



DIARIO DE LOS DISEÑADORES

En la última década, la complejidad, la creatividad y la accesibilidad de los juegos de mesa ha aumentado considerablemente. El ritmo al que se diseñan ha alcanzado un tiempo récord y, pese a que no todos se llevan las cinco estrellas, la cantidad de títulos admirables e interesantes está en auge. Synapses Games es una editorial relativamente joven y, por ello, cuenta con la flexibilidad para buscar juegos innovadores. Su primer título, *Incubation*, es un juego familiar de partidas rápidas y divertidas en el que los jugadores reúnen huevos de dragón y los hacen eclosionar para obtener recompensas. A principios de este año, nos trajeron un juego estratégico que pone nuestra destreza a prueba: *Crazy Tower*.

El tercer juego de Synapses Games llegó a las tiendas en otoño de este año y ya ha llamado bastante la atención.

En *Coatl*, los jugadores compiten por convertirse en el próximo sumo sacerdote del mundo azteca tallando serpientes emplumadas de gran valor. Ganarán puntos combinando las piezas de colores que representan cabezas, segmentos corporales y colas tal y como indican las cartas de Templo y de Profecía. Se le pilla el truco rápido, pero cada partida ofrece un sinfín de variedades y estrategias.



Coatl es el primer juego diseñado por Pascale Brassard y Etienne Dubois-Roy y tuvimos el placer de hablar con ellos sobre sus métodos y la experiencia de darle vida.

«Llevábamos ya tiempo barajando la posibilidad de desarrollar un juego de mesa juntos en nuestro tiempo libre, en vez de ver la televisión. Antes de *Coatl*, se nos ocurrieron algunas ideas, pero ninguna nos motivaba lo suficiente como para ponernos a ello. *Coatl* fue el primero», nos explicaba Brassard.

Entre los elementos más llamativos del juego están las piezas de serpiente que los jugadores consiguen para formar sus coameh. La creación de figuras tangibles fue lo que inspiró los conceptos básicos de Brassard y Dubois-Roy.

«El objetivo original en *Coatl* era formar serpientes usando diferentes partes. Nada más compartir la idea con Etienne, se le ocurrió que ciertas cartas ofrecerían instrucciones sobre los patrones de colores. Por aquel entonces, el juego no tenía componentes, pero el diseño ya contaba con ellos».



Como suele pasar con los prototipos, *Coatl* tuvo bastantes versiones y, durante el proceso de creación, el equipo tanteó diferentes opciones antes de dar con el diseño final.

«Para no invertir tiempo creando modelos en 3D de las partes de las serpientes, decidimos esbozar unas cartas y probar las mecánicas del juego con bloques de Lego como sustitutos», nos comentaba Brassard, evocando el momento.



«La experiencia fue increíble y nos enamoró al instante. Estábamos convencidos de que el juego tenía potencial y la emoción nos motivaba a continuar puliéndolo. Ideé un segmento corporal plano e imprimí en 3D una tanda para ver cómo se movían juntas las piezas. La primera versión tan solo permitía que se uniesen por una de las caras porque no eran reversibles, pero mejoramos la segunda versión dándole forma a la serpiente 3D y modificando los extremos para que se pudiesen unir sin problemas».

El equipo no solo quería componentes llamativos, sino que quería emular el movimiento de las serpientes reptando por la mesa. En serio, es imposible resistirse a los coameh cuando no es tu turno.

«Sin embargo, al principio, el movimiento de la serpiente estaba demasiado limitado. Además, tampoco habíamos indagado en la temática azteca por aquel entonces, por lo que las serpientes no tenían plumas y tanto la cabeza como la cola eran bastante simples. El último modelo introdujo las plumas, la cabeza y la cola de Quetzalcóatl y aumentó el ángulo de rotación entre las piezas, lo que les dio un movimiento más ondular».



En cuanto se estableció la temática, para Brassard y Dubois-Roy era fundamental documentarse para que los elementos respetasen la cultura azteca.

«Etienne tiene un máster en historia, por lo que el contexto histórico tenía bastante peso. Todos los elementos del juego se desarrollaron acorde con la cultura azteca», dijo Brassard.

«Una anécdota curiosa sobre *Coatl* es cómo dimos con el nombre. Estábamos creando un juego que giraba en torno a las serpientes y queríamos un título que tuviese sentido tanto en francés como en inglés, así que me dediqué a buscar palabras pertenecientes al campo semántico de “serpiente” y encontré “Asclepios”. Etienne no estaba del todo convencido, ya que, aunque se solía representar a ese dios como una serpiente, no terminaba de encajar, pero eso le hizo pensar en otros dioses serpiente. Quetzalcóatl le vino a la cabeza al instante, se le iluminó el rostro y se me contagió su entusiasmo. La felicidad que sentimos al encontrar la temática y el nombre del juego fue tanta que estuvimos motivados de nuevo meses más tarde. Añadimos un montón de características y alteramos muchas otras para ceñirnos al mundo azteca».



El equipo de primerizos trabajaba bien unido, pero todos los proyectos creativos acaban topándose con algún imprevisto. En el caso de Brassard y Dubois-Roy, tenían tantas ideas que complicaban el proceso.

«Lo que más nos costaba era centrarnos en los elementos principales. Es fácil caer en la tentación de añadir características, cartas, acciones especiales, bonificaciones e ignorar los problemas existentes. El juego acaba perdiendo su identidad y la diversión se desvanece entre tantas distracciones innecesarias. Teníamos que hacerlo lo más sencillo posible y cultivar la esencia del juego en sí», dijo Brassard.

Aparte del diseño, las obligaciones del día a día pueden retrasar un proyecto. La mayoría de los diseñadores no pueden volcarse de lleno en sus proyectos, por lo que se ven obligados a sacar tiempo para el proceso creativo.

«También fue todo un reto compaginar los eventos para promocionar el juego con nuestra vida laboral y todo lo que implica ser padres de tres hijos. Como los eventos suelen organizarse los fines de semana, necesitábamos que alguien cuidase de los niños, que siempre se quejaban de que nunca estábamos en casa».



«Coatl es un juego simple, pero trata una materia única y eso hace que destaque. Prácticamente cualquiera puede jugarlo. Esperamos que gane popularidad entre los jugadores más ocasionales y las familias y se convierta en una opción para los más avezados. Las reglas se entienden sobre la marcha y las partidas aseguran diversión».

«Coatl es un juego simple, pero trata una materia única y eso hace que destaque. Prácticamente cualquiera puede jugarlo. Esperamos que gane popularidad entre los jugadores más ocasionales y las familias y se convierta en una opción para los más avezados. Las reglas se entienden sobre la marcha y las partidas aseguran diversión».

Para Brassard y Dubois-Roy, una de las cosas más satisfactorias del proceso fue completarlo juntos.

«Ha sido toda una ventaja poder contar el uno con el otro, ya que pudimos cuestionar y pulir nuestras ideas mucho más rápido que estando solos. Además, siempre es bueno contar con otra persona que ayude a mantener el ritmo y entusiasmo».

Coatl ya está disponible en tu tienda de juegos más cercana y en [Tabletopia](#).



Sigue a Synapses Games en Facebook e Instagram para obtener más información sobre Coatl y sus futuros lanzamientos.



@jeuxsynapsesgames



www.jeuxsynapsesgames.com