruentes.

“[]... la función es jugar y ganar, se comprometen a respetar las reglas del juego... Pero todo juego construye una narración. Una historia en cuanto que permanece vivo el yo del sujeto actual que juega y puede ganar o perder, que es personaje del relato donde se articula el juego.” (García García 2006:18)

Por otro lado, existe una diferencia considerable entre la narrativa del juego (con la que fue creada) y la necesidad humana de narrativizar el juego. Mauricio Rangel Jiménez (2018:60) nos explica que todo juego tiene narrativa, pero que también el proceso narrativo es parte del ser humano. Por esta razón es que se tiende a narrativizar el juego; básicamente construimos nuestras historias y generamos nuestras secuencias en el juego con base en nuestras vivencias y experiencias personales, y por eso pueden llegar a ser diferentes entre cada jugador. Por ejemplo, el ajedrez es un juego de tablero donde la narrativa se articula en una guerra entre dos bandos (piezas blancas y negras) donde hay que matar al Rey para ganar y los peones son la primera línea de defensa. Un jugador gana y el otro pierde, o un reino se antepone ante el otro como superior.

Si bien entonces, "Cada juego tiene una historia. Esa historia es la base que le da contexto a las acciones de los jugadores"(Breault 2020:17) De esta manera, la historia ayuda a los jugadores a darle dirección al juego y a conocer o entender los objetivos de este.

“El mismo juego instauro un relato, ya sea en tercera o primera persona. El fin del juego pudiera corresponderse con el proyecto narrativo, la causa final por la que se mueven los personajes.”(García García 2006:8) entendiendo que el jugador es el que está construyendo el juego, el texto que está generando con su forma de jugar, con su suerte, con los movimientos que ha elegido, el jugador conoce las reglas, conoce a donde tiene que llegar y quizá sepa como hacerlo, elegir una u otra opción son parte de la construcción del texto, conoce los objetivos, las secuencias y las relaciones y es testigo de las causas y efectos de sus decisiones, así puede pasar en algunos juegos que el jugador va narrando la historia y entonces al narrar el juego, el jugador puede entonces sentirse como el personaje.

Hay cuatro rasgos que definen un juego: la meta, las reglas, un sistema de retroalimentación y la participación voluntaria (McGonigal 2013:40) donde la meta es lo que buscan alcanzar los jugadores, las reglas los limitan para encontrar la forma de alcanzar esa

meta, el sistema de retroalimentación va informando qué tan cerca están de lograr su meta, y la participación voluntaria, que es el acuerdo del jugador o los jugadores que están aceptando los objetivos y las reglas del juego, con la particularidad que es un acto voluntario y no obligado, el jugador debe sentirse libre de jugar. A esto se le conoce como sistema de juego y mecánicas de juego. El sistema de juego es el "qué" del diseño del juego, ¿qué tiene que hacer el jugador en el juego?, mientras que la mecánica del juego nos dice ¿cómo exactamente esos sistemas de juego van a trabajar para que el juego funcione? (Breault 2020)

Los juegos análogos y digitales requieren de ambas (dinámicas y mecánicas) para funcionar y generar la narrativa de manera funcional. La narrativa les brindará una experiencia de juego, y tal como nos dice Michael Breault:(2020:19) "La historia existe para dar soporte a la experiencia del juego, y cada aspecto de la historia del juego debe trabajar en esa experiencia"

Breault también nos dice que esta historia es responsabilidad de los diseñadores narrativos y que en los juegos podemos encontrar una diferencia entre "trama" e "historia": ("plot" and "story" en inglés) donde la trama es lo que va a suceder, el esqueleto del juego y la historia es todo lo demás que lo componen, pero entonces, ¿qué ocurre con la realidad? Con los jugadores la verdadera tarea entonces es, como nos dice Francisco Garcia Garcia (2006), sentirse absorbido por el juego, donde no importaría la complejidad de las reglas o del juego mismo, sino que logre hacer que el jugador se pierda en el juego, que comparta el universo mismo del juego, donde se produzca una *inmersión*

"La inmersión es más que una implicación con el texto, es alcanzar una experiencia inmersiva...en que sabiendo que una cosa es la ficción y otra la realidad, te absorbe por completo y entras en el mundo de la representación –juego/ficción...[]" (García García 2006:15)

Entonces las experiencias inmersivas en el juego serán lo que nos permita identificar los momentos significativos durante la partida, para identificar y dar solución a la pregunta de investigación sobre como se conforma la narrativa experiencial en los jugadores.

¡VIENEN LOS ZOMBIES!

Zombicide Plaga Negra ¿cómo se juega?

Para entender un poco más el objeto de estudio de esta investigación, es necesario aprender un poco sobre cómo se juega *Zombicide Plaga Negra*. Los juegos de mesa modernos y en especial los tipo *Dungeon Crawlers* pueden ser en parte, complicados de aprender a jugar por cuenta propia, ya que es necesario leer un manual que suele ser más extenso de lo que la gente está acostumbrada, y complejo, ya que lleva dinámicas que no son fáciles de comprender al menos que tengas algún acercamiento a juegos de mesa modernos y puedas entender cómo ciertas mecánicas que tienden a repetirse entre los juegos desencadenan dinámicas entre los jugadores de la mesa, muchas veces incluso aun leyendo los instructivos. Puede pasar que los jugadores no logren entender bien la función de ciertas mecánicas y no darse cuenta que lo han estado jugando mal, hasta que algún experto, o demostrador del juego les explica correctamente las reglas.

Hablando de mi experiencia personal con juegos de mesa, *Zombicide* (2012) es un juego que tiendo a explicar a jugadores nuevos en un promedio de quince minutos, hablando de la partida cero o introductoria. Como ya expliqué anteriormente el juego cuenta con 14 misiones, que van aumentando de nivel de complejidad y dificultad. Lo que más me agrada de *Zombicide* y en parte, el porqué de haber elegido este título como parte de mi investigación, es porque en mi experiencia en los años que llevo enseñando a jugar juegos de mesa modernos a diferente público con edades y niveles de conocimiento en juegos de mesa tan variados, es que *Zombicide* a pesar de ser un *Dungeon Crawler*, la misión introductoria esta tan bien estructurada que permite explicar rápidamente el juego, las mecánicas, las metas y objetivos para ganar y eso facilita que los jugadores puedan jugar sin perder tanto tiempo de explicación o que esta parte se vuelva tediosa o aburrida, aunque cuente con tantos elementos a considerar durante la partida. La misión introductoria o misión cero, explica de forma sencilla todos los aspectos importantes a considerar en el juego que con el aumento de dificultad se vuelven más complejas en su manera de resolverlas de los jugadores, la dinámica de compartir y coordinar estrategias, movimientos y combates van incrementando el nivel de dificultad para resolver estos problemas

Cuando se trata de juegos en general, es más fácil entenderlos cuando alguien te los explica. En nuestra época digital hay títulos que cuentan con códigos QR impresos en las cajas o los instructivos que te llevan directamente a algún video tutorial de la editorial que distribuye el juego para facilitarle al jugador aprender a jugar y generar una mejor experiencia del juego, disminuyendo cualquier tipo de inconvenientes y solucionando ciertas dudas que podrían llegar a surgir mientras se leen los manuales o instructivos.



Imagen 19 Campaña 0 introductoria con descripción de las partes importantes

Fuente: Manual instructivo de juego, foto y esquema propio

En mi caso, cuando explico *Zombicide*, lo primero que hago es colocar la campaña introductoria, no importa si son jugadores con antecedentes en juegos de mesa modernos o no. Se arma el tablero con las losetas y fichas correspondientes, las puertas y las zonas de aparición de Zombies, ejemplo en la -Imagen 19 Campaña 0 introductoria con descripción de las partes importantes- entrego a cada jugador un tablero para su personaje ya con las fichas

correspondientes a cantidad de vidas y nivel de experiencia (todos siempre inician en 0 sin importar la campaña) para posteriormente darles a elegir un personaje, normalmente los jugadores pueden elegir, ya sea por el color (rojo, amarillo, azul, verde, naranja o morado) Como se muestra en la imagen 20, el juego trae estas pequeñas peanas que son intercambiables, entre las miniaturas de los supervivientes para que los jugadores puedan elegir en todo caso el personaje que más les gusta con el color que prefieran. Los colores de las peanas ayudan a los jugadores a distinguir la miniatura de su superviviente en el tablero a la hora de ubicarse en el mapa y moverse, adicionalmente se hace más intuitivo pues también tienen fichas de ese color en su tablero de personaje por si olvidan con qué personaje estaban jugando (solo necesitan ver su tablero e identificar el color), por personaje que les ha llamado la atención (es hombre o mujer, se ve interesante o no la ilustración o la miniatura), por características específicas del personaje que les agradan o con las que se sienten más cómodos (mago, arquero, combate cuerpo a cuerpo o facilidad de movimiento, etc.).



Imagen 20 Elementos visuales del juego para colocar en las bases de las minis de supervivientes y fichas para colocar el mismo color en los tableros del jugador.

Fuente: Foto propia de los componentes de Zombicide Plaga Negra

Posteriormente una vez que han elegido personaje, les hago entrega de las armas iniciales de la partida, (el juego especifica que pueden ser entregadas de manera aleatoria o pueden ser elegidas por los jugadores). En ocasiones cuando toca explicar el juego y reducir el tiempo de explicación, entrego los personajes ya con un arma inicial que mejor va con el personaje superviviente con respecto a sus características de combate. Tal como se muestra en la imagen 21, muestra del tablero inicial que se le entrega a cada jugador, donde se puede apreciar que se ha elegido un color que se coloca en la peana de la miniatura y en el tablero del jugador, marcando la cantidad de vidas, la habilidad con la que cuenta el superviviente según su nivel en puntos de experiencia y con la flecha de puntos de experiencia en el nivel azul-0 en la parte inferior.

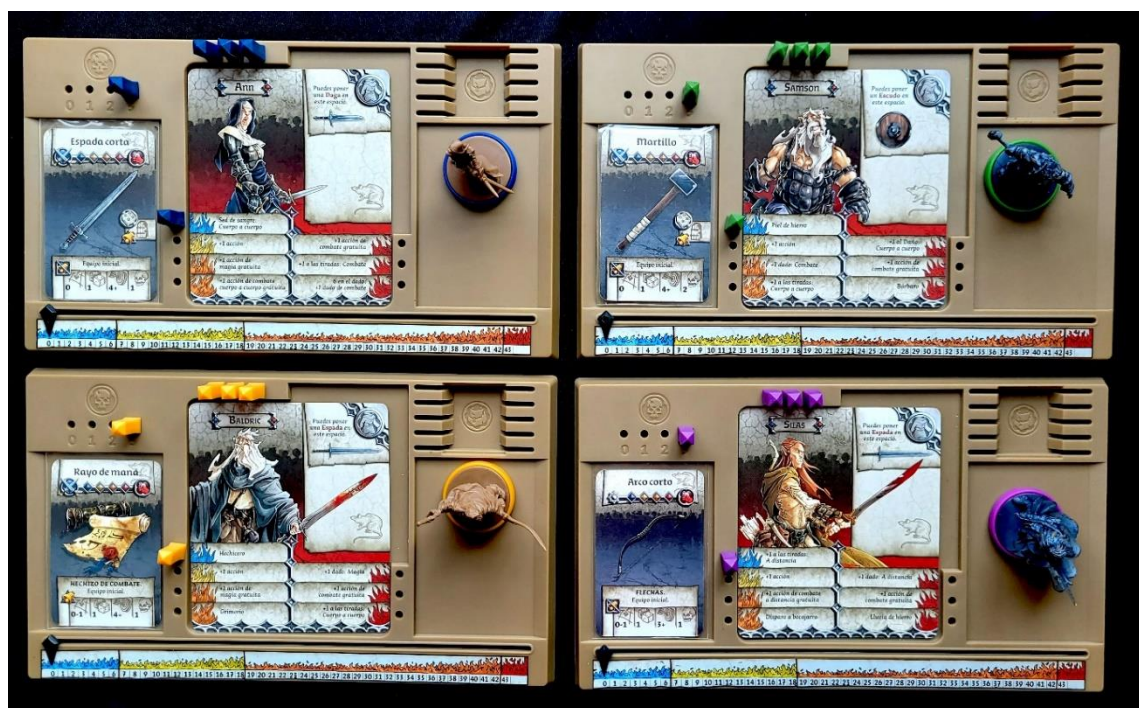


Imagen 21 Muestra de Tablero inicial de jugador, con superviviente y respectiva miniatura con color seleccionado.

Fuente: Foto propia de los componentes de Zombicide Plaga Negra

Después procedo a explicar elementos importantes del juego, como la cantidad de acciones que tienen disponibles los supervivientes y entre cuales pueden decidir: cada jugador cuenta con 3 acciones iniciales (nivel de experiencia 0, cuando aumentan de nivel algunos supervivientes pueden desbloquear más acciones gratis, como movimiento o combate gratis). Así cada que sea turno del jugador puede decidir gastar esas tres acciones entre la combinación

de moverse (un espacio por acción puede ser en zonas interiores delimitadas por paredes o exteriores delimitadas por líneas), intentar abrir puertas (si cuenta con un arma que se lo permita y si el resultado de la tirada fue positivo), combatir contra uno o varios zombies (si su arma se lo permite o si está en rango de ataque), explorar (solo si se encuentra dentro de un espacio valido) intercambiar armas o acomodar su inventario (si se encuentra con algún compañero en el mismo espacio), etc. Recuerda que si quieres ver más a detalle todas las acciones que puede elegir hacer el jugador puedes encontrarlo en la sección de anexos página 113. Una vez a que se ha explicado esto de forma superficial, se procede a iniciar la partida, con la ficha correspondiente de jugador inicial, cada jugador tendrá un turno en el que podrá decidir gastar sus acciones de turno y así transcurrirán los turnos de los demás jugadores siguiendo el sentido de las manecillas del reloj hasta que finalice el turno de los supervivientes.

Recordemos que la partida de *Zombicide Plaga Negra* (2016), se divide en 3 fases:

- **Fase de los supervivientes:** todos y cada uno de los jugadores realizan su turno con las acciones que tengan disponibles si quieren y pueden usarlas
- **Fase de los Zombies:** Los zombies en el tablero se mueven o generan daño según sea el caso
- **Fase de aparición:** surgen nuevos Zombies en el tablero que salen de las zonas de aparición correspondientes.



Imagen 22 Foto representativa de las miniaturas de los zombies, de izquierda a derecha (Caminante, corredor, gordo, nigromante, abominación).

Fuente: Foto propia de los componentes de Zombicide Plaga Negra

Así una vez concluida la fase de los supervivientes continua la fase de los zombies. *Zombicide Plaga Negra* (2016) cuenta con 3 diferentes tipos de zombie (caminante, corredor y gordo), un Nigromante y una abominación. Como se puede apreciar en la imagen 22 foto de las

miniaturas de los Zombies. Esta fase consiste en el movimiento o ataque de los zombies en el tablero, quienes se moverán a donde se encuentre la mayor cantidad de fichas de ruido (cada superviviente solo por estar vivo ya genera una ficha de ruido en el tablero en el lugar donde se encuentre, si están todos juntos es un área con mayor cantidad de ruido, todos los zombies se moverán hacia ellos) adicional hay acciones y armas que generan más fichas de ruido o atacaran a los jugadores que se encuentren en el mismo espacio de la loseta que ellos. Al igual que los jugadores, los zombies cuentan con una cantidad especifica de acciones para dividir entre mover si es posible o atacar si es válido el ataque. Siendo la siguiente la distribución:

- Caminantes: (una acción) puede mover un espacio o hacer un punto de daño a algún superviviente que se encuentre en la misma zona.
- Corredores: (dos acciones) pueden moverse dos espacios, mover y hacer un punto de daño (si al moverse llegan a una zona ocupada por un superviviente y les sobra la acción para hacer el daño), hacer dos acciones de combate de un punto de daño cada una (si al empezar la fase de los zombies se encuentra al menos un superviviente en la misma zona) hacen dos puntos de daño, si hay más de un superviviente en esa zona los daños se pueden repartir entre dos supervivientes si así lo deciden los jugadores, o decidir a qué superviviente se le hacen los daños.
- Gordos: (una acción) pueden mover un espacio o hacer dos puntos de daño. A diferencia de los corredores, los gordos tienen dos de fuerza por esta razón en una acción hacen dos de daño, este daño no se puede repartir entre jugadores, pero, sí pueden elegir al superviviente que recibirá los daños
- Nigromante: (una acción) un punto de daño si existe algún superviviente en la misma zona que él, y a diferencia de los zombies el nigromante siempre se va a mover a la ficha de zona de aparición más cercana a él, si el nigromante logra llegar a una ficha de zona de aparición en la fase de los zombies, entonces el juego termina y los zombies ganan.
- Abominación: (una acción) dividida entre un movimiento o un punto de daño a un superviviente en su misma zona.

Zombicide es un juego de tipo horda, esto significa que mientras más tarden los supervivientes en terminar el juego, más difícil se volverá poder ganar, por la cantidad de

zombies que van saliendo en el tablero. Recordemos que cada superviviente tiene en total 3 vidas, si está en una zona con varios zombies al terminar la fase de los jugadores, cada zombie le hará el daño correspondiente en la fase de activación de los zombies. La mayoría de las campañas en *Zombicide* al ser un *Dungeon Crawler* colaborativo, requieren que todos los supervivientes terminen el juego sin sufrir decesos, por lo cual, si un superviviente recibe los 3 daños, el juego terminara y ganaran los zombies.

La última fase es la de aparición, esta consiste en revelar nuevos zombies en el tablero desde las áreas donde se encuentren fichas de zona de aparición, se revelan tarjetas de zombie en orden y se colocan los zombies correspondientes al nivel del jugador con más puntos de experiencia de su superviviente, este está dividido por color tal como se puede apreciar en la imagen-23 una foto del manual de *Zombicide Plaga Negra* donde podemos apreciar en la parte inferior cómo funcionan los niveles de puntos de experiencia que se encuentran en el tablero del jugador, también como va desbloqueando habilidades para el superviviente y como de igual manera afectara en las tarjetas correspondientes a aparición de zombies.

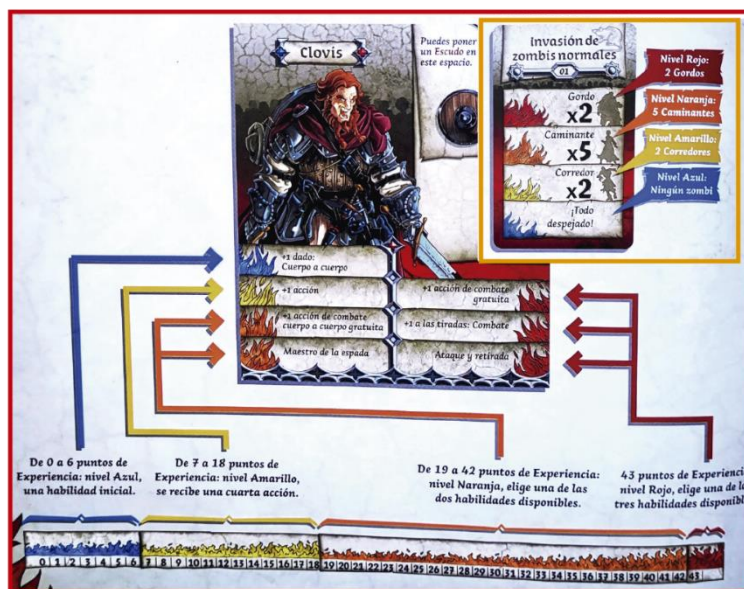


Imagen 23 Explicación de puntos de experiencia y como afecta la tarjeta de aparición de zombies.

Fuente: Foto tomada del instructivo manual de *Zombicide Plaga Negra*

Esto es solo una parte resumida del juego, si quieres ver más a detalle el instructivo te invito a revisar la parte de **Anexos página 113**

¡Corre por tu vida! Narrativa experiencial *Zombicide*

Los *Dungeon Crawlers* son juegos de mesa que buscan sumergir a los jugadores en experiencias inmersivas, no solo a través de sus componentes, sino también mediante la trama y los personajes. Como señala Edgar Salazar Suarez en su artículo *El juego como generador de conocimiento y el juguete como su diseño dentro de la cultura material*: "En algún juego de mesa, los participantes pueden experimentar sensaciones de alegría, estrés, excitación, frustración, etcétera" (Salazar Suarez 2021:60) posteriormente trasladar esta experimentación del microverso del tablero a la realidad de la vida cotidiana en la que nos encontramos, sería importante recordar que los juegos son este lugar seguro donde tenemos permitido fallar y experimentar para generar nuevos aprendizajes y habilidades para desenvolvernos de una mejor manera.

Rangel Jiménez (2018) hace una investigación sobre la narrativa experiencial en los jugadores de Rol, donde menciona que la narrativa experiencial es en si misma una metodología de análisis, que está conformada por momentos significativos en los jugadores. Esta se conforma en la mente y busca separar la narrativa del jugador y la de su personaje. En sus experiencias del juego nos menciona que la narrativa experiencial es entonces una forma en la que podemos analizar las experiencias significativas secuenciales construidas por los jugadores y sus personajes.

Me parece pertinente explicar y recalcar que la finalidad de esta investigación es entender cómo se construye la narrativa experiencial en los jugadores, no se pretende estudiar directamente al jugador ni en su entorno ni en su vinculación con el juego desde un enfoque sociocultural, si no que se busca estudiarlo desde la perspectiva centrada en el juego "*Zombicide Plaga Negra*" y como los jugadores pueden vivir estos momentos secuenciales durante la partida, centrándome en que el jugador vive situaciones que son guiadas por el juego dando vinculaciones que pueden ser de carácter performativo y van conformando así la narrativa personal a partir de las vivencias.

Retomando la teoría de los juegos de mesa de José P. Zagal (2006), los juegos se clasifican en competitivos, colaborativos y cooperativos. Bajo esta teoría, *Zombicide* estaría clasificado dentro de los juegos colaborativos, dado que todos los jugadores se encuentran trabajando en equipo y contra el tablero, (propio de los *Dungeon Crawlers*, el juego de mesa

genera una mecánica centrada en un rival virtual en función del azar, como consecuencia de las acciones de los jugadores o una mezcla de ambos). La idea de estos juegos es que, si un jugador pierde, todos pierden, y por tanto requieren una estrategia coordinada para ganar (Zagal 2006)

Es importante entender que el punto de partida para los juegos de mesa *Zombicide* es guiar a través de una historia (campana) a los jugadores, para así lograr la inmersión de los mismos en la partida. Es al fin y al cabo, una historia que sumerge a los jugadores en el papel del personaje (superviviente) con una finalidad muy clara, continuar vivos y terminar los objetivos y las misiones de la campaña. Por esto es que en el contexto de un juego tipo *Dungeon Crawler* como *Zombicide*, se postula que la construcción de la narrativa experiencial de los jugadores está fuertemente influenciada por la interacción dinámica entre elementos narrativos del juego, que a su vez también considera otra vertiente interesante para los jugadores, es producto del eustrés que genera el juego (McGonigal 2013) y la inmersión emocional generada por la ambientación y los desafíos presentes en el juego.

Se espera que la combinación de estos factores contribuya a la formación de una narrativa única para cada jugador, caracterizada por sus elecciones de personaje, tácticas, eventos de juego significativos y las emociones asociadas a sus experiencias durante la partida. La narrativa experiencial se refiere a la creación y comprensión de historias a través de la experiencia directa y personal del individuo o grupo. En lugar de limitarse a la narración tradicional, donde se presenta una historia de manera lineal como sucede a través de un libro, una novela o una película, la narrativa experiencial se enfoca en cómo las personas experimentan y participan activamente en la construcción de su propia narrativa a través de vivencias y acciones.

En el contexto de los juegos de mesa, la narrativa experiencial implica que los jugadores contribuyan a la historia del juego en la medida de que toman decisiones, interactúan con elementos del juego y experimentan eventos específicos durante la partida. De esta manera, los jugadores contribuyen activamente en la construcción de la narrativa a medida que el juego avanza. Así, este tipo de narrativas lo podemos ver en algunos videojuegos, en partidas de rol o en partidas de juegos de mesa tipo *Dungeon Crawlers*.

"La narrativa experiencial es una metodología de análisis basada en momentos secuenciales significativos, conformados por y para los jugadores de rol, ubica los momentos significativos conformados en la mente de los jugadores"(Rangel Jiménez 2018:27)

Específicamente en los *Dungeon Crawler* podemos ver como los jugadores pueden tomar decisiones sobre cómo abordar la problemática que el juego les presenta, pero están limitados a los elementos, habilidades y número de acciones con las que cuentan, también limitados al turno del jugador, por esta razón, definir qué caminos quieren tomar, y cómo interactuar con los otros supervivientes o con los zombies que aparecen en el tablero, son elecciones, y la toma de decisiones que realicen en grupo, dará ciertos resultados que afectan el desarrollo de la misión, y por consecuencia, la manera en que concluirá la campaña.

Entonces, si estas elecciones son lo que afectará la dirección de la historia y por ende la experiencia del juego, surge la pregunta ¿Cuáles son estos elementos que tenemos que considerar para la construcción de la narrativa experiencial? Si bien, en los juegos de rol se involucran aún más elementos que en los juegos de mesa tipo *Dungeon Crawler*, sería importante ir analizando y aterrizando estos elementos presentes en las partidas de *Zombicide Plaga Negra* (2016).

Dentro de una partida podemos encontrar elementos cambiantes como la selección de los supervivientes en partidas que no cuenten con los 6 personajes. Si nos centramos únicamente en partidas con 6 personajes, tendremos como adicional el factor del “azar”, tanto para la revelación de las tarjetas de zombie, como en la tirada de los dados de los jugadores para resolver sus acciones en la partida y en el combate. De manera adicional contaremos con los jugadores y su experiencia en juegos tipo *Dungeon Crawler* si es que la tienen.

De la mano de la investigación de Rangel Jiménez (2018), Entendemos que analizar únicamente desde el enfoque de la narrativa sería cerrar algunas de las vertientes que son primordiales en los juegos, como lo son la construcción de la narrativa y la experiencia. Al mismo tiempo que se construye la partida y la presencia del jugador con su experiencia, y de su personaje en el juego dentro de la narrativa, porque el análisis narrativo define la narrativa como “una forma utilizada por las personas para contar sus acontecimientos y experiencias importantes, y para el investigador una buena manera de estudiar los significados y motivos de la experiencia”(Fernández-Núñez 2015:92). Por esto necesitamos partir de una metodología que sí involucre estos aspectos.

