



UNIVERSITAT DE
BARCELONA



Desarrollo e
ilustración de
un juego de
mesa

Alba Fernandez Amor



RESUMEN

ABSTRACT



La idea de este proyecto nace a partir de mi interés por los juegos de mesa clásicos, no el *Parchís* o la *Oca*, sino los clásicos más roleros, aquellos juegos de mesa como *Imperio Cobra* o *Hero Quest* que marcaron a los frikis de toda una generación anterior a la mía, y que hoy en día se siguen produciendo y distribuyendo en el mercado. Juegos destinados a aquellos que, al igual que yo, de vez en cuando prefieren un juego de mesa físico con el que pasar las horas, antes que uno de ordenador.

Con este proyecto me he propuesto diseñar íntegramente y partiendo de cero un juego de mesa con matices roleros, que mezcle aquellos elementos que me resultan más interesantes en un juego de mesa; Cartas, un tablero versátil, estrategia, una pizca de azar que lo ponga interesante y un trasfondo para todo ello. Al margen de crear un sistema de juego que mezcle todos estos elementos, la parte más importante a destacar del trabajo será todo el proceso gráfico que conlleve: La ilustración de la infraestructura de las cartas, el diseño de los mapas, un poco de concept art para las ciudades y el estilo gráfico que aúne todos estos elementos, en un juego que remita a otro mundo.

Por ello, no veo resumen más explicativo que esta pequeña introducción:

*Bienvenidos a **The Final Guardian**, un juego que os transportará a un mundo totalmente distinto al nuestro, repleto de criaturas poderosas y innumerables fuerzas mágicas aguardando en cada rincón. En el mundo de Sumun podréis convertirlos en los héroes que marquen el destino de esta aventura y luchar por ser el próximo, y tal vez último, Guardián. No todos los héroes compartirán tu punto de vista, así que prepárate para librar duras batallas en un viaje impredecible por tierras indómitas y llenas de peligros, con más de una sorpresa y compañeros que querrán unirse a tu causa.*

¡Buena suerte y sobre todo, divertíos durante el camino!

The idea of this project was born out of my interest in the classic board games, not the *Oca* or the *Parchís*, but the classic role-playing games, those like the *Empire Cobra* or *Hero Quest*, games that marked the geeks from a whole generation before mine, and that are still being produced and distributed in the market today, under more elaborate modern concepts and game systems. Games for those who, like me, occasionally prefer a physical board game with which to spend hours, before a computer game.

