

Trabajo de Fin de Grado 2020/2021
Néstor Rodríguez Gutiérrez y Sara Sánchez Vega

Tutor académico: Mauricio Pérez Jiménez

Grado en Bellas Artes
Ámbito: Ilustración y Animación
Facultad de Humanidades
Universidad de La Laguna

Índice

1. Índice	2		
2. Introducción	3		
3. Objetivos	4		
3.1 Objetivos generales	4		
3.2 Objetivos específicos	5		
4. Contextualización	6		
5. Antecedentes	7		
6. Referentes	10		
7. Metodología	14		
8. Mecánica del juego	16		
9. Desarrollo de la propuesta creativa	25		
9.1 Preproducción (Bocetos)	26		
9.1.1 Cartas	26		
9.1.2 Tablero	37		
9.1.3 Fichas	41		
9.1.4 Logo del juego	43		
9.1.5 Logo de empresa	50		
9.1.6 Reliquias	51		
9.2 Producción	53		
9.2.1 Cartas	53		
9.2.1.1 Cartas de héroe	54		
9.2.1.2 Cartas de misión	60		
9.2.1.3 Cartas de monstruo	65		
9.2.1.1 Cartas de jefe	79		
9.2.2 Tablero	80		
9.2.3 Caja	81		
9.2.4 Fichas	82		
9.2.4.1 Fichas de monstruo	83		
9.2.4.2 Fichas de vida	84		
9.2.5 Reliquias	84		
9.2.5.1 Modelo 3D (Wireframe)	85		
9.2.5.2 Modelo 3D	86		
9.2.6 Logos	86		
9.2.6.1 Logo del juego	86		
9.2.6.2 Logo de empresa	87		
9.2.7 Instrucciones	88		
10. Merchandising	94		
9.3.1 Sweater	95		
9.3.2 Tazas y camisetas	96		
9.3.3 Posters	98		
11. Postproducción	100		
11.1 Caja	101		
11.2 Tablero	102		
11.3 Fichas	102		
11.4 Reliquias	103		
11.5 Instrucciones	104		
11.6 Cartas	105		
12. Conclusiones	108		
13. Glosario	109		

Introducción

El proyecto comenzó con la idea de trasladar los aspectos más significativos de los videojuegos de aventura a un juego de mesa. Elaborar un juego no es tarea fácil sin experiencia previa. Fueron fundamentales nuestros conocimientos previos en los videojuegos para trasladarlos a este otro ámbito.

La idea original parte de los videojuegos de aventura y fantasía. Teníamos que buscar la forma de adaptar la jugabilidad de este medio a la de los juegos de mesa. Los monstruos, tesoros y héroes serían los elementos más destacados que hemos acogido. Utilizando los aspectos más importantes para elaborar las mecánicas.

La fuerza del trabajo estaría en la materia artística. Hemos podido desarrollar nuestras habilidades en diferentes disciplinas. Esta experiencia nos va a permitir elevar nuestro portfolio y mostrar mejor nuestras capacidades.

Hoy en día tenemos la ventaja de que hay muchas más facilidades para emprendedores y artistas independientes, la producción y comercialización de proyectos como este ya es algo posible.

Objetivos:

Objetivos generales:

Crear un juego de rol con una mecánica intuitiva y para todo tipo de jugadores. Que incluya los principales componentes de la clásica mazmorra de videojuegos RPG (*Role-Playing Game*).

Desarrollar las habilidades necesarias que nos ayuden a enfocarnos al ámbito profesional.

Objetivos específicos:

- Formar un equipo cohesionado que permita integrar la personalidad creativa de cada uno.
- Potenciar el trabajo en equipo a través de un proyecto común, repartir tareas y cumplir con los tiempos establecidos. Además de saber resolver problemas y encontrar los recursos necesarios.
- Trabajar siguiendo parámetros estrictos que permitan obtener un acabado profesional.
- Crear una dinámica de juego que permita una experiencia entretenida, fácil de aprender y que fomente la cooperación entre amigos.

Contextualización

Durante los últimos años se ha producido un resurgimiento de los juegos de mesa. A pesar de no estar en su mejor momento en esta última década debido al auge de los vistosos e interactivos videojuegos. Los juegos de mesa se han convertido en el pasatiempo preferido para algunos que buscan una experiencia de carácter más físico y presencial. De esta forma se nos ha ocurrido tomar partido apostando por crear nuestro propio juego.

Para la realización del proyecto hemos empleado todo lo que hemos aprendido durante el grado. Desarrollando nuevas técnicas para soluciones concretas. Nuestra intención es crear un juego con una estética original fusionando los estilos de cada uno. Hemos trabajado cuidando todos los aspectos involucrados para crear un producto completamente profesional. Dejando abierta la posibilidad de lanzarlo comercialmente en un futuro cercano.

Antecedentes propios y referentes

En este apartado mostramos trabajos realizados anteriormente que sirvieron de base para el estilo artístico del juego. Los dos nos especializamos en ilustración digital y la hemos utilizado para este proyecto.

Teniendo estilos diferentes hemos buscado un punto medio adoptando características de los dos. Las tareas de diseño e ilustración se han dividido acorde a las capacidades de cada uno.



Antecedentes



Sara Sánchez y Néstor Rodríguez
Heroes of the Midnight Dungeon

Antecedentes

La creación de los elementos ilustrativos fue un proceso cooperativo en el que nos dividimos las diferentes tareas.

Buscábamos armonía entre todos los dibujos. Dividimos el trabajo en secciones que asignamos entre los dos.



Referentes

La inspiración del juego viene de los videojuegos de rol como Darkest Dungeon o World of Warcraft. Estos juegos tienen una mecánica en la que se escoge un héroe según su clase y habilidades. El objetivo es completar una mazmorra acabando con los monstruos para conseguir la recompensa.

En esos elementos principales hemos basado el juego. Adaptándolo a la jugabilidad de un juego de mesa.

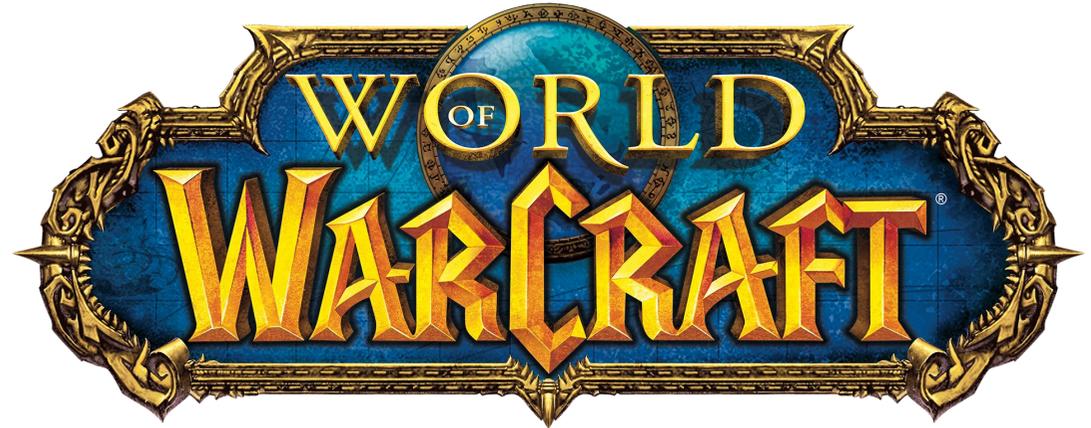


Referentes

Warcraft cuenta con diferentes héroes y clases. Utilizan habilidades únicas que ayudan al avance del juego.

Los monstruos tienen diferentes niveles de dificultad y los jefes habilidades que representan varios desafíos para el jugador.

En este juego no hay azar, se debe colaborar y tomar decisiones para ganar.



Referentes

Desierto Prohibido fue uno de los puntos de partida para desarrollar las reglas y mecánicas. La utilización de acciones para medir los turnos o la asignación de clases son algunas de las reglas que adoptamos.

El objetivo es recoger todas las piezas para reparar una nave en la que escapar del desierto. Similar a nuestro donde debes conseguir las cuatro reliquias derrotando a los jefes.



Referentes

El Reino de Cthulhu basado en Pandemic fue útil como guía para definir la mecánica de las misiones y como iban a funcionar los recorridos por el tablero.

Las funciones de los monstruos son similares a las nuestras. Nosotros les aplicamos más atributos como aspectos únicos y niveles.



Metodología

La idea del juego la tuvimos decidida desde el principio. La parte más compleja era diseñar el modo de juego y las mecánicas. Establecimos un plan de desarrollo y dividimos el proyecto en apartados para fijar las fechas límite.

El desarrollo del proyecto está dividido en diferentes fases. En concreto tres fases, la preproducción, la producción y la postproducción. Haciendo esta división fue más sencillo repartir el trabajo y establecer los tiempos para la elaboración.

La preproducción es donde definimos la idea y los conceptos. El tema que concretamos fue el juego de rol. En primer lugar habría que elaborar unas mecánicas y definir los componentes. Las referencias fueron fundamentales porque ofrecieron una base sobre la que empezar a trabajar. Esta fase fue la más compleja resultando en unas instrucciones finales muy diferentes a las del primer planteamiento.

Con las normas establecidas había que profundizar en los diferentes elementos. Definimos la cantidad y la funcionalidad de cada componente para poder empezar con su diseño artístico. Este proceso como el anterior requiere de muchas pruebas para encontrar el mejor resultado. Sigue formando parte de la preproducción al ser un procedimiento anterior a la realización del arte final.

En esta primera fase ya había que plantearse algunas cuestiones sobre la postproducción. Decidir los formatos de cada elemento y buscar el mejor procedimiento para un resultado óptimo. Al tener ya decididos los métodos de fabricación había que encontrar los establecimientos y empresas dónde realizarlos. Es importante plantear esto desde el principio ya que tendrá unos tiempos de espera a tener en cuenta en la producción. Conociendo estos tiempos pudimos fijar el desarrollo del juego por orden de prioridad.

En la fase de producción realizamos el trabajo definitivo. Las ilustraciones y diseños que iríamos a emplear en el juego listas para su impresión. La maquetación también formó parte de esta fase. Es la parte del proceso dónde coge forma todo el proyecto. Igual de larga que la preproducción aunque con la facilidad de tener todo definido a la hora de trabajar.

La postproducción no requiere tanto trabajo pero sí una buena planificación. Los elementos deben estar listos para su impresión de antemano y siguiendo los tiempos establecidos para evitar imprevistos. Las empresas y establecimientos donde realizarlos también habrán sido contactados al principio del desarrollo del proyecto.

Mecánica de juego

Objetivo

El objetivo del juego es derrotar a todos los jefes de la mazmorra. Deberás completar misiones para conseguir las cuatro reliquias, y así acabar uno por uno con todos los jefes.

Preparación

1. Separa en pilas las cartas de misión y las cartas de monstruo, y ponlas al lado del tablero boca abajo. Baraja las cartas de jefe y colócalas boca arriba en el centro del tablero. Las reliquias se ponen en las casillas de su color.
2. Cada jugador escoge el héroe con el que va a jugar y coge su carta y el número de fichas de vida que correspondan a su personaje. Cada jugador coloca el peón de su color en la casilla verde que está debajo de las cartas de jefe.
3. Reparte tres cartas de misión a cada jugador. Se cogen tres cartas de monstruo si sois de 2 a 3 jugadores, y cuatro si sois de 4 a 5. Se colocan en el tablero las fichas de monstruo teniendo en cuenta el color y el nivel que indique la carta.

¿Cómo se juega?

Se juega por turnos y en el sentido de las agujas del reloj.

Durante tu turno puedes realizar lo siguiente:

1. Coger una carta de misión de la pila, podrás tener en tu poder un máximo de cuatro si sois de 2 a 3 jugadores, y tres si sois de 4 a 5 jugadores.

Si ya tienes el máximo de cartas tendrás que descartar una, ya sea la que acabas de coger o de las que ya tenías. Las dejarás en la pila de descartes.

2. Gastar acciones. Tienes cuatro acciones cada turno, podrás emplearlas como quieras.
3. Completar misiones.
4. Recoger reliquias.
5. Si has completado tus acciones habrá acabado tu turno y será el turno de otro jugador. Cuando se haya completado una ronda se cogerán tres cartas de monstruo si sois de 2 a 3 jugadores y cuatro si sois de 4 a 5 jugadores. Se colocarán las fichas que correspondan en el tablero y las cartas irán a su pila de descartes.

Acciones

Los jugadores podrán realizar cuatro acciones durante su turno. Las acciones que se pueden realizar son las siguientes:

1. **Mover:** Moverse de una casilla a otra cuesta una acción. Solo os podéis desplazar a casillas contiguas, y nunca en las que haya un monstruo encima, salvo excepciones.
2. **Derrotar:** Es necesario gastar acciones para acabar con los monstruos que estén en el tablero, debes estar en una casilla contigua para hacerlo. El nivel del monstruo determinará la cantidad de acciones que debes gastar para derrotarlo.
3. **Usar Habilidades:** Usar las habilidades de los héroes también tiene coste de acciones, la cantidad que se especifique en cada carta de héroe.

Cartas de misión

En el juego hay 49 cartas de misión. Y hay de dos tipos diferentes, las **cartas de reliquia** y las **cartas de poción**.

Las cartas de reliquia son 44, once de cada color de reliquia. Estas cartas te indican el color de reliquia y el nivel del monstruo que debes derrotar. Por cada misión que completes conseguirás un punto de reliquia, del color que indique la carta.

Las cartas de poción son cinco, y las puedes usar durante tu turno, sin coste de acción, para recuperar una vida. Si hay otro jugador en tu misma casilla ambos recuperarán una vida.

Todas las cartas de misión son traspasables de un jugador a otro sin coste de acción, pero deben estar en la misma casilla.

Cartas de misión

En el juego hay 49 cartas de misión. Y hay de dos tipos diferentes, las **cartas de reliquia** y las **cartas de poción**.

Las cartas de reliquia son 44, once de cada color de reliquia. Estas cartas te indican el color de reliquia y el nivel del monstruo que debes derrotar. Por cada misión que completes conseguirás un punto de reliquia, del color que indique la carta.