“La constitución de la narrativa experiencial también se establece en esos dos sentidos, por un lado, lo que el jugador de manera individual va construyendo a lo largo del juego de manera personal, por el otro, los recuerdos o momentos significativos que va construyendo a partir de

sus interacciones en grupo y que, como tal, tienen una significación grupal, pero que se ven directamente reflejados en la mente individual del jugador constituidos como momentos significativos”.(Rangel Jiménez 2018:29)

De la misma manera que menciona Rangel Jiménez (2018) otra parte a considerar es el recuerdo que surge como otra posible categoría de estudio, ya que los *Dungeon Crawlers* al igual que los juegos de rol, el jugador podría recordar la historia del personaje a través del juego o solo recordar los momentos que le fueron significativos en la partida, entonces estos momentos terminan representando la narrativa de la experiencia. Por esta razón es que para hacer un estudio metodológico de lo que pretendo investigar, se optó por la realización entrevistas semiestructuradas, acompañadas por observación participante, esto debido a que el contenido a analizar se va conformando con el jugador a la par de la partida. Al ser este un participante de la narrativa y no solo un espectador el jugador es entonces un cocreador tanto del contenido como del resultado y a su vez de la estructura del juego.

Rangel Jiménez plantea que “La narrativa experiencial es una propuesta que voltea a ver una parte fundamental que constituye la experiencia o aprendizaje: al jugador, o más bien dicho la experiencia del jugador no en términos sensoriales sino en términos de significación vivencial, en esos términos contribuye a la discusión entre narratología o ludología.” (Rangel Jiménez 2018:32)

Con base en lo anterior, entendemos que los jugadores estamos en dos niveles de representación en los que se construyen significados. En el primer nivel el jugador establece las interacciones reales que está teniendo con los elementos físicos en el entorno, mientras que el personaje se encuentra interactuando con los elementos virtuales que se generan en la mente del jugador y por ende, cada uno de estos constituyen interacciones que van dando origen a una serie de significados: “las interacciones sociales que establecen los jugadores a través de los personajes son vivencias que se generan a partir de la narrativa construida en grupo, y que no necesariamente pueden ser definidas de forma separada” (Rangel Jiménez 2018:33)

¿Cómo resucitar a los muertos? La metodología necesaria para sacarlos de sus tumbas.

Y estamos aquí intentando salir ilesos sin perder a nadie en el camino, pero todo se ha vuelto más difícil, quien sabe si lo lograremos, ya falta menos, y no podemos volver atrás, solo siguiendo adelante lograremos encontrar el final...
¡Falta menos, no se rídan!

Para lograr llegar a la pregunta de investigación de este proyecto “¿Cómo se construye la narrativa experiencial de un juego tipo *Dungeon Crawler*, caso de estudio *Zombicide Plaga Negra*? No podemos hacer más que jugar.

Así se presenta la metodología de carácter mixto: cuantitativo y cualitativo, necesitamos jugar bajo mis propias reglas, entonces pretendemos comenzar así a delimitar algunas variables en los jugadores. Lo primero que se planteó antes de iniciar las mesas de juego fue encontrar a los jugadores, y como *Zombicide* es un juego que requiere interacción y toma de decisiones por su carácter cooperativo, la experiencia de los jugadores puede interferir en la narrativa experiencial del juego (primera variante a considerar) dado que podría pasar que un jugador más experimentado puede tomar el control de la partida y volverse entonces quien podría delimitar, controlar o dictar las acciones de los jugadores novatos, generando cierta presión en la mesa. Entonces, se necesitaba clasificar a los jugadores en niveles, así surge entonces la primera distinción entre jugadores: principiantes, intermedios y avanzados, pero eso me deja nuevamente envuelta en problemas, ¿cómo delimitas un nivel en los jugadores de este tipo de juegos? ¿los principiantes serían jugadores que nunca han jugado? Pero si no han jugado nunca juegos de mesa entonces ¿les interesará aprender a jugar este? Y a raíz de estas y otras muchas dudas que surgieron sobre cómo lograr armar las mesas de juego necesitaba darles una solución.

Primer planteamiento, hacer tres grupos de juego para analizar las partidas y entender cómo se construye la narrativa experiencial de *Zombicide Plaga Negra*. En la primera mesa la intención fue analizarlo desde una perspectiva de jugadores principiantes / novatos, pero que

les gusten o llamen la atención los juegos de mesa. En el segundo grupo se encontrarán jugadores experimentados que ya conozcan el juego o hayan jugado alguno de la familia de *Zombicide* o algún juego tipo *Dungeon Crawler*, y finalmente el tercer grupo estará formado por mitad y mitad para ver que tanto la experiencia se modifica entre los jugadores que están en mesa.

Segundo planteamiento, cuántas partidas y cuáles jugaran los grupos. *Zombicide Plaga Negra* cuenta con 15 campañas (de la 0 a la 14) y existen muchos factores involucrados en cuestión de azar que favorecen a que ninguna partida, aunque sea la misma campaña, sea igual dos veces. Entonces lo mejor sería con cada grupo jugar al menos 3 partidas, con base en las anteriores consideraciones, se propone lo siguiente:

- la inicial/introductoria (campaña 0)
- Intermedia (campaña 6)
- Avanzada (campaña 12)

Tercer planteamiento, encontrar qué preguntas y con qué fundamentos se harán estas a los jugadores que participaron en los grupos para poder aprender más sobre la forma en la que se construye entonces la narrativa experiencial, y, cómo se manejarán los resultados para entenderlos e interpretarlos de la mejor manera, lo que serán mis categorías de análisis.

Así entonces bajo estos tres planteamientos puedo empezar a separar los pasos necesarios para obtener la respuesta a mi pregunta de investigación.

Aparecen los supervivientes: Clasificando a los jugadores

Para poder encontrar a los jugadores que pudieran y estuvieran interesados en participar en los grupos de juego era necesario encontrar una forma de convocarlos, pero también dentro de esta búsqueda tenía que clasificarlos para poder tener los grupos de juego organizados en niveles de jugadores y que funcionara lo planteado anteriormente.

Primer problema: ¿Cómo delimitar el nivel del jugador? Los juegos de mesa modernos o de autor tienen como hemos visto a lo largo de esta investigación, dinámicas y mecánicas dentro del juego que se van modificando o construyendo a lo largo de los diferentes títulos,

algunas más fáciles de entender, otras que son más complicadas o requieren de más tiempo de aprendizaje. Por tal motivo, se necesitaban desglosar elementos claves de las mecánicas (reglas del juego), y de las dinámicas (comportamientos y estrategias que surgen cuando los jugadores interactúan con las reglas) de *Zombicide Plaga Negra*.(2016)

De esta manera desglosaremos elementos importantes de *Zombicide Plaga Negra*:

El juego es cooperativo de exploración y combate por eso tienen que tener en consideración lo siguiente: En la mayoría de las campañas es necesario que todos los supervivientes salgan con al menos una vida, lo que significa que ningún personaje de superviviente muera durante la partida. Se tiene que cumplir con todos los elementos necesarios que exija la campaña para finalizarla, (conseguir objetos o eliminar zombies específicos). Se enfatiza en los aspectos cooperativos del juego, y no en los competitivos.

Mecánicas:

1. Acciones por turno delimitadas
 - a. Cada jugador controla al menos a un superviviente y tiene un número determinado de acciones para realizar durante su turno siempre y cuando sean validas (moverse, buscar, abrir puertas, combatir contra un zombie, etc.)
2. Movimiento por loseta
 - a. Cada jugador tiene un numero delimitado de losetas de movimiento. Las losetas se encuentran en el tablero y son de forma vertical u horizontal continuas, no pueden decir moverse de un lado a otro del tablero (teletransportarse)
 - b. Solo pueden entrar a habitaciones si las puertas están abiertas
 - c. Si tienen zombies en la misma loseta sus movimientos se verán afectados o restringidos
3. Lanzamiento de dados
 - a. Principalmente para resolver combate contra los zombies.
4. Los zombies se mueven a donde hay más ruido

- a. Los supervivientes por estar vivos generan ruido, y algunas acciones como abrir puertas generan más ruido, los zombies se mueven a donde hay mayor cantidad de ruido.
- 5. Aumento de dificultad y nivel
 - a. Los supervivientes van ganando puntos de experiencia lo que los sube de nivel durante la partida, les da beneficios, pero también aumenta la dificultad cuando aparecen las hordas.
- 6. Aparecen las hordas de zombies
 - a. Después del turno de los jugadores va el turno de los zombies, se mueven a donde hay más ruido o generan daño a los supervivientes que estén en la misma loseta.
 - b. Salen nuevos Zombies dependiendo el nivel de los jugadores en las zonas de aparición
 - c. Pueden surgir más zonas de aparición durante la partida
 - d. Salen más zombies a abrir las puertas.
- 7. Objetivos y metas que varían dependiendo la campaña

Dinámicas: Surgen de cómo los jugadores interactúan con las mecánicas, de las que podemos distinguir las siguientes

- 1. Cooperación y estrategia en grupo
 - a. Los jugadores deben de coordinar movimientos y acciones en beneficio del grupo (tomar decisiones de quien combate, quien atrae zombies o recoge objetivos, etc.)
- 2. Toma de decisiones bajo presión o tensión durante la partida
 - a. Deben decidir cuándo pelear, cuando huir o hacia donde moverse
- 3. Surgimiento de historias narrativas emergentes
 - a. Como el juego tiene un alto nivel de aleatoriedad y eventos inesperados, cada partida genera narrativas únicas
- 4. Gestión de recursos
 - a. Los jugadores deben administrar armas y municiones, así como compartirlas entre los supervivientes que tengan mayor habilidad con

ciertas armas o herramientas para maximizar sus posibilidades de ganar la partida.

5. Interacción con elementos del entorno y el tablero.

- a. Comprender las cartas, las armas y el uso del tablero de personaje, así como los turnos y las acciones disponibles por superviviente y sus mejoras con los puntos de experiencia.

Recuerda que esto solo es una parte de lo que se encuentra en *Zombicide* si quieres conocer más a profundidad sobre el juego te recomiendo ir al apartado **¡VIENEN LOS ZOMBIES! *Zombicide Plaga Negra* ¿cómo se juega?** Página.50 o revisar el instructivo en anexo página 113

Una vez que se delimitó esto, se necesitaba una manera de filtrar a los interesados y así dependiendo qué tanta cercanía ha tenido con dinámicas de juego similares, o no, y si habían jugado antes algún título de la familia *Zombicide* o no.

Se realizó una encuesta inicial en línea con la comunidad de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, con la intención de buscar alumnos interesados en participar como grupo de estudio para las mesas de juego. Se delimitó a la universidad en primera instancia para facilitar que los jugadores estuvieran en un mismo espacio y no fuera complicado moverse o trasladarse, aunado a que también tendríamos parámetros más estables, tales como el nivel académico. La encuesta tenía también la finalidad de conocer a profundidad sobre si había o no interés en los juegos denominados modernos o de autor, así como si habían tenido oportunidad de jugar este tipo de juegos, y si conocían o habían jugado algunas de las dinámicas comunes en *Zombicide*. La encuesta -Imagen 24 de la portada del cuestionario -se realizó con formulario de Google, la cual se puede consultar completa en el Anexo Encuesta de segmentación para grupos de juego página 113

Se mandó el formulario a finales del trimestre 24-Otoño y principios del 25 -Invierno que corresponden a Diciembre 2024 y Enero-Febrero 2025 y costaba de 3 secciones, divididas de la siguiente manera:

- Sección 1: Información personal, genero, edad, nivel de educación, área de concentración, etc. Anexo 113

- Sección 2: preguntas relacionadas a su conocimiento sobre juegos de mesa, juegos de mesa modernos, sobre mecánicas y dinámicas de juego populares, sobre conocimientos generales de jugadores. Anexo114
- Sección 3: Información puntual sobre Zombicide e información del jugador si es que le interesaba participar en las mesas de juego de Zombicide Plaga Negra Anexo 115



Imagen 24 Encuesta de segmentación para grupos de juego

Fuente: <https://forms.gle/zpYKb8Nz9S7Rh6K99> captura de pantalla de mi propio formulario de Google

Aunque se le hizo difusión en redes sociales y también en salones de clase, solo se logró un total de 47 respuestas de alumnos interesados, de las cuales solamente 4 personas estuvieron de acuerdo en participar en las mesas de juego, por lo cual, fue necesario buscar a más personas interesadas en participar como grupo de estudio. De las 4 personas interesadas en participar, al final solamente dos pudieron presentarse a las partidas. Pero la encuesta ayudó a arrojar los siguientes datos:

De cuarenta y siete encuestas recibidas, el 51.1% fue respondida por mujeres, 44.7 % por hombres y 4.3% prefirieron no dar su género. Esta pregunta fue realizada para darnos una

perspectiva general de las personas interesadas en los juegos de mesa. Posteriormente en cuanto a resultados, se realizó la pregunta sobre si tenían interés en los juegos de mesa, a lo que el 97.9% respondieron que sí están interesados, posteriormente se les presentó la información sobre los juegos denominados modernos o de autor, donde se les hacía una breve historia de cómo surgen, y cosas muy puntuales que permiten reconocerlos, para hacer la pregunta para saber si es que ya conocían este tipo de juegos con anterioridad. En contraste, 60.9% contestó que no conocía nada sobre estos juegos mientras que el 39.1% respondía que sí, que ya los conocía e incluso en su mayoría ya habían jugado alguno. Este parámetro nos permite darnos cuenta que, aunque los juegos de mesa denominados modernos o de autor son cada vez más conocidos, más de la mitad de los encuestados no sabían nada sobre ellos, por lo que los juegos de mesa en los que están interesados son juegos de distribución comercial más conocida y en su mayoría juegos denominados *party games*.

En contraste, se les colocaron los nombres de algunos de los juegos de autor más conocidos de los últimos años según (Zacatrus s.f) consultado a finales del año 2024, donde presentaba una lista de los 40 juegos mejor ranqueados por los jugadores, seleccionando los siguientes títulos para enlistar en la pregunta: el juego de *Catan* (2010) como el juego de *Carcassonne* (2000) y *Ticket to ride* (2004) y en las opciones agregamos *Zombicide* (2012). Esta pregunta fue colocada por dos razones, la primera era cerciorarnos de la respuesta anterior sobre si conocían o habían escuchado sobre los juegos de mesa de autor, ya que existía la probabilidad de que si los hubieran jugado o los conocieran sin verdaderamente conocer que se les nombraban, de esta forma agregamos la opción de “ninguno de los anteriores”, y la segunda intención era saber si habían escuchado o habían tenido la oportunidad de jugar *Zombicide* en relación a nuestro caso de estudio. Algo interesante fue que efectivamente existía en los encuestados una mayor cantidad de jugadores que conocían los juegos de mesa modernos o de autor ya que únicamente el 6.5% respondió que no conocía ninguno de los títulos anteriores, por lo que en contraste con la pregunta anterior ¿Conoces o has escuchado hablar sobre los juegos de mesa denominados modernos o de autor? El porcentaje obtenido de solo el 60.9% que contesto con “Sí” se elevó al 93.5%. otro aspecto interesante de estos resultados fue, que más personas de las que se esperaban conocían o habían jugado *Zombicide* (2012), incluso los datos arrojaron que más personas habían conocido o jugado *Zombicide* (2012) que *Catan* (2010) o *Carcassonne* (2000) arrojando que 39.1% de los encuestados había escuchado hablar de

Zombicide y el 30.4% ya lo había jugado al menos una vez, en comparación con *Catan* donde el 28.3% había escuchado de él mientras que el 26.1% lo habían jugado

Con estos resultados se puede apreciar que *Zombicide* es un juego que fácilmente se ha posicionado también como uno de los títulos más conocidos y jugados por los aficionados a los juegos de mesa, de igual manera no esperaba que *Catan* y *Carcassonne* se encontraran por debajo de *Zombicide* ya que en México y a nivel internacional estos dos títulos si cuentan con eventos específicos para ellos. El *Nacional de Catan* organizado por la editorial Devir, el cual se lleva a cabo una vez al año y para el cual se hacen varios eventos clasificatorios a lo largo del país, y que el ganador acude al *Mundial de Catan*.

La siguiente sección de la entrevista me permitía entender un poco sobre el conocimiento de los jugadores en cuanto a mecánicas y dinámicas de juegos, esto era una base que ayudaría a entender el nivel de los jugadores para poder clasificarlos. Si bien los juegos de mesa en general están diseñados para que se puedan jugar sin mayor contratiempo, es muy cierto que cada vez se trabaja y diseña en juegos que varían en reglas y complejidad pero aunque esto suceda, existen elementos claves que pueden repetirse, hablamos de algunas mecánicas de juegos que pueden ser constantes aunque no siempre son reconocidas por los jugadores, ejemplo de esto es jugar algún juego de cartas tipo TCG como el caso de *Magic the gathering* (Garfield 1993). En la imagen 25 podemos apreciar cómo se ven las cartas de este juego, el cual cuenta con mecánicas que adicional a fomentar la comprensión lectora, también ayudan con el conteo y manejo de recursos, interacción con las cartas en cuanto a resolución y orden de prioridad, Drafting y toma de decisiones estratégica, cosas que se pueden ver también en varios otros títulos que dependen del manejo de las cartas como es el caso de *D.C Deck-building game* (2012) que quizá en un principio podría parecer abrumador al ser un jugador nuevo pero que si

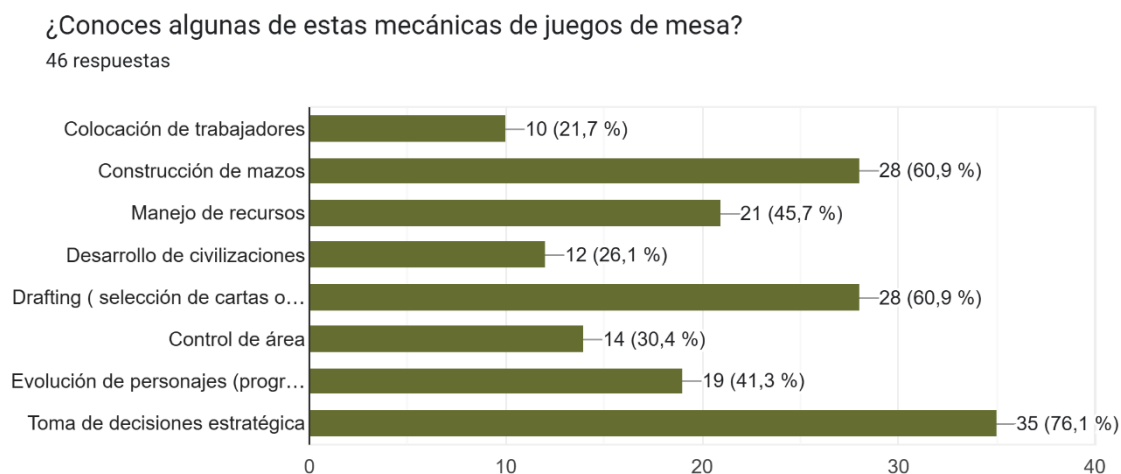


Imagen 25 -Cartas de Magic the Gathering

Fuente: <https://lovethynerd.com/how-to-play-magic-the-gathering-a-beginners-guide/>

tienes referencias de algún TCG como *Magic the gathering* te resultara más fácil y casi intuitivo para jugar.

Algo similar ocurre con los *Dungeon Crawlers*, donde particularmente *Zombicide*, ayuda en jugabilidad ya que sus mecánicas son fáciles de comprender gracias a su juego de introducción campaña nivel 0. Pero claro, como se estaba buscando una manera de diferenciar el nivel de los jugadores, se tomaron algunas mecánicas con las que cuenta *Zombicide* para preguntarles si conocían o habían jugado con algunas de estas, dando como resultado lo que podemos apreciar en la siguiente gráfica - ¿conoces algunas de estas mecánicas de juegos de mesa? En esta pregunta se podían elegir todas las opciones que consideraban como mecánicas de juegos que conocían, podemos apreciar que las tres más conocidas son la toma de decisiones estratégica, después encontramos el *Drafting*¹⁴ y la construcción de mazos en segundo lugar, seguidos de el manejo de recursos.



Tablas y Gráficas 2 Respuesta a mecánicas de juegos de mesa

Fuente: Resultado de encuesta de google realizada a los interesados

Estos resultados permitían apreciar un panorama más amplio sobre la familiaridad con ciertas mecánicas, lo cual a su vez permitía saber el nivel de cercanía de los jugadores con la diversidad de juegos de mesa en el mercado. Básicamente conocer esto me ayudaba a entender cómo se podía clasificar a los jugadores en niveles de experiencia, y claro, jugadores que

¹⁴ Draft o drafting es una mecánica típica de los juegos de mesa donde los jugadores eligen entre un grupo de cartas, dados, figuras o losetas y se las pasan posteriormente a los demás jugadores para que escojan entre las restantes.

conocen y reconocen más de estas mecánicas son jugadores más experimentados por lo cual puedo clasificarlos en niveles más altos que aquellos que no las conocen.

Al final la encuesta sirvió para poder entender de una forma más aterrizada como se podía hacer la clasificación de los jugadores para la primera propuesta de las mesas de juego, porque permitió entender de qué manera se podían clasificar a los jugadores. En conclusión observamos de manera general que para poder hacer una clasificación por experiencia de jugador, necesitábamos considerar que tan cercanos estaban a los juegos de mesa y entender a qué tipo de juegos de mesa, también saber con qué mecánicas estaban más familiarizados entre las más populares o utilizadas en los juegos de mesa de autor, también entender que otros juegos podían llegar a complementar esta experiencia en los jugadores, como los TCG'S o los juegos de Rol, y aunque también los videojuegos comparten ciertas mecánicas, el formato análogo y presencial ayudaba en mayor medida. Y aunque los niveles variaban, se entendía qué jugadores de Rol o estaban mayormente familiarizados con la toma de decisiones estratégicas o la comprensión de reglas y metas que los jugadores solo conocían de los juegos clásicos *party games*, de la misma manera en que los jugadores de TCG'S podían entender las mecánicas con las cartas y el manejo de recursos.

Gracias a esto se podía iniciar la búsqueda para los jugadores que participarían en las mesas de control para el caso de estudio de *Zombicide Plaga Negra* (2016), y aunque al principio se había planteado el estudio de 3 mesas de juego conformadas por una mesa de novatos, una mesa de jugadores intermedios y otra mesa mixta, al final se optó por hacer solo dos grupos de estudio, una mesa conformada por jugadores que estaban relacionados al mundo de los juegos de mesa, TCG'S o juegos de rol, y otra mesa mixta, conformada tanto con jugadores cercanos a los juegos de mesa, como jugadores novatos y jugadores que ya conocían y habían jugado algún título de *Zombicide*. Se planteó realizar 3 partidas por cada grupo, una inicial, intermedia y avanzada, cada grupo elegiría la partida que más le llamara la atención así que no se jugarían las mismas partidas entre los dos grupos.

¡Que comience el juego!

Llegando al final no queda más que cuidar tu vida, tus habilidades son tu mejor aliado ¿te consideras lo suficientemente hábil para sobrevivir?

En este apartado se busca explicar cómo se llevaron a cabo las mesas de juego. Debido a que se presentaron algunas dificultades para encontrar personas que tuvieran los tiempos y el interés dentro de la unidad de la UAM-Azcapotzalco, se decidió buscar personas externas que se encontraran disponibles y estuvieran interesadas. Se hizo un primer llamado a las personas que gustaran participar en mi caso de estudio, explicando un poco que los grupos serían de 6 personas y que se iban a requerir al menos 3 sesiones de juego, también se les hizo de su conocimiento que se tomarían fotos y se llevarían a cabo entrevistas que se iban a grabar para que así pudieran ayudarme a los resultados. De esta manera para poder realizar las mesas de juegos de *Zombicide Plaga Negra*, recurrí a la ayuda de amigos y conocidos, y a mi grupo de asesores de tesis que también se encuentran involucrados en el mundo de la cultura lúdica. Por suerte muchas personas estuvieron interesadas y dispuestas a apoyar en los grupos de juego y pasar un buen rato.

Primero se tenía la intención de contar con 3 grupos de juegos de mesa y que cada grupo jugara 3 campañas (inicial, intermedia, avanzada), y realizar las entrevistas correspondientes a cada jugador para realizar el análisis cualitativo sobre la narrativa experiencial. Los primeros grupos estarían conformados por **G1** Grupo 1, constituido por jugadores interesados en los juegos de mesa, pero no tan cercanos a los juegos de autor ni *Dungeon Crawlers*. **G2** Grupo 2, jugadores cercanos a juegos de autor, o juegos de rol, y **G3** Grupo 3 jugadores cercanos a juegos tipo *Dungeon Crawlers* y títulos de la familia de *Zombicide* mezclados con jugadores de los niveles del **G1** o **G2**. Pero al momento de continuar la búsqueda y después de una plática con los asesores de tesis se tomó la decisión de reducir la cantidad de grupos a solamente dos. Quedando distribuidos los jugadores de la siguiente manera:

G1 Jugadores cercanos a los juegos de mesa: como juegos de rol, juegos de cartas (TCG'S) y títulos de juegos de autor pero que no habían jugado antes ningún juego de la familia *Zombicide*.