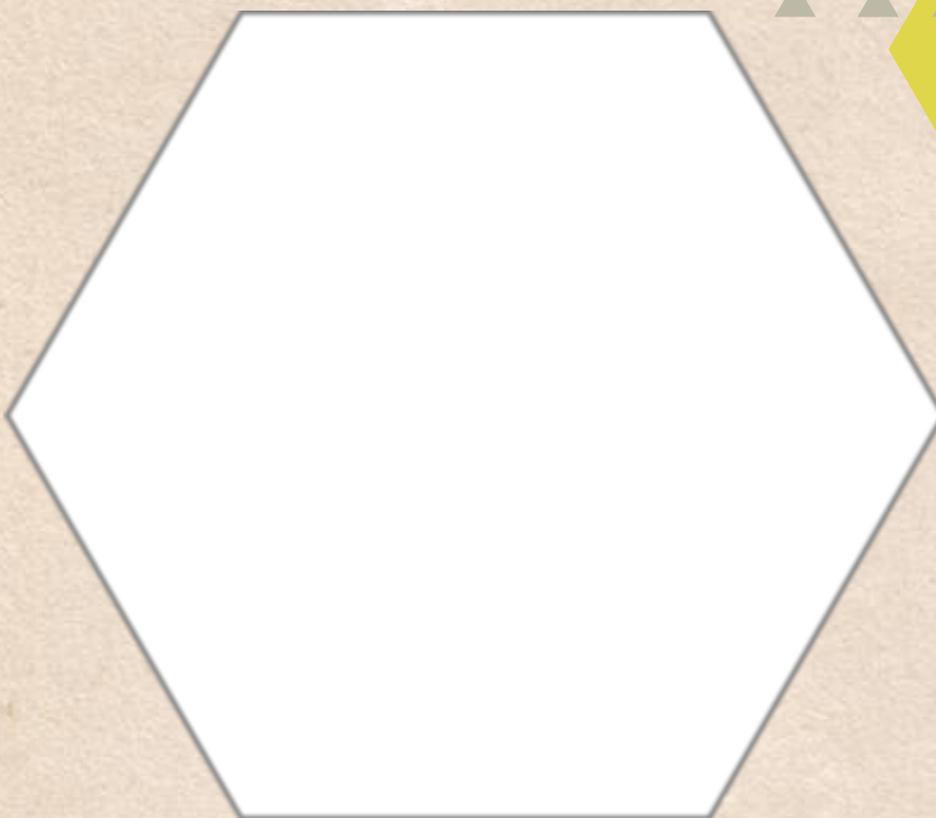
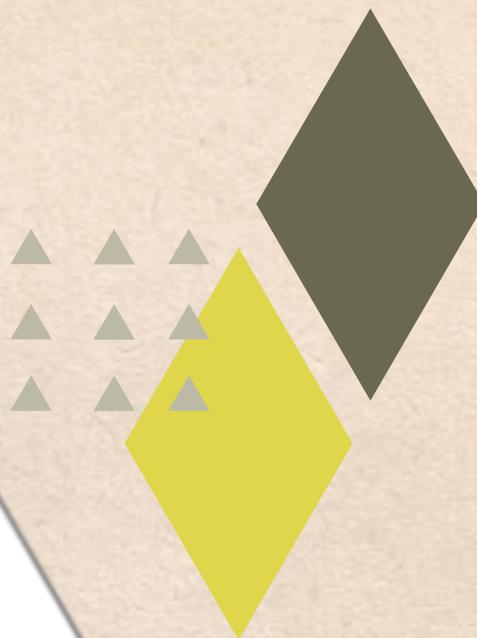
With this project I've proposed to design, entirely and starting from zero, a board game with some role-playing nuances, that mixes those elements that seem most interesting to me in a board game; Cards, a versatile board, strategy, a pinch of venture that makes it unpredictable and interesting, and a background history for it all. Apart from creating a game system that mixes all those elements, the most important part of the work to highlight will be the entire graphic process that involves: The illustration of the cards, the design of the maps, a bit of concept art for the cities, and the graphic development that combines all those elements, card backs, instructions and packaging, in a game that can take you to another world.

Therefore, this is the most explainable abstract that I could imagine for this project:

*Welcome to **The Final Guardian**, a game that will take you to a complete different world, full of powerful creatures and numerous magic forces. In the world of Sumun you will become the heroes who choose this adventure's destiny and fight to become the next, and perhaps the last, Guardian. Not all heroes will share your point of view, so prepare yourselves to wage hard battles in an unpredictable journey through untamed lands full of dangers, with more than one surprise and companions who will want to join your cause.*

Good luck and, above all, enjoy the journey!

Pese a que este es un proyecto de diseño gráfico e ilustración, crear un juego basado en la nada es, lo menos, poco consistente. Antes de crear la estética del juego hay que desarrollar la **trama**, sus **bases**, la **jugabilidad** y determinar cuales serán los **elementos** que lo compongan.



Índice de contenido

4	Trama	11	Elementos
6	Bases	53	Producto final
8	Jugabilidad	55	Anexos

Trama

Como desarrollar un juego práctico, versátil y que represente el mundo al cual pertenece.

Antes del juego vino su historia y con ella, un nuevo mundo. Crear éste juego partió en sus inicios de una historia corta que había escrito años atrás. Inspirada en un mundo de matices fantástico-medievales (por otorgarle algún calificativo) esta historia es la que conforma la trama del juego y entorno a la cual se iba a desarrollar todo el sistema:

E aquí un poco de historia para poner el juego en contexto...