Las cartas de poción son cinco, y las puedes usar durante tu turno, sin coste de acción, para recuperar una vida. Si hay otro jugador en tu misma casilla ambos recuperarán una vida.

Todas las cartas de misión son traspasables de un jugador a otro sin coste de acción, pero deben estar en la misma casilla.

Cuando completes una misión pon la carta del revés. Ve apilando las cartas de misión del mismo color que hayas completado.

La pila de cartas de misiones completadas se colocan al lado de cada reliquia del color correspondiente. *Ej: Las cartas de reliquia naranjas se colocan fuera del tablero al lado de la reliquia naranja.*

Reliquias

Hay cuatro reliquias, verde, rosa, naranja y azul, se colocan en los espacios correspondientes en las esquinas del tablero.

Para conseguir una reliquia debes completar cinco misiones del color de esa reliquia. Cuando las hayas completado debes ir hasta la casilla de la reliquia y pagar el coste de una vida. Entonces podrás coger la reliquia. No tiene coste de acción. En ese momento elimina la carta de jefe del color de la reliquia del centro del tablero.

Cartas de monstruo

Hay 45 cartas de monstruo, dentro de ese grupo hay **cartas de monstruo** y **cartas de fatalidad**.

Cada carta de monstruo contiene una descripción, un color de fondo que indica en qué lugar del tablero debe colocarse la ficha de monstruo, y un número con el nivel del monstruo. Los hay de uno, dos y tres niveles, dependiendo del nivel del monstruo que indica la carta debes colocar la ficha correspondiente.

Ej: Carta de monstruo de nivel 2 con fondo naranja, debes colocar una ficha de monstruo de número dos en el lugar que elijas dentro de la zona naranja del tablero.

Las cartas de fatalidad pueden aparecer al final de cada ronda al coger las cartas de monstruo, cuando aparezca todos los jugadores pierden una vida, por lo que deben descartar una de sus fichas de vida.

Cartas de jefe

Hay cuatro cartas de jefe diferentes, cada uno con sus propias habilidades, que supondrán una dificultad para los jugadores. Al principio de la partida se barajan y se dejan en el centro del tablero. Cada vez que se consigue una reliquia se elimina el jefe del color de reliquia conseguida.

¿Cómo se gana?

Habréis ganado la partida cuando hayáis conseguido las cuatro reliquias y por lo tanto eliminado a los cuatro jefes.

¿Cómo se pierde?

Hay varias maneras de perder la partida.

1. Que un jugador pierda todas sus vidas.
2. Que todas las fichas de monstruo estén colocadas en el tablero.

¿Cómo recupero vida?

Al empezar la partida cada jugador coge el número de vidas que corresponda a su personaje. Cada vez que se consigue una reliquia, el jugador que la coge pierde una vida. También pierden vida los jugadores cuando sale una carta de fatalidad.

Para recuperarlas hay dos opciones, usando la habilidad del **Sacerdote Blackwood**, o usando las cartas de poción.

Túnel

1. En el tablero podrás encontrar este símbolo en dos ocasiones, señalando a una casilla.
2. Podrás desplazarte entre estas dos casillas para moverte rápidamente por el mapa, pero tendrá el coste de una vida.

Héroes

- **Violett.** Violett es capaz de teleportarse, lo que le permite usar la casilla de túnel sin coste de vida.
- **Manrko.** Mankro es un pícaro ágil y sigiloso, puede atravesar y moverse a casillas bloqueadas por monstruos.
- **Stolas.** Stolas es un hábil brujo, lo que le permite desplazar un monstruo a cualquier casilla del tablero con un coste de dos acciones.
- **Blackwood.** Blackwood puede curar 1 punto de vida a un aliado que esté en la misma casilla con el coste de dos acciones.
- **Sickyll.** Sickyll es una arquera, lo que le permite matar a monstruos que se encuentren hasta 2 casillas de distancia.
- **Hamlet.** Hamlet es un guerrero con un gran aguante, lo que le permite recoger reliquias sin recibir daño y también recibir el daño que sufren sus aliados al recogerlas aunque no esté en la misma casilla.

Desarrollo de la propuesta creativa

Preproducción

La primera parte de este proceso es comenzar a plantear ideas a través de bocetos. Todo esto habiendo terminado de definir las mecánicas y componentes. En el proceso de selección de esas ideas encontraremos los diseños definitivos para la producción.

A la hora de bocetar no seguimos un orden concreto. Nos dividimos los apartamos pero colaborando siempre con los planteamientos y elecciones. La intención es encontrar el mejor resultado teniendo en cuenta todas las opiniones.

Los primero que fuimos concretando fueron héroes y monstruos. Son los elementos de mayor importancia artística y los más característicos. Son la referencia estética para resto de componentes.

Esta etapa fue la más cooperativa en la participación de todas las decisiones.

Bocetos

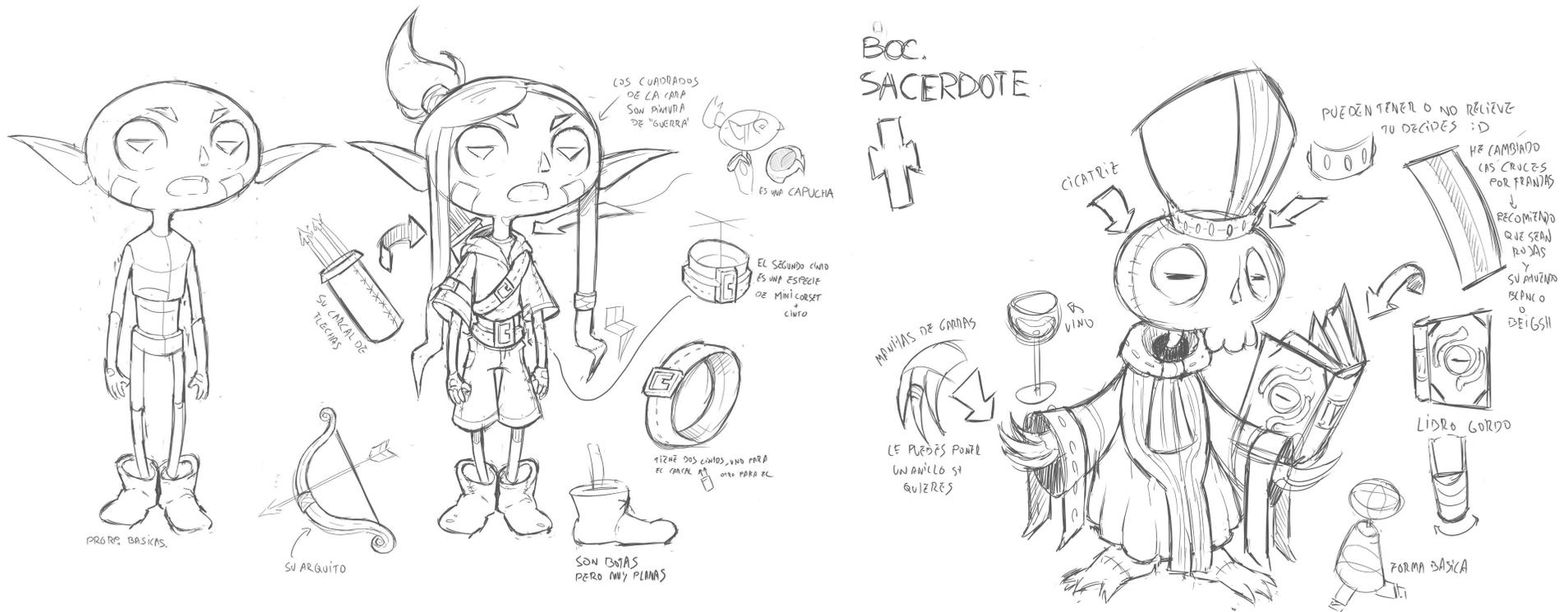
Cartas

Algunos de los diseños previos se mantuvieron casi inalterados con respecto al resultado final.



Bocetos

Cartas



Es muy importante que los diseños sean lo más detallados y descriptivos posible para que todo el equipo sea capaz de entenderlos y de realizar las ilustraciones finales con ellos.

Bocetos

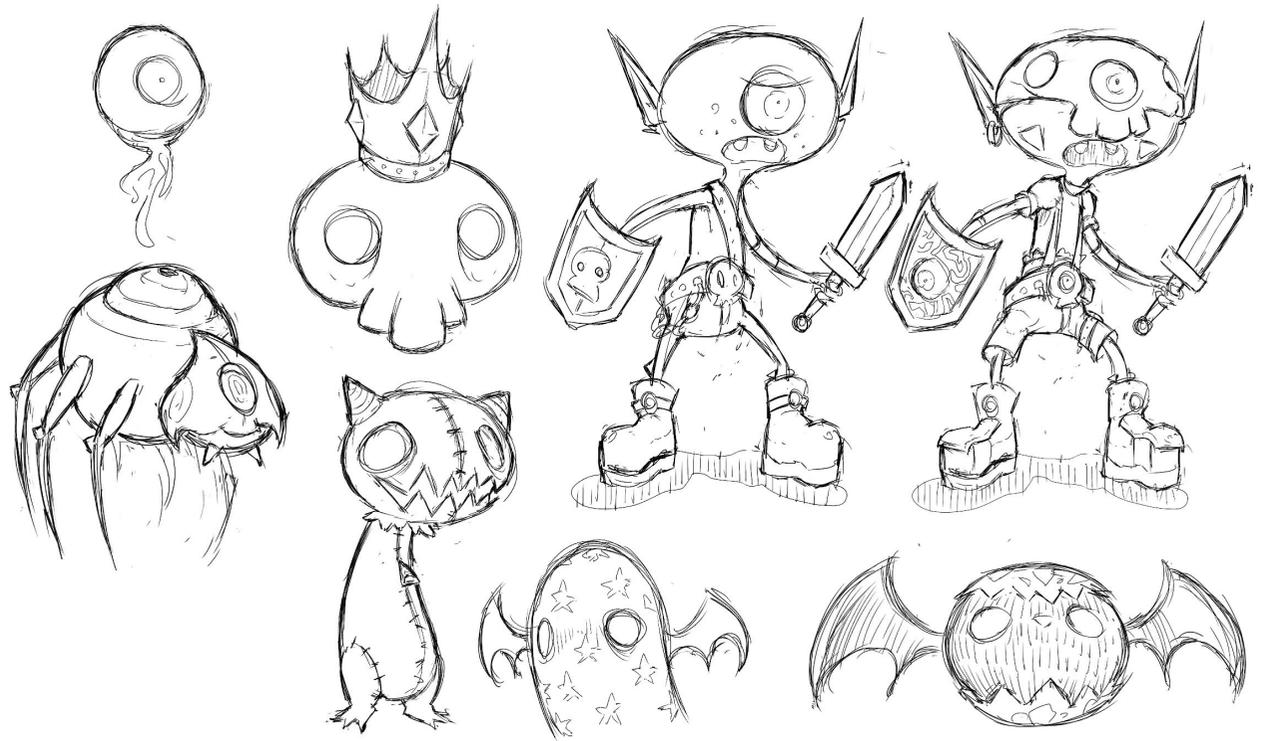
Cartas



Bocetos

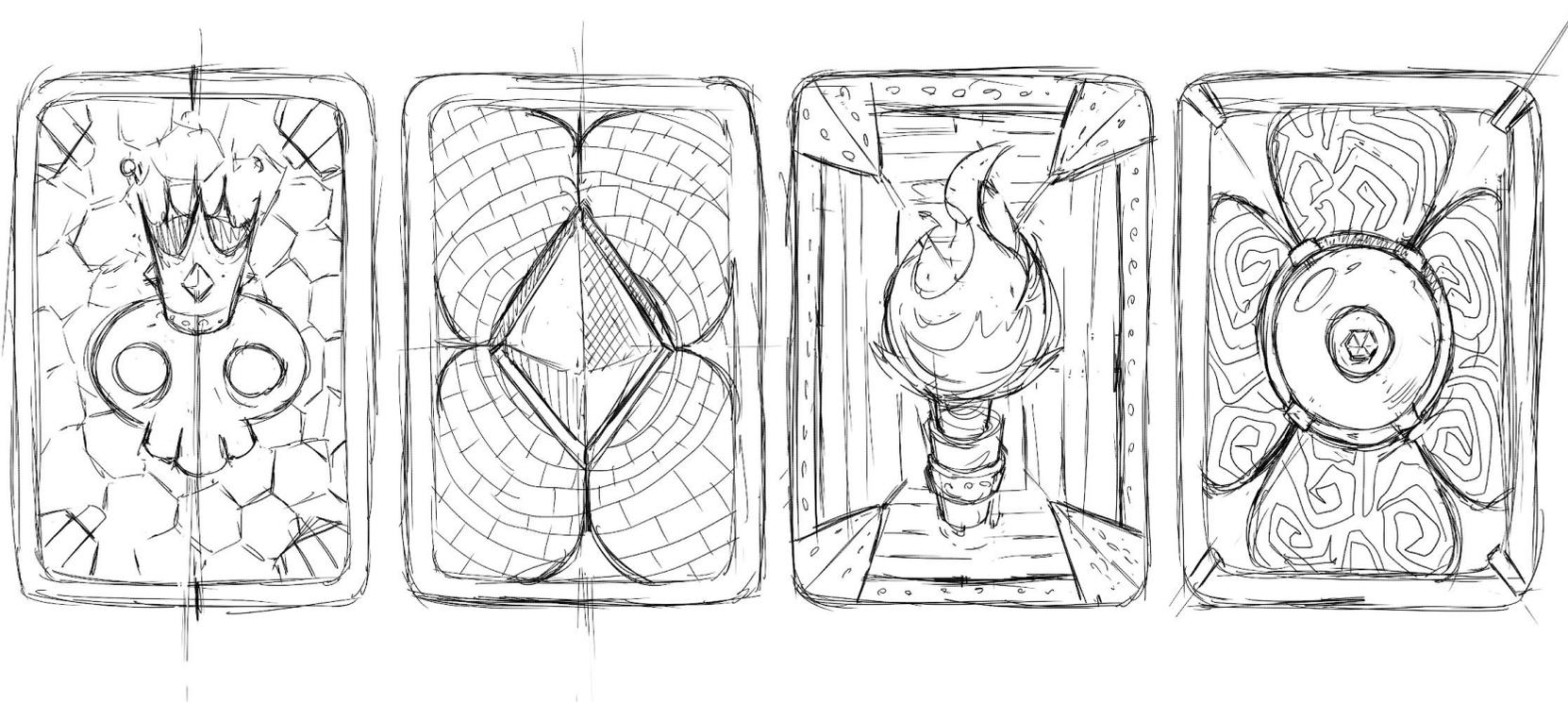
Cartas

Los monstruos estarían divididos por niveles. Tuvimos esto en cuenta a la hora de plantear las ideas pero no los definimos hasta tener los ilustraciones finales.