G2 Jugadores mixtos: Que no estaban relacionados con juegos de mesa de autor, pero que les llamaba la atención, que estaban relacionados con juegos de rol o TCG'S, y jugadores que ya conocían y habían jugado *Dungeon Crawlers* y/o conocían o habían jugado títulos de *Zombicide*

La locación designada para realizar las mesas de juego fue la tienda *DrollBox!* Ubicada en Moyobamba 307, colonia Residencial Zacatenco, Gustavo A. Madero, CDMX, México, las cuales tuvieron lugar entre finales del mes de marzo y durante el mes de abril del 2025, comenzando con el **G1**, jugando la campaña de inicio el día 27 de marzo 2025. Este grupo estaba compuesto por dos de los jóvenes que habían contestado la primera encuesta lanzada a los estudiantes de la UAM-Azcapotzalco, y cuatro personas ajenas a la universidad, con niveles de estudio de licenciatura y posgrado, con rangos de edades de los 26 a los 33 años. Su segunda partida fue el día 10 de abril, nivel intermedio, con 5 jugadores del grupo inicial y un jugador nuevo. La última partida se realizó el día 24 de abril con el nivel avanzado. El **G2** que se realizó con jugadores mixtos (personas que no son cercanas a los juegos de mesa, personas cercanas a los juegos de rol, juegos de mesa y jugadores que ya han jugado *Zombicide* y adicional disfrutaban de los juegos tipo *Dungeon Crawlers*), estuvo conformado por seis integrantes de niveles de licenciatura y superiores con un rango de edades de 27 a 38 años. Su primera partida (nivel inicial) se realizó el día 13 de abril, la segunda y tercera partida (intermedio) el día 14 de abril.

Para lograr dar una posible respuesta a la pregunta de investigación sobre ¿cómo se construye la narrativa experiencial en un juego *Dungeon Crawler* como *Zombicide Plaga Negra*? Se postuló la siguiente hipótesis:

En el contexto de un juego tipo Dungeon Crawler como Zombicide, se postula que la construcción de la narrativa experiencial de los jugadores está fuertemente influenciada por la interacción dinámica entre elementos narrativos del juego, el eustrés que genera el juego, y la inmersión emocional generada por la ambientación y los desafíos presentes en el juego.

Se espera que la combinación de estos factores contribuya a la formación de una narrativa única para cada jugador. Caracterizada por sus elecciones de personaje, tácticas, eventos de juego significativos y las emociones asociadas a sus experiencias durante la partida.

El siguiente paso antes de empezar las partidas fue encontrar las categorías de análisis para poder realizar las entrevistas semi estructuradas, (las cuales puedes consultar en la sección de anexos- 7 Entrevistas a los jugadores- y -8 Segunda parte de entrevistas) que se les harían a los jugadores al finalizar la partida y definir mi papel, que en un principio sería únicamente de observadora. Lamentablemente uno de los participantes tanto del **G1** como del **G2** no pudieron continuar, entonces me vi en la necesidad de entrar a la segunda y tercera campaña respectivamente. Aunque mi papel intentó ser neutral y no interferir tanto en la partida más que para la resolución de algunas reglas o dudas que se pudieran tener con respecto a la campaña.

Debido a que los *Dungeon Crawler* son juegos catalogados con un nivel de dificultad de comprensión, sus manuales son bastante largos para explicar y dejar de forma clara todo lo que se necesita saber para poder jugar, aunque como era de suponer, no iba a poner a leer a los jugadores el instructivo, ya que seguramente tardarían varios días en hacerlo, además de comprender bien las mecánicas y reglas del juego, por lo que se optó por hacerles una pequeña introducción al juego. Si bien, se les dejó a ambos grupos elegir la primera campaña, no necesariamente tenían que empezar con la campaña 0, si se les pedía elegir una de las que se muestran como principiante.

Para empezar las mesas una vez elegida la campaña, se procedía a ayudar a armar el tablero y dejar los componentes acomodados y listos para empezar, como se muestra en la imagen 26 -Armado de tablero partida intermedia G2-, también se colocaron las tarjetas de zombies y de equipo siempre en el extremo del tablero para que pudieran estar al alcance de al



Imagen 26 Armado de tablero partida intermedia G2

Fuente: Fotografía propia G2 inicio de partida

menos dos de los jugadores, o cerca mío para poder apoyarles con la revelación de zombies, y también en pasarles o colocar las miniaturas de los zombies revelados en el área de tablero que correspondía.

La introducción que se les dio a los jugadores fue con apoyo visual con el tablero ya armado, y con su tablero de personaje entregado a cada uno, procedí a explicarles en que constaban las rondas del juego, primero jugadores, después zombies y posteriormente explicarles las cantidades de acciones que podían hacer y entre cuales podían elegir. También se les explicó cómo podían leer e interpretar su tablero de personaje y cómo manejarlo para llevar un control visual, a lo que se agregó la explicación sobre el color de la base de su personaje, misma que coincidía con el color de su tablero, así como se muestra en la imagen 27 -foto de tablero de personaje **G2 Silas**- Esta foto se tomó durante la partida intermedia del **G2**, donde podemos apreciar como el personaje trae equipadas ambas manos, tiene su equipo inicial en la mochila, ha perdido una vida, y se encuentra en el nivel 3 (naranja) lo que significa que ya tiene más acciones desbloqueadas y que en el juego los zombies que se revelan de las tarjetas son ya de nivel naranja (o superior si alguno de los otros jugadores ya tiene a su personaje en nivel rojo)



Imagen 27 Foto tablero de personaje G2 Silas

Fuente: Fotografía propia durante la partida del G2

Si quieres saber más sobre cómo se juega Zombicide revisa el apartado **¡VIENEN LOS ZOMBIES! Zombicide Plaga Negra ¿cómo se juega?** página 50.

Una vez realizadas las mesas de juego y las entrevistas se utilizó la plataforma gratuita de *TurboScribe* como herramienta para poder transcribir los audios de las entrevistas y exportarlas a Word para poder trabajarlas como herramienta de apoyo. No obstante que aún cuentan con algunas fallas, dicha plataforma facilitó en gran medida las transcripciones, pero requirió de ser nuevamente revisada y modificada con apoyo de los audios en cuanto algunos errores de comprensión y el acomodo adecuado de la entrevista para dar el formato que me iba a facilitar la comprensión en el programa de análisis de datos cualitativos. Para el caso decidí usar el software de *Atlas.ti* versión 9.0. Las entrevistas se dividieron en tres por cada grupo, G1 Introducción, G1 Intermedio y G1 Avanzado para G2 Introducción, G2 Intermedia perdida G2 Intermedia Ganada.

Cada una contaba con un total de entre cinco y seis entrevistas por partida, las cuales metí y acomodé en el software de *Atlas.ti* para facilitar el análisis de datos. A cada una se le fueron asignando los códigos de análisis correspondientes a cada frase otorgada por el entrevistado, sin dejar de lado la pregunta de investigación de la tesis. ¿Cómo se construye la narrativa experiencial en los juegos tipo *Dungeon Crawler* como *Zombicide Plaga Negra*?

Después de un largo proceso de codificación y análisis sobre los resultados, empecé a trabajar los códigos agrupándolos para al final dejar cuatro categorías de análisis centrales que son clave para la construcción de momentos significativos en el jugador- jugadores. Metiendo también un orden de jerarquización, así surge la relación de jugador con componentes, jugador con reglas, jugador con jugadores, jugador con sus emociones y percepciones.

¿Qué hacemos ahora? ¡ya morimos!

Es simple, ya casi lo logramos, solo hay que abrir la puerta y... ¡No! ¡Emboscada!
¿Ahora como saldremos de aquí? Sólo hay que confiar en lo que sabemos, tirar los dados
y matarlos a todos... o morir en el intento

Después de varias partidas escapando de los zombies e intentando que nuestros personajes no perecieran en el juego, para este apartado podemos entender un poco más sobre la pregunta de investigación que se plantea en los primeros capítulos. Sobre cómo se construye la narrativa experiencial en un juego tipo *Dungeon Crawler* como lo es *Zombicide*. En el contexto de los juegos de mesa, la narrativa experiencial implica que los jugadores contribuyan a la historia del juego en la medida en que toman decisiones, interactúan con elementos del juego y experimentan eventos específicos durante la partida. En lugar de recibir la historia de manera pasiva, los jugadores participan activamente en la construcción de la narrativa a medida que avanzan en el juego. En los primeros capítulos también se menciona que la construcción de la narrativa experiencial de los jugadores está fuertemente influenciada por la interacción dinámica entre elementos narrativos del juego, el eustrés (estrés positivo) que genera el juego (McGonigal, 2013), y la inmersión emocional generada por la ambientación y los desafíos presentes en el juego.

Recapitulando un poco con los objetivos de la investigación, se quería encontrar como y de qué manera se construye esta narrativa experiencial y que elementos son los que la conforman para entenderlo, no solo en *Zombicide*, si no en elementos que pueden estar presentes en otros juegos tipo *Dungeon Crawler*. Si bien la investigación tomó como base lo que postula el doctor Mauricio Rangel (2018) con los elementos de la narrativa experiencial en los juegos de rol, parte importante de esta investigación era lograr separar no sólo por su taxonomía, si no por elementos que diferencian significativamente a los juegos *Dungeon Crawlers* de los juegos de rol, que en ocasiones las personas tienden a confundir o a creer que son lo mismo, cuando claramente no lo son, y gracias a esta investigación también podemos tener elementos más puntuales que nos permiten diferenciar entre estos y cómo aunque uno dio

origen al otro, y tienen elementos en común que los conforman, la construcción de la experiencia de juego y la narrativa experiencial en los jugadores está muy lejana de ser si quiera similar.

Para poder llegar a los resultados fue a través de las mesas de juego, las entrevistas y el análisis de más de 50 códigos en el software de Atlas ti.9 y de mi experiencia, observando cómo se comportaban e interactuaban los jugadores en las mesas de control, y empezar a analizar los resultados obtenidos.

Las preguntas semiestructuradas realizadas a los jugadores estaban directamente relacionadas con mis categorías de análisis que pretendían entender la narrativa experiencial desde el punto de vista de mi hipótesis, la cual marcaba elementos como jugadores, personajes, eustrés, tiempo de partida, espacio virtual y espacio real y como al involucrarse todos estos podíamos entender la narrativa experiencial de *Zombicide*.

“...[] la mejor comprensión de una narrativa determinada es la que el participante mismo construye, pero tal construcción no es forzosa y únicamente para sí, puede ser transmitida y caracterizada a partir de la experiencia.”(Rangel Jiménez 2018:70) De esta manera no solo basta con leer y comprender las reglas del juego, si no, que, a la par, la experiencia en las partidas permitirá a los jugadores ir aprendiendo, tanto estrategias como movimientos, y a su vez los mismos pueden ir midiendo posibles circunstancias que tengan elementos similares entre partidas o campañas. Como ya he explicado, *Zombicide* consta de diferentes campañas que, aunque tienen una pequeña historia en secuencia, se pueden jugar de forma independiente.

Recuerda que si quieres leer más sobre *Zombicide* y como jugarlo puedes ir a **¡VIENEN LOS ZOMBIES! *Zombicide Plaga Negra* ¿cómo se juega?** En la página 50

Y aunque *Zombicide* está diseñado para que ninguna campaña se juegue exactamente igual, por las cartas de equipos, de zombies, los dados y la aleatoriedad de estos componentes más las decisiones de los jugadores, sí existen momentos que puedan llegar a ser similares en cuanto a resolución o posibles estrategias para retomar.

Aunque los *Dungeon Crawlers* surgen de la necesidad de simplificar el juego de Gygas desarrollador de *Dungeons & Dragons*, gracias a la recopilación de información de Rangel Jiménez (2018) sabemos que fue creado y desarrollado a partir de los juegos de simulación de

batallas, con elementos similares, pero con algunos cambios, sin contar que no era posible aprender a jugar sin antes haberlo jugado para entender cómo funcionaba. Existen también otras diferencias, tales como que los jugadores no eran enemigos, sino más bien aliados en la misma misión, que adicional a la suerte sería un elemento importante, incluso desde la creación de los personajes. Los mismos son acreedores a habilidades como son fuerza, inteligencia, destreza, entre otras más, así como su tipo de personalidad. Y como bien explica Rangel Jiménez (2018:73) la primer forma de interacción en el juego es por medio de la palabra y se va desarrollando de forma narrativa conforme el juego va avanzando entre el *Dungeon Master* (director de juego) y los jugadores.

Y, aunque todo esto es parte de la esencia de los juegos de Rol, la diferencia con los *Dungeon Crawlers*, es que aunque también los jugadores se ven involucrados en una narrativa dentro del juego, la interacción con sus personajes no es tan cercana, ni genera ningún vínculo con los jugadores, mientras que en los juegos de rol la línea entre personaje-jugadores es muy delgada. En los *Dungeon Crawlers* funciona de una manera diferente: aquí los jugadores no están creando a su personaje desde cero, no generan genuinamente un vínculo entre ambos, más bien son personajes estructurados que los jugadores pueden decidir elegir antes de la partida. No tenemos historia previa de quienes eran o qué hacían antes de llegar, si no que la narrativa empieza exclusivamente desde la campaña 0 donde el principal propósito es sobrevivir. Sabemos sus nombres y sus habilidades, pero no su historia, no hay un vínculo que los una a los jugadores, y esta es una de las principales razones de porque la narrativa experiencial de los juegos de Rol no se construye de la misma manera que en los jugadores de juegos *Dungeon Crawlers*. Baste resaltar que si bien el proceso de aprendizaje de ambos es similar y se realiza por medio de la experiencia, la interacción es diferente.

Ejemplo de lo anterior es, como bien menciona Omar (G1, partida de introducción, personaje: Ann monja-guerrera, 27 de marzo 2025)

“No lo sé, realmente creo que el juego no tiene como un hilo narrativo, tienes la historia básica de lo que está pasando esto, pero no hay nada más de desarrollo, solo te muestran el escenario, pero no tienes un contexto real ni de tu personaje ni de cómo llegaron aquí, y creo que eso hace que no te vincules con el personaje que elegiste o que te toco.”

Este tipo de interacciones personaje-jugador, son precisamente lo que le quita complejidad a los *Dungeon Crawlers* y lo hace más accesible a nuevos jugadores, lo cual también facilita poder elegir personaje diferente en las partidas consecutivas o elegir el personaje por sus habilidades establecidas y no por el tipo de personaje. El siguiente ejemplo lo ilustra de mejor manera: si a mí me gusta más pelear con los zombies, prefiero tomar un personaje que tenga habilidades al pelear cuerpo a cuerpo, o quizá el día de hoy quiero un personaje que se mueva rápido, elijo entonces un personaje que tenga movimientos extra, aunque realmente también es un juego que está limitado por los equipos que te puedan llegar a salir, de esta manera no hay un vínculo entre jugador-personaje ni cosas que limiten al personaje para portar una u otra armar o lanzar o no hechizos, y el vínculo se limita nada más durante el tiempo de la partida, pudiendo ser este un vínculo positivo o negativo.

Otro ejemplo de esto tenemos el comentario de Gaby (G1, partida de introducción, personaje: Baldrick Hechicero, 27 de marzo 2025)

“A mi personaje no le salía nada bueno o poderoso, y la verdad con lo que estaba atacando pues era un arco y se supone que yo soy el mago y no me salían hechizos buenos para aprovecharlos, mientras que la monja tenía un hechizo que era una bomba, tiraba un monton de dados y mataba un monton de zombies al mismo tiempo.”

Aquí podemos entender a lo que nos referíamos con que no hay limitantes en cuanto a los equipos, cualquier personaje puede ocupar hechizos, la diferencia se hace porque el hechicero adicional a sus acciones puede lanzar hechizos gratis, como tal el bonificador se encuentra bastante acotado, puede ser un apoyo durante el juego, pero no es un limitante.

Sin perder de vista la idea de cómo se conforma la narrativa, entendemos también que en los juegos de rol la conformación del personaje por medio de la experiencia es una parte fundamental dentro de la narrativa experiencial, pero otra diferencia significativa resulta de la conformación de la narrativa experiencial de *Zombicide Plaga Negra*, producto de que en este juego quien se está formando y aprendiendo por medio de la experiencia no es el personaje sino el jugador. Aquí el jugador aprende los movimientos y la mejor manera de resolver sus acciones, mientras que los personajes solo se vuelven un vehículo para realizar los objetivos de la misión, pero no necesariamente son los que miden el trayecto del juego. Están condicionados por la

suerte y el azar dentro del juego y no hay una correlación directa entre el personaje elegido y la narrativa experiencial obtenida en la partida.

Esto se pudo observar mayormente con los jugadores del **G1** aunque eran jugadores que estaban ya cercanos a juegos de mesa, TCG'S y juegos de rol, pero no involucrados con juegos tipo *Dungeon Crawlers*, pude notar que aunque cada partida buscan cambiar entre personajes, esto no generaba ningún desbalance en el juego, ya que lo importante eran las acciones que cada jugador tenía y entender la estrategia del juego conforme se comunicaban para poder tener resultados positivos y cumplir con los objetivos de la campaña.

Ejemplo de esto es lo que nos dice Gaby (G1, Partida final avanzada, personaje: Samson, enano-guerrero, 24 abril 2025)

“Esta vez jugué con Samson, es la primera vez que juego con este personaje y creo que hice mucho con este personaje, pero no por el personaje en sí, sino por las armas que tenía, me refiero a que cuando saque la ballesta la use el resto del juego porque era muchísimo mejor que el martillo. El martillo solo lo usé dos veces para matar a los gordos al inicio del juego y ya. No volví a usar el martillo”.

Otro ejemplo es el de Francisco (G1, Partida final avanzada, personaje: Ann, monja-guerrera, 24 abril 2025)

“En esta ocasión jugué con Ann, la monja. Creo que sí se mueve mucho más ese personaje, es más dinámico. Que puedas gastar una acción en mover y pelear con su sed de sangre si parece una buena ventaja, pero luego si no tienes armas buenas tampoco es como que sirva de mucho. Creo que más bien influyó mucho la suerte también en los dados. Estuvimos tirando mucho mejor que otras veces al menos yo sentí que saqué mejores tiradas y más bien eso hizo la diferencia esta vez.”

Podemos concluir con este primer acercamiento a cómo se construye la narrativa experiencial en *Zombicide Plaga Negra* que, a diferencia de los juegos de rol, el personaje y el jugador no están fuertemente involucrados para la creación de esta narrativa, pero sí que el personaje es un vehículo que permite al jugador realizar sus acciones durante la partida, pero no necesariamente deben generar un vínculo cercano. Más bien se encuentra condicionado por los equipos que tenga el personaje y en los que puede existir una relación con las habilidades pre-estructuradas que posea el personaje, personaje significativo para algún jugador con respecto a su contexto o

intereses. En general fueron pocos los jugadores que se preguntaron realmente la historia de su personaje o que quisieron interactuar de alguna forma con el que les había tocado, por lo menos en el G1 donde todos mis jugadores eran novatos en juegos *Dungeon Crawlers* y en *Zombicide*, a diferencia de un comentario interesante de un integrante del G2, que busco involucrarse más con su personaje y las acciones que tomaban en la partida.

Sobre la partida del día, mencionó lo siguiente Omar Díaz (G2, última partida, intermedia, personaje: Baldric hechicero, 14 abril 2025)

“Viejitos son la onda. Y pues también como que a mí me ayuda que entró en el mood. Lo que me gusta es que puedes, pues, como ponerle actitud al personaje. O sea, como de, ok, no es un joven, no se va a quedar a tratar de matar a todos los zombies con su espada. Va a ser inteligente. Los va a empujar y se va a ir de ahí. Él ya está cansado.”

Sería importante mencionar que este es un jugador experimentado en diversos juegos de mesa, rol y TCG'S, a quien también particularmente le gustan los *Dungeon Crawlers* y es el jugador más experimentado con *Zombicide* en el G2, y es una forma de jugar los personajes, aunque como vemos no es necesario para el juego ni tampoco es tan relevante, si no que más bien se construye alrededor de los jugadores involucrados en la partida, mientras el G2 se hizo consciente de estos detalles y quisieron jugar sus personajes con decisiones influenciadas en sus características físicas, el G1 no se percató de estos detalles. Ambos grupos realizaron sus campañas y lograron los objetivos del juego, pero la narrativa experiencial entre ambos grupos fue considerablemente diferente por este tipo de detalles.

Agrega Omar Díaz (G2, última partida, intermedia, personaje: Baldric hechicero, 14 abril 2025)

“Es que hay algo mágico cuando los juegos incluyen personajes que no necesariamente son unos jóvenes fornidos, les da más diversidad a los personajes. En lugar de pensar en que todos son guerreros, en sus veintes... Protagonistas, atléticos y todo. Dices, no, pues tienes a un abuelito que realmente lo suyo es la magia. Tienes a un enano que se ve que también ya lleva varios años. Ya su piel ya está curtida de tanta batalla. Está padre para mi poderle invetar personalidades.”

Con estas aportaciones es que puedo empezar a notar cuáles serian los elementos principales en la conformación de la narrativa experiencial en *Zombicide Plaga Negra* y cuáles pueden ser

los elementos secundarios. Dicho lo anterior podemos entender que a diferencia de los juegos de rol, interacción personaje-jugador, no parece tan relevante, por el contrario, grupo de juego, suerte y azar en la partida parecen tener un peso mayor en esta construcción. Más adelante me enfocaré en hablar sobre los resultados obtenidos en este tipo de interacciones en ambos grupos de estudio.

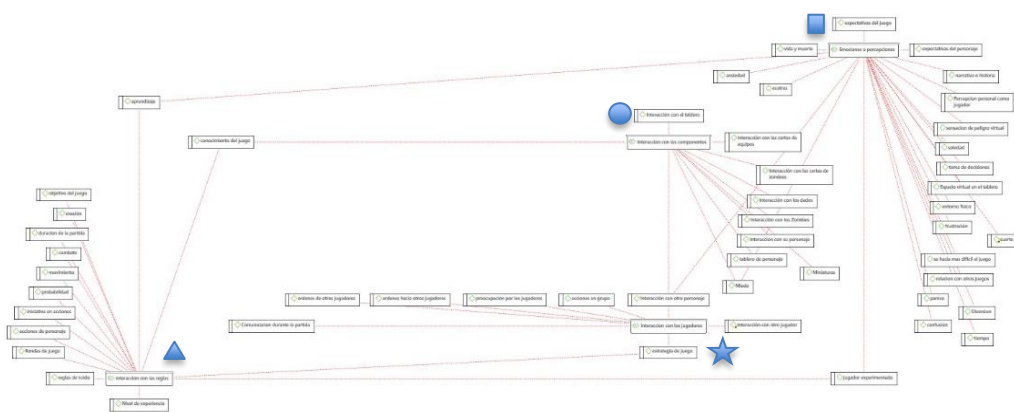
Debido a la poca interacción del jugador con su personaje, dejaremos como categoría principal la interacción del jugador, considerando los diferentes elementos dentro del juego que le son significativos para la narrativa experiencial. Si bien, el jugador interactúa con diferentes elementos durante la campaña como son otros jugadores, tablero, miniaturas de su personaje y de los personajes de los demás jugadores, miniaturas de zombies, fichas y componentes del tablero, dados, cartas de zombies, cartas de equipos y tablero de personaje, también existen elementos secundarios como el espacio donde se juega, la música de fondo, interrupciones, y experiencia de otros jugadores durante las partidas. Hago aquí un paréntesis, ya que durante el estudio que se realizó con las mesas de juego, arrojó resultados que muestran que el grupo con el que se juega es relevante para la conformación de elementos significativos durante la partida, también considero que deben ser colocados como secundarios, dado que no puedes tener un control real sobre los grupos de juego y los jugadores cuando se arman las campañas, y esto es completamente ajeno a los juegos *Dungeon Crawler*. “La visión de la narrativa emergente es útil para comprender que la narrativa construida de manera interna por el jugador es una sucesión de vivencias no programadas previamente como en una representación...[]”(Rangel Jiménez 2018:84) lo cual hace que sus acciones y decisiones durante el juego sean una parte importante para la construcción de esta narrativa, por tal razón se buscan todos los elementos con los que el jugador interactúa para conformar los elementos significativos.

Plan A: Sobrevivir, Plan B: Improvisar

Para este análisis de los jugadores, se formaron cuatro grupos de códigos, divididos entre la interacción con los componentes del juego (dados, tarjetas, tokens, tableros, miniaturas, etc.), interacción con las reglas del juego (formas de resolver, movimientos, ruido, combates, estrategias, azar o suerte), interacción con los otros jugadores y por último las emociones o

percepciones de los jugadores durante las partidas. Una vez seleccionadas las categorías de análisis podemos empezar a notar los resultados.

El software Atlas.ti, ayudo a dar un panorama de cómo podía identificar, agrupar y sub agrupar el análisis para poder dividirlo en la manera antes planteada, estas categorías con respecto a cómo se relacionaban los códigos entre sí, en el siguiente esquema- 3 Red de códigos- generada por medio del apartado de redes del mismo software permitían ver qué códigos estaban agrupados y de qué manera.



Tablas y Gráficas 3 Red de códigos

Fuente: generación propia en el software Atlas.ti

Podemos apreciar en el esquema como se generan cuatro agrupaciones importantes que justamente marcadas con formas para poder ver de manera visual a que corresponde cada agrupacion:

- Emociones y percepciones del jugador
- Interacción con los componentes del juego
- ▲ Interacción con las reglas del juego
- ★ Interacción con los jugadores / entre jugadores

Procederemos adelante a explicar cada una de estos elementos y como se observaron en los grupos de juego, y aunque los cuatro elementos son de igual importancia, es pertinente

entender que desde el punto de vista del análisis tienen un orden para ser abordados para poder comprender la forma en que se generan los momentos significativos en la partida.

Para la interacción de Jugador con componentes del juego

Uno de los elementos más representativos de *Zombicide* y también, razón por la cual muchos jugadores gustan de adquirir este título, es la cantidad de miniaturas que contiene, si bien las 73 miniaturas de *Zombicide Plaga Negra* son uno de los elementos principales para la construcción de la narrativa experiencial en los jugadores, la mayoría de mis sujetos de estudio tanto del **G1** y el **G2**, mencionaron la interacción con los zombies (miniaturas) y cómo estas influyen en la representación del juego durante la partida. Las miniaturas apoyan a dimensionar el peligro virtual en el que se encuentran los jugadores.

Un ejemplo de esto nos lo comenta Gaby (G1, Partida 1 introducción, Personaje: Clovis-Guerrero, 27 de marzo 2025)

“...[] abrí la puerta sentí ansiedad, ósea salieron un montón y solo estaba yo allí (señala el tablero) y tirando bien mal. Entonces creo en ese momento me dio como miedo. Ver mi mini rodeada de todos esos Zombies que ya ni cabían en el recuadro.”