En el relato, al igual que posteriormente el juego, está inspirado en el mundo de Sumun, que se encuentra dividido en tres facciones enfrentadas. Sus ideologías sobre cómo debería ser el futuro de dicho mundo los mantienen en una guerra sin tregua por alcanzar la supremacía total. estos tres grupos son:

Los Yander: Facción la cual tres siglos atrás, dentro del presente de la línea temporal de la historia, se hizo con el gran poder que guarda su mundo, el Sendokay, convirtiendo a su líder en el primer Guardián, que vendría a ser una criatura de gran poder mágico. Desde su regencia como Guardián impartió un nuevo orden global creando sus propias razas, los yander, a las que posicionó como nuevos dueños del mundo, relegando en consecuencia a las razas ya existentes. Estas últimas, descontentas con la dictadura del poderoso Guardián se sublevaron y lo derrocaron. Cuando la guerra acabó, exiliaron a los yander restantes y a sus más fieles seguidores a las tierras más recónditas y apartadas de los actuales territorios capital de Sumun, donde han crecido en fuerza y número.

La Hermandad: Facción constituida en su mayoría por las razas previas a la Era de Yandere, vencedoras de la guerra que marcó el fin de su reinado. Esta coalición está en actual posesión del poder político de Sumun, siendo los dirigentes y ocupando puestos de alta clase en gran parte del mundo, como consejeros de reyes y reinas, galenos de la corte y cabezas militares.

Y por ultimo, **Los Bastardos:** Surgidos como respuesta al caos originado por la guerra fría entre la Hermandad y los Yander, este grupo reúne gente de todos los territorios y razas unidos por un objetivo común, destruir el Sendokay haciendo uso de su propio poder. Firmes creyentes de que tal poder no debería pertenecer a una sola persona o ideología, buscan acabar de una vez por todas con el legado de los Guardianes.

Esto marcaba algo muy importante en cuanto a la jugabilidad, pues ya establecía al menos tres grupos distintos de jugadores, cada uno basado en una facción, y para que no se limitara a un juego de 2 a 3 personas, en cada facción, dos héroes con su propio propósito. E aquí el juego empezando a tomar un poco de forma.

Tres facciones, 6 jugadores y la posibilidad de jugar en equipo, o por separado, en un juego que ya de por sí empezaba a tomar matices roleros.

Del mismo modo que esto establece cuantos jugadores tendrá el juego, también marca cual será su objetivo, puesto que la trama gira entorno al poder del Sendokay. Así pues todas las facciones buscan conseguir el Sendokay, y con el convertirse en el último Guardián que ostente su poder, y de ahí, y también un poco por el anacronismo que genera, el título del juego:

The Final Guardian o TFG



Cubierta de TFG*

Bases

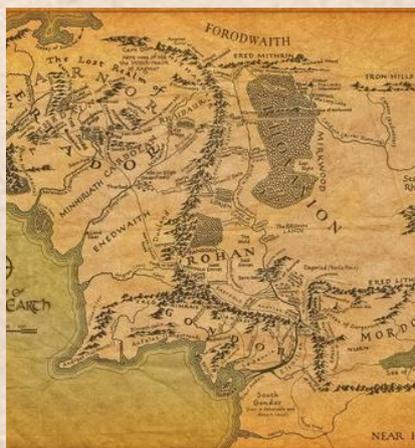


Lo que tenía claro desde el principio, es que quería que este fuera un juego de mesa complejo y extenso, que incluyera cartas, tableros y héroes los cuales interpretar durante la partida, cada cual con su historia y características especiales, a partir de ahí todo era cuestión de ir buscando por donde empezar.



Si bien he llamado bases a éste apartado, también podría estar hablando de referentes, pues una buena base en la que apoyarse es algo que ya conozcas. Para comenzar con el desarrollo del juego estuve revisando mi imaginario, buscando una estética a seguir y algunos sistemas de juego que me resultaran prácticos, atractivos y entretenidos, los cuales poder aplicar a The Final Guardian sin llegar a convertirlo en una copia de nada que ya exista.

Aquí he incluido tanto fuentes que me han servido para trabajar en la estética como juegos que me han inspirado para desarrollar las mecánicas. Hablemos de los más relevantes:



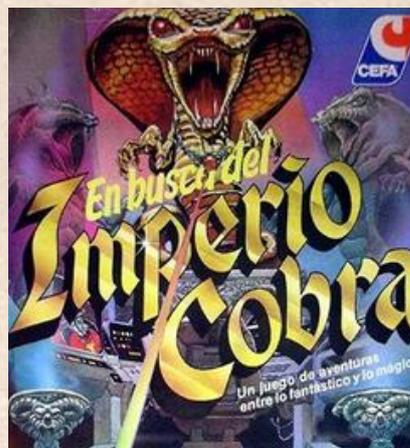
J.R.R TOLKIEN

Mapa de Arda

Arda es el nombre del planeta en el que está la Tierra Media, que, de hecho, es solo una parte de uno de sus continentes. Tolkien ideó que sus continentes y sus mares eran una realidad anterior de nuestro propio planeta. Tras miles de años, sus tierras evolucionarían hasta dar forma al actual mundo. Este planeta de fantasía, por eso, tiene una forma que nos recuerda al nuestro.

