



SoulStoneS

Ilustración aplicada a los juegos de cartas coleccionables

Trabajo Fin de Grado

Alexis José Plasencia Ruiz

Tutora: María Luisa Hodgson

Grado en Bellas Artes - Ámbito Ilustración y Animación

Departamento Bellas Artes Facultad de Humanidades sección:
Bellas Artes

Universidad de La Laguna, septiembre 2018

Agradecimientos



He de dar las gracias en primer lugar a mi tía Eneida, sin su inestimable ayuda y constante empuje no sé cómo habría podido organizarme tan bien para acabar mi proyecto, gracias de verdad. A mi familia también he de agradecerle ese empuje y apoyo constante. Y a mi linda novia Noelia Cabo.

A mi abuelo, que, a pesar de no estar físicamente, la mayoría de los nombres de mis personajes son sacados de las historias que me contaba, influyó muchísimo en todas las decisiones que he tomado en mi vida, desde que era muy pequeño, me hacía sentir que era alguien muy especial con una habilidad para dar vida a personajes. Cuando era niño, en su negocio, me decía que dibujáramos diferentes animales con rasgos distintivos, gallinas, perros, hasta dinosaurios salieron de mi lápiz a esos trozos de cartón, seres con bastón, gorros... muchas risas e imaginación.

Muchas gracias a mi tutora, María Luisa Hodgson por su comprensión y apoyo, no solo durante la asignatura, sino durante la carrera en general.



Índice

1. Resumen, abstract y palabras clave	4
2. Introducción	
a. Justificación del tema	7
b. Objetivos	8
c. Formulación de premisas iniciales	8
d. Estado de la cuestión	9
3. Marco teórico	
a. Referentes	10
b. Antecedentes	21
c. Metodología	23
4. Desarrollo de la propuesta creativa	
a. Preproducción	36
i. Historia de SoulStoneS	39
ii. Recursos a utilizar	40
b. Producción (boceto, lineart y color)	41
c. Postproducción (organización y montaje)	44
i. Anatomía de la carta	47
ii. Presentación de las cartas (TFG)	49
5. Conclusiones	63
6. Bibliografía	64



1. Resumen, abstract y palabras clave

SoulStoneS es un juego de cartas coleccionables para un público mayor de 12 años, que plantea la historia de héroes y demonios de mi mundo imaginario, El Gran Plano. Para poder plasmar ese mundo en un juego que resulte atractivo al público es esencial la creación de personajes carismáticos, llamativos y únicos.

La propuesta creativa cuenta con un marco teórico que comprende desde su idea principal, la historia en la que se basa y de la que salen los personajes, el proceso de realización de las cartas, su diseño, hasta el maquetado de las mismas. Cabe destacar la tipografía, la cual forma parte fundamental de la maquetación, y sus diversos grafismos dan mayor coherencia y armonía.

Este proyecto reafirma a la ilustración y, por ende, el rol del ilustrador, como vínculo fundamental para llevar a término la creación de un juego de cartas coleccionables.

-Palabras Clave

Juego de cartas coleccionables, ilustraciones, pintura digital, Photoshop, juego, juegos de rol, diseño gráfico, Fan Art, ilustrador, personaje, dibujo digital, idea creativa, arte conceptual, creación de personajes, boceto, lineart, hechiceros, demonios, guerreros, cartas, marcos, fondos, habilidades, gema, alma, espíritu, fantasma, faraona, elfo, chamán, sanador, curandera, friki, jugadores, Magic, mangaka, Yu-gi-oh!, Dragones y Mazmorras, animación, dibujos animados, estética, línea.



-Abstract and keywords

Soulstones is a trading card game for up twelve years old public, which is based on the story of a magical world, created by me, called The Big Plane. In order to represent that world in the game which results attractive, is essential to create attractive and charismatic characters,

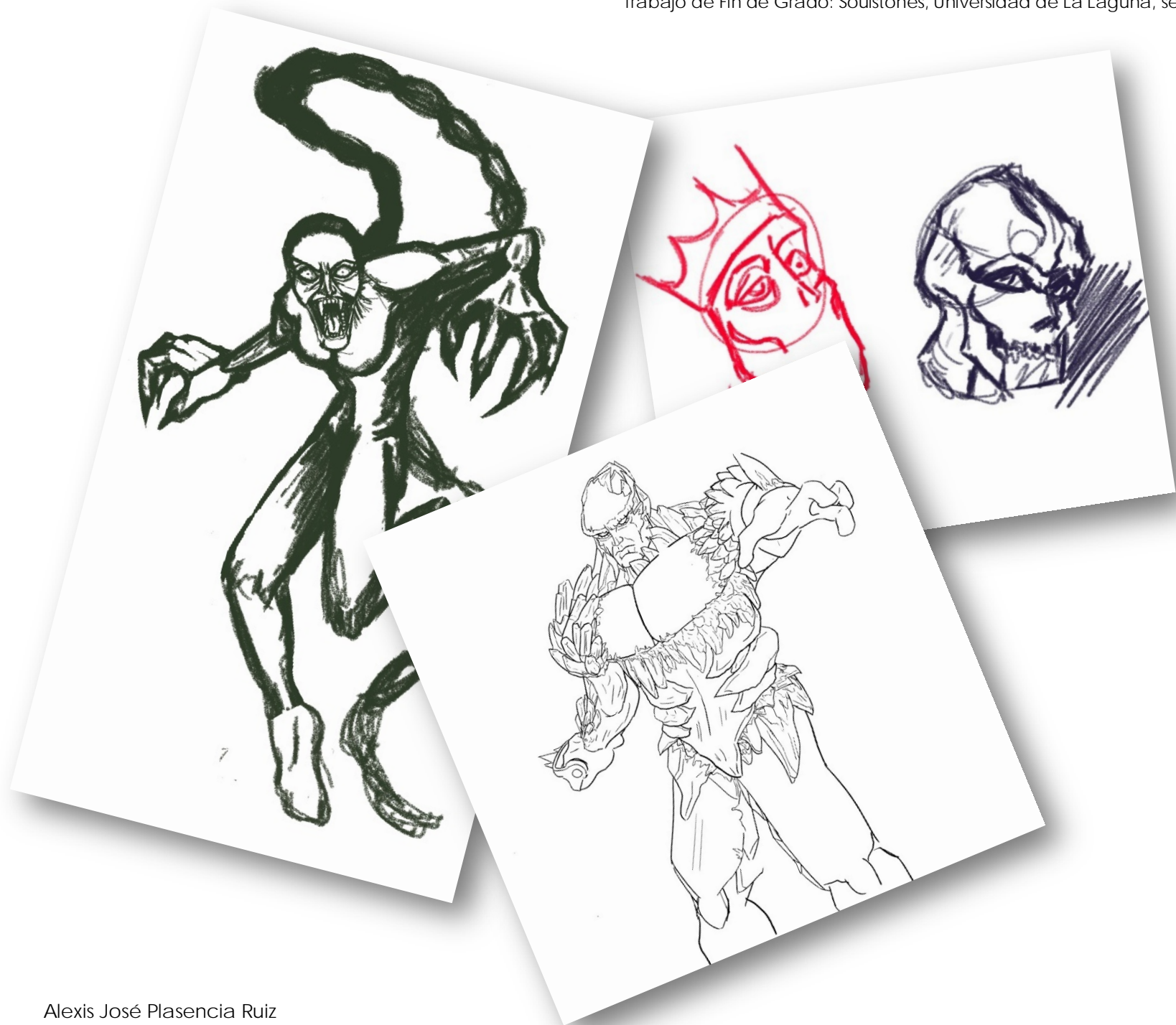
This creative proposal counts with a theory background which has from its principal idea, the story in which is based, and the characters come from, the realization process of the cards, their design, until the layout. And the typography it's a fundamental part of the design, because it could be used to design, and also drawing, because is a graphism that creates more harmony between the elements of the entire card.

This project reaffirms the illustrator, and his task, like the fundamental link between the creativity and the final results, the graphic artist makes a language.

-Keywords:

Collectible cards game, illustration, digital painting, Photoshop, game, rol games, graphic design, Fan Art, illustrator, character, digital drawing, creative idea, concept art, carácter design, sketch, lineart, wixards, demons, warriors, cards, portraits, backgrounds, habilities, gem, soul, spirit, ghost, pharaon, elf, shaman, healer, curantress, freak, players, Magic, mangaka, Yu-gi-oh!, Dungeons and dragons, animation, cartoons, estetic, line.





2. Introducción

He optado por desarrollar un juego de cartas coleccionables. Dichos juegos han sido mi afición desde que era un niño. Mi deseo siempre ha sido el de aportar como ilustrador en este mundo tan divertido e interesante, por ello creé un juego nuevo diseñé los personajes y un prototipo de reglas.

Este trabajo fue planteado como plataforma para alcanzar mis aspiraciones profesionales, pues mi sueño es ser artista conceptual, es decir, crear personajes con gancho, con gran cantidad de detalles, que muestren un mundo detrás de ellos... toda mi vida he vivido observando cosas, analizándolas, sintetizándolas y creando mundos y personajes detallados.

