

# Elementos

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

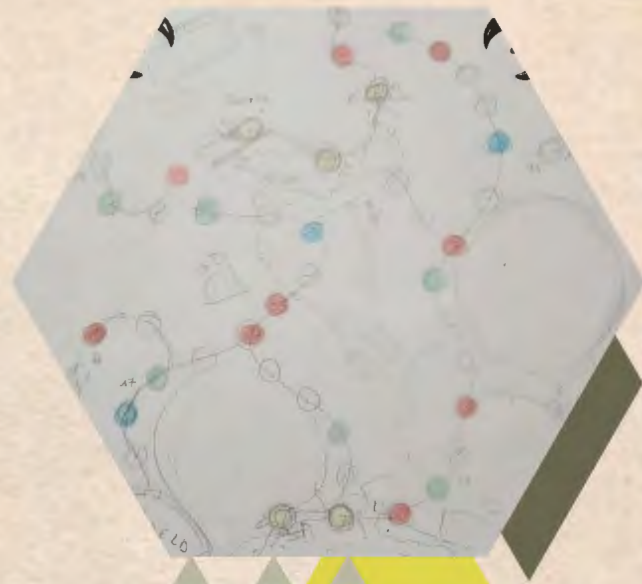
Entremos ahora a los elementos, algunos de los cuales ya he mencionado en el apartado anterior, empezando por aquel que los enlaza a todos y es más significativo, el tablero.

Crear éste tablero suponía crear el concepto visual más destacable de un mundo; su mapa. Por ello el dibujo no solo debía ser una ilustración bonita de lo que podría ser Sumun, este debía expandir la idea del mundo para que fuera de la mano con su juego sin que dejara de resultar atractivo y evocador, que ni su forma ni sus elementos dejaran de formar parte del mundo cuando en vez de leerlo se jugara en él.

La idea de crear un juego con contexto y mundo propio conlleva toda una serie de reglas y requisitos para que en el proceso no se pierdan ni el juego ni el relato. Con tal de integrar la idea original del mundo de Sumun en todo un complejo de reglas y jugabilidad había varios elementos a tener en cuenta, entre ellos la época en la que estaba situado, una hipotética tierra media plagada de magia y criaturas no humanas de elevado poder, con tres facciones divididas en una guerra sin cuartel, en la que no hay verdaderos villanos o héroes, solo seis personas muy distintas dispuestas a luchar por el futuro que quieren para su mundo hasta el final. El juego, por otra parte, debía ser versátil y variable para que el jugador no se aburrirera de su mapa, pues en el hay que desplazarse constantemente de un lugar a otro sin invadir su centro, durante buena parte de la partida. Para ello decidí crear un mapa que dividiera su tablero por territorios desplazables, estas son las seis piezas hexagonales que los conformarían junto una séptima que marcaría el núcleo, en los que fuera posible conectar cada uno de sus lados con absolutamente todos los otros mapas.

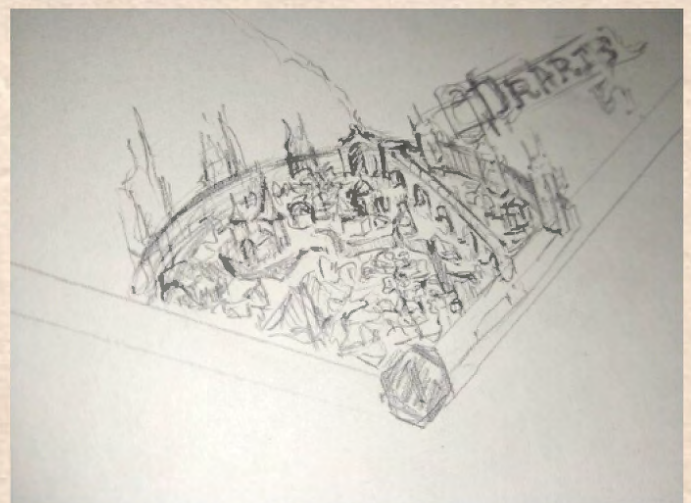
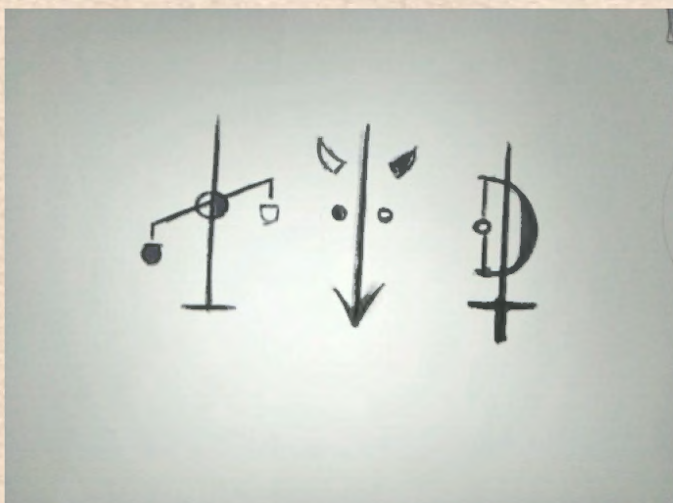
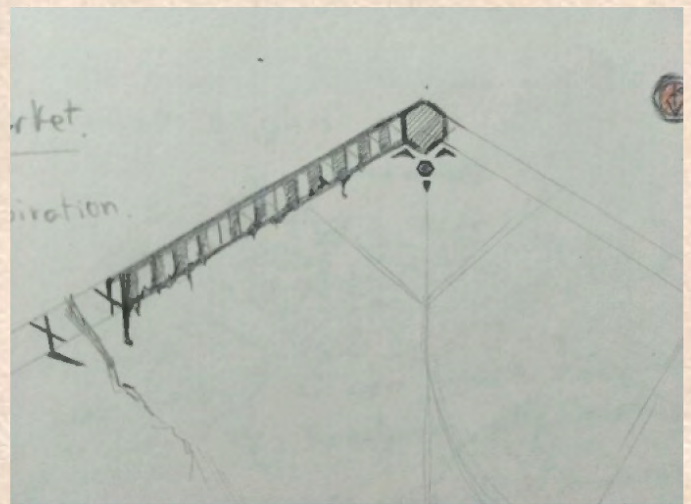
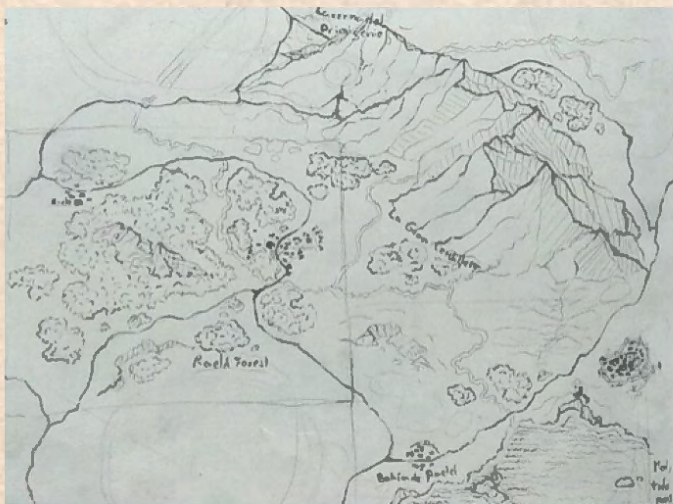
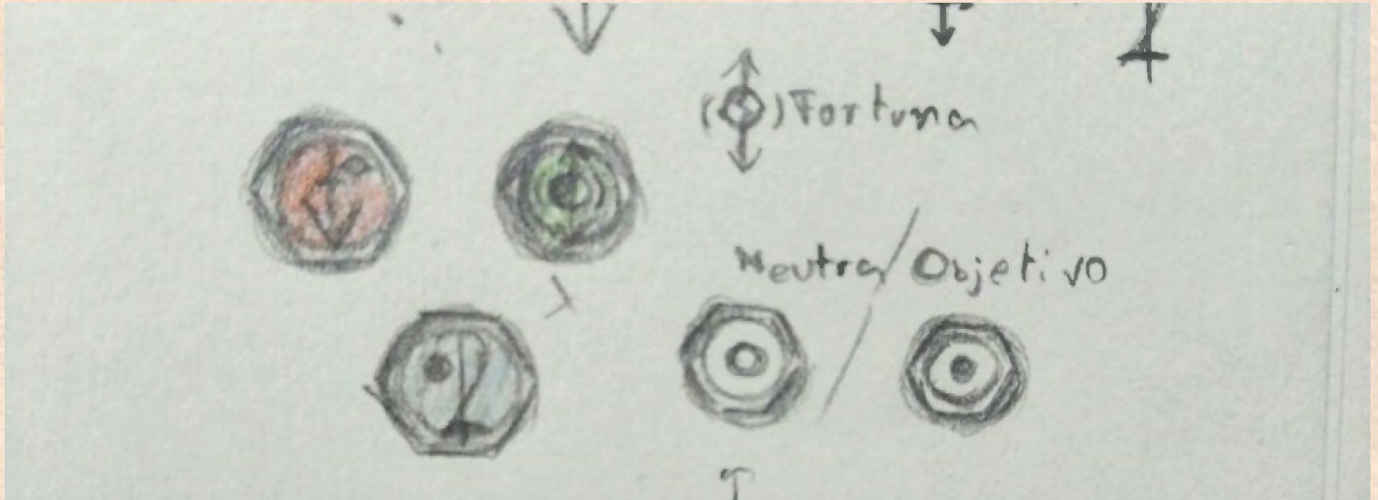
Anteriormente he mencionado la importancia de que no se pierda la historia en el juego y por ello aquí entra el dibujo, para crear los mapas opté por un aspecto cartográfico que encajara con su era, así estos quedarían a su vez relacionados con los otros elementos que conforman el juego, las **Cartas de esbirro, Potenciadores, Guardianes y Eventos**.

