



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

¡BALAZO! DISEÑO Y PROTOTIPO DE UN JUEGO DE
MESA

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Izquierdo Pujante, Mario

Tutor/a: Millán Almenar, Enrique

CURSO ACADÉMICO: 2025/2026

Resumen.

En este trabajo de final de grado se expone el proceso de diseño de un juego de mesa de invención propia y basado en la iconografía del *Far West* americano. *¡BALAZO!* enfrentará a varios jugadores en el papel de vaqueros en un eterno duelo. La simulación se realizará sobre un tablero que, junto a la disposición de diferentes elementos y al reglamento, son objeto de creación artística. El objetivo principal es el desarrollo de la maqueta de un producto comercial bajo la metodología del *concept art*, técnicas de diseño e ilustración aplicadas.

Palabras clave:

Juego de mesa; diseño gráfico; ilustración; prototipo; ocio; Lejano Oeste.

Abstract.

This final degree project presents the design process of a self-invented board game based on the iconography of the American Far West. ¡BALAZO! will pit several players against each other in the role of cowboys in an eternal duel. The simulation will be carried out on a board and the arrangement of different elements, which, along with the rules, are the subject of artistic creation. The main objective is to develop a model of a commercial product using the methodology of concept art, applied design techniques, and illustration.

Keywords:

Board game; graphic design; illustration; prototype; leisure; Far West.

AGRADECIMIENTOS

A Galindo y a Arturo por allanar el camino para Irene, Ferran y Alba.
Y a ellos por andarlo.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	05
1.2 OBJETIVOS	06
1.2.1 OBJETIVO PRINCIPAL	06
1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	06
2. METODOLOGÍA	07
2.1 CRONOGRAMA	08
3. MARCO TEÓRICO	09
3.1 ORÍGENES DEL JUEGO DE MESA	09
3.2 EL JUEGO DE MESA COMO PRODUCTO	11
3.3 LA NARRATIVA EN EL JUEGO DE MESA	12
3.4 AUTORES DE REFERENCIA	14
3.4.1 COLE WHERLE	14
3.4.2 GRANT HOWITT	14
3.4.3 HELVETICA BLANC	15
3.4.4 KYLE FERRIN	15
3.4.5 MIKE MIGNOLA	16
3.4.6 ARTYOM TRAKHANOV	16
3.5 REFERENTES PRÁCTICOS	17
3.5.1 AHOY	17
3.5.2 PARKS	17
3.5.3 ROOT	17
3.5.4 RAVINE	18
3.5.5 MÖRK BORG	18
4. MARCO PRÁCTICO	19
4.1 LA PRIMERA VERSIÓN DE <i>¡BALAZO!</i>	19
4.1.1 CONCEPTUALIZACIÓN	19
4.1.2 TESTEO Y CAMBIOS	21
4.1.3 PRODUCCIÓN PRELIMINAR	21
4.2 LA SEGUNDA VERSIÓN DE <i>¡BALAZO!</i>	23
4.2.1 CONCEPTUALIZACIÓN, DE NUEVO	23
4.2.2 EL LENGUAJE VISUAL DE LA SEGUNDA VERSIÓN	25
4.2.3 PRUEBAS Y CAMBIOS	26
4.3 LA VERSIÓN FINAL DE <i>¡BALAZO!</i>	26
4.3.1 EL MANUAL NARRATIVO INMERSIVO	26
4.3.2 EL LENGUAJE DE LA VERSIÓN FINAL	27
5. PRODUCCIÓN	27
5.1 LA IDENTIDAD VISUAL DEL MANUAL	27
5.2 LOS ANIMALES	28
5.3 EL TABLERO	29
5.4 LA CAJA	30
6. IMÁGENES FINALES	32
7. CONCLUSIÓN	38
8. REFERENCIAS	39
9. ANEXO	42
9.1. OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE	42

1. INTRODUCCIÓN

El trabajo consiste en el diseño de un juego de mesa para dos jugadores ambientado en el *Weird West*, una derivación del *Far West* americano. No obstante, también se aplican dinámicas de los conocidos como juegos de rol¹, pues en las distintas fases que lo componen, los participantes alternarán entre las opciones de batirse en duelo sobre el tablero o improvisar historias sobre su vida. El juego utiliza miniaturas, un tablero para marcar la puntuación y cartas para realizar acciones durante los duelos.

