

¿Qué clase de jugador/a eres?

por Cora Diz, de la compañía Corvus Belli (España)

Tipos de perfil en juegos de mesa: Hay tantos tipos de jugadores como personas en el mundo y es muy difícil dividirlos por grupos. Sin embargo, hacer una clasificación con rasgos comunes puede resultar útil para muchas cosas: A la hora de crear un juego, para llegar a ese público objetivo que quieres entretener; cuando quieres recomendar un juego a una persona específica (conociendo el tipo de jugador o jugadora que es, podrás acertar mejor); o incluso cuando quieres comenzar una campaña multijugador y necesitas un grupo de personas que te acompañen y se enganchen tanto como tú al juego. Por supuesto, no hace falta decir que esta es una división abierta, y que una persona puede verse reflejada en varias de ellas.

Taxonomía de Bartle: Richard Allan Bartle, un escritor inglés pionero en lecturas sobre el diseño de los juegos en línea y multijugador, habló en el año 2000 de los tipos de jugadores y jugadoras en videojuegos. Éstos se clasificaban según 2 variables: el nivel de socialización y de ambición. Lo divide en 4 extremos: triunfador, explorador, asesino y socializador. Creemos que esta taxonomía no es solo aplicable a los videojuegos, sino a todo tipo de juegos, incluyendo los de mesa. Aquí te contamos funciona:

Triunfador/a: Este tipo de personas tienden a la acción y prefieren relacionarse con el mundo. Va a la búsqueda de logros y trofeos. Su función suele ser de cazarrecompensas y completista. Es decir, el triunfador o triunfadora va a abrir todos los cofres que le pongas sobre la mesa, abrir todas las puertas e iniciar conversaciones con NPCs ya que considera que podrá sacar algo de esa interacción.

Siempre dispuestos a comenzar una misión. Nunca se negarán a una misión secundaria (siempre y cuando no sean repetitivas. Si no supone un reto a este tipo de jugador, se desmotivará). Les gusta lo customizable, para poder mostrar su estatus a través del personaje o de su equipamiento. Es independiente y busca su propio beneficio. Este primer grupo dedica mucho tiempo a mejorar su perfil de juego, su equipo y a pensar la estrategia para ser eficiente. Darle opciones para hacerlo es un must. Disfruta viendo resultados y clasificaciones. Le gustará revisar un ranking donde compararse con otros jugadores.

Explorador/a: Prioriza la relación con el mundo en el que se encuentra por encima de la acción. Interactuar con su alrededor es lo que le motiva. Los exploradores dedican tiempo a explorar y descubrir secretos del entorno. Quieren llegar a un nivel de detalle como nadie pero por disfrute, no por competitividad como es el caso de los triunfadores. Es individualista y se centra en la mejora y el aprendizaje. Le gusta completar colecciones, descubrir partes nuevas del mapa, probar distintas formas de hacer una misma acción para observar todos los resultados, encontrar combinaciones de reglas o mecánicas poco comunes dentro del juego.

Podría decirse que hay 2 subtipos de exploradores: El hacker, que juega con los límites de las reglas del juego; y el científico, el jugador o jugadora que tiene sed de conocimiento y quiere atravesar el juego siguiendo las normas con rigor. En resumen, la curiosidad es su característica principal. Disfrutan los acertijos y los pasatiempos, aprender nuevas habilidades. Dales un misterio y lo seguirán, cuida los detalles y déjales jugar con los límites. Los tendrás enganchados.

Socializador/a: ¡Todos conocemos a uno de estos! Su prioridad es disfrutar de la interacción con otros miembros. El juego en sí tiene menos importancia para este tipo de persona. Por eso, el tema de mejorar equipo y aprender mecánicas no es su fuerte. Colabora muy bien en equipos y tenderá más hacia juegos de cooperación, multiplayer o rol. Si les das áreas de socialización dentro del juego, tramas alternativas u otras actividades no directamente relacionadas con el objetivo final, se desviarán.

Son aquellas personas que buscan estrechar lazos con otros personajes (ya sean jugables o PNJs) y mantener unido al equipo en el que se encuentra. Si un personaje queda atrás o necesita ayuda, puede contar con este jugador para que le eche una mano. Al socializador o socializadora también pueden interesarle juegos que, aunque sean competitivos, tengan una comunidad alrededor en la puedan socializar. Crear una experiencia que envuelva al juego es otra forma de captar a este grupo.

Asesino/a: Esta es la última de las 4 tendencias generales de jugadores. Los asesinos o asesinas son aquellos que interactúan con otros jugadores mediante la acción. Es decir, su objetivo es competir y ganar a los demás. Juega a contrarreloj. En cuanto comience el juego estará buscando objetivos que derribar y formas de hacerlo antes que nadie. Por eso, sus juegos favoritos serán los PvP, competitivos, battle royale o estilo MOBA.

Se trata de un jugador muy difícil de llevar en un equipo ya que siempre intentará quedar por encima del resto del equipo y para ello puede engañar y ocultar intenciones. Por otro lado, cuando su personaje depende de la supervivencia del resto, puede ser un buen aliado, ya que estos jugadores suelen tener la estrategia clara y estarán centrados en conseguir el objetivo.

Fuente original: <https://corvusbelli.com/es/sala-de-prensa/blog/playing-styles>

---

Preguntas de discusión:

1. ¿Cuál perfil de jugador de la lista te uniría para jugar en pareja?
2. Describe tu apariencia destacada, manera única de jugar, o estilo de vida si te hicieras famoso por ser jugador de mesa o videojuegos.
3. ¿Has tenido una experiencia interesante o cómica durante un juego de mesa?