Podemos ver a lo que se refiere en la siguiente imagen 28: Miniatura del Hechicero -Jugador Gaby (miniatura color café con base naranja) , G1 rodeado de miniaturas de zombies (color gris).



Imagen 28 Hechicero rodeado de zombies G1

Fuente: Fotografía propia grupo de juego G1

También en la partida 1 del **G2** ocurrió un momento significativo, similar al del **G1**; los jugadores estaban dispersos por el tablero y un Nigromante apareció al extremo, muy cerca de otra zona de aparición de zombies, recordemos que, los Nigromantes no buscan perseguir a los jugadores, si no que van directamente a la zona de aparición de zombies más cercana, si llegan a ésta, el juego termina y los jugadores pierden la partida. Si quieres conocer más al respecto de las reglas del juego puedes revisar **¡VIENEN LOS ZOMBIES! Zombicide Plaga Negra ¿cómo se juega?** Página 50. Esto llevó a los jugadores a tener que actuar rápido para detenerlo, pero se encontraban ya con bastantes zombies en el tablero, tenían una última oportunidad para ganar en el siguiente turno y llegar a matar al Nigromante antes de que entrara en la zona de aparición, por lo que la decisión del grupo fue mandar al jugador más cercano, Víctor, con el personaje de Ann que para beneficio de todos también es el personaje más rápido, ya que cuenta con una acción de movimiento extra desde el inicio de la partida. La mayoría de los jugadores del **G2** en la entrevista semiestructurada de esta, mencionaron el suceso del juego y cómo llegaron tanto el jugador del personaje de Ann como el Hechicero que iba detrás, a entrar con los zombies, creyeron que perderían ese turno, y les impacto verlos rodeados por zombies, ya que eso implicaba que, o tendrían que lograr salvar muchas vidas, o matar a los suficientes para no perder en el turno de activación de los zombies. Podemos apreciar este momento en la imagen 29 De la miniatura de Víctor con el personaje de Ann. G2, momento significativo partida 1 ya que todos recordaron y mencionaron este momento en sus entrevistas.



Imagen 29 Ann Contra los zombies.

Fuente: Fotografía propia G2 partida1

Como resultado del análisis de las entrevistas, la categoría que más se repitió durante la codificación de las mismas, fue la importancia de la interacción con los zombies, ya sea como elemento narrativo en la partida, como apoyo visual, como reforzador del peligro virtual de la partida, como apoyo para la toma de decisiones y estrategia de juego. La interacción de los jugadores con los zombies, forma parte del elemento central en la construcción de la narrativa experiencial de los jugadores.

Las siguientes dos categorías que se hicieron presentes fueron la interacción con el tablero y la interacción con los equipos (cartas de equipo), dando como resultado que estos tres elementos de *Zombicide Plaga Negra* (2016) son los principales para la conformación de la narrativa experiencial en los jugadores. La interacción de los tres está altamente interrelacionada en los relatos que los jugadores transmitieron en las entrevistas, relatos que podemos considerar como momentos significativos durante las partidas.

Como resultado de las entrevistas semiestructuradas, la interacción de los jugadores con los zombies estaba completamente relacionada a su experiencia y a su posición en el tablero. Durante el juego podemos ver que se hace una conexión bastante amplia de diferentes categorías de análisis, ya que, al menos en la parte de los componentes del juego, los equipos con los que contaban los jugadores también marcaba una diferencia, no solo en su toma de decisiones, sino también en su experiencia del juego, les era más emocionante cuando tenían equipos que ellos consideraban poderosos o buenos durante la partida, aunque recordemos también que la suerte está altamente relacionada con el juego, ya que todos los equipos requieren del tiro de dados para poder realizar las acciones de combate, aunque claro, existen equipos que aumentan la posibilidad de tener mejores resultados ya que no solo tiraban un dado si no que llegaban a tirar de 4 o 5 dados por combate, facilitando los resultados para poder tener una mejor participación en el combate.

Otro elemento que se relaciona con los equipos, es el tablero de personaje que tiene cada jugador. Aunque lo mencionaron pocas veces durante las entrevistas, es un elemento que ayudó bastante a simplificar el juego, y aunque no sea parte directa de la narrativa experiencial, ayuda a que los jugadores puedan tener este apoyo visual de su vida, puntos de experiencia, y de las cosas que tienen equipadas. Es muy fácil para ellos poder acceder a la información de su personaje solo con voltear a ver su tablero y eso, de cierta medida apoya a que la partida sea más fluida y les quita carga mental.

Ejemplo de esto, nos lo comparte Juan en su primera experiencia jugando *Zombicide*, (G2, Partida 1 inicial, Personaje: Samson enano-guerrero, 13 de abril 2025)

“Yo diría que algo que benefició mucho es cómo también tener el tablerito. O sea, visualmente es muy padre porque también como que te quita ese *load* mental de, ah, yo tengo esto y esto otro, como visualmente tengo un martillo en esta mano y visualmente sé que tengo una armadura equipada, ¿cuánto tengo de vida? Aquí lo reviso, lo voy manejando y veo mis habilidades y experiencia y todo, eso como que también ayuda mucho a no perderme tanto en esas cosas y lo que tengo o no, es más fácil encontrarlo y solo dedicarme a jugar y revisar cuando lo necesite.”

Juan compartió esto al final de su entrevista, cuando se le preguntó si había algo más que quisiera agregar, directamente fue el único que mencionó la ayuda que le daba el tablero de personaje, pero durante la observación que se realizó en las partidas, me di cuenta que todos los jugadores se encontraban constantemente revisando su tablero de personaje y no sólo el suyo, sino también el de sus compañeros de juego, y en ocasiones interactuaban preguntando sobre los equipos que tenían en la mochila o equipados, o revisando la cantidad de vida de los demás.

Podemos concluir entonces que para la narrativa experiencial de *Zombicide Plaga Negra*, la relación de Jugador / componentes es una parte importante para la creación de los momentos significativos en los jugadores. La interacción con estos componentes, que facilitan abrir esta brecha entre la realidad y el microverso del juego en los jugadores, permite que la creación de la narrativa sea más vívida y refuerza estos momentos significativos, ayuda a crear este entorno virtual y complementa la partida para que los jugadores puedan apreciar el todo desde esta vista superior, en donde son capaces de interactuar y tomar decisiones durante la partida, aunque esto lo veremos más adelante con la relación con los componentes del juego.

Para la interacción de Jugador con reglas del juego

Para analizar esta interacción, era necesario subdividir mis categorías de análisis, las reglas de los *Dungeon Crawlers* suelen ser bastante complejas, recordemos que algo que me hizo elegir *Zombicide* para mi estudio fue que sus reglas no es que sean sencillas si no que son fáciles de comprender y explicar a los jugadores, haciendo que el juego sea muy intuitivo por el diseño de sus componentes, pero particularmente la manera en que decidí clasificarlo fue la siguiente:

- Reglas especiales de la partida: Cada campaña cuenta con reglas especiales, ejemplo: no poder abrir ciertas áreas a menos que se cuente con las fichas adecuadas, no pueden salir zombies de alguna zona de aparición a menos que encuentren el token correspondiente, no pueden acabar la partida hasta que maten a una abominación, todos los supervivientes deben sobrevivir en la partida, entre otras reglas especiales.
- Reglas de los personajes: Aquí se colocan las activaciones que tienen los personajes por turno y cómo funcionan estas, ejemplo: solo pueden investigar una vez por turno y únicamente dentro de una habitación, reglas referentes al movimiento, se mueven un espacio por acción, y les cuesta una acción extra (por zombie) moverse cuando están en la misma loseta que un zombie, disparos a distancia por los personajes tienen órdenes de prioridad, primero le dan a los caminantes, después a los gordos, corredores, nigromantes, y si fallan en su tirada le hacen daño a otro superviviente si está en la misma loseta que el zombie al que le apuntaron, aquí también entran las reglas especiales de las habilidades de los personajes si es que tiene, entran también reglas como el combate, el orden de los jugadores, las acciones que tienen disponibles por turno, el uso de los equipos o armas.
- Reglas generales del juego: aquí entran las reglas generales de *Zombicide*, que no involucran la decisión de los jugadores, ejemplo de esto el movimiento de los zombies en sus activaciones, el nigromante que va a la siguiente zona de aparición más cercana en el tablero, reglas como el ruido y el movimiento de los zombies por línea de visión al lugar con más ruido, reglas de cómo se abren las puertas, como se usan las armas, el orden de la ronda, entre otras cosas

Básicamente, a partir de esta segunda clasificación en esta categoría de análisis podía revisar cómo se comportaba el jugador con las reglas, y cómo el conocimiento de estas le permitían no solo tomar decisiones si no, a su vez aprovecharlas para favorecer la partida o para poder ganar con mayor facilidad, considerando también que, dentro de las reglas generales en *Zombicide*, está el trabajo en equipo de manera colaborativa, por esta razón el interactuar entre todos para tomar las decisiones genera otro punto importante para la conformación de la narrativa experiencial.

Veamos el caso de Fernando (G1, Partida 1 introducción, personaje: Baldric-Hechicero, 27 de marzo 2025)

“Estuvo muy raro, porque cuando se quedaron como todos encerrados en una zona (señala tablero) y pues no podían como moverse o hacer mucho los zombies, no podían salir y eso pues si ayudo un montón a que pudiéramos llegar y que el nigromante no saliera, yo tengo el de Cthulhu y es de la misma compañía y es igual. Cuando ya hay mucho y no hay para dónde moverse se quedan atrapados.

Y se quedan atrapados casi siempre en estas zonas. (señala tablero habitación con las puertas cerradas) y eso nos ayuda un montón.”

Como nos menciona Fernando en su partida, este espacio en las reglas generales del movimiento de los zombies les ayudó a poder evadir pelear contra esos zombies que se encontraban “atrapados” mientras completaban la misión recuperando los demás objetivos. Básicamente se aprovecharon de la fase de activación de los zombies, siempre se mueven hacia la mayor cantidad de ruido o a los supervivientes más cercanos en línea de visión, al no tener a ninguno en línea de visión y todos estaban haciendo ruido del lado del tablero donde aún no se habían puertas, los zombies solo llegaron hasta la puerta y al decidir los jugadores no abrirla, los zombies únicamente se quedaron allí.

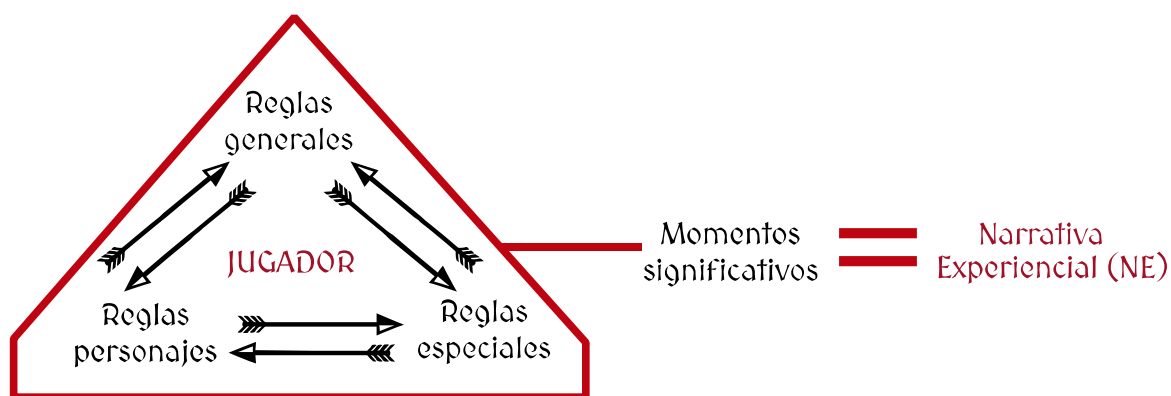
Otro claro ejemplo de cómo los jugadores utilizaron las reglas a su favor es el caso que nos narra Omar Diaz (G2, partida 1, personaje: Samson enano-guerrero, 13 abril 2025)

“Casi nos matan, pero... Sí, el guante después, el guante de Thanos, o sea, el libro lo hizo. Se acabó. La misión era sencilla no, pues recoger lo que había allí en las bóvedas y luego pues el libro este del nigromante, y ya, entonces sí, andábamos corriendo y rodeados de zombies, pero claro mientras estábamos aquí intentando sobrevivir pues otro se fue por el libro y justo así alcanzo a llegar fue como listo lo tomé y justo todos los supervivientes desaparecimos delante de los zombies y nos reunimos en otra área alterna como con Thanos, ósea los zombies se quedaron como ¿qué paso?, ¿A dónde se fueron? Y listo jaja justo antes de morir, y pues sí, así son las reglas óseas teníamos que obtener eso y ya, no especificaba que todos teníamos que estar juntos o en algún lugar en específico.”

En resumen, la partida tenía objetivos muy claros, recuperar las armas que se encontraban en las bóvedas y el libro del nigromante que se encontraba en uno de los cuartos, como bien menciona Omar Diaz, no tenían que estar juntos y tampoco tenían que llegar a algún cuarto en específico, por lo que pudieron dividirse e ir por los objetivos, aunque dos de los jugadores

estuvieran rodeados de zombies para el final de la ronda, pues lograron cumplir los objetivos y terminar la partida victoriosos.

Durante las partidas pude observar cómo los jugadores aprovechaban este tipo de reglas a su favor, y no solo de movimiento y ruido, sino también reglas en combate. En el esquema 3 -Jugador / reglas- Planteo que parte importante para la generación de momentos significativos que darán lugar a la narrativa experiencial, son las reglas del juego que debe conocer e identificar el jugador para poder aprovecharlas a su favor y disfrutar de la campaña, la he colocado de forma triangular porque considero que aunque las tres están presentes en todo momento durante las campañas si tienen una marcada jerarquización, donde las reglas generales del juego son el primer paso a seguir para poder comprender las mecánicas del juego, las reglas que involucran a los personajes ayudan a la toma de decisiones del jugador, y a su vez lo limitan en las partidas, entendiendo así lo que puede o no hacer y hasta qué punto, mientras que las reglas especiales de las campañas favorecen que se abran posibilidades diferentes en la toma de decisiones de los jugadores en las campañas, dando un giro de tuerca a cada campaña, otorgándoles así experiencias diferentes y favoreciendo a que no todas las campañas sigan el mismo curso.



Tablas y Gráficas 4 Jugador/reglas

Fuente: esquema personal

En conclusión, si la narrativa experiencial se forma a través de los momentos significativos de los jugadores y las reglas del juego son pieza clave para dar origen a estos momentos, en los *Dungeon Crawlers* no se cuenta con Director de juego, las reglas son las que hacen que existan las interacciones de los jugadores con el tablero y con los zombies que

aparecen, las reglas mueven a los zombies en las fases de activación y también permiten a los jugadores realizar acciones de combate, de movimiento y de búsqueda a través de las campañas, básicamente son las que interactúan con los jugadores para darle sentido al juego y crean las pautas para el desarrollo de los momentos significativos.

Para la interacción de Jugador con jugadores

A diferencia de *Dungeons and Dragons*, la narrativa en *Zombicide Plaga Negra* se construye algo diferente, aunque los *Dungeon Crawlers* surgieran de los juegos de rol, la forma en la que se simplificó, no solo ayudó a que el juego se volviera más fácil para los jugadores y más accesible para nuevo público, como ya lo hemos mencionado anteriormente, (si quieres revisar más a profundidad sobre esto, puedes regresar al capítulo de **Preparación de campaña: Antecedentes Histórico Contextual en Breve historia juegos tipo Dungeon Crawler** página 25 Si no que a su vez también contribuyó a una nueva formación narrativa para los jugadores. Si bien hemos revisado cómo funciona la interacción entre los jugadores en los juegos de rol, también recordemos que el director del juego (*Dungeon Master*) es quien les provee de información relevante para su partida, información que se da durante la virtualidad de la partida, y que puede ser en ocasiones solamente otorgada a uno de los jugadores, aunque los demás jugadores hayan escuchado alrededor de la mesa de juego, virtualmente en la partida su personaje desconoce esa información por lo que no pueden guiar sus acciones con la idea de conocer esa información, por lo que la narrativa que van construyendo los jugadores de rol es muy específica. Aquí en *Zombicide Plaga Negra* ocurre un fenómeno interesante, aunque la virtualidad en el juego también se hace presente, la perspectiva de los jugadores se construye de una forma diferente, no están viviendo ni sintiendo como su personaje, sino que interactúan como un externo que se mueve en la virtualidad del juego mediante el tablero, pero su conocimiento es total. Todos los jugadores han escuchado la introducción de la campaña antes de comenzar el juego, y todos conocen los objetivos para ganar la partida, de la misma manera como lo explicamos en el apartado anterior **Interacción jugador con las reglas**, el conocimiento de las reglas les favorece para poder tomar decisiones que les beneficien en la partida.

Ahora, durante las mesas de juego realizadas, hubo factores que eran constantes y otros que fueron variables que apoyaban a la construcción de la narrativa experiencial. Recordemos que si estamos buscando cómo se construye la narrativa experiencial en los jugadores, una parte que resultaba importante para el análisis eran obviamente los jugadores, pero como particularmente quería saber cómo se construye esta narrativa experiencial en los jugadores pero particularmente en *Zombicide Plaga Negra*, teníamos que analizar la partida y la variable “jugadores” por eso se decidió hacer el filtro inicial para los participantes tanto del **G1** como del **G2**. (si quieres saber más sobre este proceso de cómo se filtró y selecciono a los jugadores para ambos grupos, puedes revisar más a profundidad en **¿Cómo resucitar a los muertos? La metodología necesaria para sacarlos de sus tumbas**. Página 62.

El filtro y las mesas de juego del **G1** y **G2** dieron como resultado momentos interesantes en temas de interacción entre jugadores. Y quiero abrir un paréntesis aquí: sé perfectamente que lo que pretende esta investigación es entender cómo se construye la narrativa experiencial en los *Dungeon Crawlers* usando como caso de estudio el juego de *Zombicide Plaga Negra*, y también sé que los jugadores claramente no vienen incluidos en el juego, pero sin duda alguna la forma en la que se construyen los elementos significativos en un jugador no son completamente a causa del juego, ya que los jugadores en su entorno forman una parte importante. Pensemos que no es lo mismo jugar con personas que conocemos que con personas que acabamos de conocer, la confianza es diferente, y que no es lo mismo jugar quizá con personas que son sumamente competitivas a personas que son muy relajadas, de esta manera aunque los *Dungeon Crawlers* sean principalmente colaborativos, se puede observar que la interacción entre jugadores es relevante para la construcción de la narrativa experiencial en este tipo de juegos y los resultados obtenidos se muestran a continuación:

En el caso del **G1** los jugadores no habían jugado juegos tipo *Dungeon Crawler*, y su primer partida se les dificultó un poco. No sólo era lograr alcanzar los objetivos, sino que estaban conociendo un nuevo juego y tenían que ir entendiendo las mecánicas y reglas del mismo. Por un momento se dejaron abrumar por la presencia de zombies y por el hecho de que uno de los jugadores perdió dos vidas en la primer fase de activación de los zombies, se dieron cuenta que había muchas maneras de perder la partida pero solo una para ganar y eso los abrumó al inicio, lo que los llevó a tomar decisiones tratando de salvar a su compañera, pero conforme fueron entendiendo las fases de sus turnos y las acciones que podían realizar, el juego se fue

volviendo más fluido. También fue importante para ellos entender cómo funcionaban las reglas para los zombies, el movimiento que hacían y el combate en las fases de activación, además entender el momento en el que se revelaban nuevos zombies (fase de aparición) los ayudo a ir armando estrategias para lograr el objetivo de la partida. En consecuencia, ocuparon las reglas a su favor, moverse juntos para que los zombies fueran por todos porque tenían más cantidad de ruido y dejar del otro lado a la compañera que casi muere en el primer turno, también entender el movimiento de los zombies para poder mantenerlos encerrados en una habitación mientras continuaban con la misión, y entender el orden de la partida y los jugadores. Empezaban el combate desde el primer jugador de la ronda, y si no lograba matar a los zombies el siguiente iría a ayudar y así consecutivamente, entendieron después de la primer ronda que si alguien iba a entrar a una habitación a pelear, no fuera el último antes de la fase de activación de los zombies.

Por otro lado, con este mismo grupo, notamos que conforme avanzaban en las partidas se les facilitaba cada vez más el juego, y como ya entendían la mecánica del mismo, la construcción de momentos significativos era más fluida y marcada. Dejaron de preocuparse por la presión de tener que aprender, lo que podían hacer con las acciones en sus turnos, y empezaron a hacerlo de forma intuitiva. Aunque uno de los jugadores tomó el liderazgo después de un rato durante la primera partida, también fue quien entendió rápido las reglas del juego. Para las dos partidas siguientes, no era tan marcada la diferencia en cuanto a toma de decisiones grupales, mientras en la primera parecían seguir las instrucciones del jugador que tomó el liderazgo, en las siguientes fue más equilibrado.

Con el **G2** que era una mesa con jugadores de niveles mixtos pasó algo diferente. Los jugadores que no estaban familiarizados con los juegos de mesa de autor, tardaron bastante en entender bien las mecánicas y reglas del juego, les parecía confuso y no entendían bien que tenían que hacer durante su turno ni las acciones que podían realizar, por lo que tomaron un rol pasivo durante las campañas y dejaron más bien que los jugadores experimentados les dictaran la forma en la que debían hacer sus acciones del turno. Los jugadores que estaban de alguna manera más allegados a juegos de mesa, rol o tcg's, se sintieron abrumados al principio por la cantidad de información que se les explicó al inicio antes de comenzar la partida, después de las tres primeras rondas fue más intuitivo para ellos, mientras que el jugador experimentado en los *Dungeon Crawlers* y que también ya había jugado antes varias veces títulos de la familia de

Zombicide, tomó el control desde un principio en la mesa, siendo el líder y dando las instrucciones que los demás tenían que seguir para lograr ganar el juego.

Ejemplo de esto nos lo comparte Gabriela quien es una jugadora cercana a los juegos de rol y juegos de mesa (G2, partida 1 introducción, personaje Clovis guerrero, 13 de abril 2025)

Omar tomó todo el liderazgo, osea se veía que a él como que, si le gustan bastante este tipo de juegos y se siente, luego luego, cuando estas en una mesa con jugadores más experimentados porque si van como llevando a todos o se entienden entre ellos las estrategias, porque si una va aquí solo matando zombies y de repente te dicen - ¡no, no mates, ven para acá! Porque obvio pues pierdes tu turno en eso cuando a lo mejor la partida no es de eso, sino de los objetivos como fue el caso de esta, ósea pues sí, esa fue la estrategia, seguir al jugador que sabía que pedo para poder ganar rápido.

Mientras que Gabriela se dio cuenta que Omar había tomado el liderazgo y aprovecho esto para desconectarse un poco de la partida, no tenía que preocuparse por pensar qué hacer o cómo jugar, ya que Omar le decía lo que tenía que hacer en su turno. Si bien esto no le molestó, en las entrevistas se pudo notar que no se involucró tanto en la partida por lo que los momentos que para otros jugadores pudieron ser significativos, ella ni siquiera los notó, más bien sus momentos significativos fueron diferentes, como haber logrado tirar alto en los dados para poder matar a los zombies y así la narrativa experiencial que ella articuló fue también con base en como otro jugador le decía qué hacer en el juego.

Por el lado contrario Omar Diaz nos habla de su experiencia en esta primera partida (G2, partida 1 introducción, personaje: Ann monja-guerrera, 13 de abril 2025)

Me aman los juegos de este estilo, creo que se gozan mucho con todos los componentes, las miniaturas, los elementos visuales con los que cuentan y la historia, y bueno también el que sea de todos contra el juego me encanta, aunque creo que, si soy un poco mandón, quizá deba de ser menos intrusivo en las decisiones de los demás porque creo que sí los influí bastante, pero es que también luego no se daban cuenta de los objetivos del juego.

Así podemos darnos cuenta de la diferencia que hay entre los jugadores y cómo esto influye en su percepción y la forma en la que se relacionan o viven la campaña. Aunque lo anterior fue durante su primer juego, en las campañas siguientes se equilibró un poco más, ya que los jugadores nuevos habían aprendido sobre las reglas del juego, y gracias a que tuvieron a un jugador experimentado les fue más fácil entender las cosas o detalles a los cuales tenían que prestar atención para poder ganar más rápido sin perder los objetivos de la partida. Trajo ello

también como resultado sentirse más confiados, causa que los llevo a cometer algunos errores en la partida 2, intermedia, ya que tomaron decisiones aceleradas pensando que podrían ganar el juego y por lo mismo, se vieron rodeados de zombies y perdieron la partida faltando muy poco para que ganaran, y después de una hora de haber iniciado el juego, parte importante de *Zombicide* y de los *Dungeon Crawlers* en general es la comunicación entre los jugadores, en esta ocasión uno de los jugadores novatos decidido a aventurarse y levantar un objetivo, aunque varios de los otros jugadores (más experimentados) le comentaron que no era la mejor decisión, porque podrían salirle zombies. Su respuesta fue tajante: si no lo hacía, sólo seguirían llenando de zombies porque estaban bastante acorralados entre zombies y abominación y llevan ya varios turnos así, por lo que hizo caso omiso a la estrategia que habían planteado los jugadores experimentados y recogió el objetivo. Pronto y como resultado, aparecieron zombies, y al ser el último jugador del turno, inmediatamente después fue la fase de activación de los zombies, lo que lamentablemente lo llevó a que terminaran con las vidas que le quedaban y así todos perdieron la partida.

Como conclusión de la interacción de jugador con jugadores, o entre jugadores podemos resumir los resultados en los siguientes esquemas:

Resultados interacción jugadores	
Hay un líder	No es necesariamente nombrado por todos, pero en general siempre un jugador toma el papel del líder, normalmente el más experimentado en la mesa o el que ha comprendido mejor las reglas y objetivos del juego.
Conocimiento facilita las decisiones	Las acciones que toman en grupo, van mejorando conforme se conocen más los objetivos e interacciones del juego.
Toma de acciones colectivas:	Los jugadores siempre comunican en voz alta las acciones que realizarán en su turno y reciben información de los demás jugadores sobre si son las mejores acciones a tomar o si se puede realizar algo diferente para ayudar en la partida.
Argumentan sus decisiones	La mayoría de las veces los jugadores expresan y argumentan porque sería o no lo mejor hacer una u otra acción, tomando en cuenta diferentes factores que pueden ayudar o empeorar la partida dependiendo el caso.