Mantener el sentido de lo que es un mundo cuando todas sus piezas pueden moverse de un lado a otro ha llegado a ser un quebradero de cabeza, dado que la única regla era que desde todos los territorios se pudieran conectar sin pasar por el núcleo establecí este como su punto de referencia y los demás como posibles placas móviles en un mundo plano, cuyo eje gravitacional fuera dicho centro. Así pues solo quedaba por pulir como se desplazaría por él el jugador, diseñando las casillas para que tuvieran una simbología dentro del propio mundo y mantuvieran la estética del mapa. Con todas éstas ideas en mente voy a introducir el que fué el primero de los 7 tableros que conformen el mundo de Sumun. Este mapa tiene el nombre de **Raeld**.



# Proceso: Mapas

- Bocetos de icono
- Bocetos de mapa
- Primeros mapas





Raeld

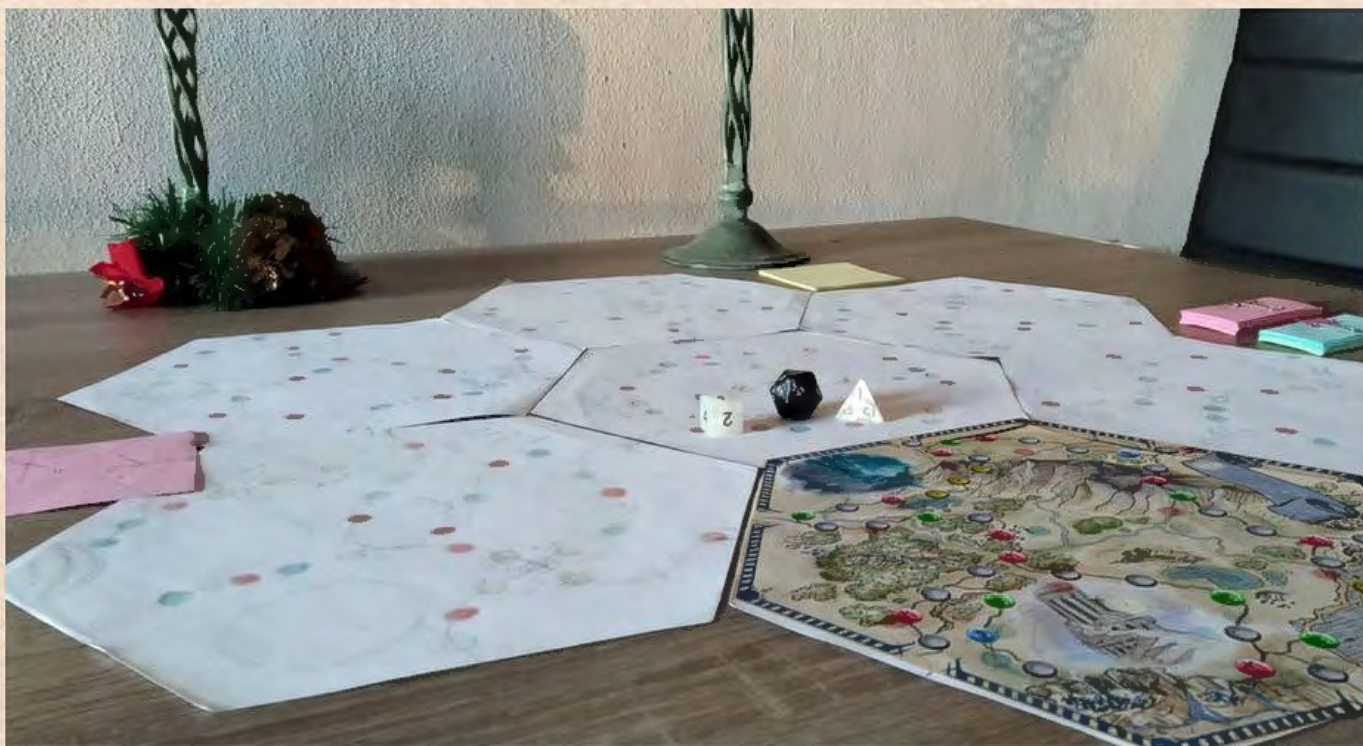
# Boceto + Casillas



Raeld

# Base de mapa

Primera versión



Simulación fotográfica del montaje y distribución del juego con la edición del mapa de Raeld superpuesto a los bocetos originales.



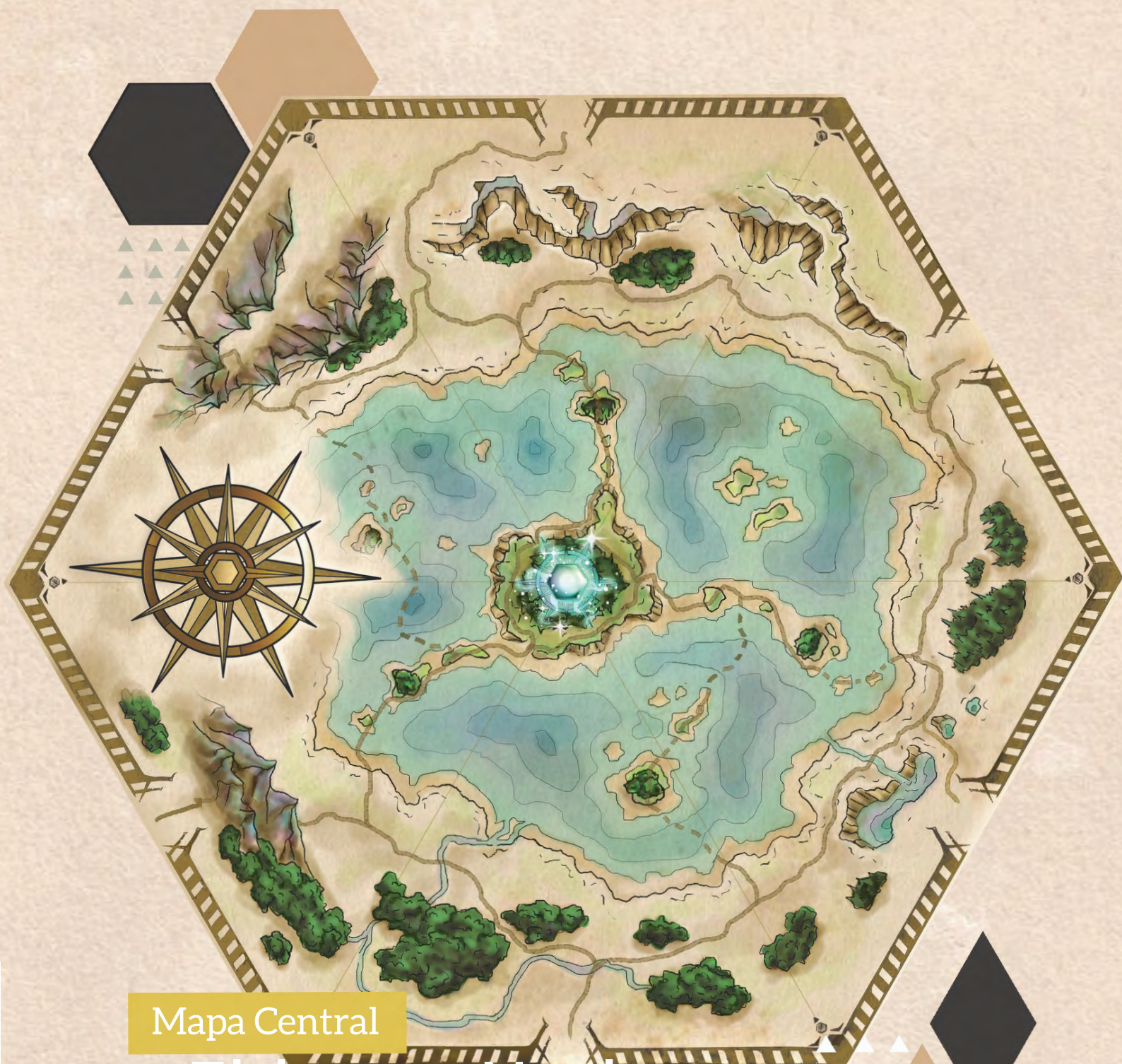


Raeld

## Mapa final

+Casillas

Éste es el primer mapa completamente acabado de TFG y forma parte, junto a los otros 5 territorios que tienen un héroe asignado, de los llamados mapas Colindantes. Raeld es uno de los territorios de la facción Hermandad, el azul es su color distintivo y por ello los márgenes y la tonalidad de montañas, agua e ilustraciones, poseen el azul como tono prioritario.