1) Justificación del tema

Durante la carrera me dediqué a dar forma a mi estilo, que, lógicamente, no es definitivo, sigo en evolución, pero digamos que he encontrado un punto en el cual me siento cómodo con los acabados de mis dibujos. En los años anteriores, en la asignatura de Creación I, hice lo que podría considerarse un prototipo de juego de cartas muy básico, centrado básicamente en las ilustraciones más que en el conjunto del diseño de la carta. Pero lo importante es que ya había empezado con lo que finalmente me motivaría a desarrollar la temática de mi TFG.

Durante mi carrera acabé teniendo predilección por los rotuladores para realizar mis ilustraciones, me encanta la saturación del color y los contrastes que se obtienen con esta técnica. Para mi TFG me propuse pintar para obtener unos resultados similares, pero a través del uso del dibujo digital.



2) Objetivos

- Demostrar el rol fundamental que juega el ilustrador en la realización de un juego de cartas coleccionables, creando los personajes y la estética de este.
- Atraer el interés por el mundo de los juegos de cartas coleccionables mediante el desarrollo de personajes e ilustraciones.
- Combinar las distintas ramas del conocimiento que han sido impartidas durante los años de carrera, especialmente del ámbito de ilustración y animación, y mi interés en las artes gráficas.

3) Formulación de premisas iniciales

- Realizar un juego de cartas aunando medios, tanto tradicionales (como puede ser el boceto a mano alzada, algún diseño avanzado a mano. etc) con técnicas digitales (dibujando y dando color con Photoshop).
- Llevar a término personajes que logren transmitir la historia que han vivido, que generen interés a través de sus gesticulaciones, posicionamiento y detalles (como la vestimenta, atrezzo, entre otros).
- El ilustrador aporta algo más que las ilustraciones en este tipo de proyectos, contribuye a través del diseño gráfico en el desarrollo de la estética, coherencia de los elementos y la sensación de conjunto de una carta.
- Representar lo más fielmente posible un juego de cartas coleccionables, incluyendo el formato más común de cartas comercializadas actualmente.



4) Estado de la cuestión

- Desarrollé un prototipo de juego de cartas que contiene:
 - Nombre del juego
 - Historia en la que se basa el juego con la creación de cada personaje y elemento.
 - Creación de 15 ilustraciones diferentes.
 - Diseño de las cartas por la parte de delante, su dorso y todos sus elementos (marco, imagotipos, fondo del dorso).
 - Prototipo de reglas de juego.
 - Propuesta de caja.
- Posteriormente buscaré posibles inversores para finalizar el juego, probar su mecánica con jugadores reales y así poder comercializarlo.
- Lo presento como un proyecto de estudiante con vistas a que sea mi primer trabajo profesional.



3. Marco teórico

a) Referentes

Al hablar de los referentes que influyeron en mi obra, al realizar un proyecto tan amplio como es este, he de hablar de lo que es un juego de cartas coleccionable, y a los que haya jugado. Empezaré hablando de:

-Juego de cartas coleccionables:

Los juegos de cartas coleccionables (abreviado JCC), son una clase de juego de cartas no predefinidas, con una gran variedad de tipos y características que otorgan individualidad a cada carta, con las cuales los jugadores crean libremente un mazo de acuerdo con las reglas de cada tipo de juego.

Señalan el año 1993 como el nacimiento de los JCC, con el lanzamiento de Magic: el encuentro, juego creado por Richard Garfield. Para ese entonces existía un tipo de juego de cartas denominado juego de baraja de colección (JBC) que presentaba reglas más simples y una menor complejidad en comparación al JCC. Un ejemplo de este tipo de cartas es Pokemon.

En el ámbito de los juegos de cartas coleccionables aparecen continuamente nuevos juegos basados en licencias de cine, series televisivas, cómics o libros, existiendo un JCC para prácticamente cada ambientación posible. Las cartas pueden ser concebidas como objetos de colección además de poder ser jugadas.



La principal característica de un JCC es la individualidad de cada carta, la cual, lleva escrita su función en el juego, efectos y características, los JCCs usan unas reglas que definen el desarrollo de la partida y las condiciones de victoria, pero son las cartas las que definen su propia función.



-Magic: el encuentro.

Entre mis referentes encontramos los juegos de cartas en general, y los ilustradores que han participado en ellas:

En primer lugar, he de hablar de Magic: El encuentro, juego de cartas al que juego desde niño y cuyas ilustraciones me motivaron a crear mis mundos particulares. Sus mecánicas de juego son muy divertidas, pero en muchos casos complejas. Las empleé también de referente para la hora del diseño de carta. Magic es afamado en el mundo entero, y su comunidad es inmensa para ser un juego que basa su idea en la personalización de los antiguos juegos de rol que eran a lápiz y papel... es por ello por lo que cabe citar:



“Es el primer ejemplo de juego de cartas coleccionables moderno, con más de seis millones de jugadores en cincuenta y dos países diferentes. Un sistema organizado de torneos y una comunidad de jugadores profesionales se ha desarrollado alrededor del juego, así como un mercado secundario de cartas. Las cartas de Magic son valoradas no sólo por su escasez, sino también por su valor en el juego, su antigüedad, por ser cartas de "culto" o por el valor estético de las ilustraciones.”





*“**Magic: el encuentro**, originalmente en inglés **Magic: The Gathering** y frecuentemente abreviado como **Magic**, **MTG** y **Cartas Magic**, es un juego de cartas coleccionables diseñado en 1993 por Richard Garfield, profesor de matemáticas, y comercializado por la empresa Wizards of the Coast. Magic es el primer ejemplo de juego de cartas coleccionables moderno, con más de seis millones de jugadores en cincuenta y dos países diferentes,¹ permaneciendo vigente en la actualidad. Magic puede ser jugado por dos o más jugadores, cada uno de ellos usando un mazo individual. También existe una versión digital que puede jugarse en línea.”*



-Dragones y Mazmorras

Dungeons & Dragons fue el primer juego de rol en ser comercializado, siendo su primera publicación en Estados Unidos en 1974. Originalmente derivado de juegos de tablero jugados con lápiz, papel y dados, la primera publicación de Dungeons & Dragons es bien conocida como el principio de los juegos de rol modernos. y por consiguiente de la industria de los juegos de rol y de los videojuegos de rol multijugador masivos en línea.

Dragones y Mazmorras, como se conoce en España, terminó estableciendo muchas de las convenciones y cánones que dominan el género hasta el día de hoy. De particular notoriedad fue el uso de los dados poliédricos, las hojas de personaje, el desarrollo progresivo de personajes y la dinámica de juego centrada en la acción conjunta de un director de juego que narra la historia y de unos jugadores que la influyen y modifican con sus acciones.



-Yu-gi-oh!, juego de cartas coleccionables, creado por Kazuki Tkahashi.

Al hablar de juegos de cartas coleccionables también hay que hacerlo de Yugioh, la competencia directa con Magic (en lo que a ventas se refiere, pues a nivel de juego son para públicos diferentes), Yugioh goza de gran popularidad, y es muy interesante destacar que salió de un manga este juego, el creador (Kazuki Takahashi), dio vida a las ilustraciones en torno a las cuales gira la serie, pues son emblemáticos en la serie de anime y manga.

**Cartas de los 3 Dioses Egipcios de Yugioh*



Fue nombrado el juego de cartas coleccionables con cartas más vendidas en el mundo por el Libro Guinness de récords mundiales el 7 de julio de 2009, con más de 22 mil millones de cartas vendidas alrededor del mundo.¹

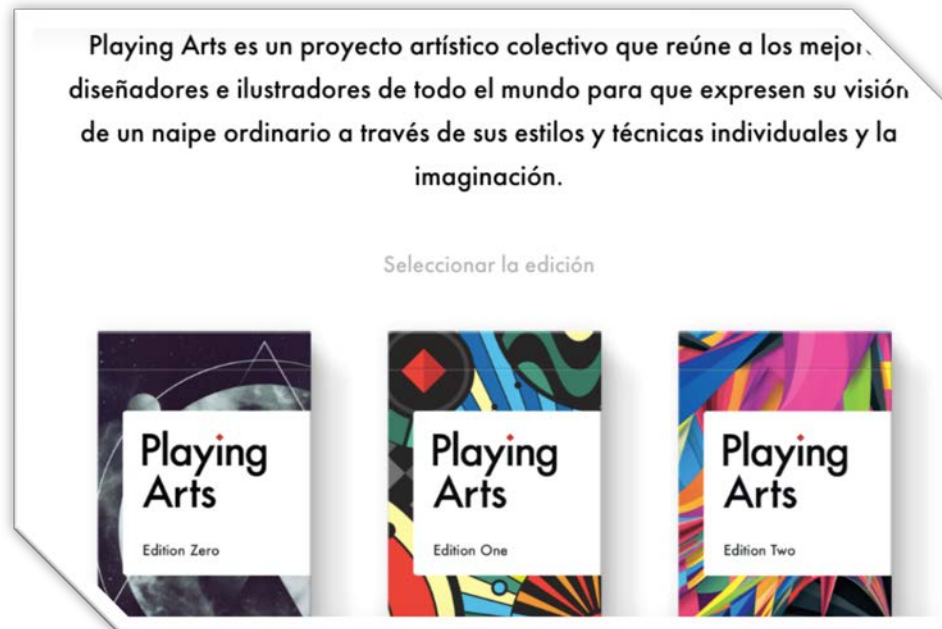
**Ilustración de Kazuki Takahashi. Yugi (protagonista), con sus dos cartas principales (Mago oscuro).*



¹ Konami (7 de agosto de 2009). «Yu-Gi-Oh! Card Sales Set New World Record» (en inglés). Consultado en agosto de 2018.

