

Pokémon TCG Pocket

Análisis UX

Videojuegos



Evolución

El juego de cartas coleccionables (JCC) o Trading cards game (TCG) de Pokémon fue lanzado en el año 1996 en Japón, inicialmente inspirado por el éxito de los videojuegos Pokémon Rojo y Azul. Su popularidad llevó a su expansión en Estados Unidos y Europa en 1999. Desde entonces ha mantenido por ya más de 25 años un crecimiento constante, con una comunidad fanática que recibe cada cierto tiempo nuevas expansiones del juego.



Pokémon TCG online 2011

La primera adaptación del juego Pokemon TCG al mundo digital fue la versión “Pokémon TCG Online” que se lanzó en 2011 para Windows, MacOS, iOS y Android. Permitía jugar en línea con las mismas reglas del juego original.



Pokémon TCG Live 2023

Esta versión sustituyó al juego Pokémon TCG Online, generó nuevas mecánicas y un sistema de progresión, haciendo más realista el inicio en el mundo de Pokémon TCG, permitiendo incluso el intercambio de cartas entre jugadores.



Pokémon TCG Pocket 2024

La versión que analizaremos fue lanzada en Octubre del año 2024 para iOS y Android, ofreciendo mecánicas del juego pero simplificadas (un juego acotado) y enfocándose fuertemente en el coleccionismo.



POKÉMON

TRADING CARD GAME ONLINE



App Store

Sin datos

Juego discontinuado por lo que no tiene datos actualizados disponibles.



Google Play



POKÉMON

JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES LIVE



App Store

3.1

Calificación

578

Opiniones

***ND**

Descargas



Google Play

4.9

Calificación

41.7K

Opiniones

5M+

Descargas



POKÉMON

TRADING CARD GAME Pocket



App Store

4.9

Calificación

9.4K

Opiniones

***ND**

Descargas



Google Play

4.7

Calificación

951K

Opiniones

10M+

Descargas

*ND: No disponible (Apple no publica el dato de cantidad de descargas).

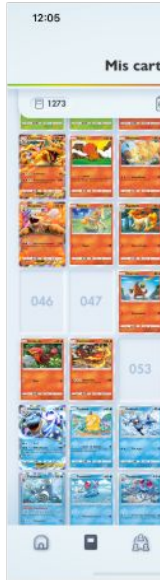
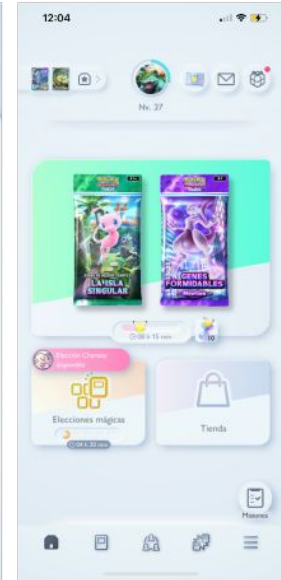
**Estos datos se obtuvieron desde APPStore (Apple) y GooglePlay (Android). La fecha de la última actualización de estos datos es 09/12/2024

Diseño - Neumorfismo

La interfaz del juego utiliza una tendencia de Diseño atrevida para nuestros tiempos, el Neumorfismo. Esta tendencia utiliza luces y sombras para generar profundidad, es decir que los elementos se sobreponen, se incrustan o sobresalen de una superficie, tratando de generar un escenario realista a través de la profundidad de las capas que componen el diseño. Este tipo de diseño fue muy popular como tendencia de Diseño web alrededor del año 2019 (después de un gran auge en los inicios del diseño web con la evolución de CSS a CSS3).

¿Porqué utilizar este tipo de Diseño?

La respuesta en el caso de Pokémon TCGP es clara, la vinculación con el mundo real: Este tipo de diseño fue muy utilizado en la creación de productos digitales (app web) específicamente para representar elementos como dashboard o tableros de control (simulando botoneras, o cuadros específicos de información). Y si bien Pokémon TCGP no busca esa funcionalidad, si necesita algo importante, el **REALISMO**.