Bocetos

Cartas

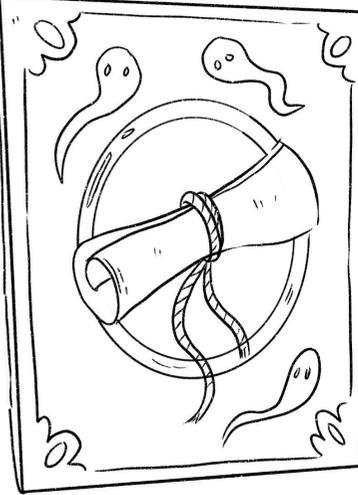
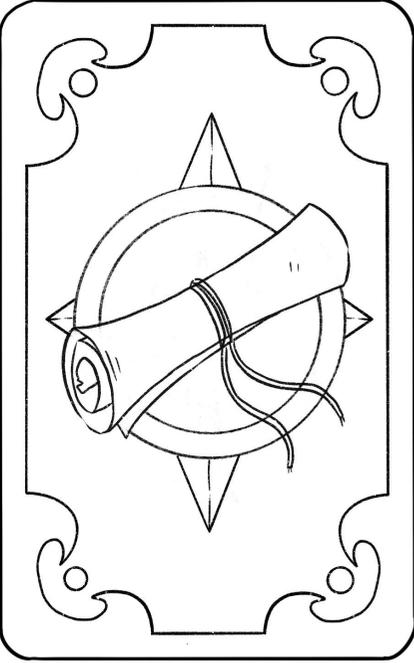
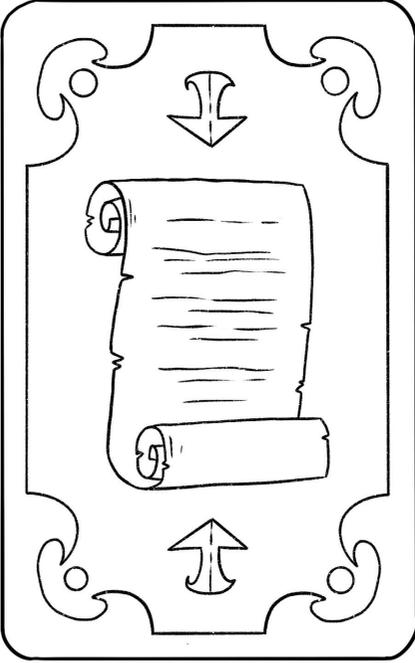


En total había que crear nueve reversos diferentes para cada tipo de carta.

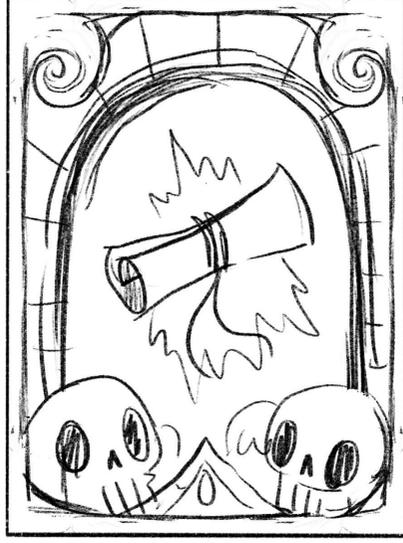
Bocetos

Cartas

CARTA MISIONES



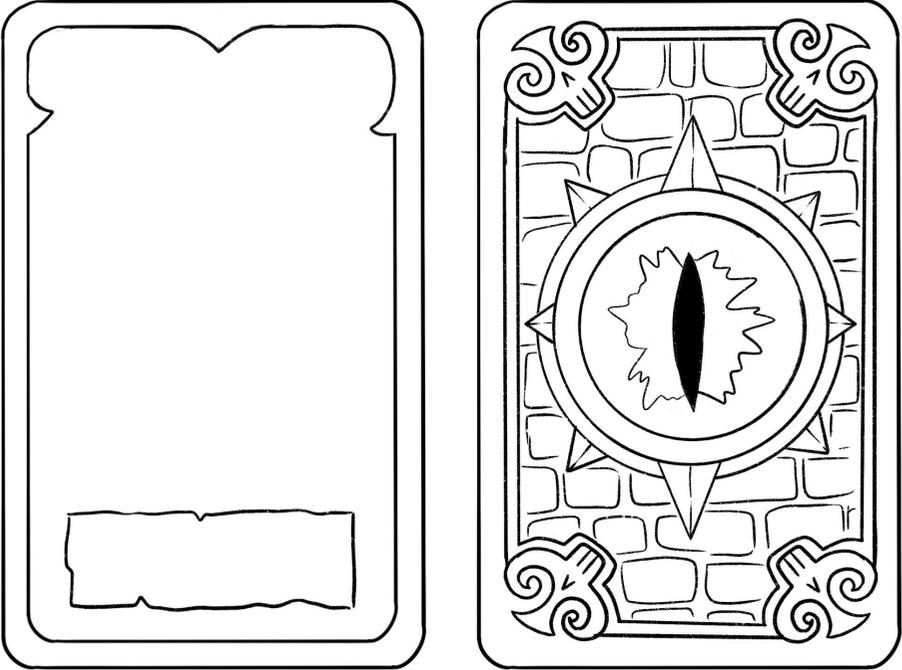
CARTAS MISIONES



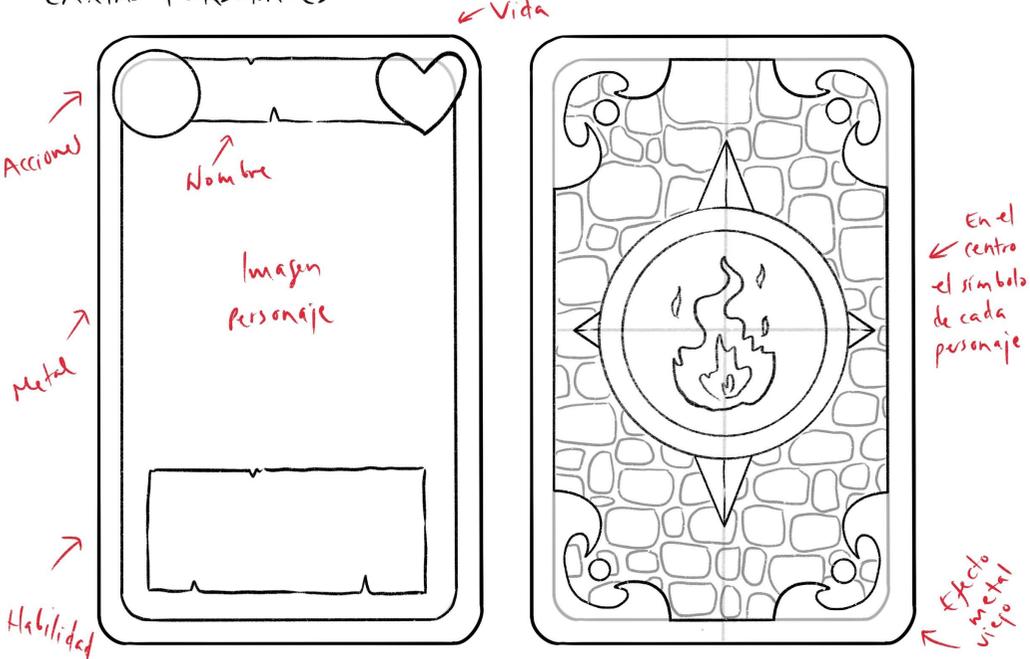
Bocetos

Cartas

CARTA BOSSES



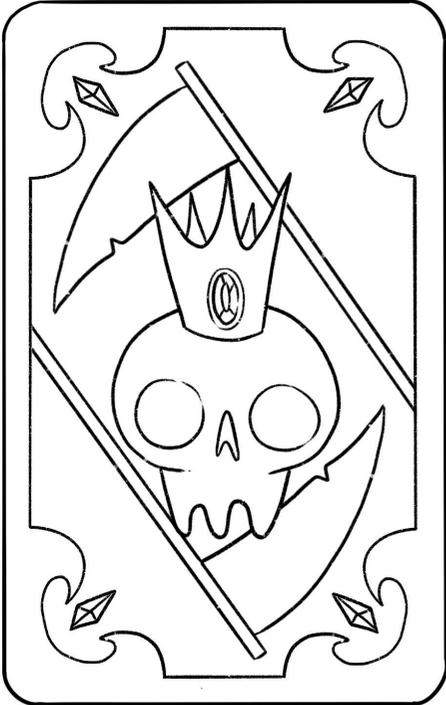
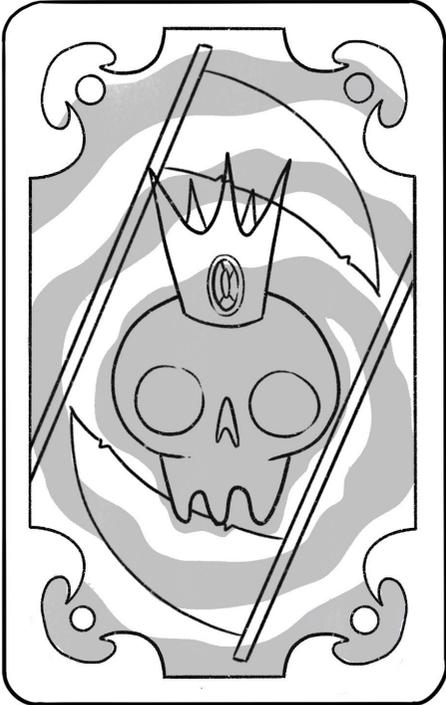
CARTAS PERSONAJES



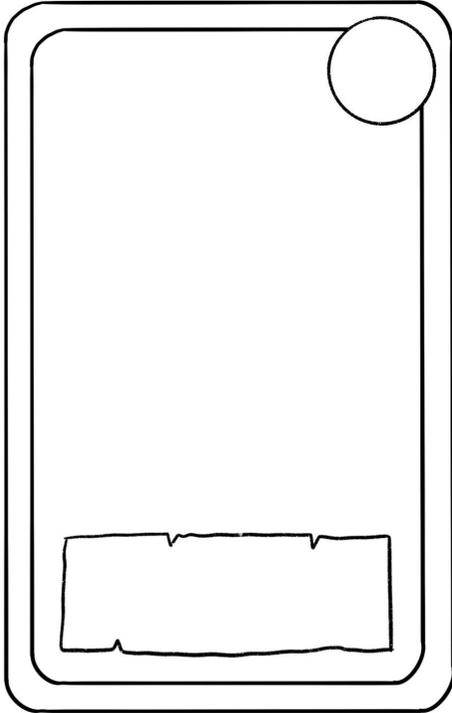
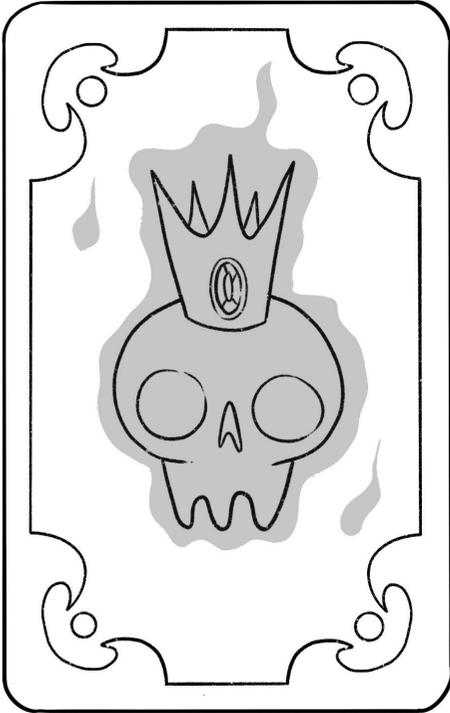
Bocetos

Cartas

REVERSO CARTA MONSTRUOS



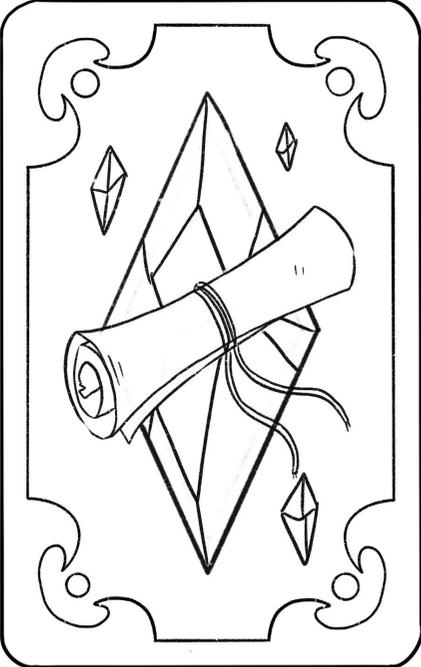
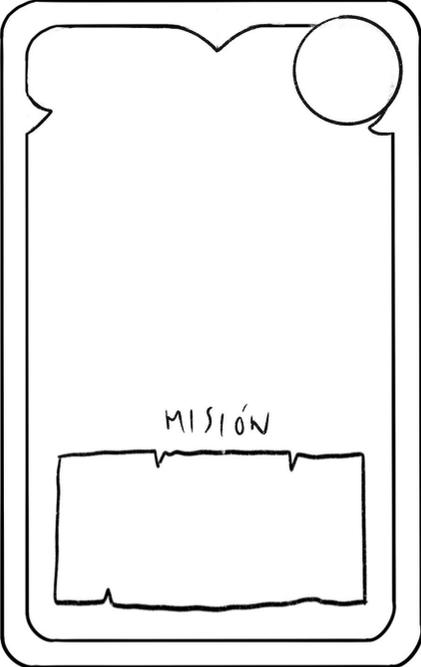
CARTA MONSTRUOS