-Playing Arts - Una carta por diseñador

Playing arts resulta de la idea de diseñar una baraja de cartas, ya sean de póker clásica otro estilo, y llevarla a otro nivel, pudiendo participar en el diseño de cada carta un artista diferente que la ilustrará a su modo. Generando así un juego muy rico visualmente. Opté el ponerlo de referente porque presenta un desarrollo creativo en base a un referente ya existente, que es un juego de cartas que conocemos. Por ello, me parece otro enfoque interesante.



-Ilustradores y dibujantes que me inspiraron:

-Eichiro Oda:

Mi dibujante de manga preferido, su historia es apasionante, muy bien pensada y divertida. One Piece es su serie estrella, y en ella los piratas soñadores abundan en los mares. Los diseños tan atrevidos de este dibujante siempre me han despertado muchísimo interés, y me han motivado a crear los míos sin tantos tapujos. Sus personajes tienen muchísima personalidad.



Luffy, protagonista de One Piece, al centro, con la bandera.

-Bruce Timm:

Nacido el 5 de febrero de 1961, tenemos a un dibujante de comics, el cual va más encauzado por la vertiente que me encanta, la animación. Sus personajes están todos pensados para ser animados, por ello tienen una forma tan cuadrada y angulosa en general. Bruce Timm consigue sintetizar los cuerpos y dar lugar a deformaciones que visiblemente son exquisitas. Un experto en dibujar pensando en animación.



Greg Capullo:

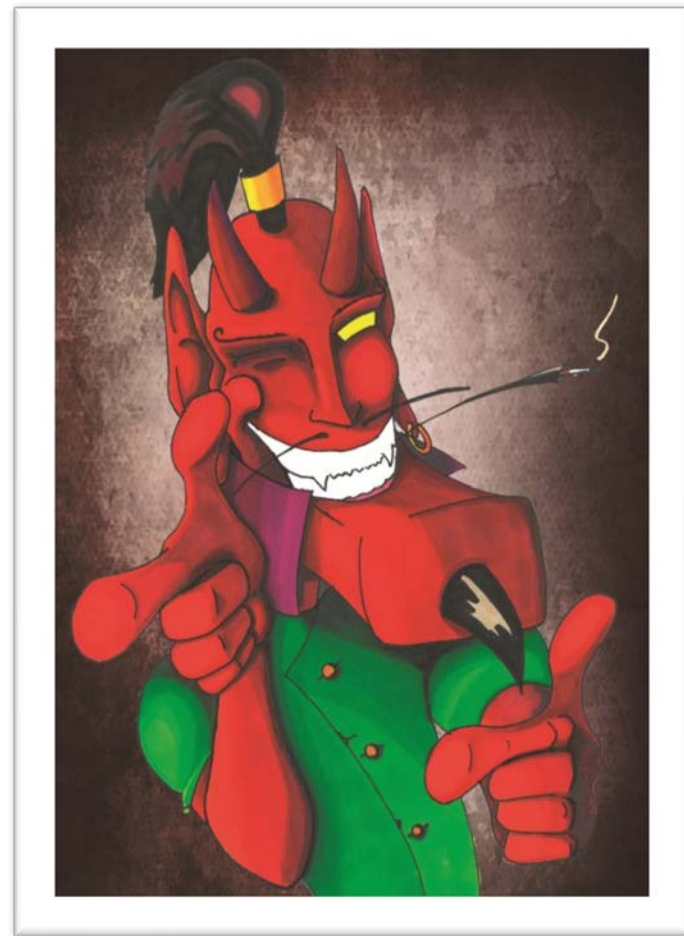
Dibujante de comics, famoso por sus dibujos de Batman, Joker y Spawn, resultó ser una fuente de inspiración para mis dibujos más oscuros.



b) Antecedentes del trabajo.

Durante la carrera, como comentaba en puntos anteriores, desarrollé una idea de juego de cartas basadas en la historia de la Divina Comedia, encontraba fascinantes a sus personajes y dignos de ser representados para un juego. Es así como surgió la idea para posteriormente tener un prototipo de juego, en este caso las ilustraciones fueron pensadas para fines diferentes. En su momento dibujé y pinté a mano, con rotuladores (material que acabé amando) y posteriormente escaneé las ilustraciones y posteriormente las maqueté en cartas de un tamaño mayor, pues no tenía un enfoque comercial como en este caso, que podríamos decir que es la evolución.





Ilustraciones de las cartas que trabajé en Creación I.

c) Metodología:

Me organicé para trabajar de una forma que explicaré más detalladamente en apartados posteriores (desarrollo del proceso creativo) dividiendo mi trabajo en 3 grandes fases:

- Fase de boceto
- Fase de Lineart (entintar, hacer una línea más bonita y acabada)
- Fase de color

Preparé también mis herramientas y mis medios de trabajo, decidí centrarme en los medios digitales para probarme a mí mismo, y sentir que puedo conseguir acabados de buena calidad empleando los medios que usan todos los profesionales hoy en día. Busqué los pinceles más adecuados para mi trabajo:

- Pincel de Gouache (sus texturas me encantan, y me daban un resultado similar a los rotuladores en físico)
- Pincel de Boceto (un pincel que simula un lápiz blando)
- Pincel de entintado (usé un pincel que simulaba un rotulador negro, lo cual me encantaba usar para contornear las figuras)

Fui sacando bocetos de las ideas que tenía de mi historia "SoulStones, la historia de El Gran Plano", y así fui desarrollando poco a poco los personajes.

Al ya tener acabadas las ilustraciones, desarrollé mejor el marco, pues en principio solo tenía las medidas que quería de donde iba a ir la ilustración.



Posteriormente escogí la tipografía que más conviniera con mi proyecto, las cuales serían:

1. **Enchanted Land:** esta tipografía me gustó por su legibilidad combinada con el diseño antiguo que tiene, parecen trazos de una pluma, pega mucho con la estética, sin embargo, en ciertos tamaños no se lee tan bien como en títulos y demás, así que la usé para eso exclusivamente, destacar elementos, títulos, nombres, etc.

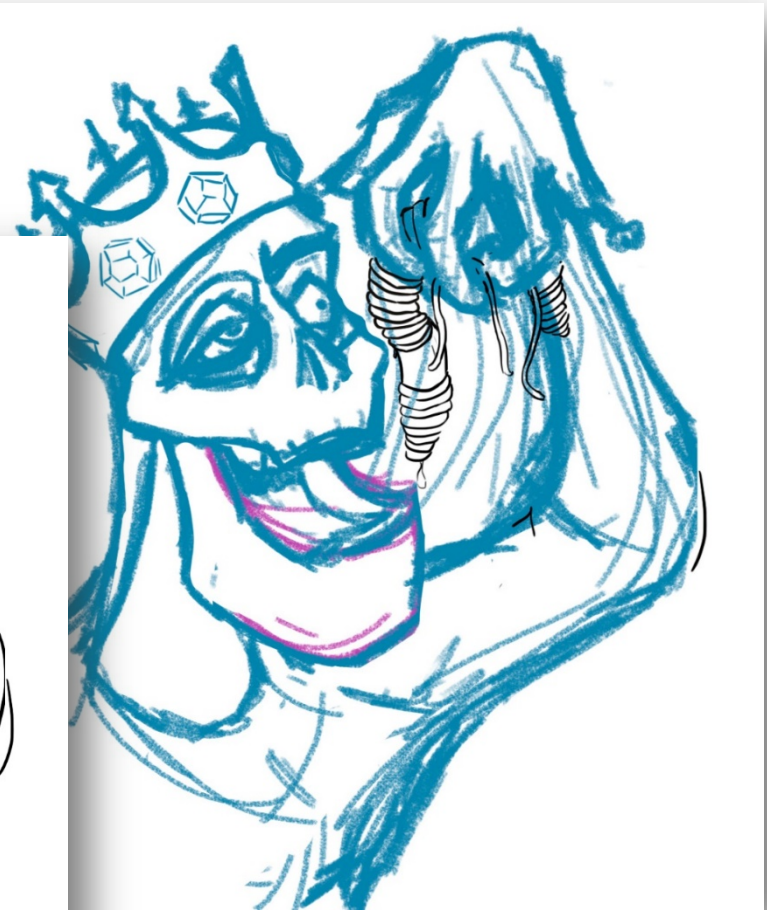
Ejemplos: “Lord Carius”, “SoulStoneS”, “Artel”.

2. **Forget me not Roman:** la selección de esta fue algo más compleja, quería una tipografía que fuera interesante, que pareciera algo medieval, mágica, pero que se leyera bien. Es así, como después de mucho probar y buscar, escogí esta, por su sencillez y su acabado final.

Ejemplos: Cuando robes carta, suma 4 a tus fuerzas de ataque.