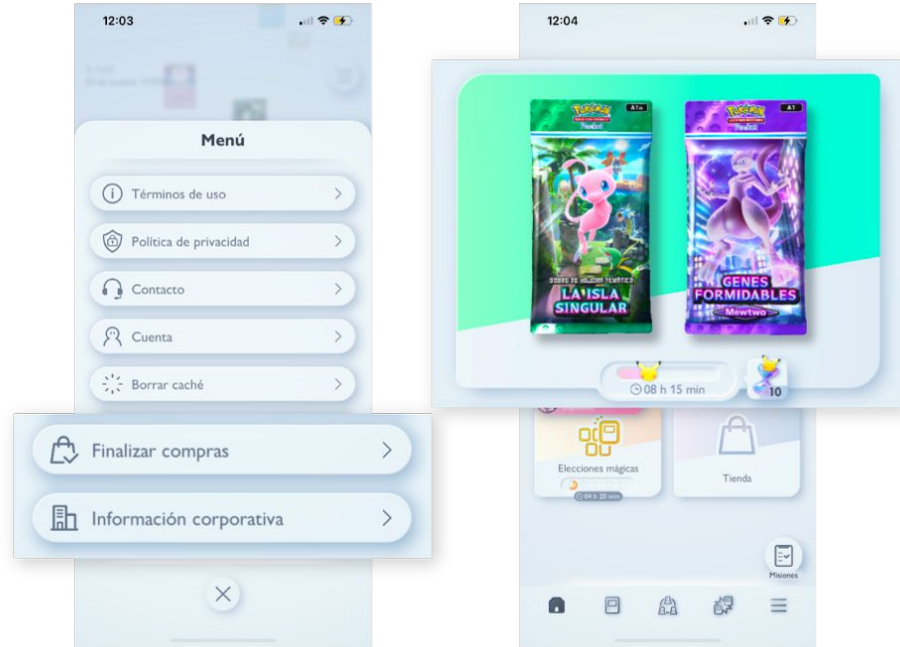


El éxito de la **Experiencia realista**

un guiño a la nostalgia

Los menús de navegación, los dashboard y elementos interactivos en Pokemon TCGP muestran el uso claro de luces y sombras para simular la profundidad de los botones y espacios utilizables dentro de la interfaz de usuario.

Pero la experiencia realista no se queda solo ahí, en la simulación de un entorno realista con el uso de recursos visuales, si no que la lleva mas allá con la integración de imágenes e interacciones que simulan la realidad del juego y mecánicas de juego y colección que complementan una **EXPERIENCIA COMPLETA**.



Elementos visuales

Cartas

Las cartas son esencialmente el elemento más importante del juego, estas se utilizan para las funcionalidades de:

- **Coleccionismo**
- **Construcción de mazos**
- **Partidas**
- **Intercambios**



Efecto visual

Las cartas en digital permiten que el usuario pueda moverlas y visualizar distintos efectos, como el holográfico, efecto 3D y efecto “inmersivo”. Si bien el efecto 3D y el efecto inmersivo son propios del formato digital, las cartas tienen una forma de visualización de holograma que tienen las mismas en formato físico, además de eso, las cartas tienen un borde que les añade profundidad, para complementar todo esto, las cartas tienen “anverso” y “reverso” pudiendo girarlas, lo que genera una sensación de tener una verdadera carta en tus manos.



Comparativo

Cartas - Aspectos visuales y funcionales



Pokémon Live



Pokémon TCGP

Arte que emula la experiencia real	✓	✓
Capacidad de mover la carta	✗	✓
Efecto visual que simula un holograma	✓ El efecto visuales estático	✓
Borde de las cartas para añadir profundidad	✗	✓
Efecto 3D al mover la carta	✗	✓
Efecto inmersivo	✗	✓
Capacidad de voltear (rotar la carta)	✗	✓
Organización por colecciones	✗	✓
Versiones de cartas actuales (acorde a Pokémon TCG físico)	✓	✓
Efectos visuales adicionales (canjeables)	✗	✓

Elementos visuales

Sobres de cartas

Destaca en este análisis los sobres de cartas como un total acierto en la experiencia del juego, porque no solamente permite obtener las cartas del juego si no que lo hace con un nivel de realismo destacable, lo que sigue en la línea de vincular la experiencia digital con la análoga.



Efecto visual y mecánica

Los sobres de cartas son un elemento diferenciador de este juego, cada sobre entrega 5 cartas (a excepción de sobres promocionales) y visualmente tienen mucha relación con lo indicado anteriormente sobre las cartas, ya que cada sobre tiene una textura y una profundidad, lo que permite que al momento de seleccionar un sobre, puedas girarlo, ver su costado, su anverso y reverso.

La apertura de sobres se realiza mediante la **selección de un sobre en particular dentro de un pool de ellos, esto, junto con el aspecto visual y el efecto de deslizar para abrir**, potencian la experiencia realista.



Comparativo

Sobres- Aspectos visuales y funcionales



Pokémon Live



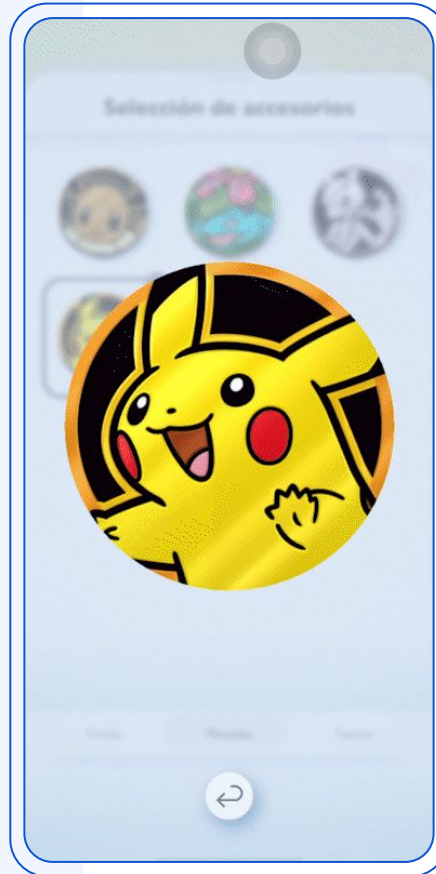
Pokémon TCGP

Arte que emula la experiencia real	✓	✓
Capacidad de girar/rotar el sobre	✗	✓
Apertura de sobre por el revés o el derecho	✗	✓
Grosor del sobre que simula la experiencia real	✗	✓
Efecto 3D al mover el sobre	✗	✓
Apertura de sobre mediante interacción (trazar la línea)	✗	✓
Capacidad de elección dentro de un pool de opciones	✗	✓
Selección por tipo de arte	✗	✓

Elementos visuales

Accesorios

Dentro de los accesorios disponibles en el juego tenemos las **Monedas, las Fundas y los Tapetes**, estos elementos vienen desde la experiencia del mundo análogo y se traspasan al mundo digital con el mismo nivel de detalles que lo hacen las cartas y los sobres, cuidando las profundidades y añadiendo detalles de sombras y luces para simular un elemento real.



