

TFG

PROYECTO ILUSTRACIÓN

Presentado por Cristina Rivas Martín

Tutor: Luis Armand Buendía

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2019-2020



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN/SUMMARY

Aprovechando el empuje que tiene la saga Pokémon, se pretende cambiar de plataforma al juego de rol de mesa y dar a conocer el juego de rol como práctica lúdica, a la vez que se redirigen los valores sobre los que se asientan los videojuegos originales hacia unos de bienestar. El apartado que se va a abordar en este proyecto es el de la gráfica conceptual de todo el manual, la artefinalización de dos capítulos y la portada. En total forman 36 páginas de un total de 120 aproximadamente

Taking advantage of the famous Pokemon saga, it is intended to change the platform to tabletop role play and getting it out there to be known as another game medium, at the same time that the principles in which the original videogame saga lies get changed to ones about well being. The part that it is going to be worked on in this proyect is the conceptual graphic of the whole rulebook, the polishing of two chapters and the cover. That goes up to 36 pages from a total of 120 aproximateley.

PALABRAS CLAVE/KEY WORDS

Juego de rol, Pokémon, Ilustración, Diseño editorial, Libro
Roleplay game, Pokémon, Illustration, Editorial design, Book

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
2.1. OBJETIVO PRINCIPAL	6
<i>2.1.1. Objetivos secundarios</i>	6
2.2. METODOLOGÍA	7
<i>2.2.1. Planificación</i>	7
<i>2.2.2. Apartado conceptual</i>	7
<i>2.2.3. Apartado de diseño</i>	7
3. JUEGOS DE ROL	8
3.1. DEFINICIÓN	8
3.2. ¿POR QUÉ POKÉMON Y ROL?	8
3.3. ANÁLISIS DE JUEGOS DE ROL POKÉMON	8
<i>3.3.1. Pokemon Tabletop United</i>	9
<i>3.3.2. Pokerole</i>	9
<i>3.3.3. Pokethulhu adventure game</i>	9
<i>3.3.4. Conclusiones</i>	9
3.4. SISTEMAS DE JUEGO ADAPTABLES	9
<i>3.4.1. Powered by the Apocalypse</i>	10
<i>3.4.2. Lady blackbird</i>	10
<i>3.4.3. Fudge</i>	10
3.5. CREACIÓN DE MUNDOS	10
4. VIDEOJUEGOS	13
4.1. POKÉMON	13
4.2. GÉNERO DEL MAZMORREO	14
4.3. PROBLEMÁTICAS DE POKÉMON MUNDO MISTE- RIOSO	15
5. ESTILO ARTÍSTICO	17
5.1. ANÁLISIS DE MANUALES	17
<i>5.1.1. Dragones y mazmorras 5ª Edición</i>	17
<i>5.1.2. Magissa</i>	17
5.2. DISEÑO DE PÁGINAS	17
5.3. REFERENTES ESTÉTICOS	17
<i>5.3.1. Aspecto gráfico</i>	17
<i>5.3.2. Arte primitivo</i>	19
<i>5.3.3. Pattern</i>	19

6. PLANTEAMIENTO	21
6.1. PREDECESOR	21
6.2. IDEAS DESCARTADAS	21
6.2.1. <i>El terror</i>	21
6.2.2. <i>Realismo</i>	21
6.2.3. <i>Diseño de personajes</i>	21
6.2.4. <i>Las cartas</i>	22
6.3. SECCIONES DEL MANUAL	22
6.3.1. <i>Ambientación</i>	22
6.3.2. <i>Útiles</i>	22
6.3.3. <i>Normas</i>	22
6.4. PROCESO	22
7. CAPÍTULOS DEL MANUAL	24
7.1. INTRODUCCIÓN	24
7.1.1. <i>Diseño de la portada</i>	24
7.1.2. <i>Símbolos</i>	25
7.2. MITOS	25
7.3. ZONAS	25
7.4. CULTURA	27
7.5. OBJETOS	27
7.6. OFICIOS	27
7.7. REGLAS	27
7.8. CONSEJOS	28
7.9. AVENTURA	28
8. CONCLUSIONES	29
8.1. PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO RESTANTE	30
9. BIBLIOGRAFÍA	31
9.1. MONOGRAFÍAS	31
9.1.1. <i>Juegos de rol</i>	31
9.2. TRABAJOS ACADÉMICOS	32
9.2.1. <i>Trabajos de fin de grado y máster</i>	32
9.3. ARTÍCULOS	33
9.4. VIDEOGRAFÍA	33
9.5. PODCAST	33
9.6. WEBGRAFÍA	34
9.7. ÍNDICE DE IMÁGENES	34

1. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos de The pokémon Company han sido los más populares entre los niños desde hace décadas y cada vez intentan alcanzar más diversidad de plataformas a las que llevarlos. Uno de los casos en los que se cambió el punto de vista es en la saga Mundo Misterioso, en la que nos vamos a centrar en este proyecto. Esta saga presenta un mundo únicamente de pokémon, siendo el protagonista un humano que por ninguna razón aparente ha aparecido allí siendo un pokémon. El videojuego es un RPG¹ de mazmorreo en el que el jugador y su compañero forman un equipo de exploración, reciben misiones de otros pokémon para hacer recados, recuperar objetos perdidos, perseguir a malhechores o rescatar a otros pokémon. La misión última del juego es la de resolver un misterio para salvar el mundo, en la cual se descubre que ésa era la razón por la que el jugador se transformó en primer lugar.

Dicho esto, con este proyecto se quiere dar un giro a las bases sobre las que se asienta la ambientación original y cambiar a una nueva plataforma: el juego de rol de mesa. Los principales cambios que se introducen dan vida a los pokémon y hace que empáticos con ellos más que verlos como estadísticas², recupera la importancia de la estrategia con la reconceptualización de los movimientos³, premia a los jugadores por resolver conflictos hablando y mediante el ingenio en lugar de pelear, las hazañas que logren tendrán repercusión real en el entorno y por último, los jugadores no están destinados a salvar el mundo.

1 RPG: Role-Playing Game. Género de videojuegos en el que creas a un personaje para vivir aventuras en un mundo ficticio.

2 En los torneos competitivos, las características (vida, ataque, defensa, etc) son lo que más importa. Si el pokémon es débil o tiene una personalidad que le baja los puntos, ya no vale para competir.

3 Los pokémon aprenden movimientos con sus poderes para un uso casi exclusivo de combate.

Pág.	Concepto	Tiempo	Realizado	Tema	Bloque		
1	Título y autor				Intro		
2	Resumen y palabras clave						
3	Índice						
4	Introducción						
5	Objetivos y metodología	1	1	Objetivos y metodología	Teoría		
6							
7	Juegos de rol	4	3	Rol			
8	Por qué Pokémon y rol	4	2				
9	Lady blackbird	2	2				
10	Creación de mundos	4	0				
11	Props	6	0	Videojuego			
12	Videojuego	6	0				
13	Pokemon	4	0				
14	Mazmorreo, rpg	2	0				
15	PMM	3	0	Estilo artístico			
16	Producción en serie	4	0				
17	Acuarela, serigrafía, digital	4	0				
18	Mecánicas, sistema de juego	10	8	Libreto		Práctica	
19	Mundo, regiones, ciudades	4	0				
20	Historia						
	-Cronología	3	0				
	-Deidades y mitos	3	0				
	-Gremios	2	0				
	-Aventura	8	0				
21	Concept art	10	10				
	6-6 Bocetos 1h	1	1				
	lineart 1h	2	0				
	5-5 color	1	0				
	final- 3h	6	0				
22	Portada (ilust)			Objetos			
23	Bocetos, maquetas	4	1				
24	Pantalla	6	3				
25	Inventario						
	- Ficha/mochila y cajita	2	0				
	- Objetos	6	0				
26	Pósters(concept?)	14	0	Presupuestos y materiales			
27	Mapa	8	4				
28	Caja	10	0				
29		4	0				
30							
31	conclusiones				Conclusión		
32							
33	bibliografía				Extras		
34	Índice de imágenes anexos						
	Horas teoría	44	36	Restante teoría			
	Horas práctica	104	77	Restante práctica			
	Tiempo total:	148	113	Restante total			
	Fecha prevista de finalización	21/05					