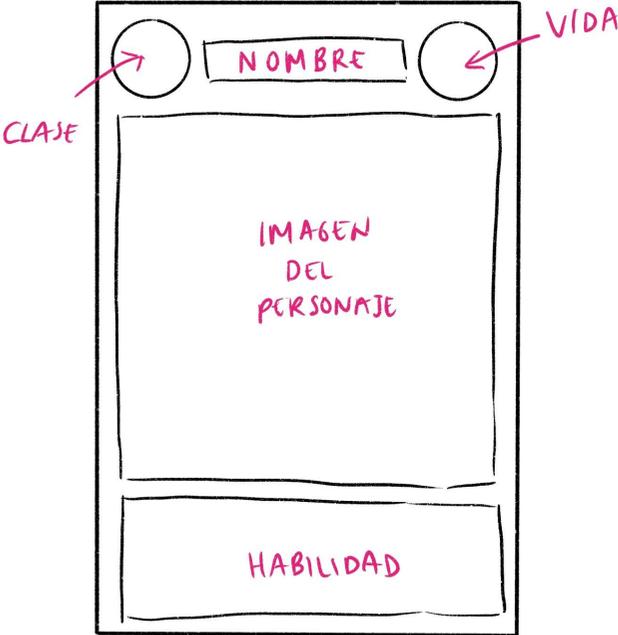
Bocetos

Cartas

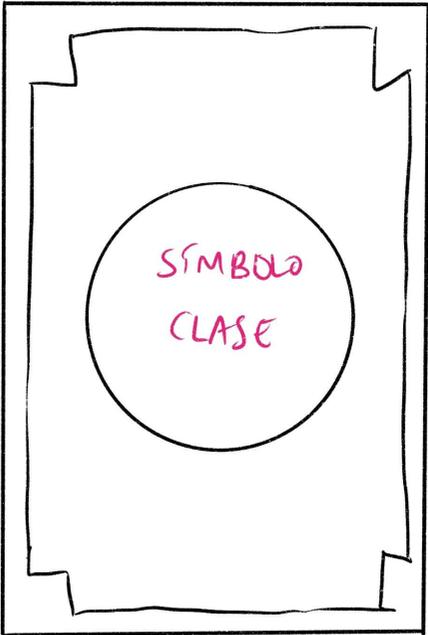
CARTA MISIONES



CARTAS DE PERSONAJE

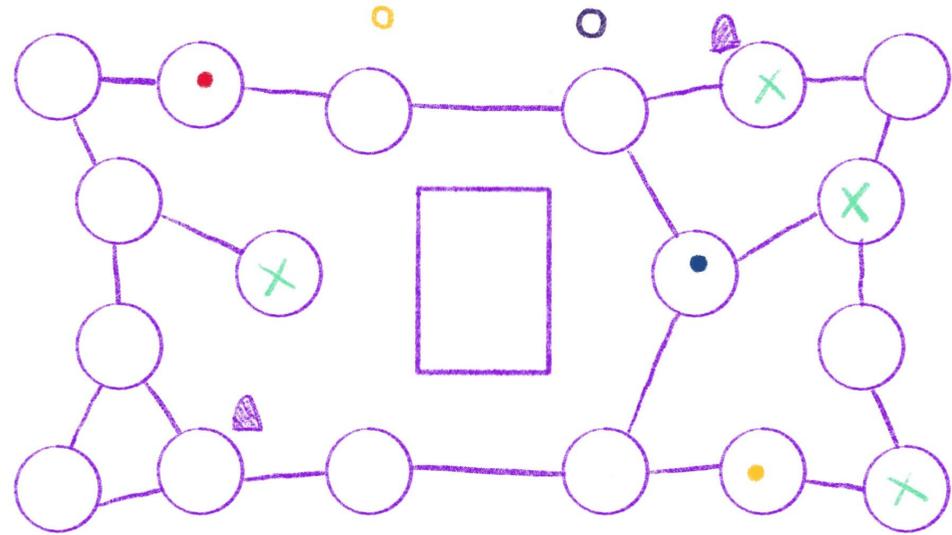
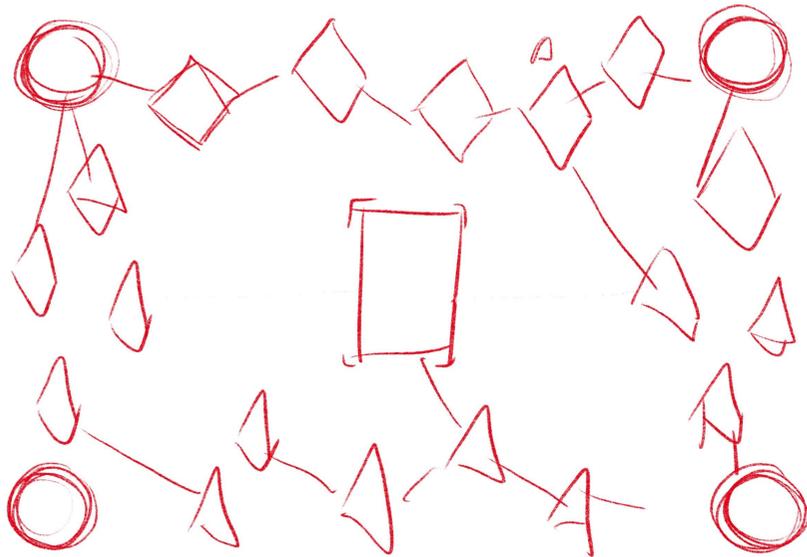


REVERSO



Bocetos

Tablero



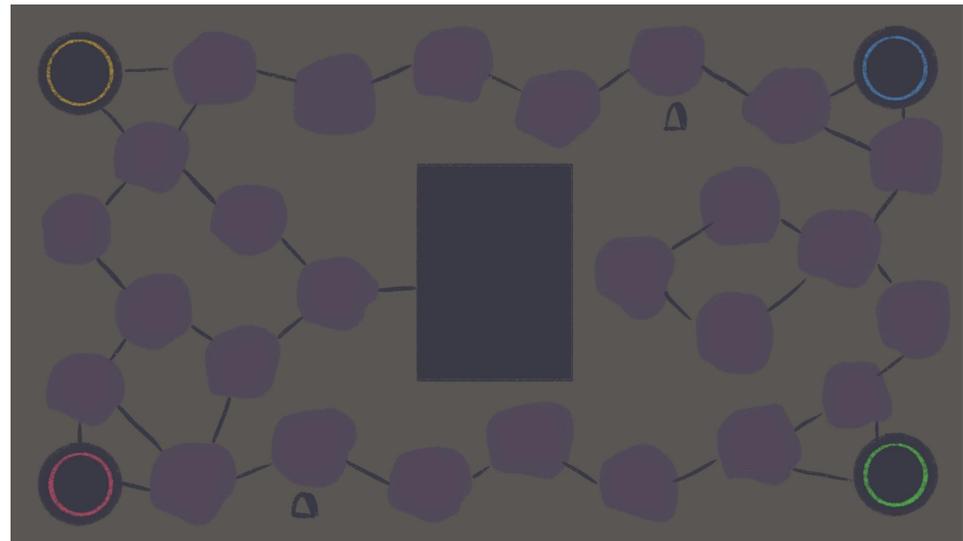
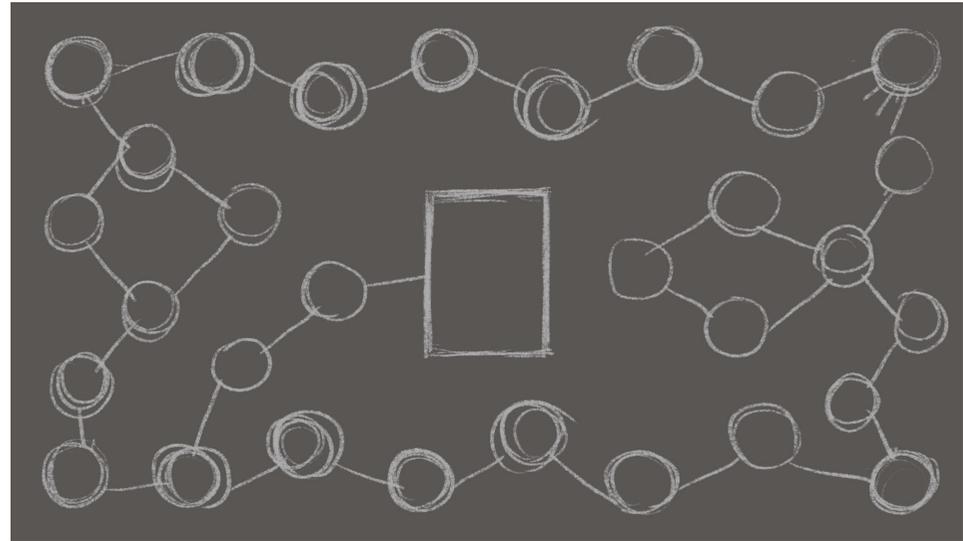
La realización del **tablero** fue más compleja de lo que imaginábamos. Desde la cantidad de casillas hasta su disposición tenían que ajustarse perfectamente a la mecánica de juego. Todos esos detalles los concretamos en la primera fase del proceso.

Bocetos

Tablero

Los elementos que primero hubo que definir fueron el formato y el número de casillas. Habría que tener en cuenta el tamaño de los peones y las fichas a la hora de decidir la medida del tablero y sus casillas.

En el espacio del centro iría las **cartas de jefe** la cual nos sirvió de referencia para colocar el resto de elementos.



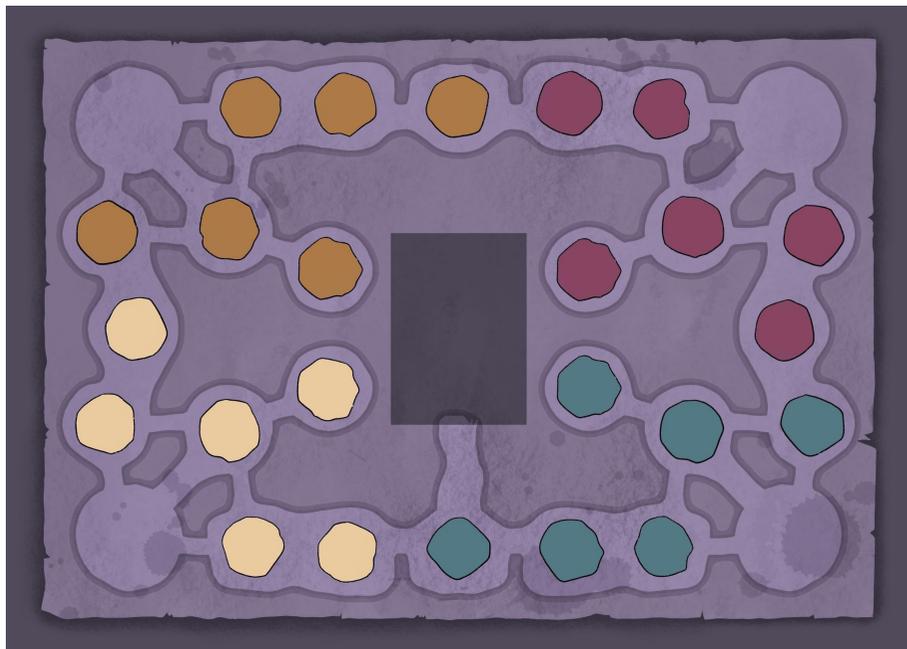
Bocetos

Tablero



Bocetos

Tablero

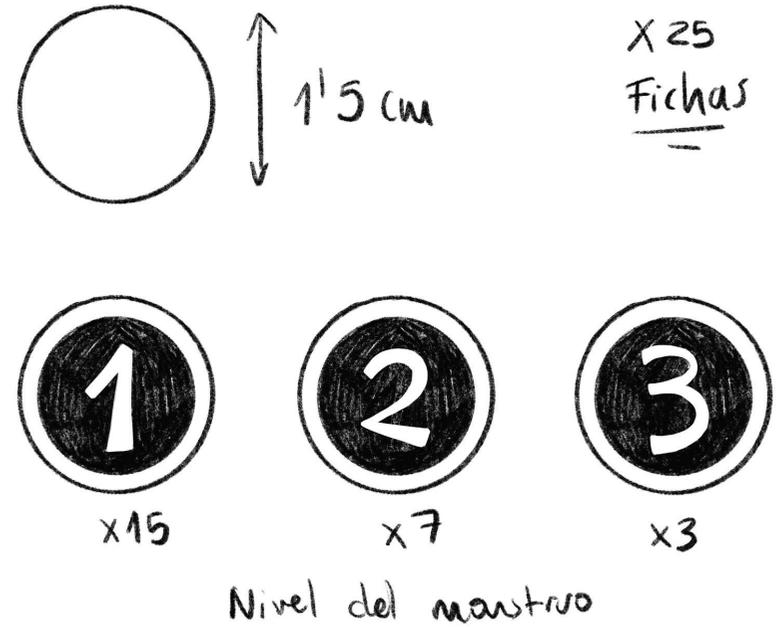
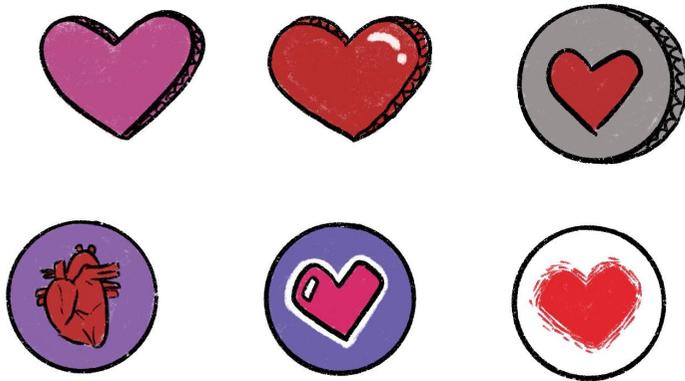