Tablas y Gráficas 5 Resultado de interacción jugadores

Fuente: Esquema propio

En la tabla 4 -Resultado de interacción de los jugadores- tenemos los elementos clave de las interacciones que se observaron en las mesas de juego tanto del **G1** como del **G2**. Que desencadenaban momentos significativos en los jugadores de manera individual y colectiva, parte de los cuales fueron tomados para entender la construcción de la narrativa experiencial en las mesas de juego de *Zombicide Plaga Negra*. Mientras que en la tabla 5-Los jugadores importan- podemos ver cómo algunas de estas interacciones desencadenaban resultados dependiendo del conocimiento del jugador durante las campañas, haciendo observaciones puntuales de diferencias entre el G1 de jugadores con un mismo nivel y del G2 con jugadores mixtos, y observando tanto el modo de juego de ambas mesas como los resultados que se obtuvieron y de qué manera se construían momentos significativos en ambos grupos resaltado los elementos clave que se enlistan en la tabla.

Los jugadores importan
Jugadores con mayor conocimiento del juego hacen conexiones más rápidas para la toma de decisiones en la partida, contrario a los jugadores nuevos.
Mesas con jugadores que tienen un nivel similar, juegan con jerarquías menos marcadas durante las partidas.
Mesas con jugadores “novatos” tienden a preocuparse mas por eliminar a los zombies y en ocasiones dejan de lado los objetivos de la campaña, no suelen usar las reglas a su favor o conveniencia.
Mesas con jugadores mixtos no ayudan a que los jugadores nuevos entiendan bien sus acciones y los limitan a seguir instrucciones.
Mesas mixtas ayudan a que los jugadores nuevos se den cuenta de que pueden aprovechar las reglas a su favor y tienen una mejor curva de aprendizaje que las mesas con el mismo nivel o en mesas de novatos.

Tablas y Gráficas 6 Los jugadores importan

Fuente: Esquema propio

Para la interacción de Jugador con emociones o percepciones

Por último, me di a la tarea de entender que emociones o percepciones estaban en los jugadores durante los momentos significativos que se creaban durante las campañas de juego, para esto, durante el análisis de las entrevistas, se fueron codificando las expresiones que denotaban estas emociones para entender cuáles fueron las que estuvieron presentes,

fuertemente relacionadas con los tres análisis anteriores, los componentes, las reglas y los jugadores, y sus percepciones se ven afectadas por la relación de todas las anteriores.

Durante las partidas de juego tanto del **G1** como del **G2**, existían emociones, que los jugadores expresaron, como el miedo, soledad, pánico, ansiedad, contrario a lo que planteaba al inicio de mi investigación, estas fueron las emociones, aunque presentes, menos importantes durante las entrevistas, ya que el sentimiento de frustración, diversión, confusión fueron las más reiterativas en ambos grupos.

Para los jugadores la diversión no faltó, y en parte esto fue por el grupo de juego, (relación con los jugadores) y la interacción que se hacía entre ellos al momento de la partida, mientras algo les generaba angustia como el resultado de los dados antes de tirar (relación con componentes del juego). Si el resultado no era positivo siempre había alguien que lanzaba comentarios que producían risa en la mesa o eliminaban la tensión, aunque el jugador se preocupa al principio todos estaban en el ideal de que es solo un juego y ganen o pierdan contra el juego estaban disfrutándolo y divirtiéndose.

La percepción de la vida y la muerte en la virtualidad del juego, estuvo presente en todas las partidas, los jugadores expresando: “sentí que iba a morir”, o “no pude matar a los zombies” o “sorprendentemente sobreviví un turno más” reforzaban momentos significativos durante las partidas, la emoción de saber que lograste matar varios zombies en una tirada de combate o al contrario, saber que tenías todo para despejar el área pero la decepción de saber que no lo lograste, marcaban momentos que apoyan a la narrativa experiencial que *Zombicide Plaga Negra* crea en los jugadores.

Tenemos el comentario de Ale (G1, Partida 1 introducción, personaje: Nelly, 27 de marzo 2025)

Cuando hice mi primer turno y me quedé a uno de vida fue muy significativo y pues no solo para mi porque creo que eso ya movió a todos a protegerme. Pues si es que justamente me fue al final la primera ronda y me quedé con dos zombies allí en el mismo cuadro y pues cuando fue el turno de los zombies me quitaron dos de mis tres vidas y pues ya, hizo que todos el resto del juego se la pasaran viendo y haciendo y diciéndome como hacerle pues para que justo no muriera.

Al ser su primera partida y nunca antes haber jugado *Dungeon Crawlers* ninguno de los jugadores del grupo, estaban terminando de entender las reglas y la secuencia del juego lo que los llevó a

tomar decisiones en la primer ronda que los afectaron bastante desde un inicio, ejemplo de lo que narra Ale, ya que al casi morir en el primer turno la estrategia del juego cambió y actuaron en colaborativo no solo para lograr cumplir los objetivos de la campaña sino al mismo tiempo ver la manera de que Ale no perdiera su ultima vida y por consecuencia no perdieran el juego que recién habían comenzado.

Tal como nos comenta Megan (G1, Partida 1 introducción, personaje: Silas Arquero, 27 de marzo 2025)

Es que los zombies sí cambiaron la estrategia, ósea salieron un montón y pues íbamos a morir y entre en pánico y no entendía, pero huía, veía que Ale iba a morir porque estaba a una vida y eso también me llevo a movirme porque así el ruido era menos con ella.

Aquí los jugadores basaron su estrategia por temor de perder a una compañera y por temor a perder el juego, el pánico se hizo presente en varios de los jugadores y esto los llevó a planear alrededor de este suceso, así sus decisiones se vieron influenciadas por un momento significativo para todos, llevándolos a armar equipos y buscar no volver a dejar a nadie solo y así asegurar al menos poder repartirse los daños, este proceso de aprendizaje los ayudó en las partidas posteriores.

La relación entre los jugadores fue bastante importante en sus estrategias, pero al mismo tiempo la relación con los componentes del juego fue lo que llevó a Ale en estar en esa situación.

Ale continúa mencionando lo siguiente (G1, Partida 1 introducción, personaje: Nelly, 27 de marzo 2025)

Pues si los dados influyeron bastante también, porque si no hubiera como tirado tan bajo y más si hubiera matado a los zombies que estaban en mi cuadro pues listo no habría perdido mis vidas y creo que la partida pudo ser muy diferente si hubiera tenido más vida jaja o si no hubiera sido en la primera ronda y más bien más adelante.

Podemos ver con esto el panorama de la partida, Ale toma la decisión de enfrentar a dos zombies que se encontraban en la misma habitación y tenía aun sus tres acciones disponibles, pensó que con su arma y las acciones que le quedaban podría derrotarlos pero no fue así, ya que los dados le salieron menor a 4 que era el número que necesitaba para matarlos, el problema fue que al

gastar sus acciones en combate se quedó sin acciones disponibles para salir de allí, lo que desencadenó que en el turno de activación de los zombies y al encontrarse sola en ese espacio, ambos activaran y le hicieran un daño cada uno.

El sentirse presionados, confundidos y en peligro fue lo que los llevó a recordar los momentos que les fueron significativos en la partida, también el sentir que se salvaron o sentirse satisfechos o felices de lograr vencer la campaña y ganar les hizo recordar momentos que son parte de la construcción de la narrativa experiencial en los jugadores.

Así, las emociones y cómo las perciben los jugadores son otro de los elementos clave para la conformación de la narrativa experiencial ya que estos permiten a los jugadores experimentar momentos significativos durante la campaña que se encuentran jugando, el pánico, la frustración, la expectativa son parte de lo que conforma el deseo de los jugadores al jugar *Zombicide Plaga Negra*, estos son los sentimientos que estuvieron más presentes en los jugadores y que de la mano de las estrategias y la comunicación grupal fueron clave para la diversión durante el tiempo de partida.

En conclusión, aunque existen más elementos que están presentes durante las partidas de juego que podrían generar elementos también significativos como la música que se escucha durante la partida, el entorno o espacio en el que se encuentran, las distracciones, etc. Es importante definir que en los *Dungeon Crawlers* y particularmente en el caso de *Zombicide Plaga Negra*, los elementos que son constantes en la conformación de la narrativa experiencial en los jugadores, están principalmente basados en los componentes y las reglas del juego, pero son complementados con la interacción de los jugadores y sus percepciones durante el tiempo de la partida y esta correlación entre el espacio real y el virtual, que se encuentra particularmente influenciado no solo en las decisiones humanas de los jugadores si no en el azar, la suerte para las tiradas que les permitirán salir victoriosos o morir o casi morir en el intento como el caso que revisamos de Ale durante su primer partida, y no solo eso, sino que el mismo juego les va permitiendo tener una curva de aprendizaje que los llevará a tomar mejor sus decisiones en el futuro y aunque el azar sea un elemento constantemente presente en el juego, puedan con probabilidades disminuirlo.

Un zombie menos, un turno más. El final de la partida.

Llegando a este último capítulo haré una recopilación de los resultados obtenidos en la investigación y un pequeño resumen del análisis que se efectuó para poder dar respuesta a la pregunta de investigación.

Planteamos en un inicio el interés de querer saber ¿Cómo se construye la narrativa experiencial en los juegos tipo *Dungeon Crawler*? Usando como caso de estudio particularmente al juego de *Zombicide*, en su edición *Plaga Negra*. Donde se planeaba la siguiente hipótesis:

En el contexto de un juego tipo *Dungeon Crawler* como *Zombicide*, se postula que la construcción de la narrativa experiencial de los jugadores está fuertemente influenciada por la interacción dinámica entre elementos narrativos del juego, el eustrés que genera el juego, y la inmersión emocional generada por la ambientación y los desafíos presentes en el juego.

Se espera que la combinación de estos factores contribuya a la formación de una narrativa única para cada jugador. Caracterizada por sus elecciones de personaje, tácticas, eventos de juego significativos y las emociones asociadas a sus experiencias durante la partida.

Para poder dar claridad a la hipótesis teníamos objetivos generales que necesitaban ser atendidos, ir de más a menos para entender cómo se construye la narrativa en *Zombicide* (2016) y cómo posteriormente se construye la narrativa experiencial en los jugadores.

Después de dar un recorrido histórico de los juegos de mesa, de entender la taxonomía de los juegos de mesa y acercarnos un poco al origen de los juegos de mesa de autor, también denominados juegos de mesa modernos, entramos al mundo de *Zombicide*, que llega como un gran éxito para el 2015 en un contexto ligeramente tardío del *boom* de los zombies y lo post apocalíptico que tuvo su mayor auge por el año 2010, con un recorrido también del origen de los zombies, más claro, el origen de la palabra zombie y el desarrollo del significado de esta palabra hasta llegar a como los conocemos hoy en día, y a como son representados en *Zombicide*. Entender el origen y el auge que tuvo el juego que se seleccionó como caso de estudio nos llevó no solo a la búsqueda de los juegos de mesa si no también a entender un poco

de la cultura pop y lo que llevo a este juego a encabezar lista de ventas, entender no solo la importancia del zombie para el contexto histórico que se vivía si no también para darnos cuenta que para el año en que salió *Plaga Negra* superó y aumentó por mucho las ventas y la popularidad de *Zombicide* para así conocer que existía también algo que hacía que la gente se interesara por esta temática medieval, por eso, el recorrido de lo medieval en los juegos y la premisa de poder interactuar con caballeros, magos y doncellas en un universo post apocalíptico era algo que la gente disfrutaba.

Si bien la hipótesis estaba centrada en dos aspectos importantes del juego, la primera, entender qué era lo que hacía que los jugadores quisieran jugar y volver a jugar, algo que contempla el eustrés que menciona McGonigal (2013) donde buscamos volver a repetir sensaciones de estrés (positivo) para satisfacer necesidades y a su vez, concretar metas y objetivos (aunque sean virtuales) de una manera más rápida para obtener sentimiento de felicidad y satisfacción por lo mal construida y estructurada que llega a estar nuestra realidad.

En conclusión, gracias a este estudio realizado puedo entender que la construcción de la narrativa experiencial en *Zombicide* tiene más vertientes de las que se consideraron en un inicio en la hipótesis dando como resultado lo siguiente.

En comparación, se postula que la construcción de la narrativa experiencial estaba influenciada por la interacción dinámica entre los elementos narrativos del juego, eustrés y la inmersión emocional por la ambientación y desafíos, después de la investigación realizada y de las mesas del G1 y G2 armadas para el estudio de esta investigación, los resultados obtenidos son más claros.

La interacción dinámica entre los elementos del juego es sumamente importante, no solo los elementos narrativos sino el conjunto de los componentes con los que el juego cuenta, hacen parte al jugador y le facilitan la interacción entre el espacio real y el virtual en el tablero, lo que ayuda sin lugar a duda a la inmersión emocional de los jugadores y a dar un soporte visual e interactivo, por otro lado si nos metemos a profundidad con el eustrés soy consciente que se requeriría otra tesis alterna para abordar este tema a profundidad por lo que solo acotaré a la creación de emociones en los jugadores y a su percepción que el juego les genera para la producción de momento significativos en la partida que serán pieza clave para la construcción de la narrativa experiencial y al final, más que la inmersión emocional generada por la

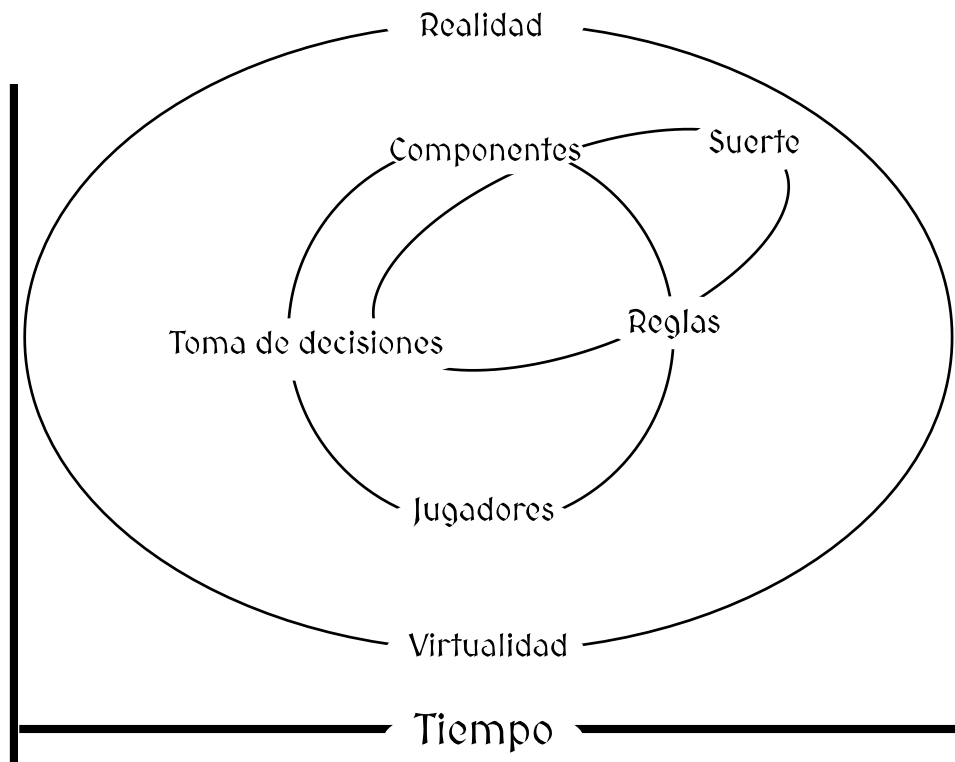
ambientación y los desafíos del juego, yo diría que las campañas mismas, propias de los *Dungeon Crawler* son los que generan la experiencia del juego que es sustentada por el espacio real y los jugadores que se encuentran en la mesa, si bien, la combinación de los factores anteriores sí contribuyen a la formación de una narrativa única para cada jugador, pero al contrario de lo que se proponía en la hipótesis, es mayormente caracterizada por el jugador y las tácticas utilizadas a través de su conocimiento del juego y la interacción con el grupo de jugadores, a través de los componentes del mismo y la suerte que está presente durante la aleatoriedad que se desencadena en las partidas causada no solo por los dados si no también por las cartas de zombies y equipo, así estos eventos desencadenados en el juego generan momentos significativos y emociones que se asocian a su experiencia durante la partida para la formación de la narrativa experiencial.

Pensando en resolver visualmente esta información y esquematizar cómo se conforman las emociones y percepciones que los jugadores experimentan y los procesos del juego que desencadenan los momentos significativos para la creación de la narrativa experiencial durante las partidas, este esquema, sería de forma circular, sin un inicio ni un fin definido, y tampoco un orden específico, entre los componentes, las reglas, los jugadores y la suerte. Agrego aquí la suerte, porque muchas de las emociones que los jugadores expresaron estaban no únicamente vinculados a su toma de decisiones si no a la suerte que los rodeaba, ya sea para sacar una tarjeta de equipo, para que no les salieran zombies cuando estaban vulnerables o para tirar los dados en el momento del combate o de defensa. Al analizar más a fondo la información recabada para entender cómo se conforma esta narrativa experiencial en los jugadores encontré que había más elementos a considerar, si bien la suerte está presente en la partida está tiene más relación entre los componentes y las reglas, en un ir venir entre ambas, por lo que podía ser colocada en un círculo no tan independiente entre componentes y reglas, mientras que la toma de decisiones se colocaría en el ir y venir principal de la construcción de la narrativa experiencial de los jugadores, todo esto delimitado por un constante flujo entre la realidad y la virtualidad del juego, delimitado por el tiempo que dura la campaña.

A partir de este análisis es que se propone entonces el siguiente esquema para explicar la conformación de la Narrativa Experiencial en los juegos tipo *Dungeon Crawler* - que se lee del centro hacia afuera manteniendo en el núcleo la constante relación entre, componentes, reglas, jugadores y toma de decisiones fluyendo al tiempo que la suerte se hace presente cuando

los jugadores realizan acciones con los dados y las tarjetas del juego, todo dentro del ir y venir de la realidad y la virtualidad, pues a diferencia de los juegos de rol, aquí los jugadores no están experimentando una inmersión tan compleja si no que más bien están completamente consientes de la realidad del juego pero tienden a sentir emoción y el peligro virtual que la partida del juego le presenta y los componentes visuales como el tablero y las miniaturas refuerzan estos sentimientos, que claramente se quedan limitados al tiempo que dura la partida, y al no ser una campaña secuencial (como también es el caso de los juegos de rol) la experiencia termina al terminar la campaña, se quedan con momentos que les significan y generan una narrativa experiencial particular para cada jugador en cada campaña y la cual difícilmente se repetirá, ya que al iniciar una nueva campaña vuelven al tablero inicial del personaje y pierden tanto las armas que recolectaron durante el juego como la experiencia del personaje y las habilidades que han desbloqueado, por lo que la narrativa que se genera en las campañas no es del todo secuencial, a su vez, esto permite que el juego tenga bastante re jugabilidad pues aunque se seleccione la misma campaña con los mismos jugadores, la aleatoriedad de las cartas permiten que no se repita la campaña nunca de la misma manera.

Conformación de la Narrativa Experiencial



Tablas y Gráficas 7 Conformación de la narrativa experiencial

Fuente: Esquema propio

Por esta razón, y siguiendo el esquema antes presentado, (damos solución quizá limitada por las categorías de análisis seleccionadas) a nuestra pregunta de investigación de ¿Cómo se construye la narrativa experiencial en un juego de mesa tipo *Dungeon Crawler*? Y los elementos clave para la construcción de los elementos significativos que cada jugador construye durante la partida.

En conclusión, para el caso de estudio que fue *Zombicide Plaga Negra* se puede ver que su éxito corresponde también al *boom* que representó el tema de los zombies y lo post apocalíptico en su contexto histórico en el que sale por *Kickstarter*, sumando la infalible fórmula de lo medieval que crea que esta fusión de un microverso llamativo para los jugadores, pero claramente no es del todo necesario para disfrutar del juego, y que el esquema presentado anteriormente sirve no solo para medir la narrativa experiencial de este juego y de los otros títulos de *Zombicide*, sino que también podría ser ocupado para diferentes juegos tipo *Dungeon Crawlers*.

No es un apocalipsis, es un nuevo comienzo.

Esta investigación ha sorteado varios puntos que se analizaron para entender la narrativa experiencial y cómo se conforma en los jugadores de los *Dungeon Crawlers*, pero también se puede apreciar que deja nuevas vertientes abiertas para posibles futuras investigaciones. La cultura del juego y como va evolucionando y es recibida en nuestra época, nos dice que, como académicos debemos prestar atención a las áreas de oportunidad para la investigación de los juegos de mesa y como se relacionan los jugadores.

Abriendo preguntas desde un aspecto social, antropológico, psicológico, de comunicación, cultural y del diseño.

Aunque en los últimos años han surgido eventos importantes de carácter global que han permitido la expansión y el nuevo auge de los juegos de mesa en los hogares, no solo en México, sino en el mundo, también han demostrado que existe una gran cantidad de títulos y tipos de juegos de mesa que permiten abrir no solo la cultura si no el conocimiento a nuevas áreas de oportunidades, la difusión que se le ha dado a los juegos de mesa, que podría ser claramente mayor en muchos aspectos, la nueva ola de adultos y personas frustradas buscando medios de escape a través del juego, los videojuegos, etc. Por lo mal construida que esta nuestra realidad como nos menciona McGonigal (2013) O que su medio de interacción social sea únicamente a través de los juegos porque esto les genera un espacio seguro y cómodo para la convivencia entre personas, nos habla de problemas que se pueden abordar posiblemente desde áreas como la psicología, la antropología social, la sociología, entre otras ramas más de las humanidades, algo está pasando con las generaciones, no las nuevas, sino, todas, porque el juego y el jugar no es solo cosa de niños, es algo de todas las edades, y existen fenómenos importantes ocurriendo en estos momentos alrededor del juego, no solo el juego visto como un deporte, si no más visto como un fenómeno, abriendo preguntas enfocadas a resolver la incógnita de en qué punto el juego se convierte en un deporte, o en un modo de vida. El futbol es un juego y es un deporte, en la actualidad los videojuegos están llegando a ser considerados también un deporte, de alto rendimiento, con entrenadores, con equipo de patrocinadores, con la expectativa ya de ser considerado incluso un trabajo, ¿Qué quieres ser de grande? Es la pregunta que los adultos le hacen a los niños, -futbolista, estrella de televisión, cantante, astronauta, influencer- son algunas respuestas que puedes esperar escuchar, pero la realidad es que ahora también pueden ser

“Gamers¹⁵” que tienen su propio equipo y compiten de manera, regional, nacional y hasta internacional. Algo grande está pasando en nuestros tiempos, un fenómeno social que requiere a más académicos prestando atención, haciendo preguntas y tratando de resolverlas.

Por otro lado, tenemos la tendencia creciente a la “gamificación de las cosas¹⁶” en empresas, en aulas, en proyectos culturales y académicos, como requerimiento para hacer la información más digerible, pero, hasta qué punto se puede o no jugar con esto, jugar no es malo, es divertido, pero es más divertido cuando se hace por voluntad y no por obligación, entonces, realmente gamificar las cosas es una forma de sacarles provecho o solo se está confundiendo la realidad del juego. Huizinga(1987) el cual ya se ha abordado en este trabajo, nos muestra la versión, su versión de lo que llama homo-ludens, el ser humano que juega para aprender y relacionarse, que juega por entretenimiento, por su naturaleza. Pero el juego, y en específico el juego de mesa, ¿se puede utilizar como herramienta gamificadora de las cosas? Para generar nuevos aprendizajes o que estén encaminados hacia ciertas áreas, como una hipótesis posible, diría que sí, porque el catálogo en este momento sobre los juegos de mesa es muy amplio y existen muchas áreas involucradas para la creación y las temáticas de los juegos, pero encasillarlo en la gamificación quizá sería erróneo, porque lo bello de los juegos de mesa es disfrutarlos para después darte cuenta que has mejorado tus conocimientos y habilidades, no porque te han obligado a aprender, pero esto requeriría una investigación más profunda sobre terminología y el uso del juego y la gamificación.

El juego de mesa está en crecimiento, mayormente en las últimas dos décadas podemos ver como la producción y la distribución, ha ido en aumento, cada año salen en promedio más de nueve mil títulos a la venta, con editoriales reconocidas y otros miles más con editoriales independientes, quizá podría ser parte del capitalismo y la modernidad líquida como nos diría Bauman (1999) la rapidez e inmediatez de la industria que ha envuelto los últimos siglos, propio para analizarse como un evento histórico.

Pero el crecimiento de los juegos de mesa y de la producción nos demuestran también que hay un buen campo de análisis, de investigación y de trabajo para áreas como el diseño,

¹⁵ Un “gamer” es una persona que disfruta y participa activamente en el mundo de los videojuegos. Esta participación puede variar desde jugar ocasionalmente por diversión hasta dedicarse profesionalmente a los videojuegos, compitiendo en torneos y transmitiendo sus partidas en plataformas como Twitch o YouTube. Fuente: <https://www.universidadvui.com/es/actualidad/nuestros-expertos/que-es-un-gamer-y-cuales-son-sus-caracteristicas>

¹⁶ La gamificación es la aplicación de elementos y mecánicas de juego en contextos no relacionados con el juego, como el aprendizaje o el ámbito laboral, con el objetivo de motivar a las personas y mejorar su participación

industrial, gráfico y el diseño cultural el cual sería importante que fuera abordado en las Universidades, dar a conocer a los alumnos de estas áreas esta oportunidad, verlo como campos que están disponibles y que están en crecimiento, viviendo una nueva época, una época de apreciación, de revaloración, y de colección. Ver el juego de mesa como parte de un todo sistemático que puede abrir nuevas puertas a las nuevas generaciones, incluso también a las no tan nuevas.

En general, el juego de mesa tiene muchos ángulos disponibles que pueden abrir nuevos conocimientos en áreas de oportunidades académicas y laborales, no solo enfocados a públicos menores, si no a todas las edades, no solo para pequeñas cantidades de personas si no como parte de movimientos culturales masivos.