Pág.	Concepto	nº	fechas	Tiempo	Realizado	Tema	Bloque
1	Título y autor						Intro
2	Resumen y palabras clave						
3	Índice						
4	Introducción						
5	Objetivos y metodología					Objetivos y metodología	Teoría
6							
7	Juegos de rol					Teoría	
8	Videojuegos						
9	Imágenes, índice etc			3	2	Estilo artístico	
10	Anexos			3	3		
11	Comparación de manuales			4	4		
12	Estilo geométrico			2	2		
13	Patrones			2	2		
14	Cuento			2	2	Texto en sí	
15	Proceso del proyecto			6	6		
16	Intro, poderes, Zonas			15	0		
17	Cronología, vida cotidiana	16	3	16	3	Ilustraciones del manual	
18	Creación P.J, sistema, consejos			19	0		
19	Aventura			8	0		
20	Pokédex: datos (opcional)	120	0				
	Concept artes finales			7	7	Práctica	
	Concept artbook/ present			4	4		
	guía de estilo/ bocetos			18	18		
21	ilustraciones grandes	31	16				
	-portada	1	0	6	6		
	- dobles páginas	5	5	15	15		
	- una página (u otra forma)	4	0	12	0		
	- pliegos cronología	6	6	18	18		
22	- pliegos zonas	10	0	30	0		
23	- vida cotidiana	5	5	15	15		
24							
25	ilustraciones simples	38	6				Conclusión
26	- página en blanco/ base	1	1	2	2		
27	- texturas planas	5	5	5	5		
28	- poderes	6	0	18	0		
29	- tipos de objetos	5	0	15	0		
30	- oficios	8	0	24	0		
31	- sistema, personaje, consejos	9	0	18	0		
32	- aventura	4	0	12	0		
33	conclusiones			3	3		
34	bibliografía			2	2		
	Horas teoría			22	1	Restante teoría	
	Horas práctica			277	184	Restante práctica	
	Tiempo total:			304	190	Restante total	
	Tiempo TFG:			117	1	Restante parte TFG	
23	Semanas para finalizar	8		11/09			
	Fecha finalización TFG	0,04		24/06			

(Fig.1)

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVO PRINCIPAL

Desarrollar un manual completo para un juego de rol sobre Pokémon con una pequeña campaña de prueba que transforme los valores de competitividad en cooperación y empatía, estrechando vínculos entre personajes. Que sea versátil en cuanto a audiencia y tiempo de juego para expandir la práctica del rol al público de Pokémon y viceversa.

2.1.1. Objetivos secundarios

Hacer un exhaustivo diseño editorial para facilitar la lectura, traducir las habilidades de los pokémon a juego de rol, elaborar un estilo artístico distintivo, minimizar las barreras imaginativas para jugadores novatos y que las reglas sean lo más sencillas posibles.

2.2. METODOLOGÍA

2.2.1. Planificación

En una primera estancia se elaboró un diagrama de Gantt para calcular los plazos de realización del proyecto. Dejando más tiempo a la parte práctica y conceptual. Este diagrama se ha ido modificando a medida que ha pasado el tiempo, dado que el proyecto ha ido sufriendo cambios a lo largo de su realización. A mitad del curso, se cambió por el cálculo de un total de horas a invertir hasta la fecha límite estimada, el 25 de mayo, y la división de ese total en cada capítulo y apartado a tratar en el proyecto, tanto práctico como teórico. Además, se elaboró un horario semanal con división específica de sesiones dedicadas al trabajo. Permitiendo tener control sobre qué se hace en cada momento a la vez que se daba libertad para moverse entre apartados hasta ir completándolos en el tiempo establecido (Fig.1).

El trabajo, más que estar dividido por fases en el tiempo, está dividido en elementos. Se trabajan en cada uno por separado, pero completándolos de forma equitativa.

2.2.2. Apartado conceptual

Destinado a la elaboración de un hilo narrativo junto con una ambientación para el mundo y un sistema de reglas versátil y sencillo. Se estudia la teoría de juego de rol, analizando los sistemas concernientes al género y tratando de establecer cuál es la mejor pauta a seguir para transmitir unos valores determinados. Incluye la elaboración de todo el texto escrito.

2.2.3. Apartado de diseño

Destinado a crear un estilo distintivo y agradable a la vista para el manual. Además de elaborar el material necesario para la ambientación del mundo y la campaña complementaria.

3. JUEGOS DE ROL

3.1. DEFINICIÓN

En el contexto para este proyecto, se define juego de rol como una forma de entretenimiento grupal en que “los participantes interpretan el papel de un personaje de ficción, en una historia de carácter misterioso o fantástico” (RAE, 2020), también llamado como rol de mesa o juego de roles. La diferencia con los RPG en los videojuegos es que en el juego de rol hay una figura distintiva que es el Director de Juego, quien se encarga de enunciar al resto de jugadores qué es lo que ocurre en el mundo a medida que avanza la trama. Lo que más se acerca a ser comparado con el juego de rol es el teatro de improvisación, ya que ninguno de los jugadores (ni siquiera el director de juego) sabe cómo va a terminar la historia que han comenzado a narrar.

3.2. ¿POR QUÉ POKÉMON Y ROL?

El proyecto se basa principalmente en Pokémon, contenido transmedia mundialmente conocido, porque es una forma de conectar con un público muy amplio para introducirles en el juego de rol. Dar a conocer las posibilidades lúdicas, narrativas y de aprendizaje que ofrece el juego de rol a individuos ajenos a ello, para ampliar la comunidad rolera. La iniciativa incluye el cambiar la actitud competitiva de los juegos originales en una cooperativa, subordinar la fantasía de poder hacia la creación de una historia colectiva, y enseñar que las acciones tienen consecuencias más allá de las victorias o derrotas.

3.3. ANÁLISIS DE JUEGOS DE ROL POKÉMON

Pokémon es una saga que lleva años añadiendo contenido a su mundo, por ello existe una curva de avance en la complejidad mecánica que deriva en una cantidad exagerada de contenido, reglas y datos a los que los jugadores nuevos no pueden acceder de la misma forma que otras personas que lo conocen de más temprano. La única manera que tiene un juego tan intrincado de salir de este encerramiento es mediante una reevaluación y creación de unas nuevas bases formales (Koster, 2005, p.136). Aquí se puede poner de ejemplo el juego *Pokémon GO*, que tuvo un efecto de difusión masivo al cambiar las bases de la saga y adaptarlas a una nueva plataforma (Malik, et al. 2019).

En esta propuesta se cambiará la plataforma de nuevo. Para llevar las bases hacia el juego de rol se precisa un sistema sencillo, fácil de comprender para quien sea que entre a jugar, sin importar si ha jugado antes a Pokémon, a rol, a ambos o a ninguno. The pokémon company no ha elaborado oficialmente ninguna propuesta para juego de rol. Sin embargo, existen sistemas

creados por la comunidad que se procederá a evaluar para determinar si son adecuados para este proyecto. Así mismo, se examinará el apartado gráfico de éstos y el de otros manuales de interés.

3.3.1. *Pokemon Tabletop United*

Este manual ofrece una conversión extremadamente fiel, específica y restrictiva, de las estadísticas del videojuego original. Además ofrece una abrumadora variedad de personalizaciones para los entrenadores en forma de especializaciones y profesiones. El inconveniente es que las mejoras que se brindan son para personajes humanos. Los pokémon también tienen habilidades, pero, a diferencia de los entrenadores, la mayoría de sus habilidades están determinadas por su especie. Esto va en contra del punto de libertad de elección que se quiere promover, además de que toda la información es excesiva para los objetivos de simplicidad que se plantean. En el apartado editorial, contiene todos los elementos de aglomeración de texto que hay que evitar.

3.3.2. *Pokerole*

Creado por Rubén Alvarado y Aleida Madaí, tiene unas reglas muy elaboradas que reinventan las características del videojuego a un sistema de dados y brinda muchas herramientas y consejos narrativos para jugadores novatos. También le dan protagonismo y personalidad a los pokémon, haciendo que de verdad se sientan como personajes. Sin embargo, aunque el sistema es más sencillo, tiene una serie de pasos y elementos no lineales sobre los que llevar la cuenta. Son demasiados cálculos, sobre todo para jugadores novatos. En cuanto a diseño, es más fácil aproximarse al texto, aunque para los objetivos de este proyecto, sigue habiendo demasiado (420 páginas).

3.3.3. *Pokethulhu adventure game*

Esta versión basada en el juego de terror lovecraftiano *La llamada de Cthulhu* es, en realidad, nada terrorífica. Aboga por un estilo de juego ligero y pulp parecido a *Munchkin*. Este manual junto con los anteriores acierta en el uso de dos columnas para el texto, como lo hacen casi todos los manuales de rol.

3.3.4. *Conclusiones*

De todos los manuales que se han evaluado, el que más se acerca al objetivo que se quiere alcanzar de apertura a todos los públicos es el de *Pokethulhu*. Tiene unas reglas sencillas, la temática es divertida y ligera y el diseño es único.