Mapa Central

# Eltherne-Nusk

Base



Mapa Central

# Eltherne-Nusk

+ Casillas

Éste es otro ejemplo de mapa y el único de su tipo, el mapa Central o Eltherne-Nusk. Este territorio no pertenece a ninguna facción, tiene una casilla propia y posee características que no se encuentran en ningún otro mapa. Se divide en 6 secciones cada una apuntando en dirección al territorio Colindante que vaya a unirse con ese lado, de forma que todos los jugadores puedan ver el territorio en su dirección indistintamente de donde se situen.

# Instrucciones: Mapas

Este es un breve abstracto de las instrucciones con información del tablero. Se redacta por orden el tipo de mapa, a que facción pertenece, nombre del territorio y que objetivos se encuentran en él.

## Territorio Central

Eltherne Nusk

Objetivos:

- Sendokay

Eltherne Nusk, el Territorio Central, tiene unas reglas distintas al resto de territorios. Para acceder a él necesitas haber superado los dos Objetivos que se te asignarán al comienzo de la partida y tener un total de 4 esbirros EN MANO. Su único Objetivo es el Sendokay, situado en el centro e inaccesible por ningún camino. Únicamente cuando te hayas hecho con 2 Guardianes tendrás por fin acceso al Sendokay. Ten esto en mente.

## Territorios Colindantes

### Territorios Yander

Talmia

- Pantano Lamasu
- Ruinas del castillo de Yandere

Nunshia

- Laberinto de la luz del bosque
- Círculo rúnico

### Territorios de la Hermandad

Criden

- Oráculo de Amenea
- Islas gemelas, Idir y Ushir

Raeld

- Bahía de Raeld
- Caverna del Primigenio

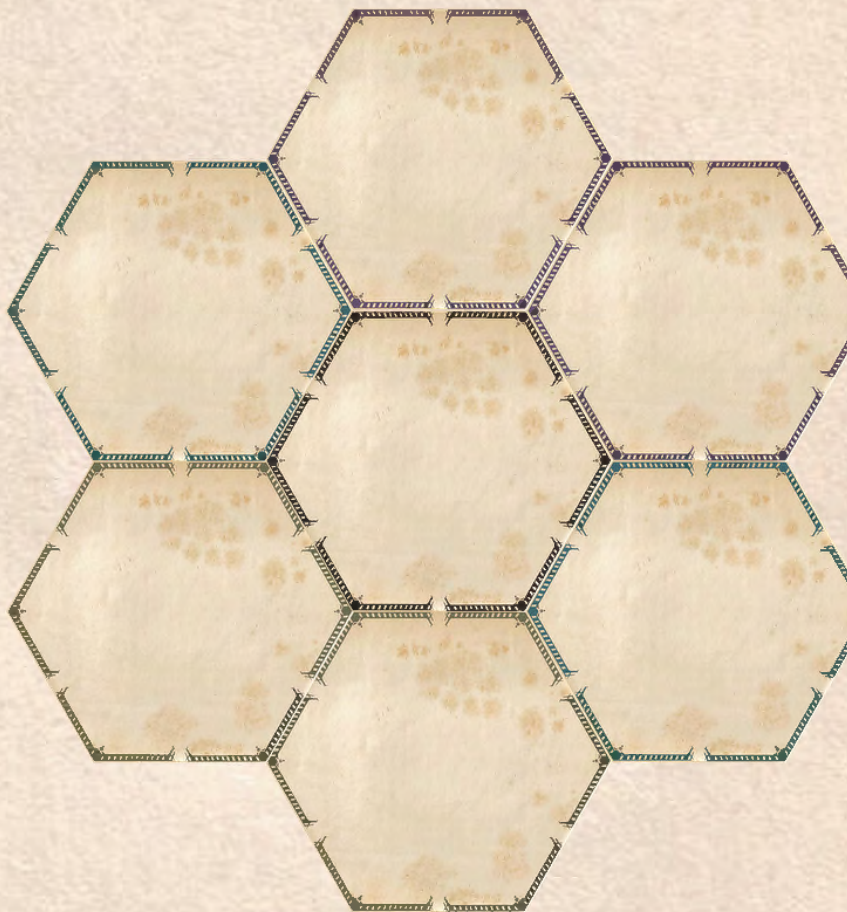
### Territorios Bastardos

Draris

- Templo de Shanuk
- Bosque que susurra

Atharis

- Torre de los Terceros
- Páramo de Athame



Todos los territorios colindantes cuentan con elementos en común algunos de los cuales están explicados a continuación:

Ciudad de origen

Accesos

Objetivos

Casillas

# Tablero e información de los: Territorios Colindantes



Simulación digital del montaje y distribución de los Territorios del juego, con la ausencia de las ilustraciones de los Objetivos





