

# Los secretos del éxito de CLASH ROYALE

Clash Royale es uno de los videojuegos para móviles más populares del momento. Sorprende que solo lleve disponible poco más de un año, porque se he convertido en un clásico a pasos agigantados. Analizamos los secretos de su éxito para entender mejor cómo consigue Supercell –la empresa creadora– tenernos enganchados a sus juegos.

La temática de Clash Royale no es precisamente novedosa, puesto que la mayoría de personajes (duendes, caballeros, magos, dragones) que se emplean en el juego provienen del anterior éxito de Supercell: Clash of Clans. La diferencia fundamental entre los dos juegos reside en que uno de los objetivos principales de Clash Royale es ir mejorando nuestro mazo de cartas a través de combates contra otros jugadores mientras que en Clash of Clans los jugadores tienen que ir construyendo un poblado en un mapa compartido y luchando contra los poblados de otros jugadores.

Antes de analizar las técnicas empleadas para que queramos jugar una y otra vez al juego, conviene repasar rápidamente sus características principales. Como hemos dicho antes, uno de los principales objetivos de Clash Royale es ir mejorando nuestra baraja de cartas.

## DESARROLLO DEL JUEGO

Las cartas representan a los personajes que podremos usar en un combate contra otro jugador y cada una tiene unas características especiales. Así, por ejemplo, puedo tener

la carta del príncipe, que carga a caballo contra enemigos y torres, o la carta de la bola de fuego, que puede lanzarse a cualquier lugar e inflige un daño a quienes estén cerca. Las cartas se obtienen mediante cofres y hay varias maneras de conseguir nuevos cofres. La primera y más sencilla es esperando: cada 4 horas el juego nos regala un cofre gratis que podremos abrir. La segunda manera es combatiendo: cada vez que ganamos un combate, ganaremos un

cofre, si es que tenemos sitio para guardarlo (en todo momento podemos tener un máximo de 4 cofres sin abrir, por lo que, si ganamos un combate cuando ya tenemos los 4 cofres esperando a ser abiertos, no conseguiremos un cofre).

¿Cómo es posible que no tengamos sitio para un nuevo cofre? ¿No bastaría con abrir uno que esté cerrado? Sí, pero en función de cuánto de bueno sea el cofre, se necesitará un tiempo para poder abrirlo. Por ejemplo: los cofres de plata tienen una demora de 3 horas desde que solicitamos abrirlos hasta que efectivamente podemos abrirlos, en los de oro la demora es de 8 horas, en los cofres gigantes, mágicos o épicos la demora es de 12 horas.

La tercera forma de conseguir un cofre es comprándolo median-



te oro. Hemos dicho antes que los cofres contienen nuevas cartas para nuestra baraja, pero también conseguimos algunas monedas de oro al abrirlos. Si tenemos muchas monedas ahorradas, podremos comprar cofres o cartas sueltas. Existen algunas formas más de conseguir cofres (cofres de coronas, cofres de clan, desafíos, etc.), pero estas son las principales maneras de hacerse con ellos.

Si tenemos cartas repetidas (por ejemplo, nos han tocado varias cartas del príncipe en varios cofres), podemos subirlas de nivel pagando cierta cantidad de oro. De esta forma, cuando dos jugadores saquen la misma carta –el príncipe, por ejemplo– importará también a qué nivel está cada una de esas cartas (un príncipe de nivel 5 arrasaría a un príncipe de nivel 1). Subir los primeros niveles de cada carta es sencillo (para subir del nivel 1 al nivel 2, basta con tenerla repetida una vez), pero luego se va complicando cada vez más (para subir una carta del nivel 9 al nivel 10, por ejemplo, es posible que necesitemos tenerla repetida 800 veces).

Una vez que ya hemos recolectado suficientes cartas, tendremos que elegir 8 de ellas para emplearlas en nuestros combates. Estas 8 cartas se barajan y podremos ir usando 4 de ellas en cada momento para tratar de ganar el combate. Un combate en Clash Royale consiste en tratar de destruir una o varias torres del adversario. Cada jugador dispone de una gran torre central y dos torres más pequeñas a los lados, que deberán ser defendidas usando ciertas cartas a la vez que se usan otras cartas para tratar de destruir las torres del rival. Los combates duran 3 minutos, salvo que algún jugador sea capaz de romper la torre central y ganar el combate directamente. Si tras ese tiempo hay un empate en el número de torres destruidas, se concede una prórroga de 1 minuto en la que ganará quien rompa antes una torre

rival (independientemente de que se trate de la torre central o no).