3.4. SISTEMAS DE JUEGO ADAPTABLES

Para este proyecto, un sistema sencillo es esencial para que se puedan comprender las reglas al instante con el mínimo esfuerzo por parte del jugador. En este apartado se han examinado varios sistemas de reglas básicas que

se pueden adaptar a cualquier tipo de ambientación⁴. No se entrará en detalles concretos ya que el proyecto no está centrado en la creación de sistemas sino en el desarrollo artístico. Así que esta sección será un tanto superficial e inconclusa, ya que el sistema final será uno nuevo basado en los siguientes.

3.4.1. Powered by the Apocalypse

Los PbtA son juegos de rol basados en resolver las acciones mediante movimientos, que premian a los jugadores por influir directamente en la narrativa y el entorno. Toman el nombre del primer juego que utilizó el sistema, *Apocalypse World* (Wikipedia, s.f) Como referencia al uso de este sistema, tomaremos de punto de partida el manual *Dungeon World*, el cual destaca por los consejos para el director de juego y la excelente implementación del lema de los PbtA, “jugar para averiguar qué ocurre”.

No pensar en qué pasará si se va por un camino u otro, sino dejar esa parte en blanco, sin planificar, para descubrirla durante la partida. (Latorra, Koebel, 2015)

3.4.2. Lady blackbird

Lady Blackbird - tales from the wild blue yonder es un juego que entra en la categoría de PbtA pero posee su propio sistema con licencia creative commons y está pensado para prepararse en menos de una hora y poder jugar entre una y tres sesiones, por lo que es perfecto como base. Funciona con dados de seis caras y ofrece una libertad narrativa sin restricciones. En palabras del propio autor, parte del trabajo de un DJ es escuchar qué dicen los jugadores, cogerlo, darle la vuelta, observarlo y ver si se puede hacer algo con él (Harper, 2009) Es por esto por lo que hay que dejar de lado los cálculos de estadísticas para darle importancia a moldear una historia.

3.4.3. Fudge

Al igual que Lady Blackbird, el sistema Fudge funciona con atributos adaptados a cada personaje. Hace mucho incapié en el uso de las palabras y adjetivos para resolver los conflictos y por ello es ideal para novatos. (Fudge community website. s. f.). Sin embargo, limita los atributos que puede tener un personaje hasta 10, lo cual lo hace extremadamente simple para recordar. Al ser un sistema de licencia abierta hay muchos otros juegos que ya se basan en él, como *Fate básico*. Por lo que el público rolero está familiarizado.

3.5. CREACIÓN DE MUNDOS

A la hora de recrear el mundo pokémon para juego de rol, hay que tener en cuenta que los medios en los que se transmite, tanto películas, televisión y videojuegos, tienen su propia forma de narrar una historia y cada una de ellas

⁴ La ambientación en un juego es la descripción del mundo y época, que puede ir desvinculada del sistema de reglas.

tiene sus fortalezas y debilidades. Los videojuegos en concreto hacen que el espectador se involucre de una forma activa e inmediata aunque el público jugador es reducido (Dowd, 2013).

Similarmente a cuando se adapta un libro a película, hay que tener en cuenta de qué medio se parte y cuáles son los puntos fuertes del medio de destino para poder ensalzarlos y aprovecharlos al máximo. Afortunadamente, los videojuegos y los juegos de rol tienen algunas similitudes, como por ejemplo la participación activa del espectador. Sin embargo, en un juego de rol las posibilidades de interacción con el mundo son prácticamente ilimitadas. Además de que la experiencia es exclusivamente grupal y se requieren de al menos dos personas para jugar. Está en la mano del jugador el pensar y ejecutar soluciones a los problemas que se le plantean, pero de una forma lógica ya que en los videojuegos siempre se tiene en cuenta que son tales y las decisiones que se toman suelen reflejar el conocimiento de esa naturaleza virtual. Por ejemplo, en cualquier juego de la saga principal de pokémon, si te cruzas en la línea de visión de los entrenadores NPCs que están repartidos por las rutas, automáticamente te retarán a un combate, sin darte la opción de rechazarlo. Se asume que el protagonista quiere aceptar todos los retos y que todos los entrenadores aguardan pacientemente en las rutas a que el protagonista pase por delante de ellos. Algo así no tendría sentido en un juego de rol o en la serie de televisión. Solo funciona por el contexto y el medio.

Muchos de los recursos que hay de creación de mundos se destinan a elaborar obras audiovisuales, ya sean películas, libros o videojuegos. Pero ¿y qué hay de los juegos de rol? La historia la crea tanto el director de juego como los jugadores, y la mayor parte de las veces, se improvisa. En lo que a creación de mundos respecta, hay que replantearlo desde la exploración y el descubrimiento.

No se trata de imaginar el “qué pasaría si”, se juega para averiguar qué pasa. En lugar de describir de primera mano las posibles resoluciones de una acción (como tendría lugar en un videojuego) se hacen preguntas y se dejan las respuestas en blanco, porque así se puede aprender cómo es el mundo mientras se explora (Latorra, Koebel, 2015). De esta forma, se elaborará el manual mediante preguntas que lleven a más preguntas, en lugar de concretar eventos y descripciones cerradas.

Para hacer que el jugador se sumerja en el mundo hay que inundarlo de conexiones y detalles. Así, el jugador a medida que avanza absorbe el mundo, recordando, aprendiendo o rememorando lugares, personajes, eventos y demás, construyendo el mundo en la imaginación de la misma forma que la memoria recuerda personas, eventos y objetos cuando se les menciona. Así, se puede abandonar lo que sucede alrededor, hasta cierto punto, porque los detalles del mundo secundario desplazan a los del mundo del juego con

el que se interactúa (Wolf, 2012), Sin embargo, hay que evitar la saturación de información en detalles innecesarios y centrarse en lo concerniente a la trama o entendimiento de las bases generales.

Una aplicación práctica en el contexto de rol es el uso de “semillas” en la partida, ya sea de forma planificada o improvisada. Una semilla es un detalle que se ofrece a la hora de describir algo, que en primera estancia no tiene que ver con el momento actual, pero que más adelante se podrá usar para vincularlo a un evento futuro (González, 2019)

4. VIDEOJUEGOS

4.1. POKÉMON

Analizando la saga Pokémon, así como en muchos otros videojuegos similares, el objetivo principal es vencer a una figura de poder, en este caso la organización malvada y, finalmente, el campeón de la región. Es el clásico escenario del viaje del héroe en el que el protagonista realiza un viaje para hacerse más fuerte, derrotar al mal y superarse a sí mismo. Ahora, en el videojuego el viaje está delimitado por una ruta que hay que seguir linealmente y los desafíos están marcados ordenadamente sin posibilidad de intercambiar los pasos ni avanzar por lados contrarios. Al final del camino todo el mundo espera vencer al campeón tarde o temprano, completando así el juego y llenando esa fantasía de poder por ser el mejor. Este es un esquema que no ha cambiado ni un ápice en todas las sagas, y es algo que ha funcionado durante siete generaciones de la saga y otros tantos remakes. Tal y como plantea Koster en su libro *A theory of fun for game design*:

Hacerte sentir bien sobre ti mismo en un mundo imaginario no es el propósito de los juegos. Los juegos están para ofrecer retos, para que puedas darte la vuelta y aplicar las mismas técnicas a problemas reales. Volver a realizar retos ya resueltos por pasar el tiempo no es un ejercicio productivo para el cerebro. Aun así, muchas personas lo hacen” (2005, p.134)

Al hacer el cambio a juego de rol, se pretende borrar la linealidad de la historia, plantear únicamente conflictos y ver cómo se resuelven a medida que avanza la trama. De esta forma, nunca habrá un “final” en el que los protagonistas se hayan hecho los más poderosos, sino que a cambio se elaboran unas conclusiones sobre los eventos ocurridos y los conflictos resueltos (o sin resolver).

El jugador se sentirá satisfecho porque ha creado su propia conclusión, que no tiene que ver tanto con cómo de satisfactoriamente ha finalizado el argumento sino el ser consciente de haber creado el relato en sí y la importancia de su participación en él (Esnaola, 2004, p.191).

Además, se fomentará la cooperación frente la rivalidad. En el videojuego formas equipo con tus pokémon, pero ellos no tienen poder de decisión real. Durante el viaje, la inmensa mayoría de PNJ⁵ que aparecen están establecidos para vencerles en combate.