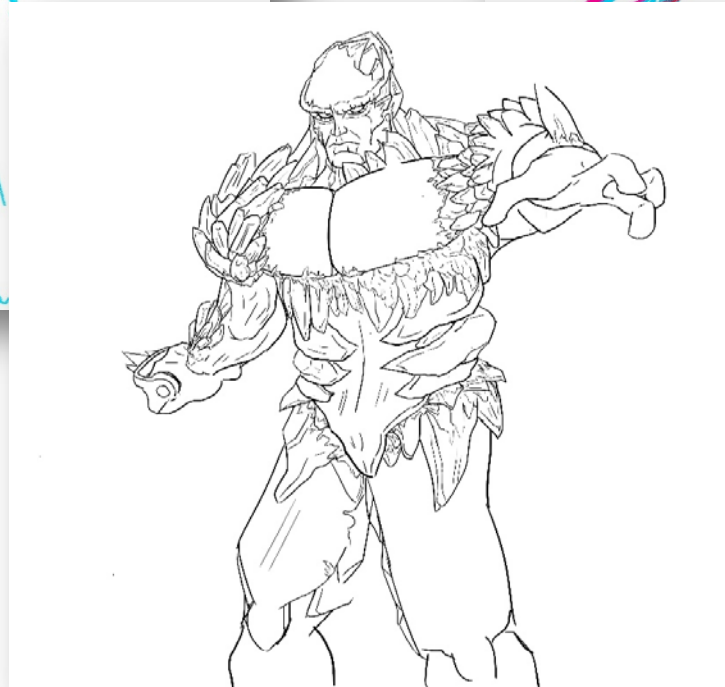
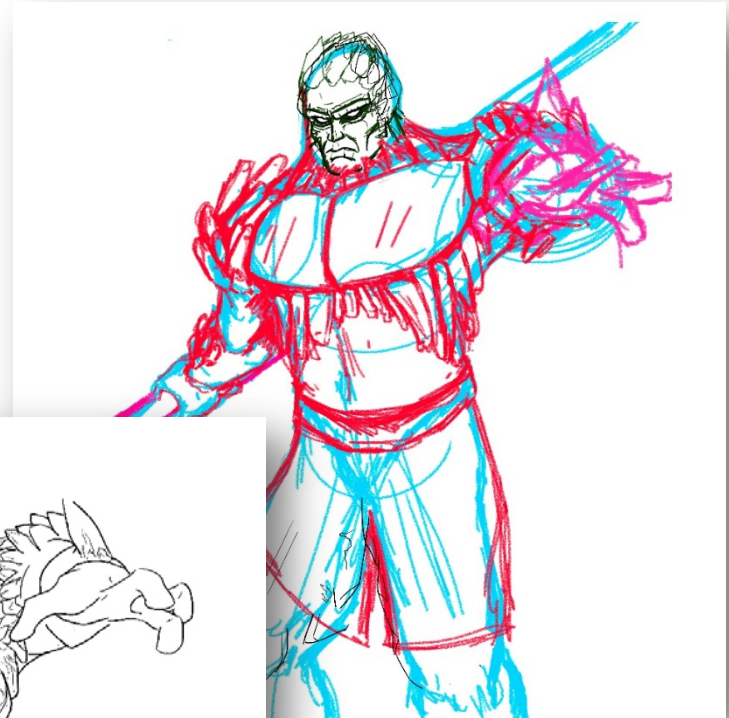
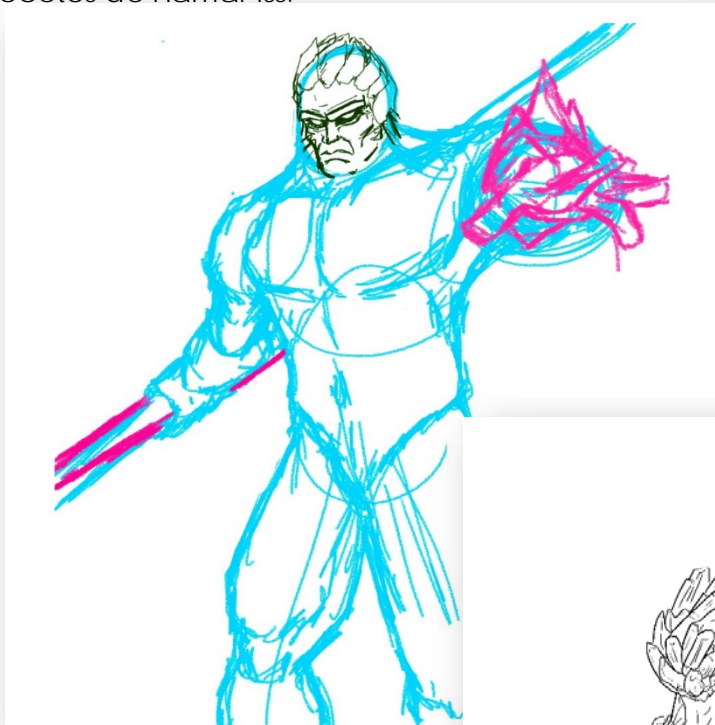


Bocetos.

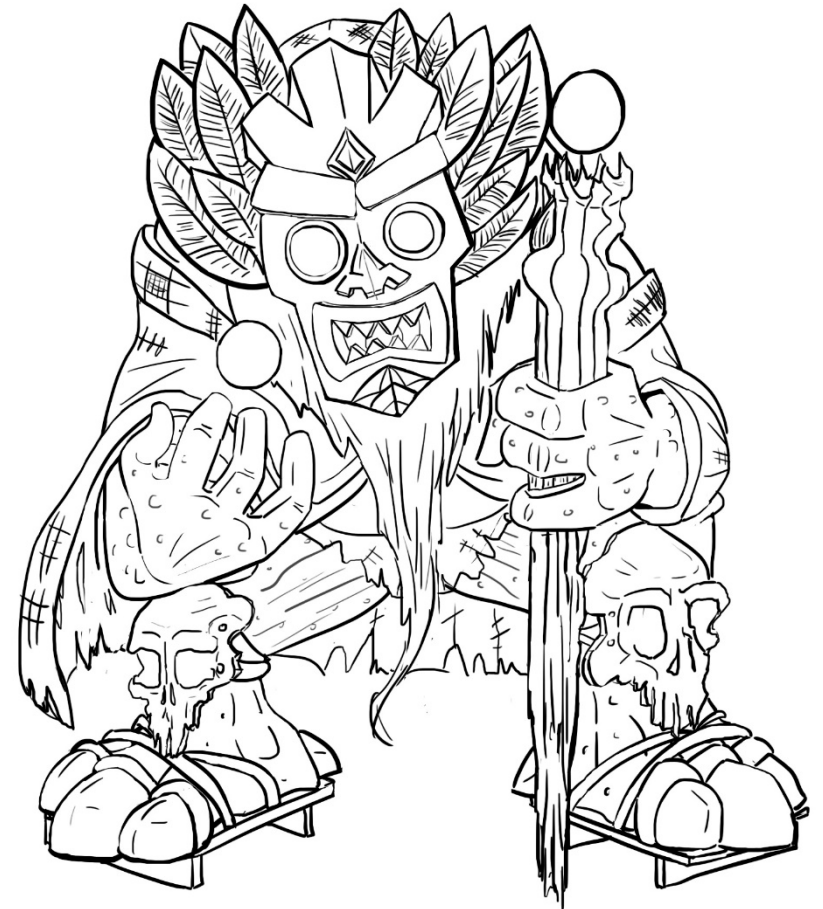
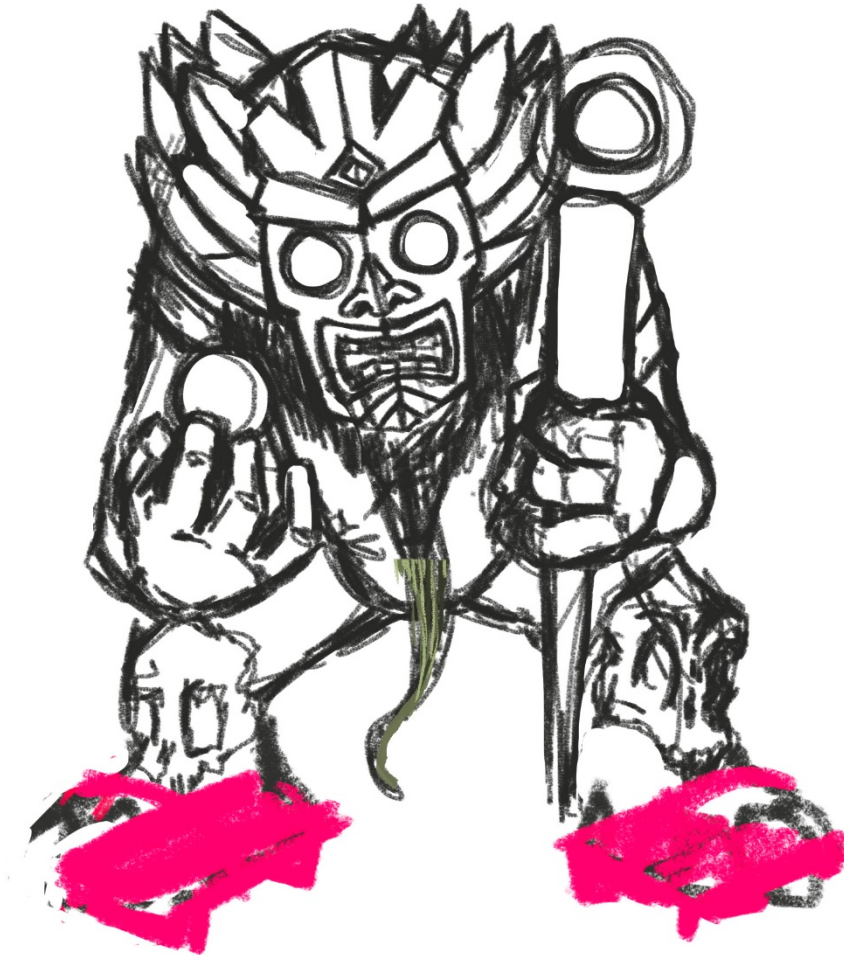


Boceto y lineart de Artega.