Como vemos, los combates son bastante cortos (4 minutos como máximo, habitualmente bastante menos) y cada vez que se gana uno, se consigue un cofre, por lo que la sensación de progreso constante es realmente adictiva.

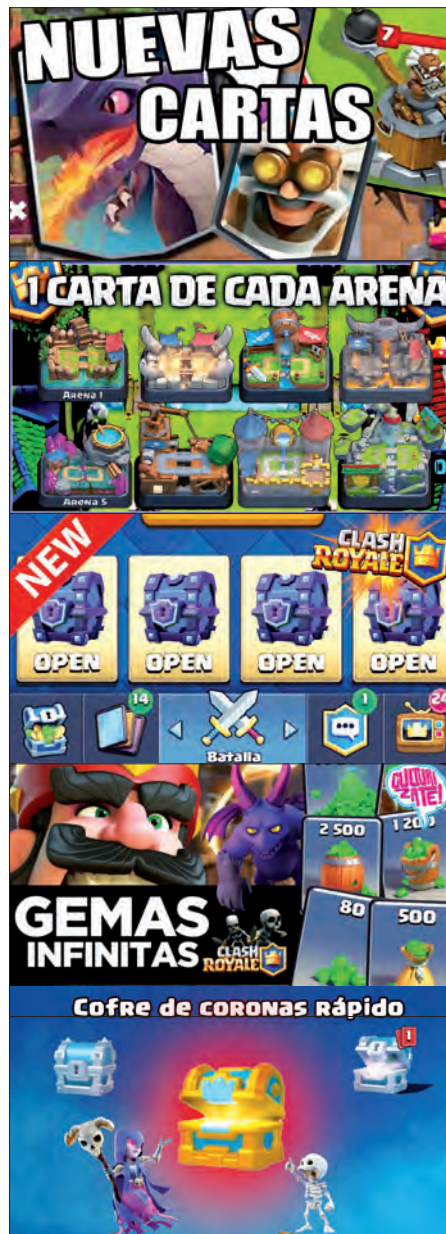
Otro de los grandes aciertos en el diseño de Clash Royale es que hay

una gran variedad de cartas diferentes –más de 75– y que todas ellas tienen puntos fuertes y puntos débiles. Cartas muy poderosas como el P.E.K.K.A. (una especie de androide gigante con mucha fuerza) pueden destruirse rápidamente con tropas ligeras como esqueletos o duendes, mientras que estas tropas ligeras son muy vulnerables a las flechas o a los disparos de un mago, que a su vez es muy poco resistente a un ataque cuerpo a cuerpo, etc.

Por tanto, es muy difícil hablar de cartas «buenas» o «malas» en un combate de Clash Royale, porque depende mucho de contra quién se enfrenten. Como cada jugador decide para cada combate qué 8 cartas utilizará de todas las que tiene, los combates son muy poco repetitivos porque casi siempre son dos barajas muy diferentes las que combaten entre sí.

Además, dentro de Clash Royale es posible unirse a otros jugadores en un clan. Los clanes son grupos cerrados de jugadores que se ayudan entre sí, donándose cartas y colaborando para conseguir cofres del clan (cada semana se habilitan unas horas para que todos los miembros de un clan combatan activamente y acumulen sus victorias para conseguir un gran botín común). En el clan también se pueden comentar aspectos del juego, compartir repeticiones de partidas o entrenar en combates amistosos.