En el juego de rol los obstáculos no se limitan a una escena únicamente sino que tienen repercusiones y consecuencias a pequeña y gran escala con las que el grupo tiene que lidiar, exaltando así el compañerismo a la hora de realizar sus hazañas. No es que el personaje en cuestión sea débil, sino que el

5 Non-Playable Character, personaje no jugable en un videojuego, es decir, que no lo controlas ni tú ni otro jugador, solo el ordenador.

grupo compensa las carencias que ese personaje tenga, siendo así más fuertes juntos. Además de que así se fomentan vínculos reales entre personajes y jugadores. (Tizón, 2010)

4.2. GÉNERO DEL MAZMORREO

Tanto en el rol como en videojuegos hay un género muy popular que es el Dungeon Crawler o de mazmorras, que se basan en explorar lugares laberínticos y luchar contra enemigos para conseguir tesoros. En videojuegos, estas mazmorras se suelen generar aleatoriamente y en cada partida la disposición de ellas cambia. Implica poca preparación o argumento y enfatiza el “hack and slash” (Saja-rajá) del combate. Dentro de la subcultura del rol, este estilo de juego es a veces referido como “roll-playing”⁶, porque enfatiza las tiradas de dado que ocurren durante el combate en lugar de el “role-playing” de actuar como una persona alternativa en un escenario de fantasía (Gillespie 2012).

El sistema d20 es el que se juega en *Dragones y Mazmorras* y está claramente encarrilado a este tipo de experiencia por desafíos y ganancia de poderes (Wizards of the coast, 2017) , pero para analizar más en profundidad hay que fijarse en las estructuras de campañas⁷ que funcionan con este sistema, en concreto los módulos que ofrecen en *Clásicos del Mazmorreo*.

“Buscas gloria y oro, ya sea arrebatándolos con espada o con hechizo, cubierto de la sangre y la inmundicia de los débiles, los ocultos, los demonios y los subyugados” (Goodman, 2012)

Es la frase que inicia el manual y que presenta un mundo despiadado con unos personajes generados aleatoriamente que tienen pocas posibilidades de sobrevivir a la primera partida.

Esta es una experiencia de juego a considerar a la hora de crear el manual porque ofrece puntos de vista interesantes. Al hacer un personaje aleatoriamente permitimos que el jugador no lo conozca cuando lo cree y lo vaya descubriendo durante la partida, de forma similar a leer un libro o ver una película y trazando así un puente más entre actividad conocida y rol. Sin embargo, arriesgar la vida matando monstruos para conseguir tesoros es algo impropio para este proyecto ya que el objetivo principal reside en elaborar soluciones de resolución de conflictos y no se puede sugerir que matar sea la primera alternativa.

6 Juego de palabras sustituyendo role (rol), por roll (tirar, hacer rodar)

7 Nombre que se les dan a las aventuras con un hilo narrativo de varias partidas de duración.

4.3. PROBLEMÁTICAS DE POKÉMON MUNDO MISTERIOSO

En este apartado se explicará la premisa de esta saga secundaria de Pokémon basada en exploración y mazmorreo para tenerla en cuenta a la hora de elaborar el manual y luego se procederá a describir los cambios ideológicos importantes que se han hecho en el juego de rol.

(Saga pokémon mundo misterioso, s.f.) El mundo está habitado por pokémon, aunque saben qué son los humanos, no hay rastros que indiquen que allí exista una civilización humana. Los núcleos de población se reducen a aldeas muy pequeñas y alejadas entre sí. Existen gremios de exploradores, que se dedican a investigar los territorios cercanos, conseguir tesoros y enfrentar peligros, los protagonistas son siempre parte del gremio. La sociedad se divide en pokémon normales y pokémon salvajes, éstos últimos viven en los territorios desconocidos y a todos aspectos carecen de lenguaje y se comportan como bestias, atacando a quien se les acerque. La forma que tiene el protagonista de aparecer en el mundo es una inmersión directa, un viaje a otro mundo sin razón aparente y se una consecuente transformación en pokémon. El objetivo principal de los juegos es salvar el mundo de una catástrofe, y suele ser la causa de que el jugador se haya transformado en pokémon en primer lugar. Otro aspecto importante es el compañero de aventuras, un personaje secundario elegido por ti con el que se forma un equipo de exploración. El objetivo secundario del juego es el de cumplir su sueño, que consiste en ser un gran explorador.

El que no haya humanos que controlen a los pokémon para combates o para beneficio propio solventa el discurso de maltrato animal y el de incitación al coleccionismo y al juego, abanderado por su lema “atrápalos a todos” (Bilodeau, 2007). Sin embargo, en esta saga secundaria hay hilos sueltos que dan a unas relaciones poco éticas con la realidad. Esto es, usar la excusa de exploración para abrirse paso con violencia en un territorio desconocido y recolectar todo cuanto encuentres de ese lugar, especialmente si son tesoros y artefactos antiguos, y llevarlos a una sede. Los enemigos masilla⁸ del juego son los pokémon salvajes. Carecen de lenguaje aparente y les afecta un poder sobrenatural que los enloquece (Wikidex, s.f.) pero son pokémon igualmente. Sin embargo, los jefes o villanos poderosos sí que tienen su lugar en la trama. Algunos no son malvados, pero con todos ellos, si quieres que te escuchen o respeten, debes vencerlos, a ellos o a cualquier cosa que los amenace, en combate.

La estrategia que se ha llevado a cabo para reconfigurar estas bases es la de las consecuencias. Para empezar, los pokémon salvajes no serán criaturas enloquecidas que ataquen a lo que vean, sino seres que actúen como ani-

⁸ Un enemigo o grupo de enemigos que no tiene importancia alguna para la trama y que aparece únicamente para ser vencido y desgastar al jugador antes de un combate importante.

males bajo el pretexto de que han olvidado lo que una vez fueron. El juego girará en torno a la premisa de que los pokémon salvajes eran civilizados hace mucho tiempo, y es el objetivo de descubrir qué les hizo olvidar quiénes eran lo que empujará la trama en la partida. Que cuando pegan a uno de ellos no está bien, incluso cuando es en defensa propia y esto desatará unas consecuencias negativas en la trama como, por ejemplo, que la memoria de un pokémon salvaje sea irrecuperable una vez vencido.

Por otro lado, el asunto de la búsqueda de artefactos y tesoros tiene otra solución muy sencilla. Si antes se buscaban tesoros por ganar dinero, lo único que hace falta es eliminar la moneda. La riqueza se medirá únicamente en posesiones y el comercio se llevará a cabo mediante el trueque. La exploración y los artefactos seguirán ahí, pero los gremios se dedican a recuperarlos para entregarlos al poblado más cercano del yacimiento en cuestión, donde será investigado por el historiador pertinente de la zona.

Con todos los cambios se pretende recalcar la naturaleza colectiva de la sociedad y qué significan realmente las pertenencias si todo se comparte. Saber que puedes contar con tu grupo de aventuras, tus amigos, pero que el resto del mundo también sigue en movimiento y está para apoyarte si tú le apoyas. ¿Significa eso que dejará de haber conflictos y todo será paz? Claro que no. Los secretos, los sueños, la envidia y los sentimientos son desencadenantes suficientes para generar una historia que les importe a los jugadores. Solo hace falta apuntar a ello.



(Fig.2)

5. ESTILO ARTÍSTICO

5.1. ANÁLISIS DE MANUALES

5.1.1. *Dragones y mazmorras 5ª Edición*

Los manuales de Wizards of the coast son considerados clásicos por muchas razones. En cuanto a diseño, son lo suficientemente compactos y explicativos en sus normas, aunque sus versiones más austeras se siguen viendo como un diccionario, en el último libro de reglas las ilustraciones complementan el texto de forma muy orgánica y estética (Fig.2). Van a por el estilo de manuscrito antiguo decorado con acuarelas. Sin duda, la compenetración entre imagen y texto es el punto fuerte para referenciar en el proyecto.

5.1.2. *Magissa*

De este juego lo interesante es la ilustración y el formato (Fig.3). Está pensado para todos los públicos (6 años en adelante), por lo que el apartado visual tiene mucho peso para atraer la atención de los más jóvenes. La horizontalidad del libro le da un aire a cuento a la vez que libro de arte, aspectos que también se quieren incorporar a este proyecto.



(Fig.3)

5.2. DISEÑO DE PÁGINAS

Para el análisis de manuales de rol, se va a partir del trabajo de Almodóvar Morote. Estudiando la lecturabilidad de los manuales de rol, se encuentra que cuanto más carga ilustrativa tienen, son más distrayentes y difíciles de leer, pero más atractivos visualmente. Ya que hay mucho texto para leer y memorizar, la maquetación en dos columnas es lo recomendable. Usar ilustraciones a color con fondo blanco ayudaría a la composición, y para las ilustraciones más pequeñas que se usan para rellenar huecos usar una sola tinta para conseguir un buen equilibrio entre texto, imagen y composición (Morote, 2016).