Efecto visual y mecánica

Los efectos visuales en las monedas incluyen destellos que simulan el brillo, éstas también tienen bordes para simular profundidad y por último, también tienen anverso y reverso, por lo que se pueden girar dentro del juego, lo que es útil particularmente en las mecánicas del juego en donde se arrojan monedas y mediante cara o cruz se aplican ciertos efectos del juego, por lo que este detalle de las monedas **no es solo un acierto visual si no que también un aspecto funcional** que potencia la experiencia realista.



Comparativo

Accesorios- Aspectos visuales y funcionales



Pokémon Live



Pokémon TCGP

Monedas: Arte que emula la experiencia real	✓	✓
Monedas: Capacidad de mover la moneda	✓ Al momento de escoger se puede mover	✓
Monedas: Efecto visual que simula el brillo de la moneda	✓	✓
Monedas: Borde de las monedas para añadir profundidad	✓	✓
Monedas: Control sobre el lanzamiento de la moneda	✗	✓
Fundas: Arte que emula la experiencia real	✓	✓
Fundas: Visualización en el anverso de las cartas	✓	✓
Tapetes: Visualización en partidas de tapete personalizado	—	✓
Tapetes: Uso para diferenciar turnos	—	✓

* Los criterios relacionados al elemento “tapetes” quedan marcados como “No Aplica” debido a que en Pokémon Live no existe este elemento.

Resumen

Comparativo

Si bien el comparativo está realizado con base en Pokémon TCGP, éste demuestra con evidencia en los resultados, que la experiencia previa del juego (live) era acotada en aspectos visuales y mecánicas de funcionamientos de aspectos tan clave como la interacción con las cartas del juego.

El efecto positivo que tienen estas mejoras visuales también se percibe en la jugabilidad, en donde se aprovechan todos estos aspectos para complementar una experiencia realista total.

	Cartas
	Sobres de cartas
	Accesorios

 	3/10 (30%) Cumplimiento
	1/8 (13%) Cumplimiento
	6/7* (86%) Cumplimiento

 	10/10 (100%) Cumplimiento
	8/8 (100%) Cumplimiento
	7/9 (100%) Cumplimiento

*2 de los criterios en esta categoría no aplican.

Jugabilidad

Más Pocket, más fácil

Una versión acotada

Pokémon TCG Pocket no tiene las mismas reglas de juego que el tradicional Pokémon TCG, es decir, si bien la mecánica de juego se mantiene y en palabras simples, se trata de que tus pokémon derroten a los pokémon del oponente con sus ataques, esta versión es más simple y sobretodo, más rápida.

Considerando que el juego Pokémon TCG Live mantiene exactamente las mismas reglas y mecánicas que el juego original, podríamos establecer una comparación entre las dos versiones digitales que nos permitan entender porqué la versión Pocket es más acotada y rápida para los usuarios.



Comparativo Jugabilidad



Reglas del juego	Pokémon Live	Pokémon TCGP
Cantidad de cartas en el mazo	60 cartas, incluyendo energías	20 cartas, no incluyendo energías
Cantidad de cartas en mano inicial	7 cartas	5 cartas
Pokémon básico asegurado en la mano inicial	No, las cartas iniciales son completamente al azar	Si, dentro de las cartas iniciales tocará obligatoriamente un pokémon básico
Cantidad de Pokémon en banca	5 Pokémon en banca	3 Pokémon en banca
Cantidad de energías que se pueden agregar por turno	1 energía	1 energía
Forma de uso de las energías	Se utilizan las energías que están en las cartas de la mano del jugador	Existe una zona de energía que disponibiliza una por turno
Uso de “Premios”	Si, 6 premios, cuando se acaban tus premios ganas la partida	No, cuando derrotas a un Pokémon del rival, no robas premio
Cantidad de puntos para ganar la partida	6 puntos (al igual que los premios)	3 puntos
Uso de Entrenadores por turno	1 Entrenador por turno	1 Entrenador por turno
Uso de Estadios	1 estadio por turno	No existen los estadios