Y, aunque esta investigación deja aun preguntas por responder, también plantea elementos que pueden ser retomados para diseñadores de juegos de mesa, consumidores de juegos de mesa, y personas que busquen entender como nos relacionamos en estos microverso que son los juegos, qué temas son buscados y preferidos por el público, qué otros ya están siendo obsoletos, cuáles no han pasado de moda o siguen siendo buscados, por qué si el boom de los zombies fue hace casi veinte años, sigue siendo un tema tan popular en los juegos, qué buscan las nuevas generaciones, qué se está consumiendo y por quienes.

Tenemos muchas preguntas que se pueden abrir y muchas áreas posibles para responderlas. Y justamente por esas razones:

Esto no es un apocalipsis...¡Es un nuevo comienzo!

Referencias Bibliográficas

- Aldegani, Emiliano, y Nicolás Martínez Sáez. 2020. «Las representaciones del medioevo en los juegos de mesa argentinos». Pp. 11-40 en *Humanidades digitales y videojuegos*. Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones.
- Almes, Scott. 2018. «Tinny epic zombie».
- Baker, Stephen. 1989. «HeroQuest».
- Bauman, Zigmunt. 1999. *Modernidad Líquida*.
- Bokser Misses-Liwerant, Judit, y Federico José Saracho López. 2018. «Los 68: movimientos estudiantiles y sociales en un emergente transnacionalismo y sus olas dentro del sistema-mundo. A manera de editorial». *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*, 13-52.
- Boyle, Danny, dir. 2002. *28 Days Later*.
- Bradley, Milton. 1860. «The Checkered Game of Life».
- Breault, Michael. 2020. *Narrative Design*. primera.
- Breitenstein, Todd. 2001. «Zombies!!!»
- «Breve» Historia de los Dungeon Crawler. 2023.
<https://www.youtube.com/watch?v=QJBVoQpshWc>.
- C. Hill, Jason. 2007. «Last Night on Earth».
- Catalán, Antonio. 2023. «Acercamiento a las eras de la historia del juego de mesa en España: Siglo XX». *Transactions of the Digital Games Research Association*, 25-48.
- Childres, Isaac. 2017. «Gloomhaven».
- Childres, Isaac. 2022. «Frosthaven».
- Clark, Daniel, Corey Konieczka, Adam Sadler, y Kevin Wilson. 2012. «Descent: Journeys in the Dark (Segunda Edición)»,.
- Darabont, Frank, dir. 2010. «The walking dead».
- Darrow, Charles B. 1934. «Monopoly».
- Dostoievski, Fiódor. 2021. *El jugador*. 2da ed. Lectorum.
- Fernández-Núñez, L. 2015. «Cómo aplicar el análisis narrativo temático a narrativas escritas». *REIRE, Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 92-106.
- García García, Francisco. 2006. «Videojuegos, virtualidad y narrativa». *ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 24.

- García Madrid, Roberto Adrian, y Blanca Estela López Pérez. 2024. «Las figuras de juegos de rol como soporte para la apropiación de personajes». *Journal of Rolplaying Studies and STEAM* 3: Iss 1(2):5-17.
- Garfield. 1993. «Magic The Gathering».
- Garfield, Richard. 2016. «King of Tokyo».
- Glassco, Bruce. 2004. «Betrayal at House on the Hill».
- Guiton, Raphaël, Jean-Baptist Lullien, y Nicolas Raoult. 2013. «Zombicide Season 2: Prison Outbreak».
- Guiton, Raphaël, Jean-Baptist Lullien, y Nicolas Raoult. 2014. «Zombicide Season 3: Rue Morgue».
- Guiton, Raphaël, Jean-Baptist Lullien, y Nicolas Raoult. 2016. «Zombicide: Black Plague».
- Guiton, Raphaël, Jean-Baptiste Lullien, y Nicolas Raoult. 2020. «Zombicide: Night of the living dead».
- Guiton, Raphaël, Jean-Baptiste Lullien, y Nicolas Raoult. 2012. «Zombicide».
- Gygax, Gary, y David Arneson. 1974. «Dungeons & Dragons».
- Halperin, Victor, dir. 1932. *White Zombie*.
- Hans-W. Ackermann, Jeanine Gauthier. s. f. «The Ways and Nature of the Zombi». *The Journal of American Folklore*, 466-94.
- Hidehiro, Goda. 2023. «videojuegos Resident Evil 4».
- Huizinga, Johan. 1987. *Homo ludens*. Alianza.
- Jiménez Alcázar, Juan Francisco. 2014. «El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego». *Roda da Fortuna* 3(1):516-546.
- Jiménez Alcázar, Juan Francisco J., y Gerardo F. Rodríguez. 2020. «La fin del mundo: historia, cultura, videojuegos y apocalipsis». Pp. 127-83 en *Ocio, cultura y aprendizaje: historia y videojuegos*. Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones.
- Jones, Andy. 1995. «Warhammer Quest».
- Klaus-Jürgen Wrede. 2000. «Carcassonne».
- Lipovetsky, Gilles, y Jean Serroy. 2015. *La estetización del mundo : vivir en la época del capitalismo artístico*. Anagrama S.A.
- López Pérez, Blanca E., Ervey L. Hernández Torres, y Rosa Núñez-Pacheco. 2022. *Videojuegos y lenguaje*. Universidad Autónoma Metropolitana.
- Matt Hyra y Ben Stoll. 2012. «D.C Deck-building deck».

- Matthews, Sherwin. 2023. «Resident Evil: The Board Game».
- Mazin, Craig, y Neil Druckmann, dirs. 2023. «The last of us».
- McGonigal, Jane. 2013. *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo? un encuentro entre el mundo virtual y el real en el que las personas salen favorecidas*. Siglo XXI.
- Megarry, David R. 1975. «Dungeon! Fantasy Boardgame».
- Mikami, Shinji. 1996. «Resident Evil».
- Moon, Alan R. 2004. «Ticket to ride».
- Moreno, Belén. 2018. «La evolución de las campañas de Zombicide (2012-2018) – Un toque de juegos». <https://untoquedejuegos.wordpress.com/2018/12/09/evolucion-zombicide/>.
- Morimasa, Sato. 2021. «Resident Evil Village».
- Palomar Millán, German. 2012. «Tesis: los juegos de mesa. Creación y producción.» Universidad de Granada Ugr.
- Parlett, David. 2018. «The Oxford History of Board Games». en *Echo point Books & Media*. Londres 1999.
- Pérez Ochando, Luis. 2013. *George A. Romero, Cuando no quede sitio en el infierno*. akal.
- Poots, Adam. 2015. «Kingdom Death: Monster».
- Rangel Jiménez, Mauricio. 2018. *Calabozos y Dragones: Medio que articula narrativa experiencial mediante sus interacciones*. Universidad Iberoamericana.
- Romero, George A., dir. 1968. *Night of the Living Dead*. Walter Reade.
- Romero, George A., dir. 1978. *Dawn of the Dead*, .
- Romero, George A., dir. 1985. *Return of the Living Dead*.
- Said, Edward W. 2019. *Cultura e imperialismo / Culture and Imperialism*. PRH Grupo Editorial.
- Salazar Suarez, Edgar. 2021. «El juego como generador de conocimiento y el juguete como su diseño dentro de la cultura material». P. 60 en *Lanzando los dados*.
- Space Hulk. 1989.
- Teuber, Klaus. 2010. «Los colonos de Catán».
- Throsby, David. 2001. *Economía y cultura*. Ediciones Akal.
- Tolkien., John Ronald Reuel. 1954. *El señor de los anillos*. Reino Unido.

- Vacas, Constanza. 2024. «¿De dónde vienen los zombis? Una historia de esclavitud, folclore y cine». https://historia.nationalgeographic.com.es/a/donde-vienen-zombis-historia-esclavitud-folclore-cine_22511.
- Vanaman, Sean. 2012. «The Walking Dead: Telltale Series».
- Victoria Uribe, Ricardo, Juan José López Flores, y Nazario Robles Bastida. 2021. «Los juegos de rol como herramientas para la creatividad y el intercambio cultural a través del diseño de personaje y manejo de situaciones en el juego. Análisis de experiencias». Pp. 17-33 en *Lanzando los dados*. Universidad Iberoamericana.
- Weber, Max. 2001. *La ética protestante y el «espíritu» del capitalismo*. Alianza.
- Woods, Stewart. 2012. *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. Londres: Mcfarland & Company.
- Yasuhiro, Ampo, y Kadoi Kazunori. 2019. «Resident Evil 2 Remake».
- Zacatrus. s.f. «Ranking de los mejores juegos de mesa.»
- Zagal, José P. 2006. «Collaborative games:Lessons learned from board games». *SIMULATION & GAMING* 37(1):24-40. doi:10.1177/1046878105282279.
- Zoltan, Gubics. 2024. «Medieval Apocalypse».
- Zúñiga Carrasco, Iván Renato. 2015. «Vudú: una visión integral de la espiritualidad haitiana.» *Memorias: Revista Digital de Historia y Arqueología desde el Caribe*, 152-76.

Anexos

Anexo 1 Entrevista segmentación primera sección.

Sección I

Qué tanto sabes sobre juegos de mesa "modernos"?

Los juegos de mesa modernos o juegos de autor son aquellos diseñados en las últimas décadas por creadores específicos, con un enfoque en mecánicas innovadoras, temáticas variadas y un diseño más profundo. Estos juegos suelen diferenciarse de los juegos clásicos (como el Monopoly o el ajedrez) por varias características clave como: Diseño de Autor (tienen un estilo distintivo y seguidores que buscan sus juegos específicamente), Mecánicas Innovadoras, Enfoque en la Estrategia y la Toma de Decisiones (Los juegos de autor tienden a dar a los jugadores más control sobre sus decisiones y estrategias, en lugar de depender exclusivamente del azar), Calidad de Producción (Los juegos modernos suelen tener componentes de alta calidad, como tableros ilustrados, miniaturas detalladas, cartas resistentes y otros elementos atractivos que mejoran la experiencia de juego).

* Indica que la pregunta es obligatoria

1. Correo *	4. ¿Cuál es tu nivel de escolaridad? *
	Marca solo un óvalo.
2. Género *	☐ Secundaria
Marca solo un óvalo.	☐ preparatoria
☐ Hombre	☐ Universidad
☐ Mujer	☐ Posgrado
☐ Prefiero no decirlo	
3. ¿Cuál es tu rango de edad? *	5. ¿A qué división perteneces? *
Marca solo un óvalo.	Marca solo un óvalo.
☐ 18-24	☐ Ciencias y Artes para el Diseño
☐ 25-34	☐ Ciencias Básicas e Ingeniería
☐ 35-44	☐ Ciencias Sociales y Humanidades
☐ 45-54	
☐ 55+	6. Te interesan los juegos de mesa *
	Marca solo un óvalo.
	☐ Sí Salta a la pregunta 7
	☐ No Fin del cuestionario

Anexo 2 Entrevista segmentación segunda sección

Sección 2

Juegos de mesa Modernos o de Autor

Esta sección nos ayudara a conocer tus gustos e intereses en los juegos de mesa.



7. ¿Sabes qué son los juegos de mesa denominados modernos o de autor? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí
☐ No

8. ¿Conoces alguno de los siguientes títulos de juegos de mesa? *

Marca todas las casillas correspondientes

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Los colonos de Catan
☐ Carcassonne
☐ Ticket to ride
☐ Zombicide
☐ Fantasma blitz

Sección 2

9. ¿Has jugado alguno de los siguientes títulos de juegos de mesa? *

Marca todas las casillas correspondientes

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Los colonos de Catan
☐ Carcassonne
☐ Ticket to ride
☐ Zombicide
☐ Fantasma blitz

10. Participas o has participado en eventos o exposiciones relacionadas a juegos de mesa? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí
☐ No

11. ¿Participas o alguna vez has participado en alguna comunidad de juegos de mesa? *

Entiende como comunidad a grupo de juegos de mesa constante en alguna tienda especializada o eres parte de algún grupo de amigos que se juntan a jugar.

Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí
☐ No

Mecánicas y dinámicas en los juegos de mesa

En el mundo de los juegos de mesa existen diferentes maneras de clasificarlos, una de ellas es entre: juegos de azar, de estrategia y de destreza. Pero otra manera de clasificar los juegos es:

Cooperativos: Los jugadores cooperan entre si pero pueden o no beneficiarse de la misma manera.

Colaborativos: Todos los jugadores colaboran como un equipo con el objetivo común de ganar, si el equipo gana o pierde, todos ganan o pierden.

Competitivos: Los jugadores se enfrentan entre si para ganar.

Sección 2

12. Basado en la información anterior, ¿Qué tipo de juegos de mesa conoces? *

Marca todos los que correspondan

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Competitivos
☐ Colaborativos
☐ Cooperativos

13. Marca todos los que ha y as jugado al menos una vez *

Marca todos los que correspondan

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Competitivos
☐ Colaborativos
☐ Cooperativos

14. ¿Con que frecuencia juegas juegos modernos o de autor? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Menos de una vez al mes
☐ 1-2 veces al mes
☐ 1-2 veces a la semana
☐ 3 o mas veces a la semana
☐ no juego juegos de autor pero si juegos de mesa mas tradicionales

¿Qué tan buen jugador crees ser?

Basado en tus preferencias o en la cantidad de veces que juegas o ganas tus títulos favoritos, contesta las siguientes preguntas:

15. En ocasiones los juegos de mesa de autor tienden a ser mas complejos o difíciles de aprender a jugar. *

¿Has aprendido o entendido las reglas de algún juego complejo por ti mismo?

Ya sea leyendo el instructivo con las reglas o investigando en internet como jugarlo.

Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí
☐ No

Sección 2

16. ¿Qué tan bueno te consideras jugando juegos de mesa COMPETITIVOS? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Malo
☐ Regular
☐ Bueno
☐ Muy bueno

17. ¿Qué tan bueno te consideras jugando juegos de mesa COOPERATIVOS? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Malo
☐ Regular
☐ Bueno
☐ Muy bueno

18. ¿Qué tan bueno te consideras jugando juegos de mesa COLABORATIVOS? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Malo
☐ Regular
☐ Bueno
☐ Muy bueno

19. ¿Conoces algunas de estas mecánicas de juegos de mesa?

Marca todas las que hayas jugado al menos una vez

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Colocación de trabajadores
☐ Construcción de mazos
☐ Manejo de recursos
☐ Desarrollo de civilizaciones
☐ Drafting (selección de cartas o recursos)
☐ Control de área
☐ Evolución de personajes (progresión)
☐ Toma de decisiones estratégica

Anexo 3 Entrevista segmentación tercera sección

Sección 3

Tesis La narrativa experiencial en los juegos de mesa tipo Dungeon Crawler

Como parte de mi tesis de posgrado para la Maestría en Procesos Culturales para el Diseño y el arte, estoy buscando personas interesadas en participar en mesas de juego de Zombicide Plaga Negra, no importa si no lo has jugado nunca o si ya has participado en varias partidas de este juego, si te interesa participar en mi grupo de juego por favor contesta la siguiente sección

20. Te interesa participar en las mesas de juego que se realizarán para mi investigación *
- Las mesas de juego se realizarán en la UAM- AZC. hora es si, filtraré tu perfil y me pondré en contacto contigo. No aun por definir. Si tu respuesta Marca solo un óvalo.
- ☐ Sí
- ☐ No Fin del cuestionario

Dungeon Crawlers y Zombicide

Los Dungeon Crawler son un tipo de juego de mesa que está compuesto principalmente por elementos como héroes vs enemigos, un tablero/mazmorra ya sea fijo o de losetas, y aventuras que buscan la obtención de recompensas/tesoros.



Sección 3

21. ¿Has escuchado hablar sobre los Juegos de mesa tipo Dungeon Crawlers? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí
- ☐ No

22. ¿Has jugado alguna vez algún juego tipo Dungeon Crawler?*

Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí
- ☐ No

23. ¿Conoces o has escuchado del juego de mesa Zombicide, Plaga negra o algún otro de la familia de Zombicide? *



Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí
- ☐ No

Sección 3

24. Las Mesas de juego están programadas para a el trimestre 25-I *

¿Cuáles de los siguientes horarios te quedan mejor?

Al ser un juego de mesa es necesario que las sesiones se realicen de manera presencial, serían únicamente 3 partidas de juego, las cuales dependiendo del avance de las partidas y disposición de los integrantes de la mesa pueden ser en uno, dos o tres días de juego en el horario establecido.

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ 7:00 - 10:00
- ☐ 10:00 - 1:00
- ☐ 3:00 - 6:00
- ☐ 5:00 - 8:00

25. Para participar es necesario que me compartas datos de contacto para poder comunicarnos contigo.

Coloca por favor tu nombre completo iniciando por apellido y un número de contacto.

26. Estoy de acuerdo en compartir mis datos personales de contacto y se que son para fines educativos y relacionados con un grupo de estudio para participar en mesas de juegos de mesa relacionadas a una investigación para Tesis de posgrado y no serán utilizados para otros fines ajenos a lo antes mencionado. *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Estoy de acuerdo
- ☐ No estoy de acuerdo

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

Anexo 4 Ejemplo entrevistas semi-estructuradas

Nombre, edad.

Esta vinculado con juegos de mesa con anterioridad sí- no

Número de jugadores

I. Acciones y decisiones durante la partida

¿Cómo decidiste las acciones de tu personaje durante la partida? (ENT-Acción del jugador)

¿Qué estrategias usaste para sobrevivir en el juego? (ENT-Acción del jugador)

¿Hubo alguna acción específica que consideraste clave para la historia emergente? (ENT-Acción del jugador)

¿En qué momento sentiste que tu personaje tuvo un rol determinante en la partida? (ENT-Acción del personaje)

¿Cómo influyó la evolución de tu personaje en tu manera de jugar? (ENT-Acción del personaje)

II. Interacción con los elementos del juego

¿Qué tan determinante fue la suerte con los dados en el desarrollo de la partida? (ENT-Interacción jugador con dados)

¿Hubo momentos en que sentiste que los dados afectaron negativamente tu experiencia? (ENT-Interacción jugador con dados)

¿Cómo reaccionaste ante las cartas de zombies? ¿Cambió tu estrategia? (ENT-Interacción jugador con tarjetas de zombies)

¿Cómo elegiste usar las cartas de equipo que te tocaron? (ENT-Interacción jugador con dados con tarjetas de equipo)

¿En qué momento sentiste que las reglas te ayudaron o te perjudicaron en la historia emergente? (ENT-Interacción jugador con reglas)

III. Interacción con el juego y su entorno

¿Cómo influyó el tablero en tu inmersión en la partida? (ENT-Interacción jugador con su entorno virtual)

¿Sentiste que el tablero de personaje fue de ayuda para agilizar el juego y cómo influyó en tus decisiones? (ENT-Interacción jugador con tablero de personaje)

¿Cuál fue tu percepción al momento de que aparecían los zombies? (ENT-Interacción jugador con zombies)

¿En algún momento sentiste adrenalina o estrés al ver el tablero lleno de zombies, cómo fue tu experiencia? (ENT-Interacción jugador con zombies)

¿Hubo alguna situación en la que la presencia de los zombies cambió la narrativa de la partida? (ENT-Interacción jugador con zombies)

¿Crees que el entorno físico influyó en tu experiencia de juego durante la partida, cómo? (ENT-Interacción jugador con su entorno físico)

IV. Interacción con otros jugadores

¿Cómo te coordinaste con los demás jugadores para sobrevivir? (ENT-Interacción jugador con jugador)

¿En algún momento tuviste conflictos con otros jugadores sobre qué hacer? (ENT-Interacción jugador con jugador)

¿Cómo influyó la comunicación con otros jugadores en la construcción de la historia? (ENT-Interacción jugador con jugador)

¿Algún jugador asumió un rol de líder durante la partida? ¿Cómo afectó eso la experiencia? (ENT-Interacción jugador con jugador)

¿Hubo alguna situación en la que sentiste que la interacción social fue más importante que las reglas del juego? (ENT-Interacción jugador con jugador)

V. Relación del personaje con sus herramientas y habilidades

¿Qué armas o armaduras usaste más y por qué? (ENT-Interacción personaje con armas y armaduras)

¿Consideras que las armas que elegiste estaban basadas en ser las mejores para tu personaje en contraste con sus habilidades? (ENT-Interacción personaje con armas y armaduras)

¿Cómo decidiste qué equipo mantener y cuál descartar? (ENT-Interacción personaje con armas y armaduras)

¿Cómo influyeron las habilidades de tu personaje en la historia de la partida? (ENT-Interacción personaje con las acciones del juego)

¿Hubo alguna combinación de equipo y habilidades que te hiciera sentir poderoso o vulnerable? (ENT-Interacción personaje con armas y armaduras)

¿En qué momento sentiste que tu personaje estaba en verdadero peligro? (ENT-Interacción personaje con las acciones del juego)

VI. Narrativa y experiencia del jugador

¿Hubo un momento en la partida que te pareció particularmente emocionante o memorable? (ENT-Significación experiencial del jugador)

¿Cómo describirías la historia que emergió de la partida? (ENT-Significación experiencial del jugador)

¿En qué momento te sentiste más inmerso en el juego? (ENT-Significación experiencial del jugador)

¿Hubo alguna decisión que tomaste que te dejó una sensación de satisfacción o arrepentimiento? (ENT-Significación experiencial del jugador)

¿Si tuvieras que contar esta partida como una historia, cuál sería su título y de qué trataría? (ENT-Significación experiencial del jugador)

VII. Relación del personaje con la narrativa

¿Cómo describirías la personalidad de tu personaje en esta partida? (ENT-Significación experiencial del personaje)

¿Tu personaje actuó de acuerdo con su historia de fondo o simplemente seguiste estrategias de juego? (ENT-Significación experiencial del personaje)

¿Cómo afectaron las acciones de tu personaje a la experiencia de otros jugadores? (ENT-Significación experiencial del personaje)

¿Si volvieras a jugar con el mismo personaje, lo jugarías de la misma manera? ¿Por qué? (ENT-Significación experiencial del personaje)

VIII. Reflexión post-partida

¿Qué aprendiste de esta partida sobre tu forma de jugar? (ENT-Significación experiencial del jugador)

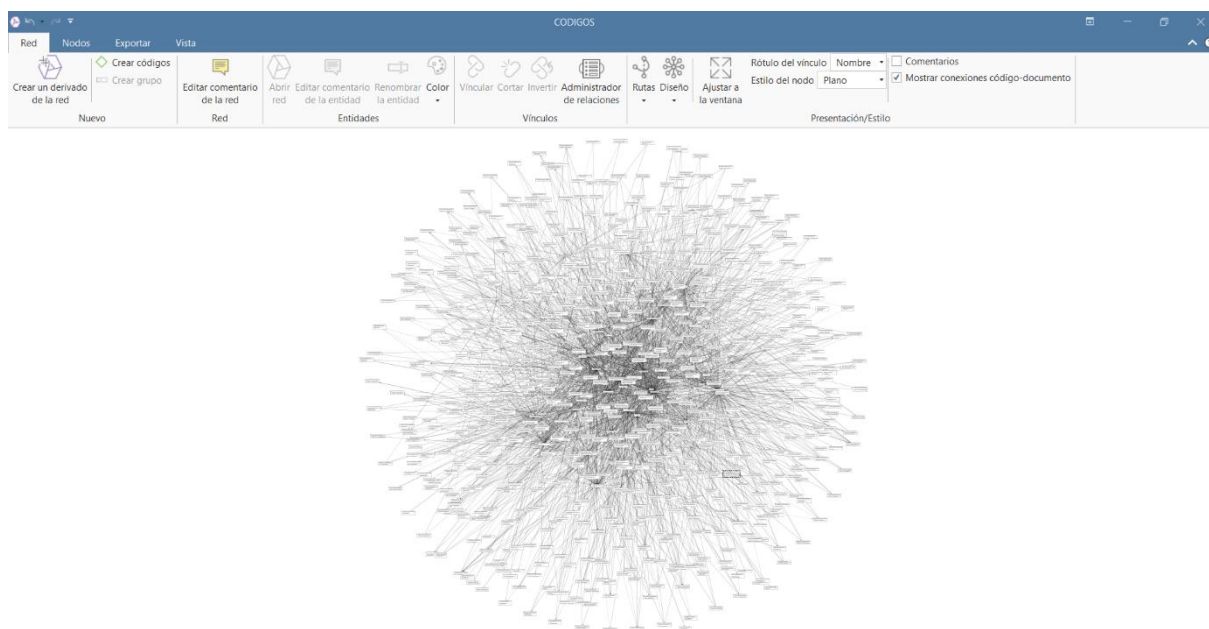
¿Cómo se compara esta partida con otras partidas de Zombicide que hayas jugado? (ENT-Significación experiencial del jugador)

¿Si volvieras a jugar la misma campaña? ¿Cambiarías algo en tu estrategia? (ENT-Significación experiencial del jugador)

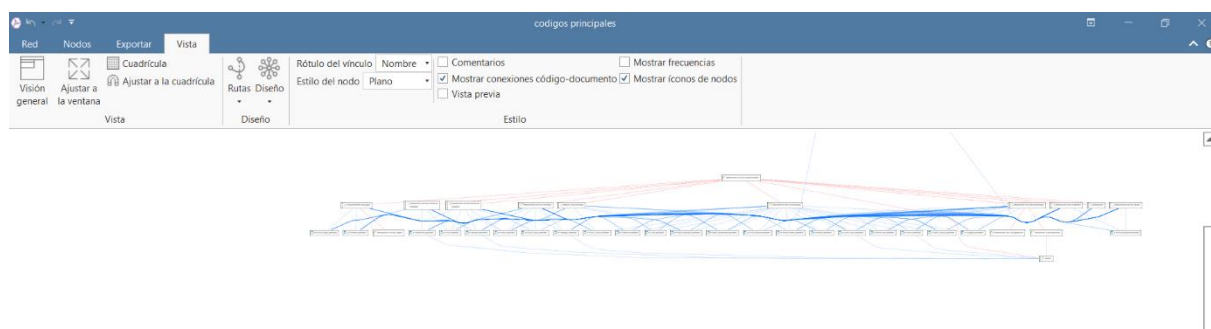
¿Te gustaría que hubiera más elementos narrativos en Zombicide? (ENT-Significación experiencial del jugador)

¿Si pudieras cambiar algo del juego para mejorar la experiencia narrativa, qué sería? (ENT-Significación experiencial del jugador)

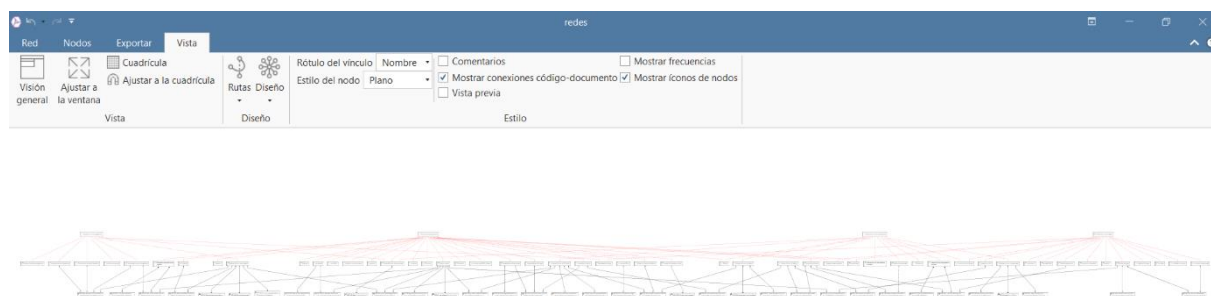
Anexo 6 Ejemplo de vinculación de códigos con elementos significativos atlas.ti



Anexo 7 Códigos con momentos significativos atlas.ti



Anexo 8 Ejemplo de codificación de una entrevista semi estructurada con vinculación de códigos y categorías de análisis



Anexo 9 Parte instructivo Zombicide Plaga Negra

¡ZOMBICIDIO MEDIEVAL!