Todos estos elementos son los objetos de creación artística y que serán diseñados bajo la metodología del *concept art* aplicado a este ámbito concreto. La primera fase se compone de la ideación del juego, es decir, recopilar referencias y material bibliográfico como soporte visual que amplíe la propuesta inicial. Después las ideas se tornarán en dibujos, bocetos y prototipado de los elementos que lo componen. Posteriormente las ideas se refinarán buscando una identidad visual propia, pero manteniendo una cohesión estética del conjunto final.

Finalmente, y dejando de lado el contexto académico, el propósito del trabajo es llevar el prototipo a un estado funcional para presentarlo a distribuidoras locales especializadas o bien, o autopublicarlo digitalmente a través de plataformas online como itch.io. Los juegos de mesa no solo representan un interesante marco creativo en el que se han involucrado cientos de artistas en los últimos años, es un sector del ocio en alza, que goza de buenas ventas y además, España es la cuna de muchas de las empresas especializadas en su distribución internacional. La imagen y diseño se convierte en elemento clave de distinción en un cada vez más, mercado saturado de productos. Personalmente sentía que debía realizar el TFG no solo por el escenario que nos ofrece en el binomio creatividad y rentabilidad; también porque admito ser un gran aficionado a los mismos desde hace ya unos años.

¹ Un juego de rol es un tipo de juego de mesa donde varias personas interpretan el papel de personajes ficticios e interactúan en un mundo narrado entre ellos.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1. Objetivo principal

-Desarrollar un prototipo final de un juego de mesa y prepararlo para su posible distribución.

-Elaborar un proyecto transversal que incluya diversas disciplinas adquiridas a lo largo del grado de Bellas Artes.

1.2.2. Objetivos específicos

-Construir una estética definida y particular derivada del *Weird West*.

-Explorar la unión entre la ilustración y el photobashing en el manual de juego.

-Investigar el uso de la narrativa y la metanarrativa en el espacio del juego de rol y de mesa.

-Proponer a los jugadores un espacio donde hablar de la violencia y la muerte a través del juego.

-Generar una narración visual cohesiva a través del manual que acompaña al resto del texto.

-Experimentar con distintas técnicas de ilustración digital.

-Probar y examinar distintos acabados materiales para un prototipo del proyecto.

2. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo el trabajo he optado por una metodología con técnicas tradicionales — por ejemplo, en la elaboración de las miniaturas y el tablero — como la utilización de medios digitales para ilustrar la caja y el manual.

El factor principal que marcará el ritmo de todo el proyecto es la viabilidad de los prototipos y el resultado de las primeras pruebas, pues de ellas depende que algunas fases de la producción duren más o menos. Si el primer prototipo es exitoso, todo el proceso será fiel al cronograma, pero si las piezas no salen acordes a lo esperado tendré que estirar algunos de los tiempos.

La primera etapa del proyecto, que engloba la búsqueda de inspiraciones y el diseño de la identidad visual es la más breve. En este caso he optado por un estilo inspirado en el arte de Kyle Ferrin (EE.UU., 1988) y Helvetica Blanc (EE.UU., 1995), empleando ilustraciones sencillas con pocos colores y mucho contraste.

La siguiente etapa estará centrada en la elaboración de las primeras pruebas materiales, probando distintos medios para fabricar las piezas, entre ellos destacando la serigrafía y el corte láser. También forma parte de esta etapa la recopilación de información de estas pruebas y su posterior uso para decidir de qué manera hacer las piezas finales.

La tercera etapa consta del maquetado y la impresión tanto del manual como de las ilustraciones de la caja del juego, utilizando programas como *Adobe Indesign* y *Adobe Illustrator*, dando la última definición a las reglas del juego para asegurarse de que el ecosistema que presenta impulse la narrativa aparte de la interacción lúdica.

La última etapa consiste en zanjar todos los cabos sueltos que hayan podido quedar a lo largo del camino, producir el prototipo definitivo y presentarlo.