Territorio Bastardo

Atharis

Heroe asignado: **Xaradon**

Territorio Bastardo

Draris



Heroe asignado: **Arsha**



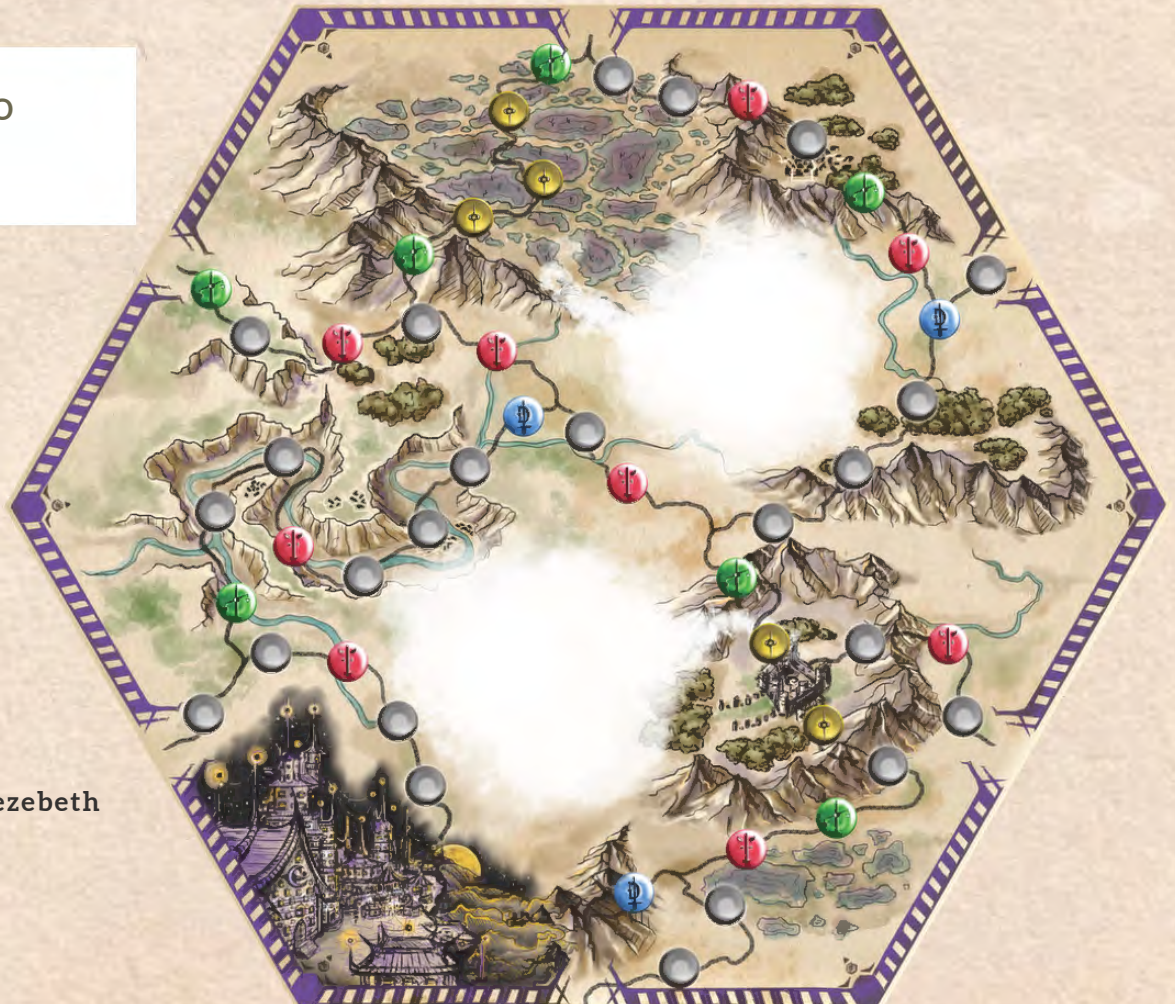
Territorio  
Yander

Nunshia

Heroe asignado: **Lingo**

Territorio  
Yander

Talmia



Heroe asignado: **Jezebeth**



# Territorio Hermanado

## Criden

Heroe asignado: **Faramir**



**Objetivos**

Estos son los lugares donde se encuentra la ilustración de cada uno de los objetivos, delimitados por las casillas amarillas. A parte de como porte visual, los objetivos cuentan con una ilustración para que al jugador le sea más fácil de localizar y recordar cuando debe ir hasta ellos durante la primera fase.

**Ciudad de Origen**

Estas son las ciudades desde la que los jugadores comienzan a desplazarse al inicio de la partida. Esta cuenta como una casilla más y es también desde la cual se escoge un camino que tomar. Algunas ciudades de origen tienen más de un camino conetado, otras sin embargo no dan elección y hay un solo camino por el que ir

**Acceso**

Esto es una entrada o acceso. Cada Territorio consta de un total de 6, uno por lado. Los accesos pueden conectarse entre si indistintamente de cual sea el Territorio y el lado. Por ellos se puede cruzar a otro territorio o retroceder.



Objetivo



Potenciador



Esbirro



Evento



Neutral



## Casillas e iconos

### Objetivos

Las casillas de objetivo son aquellas que delimitan una zona de Objetivo, los dos lugares destacados únicos que posee cada mapa. Estando en ellas se puede pelear contra el objetivo que se haya asignado al jugador. Si no son su objetivo simplemente cuentan como una casilla básica y es por ello que su base es la misma que la de la casilla neutral.

### Potenciadores

Cuando se cae en una casilla de Potenciador el jugador en cuestión roba una carta de Potenciador. Estas no se leen en voz alta, se guardan boca abajo y pueden ser usadas en cualquier momento. No hay límite en cuanto a los potenciadores que se pueden adquirir y es por ello que estas casillas son las más escasas.

### Esbirros

Los esbirros son la base principal de éste juego, con ellos se pelea, se cumplen objetivos y se logra progresar en la partida, después de las casillas neutrales, estos son los iconos que más abundan en el mapa pues con la facilidad que se gana un esbirro, también se pierde.

### Eventos

Cuando se cae en una casilla de evento, se debe levantar la primera carta que haya en la pila de Eventos. Sus efectos se aplican de forma inmediata y deben ser leídas en voz alta a menos que la carta indique lo contrario. Esto puede conllevar tanto suerte como desgracia para el jugador, y es por ello que su icono se representa con una balanza.

### Neutral

Las casillas neutrales son círculos vacíos. No tienen ningún efecto, ni bueno ni malo, solo sirven para seguir avanzando hacia el objetivo sin percances.

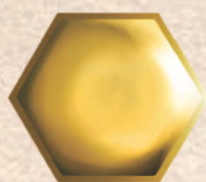
## Casillas e iconos

### Guardianes

Las casillas de Guardián son la mas escasas dentro del juego, con un total de 6 repartidas entre el territorio central y los colindantes. Estas son también las únicas hexagonales puesto que dentro del lore del juego los Guardianes son seres únicos, también es por ello que he decidido otorgarles el color dorado en lugar de uno neutro. En cuanto a la jugabilidad, las casillas de Guardián están asociadas a las cartas de Guardián, las más complicadas de conseguir, puesto que no basta con caer en dicha casilla, el jugador debe establecer un combate con el Guardián que se encuentre sobre la pila. Ya que no se pueden superar los 2 Guardianes por jugador y estos son únicos hay un total exacto de 12 cartas de Guardián, 2 por cabeza, cada una con su propia habilidad

### Sendokay

Aunque el Sendokay no podría considerarse una casilla como las otras, ya que no tiene ninguna carta relacionada, si que forma parte de este grupo. Es una casilla única, a la que el jugador solo puede acceder de forma automática e inmediata pasados tres turnos después de conseguir su segundo Guardián. El Sendokay representa el gran poder tras el que van los héroes y, como objetivo principal del juego, está situado justo en el centro del mapa Central, Eltherne-Nusk. Las 6 puntas largas marcan la división de todos los territorios y la dirección en la que están enfocados los 6 segmentos del mapa Central. En este se mezclan sutilmente los 3 colores representativos de cada Facción, el verde de los Bastardos, el azul de la Hermandad y el lila de los Yander.



Guardián



Sendokay



# Cartas:

## Dorsos, bases y utilidad

A excepcion del Sendokay y las casillas neutrales, cada una de las otras casillas tiene un tipo de carta relacionado, cada cual con su propia utilidad y características:



Objetivo

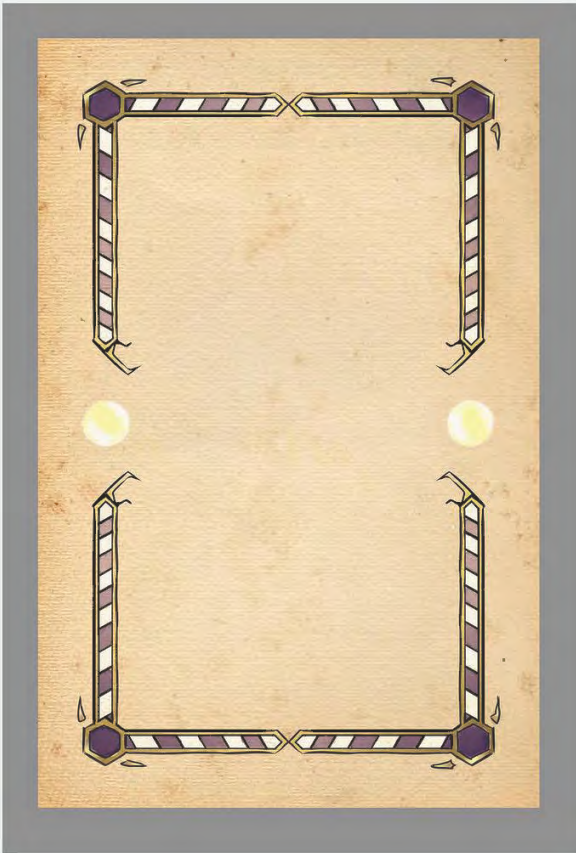


El dorso de la Carta de objetivo conserva el mismo esquema de color que su casilla relacionada. El símbolo representado en la casilla se adapta aquí para convertirse en la brújula, que marca al jugador su destino, y la imagen de los tres soles de Sumun, que al igual que aquí, ayudan a los viajeros a orientarse.