Bocetos

Fichas

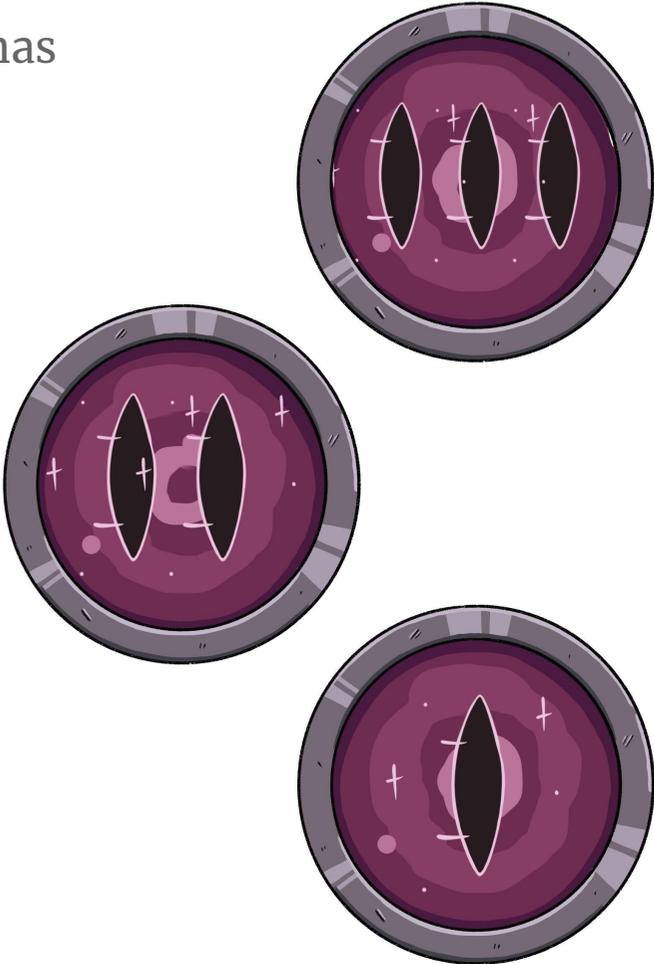
Estos componentes son las **fichas de monstruos** y las **fichas de vida**.

Diseñamos estas fichas en base a otras ilustraciones del juego.



Bocetos

Fichas



Bocetos

Logo del juego

Decidido el nombre del juego había que diseñar un logo acorde a la temática.

Planteamos los primeros diseños en relación al formato y orientación de la caja.

Jugamos con diferentes posiciones de las palabras y probamos variedad de tipografías de libre uso.

Finalmente optamos por escoger una y retocarla.

**HEROES OF THE
MIDNIGHT DUNGEON**

HEROES OF THE
MIDNIGHT DUNGEON

Bocetos

Logo del juego

HEROES of the
Midnight Dungeon

HEROES
of the
**Midnight
Dungeon**

HEROES OF THE
MIDNIGHT DUNGEON

Bocetos

Logo del juego

HEROES of
the
Midnight Dungeon

HEROES of
the
Midnight Dungeon

HEROES of
the
Midnight Dungeon

HEROES of
the
**Midnight
Dungeon**

HEROES of
the
**Midnight
Dungeon**

Bocetos

Logo del juego



Bocetos

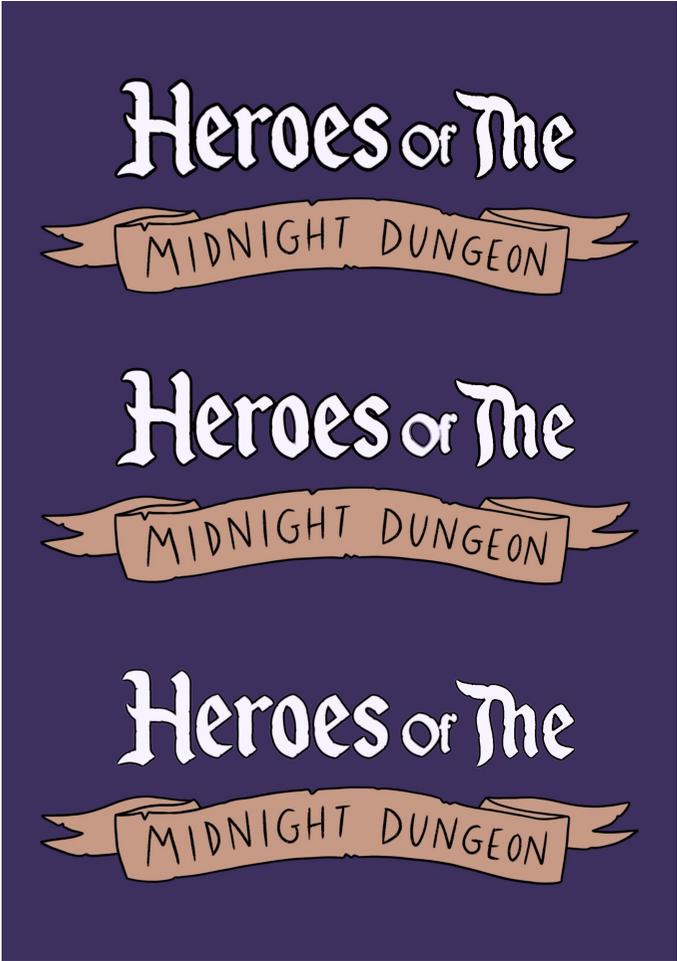
Logo del juego

Pruebas de color



Bocetos

Logo del juego



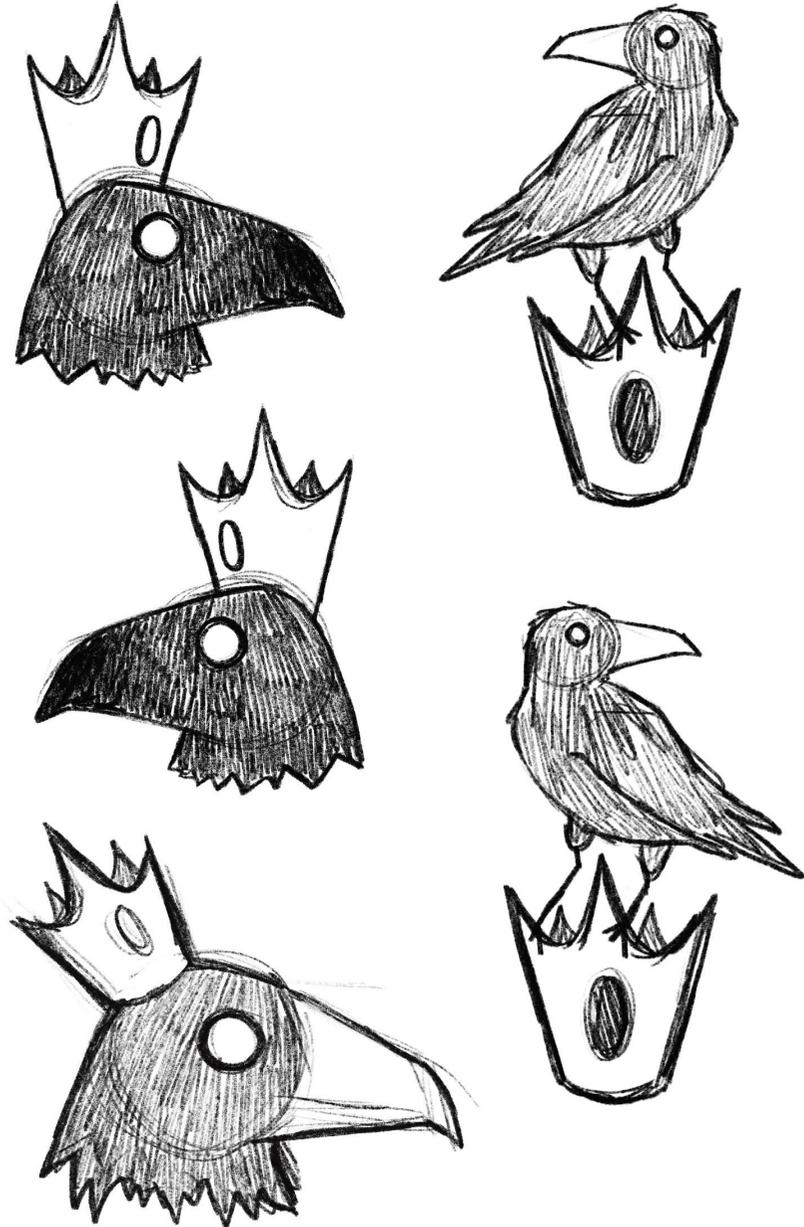
Bocetos

Logo de empresa

Con el objetivo de elevar el juego a un estatus más profesional se decidió crear una empresa ficticia bajo el nombre de los dos con su respectivo logotipo.

Estos son los nombre que planteamos:

- Morningstar
- Purple haze
- Moonlight purple
- Red moonlight
- Deep moonlight
- Crowfallen
- Crowfall
- Crowreign



Bocetos

Logo de empresa

Elegimos el cuervo como símbolo principal y a raíz de este creamos el nombre *Crowreign Games* y su respectivo logotipo, un cuervo con una corona.

Llegamos a la idea final del logo bastante rápido. Queríamos algo que fuese simple y fácilmente reconocible.

Una vez concluido el diseño realizamos pruebas con diferentes tipografías para alcanzar el diseño final.



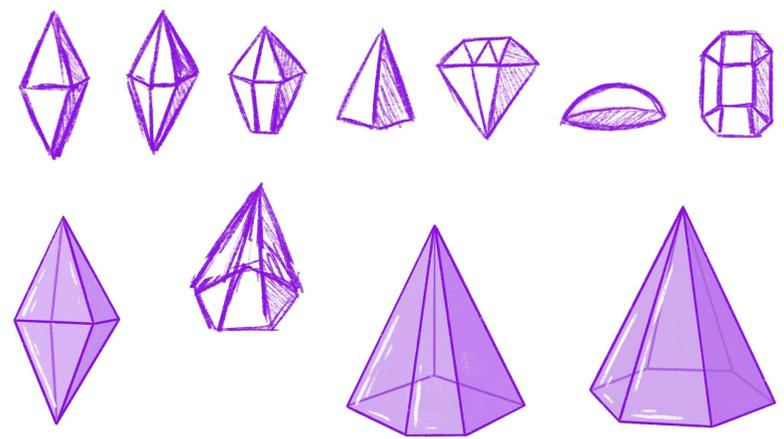
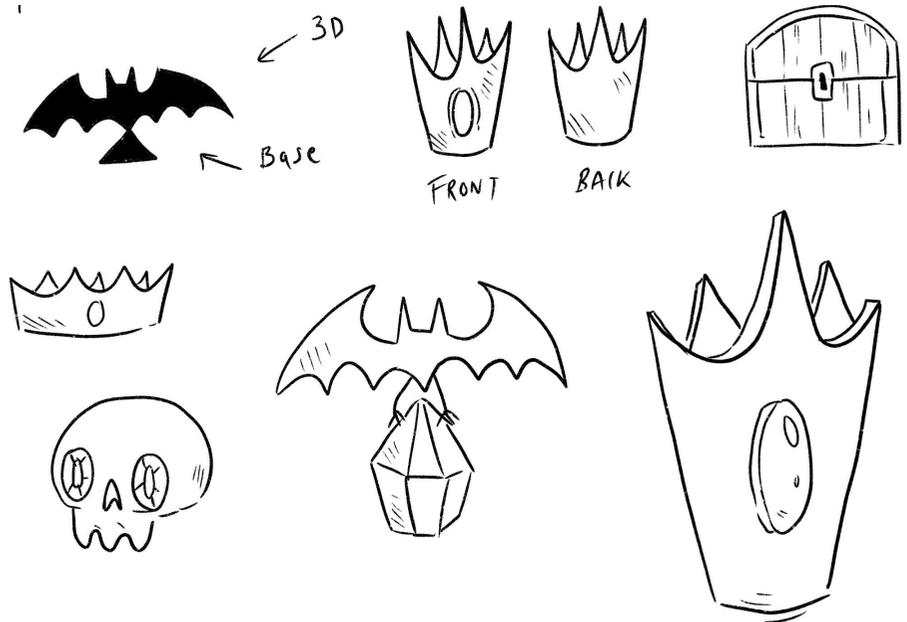
Bocetos

Reliquias

El último componente del juego son las figuras de reliquias que son el objetivo principal del juego.

Desde un principio queríamos realizarlas en 3D, así que buscamos un diseño compacto que fuese capaz de aguantarse de pie por sí solo.

El motivo de las figuras está basado en las ya típicas joyas y gemas que se pueden encontrar como recompensa en innumerables videojuegos.



Desarrollo de la propuesta creativa

Producción

En esta fase desarrollamos las ilustraciones terminadas y maquetadas.

Para este proceso usamos los medios con los que mejor trabajamos. Las ilustraciones las realizamos con el **iPad Pro** en el programa **Procreate** y con la **tableta gráfica XP-pen 22E** en el programa **Paint Tool Sai**.

La parte de diseño y maquetación con **Inkscape** y **Photoshop**. El modelado 3D de las fichas en **Blender**.

Cartas

Se realizaron las ilustraciones de las cartas y posteriormente se integraron el resto de elementos que forman parte del anverso.

Los reversos por el contrario están compuestos por una única ilustración.