No solo su mapa y su mundo, sino también su historia han sido primordiales como referente, pues todo mapa necesita una historia detrás.

<https://www.geografiainfinita.com/2018/03/la-geografia-de-la-tierra-media/>



PEPE PINEDA

Imperio Cobra

En Busca del Imperio Cobra. fue el bombazo que revolucionó los juegos de mesa en España. Lanzado en los 80 por CEFA y creado por Pepe Pineda, ha conservado su encanto hasta día de hoy., adquiriendo un matiz "vintage". Desde tres continentes tres héroes emprendían una búsqueda, primero para consultar el oráculo, luego para buscar el arma con la que derrotar al monstruo, y finalmente para encontrar un medio con el que cruzar el mar infinito hasta la Isla Cobra. Este juego ha sido el mayor pilar en el que he apoyado mi trabajo, y en el que quise inspirar mis juego, no tanto en su estética sino en su función.

(Tuve la suerte de adquirir el juego original gracias a que mi padre lo conservó durante años en un estado impecable. Una vez tras otra, he podido jugarlo y disfrutar de su mundo, apreciando cada detalle que lo hacía único y partida tras partida ha acabado siendo tanto una inspiración, como el motor que me ha empujado a crear mi propio juego.)

Bases



FANTASTIC MAPS

<http://www.fantasticmaps.com/>

La Web del ilustrador especializado en la creación de mapas **Jonathan Roberts**, ha sido como un salvavidas que ha completado mi estilo de dibujo con una técnica sólida. La web está repleta de tutoriales detallados con los cuales realizar mapas que encajaban a la perfección con la estética que deseaba otorgar a los mapas del mundo de Sumun. Así pues, su web no ha sido tanto un referente, sino una guía fiable con la cual elaborar los territorios de forma digital con un mínimo de coherencia y técnica.



Epic, juego de cartas

Robert Dogherty

Finalmente, la inspiración para el principal elemento de TFG lo debo a Epic, puesto que las cartas iban a ser parte primordial para su jugabilidad, Epic es un juego de cartas de combate de ambientación fantástica, creado por Rob Dougherty y Darwin Kastle, en el cada jugador construye su mazo de esbirros que usará para enfrentar a sus rivales.

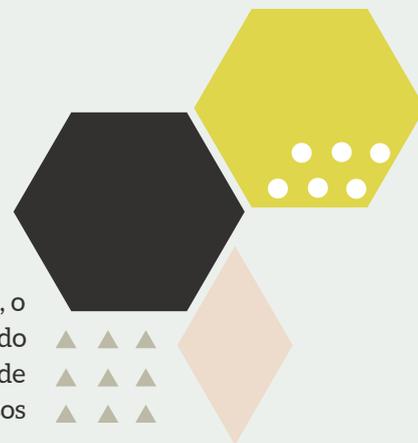


CATÁN

Mapas de catán

Catán es un juego familiar que se lleva comercializando en España desde hace unos diez años. El objetivo el juego es colonizar una isla rica en recursos naturales, para ello se necesita astucia, estrategia y capacidad para negociar con los otros jugadores. Si bien no descubrí Catán hasta hace relativamente poco, creo que merece una mención dentro de lo que ha sido el desarrollo de The Final Guardian, pues es el único al que mantengo un semejante en cuanto a forma.. Las casillas hexagonales que hay en Catán, son lo que en TFG constituye los distintos tableros, permitiendo la versatilidad que buscaba.