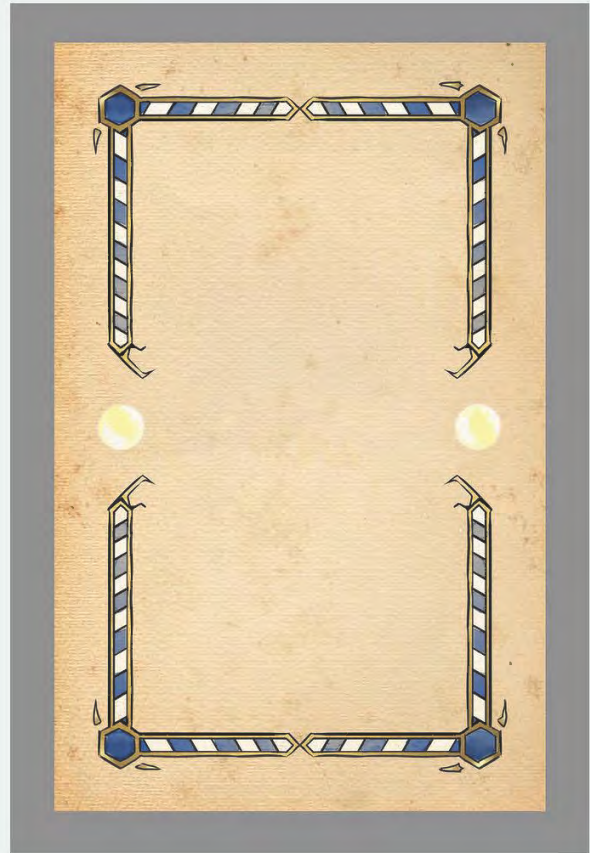


## Objetivo

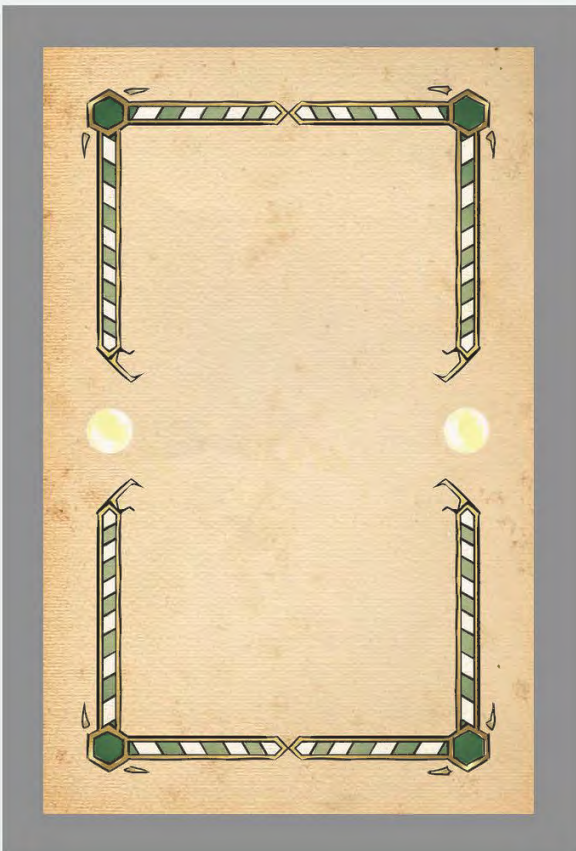
1



2



3



Hay tres versiones de la parte frontal de las cartas de Objetivo, una por cada facción. Así pues, si el objetivo está en un territorio Yander tendrá la versión 1, si está en un territorio de la Hermandad la versión 2 y si está en un territorio Bastardo la versión 3.

Cada carta de objetivo incluye en ella la ilustración del objetivo al que corresponde, en que territorio se encuentra, una pequeña descripción del lugar y el número de esbirros que tendrá que enfrentar el jugador para completar el objetivo.

En la siguiente página incluyo un par de ejemplos, en este caso los objetivos que se encuentran en Raeld.



## Objetivo



### La Bahía de Raeld

Ubicada en la ciudad portuaria de *Raeld*.

La Bahía es uno de los lugares más concurridos y apacibles de las tierras de la hermandad. Cada año centenares de barcos surcan sus aguas, trayendo consigo a puerto desde frutas de las islas, hasta antiguos tesoros hallados en el mar.

3 Esbirros



### La Caverna del Trimigenio

Uno de los lugares más antiguos y misteriosos que se hayan en las tierras de *Raeld*.

Los libros cuentan que los espíritus de quienes fallecen en la montaña moran por estas grutas, dispuestos a atormentar a todo aquel que ose perturbar su descanso.

2 Esbirros



## Potenciador



El color identificativo del dorso de la carta Potenciador es el azul y, al igual que todos los otros dorsos, este asemeja la imagen de la cubierta un libro, el cual mantiene las características de su icono de referencia. En ella la imagen de la espada un arco y la magia se integran para formar la figura que lo caracteriza.

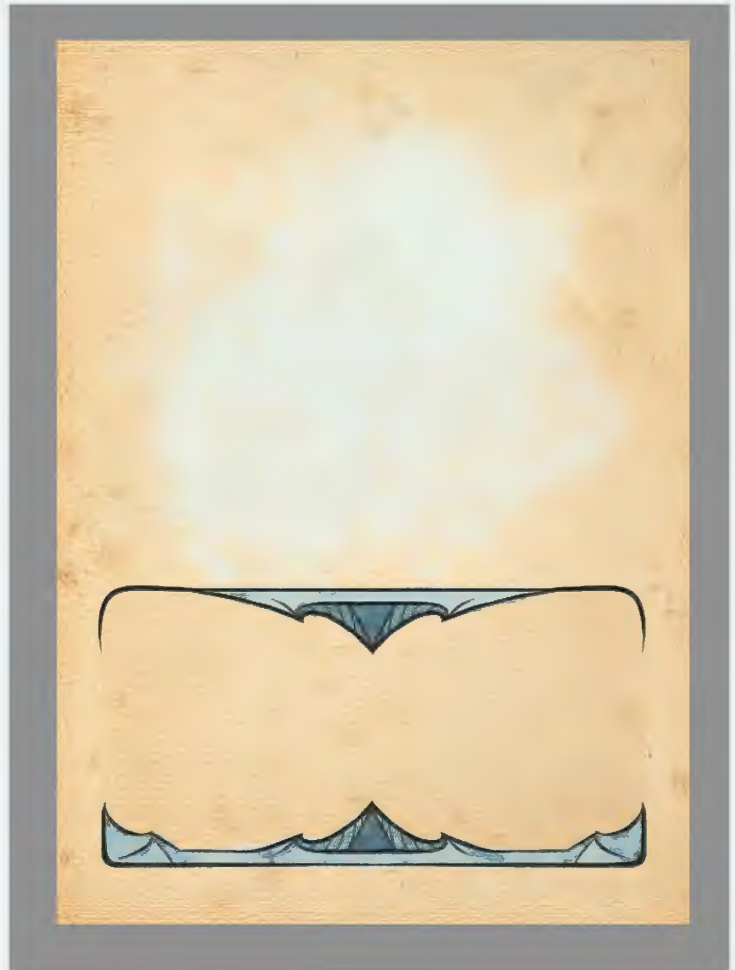


## Potenciador

Primera versión



Versión definitiva



Hay un único diseño frontal de la carta de potenciador, puesto que todos los jugadores comparten el mismo montón independientemente de la facción a la que pertenezcan. Este mantiene el tono azul y formas semejantes al dorso



## Potenciador

Esto **AD** es una poción  
de amor.



Tira dos veces y escoge la tirada más  
conveniente  
(durante 2 turnos)

Semilla ninja



2 de ataque / 2 de defensa

Invoca una semilla en el acceso de un  
territorio, cuando un héroe lo cruza la  
semilla germinará y lo atacará.

La espada de Lira



Otorga +5 de ataque a tu héroe durante  
esta ronda. Puede atacar y defender  
junto a sus esbirros.

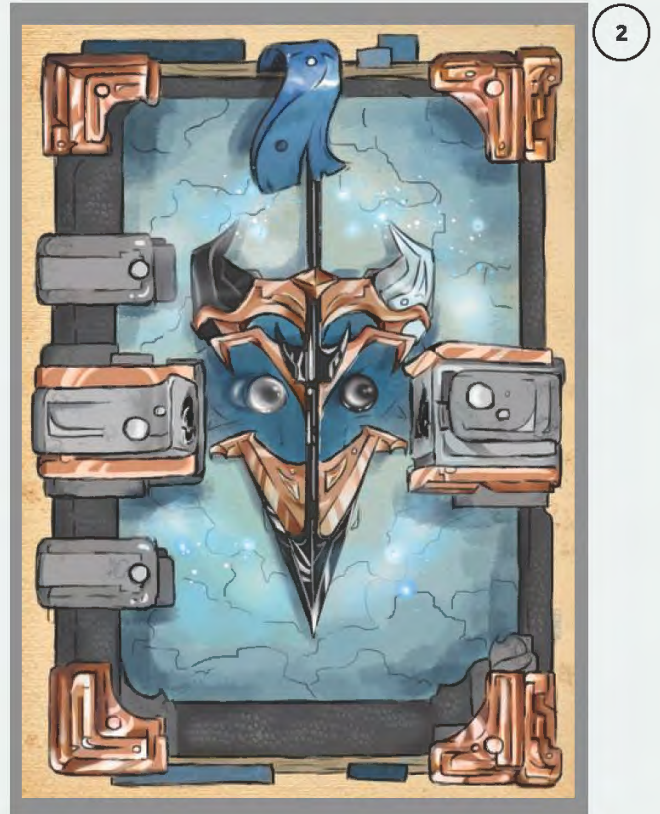
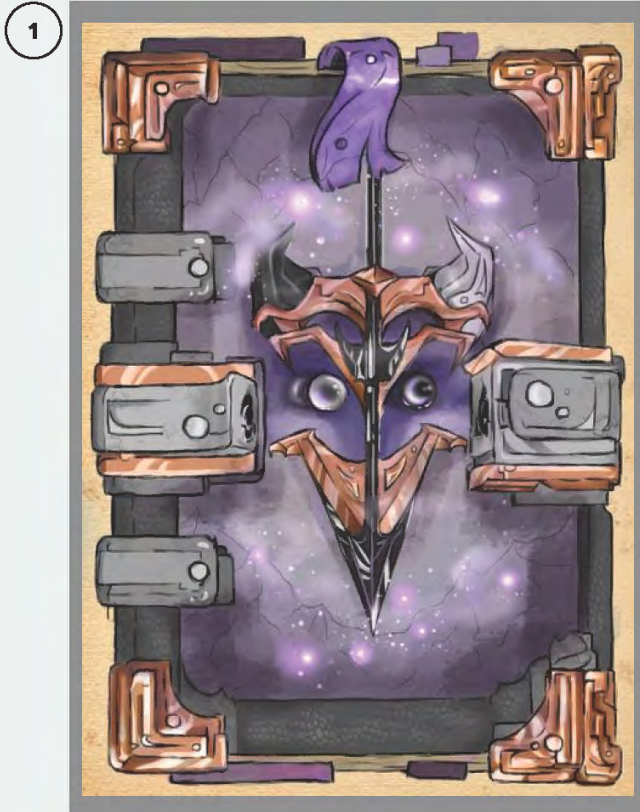
Veneno de Gugo