Bocetos de Hamar Íss.



Boceto y lineart de Mbiti.



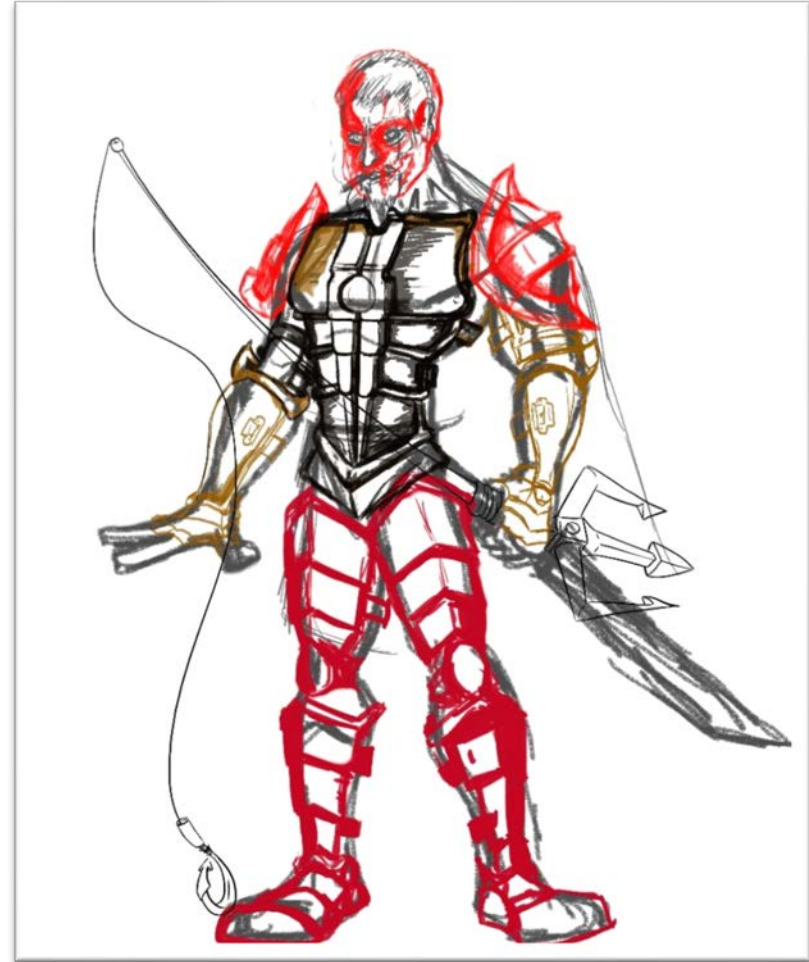
Boceto y lineart de Belthrod.



Boceto de Caguaz.



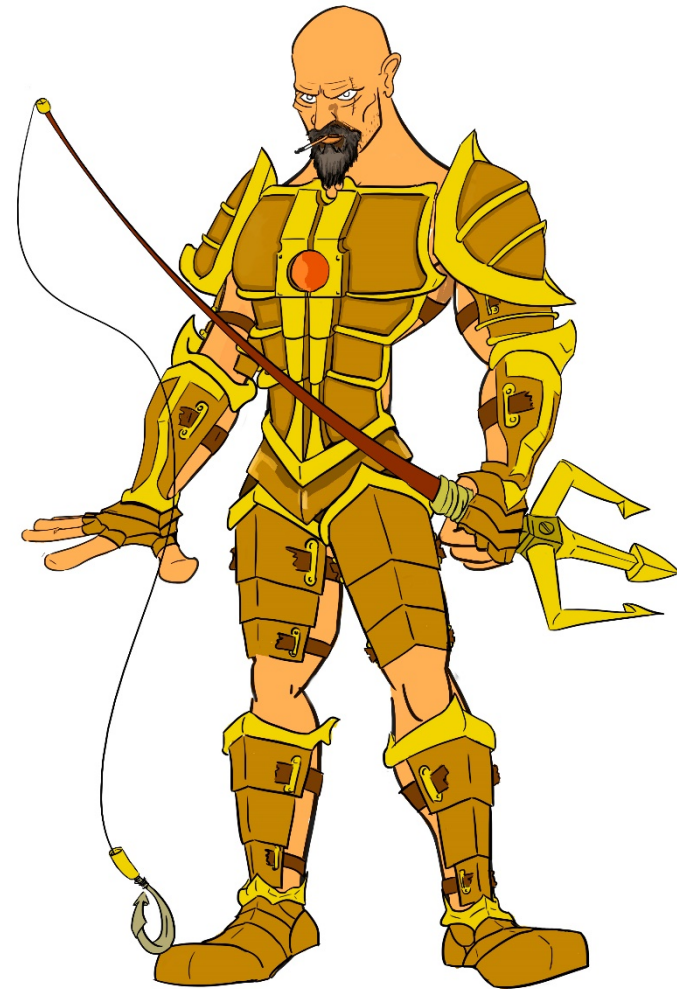
Boceto de armadura.



Lineart de Caguaz.



Primer color.



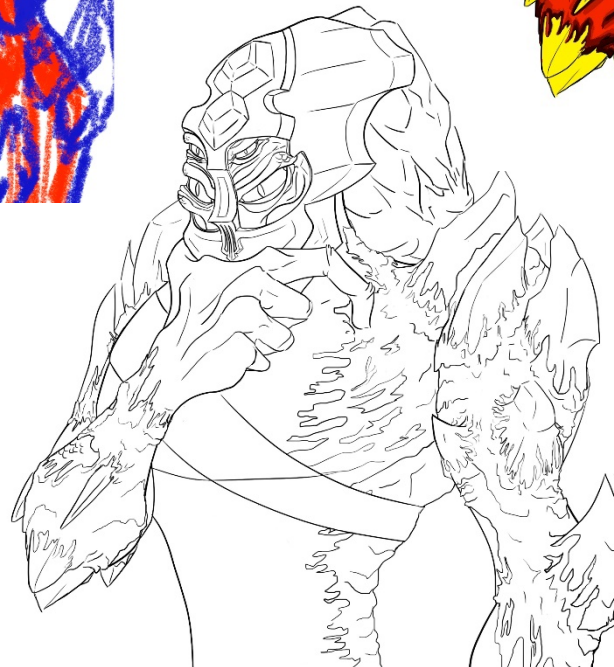
Boceto



Primer color



Lineart de Prakkan



Boceto inicial de Ivanok



Boceto con línea más fluída.



Boceto de ropa



Lineart



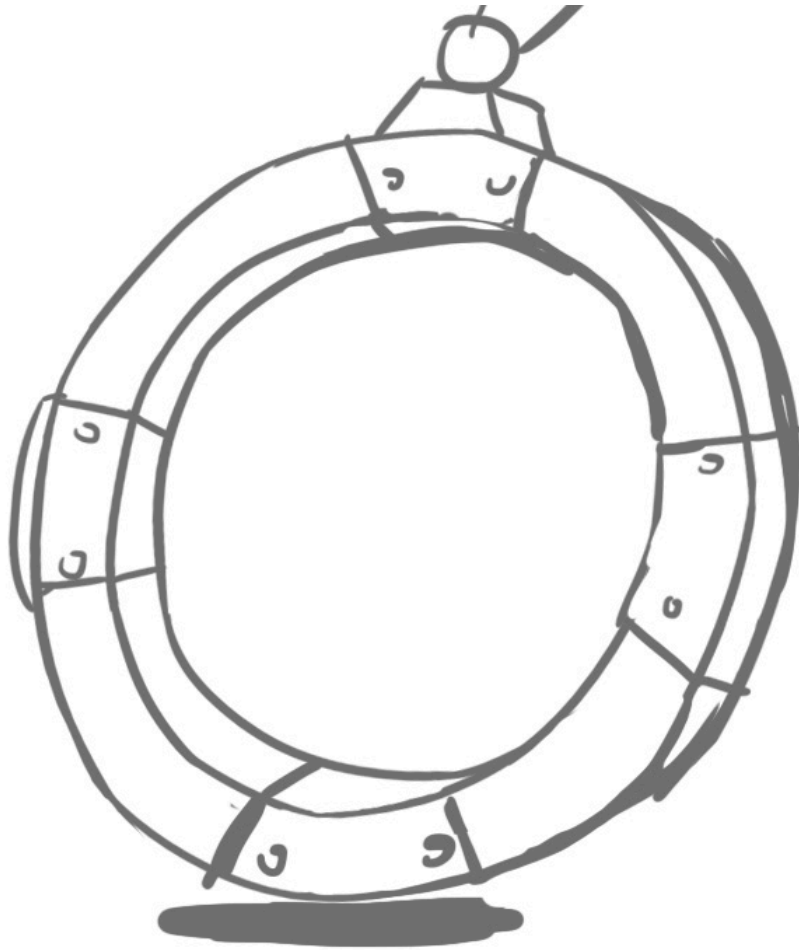
Boceto del logo del juego



Boceto del hacha y el casco de héroe



Boceto del miniportal



Boceto de línea y color de madera.