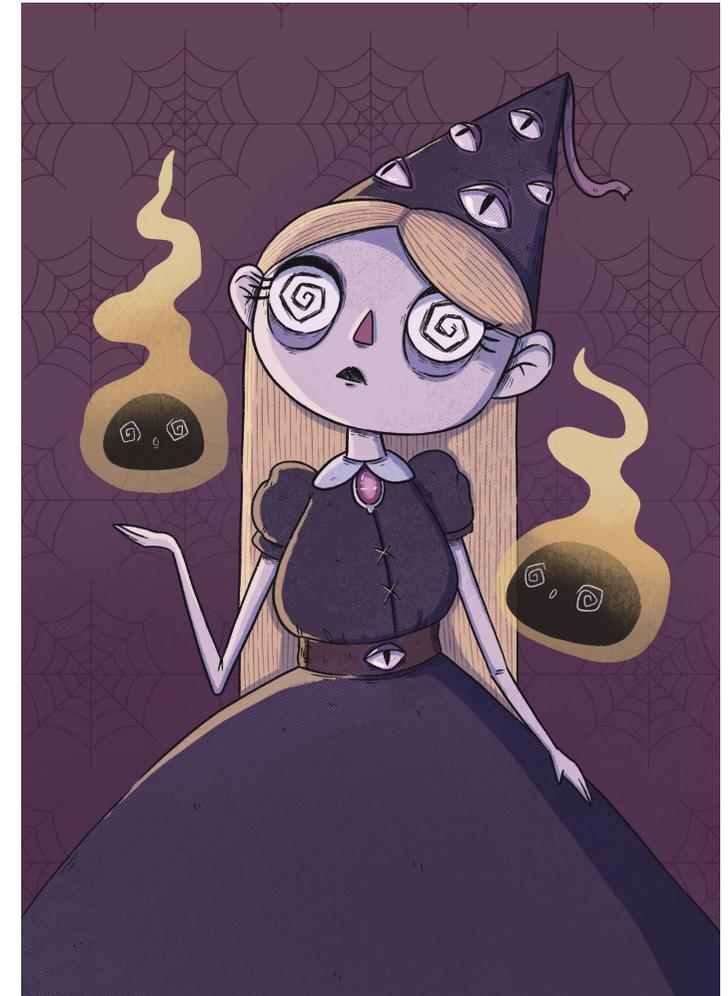


Cartas

Cartas de héroe



Reverso



Cartas

Cartas de héroe

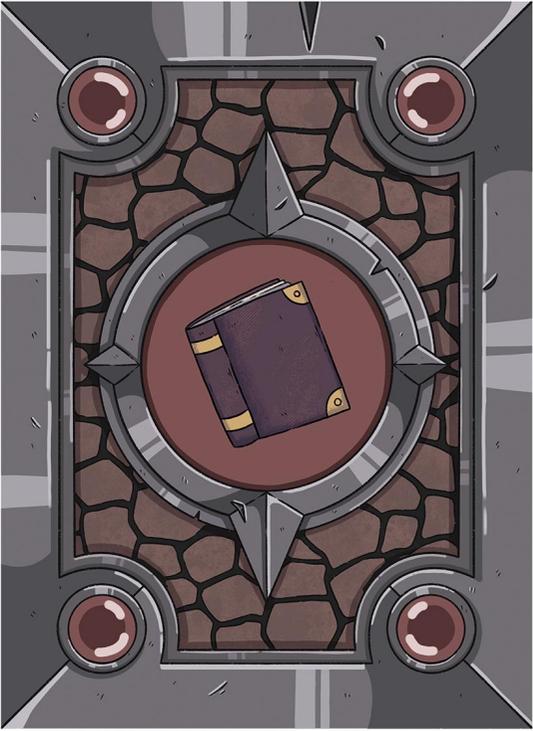


Reverso



Cartas

Cartas de héroe



Reverso

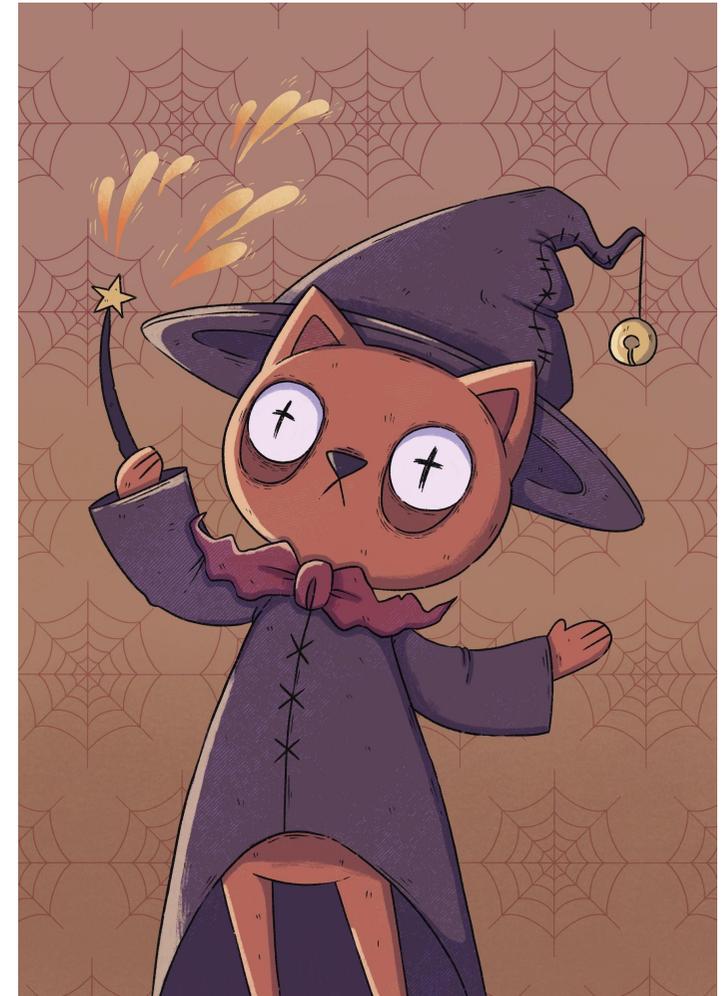


Cartas

Cartas de héroe



Reverso



Cartas

Cartas de héroe



Reverso



Cartas

Cartas de héroe



Reverso



Cartas

Cartas de misión



Cartas

Cartas de misión



Cartas

Cartas de misión



Cartas

Cartas de misión



Cartas

Cartas de misión



Reverso

Cartas

Cartas de monstruo



Cartas

Cartas de monstruo



Cartas

Cartas de monstruo



Cartas

Cartas de monstruo



Cartas

Cartas de monstruo



Cartas

Cartas de monstruo



Cartas

Cartas de monstruo



Cartas

Cartas de monstruo



Cartas

Cartas de monstruo



Cartas

Cartas de monstruo



Cartas

Cartas de monstruo



Cartas

Cartas de monstruo



Cartas

Cartas de monstruo



Cartas

Cartas de monstruo



Reverso



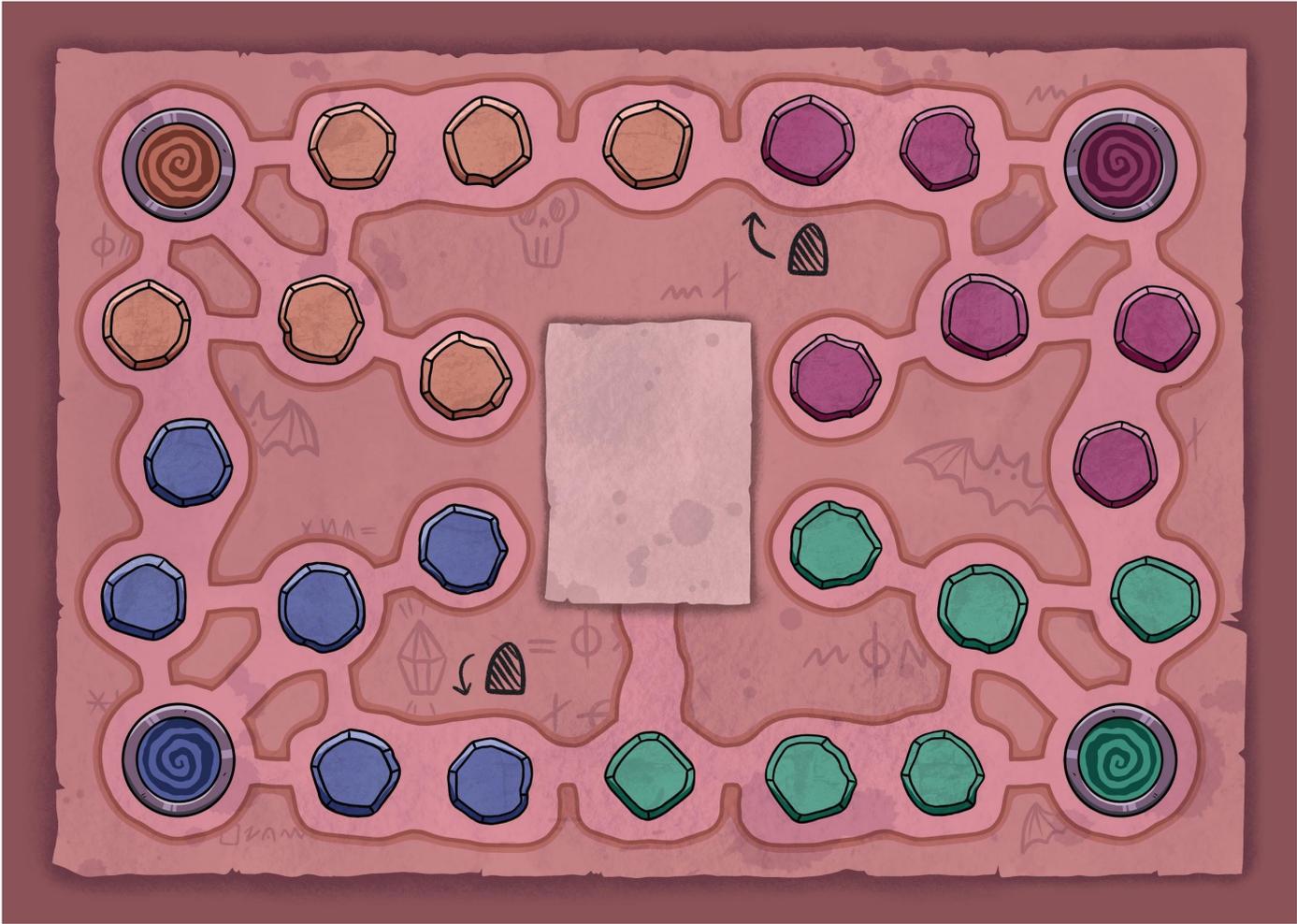
Reverso jefes

Cartas

Cartas de jefe



Tablero



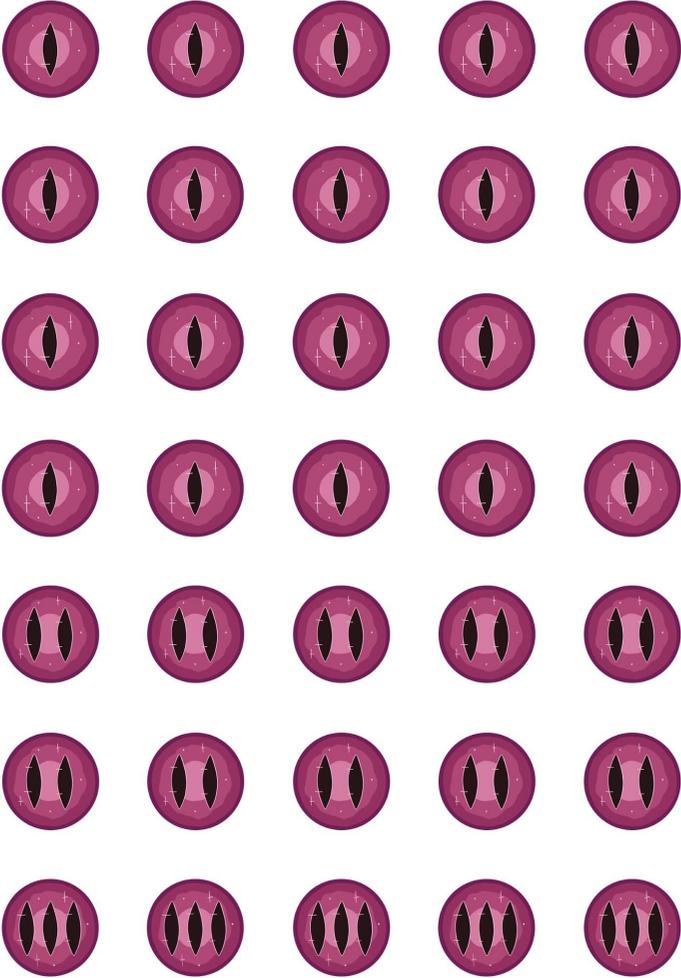
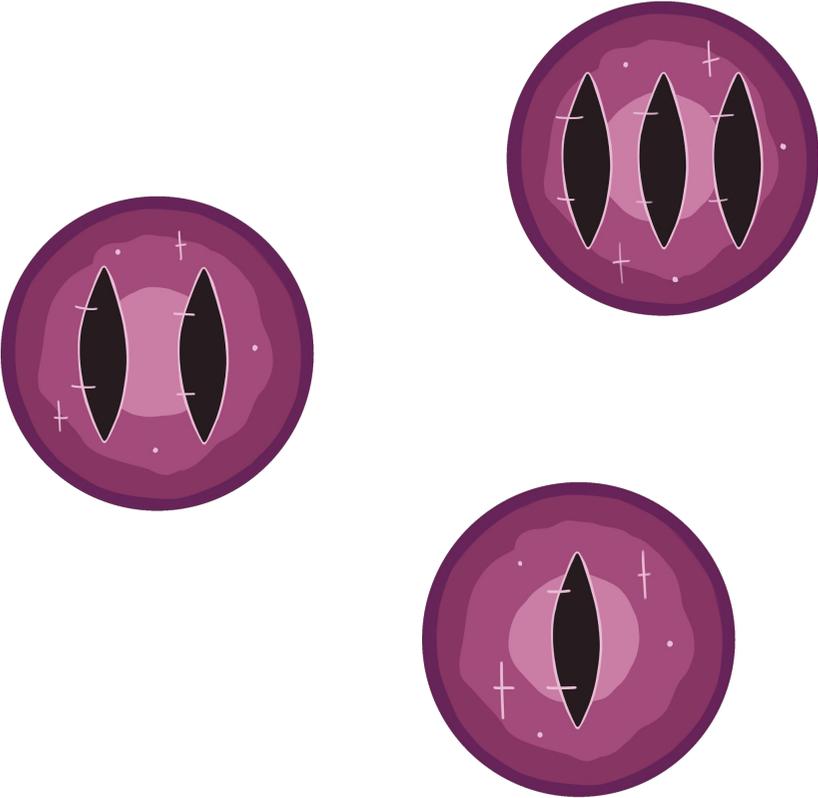
Caja