Envenena a un jugador. Le resta -3 de  
vida durante 3 rondas



## Esbirro



En el caso del dorso de los esbirros, pese a conservar la forma original de su icono, no conservan el color rojo mas que en el bronce de las esquinas, ya que cada facción posee su propio mazo de esbirros.

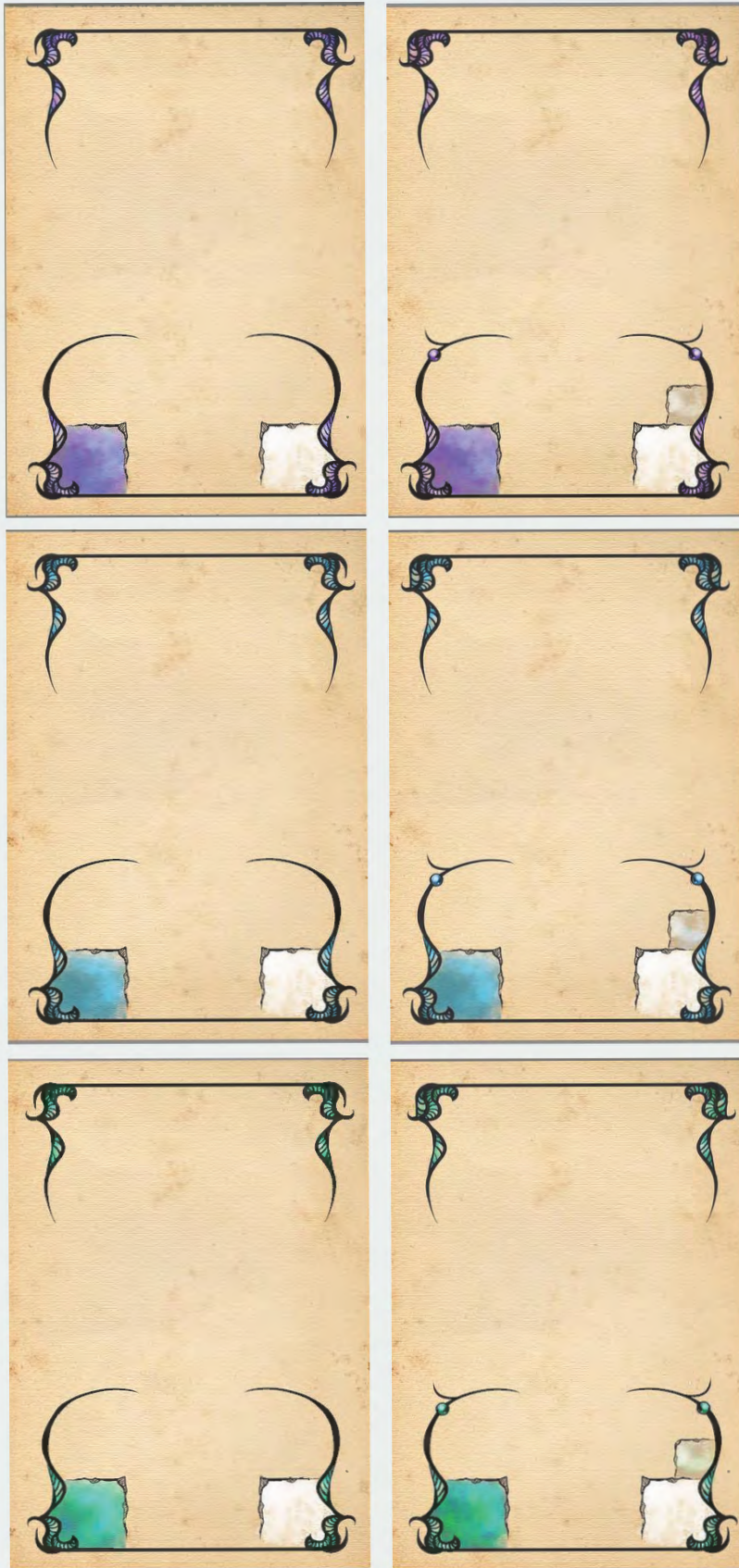
El número 1 es correspondiente a los Yander, este tiene su color y las sutiles líneas de fondo, trazando formas de montaña escarpada, características de los territorios Yander.

El 2, las cartas de la Hermandad, posee su color y las nubes que remiten a las islas flotantes de Criden

El 3 para las cartas de los Bastardos, las líneas de fondo representan los frondosos bosques que se encuentran en uno de los territorios bastardos, Draris.



## Esbirros



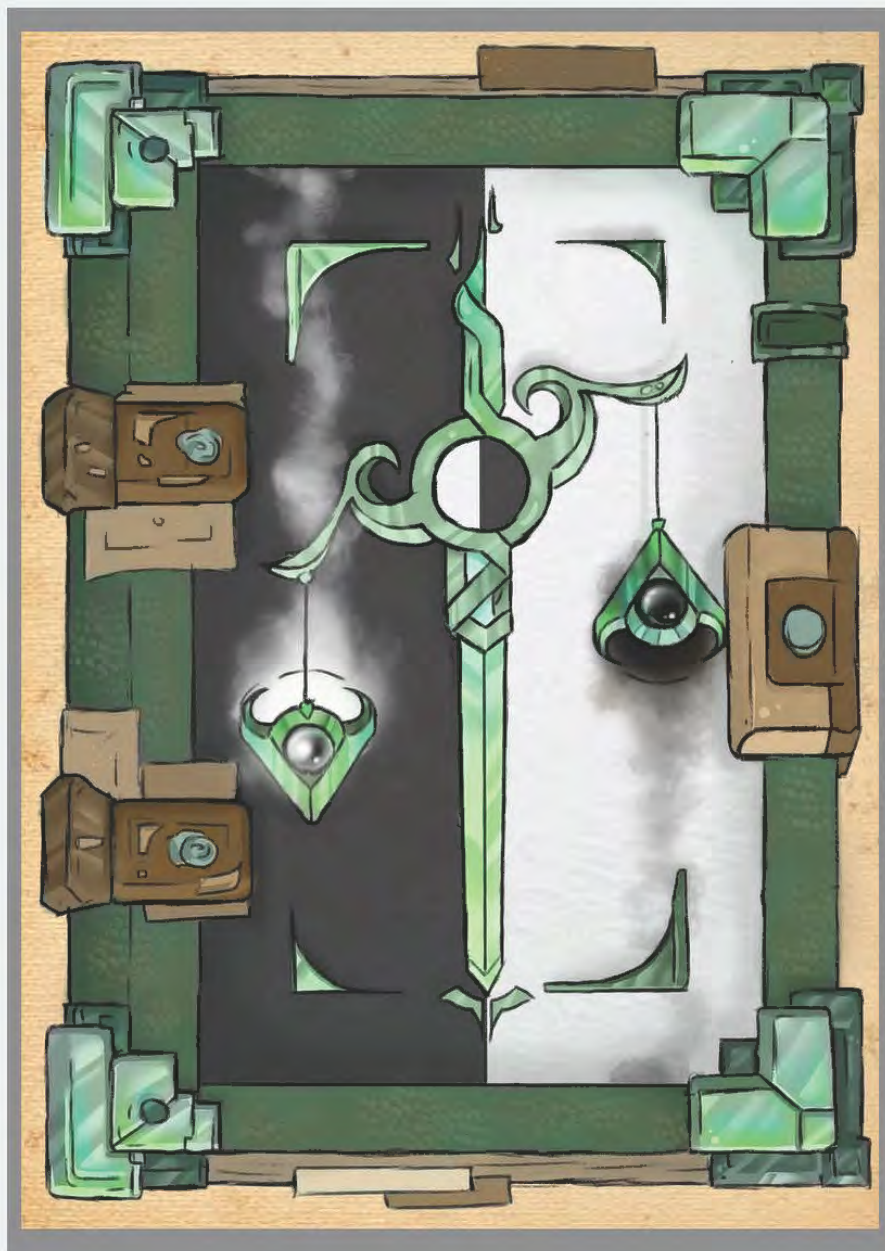
Por cada uno de los dorsos hay 2 tipos de diseño frontal puesto a que los esbirros se dividen en dos categorías: **Esbirros normales** y **Esbirros con Potenciador**.