2.1 Cronograma

[illegible]

El establecimiento de una identidad visual para el proyecto a través del uso de referencias y libros relacionados con la estética del *Weird West* es la primera parte del proceso, ya que una vez decidido el cómo se va a ver el trabajo, todas las pruebas contribuirán al resultado final.

Las pruebas materiales tomaron casi un mes entero ya que trabajamos con soportes y técnicas nuevas, específicamente la serigrafía sobre madera.

El manual y el prototipo van de la mano, ya que la cantidad de piezas y las reglas del juego tienen que estar decididas para poder producir. También se comienza a introducir la identidad visual previamente establecida en la maquetación del manual.

La producción final consta de la elaboración de todas las piezas definitivas, la finalización e impresión del manual, y la elaboración de la caja. Debido a una miríada de complicaciones personales el cronograma se expande más allá de las fechas esperadas como podemos observar a continuación.

[illegible]



Fig. 1. Tablilla del Juego Real de Ur



Fig. 2. Tablero de mancala excavado en la tierra

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Orígenes del juego de mesa.

Las primeras muestras de protoescritura surgen alrededor del VIII milenio a.C. en piedras y fichas de arcilla talladas con ideogramas hechos para grabar datos sobre el ganado o la historia de un lugar. Hacia los finales del IV milenio a.C. los primeros indicios de escritura moderna comenzaron a manifestarse en Sumeria, pero no fue hasta el 2700 a.C. que el sistema se desarrolló hacia lo que entendemos hoy en día como un lenguaje escrito.

Asimismo, los restos más antiguos de juegos de mesa datan del VI milenio a.C., específicamente las piezas de un tablero de mancala encontradas en Ayn Ghazal (Jordania). El senet, un juego egipcio, podría tener hasta cinco milenios de antigüedad.

Los dados, originalmente hechos de los huesos de los nudillos del ganado, se encuentran registrados por primera vez en el *Mahabharata*, un texto en indio que a su vez da nombre al precursor del ajedrez: el Chaturanga.

Los juegos de mesa están tan atados a la historia de la humanidad como la escritura, formando una parte constante de nuestra historia y manteniéndose presentes en nuestro día a día. Los juegos de mesa han evolucionado continuamente y se han adaptado a los aspectos culturales de la civilización a la que acompañan. Los primeros juegos de mesa representaban elementos simples y relacionados con el día a día: la guerra, el deporte y la agricultura. El juego real de Ur, el juego de mesa más antiguo cuyas reglas conocemos representa una carrera. El mancala, que se juega aún hoy en día, utiliza semillas o piedras y su objetivo es plantar la mayor cantidad de puntos.

En el siglo VI d.C. el ajedrez fue llevado de la India a Persia, y de ahí posteriormente fue introducido a Europa a través de la Península Ibérica por los musulmanes. En el siglo X el ajedrez ya había alcanzado Alemania, y a mediados del siglo XII ya estaba esparcido por todo el continente (Donovan, 2017)². El ajedrez plagó desde los monasterios hasta las cortes reales, convirtiéndose en el juego más popular de occidente durante siglos, y hasta el presente, donde aún se sienta como uno de los juegos más populares de la historia.

² Donovan, T. (1975) [2017] It's All a Game: The History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan. Thomas Dunne Books. pp.46

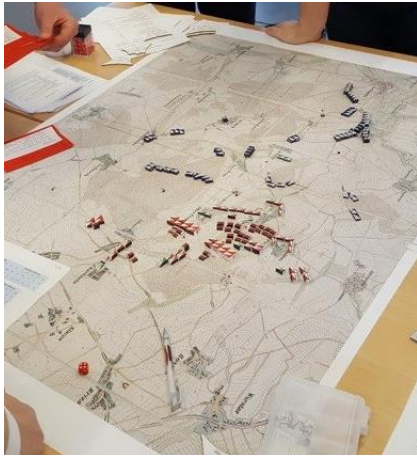


Fig. 3. Una partida de una versión moderna de Kriegsspiel.