Muerte, injusticia, enfermedad y guerra: son males que proliferan por doquier en estos tiempos. Mas nada nos había preparado para una invasión de... ¡zombis!

Emergieron de las profundidades de los bosques, a través de la niebla, controlados por nigromantes que señalaban con sus huesudos dedos a las aldeas y granjas de la región designándolas como objetivos. Los zombis cayeron sobre nosotros como un enjambre de insectos, moribundos, desgastados y despreciosos a los albañes. Y no pudimos más que observar horrorizados cómo nuestros amigos muertos se levantaban para engrosar las filas de los cadáveres ambulantes.

La invasión pudo haber triunfado, propagando el caos y la muerte hasta llegar a suponer una amenaza para las grandes ciudades ni siquiera sus inexpugnables murallas habían resistido la acometida de un formidable ejército de no muertos. Pero los nigromantes no contaban con nosotros. El pueblo llamo. Los campesinos.

Los nigromantes han sucumbido al mismo orgullo desmedido que se propiciara la caída de nuestros "ilustres soberanos". Han olvidado que somos dioses. Que jamás nos rendimos. Y que sabemos cómo luchar. Los brujos nos han tomado por mera carnaza para reponer sus hordas.

Se equivocan.
¡Ha llegado la hora de tomar las armas para luchar por nuestras albas y nuestra libertad! ¡Ha llegado la hora del **Zombicidio**!

¿QUÉ PASA CON EL ZOMBICIDE DE LA ERA CONTEMPORÁNEA?

En Zombicide: Black Plague se utilizan algunas de las mecánicas básicas del juego original, el Zombicide ambientado en la época actual. Incluso se podrían considerar los dos para crear un entorno de juego único ("Esto es mi escuela de fargo"). Pero hay muchas reglas que cambian bastante, lo cual le da un toque exclusivo a Zombicide: Black Plague!

Zombicide: Black Plague es un juego cooperativo en el que los jugadores se enfrentan a hordas de zombis masapadas por el propio juego. Cada jugador controla entre uno y seis supervivientes en un mundo de fantasía invadido por zombis. La meta del juego es sencilla: completar los objetivos de la aventura, sobrevivir y matar a tantos zombis como sea posible.

Los zombis son lentos y predecibles, pero hay un montón! Y los más peligrosos de todos son sus terribles líderes: las abominaciones y los nigromantes. Los supervivientes matan zombis con cualquier cosa de la que puedan echar mano. Cuanto mejores sean sus armas, más cadáveres dejarán a su paso y más zombis aparecerán atraídos por la matanza.

Los supervivientes también pueden intercambiar equipo y diseñar estrategias. Solo mediante la cooperación podrán cumplir los objetivos de la aventura y sobrevivir. Matar zombis es divertido, pero también hay que rescatar a otros supervivientes, buscar comida y armas, descubrir los secretos de los nigromantes y muchas cosas más.

Después de pasar por Zombicide: Black Plague, os convertiréis en los cazadores de monstruos definitivos!

PREPARACIÓN

1. Elige una aventura.
2. Coloca los módulos de tablero.
3. Coloca las Piezas, los Objetivos y todas las fichas que se indiquen en el plano de la aventura.

En cada partida de Zombicide: Black Plague suelen participar 6 Supervivientes, repartidos entre los jugadores como se considere oportuno. Es recomendable que los jugadores novatos controlen un solo Superviviente para familiarizarse rápidamente con las reglas del juego. (A los jugadores veteranos puede controlar un equipo entero de seis Supervivientes y erradicar plagas zombis sin apenas desmayarse).

4. Cada jugador elige entre 1 y 6 Supervivientes, y luego se sientan a la mesa en los sitios que prefieran. Como todos compiten contra el juego, forman un único equipo.
5. Los jugadores cogen un panel de control para cada uno de sus Supervivientes y colocan encima su tarjeta de identificación. Luego han de coger sus respectivas miniaturas y colocarlas sobre puntos de colores para distinguirlas cuando estén sobre el tablero. También deben coger los cinco indicadores de plástico del mismo color.
6. Aparta todas las cartas de Equipo que contengan la expresión "Equipo inicial": un Martillo, un Rayo de maná, un Aco corto y tres Espadas cortas. Estas cartas pueden distinguirse fácilmente porque el fondo de su ilustración es de color gris.

Estas son las cartas de Equipo inicial del grupo de Supervivientes.

Pon aparte también las cartas de Equipo que contengan la expresión "Cámara secreta": Inferno y Balista oca. Estas cartas pueden distinguirse fácilmente porque el fondo de su ilustración es de color azul.

Las potentes cartas de las Cámaras secretas son tesoros que suelen estar escondidos en el tablero.

7. Reparte el Equipo inicial entre los Supervivientes como considere oportuno. Zombicide: Black Plague es un juego cooperativo, así que debéis decidirlo en equipo. Cada Superviviente debe empezar la partida por lo menos con una carta. Si la habilidad inicial de un Superviviente indica que empieza con armas concretas, reche esas cartas en este momento, independientemente del Equipo inicial que se acaba de distribuir.

REGLAS - ZOMBICIDE BLACK PLAGUE - REGLAS

8. Baraja por separado las cartas de Zombi y Equipo, crea dos mazos con ellas y colócalos boca abajo cerca del tablero de juego.

Indicador en el "0" de la barra de Heridas
3 indicadores en reserva
Cada uno tiene una carta de Equipo inicial
Indicador en el "0" de la barra de Peligro
Indicador en la habilidad azul

9. Coloca las miniaturas de los Supervivientes elegidos en la Zona inicial que se indique en el mapa de la aventura.

10. Cada jugador se pone delante los paneles de control de sus Supervivientes. Debe asegurarse de que el regulador de la barra de Peligro marque la casilla "0" de la franja azul. A continuación inserta un indicador en el edificio del "0" de la barra de Heridas y otro más en el hay en la parte superior del panel de control.

11. Determina quién será el primer jugador y dale la ficha de Primer jugador.

RESUMEN DEL JUEGO

Zombicide: Black Plague se desarrolla a lo largo de una serie de rondas de juego, que se componen de las siguientes fases:

FASE DE LOS JUGADORES

Empieza con su turno el jugador que tenga la ficha de Primer jugador, activando sus Supervivientes de uno en uno, en el orden que elija. Inicialmente, cada Superviviente puede realizar tres acciones por turno, aunque algunas habilidades permiten acciones adicionales conforme avanza la partida. Los Supervivientes usan sus acciones para matar zombis, moverse por el tablero y realizar otras tareas a fin de cumplir los diferentes objetivos de la aventura. Pero algunas acciones hacen ruido, y el ruido atrae a los zombis!

Una vez que un jugador ha activado todos sus Supervivientes, el jugador situado a su izquierda empieza su turno, activando sus Supervivientes del mismo modo.

Cuando todos los jugadores han completado sus turnos, termina la fase de los jugadores.

En la página 19 se ofrece una explicación más detallada de la fase de los jugadores.

FASE DE LOS ZOMBIS

Todos los nombres del tablero se activan y gastan una acción para atacar a un Superviviente que haya justo a ellos, o si no tienen a quién atacar, moverse hacia los Supervivientes o hacia Zonas ruidosas. Los Corredores tienen dos acciones, así que pueden atacar dos veces, atacar y moverse, moverse y atacar, o moverse dos veces.

Una vez que todos los zombis han realizado sus acciones, aparecen nuevos zombis en todas las Zonas de aparición activas del tablero.

En la página 25 se ofrece una explicación más detallada de la fase de los zombis.

FASE FINAL

Se retiran del tablero todas las fichas de Ruido, y el jugador que tiene la ficha de Primer jugador se la entrega al jugador situado a su izquierda. Luego comienza una nueva ronda de juego.

GANAR Y PERDER

Los jugadores pierden la partida si todos los Supervivientes han sido eliminados o si escapan demasiados Nigromantes. También es posible fracasar en algunas aventuras si se dan determinadas circunstancias (por ejemplo, perder un solo Superviviente).

Los jugadores ganan la partida inmediatamente cuando se cumplen todos los objetivos de la aventura. Zombicide: Black Plague es un juego cooperativo, así que todos los jugadores ganan si se cumplen los objetivos de la aventura.

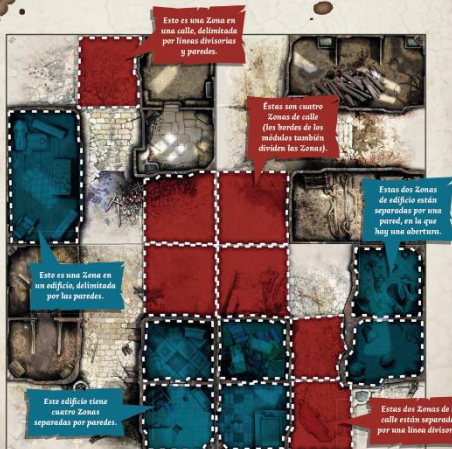
REGLAS - ZOMBICIDE BLACK PLAGUE - REGLAS

LOS FUNDAMENTOS

DEFINICIONES ÚTILES

Actor: Un Superviviente o un zombi.

Zona: Dentro de un edificio, una Zona es una habitación. En la calle, una Zona es el área comprendida entre dos líneas divisorias (o entre una línea divisoria y el borde de un módulo de tablero) y las paredes de los edificios de dicha calle.



LÍNEA DE VISIÓN

¿Cómo sé si un zombi me ve o si yo lo veo a él?

En las calles, los Actores ven en líneas rectas, paralelas a los bordes del tablero de juego. Los Actores no pueden ver en diagonal. Su campo visual cubre todas las Zonas que pueda cruzar la línea antes de alcanzar una pared o un límite del tablero de juego.

Dentro de un edificio, un Actor ve todas las Zonas que compartan una abertura con la Zona en la que se encuentra éste. Si hay

una abertura, las paredes no bloquean la línea de visión entre dos Zonas. No obstante, dentro de edificios la línea de visión de un Actor está limitada a una distancia de una Zona.

NOTA: Si el Superviviente está mirando desde un edificio hacia la calle (o viceversa), la línea de visión puede atravesar cualquier número de Zonas de calle en línea recta, pero sólo una Zona dentro del edificio.



REGLAS - ZOMBICIDE

9 10

BLACK PLAGUE - REGLAS

MOVIMIENTO

Los Actores pueden moverse de una Zona a otra, siempre que la primera comparta al menos un borde con la Zona de destino. Esto no incluye las esquinas, lo que significa que los Actores no pueden efectuar movimientos en diagonal.

En las calles, los movimientos de una Zona a otra no tienen restricciones. Sin embargo, los Actores deben cruzar una Puerta para moverse desde un edificio hasta la calle (y viceversa).

Dentro de un edificio, los Actores pueden moverse de una Zona a otra siempre que ambas estén conectadas mediante una abertura. La posición de una miniatura dentro de una Zona y la distribución de sus paredes no importan en tanto que ambas Zonas estén unidas mediante una abertura.



LECTURA DE UNA CARTA DE EQUIPO

ARMAS Y HECHIZOS DE COMBATE

A cubrimos a la finca rural del rey. Estaba cerca, y aunque no se nos permitía entrar en sus tierras, imaginamos que Su Majestad se mostraría indulgente dada la gravedad de la situación. Al llegar descubrimos que el palacio había sido invadido. Ayudado. Los escasos supervivientes se habían refugiado en la bodega; podéis imaginar su sorpresa cuando abrieron la puerta al día siguiente y fueron recibidos por una turba de campesinos armados con hocas y antorchas. Las fuerzas del rey no pudieron con la hambrienta horda, pero al menos pudimos rescatar algunos hechiceros y hombres de armas para nuestro bando. Y armas. Montones de armas. Después de la masacre, había más que de sobra. Al fin y al cabo, los zombis no exigen espadas.

Zombicide: Black Plague contiene muchas cartas de equipo. Las que utilizan los Supervivientes para amigalar zombis se engloban en tres categorías diferentes: armas de combate cuerpo a cuerpo, armas de combate a distancia y hechizos de combate.

• Las armas de combate cuerpo a cuerpo tienen un Alcance de '0', por lo que sólo se pueden utilizar en la misma Zona que ocupa el Superviviente. Se usan con acciones de combate cuerpo a cuerpo (ver página 33).



REGLAS - ZOMBICIDE

11 12

BLACK PLAGUE - REGLAS

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

Las armas de combate cuerpo a cuerpo, las armas de combate a distancia y los hechizos de combate poseen diversas características que representan distintas maneras de matar, acuchillar o destruir a zombis.



14

BLACK PLAGUE - REGLAS

EXPERIENCIA, NIVEL DE PELIGRO Y HABILIDADES

Por cada zombi que mate, un Superviviente gana un punto de Experiencia y sube un grado en su barra de Peligro. Los objetivos de algunas aventuras proporcionan más Experiencia, al igual que eliminar Abominaciones.

Hay cuatro niveles de Peligro, que representan desde una lenta aflicción de zombis hasta una súbita inundación. Anal, Amarillo, Naranja y Rojo.

En cada nivel de Peligro, el Superviviente obtiene una nueva habilidad que le será de gran ayuda en su aventura (ver 'Habilidades' en la página 51). Las habilidades se suman al aumentar el nivel de Peligro en el nivel Rojo, la Superviviente tendrá cuatro habilidades. A medida que se vayan adquiriendo habilidades para un Superviviente, deberán instalarse en el panel de control insertando un indicador en el orificio correspondiente.

- Cuando un Superviviente alcanza 7 puntos de Experiencia, su nivel de Peligro pasa a ser Amarillo y obtiene una cuarta acción.
- Cuando un Superviviente consigue 18 puntos de Experiencia, se activa el nivel de Peligro Naranja y puede elegir una de las dos habilidades que aparecen en su tarjeta de identificación.
- A los 43 puntos de Experiencia, el Superviviente alcanza el nivel de Peligro Rojo y obtiene una de las tres habilidades disponibles en su tarjeta.

No obstante, ganar Experiencia tiene un efecto secundario. Cuando se soba una carta de Zombi, hay que leer la línea que se corresponde con el Superviviente que haya alcanzado el nivel de Peligro más alto (ver 'Aplicación de zombis' en la página 25). Cuanto más fuerte sea tu Superviviente, más zombis aparecerán.



De 0 a 6 puntos de Experiencia: nivel Anal, una habilidad inicial.

De 7 a 18 puntos de Experiencia: nivel Amarillo, se recibe una cuarta acción.

De 19 a 42 puntos de Experiencia: nivel Naranja, elige una de las dos habilidades disponibles.

43 puntos de Experiencia: nivel Rojo, elige una de las tres habilidades disponibles.

16

BLACK PLAGUE - REGLAS

RUIDO



Los zombis cazan guiándose por la vista y el oído. Si te ven, se pondrán a gimiir y jadear ávidos de carne fresca. Pero cuando todo está en calma, también ellos lo están. Si se produce algún ruido, por leve que sea, acuébanse para investigarlo. No te creesías lo silencioso que puede ser un muerto... bueno, hecho así suena tanto, pero un camión enorme puede ser tan silencioso como los que queren en paz. Así que nada de gritos de guerra. Hala de proclamaciones. Hay quienes se amontonan voluntariamente para no chillar de sorpresa (o de terror).

Lanzar un hechizo o derribar una Puerta hace ruido, y el ruido atrae a los zombis. Toda acción mediante la que se abra una Puerta o se ataque con una carta de Equipo que sea ruidosa produce una ficha de Ruido.

- Coloca esta ficha en la Zona en la que el Superviviente ha realizado la acción. Se quedará en esa misma Zona aunque el Superviviente se mueva después.
- Una sola acción no puede producir más de una ficha de Ruido, independientemente de los dados que se lancen, los impactos que se logren o de que se empleen dos armas a la vez.
- Las fichas de Ruido siempre se retiran del tablero en la fase final (ver página 8).

NOTA: Cada miniatura de Superviviente también cuenta como una ficha de Ruido. Los zombis tienen un oído muy fino, y de todos modos los Supervivientes no saben esconderse calladitos!

EJEMPLO: Clovis gasta una acción para abrir una Puerta con su Hacha. Es una forma ruidosa de hacerlo. Esto produce una ficha de Ruido. A continuación ataca a un zombi en su Zona, derribándolo tras usar dos acciones de combate cuerpo a cuerpo. El Hacha es un arma que mata silenciosamente, así que esta acción no produce fichas de Ruido. Sin embargo, quedan dos 'Ruidos' en esta Zona: la ficha que fue producida al abrir la Puerta, y la propia miniatura de Clovis. En otra Zona, Balthic ejecuta dos acciones de magia con su Bola de Fuego. Aunque ha tirado seis dados en total, sólo se colocan dos fichas de Ruido en su Zona, una por cada acción de magia. Las fichas de Ruido permanecen en la Zona en la que Balthic las produjo, no le siguen cuando se mueva.

REGLAS - ZOMBICIDE

15

INVENTARIO

Cada Superviviente puede transportar un máximo de ocho cartas de Equipo repartidas entre los tres tipos de espacios para Equipo de su panel de control: dos en las Manos, una en el Cuerpo y cinco en la Mochila. Pueden descartarse cartas del inventario en cualquier momento sin ningún coste (incluso durante el turno de otro jugador) para hacer sitio a otras cartas.

MANOS

- El icono de Mano sirve para identificar las cartas de Equipo que únicamente pueden emplearse si se colocan en las Manos.
- Los dos espacios de Mano están reservados exclusivamente para las cartas de Equipo que tienen el icono de Mano.
- Una carta de Equipo que tiene este icono sólo puede utilizarse cuando está equipada en un espacio de Mano.

CUERPO

- El icono de Cuerpo sirve para identificar las cartas de Equipo que únicamente pueden emplearse si se colocan en el Cuerpo.
- El espacio del Cuerpo está reservado para las cartas de Equipo que tienen el icono del Cuerpo.

MOCILA

- En el espacio de la Mochila pueden guardarse hasta cinco cartas de Equipo de cualquier tipo.
- Las cartas de Equipo que tienen iconos de Mano o de Cuerpo se pueden guardar en la Mochila, pero mientras estén allí no se están utilizando. El texto de reglas de estas cartas no se aplica hasta que se trasladan a los espacios de inventario apropiados.
- Una carta de Equipo que tiene el icono de Mochila sólo puede guardarse en la Mochila, y mientras esté ahí siempre se considera activa.



El icono de Mochila sirve para identificar las cartas de Equipo que únicamente pueden guardarse en la Mochila.



El espacio de Cuerpo está reservado para las cartas de Equipo que continúan el icono de Cuerpo (por ejemplo, una armadura) o bien la carta de Equipo que aparece dibujada en la tarjeta (en el caso de Bally, una Daga).

En el espacio de la Mochila se puede guardar cualquier cantidad de armas o hechizos que el Superviviente no esté utilizando actualmente, además de cartas de apoyo como Montañas de flechas.

Ambos espacios de Mano se usan principalmente para el combate. En ellos sólo se pueden poner cartas que tengan el icono de Mano, como armas y hechizos.

17

REGLAS - ZOMBICIDE

LOS ZOMBIS

En **Zombicide: Black Plague** hay cinco tipos de zombis. Un buen Superviviente procura aprenderse bien sus puntos fuertes y sus debilidades. La mayoría de los zombis poseen una única acción que gastan cada vez que se activan (los Corredores tienen dos). Un zombi es eliminado tan pronto es golpeado con éxito por un ataque que inflige el daño mínimo necesario para destruirlo. Su agresor recibe inmediatamente los puntos de Experiencia indicados.

CAMINANTE

Estos zombis desgraciados eran campesinos, artesanos, pescadores o simples aldeanos a los que pillaron desprevenidos. Una vez fueron personas normales y costumbres, con sus propios sueños y esperanzas, pero ahora no son más que muertos ambulantes con un único propósito: Los llamamos caminantes, y son los más numerosos y estúpidos de todos los no muertos. Pero no hay que subestimarlos, porque en grandes cantidades resultan muy peligrosos, y cantidad es algo que obviamente les sobra.

Dato mínimo para destruirlo: Daño 1
Experiencia que proporciona: 1 punto

GORDO

Los llamamos gordos a los que son más... pues eso, más gordos. Pero debajo de toda esa grasa hay algo más que un mero cuerpo o noble fallido. Ignoran el dolor, como casi todos los muertos. Se necesita un buen mazazo para acabar con ellos. Eso, o un arma potente. O un mago. El fuego también sirve, claro. Elimínalo rápidamente para facilitarles su eterno reposo.

Dato mínimo para destruirlo: Daño 2
Experiencia que proporciona: 1 punto

CORREDOR

Los corredores son rápidos. Mucho más de lo que debería ser algo que solo tiene los pies. Los he visto alcanzar un caballo al galope. A buenas penas, si, pero igualmente el pobre fue un raro ninguna oportunidad.

Dato mínimo para destruirlo: Daño 1
Experiencia que proporciona: 1 punto

Regla especial: Todos los Corredores tienen dos acciones por cada activación (ver "Corredores" en la página 25).

ABOMINACIÓN

¿Has visto que alguna abominación? Pues considérela afortunado, mualibre. La reconocerás en cuanto la veas. Las armas normales no sirven de nada contra ellas. El tiempo las amanaes. Echase a correr... bueno, igual te saldas si eres muy rápido. Pero estos seres son implacables. Lo que necesitas es fuego, un buen fuego caliente. Es lo único capaz de acabar con ellas.

Dato mínimo para destruirlo: Daño 5
Experiencia que proporciona: 5 puntos

Reglas especiales:

- Las Heridas que inflige una Abominación no pueden anularse con tiradas de salvación por armadura (ver página 25).
- Solo se puede matar a una Abominación utilizando un arma de Daño 3. En esta caja básica de **Zombicide: Black Plague** no hay ninguna arma con estas características; para matar a este monstruo, los Supervivientes deben armar a Billic de dragón o a la Zona y luego prenderle fuego con una Antorcha, creando así Fuego de dragón (ver página 55). Samson también puede matar Abominaciones cuando llega al nivel 100 si utiliza un arma de combate cuerpo a cuerpo con Daño 2 en conjunción con su habilidad de «¡al Daño Cuerpo a cuerpo!» (ver página 54).

NIGROMANTE

Todo el mundo ha oído esos cuentos de viejas sobre los nigromantes que viven en el bosque y se llevan a los niños que se desmayan dormidos en la espesura. Los cuentos cumplen su función: asustar a los niños para que no se alejen demasiado de sus hogares. A nadie se le ocurre que fueran ciertos, no en los tiempos que corren. Ignoramos de dónde proceden o qué es lo que quieren... ¿Quizá quieren destruir a todos los seres vivos excepto a ellos mismos. De algún modo son tóxicos a la vida, pero no se lo es por naturaleza. Habla cuenta de que son ellos quienes controlan las hordas de muertos desfilando. Hay que matarlos más veloz, más rápido, y quemar sus cadáveres. Es el único modo de asegurarse.

Dato mínimo para destruirlo: Daño 1
Experiencia que proporciona: 1 punto

Regla especial: Las reglas especiales de los Nigromantes se explican con más detalle en la página 29.



Esto es una ficha de Aparición de Nigromante, y señala la Zona por la que entra un Nigromante en el tablero.

FASE DE LOS JUGADORES

Empuñado por el jugador que tenga la ficha de Primer Jugador, cada participante en la partida activa a todos sus Supervivientes de uno en uno, en el orden que elija. Cada Superviviente puede ejecutar tres acciones en el nivel de Peligro Azul (sin contar posibles acciones gratuitas que pueda otorgarle su habilidad racial) de nivel Azul). Las acciones disponibles son:

MOVIMIENTO

¿Dices que hay siete de ellos por cada uno de nosotros? ¡A mí me parece una buena idea!

Samson

Con esta acción, el Superviviente se mueve de una Zona a la siguiente no se permite el movimiento a través de las puertas exteriores de los edificios ni de Puertas cerradas. Si hay zombis en la Zona que el Superviviente intenta abandonar, deberá gastar una acción adicional por cada zombi presente. Entrar en una Zona que contiene zombis termina la acción de movimiento del Superviviente, incluso aunque éste tenga una habilidad que le permita atravesar varias Zonas con cada acción de movimiento (o sea Escudrizado, como se explica en la página 54).

EJEMPLO: Silas está en la misma Zona que dos Caminantes. Para abandonar esta Zona, gasta una acción en el movimiento y dos acciones más en librarlos de los Caminantes, lo que suma un total de tres acciones. Si hubiera tres zombis en su Zona, Silas necesitaría cuatro acciones para moverse.