4. Desarrollo de la propuesta creativa

a) Reproducción

-Cronología:

Pude dedicarme de lleno a mi trabajo desde el mes de marzo, a pesar de ir desarrollando la idea de las reglas desde hace tiempo, cuando por fin empecé a darles forma fue por estos meses. Posteriormente, fui desarrollando a los personajes de mi historia para el juego de cartas, y confeccioné un cuadro con los puntos principales para abordar en mi trabajo, cada apartado con su porcentaje de desarrollo hasta la fecha, lo estructuré de la siguiente forma: Dos grandes cuadros, divididos en facciones, los demonios y los héroes del bien. Este cuadro me ayudó a estructurar el proceso de lo que llevaba y lo que me faltaba en mi trabajo. Podríamos decir que el proceso fue el diseñar, y hacer el line art de todos antes de empezar a pintarlos. El proceso fue largo, pues en mi mente tenía muchas ideas, y tuve que sintetizarlas puesto que la asignatura en cuestión tiene un límite de horas de trabajo planteadas. Mi proyecto seguirá en desarrollo, lo que ahora presento es una idea que está en evolución, y es susceptible a cambios y a ampliarse.



-Cuadro de organización del trabajo.

En mayo y junio me dediqué a realizar bocetos y más bocetos de mi mundo, y me dediqué a buscar posibles libros sobre juegos de cartas, en concreto no encontré ninguno, pero sí a ilustradores que han participado en juegos de cartas, y leí mucho sobre ellos por la red, pues no hay una lectura específica de los ilustradores en este ámbito. Es así, como en el mes de julio, ya tenía las ilustraciones acabadas, y podría dedicar el resto del tiempo a esforzarme a detallar el dorso de las cartas, el logo del juego, y a seguir perfeccionando el marco. Quedé contento con el acabado final, pues mi intención principal es que tuvieran armonía, que el dorso y el marco juntos dieran la impresión de pertenecer al mismo universo. Podemos decir que a mediados de agosto ya había acabado la memoria del proyecto, y solo quedaba pulir algunos detalles con la tutora, como la caja (objeto al cuál no le di tanta importancia, pues lo planteé como un juego de edición única) la cual desarrollé más con la idea de que fuera artesanal, pero sí desarrollé una posible idea de ilustración para el envoltorio, una especie de prototipo de caja.



PERSONAJES			
Demonios			
	Caballeros		
1	Muerte	Señor de los muertos	Rediseñar
2	Vampiro	Artet, faraona vampira	lista
3	Fantasma	Lord Carius, rey fantasmal	lista
4	Zombi	Rey Zombi	Rediseñar
5	Diable		
Personajes de apoyo			
1	Anciano		
2	Sanador	Mtiki	lista
Esbirros			
1	Vasallo	Trasgo	lista
Elementos			
1	Accesorio	Porta-gemas	0%
Humanos			
	Caballeros		
1	Mar	Caguaz, viejo estrella	lista
2	Bosque	Belrond, el guardabosque	lista
3	Fuego	Prakkan, señor del volcán	lista
4	Hielo	Témpano	Rediseñar
5	Vikingo		
Personajes de apoyo			
1	Anciano		
2	Sanador	Ivanoki, la erudita	lista
Esbirros			
1	Vasallo	Soldado	0%
Elementos			
1		Relicario	Pintar
Cartas de situación			
1		Puñetazo	5%
2		Guardia real	15%
Gemas			
1	Fuego	Rubí	0%
2	Hielo	Ópalo	0%
3	Agua	Zafiro	0%
4	Bosque	Esmeralda	0%
5	Tierra	XXX	lista
Almas			
1	Llama	Cráneo humano	0%
2	Llama	Cráneo lagarto	0%
3	Llama	Cráneo pez	0%
4	Llama	Cráneo búfalo	lista
5	Llama	Cráneo demonio	0%



I. Historia de SoulStones:

El juego está basado en un mundo que inventé, resulta de la lucha de dos grupos (héroes de las distintas regiones, y los antiguos reyes que antes las gobernaban). Me he basado en diversos juegos como Magic, Yugioh, Gwent. Estos juegos suelen basarse en dos personas (como mínimo, hay partidas de hasta 6 personas inclusive) que se enfrentan, gana quien consiga hacer que los puntos de vida de su rival lleguen a cero.

Para ello emplean cartas diversas, en mi caso, he planteado un juego en el cual dos grandes mundos se enfrentan, el mundo de los soberanos actuales, poseedores de las 5 grandes gemas del vasto PLANO (el gran mundo en el que viven), el Plano se compone de diversas regiones, en las que hay un soberano que posee una gema única, la cual supone la energía, y el sustento de su sociedad. Sin embargo, antiguos espíritus, los antiguos reyes, despertaron por un motivo aún desconocido, y quieren reclamar lo que es suyo, los reinos de el Gran Plano... los señores actuales desconocen todo el poder que albergan esas gemas que poseen, y aquí entrarán en lucha con los antiguos reyes, que ahora son demonios, zombis, o fantasmas...

Las criaturas que habitan este mundo viven en paz, pero las ciudades se encuentran actualmente asediadas por las hordas de demonios y espectros que han regresado para reclamar lo que antes fue suyo. Es por ello que disputarán grandes duelos por la supremacía.



i.i. Recursos a utilizar, desarrollo del proceso creativo:

En un principio me costó adaptarme a dibujar en un formato específico para que me cupiera en la carta, pero con ir haciendo varias ilustraciones, incluso fui teniendo ideas de encuadres específicos que podrían encajar de una forma genial en la carta.

La herramienta digital que empleé es una tableta gráfica Wacom, mediante el software de Photoshop llevo a cabo todas mis ilustraciones en este trabajo, y la maquetación de la carta en Photoshop.

Decidí utilizar una línea bastante marcada para mis dibujos, quería darles un aspecto híbrido de ilustración detallada y dibujo para animar.

La gama de color que empleé, aunque no fue del todo intencionado, es de colores cálidos, sobre todo predomina uno de mis colores preferidos, el siena tostado. Escogí un pincel básico de entintar, decidí dejar la línea negra marcada en mis ilustraciones, para dar una coherencia estética y muy marcada a mis cartas (esto en principio se puede ir cambiando, pues es un concepto abierto aún). Es así como mi proceso creativo consta de:





b) Producción:

- Fase de boceto:

consistía en rayar el lienzo directamente en el ordenador, buscar referentes y posteriormente empezar a dar forma a las ideas. Aquí empleo pinceles más de estilo lápiz de grafito, con los que siento que ensucio más el papel, muchas veces cambio el color para diferenciar ropas y otros elementos.



- **Fase de lineart:**

Posterior al boceto es el entintado, aquí, me centro en realizar una línea negra definitiva que marque y de carácter al dibujo, para luego, posteriormente, pintarla.





- Fase de color:

aquí decidí dar mucha relevancia al acabado del color, a pesar de usar una línea muy marcada, decidí alejarme de un color sencillo, y darles así una mayor calidad artística y plástica a mis ilustraciones. Empleé un pincel de textura de Gouache, podemos apreciar como la textura salta a la vista en muchos de los trazos.

c) Postproducción, organización y montaje.

-Diseño del marco de las cartas y el dorso:

En este apartado hablaremos sobre:

1. El marco y el cartel:

Para diseñar este apartado tuve que realizarlo en un archivo aparte de Photoshop, y procedí de la misma forma que en las ilustraciones, hice boceto, línea y luego le di color. Los marcos se hicieron en base a la estética que quería, mi objetivo era dar la idea de que se trata de un relicario, una caja de madera con broches dorados en sus esquinas para reforzarlas.

Es así como luego me dispuse a traer los dibujos a una platilla, la cual era un archivo de Photoshop en el cuál estaba el lienzo a la medida de la carta (6,6 x 8,8 cm), una vez ahí, monté todos los elementos junto al fondo.

2. Fondo:

Al querer centrar mis esfuerzos en realizar personajes con mucho carácter y personalidad, decidí quitar importancia al fondo, pero que este cuadrara con la estética igualmente, así que busqué una textura de papiro y le di un color cálido.