Sara Sánchez y Néstor Rodríguez
Heroes of the Midnight Dungeon

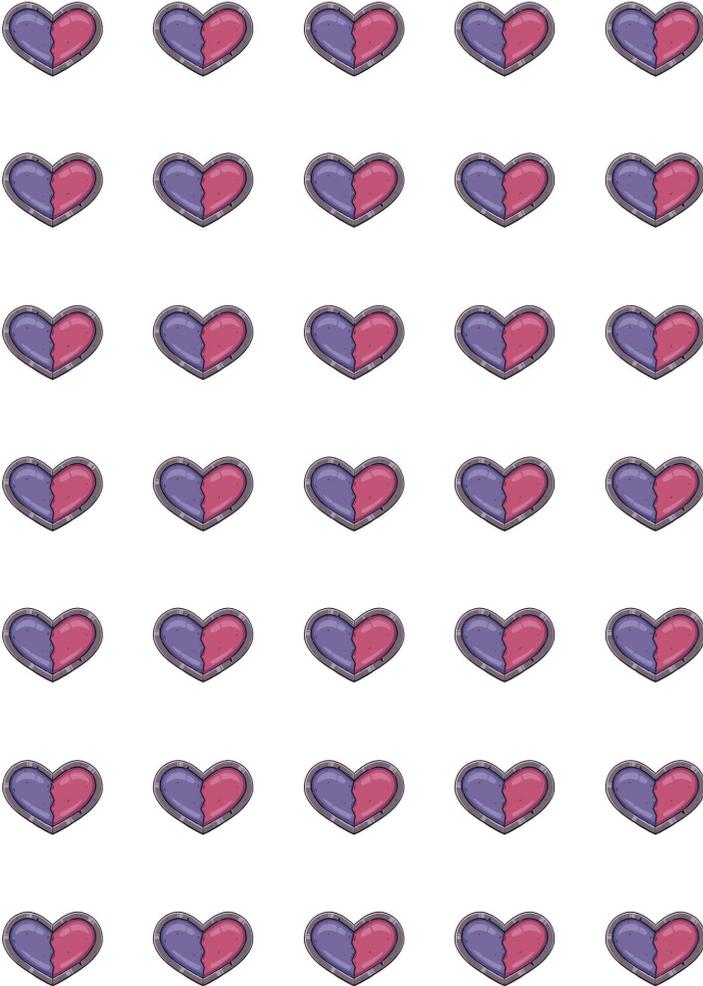
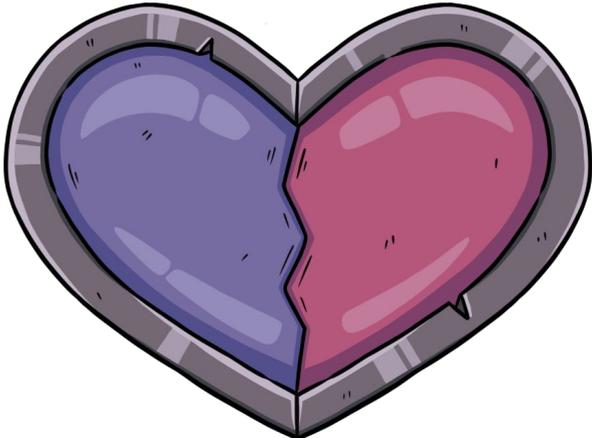
Fichas

Fichas de monstruo



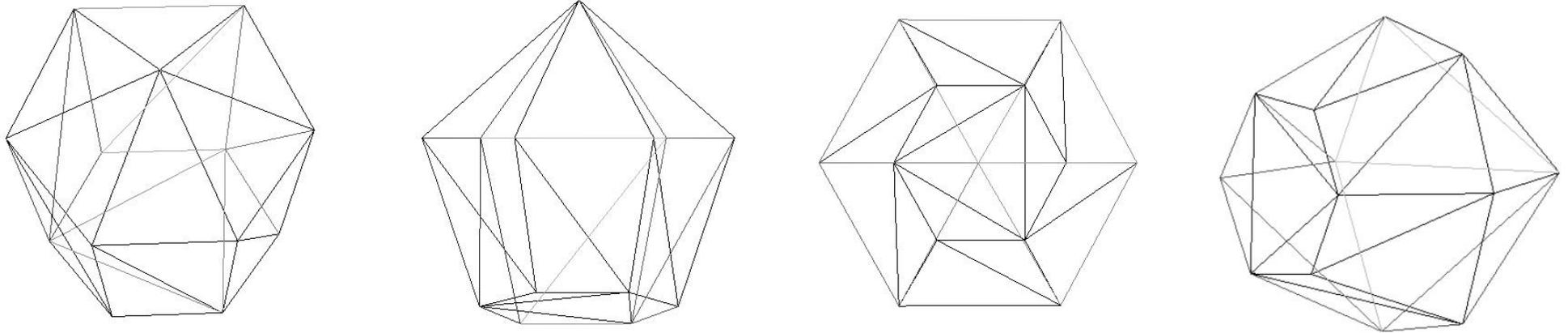
Fichas

Fichas de vida



Reliquias

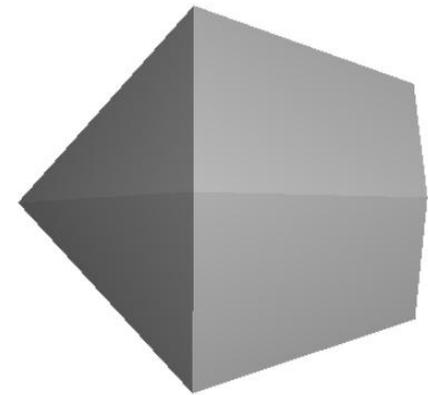
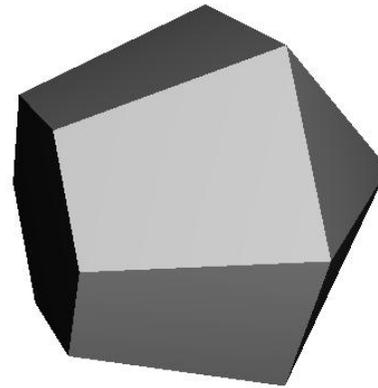
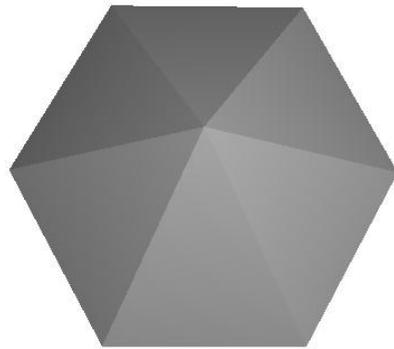
Modelo 3D (Wireframe)



Las reliquias fueron modeladas con **Blender** y posteriormente impresas en 3D con resina.

Reliquias

Modelo 3D



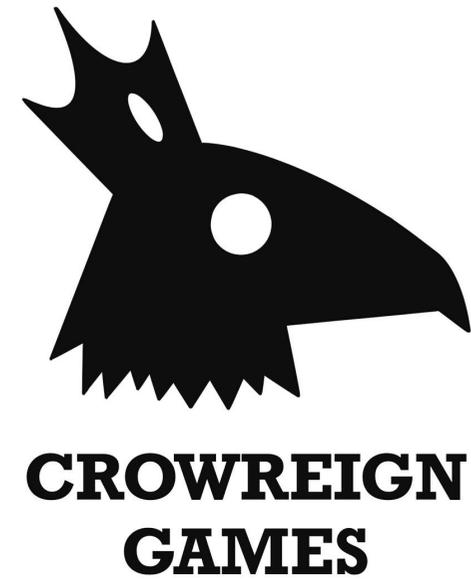
Logos

Logo del juego



Logos

Logo de empresa



Instrucciones



OBJETIVO

Derrotar a todos los jefes de la mazmorra.

Deberás completar misiones para conseguir **las cuatro reliquias**, y así acabar uno por uno con todos los jefes, ¡sin perder la vida en el intento!

COMPONENTES

- 6 Cartas de Héroes
- 48 Cartas de Misión
- 4 Cartas de Jefes
- 6 Peones
- 45 Cartas de Monstruo
- 1 Tablero
- 25 Fichas de Monstruos
- 4 Reliquias
- 24 Fichas de Vidas

2

Instrucciones

PREPARACIÓN

1. Separa en pilas las cartas de misión y las cartas de monstruo, y ponlas al lado del tablero boca abajo. Baraja las cartas de jefe y colócalas boca arriba en el centro del tablero. Las reliquias se ponen en las casillas de su color.
2. Cada jugador escoge el héroe con el que va a jugar y coge su carta y el número de fichas de vida que correspondan a su personaje. Cada jugador coloca el peón de su color en la casilla verde que está debajo de las cartas de jefe.
3. Reparte tres cartas de misión a cada jugador. Se cogen tres cartas de monstruo si sois de 2 a 3 jugadores, y cuatro si sois de 4 a 5. Se colocan en el tablero las fichas de monstruo teniendo en cuenta el color y el nivel que indique la carta.

Empieza el jugador más joven, y luego se continúa en orden siguiendo la dirección de las agujas del reloj.

3

¿CÓMO SE JUEGA?

Se juega por turnos y en el sentido de las agujas del reloj.

Durante tu turno puedes realizar lo siguiente:

1. Coger una carta de misión de la pila, podrás tener en tu poder un máximo de cuatro si sois de 2 a 3 jugadores, y tres si sois de 4 a 5 jugadores.
Si ya tienes el máximo de cartas tendrás que descartar una, ya sea la que acabas de coger o de las que ya tenías. Las dejarás en la pila de descartes.
2. Gastar acciones. Tienes cuatro acciones cada turno, podrás emplearlas como quieras. *(Ver Acciones)*.
3. Completar misiones. *(Ver Cartas de Misión)*.
4. Recoger reliquias. *(Ver Reliquias)*.
5. Si has completado tus acciones habrá acabado tu turno y será el turno de otro jugador. Cuando se haya completado una ronda se cogerán tres cartas de monstruo si sois de 2 a 3 jugadores y cuatro si sois de 4 a 5 jugadores. Se colocarán las fichas que correspondan en el tablero y las cartas irán a su pila de descartes.

4

Instrucciones

ACCIONES

Los jugadores podrán realizar cuatro acciones durante su turno. Las acciones que se pueden realizar son las siguientes:

- 1. Mover:** Moverse de una casilla a otra cuesta una acción. Solo os podéis desplazar a casillas contiguas, y nunca en las que haya un monstruo encima, salvo excepciones (*Ver Pícaro*).
- 2. Derrotar:** Es necesario gastar acciones para acabar con los monstruos que estén en el tablero, debes estar en una casilla contigua para hacerlo. El nivel del monstruo determinará la cantidad de acciones que debes gastar para derrotarlo.
- 3. Usar Habilidades:** Usar las habilidades de los héroes también tiene coste de acciones, la cantidad que se especifique en cada carta de héroe.

5

CARTAS DE MISIÓN

En el juego hay 49 cartas de misión. Y hay de dos tipos diferentes, las **cartas de reliquia** y las **cartas de poción**.

Las cartas de reliquia son 44, once de cada color de reliquia. Estas cartas te indican el color de reliquia y el nivel del monstruo que debes derrotar. Por cada misión que completes conseguirás un punto de reliquia, del color que indique la carta.



Carta de reliquia

Las cartas de poción son cinco, y las puedes usar durante tu turno, sin coste de acción, para recuperar una vida. Si hay otro jugador en tu misma casilla ambos recuperarán una vida.



Carta de poción

Todas las cartas de misión son traspasables de un jugador a otro sin coste de acción, pero deben estar en la misma casilla.

6

Instrucciones

Quando completes una misión pon la carta del revés. Ve apilando las cartas de misión del mismo color que hayas completado.

La pila de cartas de misiones completadas se colocan al lado de cada reliquia del color correspondiente. *Ej: Las cartas de reliquia naranjas se colocan fuera del tablero al lado de la reliquia naranja.*



RELIQUIAS

Hay cuatro reliquias, verde, rosa, naranja y azul, se colocan en los espacios correspondientes en las esquinas del tablero.

Para conseguir una reliquia debes completar cinco misiones del color de esa reliquia. Cuando las hayas completado debes ir hasta la casilla de la reliquia y pagar el coste de una vida. Entonces podrás coger la reliquia. No tiene coste de acción. En ese momento elimina la carta de jefe del color de la reliquia del centro del tablero.

7

CARTAS DE MONSTRUO

Hay 45 cartas de monstruo, dentro de ese grupo hay **cartas de monstruo** y **cartas de fatalidad**.

Cada carta de monstruo contiene una descripción, un color de fondo que indica en qué lugar del tablero debe colocarse la ficha de monstruo, y un número con el nivel del monstruo. Los hay de uno, dos y tres niveles, dependiendo del nivel del monstruo que indica la carta debes colocar la ficha correspondiente.

Ej: Carta de monstruo de nivel 2 con fondo naranja, debes colocar una ficha de monstruo de número dos en el lugar que elijas dentro de la zona naranja del tablero.

Las cartas de fatalidad pueden aparecer al final de cada ronda al coger las cartas de monstruo, cuando aparezca todos los jugadores pierden una vida, por lo que deben descartar una de sus fichas de vida.



8

Instrucciones

CARTAS DE JEFE

Hay cuatro cartas de jefe diferentes, cada uno con sus propias habilidades, que supondrán una dificultad para los jugadores. Al principio de la partida se barajan y se dejan en el centro del tablero. Cada vez que se consigue una reliquia se elimina el jefe del color de reliquia conseguida.

¿CÓMO SE GANA?

Habréis ganado la partida cuando hayáis conseguido las cuatro reliquias y por lo tanto eliminado a los cuatro jefes.