Así mismo, se pretende crear una estética innovadora en cuando a manual de rol se refiere. Que sugiera algo más que lo represente fielmente, como si el dibujo de los entornos fueran parte de la decoración del libro. Posteriormente se añadirá un álbum con imágenes más precisas sobre los personajes o entornos, pero para la explicación inicial es preciso y apropiado dejar espacio a la imaginación.

5.3. REFERENTES ESTÉTICOS

5.3.1. *Aspecto gráfico*

Como artista referente, Beatrice Alemagna crea un estilo muy armónico y de una síntesis de la realidad con mucho potencial compositivo (Fig.4). El interés en su obra reside en el público al que va dirigida y el uso de acuarela



(Fig.4)

y lápiz de color. Aunque este manual no va a ser específico para niños, sí que es un público que no hay que descuidar, y la acuarela es una técnica que satisface a todos los públicos por su manualidad.

En la actualidad el aspecto gráfico de una obra es crucial para venderla, el público infantil es el más perceptivo en este aspecto ya que la primera interacción que tienen con los libros es la de observar los dibujos y leerlos antes que el texto (Arbuthnot, 1972, p.40). Esta es una realidad que expone May Hill Arbuthnot en su libro *Children and Books* y hace una clasificación de tipos libros infantiles según el volumen del texto y entiende las imágenes como apoyos a éstos. De forma que se podría leer el libro sin leer el propio texto, solo con mirar las imágenes, ya que a los niños les encanta comprobar, detalle a detalle, si lo que dice el texto concuerda con la imagen (Arbuthnot, 1972, pp.41-42). Esta reflexión es correcta pero no apropiada, hay que considerar la época actual de este nuevo milenio.

La cantidad de información que la gente recibe a lo largo del día hace que todo el mundo, incluidos los niños, deban valorar si leer algo o no de un vistazo. Por lo tanto, las contradicciones son oportunas para despertar la curiosidad del lector. Puede que hace un siglo ilustrar parte de un texto con una imagen que no describe nada de éste, sino que ampliase la información dada, fuera impensable. Pero hoy en día con el surgimiento de la publicidad masiva y los memes, los discursos que hacen que imagen y texto choquen son más palpables, ya que por el mero hecho de ponerlos juntos se indica una conexión que el lector acepta a la hora de descifrar significados. Es decir, que las imágenes no tienen por qué decir lo mismo que dice el texto. Este principio se puede ver en todas partes actualmente, cartelería, publicidad, libros de artista, memes, etc. Incluso en el apartado audiovisual la serie de animación *Midnight Gospel* consigue esto mismo, haciendo que las conversaciones entre personajes lleven un hilo distinto y simultáneo a la historia que se cuenta en las imágenes.

Los manuales de rol siguen el viejo patrón de que imagen apoya al texto ya que un dibujo da menos lugar a dudas que una descripción a la hora de recrearlos en la mente. Pero teniendo en cuenta el sistema que se quiere



33.149.24

(Fig.5)



(Fig.6)

implementar que consiste en “jugar para averiguar qué ocurre” y la libertad narrativa e imaginativa que eso conlleva, no es descabellado tratar de rediseñar también la forma en la que se leen los manuales de rol.

5.3.2. *Arte primitivo*

Se pretende abordar esta estética desde los resquicios de artesanía peruana del s.IV A.C. Este apartado es muy específico en este aspecto porque los ejemplos clave se han concentrado en ese periodo y lugar geográfico, aunque el concepto general ha abarcado pinceladas de más zonas sudamericanas en diferentes épocas precolombinas y posteriores.

La clave de este estilo reside en el uso del color y las formas geométricas (Fig.5). Elementos muy claros y definidos de una cultura antigua que se reconoce al instante en la artesanía textil y la cerámica. Se pretende trasladar esta síntesis de tanto elementos figurativos como abstractos y aplicarla a las ilustraciones de todo el manual.

En cuanto a la situación cultural y social del arte primitivo, éste se representa como la antítesis de la modernidad y el progreso según los estándares europeos colonialistas. Es un emblema de lo místico y exótico, cualidades impuestas por los europeos para marcar una mayor diferencia cultural en cuanto a pensamiento y tecnología. El arte primitivo ha encasillado a las culturas de las que se apropia hacia unos valores ritualísticos y mágicos, en el mejor de los casos. Esta subjetiva e irreal interpretación de la cultura ajena se utiliza muchas veces para encasillar a otras sociedades de una primitiva y subdesarrollada simplicidad en cuanto a inteligencia, tecnología y recursos. (Sweeney, 2004)

Este manual se aprovecha de este imaginario con el propósito de presentarlo como algo conocido, dejando atrás los rituales y la magia (entendiendo magia como actos milagrosos inexplicables. Los personajes de este mundo tienen poderes que se podrían considerar mágicos a ojos de personas que desconozcan el contexto). Así mismo, se abre un discurso en el propio juego sobre el saqueo de artefactos durante el colonialismo y sobre la ética y el respeto hacia los pueblos a los que pertenecen (ya que la historia consiste principalmente en explorar y redescubrir el mundo que habitan, pero que ha sido olvidado).

5.3.3. *Pattern*

La artista Clare Halifax en su trabajo combina ilustración y estampado, recreándose en la apariencia decorativa de la imagen sin renunciar a la narrativa (Fig.6). Su obra une estos dos elementos armónicamente, cada uno de ellos tiene una función en el proyecto. La ilustración, por una parte, es

orgánica, manual y narrativa, los elementos aluden a la realidad que el relato presenta. El uso de estampados influye en la categorización del libro como algo artístico.

En la actualidad, los motivos repetitivos se usan como elementos decorativos y de diseño. Al tratar de implementarlos en libro junto con las ilustraciones se pretende ensalzar el trabajo artístico, desdibujar la realidad del relato y elevar de categoría a la saga pokémon, demostrar que en cuanto a diseño puede llegar a ser una obra experimental e interesante y no un simple juego de niños.

El estilo de los estampados está pensado para elaborarse exclusivamente geométrico, para que encaje con el referente de artesanía peruana

6. PLANTEAMIENTO

6.1. PREDECESOR

El proyecto se empezó a preparar en marzo de 2020, sin embargo, se partía de un trabajo previo. El año anterior se organizó una campaña con una temática de Pokémon mundo misterioso que duró cerca de tres meses y se hicieron 6 partidas hasta que se canceló sin llegar hasta el final de la historia. Se elaboró un mapa prototipo del continente y múltiples dibujos de ciudades, personajes y entornos, todos expuestos en el anexo 1. El estilo que se seguía aún era muy similar al estilo original de pokémon, el ambiente que se pretendía conseguir aún era fiel al de los videojuegos.

6.2. IDEAS DESCARTADAS

6.2.1. *El terror*

El proyecto empezó con la idea de crear únicamente una partida de terror, con ilustraciones detalladas de personajes y entornos, como si se tratase de un caso de investigación del juego de rol *La llamada de Cthulhu*. Plantear la exploración como algo peligroso y mortal, que el enfrentarse a los enemigos o los pokémon salvajes signifique perder cada vez más cordura hasta sucumbir a la locura y volverse salvaje uno mismo. El estilo artístico estaba enfocado al realismo y el detallismo con el uso de texturas.

6.2.2. *Realismo*

El estilo inicial que se pretendía implementar era similar al de los manuales de Dragones y Mazmorras. El uso de imágenes realistas que sirvieran para introducir en el mundo fácilmente a los jugadores. Cuando se introdujo el estilo primitivo, este tipo de gráfica dejó de tener tanta importancia. Aunque para las secciones del mapa y los territorios, se conservará.

6.2.3. *Diseño de personajes*

Este proceso empezó desde las formas geométricas y el siluetaje. Pese a que los personajes parten de un diseño muy cerrado, debe romper con la apariencia genérica del original y aportar más personalidad e individualismo. Las formas elegidas para representar al personaje se obtuvieron de una tabla de correspondencias entre condicionantes expresivos y entidades físicas, tomado de Carlos Plasencia en su asignatura de Morfología estética (Plasencia, s.f.). Esta tabla es una manera de expresar formalmente la emoción que el personaje debe transmitir, haciendo uso del subconsciente propio. De nuevo,

la elección del estilo artístico primitivo, hizo que los personajes fueran tan sintéticos que dejó este apartado inutilizable. No es necesario profundizar en algo tan poco figurativo.