La manera en que Supercell logra que los combates estén más o menos equilibrados está también muy bien pensada. Al igual que ocurre en deportes como el tenis o el ajedrez, cada jugador tiene un nivel definido por el número de copas que ha logrado ganando combates. Si un jugador novato con pocas copas combatiera con una jugadora muy experimentada con miles de copas, el resultado sería fácil de predecir. Por eso, el sistema de emparejamiento siempre elige a un contrincante



Supercell asegura el interés en el juego con continuas actualizaciones y novedades.





con un número similar de copas. Si un jugador encadena muchas victorias seguidas, conseguirá muchas copas y combatirá cada vez contra adversarios más difíciles de superar. Lo contrario también ocurre: si un jugador tiene una mala racha, perderá muchas copas y cada vez combatirá contra adversarios menos poderosos. De esta forma, los jugadores siempre tienen la sensación de que los emparejamientos son bastante justos.

### UN DISEÑO QUE ATRAPA

Aunque al explicar el funcionamiento del juego ya hemos comentado algunos de los trucos que usa Supercell para tenernos permanentemente pendientes de él, vamos a repasarlos para que veamos hasta qué punto el diseño del juego influye en nuestro «enganche».

En primer lugar, el juego nos recompensa cada 4 horas con un cofre solamente por acceder a él. Si tenemos las notificaciones del móvil activadas, 6 veces al día tendremos un recordatorio de que sería bueno que abriéramos el juego para disfrutar del nuevo cofre gratis.

En segundo lugar, el contenido de los cofres es más o menos aleatorio, es como abrir una caja sorpresa,

lo que anima a querer abrir más y más cofres para averiguar qué contienen.

En tercer lugar, los cofres tienen un tiempo de demora para poder abrirlos y hay un número limitado de cofres simultáneos, por lo que no basta con estar jugando como locos durante un par de horas y luego olvidarnos, sino que hay que ir jugando poco a poco durante mucho rato.

En cuarto lugar, el hecho de que los combates sean contra otros jugadores mejora mucho la experiencia de juego, ya que nos podemos encontrar con jugadores más defensivos o más agresivos, más creativos o más predecibles, capaces de jugar peor o mejor sus cartas, etc.

Finalmente, la sensación de estar continuamente progresando (cada vez tendremos mejor baraja porque las cartas nuevas siempre se acumulan y las viejas no se pierden), nos hará querer jugar más y más.

### VIABILIDAD ECONÓMICA

Una pregunta que queda pendiente es cómo gana tanto dinero Supercell a través de un juego como Clash Royale, que es gratuito y no exige pagar para jugar. La clave está en esos retardos que antes mencionábamos: si alguien quiere abrir un

cofre sin esperar, puede hacerlo pagando una cantidad determinada de gemas.

Las gemas pueden conseguirse en cofres, pero a un ritmo extremadamente lento, por lo que algunos jugadores las compran con dinero real. Así, jugadores que compren cientos de gemas con dinero real (en euros o dólares), podrán ir abriendo cuantos cofres deseen y progresar mucho más rápido que el resto en el juego.

Con este modelo de negocio Freemium (la mayoría de jugadores lo hacen gratis –Free–, pero unos pocos lo hacen pagando –Premium–), Clash Royale es una de las apps móviles que más ingresos reporta a sus creadores actualmente.

Está claro que llegará un momento en el que Clash Royale pierda su popularidad, pero Supercell se está asegurando bien de cuidar a su gallina de los huevos de oro con muchas actualizaciones y novedades, tales como nuevas cartas, nuevos torneos o modos de juego, promociones especiales o un sistema de ligas para que jugadores muy avanzados vuelvan a disfrutar con el juego.

Clash Royale nos ha aportado a muchos grandes ratos de diversión, pero hay que tener cuidado porque un producto tan bien diseñado para atrapar nuestra atención conlleva no pocos peligros a nivel personal y social. Como siempre, si combinamos los videojuegos, las películas, los libros o cualquier otro elemento de ocio personal con actividades más sociales, saludables y al aire libre estaremos logrando disfrutar de lo mejor de cada opción.

PABLO GARAIZAR

#### ■ NOTA:

Mándanos tu duda o sugerencia a:  
[revista@mensajero.com](mailto:revista@mensajero.com)  
y publicaremos la respuesta.



**SÉ**  
**VALIENTE**  
**LA MISIÓN TE ESPERA**  
**DOMUND**

22 DE OCTUBRE DE 2017

#DOMUND



OBRAS MISIONALES  
PONTIFICIAS