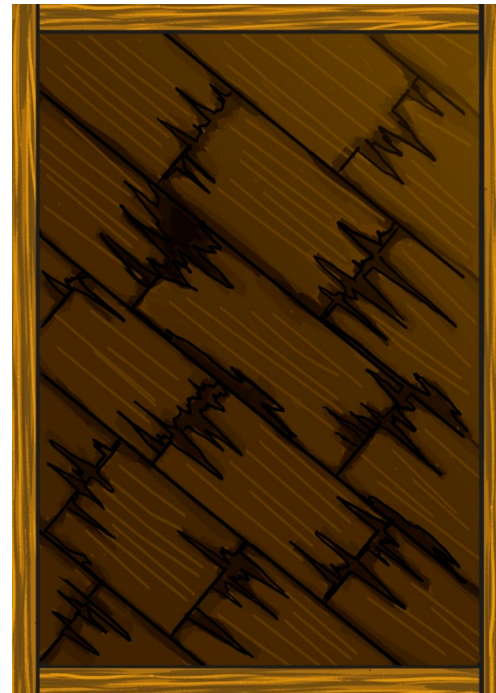




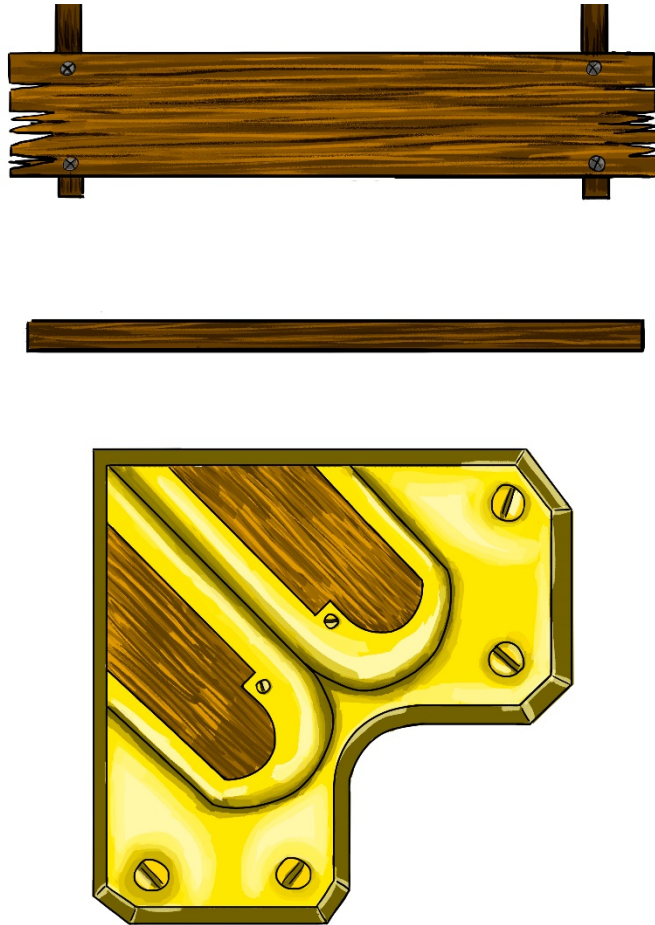
-Ideas de carta que fue descartada, después de probar una versión final

Esta idea de carta era la inicial, sin embargo, me di cuenta de que los marcos dentro de la carta destacaban aún más la ilustración, aparte de darle más estética de carta de juego.

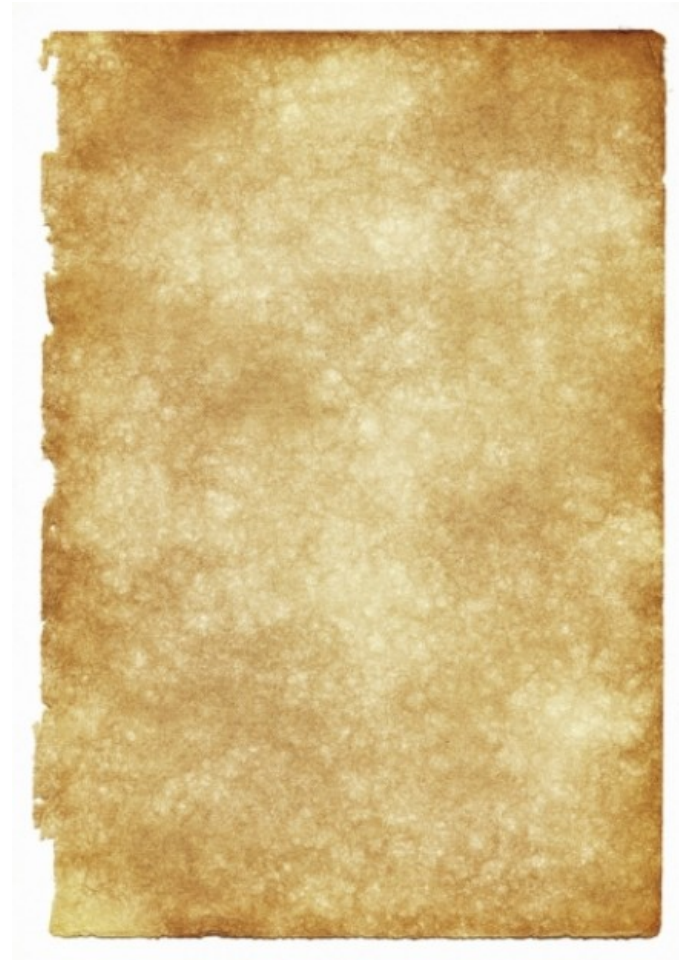
- Idea de fondo de dorso que fue descartada



-Marcos y piezas de oro finales.



-Papiro para el fondo.





i. Anatomía de una carta de SoulStones.

Dorso:

Aquí encontramos el logo principal del juego, representado por una figura demoníaca degustando una representación de las SoulStones de El Gran Plano.



-Partes de una carta de SoulStoneS:

NOMBRE DE LA CARTA

TIPO DE CARTA:
Dependiendo del color será:

- **Naranja:** Guerrero legendario
- **Amarillo:** Esbirro básico
- **Verde:** Chamán o sanador
- **Rojo:** Objeto, alma o gema
- **Azul:** Carta de situación

TIPO DE CRIATURA

DESCRIPCIÓN DE LA HABILIDAD

SÍMBOLO DE HEROE

DEMONIO
HÉROE

FUERZA DE LA CARTA



Mbiti Tiki, el chamán

[Hechicero Troll/Efecto]
Al entrar al campo de batalla,
regresa una carta de objeto del
retiro a tu mano.

6





i.i. Presentación de las cartas, TFG.

-Hamar Íss:

Este guerrero es el más fuerte de su raza, los Tempaners, heladas moles los cuales, a pesar de su aspecto, son pacíficos y viven en su sociedad helada al norte de las tierras de El Gran Plano. Tras la aparición de las misteriosas almas, y por consecuencia, de los 5 demonios legendarios, el líder de los Tempaners, al sentir la perturbación en la SoulStone de su región, decide prepararse para la inminente lucha con el antiguo rey de las montañas heladas.

Se trata de un guerrero poderoso, con gran temple y capacidad de mando, un poco frío y parco, pero leal y con un gran sentido de la justicia.





-Belthrod, el guardabosques:

El señor de los elfos de Las Casillas, comandante de la patrulla del bosque y principal combatiente. Belthrod no dudará en luchar por los suyos, siempre con mucha inteligencia y astucia intentará rastrear, deducir, y planear la mejor estrategia para atacar con sus fuertes lianas. Belthrod custodia la SoulStone de su región.

Belthrod combate con sus ramas y hojas, rastrea a cualquier peligro en las inmediaciones gracias a su catalejo mágico. estratega, algo miedoso, pero con un espíritu inquebrantable, adora la fecha de las vendimias, y está muy orgulloso del vino de su tierra, por ello tiene dos hojas de parra como peto (también es verdad que la parra élfica resulta una armadura increíblemente resistente a la par de vistosa).





-Caguaz:

“El viejo estrella” como le llamaban en la ciudad pesquera del Lepp Sea, es el actual monarca de la isla más gran de El Gran Plano, y guardián de la SoulStone naranja. Su región siempre está siendo asediada por invasores dado el interés en sus materias primas, el grandioso metal “Othrum”, una aleación poderosa natural de oro y plata. La isla de Lepp corre peligro ahora con el despertar de las almas oscuras, Lord Carius, antiguo monarca, la quiere reclamar.

Su virtud consiste en su paciencia y empatía. Caguaz nunca abandonará a su familia, es un luchador, y aunque le han tocado duras pruebas, eso solo le ha servido para fortalecerlo.

Es un experto en el combate con su “Tridente de Pesca”, engancha a sus enemigos con su poderoso anzuelo para luego acabar con ellos con su poderoso tridente.





-Artel:

Esta vampira fue la faraona de la región desierta de Kareb, en el meridiano de El Gran Plano, era una déspota, egocéntrica y narcisista soberana. Murió a causa de una rebelión fraguada en su séquito de confianza, no soportaban más la actitud de la líder. Sin embargo, Artel resucitó actualmente en forma vampírica, pues en su tiempo de reina, le cayó una maldición al condenar a muerte a una bruja. Esta la condenó a ser horrorosa por el resto de su existencia.

Artel basa su estilo de lucha actual en sus grandes garras, es muy sigilosa y puede inyectar veneno con sus colmillos, en lugar de chupar sangre. Sigue siendo la misma despiadada mujer de antaño.





-Lord Carius:

Antiguo soberano de la isla de Lepp, ahora resurge de los muertos como el líder y cabecilla de esta rebelión, quiere las gemas a toda costa, y ha liberado a las 5 almas legendarias que no descansarán hasta haber desbastado El Gran Plano y a sus habitantes actuales.

Lord Carius era un líder detestable por sus maldades hacia la población, sin embargo, poseía un carisma único que lo hacía brillar. Es por ello que no es de extrañar que sea el más poderoso de la rebelión oscura.

Sus ataques son variados, pero casi todos basados en la manipulación del fuego frío del inframundo, y con su linterna de la oscuridad, la cual te deja inmóvil si eres de voluntad débil.





-Prakkan:

El señor del volcán es el poseedor la Soulstone del rubí, y gobierna el Gran Volcán de El Gran Plano, es un líder estratega, poderoso y habilidoso en el combate cuerpo a cuerpo. Con sus largos y poderosas brazos puede levantar objetos que dupliquen su peso.