Los **Esbirros normales** son los que corresponden a la primera columna de diseños. Estos cuentan con una pequeña descripción, una ilustración, nombre y sus estatus, el ataque en la casilla a color y la defensa en la casilla blanca.

Los **Esbirros con Potenciador** cuentan con los mismos elementos que un Esbirro normal, pero estos tienen además una habilidad especial, que se puede usar durante el turno del jugador que lo posea. Una vez se activa esta habilidad el esbirro no se descarta, el jugador puede seguirlo usando tanto para atacar como para defender, sin embargo su defensa se ve menguada, adquiriendo el valor que se marca sobre el recuadro de defensa. Los efectos del potenciador de un esbirro pueden ser permanentes o de efecto único, estos sin embargo no presentan ninguna diferencia. También existe un tercer tipo de esbirros, los **tiradores**. Estos esbirros pueden atacar a distancia, el número de territorios que abarcan se indica en la carta de esbirro normal puesto que esta acción solo puede realizarse una vez y es muy simple, no incluyéndose por ello en la categoría de Esbirros con Potenciador.



## Evento

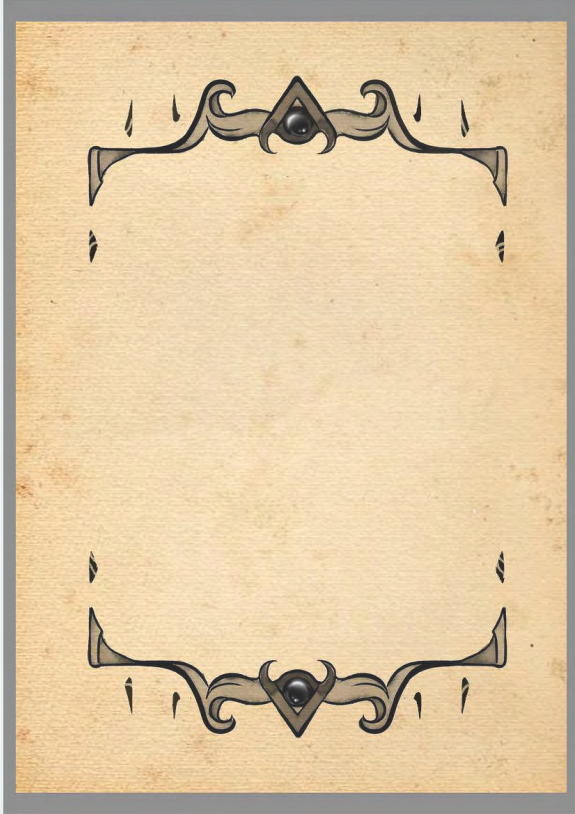


El dorso de evento conserva el color verde de su casilla original, y el icono de la balanza que se divide en blanco y negro es representado en el centro con algo similar a una daga que invierte los colores del fondo. Aquí se establecen también los dos iconos y tonos que dividen las cartas de Evento en la parte frontal.

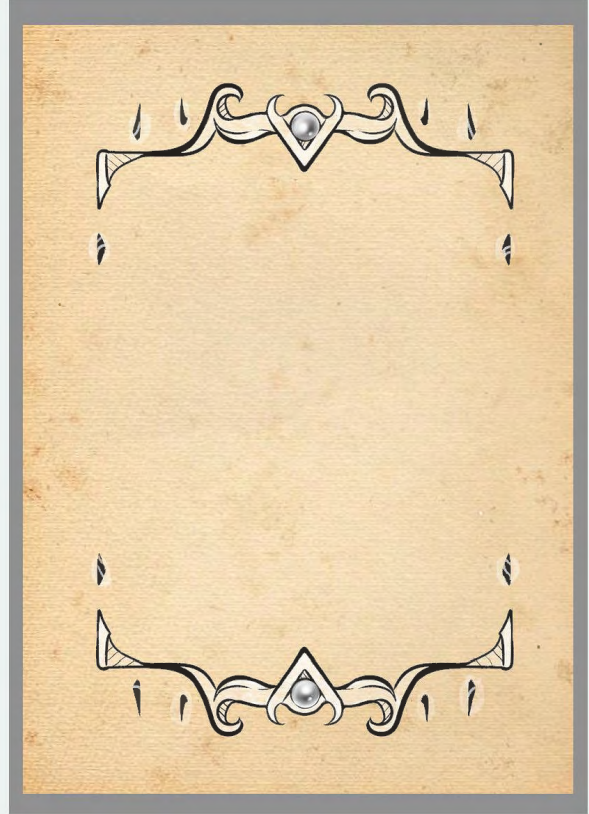


## Evento

1



2



3



Hay tres versiones de la parte frontal de las cartas de Evento en relación a sus efectos.

La numero 1 se utiliza para los eventos con efecto negativo, o desgracias, aplicados sobre uno o varios jugadores. Las cartas blancas, numero 2 , se usan para eventos buenos, o fortuna, cosas que aportan beneficios a los jugadores. Las cartas grises el numero 3, que combina fortuna y desgracia, se usan para eventos de efecto neutro, que bien podrían ser beneficiosas o negativas dependiendo de la situación en la que el jugador se encuentre.



## Evento



### Espejo

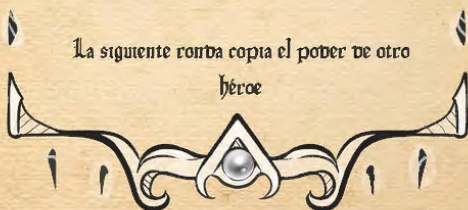
Los profundos bosques de Sumun pueden ser muy engañosos, pero jamás imaginaste hasta qué punto. El reflejo exacto de los árboles a tu alrededor parece proyectarse frente a ti repentinamente, pero sin embargo tú no estás por ninguna parte. Vislumbras la silueta de un gran espejo y por un momento ves a alguien muy familiar, os acercáis el uno al otro y para cuando quieres darte cuenta esa persona ya no está, solo estás tú, vete a saber dónde...

Intercambia posiciones en el tablero con el siguiente jugador



### Sombra

El viejo libro de hechizos que te encontraste abandonado en una taberna ayer no parecía dar ningún tipo de resultado, hasta que has llegado a una página en negro, apoyas la mano sobre ella y una sombra oscura se desprende de tu cuerpo yéndose apresuradamente en busca de algo, o alguien.

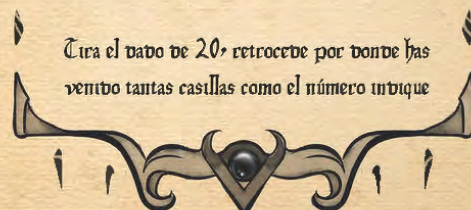


La siguiente ronda copia el poder de otro héroe



### La Grieta

Parecía un camino apacible hasta que los pájaros dejaron de cantar, extrañado vuelves la vista al cielo justo a tiempo para observar cómo frente a ti aparece una extraña grieta que te traga cual agujero negro. Tras caer violentamente al suelo en otro lugar entiendes qué ha pasado; la grieta te ha llevado hacia atrás.



Tira el dado de 20, retrocede por donde has venido tantas casillas como el número indique



## Guardián



El dorso de la carta de Guardián es la más elaborada del juego, puesto que estos son la base de toda la fase dos y representan seres muy poderosos. Junto con el dorado de los bordes se encuentran los colores de las tres Facciones, ya que este es un mazo compartido. Los Guardianes no deben fidelidad a ningún bando.



## Guardián



La parte delantera de los Guardianes tiene una base negra, ya que este es un color neutro e intenso, y dorada, en consonancia con el dorso. En cuestiones gráficas y a diferencia de los Esbirros, los Guardianes interfieren en el marco de su carta. Los estatus de Ataque y Defensa funcionan igual que en el caso de los Esbirros, solo que estos son más elevados. Todos los Guardianes constan con un Potenciador, que no les reduce la vida y funciona desde el momento que el jugador los obtiene.