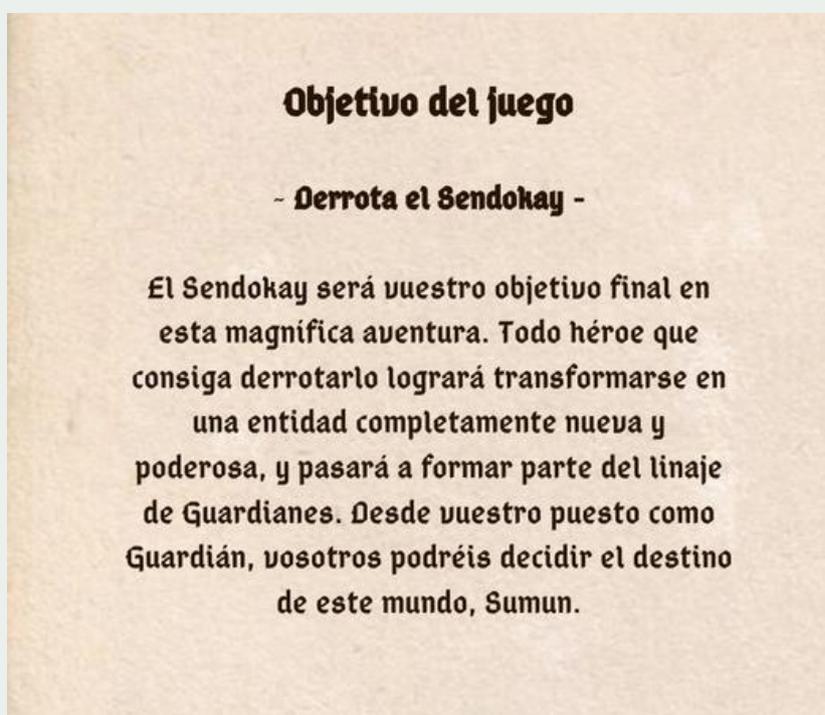
Jugabilidad



Ya hemos hablado de las bases, ahora pasemos a lo importante, la jugabilidad, o dicho de otro modo más comprensible, las reglas del juego. Ya teniendo decididos cuales serían los aspectos principales de TFG iba siendo hora de comenzar a elaborar unas reglas que fueran practicas e integraran todos esos aspectos de una forma natural.

Para tratar este apartado, incluiré fragmentos de las instrucciones que constan en el producto final junto con pequeñas explicaciones de como las fui desarrollando. He aquí lo primero de todo, el objetivo del juego: **Derrotar el Sendokay**.

Fragmento de las instrucciones*



Hablo del funcionamiento teniendo en cuenta que previamente ya habia determinado todos los elementos que incluir en el juego y que dispuse en un pequeño boceto de lo que sería el tablero, sin embargo y para que esto sea más comprensible primero debo tratar con la jugabilidad.

Zanjado este punto es hora de plantear como se jugará. Tras varios intentos de prueba y error encontré un sistema que funcionaba bien con todos los elementos que quería integrar, el juego por fases.

El juego por fases consiste en dividir la partida en distintas partes, con unos objetivos que cumplir en cada una de ellas antes de poder acceder a la siguiente. Junto al sistema de fases también debía establecer el funcionamiento de los turnos teniendo en cuenta todos los elementos con los que el jugador podría interactuar, el mapa, los dados, las cartas y cada una de las casillas con acción disponible.

En la siguiente página se encuentra el índice que consta en las instrucciones junto con una breve explicación de cada una de las fases. Para no extender demasiado este apartado las instrucciones completas estarán en el anexo. En las siguientes paginas menciono varios de los elementos del juego y puesto que aún no están explicados y sería caótico mezclarlos, estos estarán marcados con subrayar, con alguna escueta explicación para hacerlo comprensible de ser preciso. Todos ellos se encontrarán en **Elementos** (pág.).



Índice

Sistema de juego

- Inicio de partida
- Desarrollo de turno
- Fase 1: Conquista de objetivos
- Fase 2: En busca de los Guardianes
- Pase 3: Lucha por el Sendokay

Mecánicas de juego

- Héroes
- Facciones
- Alianzas y Enemigos
- Territorios
- Despliegue de esbirros
- Combates

Fin del juego

- Ganar
- Morir

Inicio de partida:

Cada jugador tira un dado de 20 y se suma el resultado para determinar la vida a batir del Sendokay. Si el total es inferior a 20 se vuelve a tirar.