BUSCAR

¡Eh, mirad lo que he encontrado! Un mago muerto. Me pregunto si hay algo de utilidad en su zócalo...

Rafy

Solo se puede buscar en Zonas que estén dentro de un edificio, y únicamente si no hay zombis en ellas. El jugador roba una carta del mazo de Equipo. A continuación, puede colocarla en el inventario del Superviviente o descartarla de inmediato. Un Superviviente solo puede llevar a cabo una única acción de búsqueda por turno, aunque se trate de una acción adicional de carácter gratuito. Después de buscar, el Superviviente puede reorganizar gratuitamente su inventario.

Recuerda que se pueden descartar cartas del inventario en cualquier momento y sin ningún coste para hacer sitio a cartas nuevas.

Si el mazo de Equipo se acaba, vuelve a mezclar todas las cartas descartadas (a excepción de las cartas exclusivas de las Camaras secretas, como Inferno y Ballista azul) para crear un nuevo mazo.

ABRIR UNA PUERTA

... y así fue como Elokis inventó eso que el denominan "Llaves para emergencias".

Ann

Un Superviviente puede utilizar un arma de combate cuerpo a cuerpo que tenga el icono de "abrir Puertas" para abrir una Puerta adyacente. Esto consume una acción y requiere tirar tantos dados como la puntuación que aparece en el recuadro de Dados de la carta. La Puerta se abre con éxito si en cualquiera de esos dados se obtiene un resultado igual o superior a la Precisión del arma. Colea una ficha de Ruido en la Zona.



NOTA: Abrir una Puerta no es una acción de combate cuerpo a cuerpo. No se recibe ningún beneficio por empujar armas Dobles, por habilidades al combate cuerpo a cuerpo otorgadas por habilidades ni por los dados extra que proporcionen las Dadas. Solamente se añaden la puntuación básica de Dados del arma empleada.

Otras armas tienen el icono de "abrir Puertas" sin el correspondiente dado dibujado. Estas armas pueden utilizarse para abrir Puertas sin necesidad de hacer tiradas, basta con gastar una acción y la Puerta se abre. Si el arma en cuestión es ruidosa (ver "Lectura de una carta de Equipo" en la página 17), se coloca una ficha de Ruido en la Zona.



18 BLACK PLAGUE - REGLAS

19 REGLAS - ZOMBICIDE

FASE DE LOS ZOMBIS

A un con toda su ferocidad los zombis son más torpes que las piedras. Se les ve venir desde lejos. A menos que haya un nigromante cerca, claro está; ahí es cuando uno tiene que ser más listo que ellos. Un grupo decidido, por pequeño que sea, puede mantenerse a raya a una horda de muertos desordenados. Basta con tener mucha cautela, guardar silencio y golpear sin piedad, porque desde luego ellos no van a tener clemencia.

En cuanto los jugadores hayan activado a todos sus Supervivientes, es el turno de los zombis. Nadie los controla; ya la hacen ellos solos, siguiendo estas pautas en orden:

PAO 1 - ACTIVACIÓN

Todos los zombis se activan y gastan su acción en un ataque o en un movimiento, dependiendo de la situación. Resuelve primero todos los ataques y después todos los movimientos. Con una sola acción, cada zombi solo puede hacer una de estas cosas:

ATAQUE

Cada zombi que esté en la Zona de un Superviviente realiza un ataque. El ataque de un zombi siempre acierta, no requiere tirar dados e inflige 1 Herida. Si hay varios Supervivientes en la misma Zona, los jugadores comparten las Heridas del modo que prefieran, incluso aunque ello signifique asignar todas a un único Superviviente.



Después de cualquier tirada pertinente de salvación por armadura, el indicador de la barra de Heridas avanza 1 paso por cada Herida recibida. Un Superviviente es eliminado tan pronto su barra de Heridas alcanza el 5. Se extrae su miniatura del tablero y se descarta todo su Equipo.

¡Pues! ¡hambrientos! Los zombis luchan en grupo. Todos los zombis activados en la misma Zona que un Superviviente se unen al ataque, aunque haya tantos que ello suponga un desperdicio de capacidad destructiva.

EJEMPLO: Un grupo de siete Caminantes está en la misma Zona que dos Supervivientes. Bastaría solo de ellos para matar a los desafortunados víctimas, pero los jugadores optan por asignar todas las Heridas a un mismo Superviviente. ¡Nunca te olvidaremos, compañero!

TIRADAS DE SALVACIÓN POR ARMADURA



Armadura: Los Supervivientes que tengan una carta de Equipo de armadura en el espacio del Cuerpo pueden realizar tiradas de salvación por armadura para evitar sufrir Heridas. El Superviviente tira tantos dados como el número de Heridas recibidas, cada dado en el que se obtenga un resultado igual o superior al valor de Armadura anula una Herida. ¡Si un Superviviente se siente especialmente afortunado, puede encoger todas las Heridas recibidas por su grupo y aun así cabe la posibilidad de que salga indemne!

Escudo: Un Escudo portado en una Mano permite efectuar tiradas de salvación por armadura si el Superviviente no lleva ninguna puesta en el Cuerpo. En caso de que sí tenga una carta de armadura en el Cuerpo, el Escudo le permite repetir una sola vez cada tirada de salvación por armadura (pero deberá quedarse con el segundo resultado). En algunos casos (por ejemplo, si se lleva una Armadura de cuero de 5-), el Escudo proporciona una mejor puntuación de Armadura que la propia armadura. El Superviviente puede optar por utilizar la puntuación de Armadura del Escudo en su lugar, pero entonces no podrá repetir la tirada de salvación.

Las Heridas infligidas por Abominaciones y la muerte causada por el Fuego de dragón no se pueden anular con tiradas de salvación por armadura.

EJEMPLO: Baldric y Cloris se encuentran en una Zona con tres Caminantes. Ambos Supervivientes están vivos, y además Cloris lleva puesta una Carta de maña (Armadura 4). Los Caminantes atacan y cada uno inflige una Herida. Los jugadores deciden cómo van a repartir estas Heridas entre sus Supervivientes.

Una de ellas podría encajarlas todas. Cloris es el candidato más obvio, ya que su Carta de maña le brinda la posibilidad de anular Heridas.

También pueden compartir las Heridas. Al final se decantan por esta opción y deciden adjudicar una Herida a Baldric y dos Heridas a Cloris. Baldric, afortunadamente, de modo que no puede evitar la Herida recibida. Cloris efectúa una tirada de salvación por armadura tirando dos dados (uno por cada Herida recibida) y saca 10 y 12. ¡En total Su armadura ha logrado anular una de las Heridas, pero Cloris ha de sufrir la otra.

MOVIMIENTO

Cuando no las tengas todas contigo, utiliza el rayo como tu provecho. Las paredes y las puertas son nuestras aliadas. ¡Eso sí, procura evitar los callejones sin salida!

Silas

Los zombis que no hayan atacado aun su acción para moverse una Zona hacia los Supervivientes:

1. Los zombis escogen la Zona de destino.

- En primer lugar avanzarán hacia la Zona con Supervivientes que tenga más fichas de Ruido dentro de su línea de visión. Recuerda que cada Superviviente cuenta como una ficha de Ruido.
- Si no pueden ver a ningún Superviviente, avanzarán hacia la Zona más ruidosa.

La distancia en ambos casos es lo de menos. Un zombi siempre avanzará hacia la comida más ruidosa que pueda ver o oír.

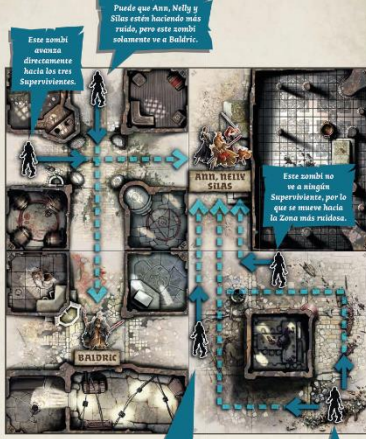
2. Los zombis se mueven una Zona hacia la Zona de destino, siguiendo la ruta más corta disponible.

Si no hay rutas despejadas hacia la Zona más ruidosa, se moverán hacia ella como si todas las Puertas estuvieran abiertas, aunque las Puertas cerradas seguirán deteniéndolos.

Si hay más de una ruta con la misma longitud, los zombis se dividen en grupos del mismo número para seguir todas las rutas posibles. También se dividen si varias Zonas contienen el mismo número de fichas de Ruido. ¡Si es necesario, añade zombis para que todos los grupos resultantes de un grupo de zombis!

Casos especiales de división:

- Las Abominaciones y los Nigromantes nunca se dividen; los jugadores deciden la dirección en la que van.
- Si no han bastantes zombis para una división equitativa, se divide cada uno de los grupos recibe la última miniatura y en qué dirección avanza cada grupo. No se producen activaciones adicionales (ver página 26).



Cuando hay varios grupos de Supervivientes dentro de una línea de visión, un zombi siempre avanzará hacia el más ruidoso (que Baldric está más cerca no importa).

Haz dos rutas de longitud idéntica hasta su destino, por lo que este zombi se divide en dos grupos para ir por ambas direcciones.

EJEMPLO: Un grupo de cuatro Caminantes, un Gordo y tres Corredores avanza hacia un grupo de Supervivientes. Los zombis pueden tomar dos rutas de la misma longitud, así que se dividen en dos grupos.

Los tres Corredores también se separan; dos de ellos se unen al primer grupo, y el otro avanza con el segundo grupo. También se divide un Corredor más al segundo grupo pero que la división sea equitativa.

Las cosas se han puesto realmente difíciles para los Supervivientes.

¡IMPORTANTE! Los Nigromantes tienen sus propias reglas de movimiento. Siempre avanzan hacia la Zona de aparición de zombis más próxima que se sea de Nigromante (ver página 29).

23 24 REGLAS - ZOMBICIDE BLACK PLAGUE - REGLAS



COMBATE

Cualquier imbecil puede adelantarse sobre el enemigo blandiendo un hacha. Pero para matar con rapidez y eficacia se necesitan copaje y destreza. Y claro, a los zombis no los puedes eliminar de cualquier forma. Si le cortas el brazo a un hombre, deja de ser una amenaza; si se le cortas a un zombi, aún puede agarrarse con el otro. Más vale que seas veloz y certero, ve lo contrario acabarás uniéndote a ellos.



Cuando un Superviviente ejecuta una acción de combate cuerpo a cuerpo, combate a distancia o magia para atacar a un zombi, debe tirar tantas dados como el valor de Dado del arma o hechizo de combate que está utilizando.



Si el Superviviente activo tiene dos armas o hechizos de combate idénticos con el símbolo Doble equipados en sus Manos, puede utilizar esas dos armas al mismo tiempo al coste de una sola acción. En el caso de las acciones de combate a distancia y magia, ambas armas o hechizos deben apuntar a la misma Zona.

EJEMPLO 1: Silas tiene dos Ballestas de repetición en las Manos. La Ballesta de repetición tiene el símbolo Doble, así que Silas puede disparar ambas a la vez, ¡le permite tirar seis dados con una única acción de combate a distancia, puesto que cada Ballesta de repetición tiene un valor de Dados de 3!



EJEMPLO 2: Samson empuja dos Dagas. Como son armas idénticas que tiran el símbolo Doble, puede golpear con las dos al mismo tiempo. Teóricamente lanzaría 2 dados (uno por cada Daga). Sin embargo, cada Daga le concede una bonificación de +1. Dado a un arma de combate cuerpo a cuerpo que se lleva en la otra Mano. En este caso las bonificaciones son recíprocas, de modo que cada Daga posee un valor de Dados de 2, ¡lo que le permite tirar un total de cuatro dados cuando egrime ambas Dagas a la vez!



¿TRES MANOS?

Si un Superviviente no pone la carta de Equipo adecuada en el espacio del Cuerpo, se podría considerar que lleva tres cartas equipadas en las Manos. Por razones evidentes solo podrá utilizar dos de ellas al mismo tiempo. Antes de resolver acciones o efectuar tiradas que afecten al Superviviente, el jugador que lo controla debe elegir cualquier combinación de dos cartas de las tres que tiene disponibles.



Símbolo de Precisión

Cada resultado que iguale o supere el valor de Precisión de la carta representa un impacto con éxito.



Símbolo de Dado

Cada impacto inflige un único objetivo la cantidad de daño que se especifica en el valor de Dado de la carta.

- Los Caminantes, los Corredores y los Nigromantes mueren con un impacto de 1 punto de Daño (o más).
- Los Gordoos mueren con un impacto de 2 puntos de Daño (o más). Lo igual cubren impactos se obtengan con un arma que inflige Daño 1; un Gordo lo absorbe sin inmunes.

32

BLACK PLAGUE - REGLAS

Cuando se elija una Zona para un combate a distancia, ignora a todos los Actores que estén en las Zonas interpuestas entre el disparador y el blanco. Esto significa que los Supervivientes pueden disparar a través de Zonas ocupadas por otros Supervivientes para los otros Supervivientes o zombis. ¡Incluso se puede disparar a otra Zona habiendo zombis en la misma Zona del tirador!

ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS

Cuando utilice un arma de combate a distancia (unque sea a Alcance 0), el Superviviente que dispara no elige a los blancos a los que alcanza con sus tiradas de ataque. Los impactos se asignan a los Actores que se encuentren en la Zona apuntada siguiendo este orden de prioridad de blancos:

1. Caminante
2. Gordo o Abominación (el tirador elige)
3. Corredor
4. Nigromante

Los impactos son asignados a los blancos del grado de prioridad inferior hasta que todos ellos han sido eliminados, después a los del siguiente grado de prioridad hasta que todos hayan sido eliminados, y así sucesivamente. Si varios blancos comparten un mismo orden de prioridad de blancos, los jugadores eligen cómo repartir los impactos entre ellos.

PRIORIDAD DE BLANCOS	NOMBRE	ACCIONES	DAÑO MÍN. PARA SER DESTRUIDO	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1	Caminante	1	1	1
2	Gordo / Abominación (1)	1	2/3	1/5
3	Corredor	2	1	1
4	Nigromante	1	1	1

(1) La Abominación ignora las tiradas de salvación por armadura.

EJEMPLO: Nelly, armada con dos Ballestas de mano (armas de combate a distancia Doble con Alcance 0-1, Dado 2, Precisión 3 y Daño 2), dispara contra dos Caminantes, un Gordo y dos Corredores situados en una Zona de distancia. Tiró cuatro dados (uno por cada Ballesta de mano, por ser armas Dobles) y obtuvo [6], [6], [6] y [6]. Las Ballestas de mano impactan con 3, 6, 6 y 6, lo que significa que ha logrado tres impactos. Los dos primeros matan a ambos Caminantes, ya que son los primeros en el orden de prioridad de blancos. El tercer y último impacto alcanza al Gordo, pero no lo mata (se necesita un impacto de Dado 2 para eliminar a un Gordo).

FUEGO AMIGO

¡Eh! ¡El elfo te dijo que le detras la ballesta por algo!

Eloris

Un Superviviente no puede golpearse a sí mismo con sus propios ataques. Sin embargo, una situación de emergencia puede requerir una acción de combate a distancia o de magia apuntada contra una Zona en la que haya un compañero Superviviente. En esos casos, todo fallo obtenido en una tirada de ataque impacta automáticamente a los Supervivientes que se encuentran en la Zona objetivo. Estos impactos de fuego amigo se asignan a los Supervivientes del modo que prefiera el tirador.

Se permiten tiradas de salvación por armadura contra estos impactos, cada éxito obtenido anula un impacto de fuego amigo. Cada impacto de fuego amigo no anulado inflige al Superviviente un número de Heridas igual al valor de Daño del arma o hechizo de combate empleado.

Recuerda: el fuego amigo no se aplica a las acciones de combate cuerpo a cuerpo.

Matar a un Superviviente no proporciona puntos de Experiencia.

EJEMPLO 1: Baldrick dispara con una Ballesta (Dados 2, Precisión 4, Daño 2) a una Zona ocupada por Cloris y por dos Caminantes. Suca [6], [6], por lo que impacta y se fulfil el impacto alcanzado al Caminante, pero el fallo significa que un virete se ha clavado en su compañero Superviviente, así que Cloris sufre dos Heridas. ¡Jaj!

EJEMPLO 2: En una emergencia, Nelly lanza un Razo de mano Doble (Dados 1-3, Precisión 4, Daño 3) a una Zona ocupada por Alm y por un Corredor. Suca [6], [6], ¡los dos éxito! El primero hasta para matar al Corredor; el segundo se pierde. Únicamente se asignan a los Supervivientes los impactos fallidos, así que Alm está a salvo.

EJEMPLO 3: Samson dispara con una Ballesta de mano (Alcance 0-1, Dados 2, Precisión 3, Daño 1) en su misma Zona, donde aparte de él se encuentran Silas y dos Caminantes. Suca [6], [6], un éxito y se fulfil. El éxito mata al Caminante, pero el impacto fallido alcanza automáticamente a Silas, ya que un Superviviente no puede golpearse a sí mismo con sus propios ataques. Silas escoge una Herida.

ARMAS RECARGABLES

Aunque la mayoría de las armas pueden utilizarse repetidamente, algunas, como la Ballesta de mano y la Ballesta oca (cuando se utiliza con acciones de combate a distancia) requieren que se gaste una acción para recargarlas entre disparos si se quiere disparar varias veces durante el mismo turno. Se puede poner la carta del evento para recordar que el arma está vacía y debe recargarse para volver a disparar. En la fase final de la ronda, todas estas armas se recargan de manera gratuita, por lo que siempre empezará cada ronda lista para disparar.

• Si una de estas armas se dispara y se le pasa a otro Superviviente sin ser recargada, sigue teniendo que recargarse antes de que el nuevo propietario pueda utilizarla en la misma ronda.

• Cuando un Superviviente lleva en las Manos dos armas Dobles idénticas que requieren recargar, una sola acción recargará ambas.

• Es posible disparar con una única arma Doble recargable a una Zona y después realizar otra acción de combate a distancia para disparar a otra Zona con la otra arma Doble recargable.

• Las Abominaciones mueren con un impacto de 5 puntos de Daño (o más). Como no hay ningún arma de Daño 5 en la caja básica de Zombicide: Black Plague, para destruir a estos monstruos es preciso emplear Pasgo de dragón (ver página 35) o equipar a Samson con un arma de combate cuerpo a cuerpo de Daño 2 en conjunción con su habilidad de +1 al Dado. Cuerpo a cuerpo.

EJEMPLO: Silas descarga sus dos Ballestas de repetición sobre tres Caminantes que protegen a un Gordo y consigue cinco impactos. Los tres primeros disparos abaten con facilidad a los Caminantes. No obstante, el Gordo recibe los dos impactos restantes sin que haga consecuencias, ya que la Ballesta de repetición solo inflige 1 punto de Daño.

Una Baga para anular el trabajo con su Martillo. Soloamente impacta una vez, pero el Martillo inflige 2 puntos de Daño, que son suficientes para matar a ese Gordo!

Si habiera dos Corredores en lugar del Gordo, un solo impacto del Martillo no habría bastado para eliminarlos a ambos. Cada impacto con éxito solo puede acabar con un blanco; el daño restante se pierde.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Un Superviviente que empuja un arma de combate cuerpo a cuerpo (en arma con un Alcance máximo de 0) en una Mano puede atacar a un zombi que se encuentre en su misma Zona. Cada resultado que iguale o supere el valor de Precisión que se muestra en la carta del arma es un impacto con éxito. El jugador divide sus impactos entre los posibles blancos de la Zona.



Los golpes fallidos con armas de combate cuerpo a cuerpo no causan fuego amigo (ver página 34).

EJEMPLO: Samson ataca con su Espada a un grupo compuesto por un Caminante, un Corredor y un Gordo. Suca un [6] y un [6] en su tirada, lo que significa dos impactos. Decide matar al Corredor y al Caminante, ya que el valor de Dado de la Espada no basta para matar al Gordo. Aunque Cloris también se encuentra en la misma Zona, está a salvo de los tajos de Samson.

COMBATE A DISTANCIA



Un Superviviente que empuja un arma de combate a distancia (un arma con un Alcance máximo de "1" o más) en una Mano puede disparar a una Zona que pueda ver (consulta "Línea de visión" en la página 107) que se encuentre dentro del Alcance del arma.

Recuerda:

- Dentro de un edificio la línea de visión se limita a las Zonas que comparten una abertura y solo a una distancia de una Zona.
- Los disparos fallidos pueden causar fuego amigo (ver página 34), ¡así que apunta con cuidado!



Símbolo de Alcance

El primero de los dos valores muestra el Alcance mínimo. El arma no puede disparar a Zonas que estén a una distancia inferior al mínimo. En algunos casos éste es "0", el Superviviente puede disparar a blancos que se encuentren en la Zona que ocupa en ese momento (aun así, se considera una acción de combate a distancia). El segundo valor muestra el Alcance máximo del arma; un arma no puede disparar a Zonas que estén más allá del Alcance máximo.



EJEMPLO: El Arco largo tiene un Alcance de 1-3, lo que significa que con él se puede disparar a una distancia máxima de tres Zonas, y que no puede utilizarse en la misma Zona en la que se encuentra el Superviviente que lanza la flecha. La Ballesta de mano tiene un Alcance de 0-1, lo que quiere decir que se puede disparar sobre la Zona de su propietario o sobre una Zona adyacente a ésta.

33

REGLAS - ZOMBICIDE

RESUMEN DE LA RONDA DE JUEGO

LAS REGLAS DEL JUEGO PREVALECN SOBRE ESTE RESUMEN

1 - PRIMER PASO

Elige al primer jugador, que recibe la ficha de Primer jugador.

Cada ronda empieza con:

2 - FASE DE LOS JUGADORES

El primer jugador activa a todos sus Supervivientes, uno tras otro, en cualquier orden. Cuando termine, empieza el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Inicialmente, cada Superviviente tiene tres acciones para gastar, eligiendo de la siguiente lista. A menos que se diga otra cosa, cada acción puede realizarse varias veces en un mismo turno.

• **Movimiento:** Mueve una Zona.

• **Búsqueda (una por activación y Superviviente):** Solo en Zonas de edificios. Roba una carta del mazo de Equipo.

• **Abrir una Puerta:** Se requiere un arma de combate cuerpo a cuerpo. Apocreazonas dentro de un edificio si es la primera Puerta.

• **Reorganizar e intercambiar equipo:** Es posible intercambiar Equipo con otro Superviviente que esté en la misma Zona. Se pueden entregar cartas a cambio de nada.

• **Acción de combate:**

- Magia: Hay que tener equipada un hechizo de combate.
- Cuerpo a cuerpo: Hay que tener equipada un arma de combate cuerpo a cuerpo.
- A distancia: Hay que tener equipada un arma de combate a distancia.

• **Acción de encantamiento:** Hay que tener equipada un encantamiento.

• **Recoger o activar un Objetivo:** en la Zona del Superviviente.

• **Hacer ruido:** Se pone una ficha de Ruido en la Zona del Superviviente.

• **No hacer nada:** Todas las acciones restantes se pierden.

Cuando todos los jugadores han terminado:

3 - FASE DE LOS ZOMBIS

PASO 1 - ACTIVACIÓN: ATAQUE O MOVIMIENTO

Todos los zombis gastan una acción haciendo una de estas dos cosas:

- Los zombis que estén en la misma Zona que uno o más Supervivientes los atacan.
- Los zombis que no han atacado se movien.

Todos los zombis van primero a por los Supervivientes visibles, y después a por el ruido.

Los Nigromantes siguen reglas especiales (ver página 29).

Elige el camino más corto. Si hay varios caminos de longitud similar, los zombis se separan en grupos del mismo tamaño.

NOTA: Los Corredores reciben dos acciones por activación. Una vez que todos los zombis han realizado su primera acción, los Corredores realizan su segunda acción.

PASO 2 - APARICIÓN

- Roba siempre cartas de Zombi para todas las Zonas de aparición en el mismo orden (siguiendo el sentido de las agujas del reloj).
- El nivel de Peligro utilizado es el nivel de Peligro más elevado de todos los Supervivientes activos.
- ¿No hay más miniaturas del tipo especificado? ¡Todos los zombis de ese tipo obtienen una activación adicional!

FASE FINAL

• Retira todas las fichas de Ruido del tablero.

• Se entrega la ficha de Primer jugador al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS

Si hay varios blancos con el mismo orden de prioridad, los jugadores eligen cuáles de ellos son eliminados primero.

PRIORIDAD DE BLANCOS	NOMBRE	ACCIONES	DAÑO MÍN. PARA SER DESTRUIDO	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1	Caminante	1	1	1
2	Gordo / Abominación (1)	1	2/3	1/5
3	Corredor	2	1	1
4	Nigromante	1	1	1

(1) La Abominación ignora las tiradas de salvación por armadura.

34

BLACK PLAGUE - REGLAS

Curriculum Vitae

Eva Moranchel Basurto es diseñadora de la comunicación gráfica por la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, donde egresó en 2017. Su trabajo de investigación se centra en el estudio de la narrativa experiencial en los juegos de mesa tipo *Dungeon Crawlers*, con especial énfasis en el caso del juego *Zombicide: Plaga Negra*.

Desde 2017 es fundadora, directora y representante legal de Anam Store Centro Lúdico S.A de C.V con ludoteca física en CDMX *Drollbox!*, una tienda especializada en juegos de mesa modernos, cultura lúdica y experiencias de juego. A través de este proyecto ha desarrollado múltiples actividades de divulgación cultural, como talleres de pintura de miniaturas, exposiciones temáticas y eventos comunitarios enfocados en la difusión del juego de mesa como herramienta cultural y de diseño.

Ha participado como ponente en distintos espacios académicos y culturales, entre los que destacan *Roll like a Friki Girl* edición 2024 y 2025, *DIGRA MX* (2024 y 2025), y el 8° *Coloquio Internacional de Estudios sobre Juegos de Rol* (2024), donde también colaboró en la organización de actividades paralelas. En 2025 fue invitada a la 6ª *Jornada por la Igualdad de Género*, donde ofreció una conferencia sobre su experiencia como mujer en la industria del juego de mesa.

Su interés académico y profesional se enfoca en los estudios lúdicos, la cultura del juego y las formas de diseño participativo vinculadas a la experiencia de juego.