A finales del siglo XVIII el ajedrez sería usado como base para construir juegos de simulación de guerra en Prusia, con tablas de cientos o miles de casillas que

trataban de representar los escenarios de guerra. Aunque al final estos prototipos fueron descartados por su baja aplicabilidad a la vida real, la idea persistiría y se convertiría en *Kriegsspiel* a manos de Georg von Reisswitz (1794-1827). *Kriegsspiel* y sus sucesores empleaban mapas de terrenos geográficos reales y miniaturas de unidades militares para recrear escenarios de batalla.

Kriegsspiel y otros *wargames* — nombre que se le fue dado al género de estos juegos — fueron empleados formalmente por organismos militares alrededor de todo el mundo hasta el final de la Segunda Guerra Mundial, donde la capacidad de los ordenadores comenzó a sobrepasar por mucho las capacidades predictivas del papel y las miniaturas (Woods, 2012)³.

Tomando *Kriegsspiel* como base para su propio juego, el afamado escritor H.G. Wells (1866-1946) escribió en 1913 el juego *Little Wars*, cuyo título completo es (traducido al castellano) *Little Wars: un juego para niños de entre doce y ciento cincuenta años y para aquellas muchachas especialmente inteligentes a las que les gustan los libros y los juegos de chicos*. *Little Wars* se presentaba como un wargame para todos los públicos, con un manual más ligero y narrado de manera jocosa, tomando una perspectiva casi cómica de la guerra.

Unas décadas después Charles Roberts (1930-2010), un fanático de la historia bélica revivió el género de los *wargames* con un enfoque lúdico y creó *Tactics* (1954). *Tactics* se volvió rápidamente un éxito de ventas. Otros juegos inspirados en *Tactics* comenzaron a aparecer, como *La Conquête du Monde* (1957) que sería publicado en América bajo el nombre *Risk* (1959).

Después del pequeño éxito que fue *Chainmail* (1971), un *wargame* que mezclaba un escenario de guerra medieval con la fantasía, sus diseñadores Gary Gygax (1938-2008) y Dave Arenson (1947-2009) notaron el interés por la parte fantástica de este juego y crearon *Dungeons & Dragons*, el primer juego de rol de la historia. A diferencia de los wargames clásicos, *Dungeons & Dragons* prescindía del tablero e instaba a los jugadores a representar los escenarios utilizando la imaginación, haciendo el papel de guerreros, magos y pícaros que iban de aventuras por un mundo fantástico. (Peterson, 2012).

Antes de saltar al siglo XXI quedan por mencionar algunos otros de los juegos de mesa modernos más importantes, como *Monopoly* (1933), una evolución de

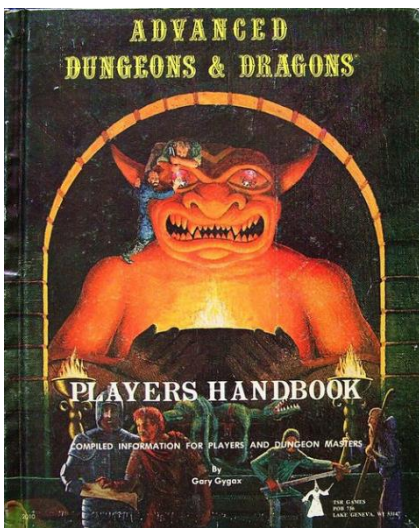


Fig. 4. Portada del manual de jugador de la primera edición de Dragones y Mazmorras.

³ Woods, S. [2012] Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games. Autopublicado. pp.91



Fig 5. Tablero y componentes de Catán.

Landlord's Game (1904), los dos centrados alrededor de la temática de comprar inmuebles y pagar impuestos, *Trivial* (1981) donde los jugadores deben responder preguntas de cultura general para recolectar puntos y *Die Siedler von Catan* (1991) donde tomamos el papel de colonos luchando por el control de un continente.

Como referentes del juego de mesa contemporáneo podemos tomar *Dune: Imperium* (2020), *Root* (2018), *Terraforming Mars* (2016) y *Brass: Birmingham* (2018).