Feedback PlayStore

Análisis cualitativo

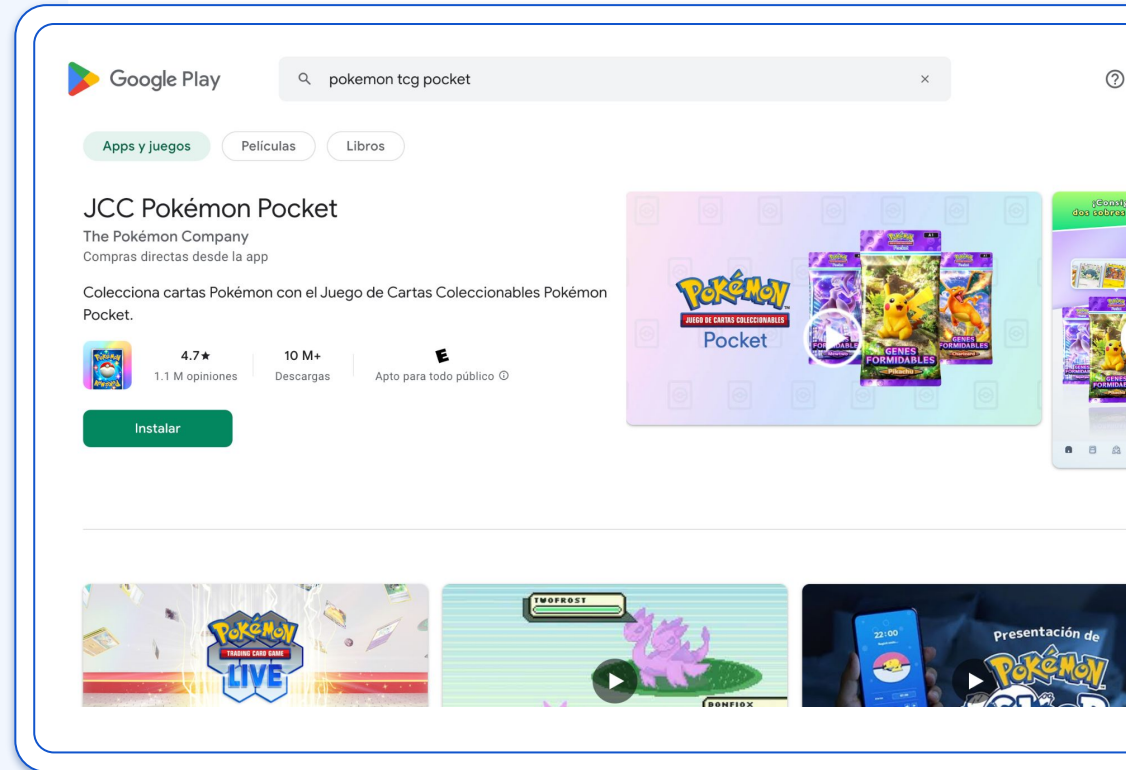


Feedback PlayStore

Contexto

★ Evaluación de 4,7

A continuación detallaré un pequeño análisis cualitativo que busca complementar los datos duros mostrados en las láminas previas, para entender en la voz de los usuarios/jugadores como ha resultado la experiencia en el uso de Pokémon TCG Pocket.



Feedback PlayStore

A considerar

Características del análisis:

- Se analizaron **un total de 210 comentarios**.
- Los datos son **100% reales y se obtuvieron desde el sitio web de PlayStore** (APPstore de Apple no permite acceder a un listado extenso de comentarios desde su sitio público).
- Los comentarios corresponden a usuarios que **utilizan teléfono y están verificadas**.
- Los comentarios analizados se dejaron entre el **30 de Octubre de 2024 y el 23 de Diciembre de 2024**.
- Los comentarios **se categorizaron** y se añadió un criterio que nos indica si el **comentario o feedback es positivo o negativo**.
- La lista completa de comentarios se puede **[visualizar aquí](#)**.

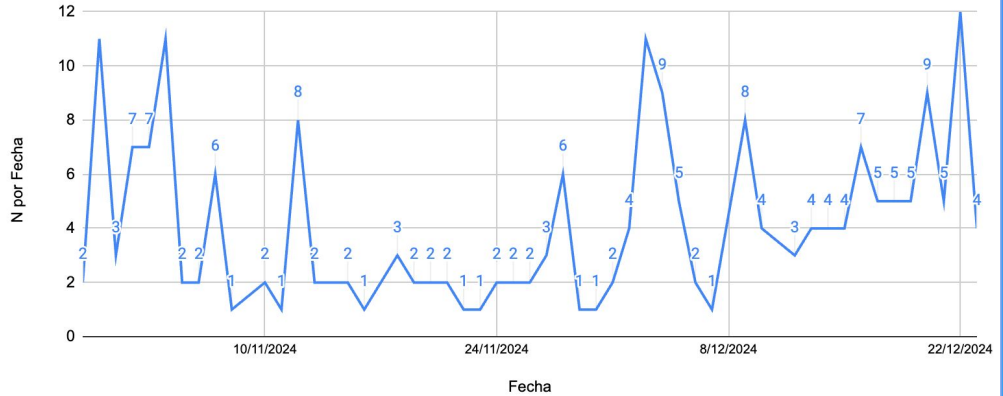
	A	B	C	D	E	F	G
1	Nombre	Fecha	Comentario	Id	Categoría	Subcategoría	Sentimiento
2	angel Cabrera	30/10/2024	No me arrepiento de haberlo instalado, es un juego hermoso, simple, divertido y muy completo. Lo único malo que encontré es que hay un bug al abrir sobres, dejan de verse y la pantalla se pone violeta, peor cuando abres 10 a la vez, aún así se entiende ya que el juego es nuevo, pero ya desde el inicio está muy completo y se nota que tiene un gran potencial, 9/10 hasta ahora únicamente por el bug.	363	Gameplay/Exper	Diseño	Positivo
3	Fanire	30/10/2024	Buenas tardes. El juego es excelente! Tengo una idea.. estaría bueno si pudieran agregar una función con giroscopio (al ver la carta que uno seleccione pueda moverla con el mismo giroscopio sin necesidad de que sea manualmente) y que las cartas abarquen si se puede toda la pantalla. Creo que eso daría más ilusión y mejor experiencia. Muchas gracias! Saludos	144	General Feedbac	Jugabilidad	Positivo
4	Juan Dlc	31/10/2024	El juego es genial, me agrada incluso sin ser fan de Pokemon. La primera vez que lo abrí, jugué y todo bien, pero luego de cerrarla y querer abrirla otra vez más tarde, el juego se queda cargando, ralentizando mi teléfono una barbaridad hasta el punto de que se tenga que reiniciar solo. Probé desinstalando y borrando datos de la app y el problema persiste.	115	General Feedbac	General	Positivo
5	Frank Ernesto Gómez Conde	31/10/2024	Me sorprendió lo bueno que es Pokémon Pocket, todas las cartas se pueden conseguir gratis, ¡no te obligan a gastar! .Los precios en la tienda son bastante accesibles si quieres avanzar más rápido, pero no es necesario para disfrutar el juego. Lo que más me encanta son las artes de las cartas, están tan bien hechas que a veces paso un rato solo mirándolas. Los combates son por turnos, como en los juegos clásicos, y se sienten igual de emocionantes. ¡Muy recomendado!	660	Gameplay/Exper	Experiencia	Positivo
6	Anonimo98 2	31/10/2024	Experiencia personal, el juego esta mal optimizado. La primera vez anduvo bien. El tema de los sobres, animaciones y fluidez del juego. Ahora un día después tuve que cerrar la app 3 veces! Ya que al abrir un sobre se ponía como loca la pantalla. Parpadeaba, se ponía negro, andaba lag y tenía que cerrar y volver a entrar para ver que cartas salieron. Espero que solucionen estos problemas por que el juego para coleccionar cartas está bien. Pero si no optimizan ese tema.	70 p.	General Feedbac	Rendimiento	Negativo