La resolución de esta investigación completa se encuentra en el anexo 1.

6.2.4. Las cartas

Todo el trabajo anterior estaba pensado para crear objetos materiales como cartas, pantallas, tablero y fichas, que facilitasen al jugador imaginar los escenarios que se planteasen durante el juego. Tras el cierre del taller, se descartaron todas las aproximaciones relacionadas con la creación de material físico y complementario al libro de normas.

6.3. SECCIONES DEL MANUAL

6.3.1. Ambientación

La primera parte constituye una presentación del mundo, su historia y conflictos, es a lo que en rol se denomina *ambientación*, Este apartado es aconsejable en jugadores novatos, pero completamente opcional. Los jugadores pueden decidir si crear o no su propio mundo con sus propias historias, pero eso significa invertir un esfuerzo extra que es probable que no quieran desperdiciar. La ambientación del Secreto de Celebi es diferente a la que haya aparecido en otros juegos de la saga, porque el juego sería aburrido o repetitivo en caso contrario.

Esta es la sección que se ha desarrollado gráficamente en este trabajo. Incluye los capítulos de Mitos y Cultura

6.3.2. Útiles

Esta sección es de objetos y conocimientos que están a disponibilidad de la aventura, ofrecen beneficios mecánicos a la hora de jugar. Muchos de ellos ya pertenecen a la saga, por lo que los jugadores pueden que estén familiarizados con ellos.

6.3.3. Normas

Este apartado incluye la guía de creación de personaje, las reglas del juego y los consejos de dirección de partidas. Es toda la parte mecánica del juego que hace falta conocer para hacer que la partida de rol sea diferente a crear una historia sin más.

6.4. PROCESO

En un primer instante se planteó elaborar un estilo principalmente decorativo con el uso del estampado, especialmente para las páginas con mucho texto. Después de algunas pruebas, se llegó a la conclusión de que la ilustración era indiferente y no aportaba demasiado. Tras esta aproximación, se cambió el rumbo del planteamiento y se decidió elaborar el libro completo en formato de thumbnails, de pequeños dibujos al 20% del tamaño real, introduciendo acuarela para el color. Como el proceso fue muy rápido, algunos

pliegos fueron pintados y otros no, ya que la idea principal era poder tener en mente la generalidad del libro de primera mano y saber qué ilustraciones iban a ir en cada página.

Después de eso, se digitalizaron todos los dibujos y se elaboraron versiones más sólidas y pulidas, aunque no dejaban de ser bocetos. Una vez teniendo eso, cada ilustración se empezó a ajustar según lo necesario para su pliego y su contexto.

Las secciones que han tenido más revisión han sido las de introducciones a los capítulos. Esos pliegos tienen función de presentar cada tema del que se va a hablar en ese apartado y al principio eran completamente inconexos. Tenían un estilo realista que chocaba con el resto del libro y además no acababa de juntarse con el de las demás portadillas, por lo que hubo que cambiar el concepto. Para dejar más clara su función como marcador, se asignó el color de cada capítulo a la portada del mismo y se elaboró una paleta reducida de tres colores alrededor de el color principal.



(Fig.7)

7. CAPÍTULO DEL MANUAL

7.1. INTRODUCCIÓN

Si consideramos todos los cambios que se han hecho en esta adaptación, muchos jugadores tendrán que desaprender lo que saben de los videojuegos. Entre las novedades cabe destacar que ya no existe concepto de puntos de vida ni ataque ni defensa, las ventajas de unos tipos de poderes sobre otros solo son aplicables en la narrativa, pero no en la mecánica; no existen los turnos de combate ni los niveles, los movimientos no son exclusivos ni se aprenden en un orden determinado y por último, los combates son algo serio de lo que pueden salir perjudicados.

De todas formas, siguiendo la mentalidad de “jugar para averiguar qué ocurre”, se anima a los jugadores a llevar su partida con el tono que ellos consideren, ya sea de terror, de mazmorreo, de romance o todo eso junto. Por ello cada apartado empieza con la palabra *guía*, porque en cualquier momento el grupo puede descartar lo que considere que no les funciona.

7.1.1. Diseño de la portada

Como síntesis del contenido, la ilustración atiende al aspecto geométrico de tonos planos y al principal foco argumental de la historia, que consiste en portales que conectan dos puntos en el espacio (Fig.7). El logotipo de Pokémon se ha agrandado pero escondido tras el título real en blanco porque su única función es la de llamar la atención, aprovechando el instantáneo reconocimiento de ese logo tan famoso. La tipografía del título sanserif en negrita atiende a el patrón de tipo gruesa sans serif que los videojuegos han estado eligiendo para sus tipos en todos sus juegos (Saga pokémon mundo



(Fig.8)

misterioso, s. f.), en este caso se ha elegido la Neufreit extra bold. La otra tipografía para el texto del interior es Gill Sans, también sin serifa para recalcar la simplicidad del diseño.

7.1.2. Símbolos

Para acompañar a los tipos de poderes, se han elaborado una serie de iconos representativos de cada uno (Fig.8). Posteriormente se usarán con propósitos de diseño en los entornos. Como algunos elementos tienen conexión, se han estudiado para que sean similares, por ejemplo, la tríada de tipos: agua, fuego, planta, tienen todos una forma similar de gota de agua. El tipo normal y el tipo fantasma (primeros de la segunda fila) no pueden tocarse, pero el tipo siniestro sí. Así sucesivamente.

Estos poderes son exactamente los mismos que los videojuegos denominan como “tipos elementales”, que dan ventajas y desventajas mecánicas durante los combates dependiendo del tipo de los contrincantes (Tipos elementales, s.f.). En este manual se denominan poderes porque ya no se aplican ventajas mecánicas.

7.2. MITOS

Las leyendas que la sociedad conoce sobre cómo se creó el mundo, en general son fieles al concepto de la saga original, aunque hay matices. Este apartado introduce a los pokémon legendarios como dioses con poderes terribles, recalcando su probable inexistencia. Completamente diferente a los juegos originales, en los que los jefes de mazmorras suelen ser pokémon legendarios a los que tienes que vencer obligatoriamente (Wikidex, s.f.). En este apartado, solo el texto habla de las leyendas, las imágenes son una historia paralela, que tiene algo de relación pero no es lo mismo que se narra.

En cuanto a la técnica, se ha intentado recrear una textura manual con un medio digital (Fig.9). En esta parte se ha cuidado especialmente la atmósfera porque es la entrada del libro y la primera impresión que se tiene del manual. A parte de eso, también se ha tratado de utilizar estampados a modo de sombreado (Fig.10) para que llenen el manual de una u otra forma y que sea un elemento que junte todas las páginas. Cada pliego mide 4960 x 2480 píxeles a 300ppp, suficiente resolución para impresión.

7.3. ZONAS

El mapa general de la región abarca una península y 10 zonas de clima y geografía diferente, cada una de ellas tiene una entrada en el manual y una ciudad destacada. A la hora de describir cada una se presentan sobre todo preguntas y misterios sobre ella para que los propios jugadores sean los que las descubran mientras juegan.

Este apartado solo se ha conceptualizado y solo queda realizar el concept art de cada ciudad y su artefinalización.



(Fig.9)



(Fig.10)

Vegetales

At magnate mporeperum sinim lit velit eum num est autem eos repe num sum iunt, eos sollit quamus nulparcita niaeperum rem rereium quibusc itatia num, nonsedit, velit volorepro quam liaspedi se commininctia si quam lacepudia am fugiaeped escit volupta conetur reprehent quam audio tet modi dolor arum cullendel ipsam resti arum aboreria simporro moluptatur? Ur secta consequi aut volupti issitiat ut offic te volestiani utem esed que net maio.

Árboles frutales

Abore, simus, sunt. Ed ut porum nulparum facestiorro cullaut etur sinctus.

Pariost quamus incimi, eritinv elluptas incisi non con cones ressinis et incenris re providitae num, aut es quam, ute vellacea es netur, corestion cus dolectas nemporem dolore modipsamus dolupta ecatur simi, cor aut asped eum alibus sitam fuga. Eleserro bere offic temolorati repediti dolo omniscit occullecabo. Igendis sitatiis rempos consequam et ex enihillore earum adit aruptatusam

Guía cultural 55

(Fig.11)

7.4. CULTURA

La última parte de ambientación consiste en los hábitos de la comunidad. Tradiciones, celebraciones, modo de vida y mentalidad en general. A quién recurrir para buscar cobijo, alimento y protección.