3.2. El juego de mesa como producto.

En la actualidad los juegos de mesa no representan solo un pasatiempo con una pequeña selección de opciones entre las que elegir sino una industria que mueve miles de millones de euros cada año y que lleva dos décadas en constante crecimiento.

Según las estadísticas de BoardGameGeek — el principal lugar de encuentro para fanáticos de los juegos— la cantidad de juegos de mesa que se publican cada año no para de subir; en 1996 se publicaron un millar y en solo diez años, en 2006, la cifra se había duplicado. En 2024 se publicaron 3500 juegos y 1600 expansiones para juegos publicados previamente. Según BusinessWire en 2022⁴ el mercado de los juegos de mesa estaba valorado en 22 mil millones de dólares y se estima que para 2028 esa cifra se haya duplicado. La tasa de crecimiento anual compuesto en la que esta cifra se traduce es del 13.5%, igual a la de la industria de los videojuegos — la parte del mercado del entretenimiento que más dinero mueve del mundo —.

Con tanta cantidad de productos que salen cada año, los juegos de mesa han tenido que encontrar un medio para hacerse destacar entre ellos: ¿Cómo sobresales entre los otros 3000 juegos que han salido este año?

Las principales respuestas son:

- Una estética visual atractiva, pues ahora se valora más que nunca el diseño de los componentes. La mayoría de juegos de mesa emplean a ilustradores especializados en el medio para captar la atención del consumidor. Existen personalidades dentro de la industria que son reconocidos por su estilo visual y a menudo representan un sello de calidad.

⁴ BUSINESSWIRE. "Global Board Games Market Outlook Report 2023: A \$39.99 Billion Market by 2028." Consultado el 19 de junio de 2025.

-Presencia digital, ya que muchos diseñadores de juegos contemporáneos no son grandes empresas sino trabajadores independientes que, entrando en comunidades online, comparten ideas, conceptos y prototipos para darse a conocer. También a partir de esto aparece el uso de páginas de financiación colectiva como *Kickstarter* o *Indiegogo* donde la gente presenta prototipos de ideas para que el público las financie.

-Sellos de calidad y premios, como el Spiel des Jahres, un premio alemán que se da anualmente y que garantiza la calidad del juego, llegando a multiplicar las ventas hasta por un millar.

3.3. La narrativa en el juego de mesa

Los juegos de mesa no existen únicamente como pasatiempo puramente lúdico. Existe una dimensión narrativa paralela al juego en el cual este sirve como motor para contar historias. Por supuesto no todos los juegos están contruidos para facilitar que se generen estas historias, pero es muy común que en casi todos se generen de manera espontánea. Cuando jugando a *Catán* alguien toma el control de un recurso que todos necesitan, la partida pasa de ser una simple carrera para conquistar el continente y se convierte en una lucha contra la tiranía. En *Root* (2 Tomatoes, 2018) necesitarás pedir ayuda a otros bandos para poder avanzar por el mapa del juego, y más de una vez te verás forzado a traicionar a tus aliados para poder lograr tus objetivos. Estas narrativas emergentes son también parte de la experiencia del juego, y cada día aparecen más entregas diseñadas en torno a ellas.

Arcs (Leder Games, 2024), por ejemplo, propone a los jugadores dos opciones: jugar una única partida o introducirse en una campaña de tres partidas de longitud. Cada persona toma un papel que persistirá o no durante cada partida hasta la culminación de la tercera, con un escenario que va cambiando entre partidas y nuevos personajes que van apareciendo.

Ground Itself (Everest Pipkin, 2020) introduce la narrativa como mecánica principal, donde los jugadores sacan cartas de una baraja y a través de ellas van construyendo poco a poco un mundo entre todos. El juego invita tanto a la cooperación y la reinterpretación de las ideas de los demás como a la introducción de ideas que irrumpen el ecosistema y obliguen a tomar nuevas decisiones.