Su habilidad de combate se basa en la lava incandescente que fluye por su cuerpo, y el golpe de la gema que tiene en sus brazos, las cuales muchas veces lanza a modo de proyectil.

Es un enamorado del calor, y de dormir todo el día, a pesar de lo que parece, es un hacedor del bien, y lucha para que no haya discriminación hacia su raza.





-Arteaga:

Este antiguo monarca del reino de Las Casillas, fue un monarca bastante bueno, pero los espíritus lo revivieron de igual forma que a los otros. Es por ello que no se saben muy bien sus intenciones. Su naturaleza despreocupada lo han convertido en un ser extraño. Es el único de los 5 reyes diabólicos que no ansía la gema de su región, él solo quiere comer, beber, y bailar... Arteaga era el rey de las vendimias y de las verbenas.

Sus habilidades se basan en la resurrección de seres espeluznantes que luchan por él, es un nigromante. Inteligente, experto en el campo y la comida.





-Mbiti Tiki.

El antiguo curandero troll, era el sanador de las mejores troll de Lord Carius, aparte de ser su mano derecha y consejero. La tradición narra que los mejores y más sabios serán los ancianos, aquellos quienes más han vivido poseerán más conocimientos, y todos llevarán su báculo, el cual es símbolo de sabiduría.

Mbiti Tiki secunda a su líder Lord Carius y sabe cómo obtener el poder de las gemas de El Gran Plano. Despiadado, inteligente, habilidoso y bastante amargado, Mbiti Tiki es de esos genios que si no tienen lo que quieren se enfadan y pueden causar estragos.



-Ivanok.

Ivanok es la líder de las tropas de sanación de Rhonda, la zona más tropical de El Gran Poniente. Es experta en sanación rápida manipulación del entorno y recolecta de plantas.

Es la máxima representante política de su región, defendiéndola constantemente de ataques de las huestes oscuras. Sin embargo, ahora el peligro es mucho mayor, e Ivanok tendrá que aliarse al resto de reinos de El Gran Plano.

Esta maga habilidosa es bastante dura de carácter, no le gustan los elogios, y siempre dará hasta su último aliento por sus camaradas. Su cetro tiene la virtud de sanar a distancia.





-Trasgo joven.

"Este joven trasgo se unió a las cruzadas oscuras por recuperar las Soulstones, sin saber que su vida puede correr un grave peligro. Los trasgos son guerreros y agresivos por naturaleza, una tropa de estos pequeñajos siempre viene bien para una guerra, funcionan como borregos" Lord Carius hablando de los trasgos."





-Miniportal.

Existen objetos en este mundo mágico, "el miniportal" es aquel cargado de una energía mágica especial que anula las almas, y las devuelve a su mundo oscuro.





-Gran Espíritu.

Este espíritu pertenecía al oscuro chamán indio Apak. Las almas suponen el reclamo principal de las malvadas hordas de enemigos que están resurgiendo de la tumba en el Gran Plano. Grandes seres quieren nutrirse de sus poderes, y de las grandes gemas de la región. Las 5 grandes almas están vagando por El Gran Plano causando estragos actualmente.





-Topacio Lunar.

En El Gran Plano, existen 5 gemas que dan fuerza y energía a las diversas grandes regiones del reino, numerosos reyes han sido los que han custodiado dichos poderes, muchos buenos y malos. Los actuales monarcas y soberanos desconocen todo el poder que albergan estas piedras, sin embargo, los espíritus de los antiguos monarcas sí que poseen los conocimientos para dar rienda suelta a esos poderes, es por ello, que ahora que han resucitado, reclaman sus antiguos tronos.

El Topacio Lunar supone la gema de la filosofía, los mejores y más sabios son los únicos capaces de entenderla.





-Marca de la luna:

En El Gran Plano no existe una maldición, aquellos que tientan el poder de las gemas, que no son merecedores de ellas (independientemente de su moral), son castigados con la maldición de la marca de la luna. Esta maldición los condena a vagar por El Gran Plano, sin una voz propia, sin una identidad propia. La gema te da poder, cuidados, tecnología, protección, y de la misma forma te lo puede quitar si no eres merecedor de ello...



5. Conclusiones

Haciendo un balance general del estado de mi proyecto, puedo concluir que he desarrollado, en base a mis objetivos y premisas iniciales, un prototipo de juego en el cual encuentro aunado los objetivos que tenía en mi proyecto. Encontré muy satisfactorio el poder desarrollar un método de trabajo a la hora de enfrentarme a un trabajo digital, por ello considero fructífero el resultado de este proyecto, y de haber decidido emplear medio digitales.

Por otra parte, he comprobado lo que ya me suponía, es un trabajo inmenso realizar un juego de cartas, pues, aunque haya dedicado mucho tiempo a mi proyecto, aún se encuentra en fase de pruebas, sobre todo las reglas, que no están desarrolladas porque habría que probarlas. Es casi imposible para una persona dedicarse a todas las facetas de un juego de cartas, requiere la colaboración de varios profesionales de distinto ámbito. Pero termino comprendiendo el rol tan importante que tiene un ilustrador, la cual era mi labor en este caso.

Es así como llego a la conclusión de que este trabajo, al aunar tantos elementos diferentes, supuso un reto tan grande, el cual me hizo enfrentarme a nuevos retos que considero que me hicieron poner a prueba mis capacidades.



6. Referencias bibliográficas y webgrafía

Como bibliografía más destacable, he de mencionar los libros que más me influyeron en mi carrera a la hora de inspirarme y realizar este proyecto, pues este resultado final es el cúmulo de un proceso de aprendizaje y de las lecturas que me han hecho evolucionar.

- Dante Alighieri, *La Divina Comedia*, 1307.
- Traducción dirigida por Úrsula Hatje, título original "*Knaurs Stilkunde (band II)*" (Historia de los estilos artísticos II), edición del 1971.
- Richard Williams, *The Animator's Survival Kit*, 2001.
- J.R.R. Tolkien, *La Trilogía de El Señor de Los Anillos*, 1954.
- Lawrence Zeegen, *Principios de Ilustración: cómo generar ideas, interpretar un brief y promocionarse : análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital*, 2013.
- Vincent Woodcock, *Cómo crear personajes de animación*, 2007.



-Webgrafía:

1 Wizards of the Coast. [«Nota de prensa»](#). Consultado el 4 de julio de 2008. "There are more than six million *Magic* players in 52 countries"

<https://magic.wizards.com/es/articles/archive/feature/comenzando-2008-08-08>. Información tomada el 20-08-2018. Anatomía de una carta

MagicTheGathering.com Sitio web oficial de Magic: The Gathering, en castellano Magic: el encuentro. Información tomada el 15-08-2018.

https://es.wikipedia.org/wiki/Hoja_de_personaje. Información tomada el 15-08-2018.

<https://www.infor.uva.es/~arturo/Rol/Discusion/index.php?doc=quees>. Información tomada el 15-08-2018.

1 SCHICK Lawrence, *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games*, Prometheus Books, 1991, 130 p., ISBN 0-87975-653-5

1 Wizards of the Coast. «Nota de prensa». Consultado en agosto de 2018. "There are more than six million *Magic* players in 52 countries"

Sitio web oficial de Yu-Gi-Oh! Trading Card Game (Konami). Información tomada el 15-08-2018.

Konami (7 de agosto de 2009). «Yu-Gi-Oh! Card Sales Set New World Record» (en inglés). Consultado en agosto de 2018.



McCarthy, Helen (2006). "Manga: A Brief History". 500 Manga Heroes & Villains. (1a. edición). Chrysalis Book Group. ISBN 978-0-7641-3201-8.

«Origins Award Winners (2001)». Academy of Adventure Gaming Arts & Design. Archivado desde el original el 2 de febrero de 2008. Consultado en agosto de 2018..

«Kazuki Takahashi». Anime News Network (en inglés). Consultado el 22 de octubre de 2016 y tomado de Wikipedia el 15-08-2018.

<https://www.alfabetajuega.com/noticia/galeria-de-imagenes-de-peter-mohrbacher-uno-de-los-mejores-ilustradores-de-cartas-magic-n-31919?page=0%2C2>

<https://playingarts.com/es>



Anexos

Vocabulario:

- Mangaka: Dibujante de manga, artista que crea y desarrolla un manga.
- Friki: anglicismo empleado para definir a personas con gustos particulares, pero se emplea mucho para gente que juega a este tipo de juegos.
- Hoja de habilidades: en el mundo de rol, existen diversas formas de controlar a tu personaje, el cuál va evolucionando y cambiando depende de como lo vayas haciendo durante la partida, una "hoja de personaje"
- Nigromante: hechicero que revive seres del inframundo, juega con la muerte a su antojo.
- Dado poliédrico: es un dado empleado para usar en juegos de rol.
- Elfo: criatura del mundo fantástico de literatura, desarrollados como raza por la gran cantidad de libros que hay sobre esta raza inventada.
- Trasgo: criatura inventada que parece una especie de duendecillo.



Y como decía mi abuelo: "las historias nos cuentan cómo éramos, cómo vivíamos, si un viejo se pone a hablar, escúchalo, a lo mejor cuenta algo divertido... ". Así nació esta historia que cuento, por escuchar a este gran abuelo.



San Cristobal de La Laguna, septiembre del 2018.