Gráficamente, el texto de las páginas empieza a tener más peso, se dejan zonas en blanco para que todo respire mejor (Fig.11).

7.5. OBJETOS

Útiles, alimentos y sustancias que los jugadores pueden adquirir en el mundo, ya sea por fabricación, compra o descubrimiento. Esta parte es una enumeración, la imagen es la descripción visual del objeto que se menciona mientras que el texto habla de los usos del mismo. Se intenta presentar al objeto en su contexto para aportar más datos.

7.6. OFICIOS

Esto sería el equivalente a los trasfondos en *Dragones y Mazmorras 5ª Edición*, una forma de vida en la que el personaje tiene experiencia. Aporta tanto habilidades como conocimientos. Cada oficio está ligado de forma simbólica a uno de los seis aspectos clásicos de personaje: fuerza, destreza, constitución, sabiduría, inteligencia y carisma.

7.7. REGLAS

El sistema antes mencionado es un PbtA, la elección de este motor es clave para marcar la diferencia entre los manuales actuales y éste ya que estas reglas giran en torno a la narrativa y apoyan todo lo que los jugadores quieren y saben. Básicamente, se está contando una historia entre un grupo y el director de juego recurre a las normas y a las tiradas cuando debe poner dificultades para que se superen. Los PbtA dan mucha libertad a la hora de interpretar tiradas de dados, no se restringen a un éxito o un fallo.

Muchos jugadores tienen cierta mentalidad de “powergamer”. Un powergamer es un jugador ansioso de poder que ignora cualquier forma de interpretación o interés en la trama que no aporte un beneficio mecánico (Sesena, 2018). Este manual tiene unas reglas que convierten a los jugadores en participantes activos, se les premia por buscarse conflictos, revelar información y contribuir en general a la historia.

Así mismo, como el peso de las reglas es muy ligero y recae principalmente en los jugadores, el director de juego tiene más capacidad mental para interpretar a sus PNJ, cuidar que los jugadores tienen suficiente atención, calcular bien el tiempo de la sesión y sobre todo hacer preguntas sobre la situación y los sentimientos de los personajes jugadores.

7.8. CONSEJOS

Si los nuevos jugadores necesitan guías y directrices, todas las dudas que puedan tener se resolverán lo mejor posible en este apartado. Así mismo, se recalcará la naturaleza de la aventura como un juego en el que el objetivo es divertirse juntos, por lo que todo lo mencionado hasta entonces tiene un carácter de guía flexible, más que de normas inamovibles. Siempre que todos los integrantes del grupo se diviertan, el juego será un éxito.

7.9. AVENTURA

Para comenzar a jugar, se presenta un oneshot (una partida de rol corta de una sesión) al final del manual. Es la introducción que los jugadores necesitarán para empezar a conocer el mundo y algunos de los personajes importantes.

La aventura consiste en un grupo de personajes predefinidos que luego se convertirán en PNJ si continúan las campañas. Se conocen entre ellos, tienen vínculos que les unen y se encuentran en la ladera de un monte buscando a la hermana de uno de ellos, que ha desaparecido. La casa de un maestro herrero que le vio por última vez se puede acceder sorteando o enfrentando a un pokémon salvaje. El maestro les ofrecerá un trato para que le consigan un aprendiz a cambio de información, su anterior aprendiz desertó. Deben ir a la cima del monte, donde hay un rastro hacia la entrada a unas ruinas. El desaparecido se vuelve a ver, a punto de cruzar un portal al otro lado de un abismo. Si no la convencen o no la detienen, el portal se cerrará y ya no la volverán a ver. Un rugido resonará en el abismo y ahí acabará la partida.

Tras esta partida, los jugadores tendrán más conocimiento sobre el mundo y el tono general del juego. Funciona como un trampolín para experimentar con unos personajes a la vez que se prueban las mecánicas. Como no tendrán que jugar con sus propios personajes, se sentirán más libres de actuar más acorde a la personalidad y los tratos de sus personajes prestados.

8. CONCLUSIONES

Al empezar el proyecto hace cuatro meses mis objetivos eran diferentes y más modestos, pero conforme iba planificando pensé que se quedaba corto. En este aspecto metodológico, la imposición de un horario y unas fechas de entrega han sido claves para hacer que el libro progresase a buen ritmo. Aunque tras dos meses de bocetos e ideas, decidí replantear mi perspectiva y abarcar algo más grande. La motivación de esa decisión fue la de crear algo completo, una obra que muchas personas pudieran disfrutar a la vez que aportaba algo a la comunidad del rol.

En el aspecto gráfico, el objetivo de innovación en la estética me ha permitido salir de mi zona de confort para brindar una visión fresca, interesante y llamativa. El acabado digital ha sido inevitable, pero beneficioso para la inmediatez de resultados. Aunque tampoco puedo afirmar que no haya habido contratiempos. El mayor dilema fue el tratar de aunar estilos y de que fuera coherente. No podía decidir entre todas las propuestas que me planteaba a mí misma y eso fue un problema que atrasó en cierta medida el progreso. Si algo he aprendido de esto es a confiar más en mis decisiones.

Antes de continuar con el apartado ilustrativo del trabajo debo elaborar el texto interior al completo. Quiero profundizar en el apartado mitológico y desplegarlo a un politeísmo totémico para dar un papel a los pokémon legendarios más allá de su rareza. Así mismo, habrá que hacer partidas de prueba una vez elaborado el sistema.

Sobre el apartado gráfico hay que unificar un poco más los estilos y elaborar un poco más las figuritas para que se vean menos infantiles. Los referentes que planeo estudiar son la artista de cómic Eli Baum y el arte de la saga de videojuegos Monster Hunter. De Baum me interesa la manualidad que consigue en sus bocetos digitales y Monster Hunter coge referencias del arte maya a la vez que hace representaciones de criaturas y mapas.

El trabajar en este proyecto ha supuesto la investigación de todo el contexto actual, tanto el panorama de los juegos de rol como el de pokémon. Este análisis me ha hecho darme cuenta de todas las tendencias a las que se aproximan ambos medios y su público. Así mismo, he podido discernir los aspectos poco éticos de obras concretas para tratar de enmendarlas o como mínimo de que sea algo sobre lo que el público sea consciente. Pese a que el libro aún está inacabado, es una obra en la que he depositado muchas esperanzas y siento que será una gran herramienta para conectar con personas de diferentes generaciones.

Mis expectativas una vez finalizado el libro son las de empezar a crear historias propias a la vez que pueda seguir ampliando mis conocimientos en el diseño editorial.

8.1. PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO RESTANTE

Sumando las horas de trabajo escrito (55) e ilustrativo (125), quedarán aproximadamente 180 horas para completar la primera versión del proyecto en el momento de entregar este trabajo. Aplicando el horario de 20 horas de trabajo semanal, la fecha de finalización será el 30 de agosto.

9. BIBLIOGRAFÍA

9.1. MONOGRAFÍAS

Arbuthnot, M.; Sutherland, Z. (1972). *Children and books*. Glenview, Ill., Scott, Foresman. [consulta: 16 junio 2020] <http://archive.org/details/childrenbooks1972arbu>

Dowd, T., (2013). *Worldbuilding and Key Story Elements. Storytelling Across Worlds: Transmedia for Creatives and Producers*. 1. S.l.: Focal Press. ISBN 9781138135642.

Goldstein, J., Buckingham, D., & Brougere, G. (2004). *Toys, games, and media*. Routledge

Heussner, T., (2015). *The game narrative toolbox*. S.l.: s.n. ISBN 1-138-42824-8. S

Koster, R., (2005). *A theory of fun for game design*. Scottsdale: Paraglyph Press. ISBN 1932111972.

Robichaud, C. (Ed.). (2014). *Dungeons and dragons and philosophy : Read and gain advantage on all wisdom checks*. [consulta: 15 abril 2020] Retrieved from: <https://ebookcentral.proquest.com>

Seger, L. (1994). *Making a good script great* (2nd ed.). Samuel French Trade. [consulta: 15 mayo 2020] https://archive.org/details/makinggoodscrip-cript00sege_0/mode/2up

Sweeney, C. (2004). *From Fetish to Subject: Race, Modernism, and Primitivism, 1919-1935*. Westport, Conn.: Praeger Publishers. ISBN 1-282-33978-8.