Oath: Chronicles of Empire and Exile (Leder Games, 2021) altera los componentes del juego entre partidas; dependiendo de quien ganase la última



Fig. 6. Tablero y componentes de *Arcs*

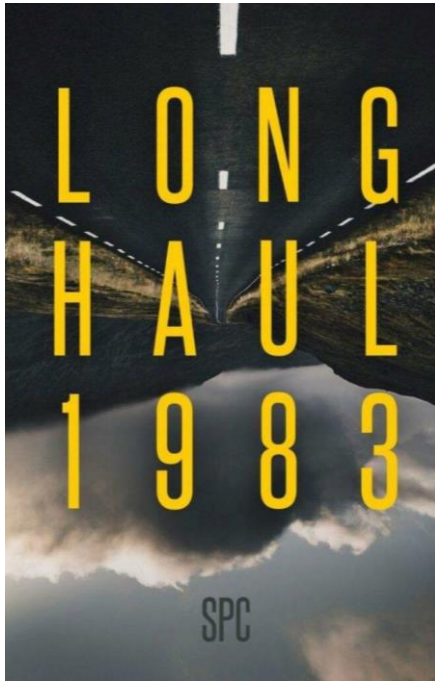


Fig. 7. La portada de Long Haul 1983.

sesión los mazos y las piezas que aparecen en la siguiente varían, creando una historia a partir de partidas consecutivas: un emperador que ha echado raíces en el trono, o un reino inestable que no es capaz de mantener el control de sus territorios.

Wormröte (Helvetica Blanc, 2024) es el manual de un sistema de escritura mágica y en sus últimas páginas alberga un pequeño juego que utiliza la aleatoriedad como motor para definir conceptos, de manera similar a la adivinación que se realiza con barajas de cartas como el Tarot.

Todos estos juegos introducen directamente en su intención la narrativa, y toman conceptos que son mucho más presentes en el subgénero del juego de mesa conocido como TTRPG — siglas de *Tabletop Role-Playing Game*, y el término más utilizado por la comunidad global —. En el TTRPG la narrativa no es una adición sino un elemento principal, como antes se mencionó con *Dungeons & Dragons*. Los TTRPG forman una parte considerable de la industria de los juegos de mesa, y aunque *Dungeons & Dragons* sigue siendo su mayor exponente, el movimiento del TTRPG independiente lleva en auge desde hace una década.

Long Haul 1983 (Sean Patrick Cain 2021) pone al jugador en los pies de un camionero en medio de un mundo postapocalíptico. Durante la partida, entre tiradas de dados, el jugador debe grabar sus pensamientos sobre el viaje que está llevando a cabo, dejando registros físicos de su paso por el juego.

Apollo 47 Technical Handbook (Tim Hutching, 2022) es un manual de 1200 páginas donde solo veinte de ellas contienen las reglas del juego. Las otras 1180 son archivos y documentos sobre las misiones Apollo de la NASA. Estas páginas sirven puramente como inspiración para las conversaciones del juego y no tienen una importancia real dentro del sistema, pero aun así contribuyen a la atmósfera que crea un manual de cuatro kilos.

By The General's Hand (Broken Ruler, 2019) pone a dos jugadores al mando de ejércitos rivales, y mediante cartas describirán una guerra hasta que firmen la paz o uno de los dos salga victorioso. El juego utiliza dados para resolver las batallas, pero se centra en la comunicación entre los dos generales. ¿Cómo hablas con alguien que se opone a ti? ¿Intentas convencerlo de la paz? ¿O eres tú quien está decidiendo atacar?

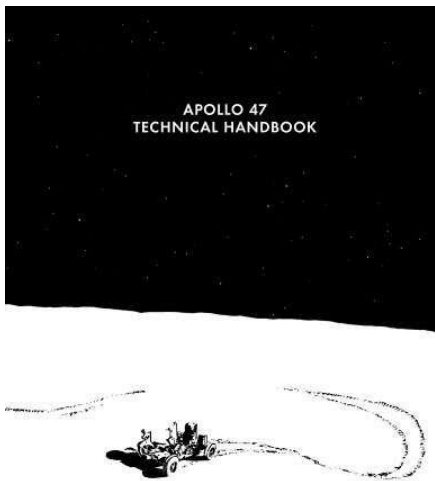


Fig. 8. La portada de Apollo 47.



Fig. 9. Una partida de Root, juego diseñado por Wehrle.

