

Tangled

En el área del diseño de productos el juego promueve la socialización entre pares, aquí es donde se ve una oportunidad de diseño, para la creación de un juego de enfrentamiento para dos personas; en el cual los usuarios deben crear un recorrido con cuerdas de medidas determinadas la cual debe ser utilizada completa, por un tablero circular con piezas que sirven de enganche para estas cuerdas, el inicio y el término del recorrido están definidos al principio de el juego con el lanzamiento de un dado.

El diseño del juego nace a partir del uso de referentes tales como laberintos y un juego de cartas inglés "*cribbage*", del cual capte la esencia de este la cual es que, con una cantidad determinada de cartas hay que formar combinaciones, durante todo el juego estas cartas no se pueden cambiar. Utilizando el concepto de dispersión se crea este tablero con piezas aleatorias para la creación de un recorrido.

El juego debe tener pasos que dificulten el ganar, es lo que hace que sea un juego de enfrentamiento, para esto utilizando como referencia dunas, se crea un tablero con una topología de relieves para dificultar la jugada de cada usuario, ya que las cuerdas deben ser utilizadas en su totalidad, las 16 piezas ubicadas en una forma determinada y alturas distintas debido al tablero, crea una complejidad para el jugador, el cual debe crear un recorrido aleatorio.

Para la construcción del tablero, la madera fue el material escogido para poder realizar los relieves que necesitaba, ya que sus propiedades son las que me darían firmeza en este y una buena terminación para el prototipo final. Elegí el pino oregón ya que es un tipo de madera económica, blanda y resistente para bastar en Router CNC, herramienta que me fue útil y accesible para la conformación del tablero y que me daría una terminación ideal para mi tablero de juego.

Para las piezas de enganche, diseñe piezas en cobre, las cuales fueron torneadas y lijadas para un acabado final, las cuerdas fueron hechas a mano, siendo este un valor agregado al prototipo final.

El tablero es la pieza central que hace que el juego funcione y la madera cumple un papel fundamental en la firmeza y calidad estética final del prototipo, haciendo que la relación usuario - juego sea ideal al momento de ser utilizado.