Wolf, M. J. P. 2012. *Building imaginary worlds : The theory and history of subcreation*. Retrieved from <https://search.proquest.com>

9.1.1. Juegos de rol

Alvarado, R. (2020). *Pokerole 2.0*. [Consulta: 16 de abril 2020] <https://www.pokeroleproject.com/>

Donoghue, R.; Hicks, F. (2015). *Fate Básico*. Ed: Nosolorol. ISBN: 978-84-939351-9-1

García, R. (2012). *La puerta de Ishtar*. Ed: Otherselves. ISBN: 978-84-940537-0-2

Goodman, J. (2012). *Clásicos del Mazmorreo*. Ed: Otherselves. ISBN 978-84-940537-7-1

Harper, J. (2009). *Lady Blackbird - tales from the wild blue yonder: chapter I (manual en español)* [Consulta: 16 abril 2020] <https://rolcondados.com/j/lady-blackbird/>

Latorra, S; Koebel, A. (2015). *Dungeon World*. Ed: Nosolorol ISBN: 9788494494703

Manson, M; Fricker, P. (2019). *La llamada de Cthulhu: Edición primigenia*. Ed: EDGE entertainment. ISBN: 9788496802995

Paradox. (2015). *Pokemon Tabletop United*. [Consulta: 16 de abril 2020] Disponible en: <https://pokemontabletop.com/>

Patsaki, E; Reyes, F. (2016). *Magissa: rol para niños*. Ed: Nosolorol ISBN: 9788494466885

Ross, J. (2002). *Pokethulhu adventure game*. [Consulta: 15 junio 2020] <https://www.drivethrurpg.com/product/203219/Pokethulhu-Adventure-Game-3rd-Edition>

Wizards of the coast. (2017). *Manual del jugador dragones y mazmorras*. Ed: EDGE entertainment. ISBN: 9788416357604

9.2. TRABAJOS ACADÉMICOS

Birk, M. V., Friehs, M. A., & Mandryk, R. L. (2017). *Age-based preferences and player experience: A crowdsourced cross-sectional study. Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*. <https://doi.org/10.1145/3116595.3116608>

Esnaola Horacek, G. (2004). *La construcción de la identidad a través de los videojuegos: Un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela*. [Ph.D. Thesis, Universitat de València]. <http://www.tdx.cat/handle/10803/9650>

Malik, A., Hiekkanen, K., Hussain, Z., Hamari, J., & Johri, A. (2019). *How players across gender and age experience Pokémon Go, Universal Access in the Information Society*. <https://doi.org/10.1007/s10209-019-00694-7>

Tondello, G.; Nacke, L. (2019). *Player characteristics and video game preferences. Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 365–378. <https://doi.org/10.1145/3311350.3347185>

Trygstad, M. (2019). *Dungeons and dragons and data: The demographics of players and their impact on character creation and game play*. <https://commons.lib.niu.edu/handle/10843/20042>

Tizón, R. (2010). Mitos y leyendas sobre los juegos de rol. *Education in the knowledge society (EKS)*, 11(3), 415-425.

9.2.1. Trabajos de fin de grado y máster

Esteve Salom, A. (2015). *Pattern*. Trabajo de Fin de Grado. Universitat Politècnica de València, Facultad de Bellas Artes. [consulta: 16 junio 2020]. <https://riunet.upv.es/handle/10251/46100>

Moreno, B. (2016). *Pintaderas: Arte y Antropología desde la Gráfica Contemporánea*. Trabajo de Fin de Grado. Universitat Politècnica de València, Facultad de Bellas Artes. [consulta: 16 junio 2020]. <https://riunet.upv.es/handle/10251/61684>

Morote, A. (2016). *Silver City: Ilustración y maquetación de un juego de rol*. Trabajo de Fin de Grado. Universitat Politècnica de València, Facultad de Bellas Artes. [consulta: 24 marzo 2020]. <http://hdl.handle.net/10251/61600>

Rea, L. (2013). *Estampado, la alta costura del objeto*. Trabajo de Fin de Máster. Universitat Politècnica de València, Facultad de Bellas Artes. [consulta: 16 junio 2020]. <https://riunet.upv.es/handle/10251/27477>

9.3. ARTÍCULOS

Chong, Y., Sethi, D. K., Loh, C. H. Y., & Lateef, F. (2018). *Going forward with Pokemon Go*. Journal of Emergencies, Trauma, and Shock, 11(4), 243. https://doi.org/10.4103/JETS.JETS_87_17

Gillespie, G. (2012). *Remember the good old days?: Nostalgia, retrospectives, and the dungeon crawl classics*. 6(10). Universidad de Brock. <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/113>

9.4. VIDEOGRAFÍA

González, M. (2019). *Técnicas de rol 5 - Semillas* [vídeo]. Youtube [consulta: 24 marzo 2020]. Disponible en: <https://youtu.be/ivBnLh5aWeo>

Hiroka, T. (2014) *Is Pokémon Ethical? - Video Game Theory - Tamashii Hiroka*. Youtube [consulta: 12 junio 2020]. <https://www.youtube.com/watch?v=Ey3-Ry5Vtgc>

Hiroka, T. (2019) *Is Pokémon Detective Pikachu Ethical? - Video Game Theory - Tamashii Hiroka*. Youtube [consulta: 12 junio 2020]. <https://www.youtube.com/watch?v=pQXwhBgDDXM>

Sesenra, S. (2018). *Cómo tratar con jugadores Powergamers* [vídeo]. Youtube [consulta: 24 marzo 2020]. Disponible en: <https://youtu.be/bqRQuGf3py0>

Sesenra, S. (2019). *El Foco en las partidas de rol: Problemas y consejos* [vídeo]. Youtube [consulta: 24 marzo 2020]. Disponible en: <https://youtu.be/oqPSyUQTCKY>

9.5. PODCAST

Bilodeau, A (productor) (2007) *Critical literacy in practice: Clip podcast » pokemon & popular culture _ clip 37*. [Consulta 22 junio 2020] http://andybilodeau.com/clip/2007/04/11/pokemon-popular-culture-_clip-37/

9.6. WEBGRAFÍA

Fudge community website. (s. f.). <https://www.fudgerpg.com/>

Guía de pokémon mundo misterioso: Exploradores del tiempo, exploradores de la oscuridad y exploradores del cielo. (s. f.). WikiDex. [consulta: 13 junio 2020] Disponible en: https://pokemon.fandom.com/es/wiki/Gu%C3%ADa_de_Pok%C3%A9mon_Mundo_Misterioso:_Exploradores_del_Tiempo,_Exploradores_de_la_Oscuridad_y_Exploradores_del_Cielo

Powered by the apocalypse. (2020). En Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Powered_by_the_Apocalypse&oldid=959878808

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.3 en línea]. [consulta: 13 junio 2020] <https://dle.rae.es/>

Saga pokémon mundo misterioso (s. f.). WikiDex. [consulta: 13 junio 2020] Disponible en: https://pokemon.fandom.com/es/wiki/Saga_Pok%C3%A9mon_Mundo_Misterioso

The opend6 project | a system reference document for opend6. (s. f.). <http://opend6project.org/>

Tipos elementales. (s. f.). WikiDex. [consulta: 13 junio 2020] Disponible en: https://pokemon.fandom.com/es/wiki/Tipos_elementales

9.7. ÍNDICE DE IMÁGENES

(Fig.1) Rivas, C. <i>Diagrama de índice, inicio y final</i> , 2020.	6
(Fig.2) Tyler Jacobson (ilustrador), <i>Dungeons and dragons player's handbook</i> , 2014	17
(Fig.3) Charro, J (ilustrador), <i>Magissa</i> , 2016, https://www.nosolorol.com/es/infantil/175/175-magissa-papel	17
(Fig.4) Alemagna, B, <i>On a magical do nothing day</i> (s.f.) http://www.beatricealemagna.com/day-of-nothing/dggyrxr21zhmncgh-mab6zgzkyjir7u	18
(Fig.5) Paracas, <i>Embroidered Border Fragment</i> , s 4 A.C, bordado en algodón y pelo de camello, https://www.metmuseum.org/art/collection/search/308059	19
(Fig.6) Halifax, C. <i>Jubilee Pool, Penzance (Square)</i> , s.f., serigrafía a tres tonos, 56x60cm. https://www.clarehalifax.com/product-page/jubilee-pool-penzance-square	19
(Fig.7) Rivas, C. <i>Portada para impresión</i> , 2020, dibujo digital, 43x21cm	24
(Fig.8) Rivas, C., <i>Iconos de poderes</i> , 2020, dibujo digital	25
(Fig.9) Rivas, C. <i>Mitos, pliego 2</i> 2020, dibujo digital, 42x21cm	26
(Fig.10) Rivas, C. <i>Mitos, pliego 2 (detalle)</i> , 2020, dibujo digital	26
(Fig.11) Rivas, C. <i>Cultura, pliego 1</i> , 2020, dibujo digital, 21x21cm	26