Ej: Hay 3 jugadores, cada uno tira una vez el dado de 20. Los resultados son: 8, 1, y 3, como no llega a 20 se vuelve a tirar. Por lo demás no hay limite en la vida a batir.

Se vuelve a tirar el dado para decidir quién empieza y yendo de mayor a menor resultado, cada jugador escoge un héroe, uno de los 6 personajes que representarán al jugador. Los turnos se llevarán a cabo comenzando por el jugador con mayor resultado.

Se mezclan las cartas de objetivo, las que marcan al lugar que has de ir durante la primera fase, y se reparten dos diferentes por jugador.

Cada jugador roba dos cartas de esbirro de su mazo y es el momento de decidir si se juega en equipo o por separado.

Los territorios se colocan en la posición deseada, de forma que conecten entre si sin necesidad de pasar por Eltherne-Nusk (El territorio que tiene la casilla del Sendokay y que no pertenece a ningún héroe) Se sitúan los mazos en su lugar y la partida da comienzo.

Desarrollo del turno:

Cada jugador tiene un turno a no ser que por algún evento del juego se especifique lo contrario, los turnos se dan toda la partida en el mismo orden y una vez todos los jugadores finalizan su turno se considera que ha pasado una ronda. Lo que se va a hacer durante los turnos es avanzar, atacar, desplegar esbirros y, excepcionalmente, reclutar y descartar cartas.

Primero a lo de **avanzar**, para ello el juego consta de dados de 4, ya que con los de 6 los jugadores se desplazarían demasiado rápido teniendo en cuenta la extensión de cada territorio. Buena parte de la gracia del juego es el azar, a menor número disponible en la tirada más posibilidades de caer en una casilla destacada. Los Territorios pues, constan de casillas neutras y destacadas de las cuales hablaré más adelante en Elementos. De caer en una casilla destacada se haría lo que corresponde a dicha casilla. Los mapas tienen varios caminos, si se llega al final de un camino se puede rebotar y dar media vuelta. En cualquier otro caso no se puede dar marcha atrás, aunque sí optar por los rodeos.

Ahora vendría la parte de **atacar**, ya sea a héroes, esbirros o objetivos. Una vez terminada la acción de combate, de haber alguno, se pueden **desplegar esbirros** a un territorio aliado. Haciendo un breve inciso, los esbirros son las cartas entorno a las que se desarrollan las acciones de ataque de TFG y el elemento más importante de este ya que sin esbirros no se puede completar ninguna de las fases.

Por cada Fase de juego existe la posibilidad de **reclutar** esbirros, medida que integré tras varias pruebas al ver que en rachas de mala suerte podías llegar a quedarte sin esbirros, o con muy pocos.

El turno finaliza con la fase de reclutamiento y si se superan los 7 esbirros, con el de **descarte**.

Los jugadores también pueden participar en los turnos de otros, ya sea porqué se ven involucrados en un combate o porque tienen cartas específicas para ello.

Fases:

Fase 1: Durante esta fase hay que cumplir con los dos objetivos que se han dado a cada jugador en el Inicio de la partida. Para ello hay que desplazarse por los territorios hasta llegar a dichos Objetivos y una vez allí se establece un combate que está explicado en las instrucciones. Durante toda esta fase no se puede acceder a Eltherne-Nusk, el territorio central, el jugador solo se puede mover por los territorios que pertenecen a los héroes.

Fase 2: Esta es la fase en que se puede acceder finalmente al territorio Central, siempre y cuando el jugador posea un mínimo de cuatro esbirros. En él se encuentran tres casillas especiales, las casillas de Guardián, son similares a los esbirros pero mucho más poderosos y para conseguir una de esas cartas se la debe derrotar en combate. Hay otras tres casillas repartidas entre los territorios colindantes pero hasta este momento se encontraban inactivas. El objetivo de esta fase es reclutar a dos guardianes, para ello hay que caer en una casilla de Guardián y ganar el ya mencionado combate. Esta es una fase que, a diferencia de la primera, se puede volver, ya que si no se completa la Fase 3 a la primera hay que reclutar de nuevo a dos Guardianes.

Fase 3: Una vez el jugador logra estos dos guardianes debe enfrentarse al Sendokay. Si consigue quitarle toda la vida estipulada en el inicio de la partida, el juego termina y el jugador o su equipo, de estar en uno, han ganado.