# Guardiàn

**El Guardiàn de la Corona de Atharis**

"¡Crawl! ¡Crawl! ¡Crawl!"  
 ¡¡Cemed el poder del rey! ¡Esta corona me pertenece!  
 ¡¡Arrodillaos! ¡D algo así...!"

Roba todos los potenciadores a tus enemigos, no tienes límite de potenciadores en mano

11 10

**El Guardiàn de los Secretos de Sumun**

Eni Hini Hani Hu. ¿Qué secretos guarda el gato?  
 Eni Hini Hani Hu. solo puedes saberlo... tú.

Resurrección. Revive a un esbirro de cualquier mazo sin necesidad de recuperar toda su vida, lo añades a tu mano.

9 15

**El Guardiàn de las Palabras dormidas**

"¿Estás cansado?"  
 "Debería test a dormir"  
 "¡Shhhhh!"

Tus enemigos no pueden usar esbirros como potenciador. Los que estén actuados se anulan

9 12

**El Guardiàn de la Puerta Elemental**

"Preparaos para los problemas"  
 -Escuchad nuestro lema-  
 "¡Para proteger Sumun de la devastación!"  
 "¡Para unir todos los elementos en una región!"  
 "¡Encer!" -¡¡Equal!"  
 "¿Has vale que empezéis a considerar la rendición!"

¡¡Dónde he escuchado yo esto!!  
 Restan 4 de vida a todos los esbirros enemigos

14 14

**El Guardiàn de la Perla Negra**

"Por enésima vez... ¡No! La perla. ¡No es 5. ¡No! BARCA!" \*Cruentes\* ¡geitos!"

Añaga a un total de 5 esbirros a tu elección. (Los descarta)

11 13

# Héroes:

## Poderes, trasfondo, esbozos

Los héroes son la personalidad que adopta cada jugador durante la partida,. Hay un total de 6 héroes entre los cuales se reparten tres poderes distintos que pueden ir usando durante la partida en su beneficio. Los héroes tienen una cantidad de vida límite que se especifica en su ficha de héroe, y que puede ir bajando y recuperándose a lo largo de la partida. El total de vida no puede superarse por lo que si esta llega al límite, la vida ganada se acumulará como armadura hasta un máximo de 5, a menos que su poder especifique lo contrario. Cada héroe tiene un trasfondo, una Facción y un Territorio propio.

### Poderes de héroe

Se usan opcionalmente cada 2 turnos.

- **Sanación:** El héroe puede recuperar vida a cambio de sacrificar un punto de tirada. Una vez llegado al límite de vida no se puede usar el poder para acumularlo como armadura. [+1 de vida por -1 de tirada]
- **Velocidad:** El héroe puede sumar un punto de tirada a cambio de sacrificar un punto de vida. [+1 de tirada por -1 de vida]
- **Armadura:** El héroe suma 1 punto de armadura, no de vida, con un límite de 10. Una vez llegado a ese límite no puede seguir acumulando.

### Héroes de la Hermandad

Su ropa es la más ostentosa puesto que su Facción es la dominante y por lo tanto la que posee más recursos. Ambos héroes tienen el mismo patrón en la ropa y joyas engarzadas sobretodo en las partes metálicas.

### FÁNGRENE

- **Poder:** Sanación
- **Vida:** 25 de 30
- **Trasfondo:** Actual líder de la Hermandad, cree que los Yander son el mal que se cierne sobre el mundo, desea el poder para eliminar a dichas razas y sus aliados y que así reine la paz sobre Sumun. La paz tan ansiada por todos los seres nobles de este mundo.
- **Territorio:** Criden
- **Esbozos** (siguiente página)



## Héroes de la Hermandad

### YURIAN

- **Poder:** Armadura
- **Vida:** 30
- **Trasfondo:** Desea restablecer el equilibrio en pro de la luz de Sumun. Con el poder del Sendokay pretende derrotar a los Yander y darles un lugar al margen de todos en el que vivir para que no puedan volver a dañar su mundo, tomando una posición más pacifista que su superior, y tal vez su puesto como líder.
- **Territorio:** Raeld
- **Esbozos**





## Héroes Yander

Su ropa está principalmente compuesta por cuero, un material duro y muy accesible y vendajes para reforzar algunas partes de su cuerpo. Ambos tienen a la vista el símbolo Yander, puesto que ninguno de ellos esconde lo que es y por qué lucha.

### JEZEBETH

- **Poder:** Sanación
- **Vida:** 25 de 30
- **Trasfondo:** Cansado de esperar a que su padre, el líder de los Yander, tome medidas, está decidido a llevar a su clan a la victoria y darles el mundo que merecen, el mismo que los habitantes de Sumun les han negado durante siglos. Nada podrá impedirle convertirse en el siguiente Guardián.
- **Territorio:** Talmia
- **Esbozos**





## Héroes Yander

### LINGO

- **Poder:** Velocidad
- **Vida:** 35 de 30
- **Trasfondo:** La venganza es un plato que se sirve frío. En la gran guerra, la Hermandad acabó con toda su familia y aunque era una niña, recuerda con claridad la crueldad que presenció. Ellos no son tan buenos como hacen creer al mundo. Merecen ser erradicados para siempre y solo entonces descansará tranquila.
- **Territorio:** Nunshia
- **Esbozos**





## Héroes Bastardos

Los dos héroes bastardos son hermanos y por ello guardan cierto parecido, como son los rasgos animales, cola y orejas. Puesto que habitan repartidos en el bosque y el desierto sus ropas son más ligeras y están compuestas sobretodo de tela, ornamentada con algunos pendientes, collares y colgantes, ya que ambos tienen una posición de poder dentro de su Facción. Una referencia a ella son los tres puntos en la cara, puesto que esta es la que surgió como tercera de las tres Facciones.

## XARADON

- **Poder:** Armadura
- **Vida:** 30
- **Trasfondo:** Al frente de los Bastardos, junto a su hermana Arsha, cree que el poder supremo que supone el Sendokay no debería existir ni ser propiedad de nadie y que el mundo encuentra su propio equilibrio. En el fondo, cada uno de los seres que lo habitan son el verdadero poder de Sumun.
- **Territorio:** Atharis
- **Esbozos**





## Héroes Bastardos

### ARSHA

- **Poder:** Velocidad
- **Vida:** 35 de 30
- **Trasfondo:** Desde su ascenso a dirigente, lucha por apartar el poder de los supremacistas Yander y la Hermandad. Discerniendo de su hermano Xaradon, cree que el Sendokay es un poder que debería pertenecer a los Bastardos de Sumun, ya que son la única fuerza imparcial de la tríada dignos de establecer el orden.
- **Territorio:** Draris
- **Esbozos**





# COMPOSICIONES

Altras





# PRODUCTO FINAL



Simulación fotográfica del montaje y distribución del juego con todos los elementos base y el mapa de Raeld finalizado.



El resultado final del proyecto consiste en un juego funcional y extensible, con el cual se pueden llevar partidas a termino de una duración media de 45 minutos a 2 horas, según el número de jugadores que participen en ella. En cuanto a la parte gráfica, concluyo el proyecto con todas las bases diseñadas, en las cuales se pueden introducir fácilmente todas las ilustraciones que se quieran incluir, los mapas, casillas, dorsos de las cartas, parte frontal de las cartas, diseño de héroes y algunos ejemplos de cartas y mapas completos acabados, con sus correspondientes ilustraciones ya incluidos. Puesto que es un juego muy completo y extenso me he limitado a todos los elementos base, priorizando los más importantes para su jugabilidad, por otra parte en el recuento de elementos del anexo, incluiré todo el listado de cartas con su función y estadísticas.

Especiales gracias a todos los que han seguido el desarrollo de este trabajo hasta día de hoy y a todo el que, con atención, haya leído hasta aquí.

# Anexo

- 1 Recuento de Elementos
- 2 Instrucciones completas
- 3 Bocetos y otras cartas

Los anexos se encuentran en  
el tercero de los archivos  
enviados.

ALBA FERNANDEZ AMOR

## INFORMACIÓN ADICIONAL DE ENTREGA

**Centro :**

Bellas artes

**NIUB :**

18054466

**DNI :**

53837646

**Nombre :**

Fernandez Amor, Alba

**Correo electrónico :**

albaf9708@gmail.com

**Fecha de entrega TFG :**

04/09/2020

**Título del trabajo :**

The Final Guardian.

Desarrollo e ilustración de un  
juego de mesa.

**Tutor :**

Jorge Gratacòs-Roig

**Departamento :**

Arts i Conservació-  
Restauració