

JUSTIFICACIÓN DE LA PIEZA TRANSMEDIA

Mi pieza transmedia del libro *Verano de corrupción – Un alumno aventajado* se trata de un juego de cartas de rol que comparte el nombre con la novela: Alumno aventajado (el juego).

Es una pieza transmedia porque coge el argumento principal de la novela, la corrupción de un joven, y plasma ese mismo concepto en un juego.

Básicamente el juego viene a aportar un enfoque más lúdico al de la novela, para que pueda ser consumida de una forma diferente. Te permiten recorrer el camino que vivió Todd hasta llegar a la corrupción total, que en este caso significa la victoria en este juego.

Aunque empiezas siendo un joven sin malicia, a través de las cartas de adiestramiento (específicamente las de medios) ganas nazismo. Este tipo de cartas en concreto, representadas con el color azul y con el icono de una flecha arriba a la derecha, están basadas en algunas de las historias que le contaba Dussander a Todd y que hacían crecer su interés por el holocausto. Están por ejemplo los experimentos alemanes que Denker le narraba a Todd o el uniforme de las SS que le regala este por Navidad, todo eso ayuda a acumular esvásticas, la “moneda de pago del juego”.

Luego para los aliados se utilizan básicamente algunos personajes específicos del libro, como es por ejemplo el caso de Denker, que se transforma en Dussander o el gas Pegasus, que lo nombran en cierto momento del libro. También Eichmann, que Dussander lo nombra diciendo que “era un viejo inofensivo” aunque este personaje es también conocido fuera del libro.

En cuanto a las víctimas son básicamente vagabundos y gatos, las víctimas principales de Todd. Pero también hay una metáfora al introducir al propio personaje al que representamos (Todd) en el grupo de las víctimas. Los completan personajes más estándares como ciertas etnias o gente de Patín.

He elegido este proyecto transmedia porque soy un gran consumidor de este tipo de juegos de rol con cartas. He jugado juegos como Magic: The Gathering, Yu-Gi-Oh: Duel Master, Pokémon TCG, Munchkin, Clash Royale... En estos juegos he podido comprender el equilibrio necesario y la planificación minuciosa que requiere un juego de cartas para que esté balanceado. Se trata de un ecosistema complejo en que no puede haber un dominante claro y eso he intentado en este juego, buscar un equilibrio. Espero haberlo podido lograr, ya que es muy difícil a veces medir la repercusión que puede tener una carta hasta que se juega.

En definitiva, es un proyecto que he cogido con mucha seriedad, porque se trata de un hobby para mí. Creo que la experiencia que he adquirido consumiendo tantos juegos de cartas puede haberme ayudado a crear una mecánica original cogiendo pequeños aspectos de cada uno de ellos: el pago de tierras (aquí esvásticas) de Magic, los colores de cartas de Yu-Gi-Oh, las habilidades de Pokémon, el hecho de fastidiar al rival de Munchkin, etc.

Ramiro López Real 3ºB
41512923-Q