Feedback PlayStore

Resultados

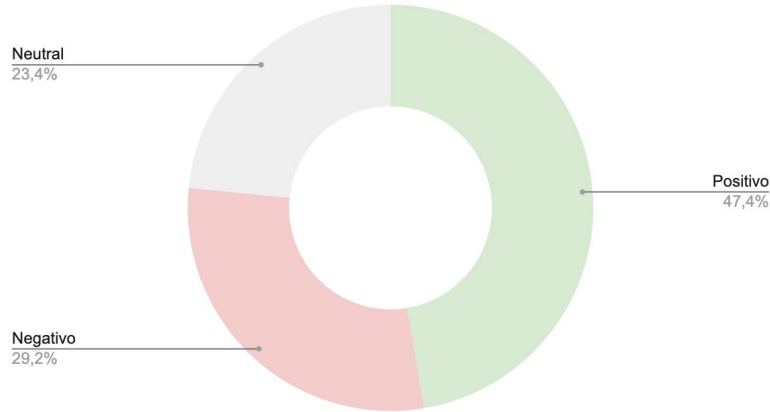
Con una media de 4,2 comentarios diarios, se analizaron un total de 50 días, Los días de mayor cantidad de comentarios, coinciden con actualizaciones lanzadas por el juego, lo que es propio de un nuevo juego, y la mayoría de ellas tiene la función de ir corrigiendo errores propios del juego.

Cantidad de comentarios por fecha



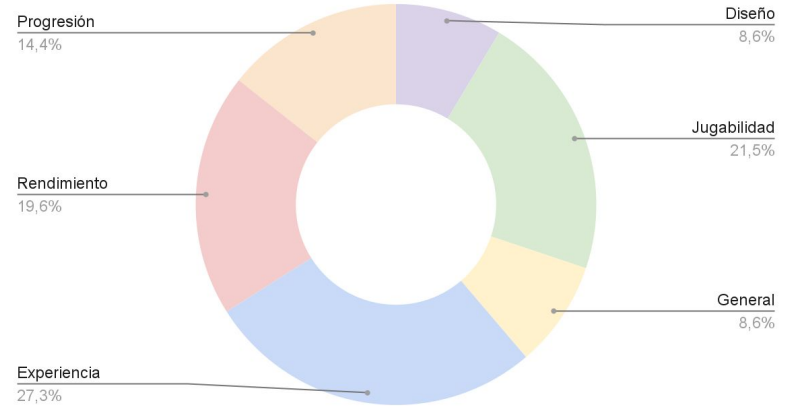
Apreciación y Categoría

Apreciación



47,4% de los comentarios se aprecian como positivos, es decir que expresan una **buena experiencia en general**. Los comentarios que se aprecian como neutrales, denotan buena experiencia mezclada con problemáticas en el juego.

Categoría



La principal categoría a la que referenciar los comentarios es la experiencia en el juego, lo que tiene que ver con el **coleccionismo y el replicar la experiencia realista en el ámbito virtual**.



Comentarios negativos

En las apreciaciones negativas, lo que predomina es el **rendimiento (14,83% del total de comentarios)**, es decir que gran parte de los usuarios tienen problemas con la optimización del juego, sobretodo en la apertura de sobres y en las partidas, en donde se repite el comentario de que el juego queda estancado en una pantalla en blanco.

la segunda categoría que representa un **porcentaje significativo en los comentarios negativos tiene que ver con la jugabilidad (8,61%)**, en este caso los comentarios hacen alusión a que el juego puede ser “injusto” o “desequilibrado” debido a las reglas del juego (como por ejemplo que en las partidas el primer turno no permite jugar energías.