¿CÓMO SE PIERDE?

Hay varias maneras de perder la partida.

1. Que un jugador pierda todas sus vidas.
2. Que todas las fichas de monstruo estén colocadas en el tablero.

9

¿CÓMO RECUPERO VIDA?

Al empezar la partida cada jugador coge el número de vidas que corresponda a su personaje. Cada vez que se consigue una reliquia, el jugador que la coge pierde una vida. También pierden vida los jugadores cuando sale una carta de fatalidad.

Para recuperarlas hay dos opciones, usando la habilidad del **Sacerdote Blackwood** (*Ver Sacerdote*), o usando las cartas de poción (*Ver Cartas de Misión*).

TÚNEL

En el tablero podrás encontrar este símbolo en dos ocasiones, señalando a una casilla. Podrás desplazarte entre estas dos casillas para moverte rápidamente por el mapa, pero tendrá el coste de una vida.



10

Instrucciones

HÉROES

VIOLETT

Violett es capaz de teleportarse, lo que le permite usar la casilla de túnel (*Ver túnel*) sin coste de vida.



MANKRO

Mankro es un pícaro ágil y sigiloso, puede atravesar y moverse a casillas bloqueadas por monstruos. (*Ver Acciones*)



STOLAS

Stolas es un hábil brujo, lo que le permite desplazar un monstruo a cualquier casilla del tablero con un coste de dos acciones.



11

BLACKWOOD

Blackwood puede curar 1 punto de vida a un aliado que esté en la misma casilla con el coste de dos acciones



SICKYLL

Sickyll es una arquera, lo que le permite matar a monstruos que se encuentren hasta 2 casillas de distancia.



HAMLET

Hamlet es un guerrero con un gran aguante, lo que le permite recoger reliquias (*Ver Reliquias*) sin recibir daño y también recibir el daño que sufren sus aliados al recogerlas aunque no esté en la misma casilla.



12

Merchandising

Hoy en día la mayoría de empresas lanzan al mercado todo tipo de productos con temática de sus juegos y es muy común entre los jugadores tener artículos de sus juegos favoritos. Es una buena forma de contentar a los seguidores y en la actualidad se ha vuelto una forma fundamental de ingresos para estas empresas.

Sacar productos extra, *merchandising*, es la mejor estrategia para artistas pequeños y proyectos de *crowdfunding*, ya que ofrece más al público, lo que le permite generar más ganancias por cliente que el simple coste del juego.

Para diseñar estos ejemplos hemos descargado *mockups* de uso gratuito y con Photoshop les hemos aplicado el logo de nuestro juego y otras ilustraciones para mostrar cómo quedarían nuestros productos.

Productos

Sweater



Sara Sánchez y Néstor Rodríguez
Heroes of the Midnight Dungeon

Productos

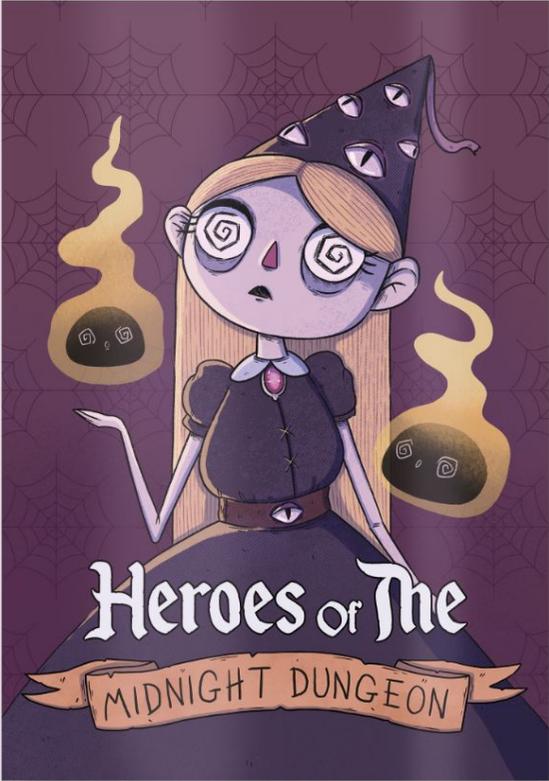
Tazas y camiseta



Sara Sánchez y Néstor Rodríguez
Heroes of the Midnight Dungeon

Productos

Posters



Sara Sánchez y Néstor Rodríguez
Heroes of the Midnight Dungeon

Juego completo

Postproducción



Sara Sánchez y Néstor Rodríguez
Heroes of the Midnight Dungeon

Juego completo

Primer prototipo del juego. La impresión ha estado a cargo de la tienda online **Ludotipia**, empresa **Argpriority** localizada en Madrid. Han realizado para nosotros la caja, tablero, fichas de vida, fichas de monstruo y todas las cartas y los peones.

La impresión en 3D de las reliquias ha sido realizada por el equipo de **DéjenseVer 3D & Vinyl**, de Gran Canaria.

Por último las instrucciones han estado a cargo de la copistería **Difusión**, en Telde, Gran Canaria.



Juego completo

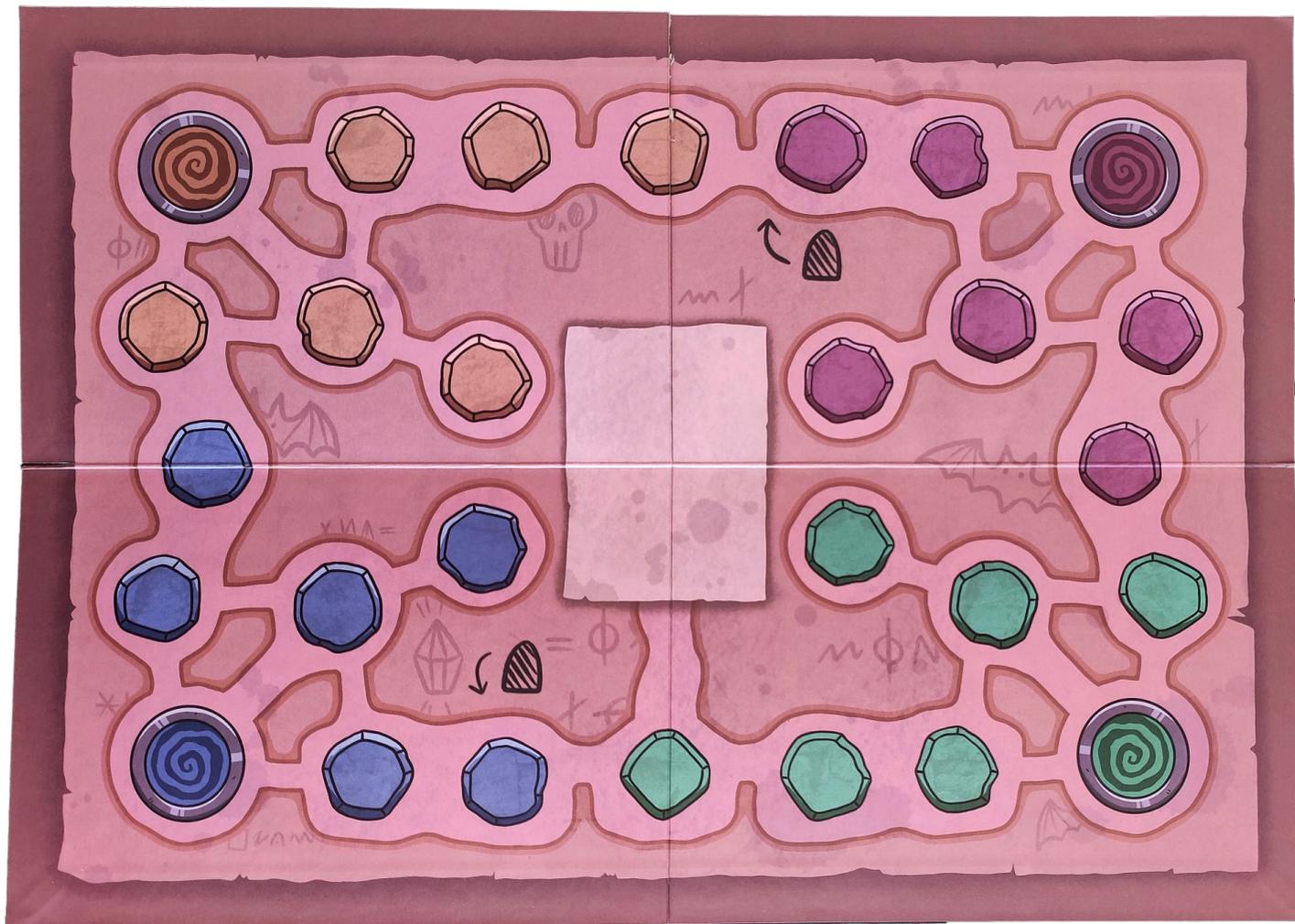
Caja



Sara Sánchez y Néstor Rodríguez
Heroes of the Midnight Dungeon

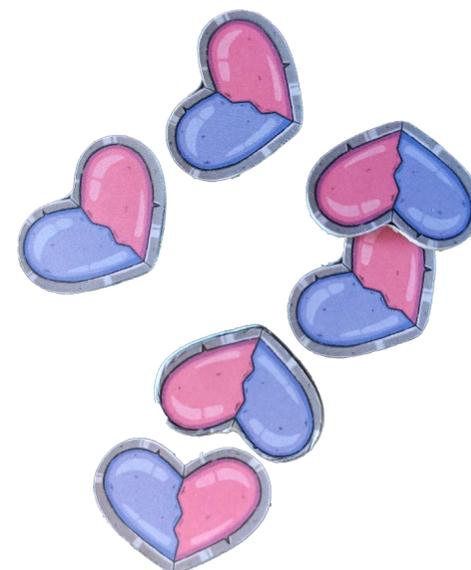
Juego completo

Tablero



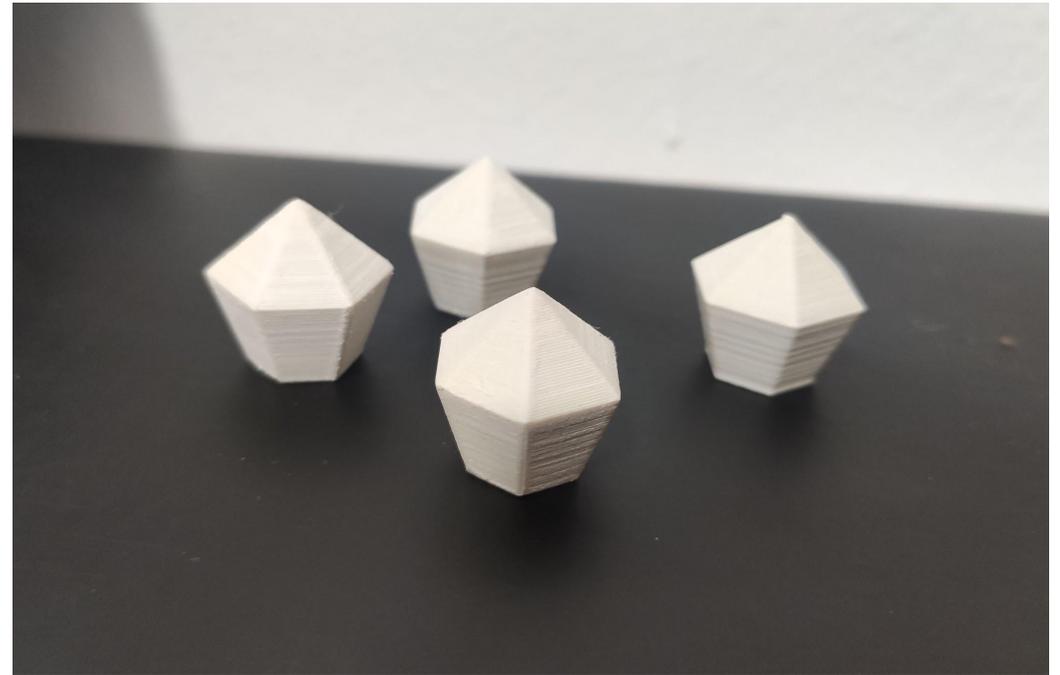
Juego completo

Fichas



Reliquias

Impresión 3D



Sara Sánchez y Néstor Rodríguez
Heroes of the Midnight Dungeon

Juego completo

Instrucciones



Juego completo

Cartas



Juego completo

Cartas



Juego completo

Cartas



Conclusiones

Cuando empezamos este trabajo no teníamos experiencia en la realización de juegos de mesa. Siempre han estado presentes durante nuestra etapa universitaria y gracias a eso hemos sido capaces de avanzar en el proyecto con relativa soltura. Pero no fue hasta que iniciamos este proyecto que las cosas que en su momento creímos triviales se convirtieron en un reto. La principal dificultad está en crear un proyecto donde el apartado artístico cobre la misma importancia que su función interactiva.

No solo hay que ser capaz de superar los retos de lidiar con las preguntas que surgen en el campo estilístico del proyecto como presentación, tono general de la obra, estilo, etc.. sino que surgen otra serie de problemas logísticos para los que no estábamos tan preparados como es el caso de las reglas del juego, el funcionamiento del mismo, el ritmo, duración, etc... Son obstáculos que hemos tenido que ir superando a lo largo de estos meses para ver los frutos de nuestro trabajo.

Gracias a este proyecto, tanto Sara como yo nos hemos visto en la necesidad de desarrollar nuevas aptitudes en lo que ha trabajado conjunto, metodología de trabajo y disciplina se refiere que nos serán imprescindibles de cara a nuestra inminente incorporación en el mundo laboral.

Glosario

Juego de rol: Es un juego en el que los jugadores asumen el «rol» de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama.

Photoshop: Adobe Photoshop es un software de edición. Es una herramienta ampliamente reconocida por su uso en la creación y edición de imágenes como gráficos o logotipos.

Blender: Programa informático multiplataforma, dedicado especialmente al modelado, iluminación, renderizado, la animación y creación de gráficos tridimensionales.

Paint Tool Sai: Programa de dibujo, pintura e ilustración para Microsoft Windows.

Procreate: Programa para iPadOS especializado en ilustración.