3.4. Autores de referencia

3.4.1. Cole Wehrle (1984)

El diseñador y escritor Cole Thomas Wehrle (1984) es conocido por su estelar manejo de las mecánicas y la psicología en relación con los juegos de mesa. Wehrle atendió la Universidad de Indiana y se graduó en periodismo y literatura inglesa, para posteriormente doctorarse en la Universidad de Tejas en 2017 con una disertación sobre el colonialismo británico. Wehrle defiende la idea de que la estética de un juego de mesa es política ya que organiza e inspira las relaciones que los jugadores mantienen durante una partida. En una entrevista con la revista Slate, Werhle afirma “...no me interesa si el juego es divertido o no. Creo que lo que buscamos es algo atractivo, y lo que nos es atractivo existe en un amplio espectro de emociones. Si un cuarteto de jugadores puede sumirse en el horror sentados alrededor de la mesa de la cocina, con un juego que verdaderamente propone una perspectiva, entonces quizá puedan comprender a lo que nos referimos” en referencia al colonialismo angloamericano, una temática recurrente en sus primeros juegos de mesa.

3.4.2. Grant Howitt (1988)

En una entrevista con el canal de YouTube Critical Twits, Grant Howitt presenta la idea de utilizar los juegos de mesa como herramienta: “una sesión de terapia en una partida”. Howitt es conocido por proyectos como *Spire: The City Must Fall* (2018), donde los jugadores toman el papel de rebeldes contra un gobierno que controla una ciudad construida a lo alto de una torre y *Heart: The City Beneath* (2020) que le da la vuelta al concepto anterior e invita a explorar las profundidades paranormales del subsuelo del un pueblo. En la filosofía de estos dos juegos está introducida como elemento principal la idea de que los jugadores no deben enfrentarse solo a los enemigos que se les presenten sino también a sus propias ideas y las consecuencias que ellas acarrearán. Howitt además pionero en el movimiento online del *1 page TTRPG* donde se invita a los creadores a diseñar juegos que ocupen únicamente una hoja de papel, huyendo de las presiones que conllevan los proyectos de mayor envergadura y abrazando la pureza de unas pocas ideas y un diseño coherente.



Fig. 10. Extracto de Honey Heist, obra emblemática de Howitt.



Fig. 11. Ilustración de Helvetica Blanc.

3.4.3. Helvetica Blanc (1995)

Helvetica Blanc — cuyo nombre real no ha sido públicamente revelado — es una ilustradora y diseñadora gráfica americana que trata el trauma religioso que le produjo su crianza a través de ilustraciones plagadas de misticismo. Helvetica ha trabajado en numerosas ocasiones con Adobe y Wizards of the Coast, pero su trabajo principal es el desarrollo del mundo que representa a través de las ilustraciones que hace para Patreon. Helvetica transmite, con formas simples y pocos colores, movimiento, fluidez y calma, tratando temas como la fe, la expresión de género y busca ofrecer a la gente del colectivo LGTB un lugar donde verse reflejados. En el presente Helvetica está produciendo un mazo de adivinación mezclando medios digitales y físicos.

3.4.4 Kyle Ferrin (1988)

Conocido por su trabajo ilustrando *Root*, *Arcs* y *Vast: The Crystal Caverns* (2016), Kyle Ferrin es uno de los artistas más reconocidos dentro de la comunidad de los juegos de mesa contemporáneos. Su colaboración con la editorial Leder Games ha sido especialmente determinante para consolidar una identidad visual fuerte y reconocible en estos títulos, convirtiendo su estilo en un elemento diferenciador clave dentro del mercado.

El estilo de Ferrin destaca por el uso de formas simplificadas, contornos definidos y una paleta cromática cuidadosamente equilibrada. Sus composiciones priorizan la claridad y la legibilidad, aspectos fundamentales en el diseño de juegos de mesa, donde la ilustración no solo debe ambientar, sino también facilitar la comprensión visual durante la partida. La expresividad de sus personajes combina ternura y amenaza, generando una tensión estética que refuerza la complejidad estratégica de los juegos que ilustra.