Apreciación	Categoría	N	%
Negativo	Experiencia	2	0,96%
	General	3	1,44%
	Jugabilidad	18	8,61%
	Progresión	7	3,35%
	Rendimiento	31	14,83%
Total Negativo		61	29,19%



Comentarios positivos

El principal aspecto a destacar como punto positivo es la Experiencia que ofrece el juego (20,57% del total de los comentarios). Estos comentarios principalmente destacan aspectos como la experiencia realista que ofrece el juego (en comparación a Pokémon TCG físico), **tanto en la apertura de sobres, como en el arte de las cartas y en la funcionalidad de coleccionismo.**

Otros aspectos importantes que se destacan en los comentarios positivos, son el **Diseño, en donde se destaca el arte de las cartas y los efectos 3D de las mismas**, la Jugabilidad con aspectos reducidos del juego y la progresión, en donde se destaca que se puede avanzar y ser competitivo sin necesidad de gastar dinero.

Apreciación	Categoría	N	%
Positivo	Diseño	15	7,18%
	Experiencia	43	20,57%
	General	11	5,26%
	Jugabilidad	14	6,70%
	Progresión	13	6,22%
	Rendimiento	3	1,44%
Total Positivo		99	47,33%

Principales Insights

Resultados del análisis



Aspectos positivos

Coleccionismo

✓ Atrápalos a todos!

Un gran acierto de Pokémon TCG Pocket es el énfasis en el coleccionismo, ofreciendo recompensas por llegar a completar una colección (la primera edición de cartas se llama “Genes formidables”) lo que potencia de manera perfecta con un arte muy cuidado de las cartas.

El juego ofrece una mirada rápida de cuáles son las cartas faltantes de la colección, muestra detalles de la misma (en que tipo de sobres poder obtenerla) y también te permite comprar esa carta en particular (a través de canjes con puntos que acumulas abriendo sobres), **la mezcla de desafío y recompensa se potencia dándole visibilidad simple y rápida a la colección.**



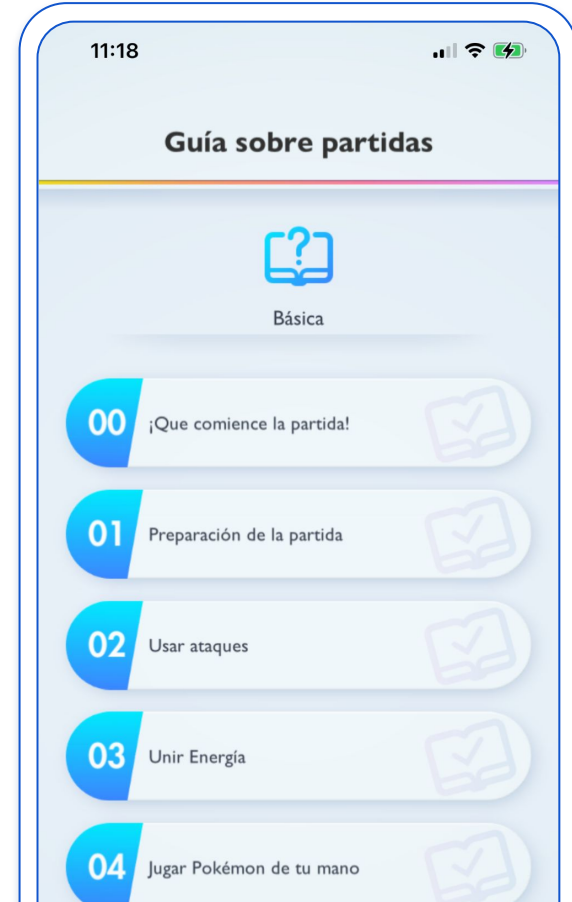
Aspectos positivos

Onboarding

✓ Aprendiendo a jugar

Pokémon TCG Pocket tiene un onboarding específico para que el usuario aprenda a jugar, se denomina Guía sobre partidas y el punto alto de esta característica es que enseña paso a paso con lecciones pequeñas y muy rápidas como disputar una partida, además de esto, en cada paso ofrece recompensas, para que el proceso no sea tedioso para el usuario.

Ya después de llegar a cierto nivel en las guías, puedes comenzar a jugar tus propias partidas, habiendo obtenido suficientes recompensas como para abrir algunos sobres adicionales, win/win.



Aspectos positivos

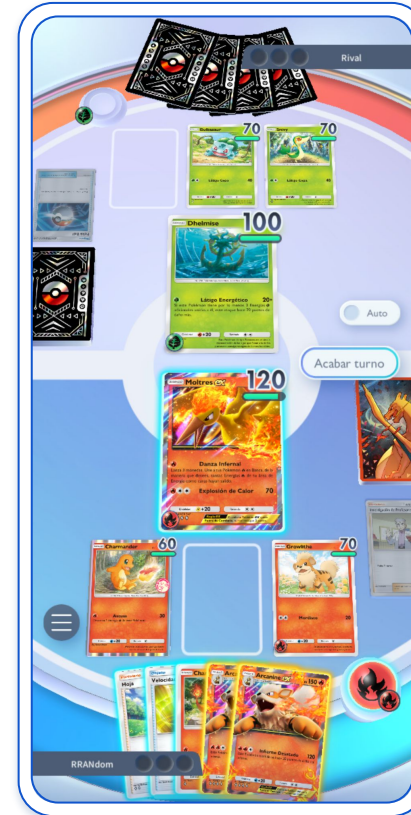
Refuerzo y orientación visual

✓ Microinteracciones

El juego tiene un gran trabajo (en parte heredado de Pokémon Live) de microinteracciones, y en las partidas es donde este trabajo cobra sentido.

Las partidas ofrecen constantemente refuerzos visuales en las cartas del área de juego y las de la mano, para que el jugador sepa rápidamente en cuáles de esas cartas hay opciones, como por ejemplo jugarlas o hacer evolucionar a un pokémon. Estas interacciones también destacan posibilidad de atacar, de retirar a un pokémon o utilizar habilidades ya sea de pokémones activos o en banca.

Esto garantiza una experiencia con menos fricciones y menos frustración para el usuario por ejemplo por olvidar alguna acción determinada dentro de un turno.



Aspectos positivos

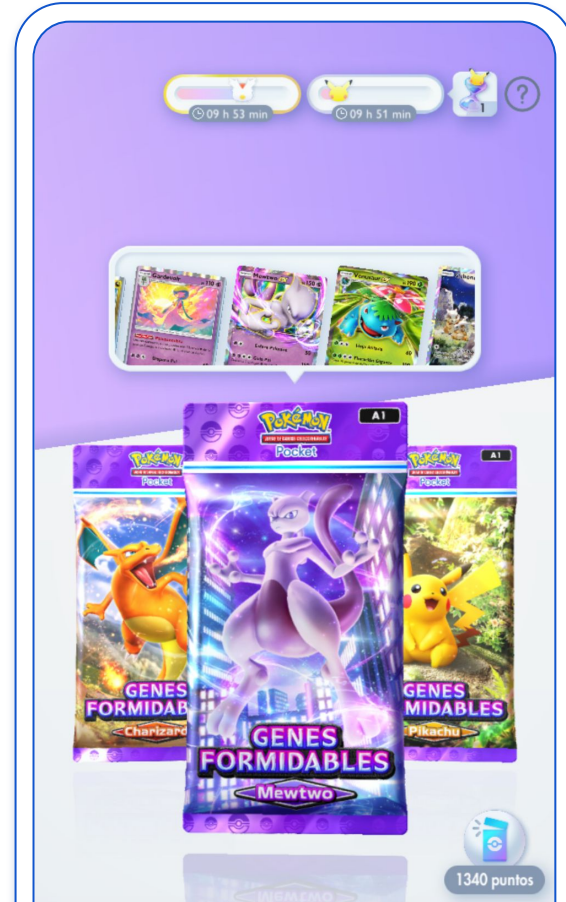
Crecimiento progresivo

✓ Una edición para empezar

Creo que el juego acierta en lanzarse como una versión Pocket en todo ámbito, como ya hemos visto, las partidas son más acotadas, las reglas son más sencillas, la experiencia de juego es más rápida y fácil, y eso también se debe a que la cantidad de cartas disponibles es acotada.

A diferencia de su predecesor, este juego cuenta (en su lanzamiento), con solamente una edición de cartas, lo que facilita varios aspectos importantes, la construcción de mazos, las estrategias en las partidas, y por supuesto el coleccionismo.

Esta decisión, permite que los nuevos jugadores no se abrumen con tanta información y puedan partir a la par con el resto de la comunidad, **generando partidas más equiparadas y por lo tanto mejor competitividad.**



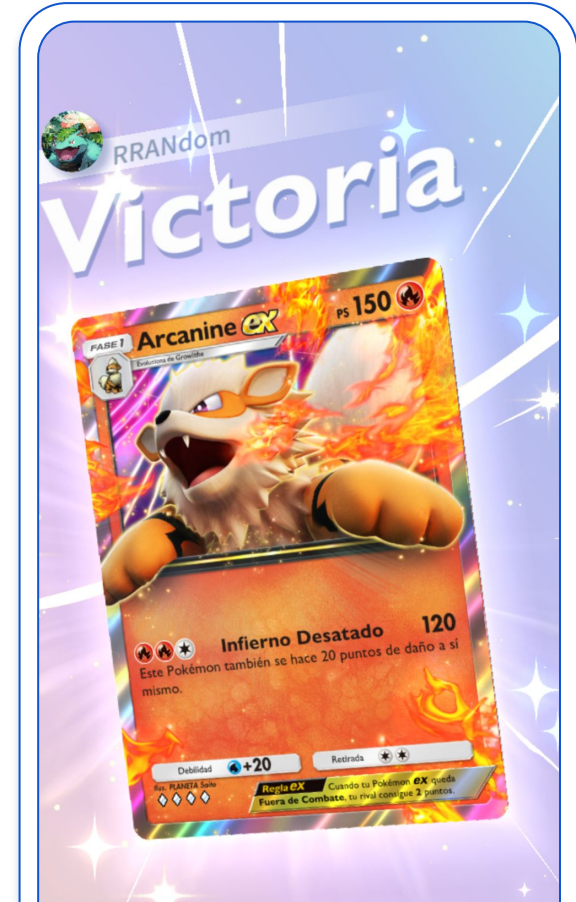
Aspectos positivos

Partidas

✓ Acá es donde notamos lo “pocket”

El juego es una versión Pocket o “de bolsillo” y esto se hace notar fuertemente en las partidas, las que son bastante expeditas, por lo que se vuelve sencillo competir y completar eventos que ofrecen recompensas con cartas promocionales o medallas dependiendo del evento.

Las partidas rápidas son un **gran acierto para un juego móvil, pudiendo capturar y mantener de esa forma a jugadores “casuales”** que no dedican demasiado tiempo a un juego pero que aun así son recurrentes y activos diariamente.



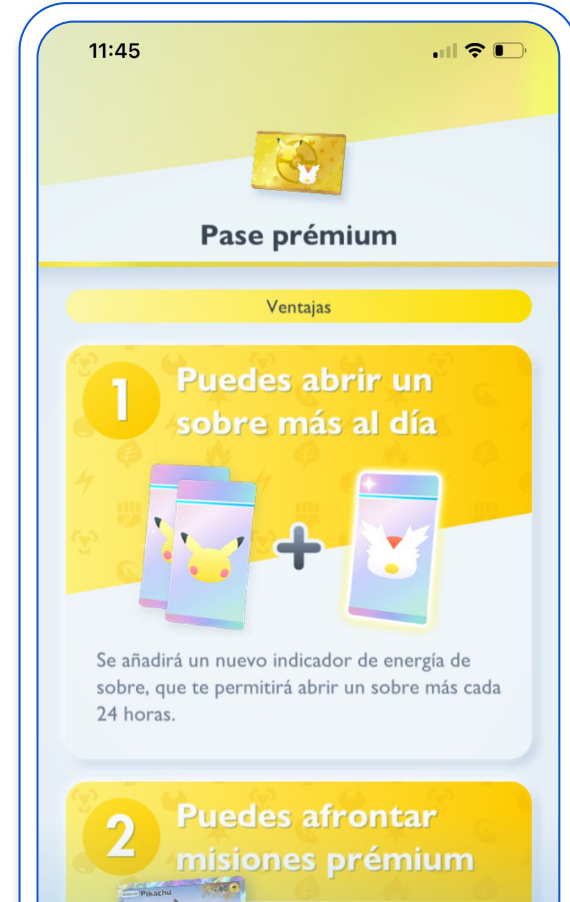
Aspectos negativos

Costo/beneficio de la membresía

✗ Insuficiente

Como uno de los principales aspectos negativos del juego es el costo de la membresía (10USD), la cual tampoco ofrece demasiados beneficios (según la percepción de los usuarios).

Normalmente, se pueden abrir 2 sobres al día, pero teniendo la membresía, se puede abrir un sobre adicional al día (lo que se percibe como insuficiente) y además la membresía ofrece recompensas por ciertas tareas sencillas de completar, lo que no logra convencer a los usuarios ya que el precio sigue siendo elevado para lo normal de un “pase premium”.



Aspectos negativos

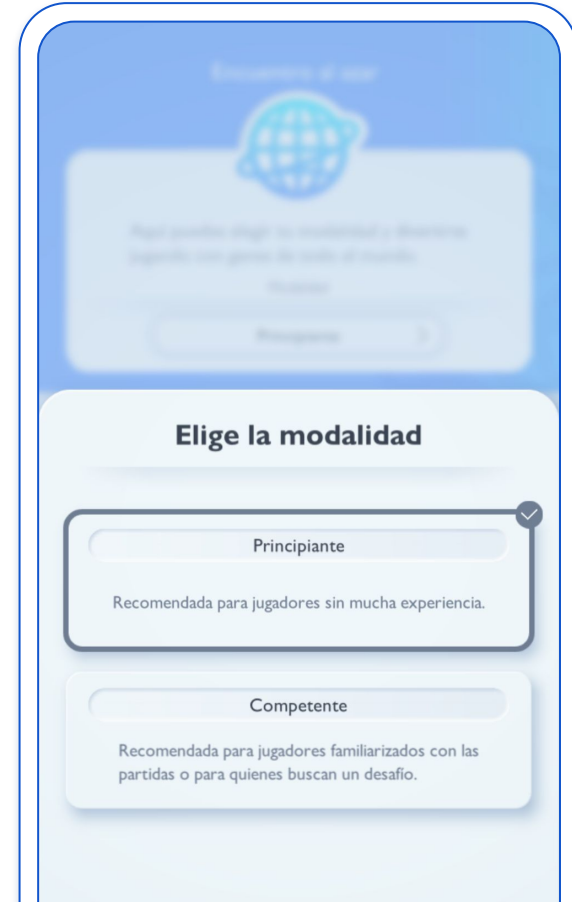
Nivelación / match desigual

✗ Frustrante

Otro aspecto negativo del juego, es el sistema de nivelación de partidas.

Si bien el juego para jugar partidas en línea tiene dos modalidades “principiante” y “competente”, lo cierto es que no existe ningún filtro para poder compatir en ninguna de ellas, por lo que usuarios más avanzados pueden competir en la sección de principiantes (cabe destacar, que ganar partidas en cualquier modalidad ofrece puntos de experiencia).

Esto provoca encuentros muy desiguales y por lo tanto frustración en jugadores que se están iniciando en el juego.



Pokémon TCG Pocket

Análisis UX

Videojuegos