En títulos como *Root*, su dirección artística resulta especialmente significativa: la apariencia casi infantil de las facciones contrasta con la profundidad mecánica y el conflicto bélico del juego, creando una disonancia visual intencionada que funcionalidad convierte su trabajo en un referente dentro del diseño gráfico aplicado al juego de mesa. Ferrin no solo ilustra, sino que construye identidad visual, aportando cohesión estética y personalidad a cada proyecto en el que participa.



Fig. 12. Ilustración de Kyle Ferrin.



Fig. 13. Ilustración de Mike Mignola.

3.4.5 Mike Mignola (1960)

Mike Mignola es uno de los autores más influyentes del cómic contemporáneo, reconocido principalmente por ser el creador de Hellboy y por el desarrollo de un lenguaje visual altamente distintivo. Aunque su obra se centra casi en su totalidad en la narrativa gráfica, su estilo ha trascendido el medio, convirtiéndose en un referente mundial en el mundo de la ilustración.

A diferencia de otros autores que emplean el claroscuro para modelar volumen gradualmente, Mignola utiliza masas de negro plano, sin matices ni degradados, para definir el espacio con contrastes extremos. La sombra no cumple únicamente una función lumínica, sino también compositiva y narrativa. Los espacios negros guían la vista del lector y generan ritmos visuales que refuerzan la historia que cuenta.

El tratamiento del negro absoluto refuerza además el tono temático de sus historias, vinculadas al folclore, lo sobrenatural y el horror cósmico. La oscuridad no solo envuelve a los personajes, sino que también invade el espacio narrativo, convirtiéndose en un símbolo de lo desconocido.

Para realizar las ilustraciones de mi libro planeo usar a Mignola como inspiración, replicando el uso de las formas negras puras para conducir la vista del espectador y reforzar la narrativa oscura y misteriosa del juego.

3.4.6 Artyom Trakhanov (1984)

Popularizado a través de su serie de cómics *FIRST KNIFE* (2020) y su trabajo en juegos como *Dread Delusion* (2020) y *Cantata* (2022), Trakhanov es un ilustrador y dibujante de cómic ruso que sorprendió a la escena del cómic contemporáneo con una estética partida del western clásico, reinterpretada con un estilo moderno y visualmente impactante.

Su trabajo se caracteriza por una línea expresiva, orgánica e irregular, que evita el acabado pulido propio del cómic comercial. Su dibujo combina una fuerte carga gestual con composiciones dinámicas y, en ocasiones, fragmentadas. La anatomía en sus obras no siempre responde a un realismo académico, sino que se deforma para estilizar la expresividad de los personajes. Este elemento refuerza el tono introspectivo y perturbador de sus narrativas. El uso del color es otro elemento central de su trabajo. Trakhanov emplea paletas limitadas, con colores marcados y una clara intención atmosférica.

Pretendo utilizar este planteamiento como base para la identidad visual de mi juego, con una paleta limitada a pocos colores y mucho hincapié en el negro.



Fig. 14. Ilustración de Kyle Artyom Trakhanov.

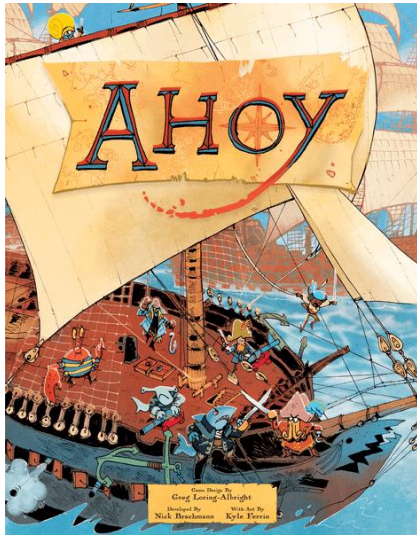


Fig. 15. Portada de Ahoy.

3.5. Referentes prácticos.

3.5.1. Ahoy

En Ahoy (Leder Games, 2022) los jugadores toman el papel de piratas, cada dos colores, beige y un segundo color de contraste, azul, rojo, amarillo o verde. El resto de tonos de las ilustraciones derivan de ellos y presentan una imagen consistente, acompañados de ilustraciones siguiendo los mismos colores de fondo.

Los tableros de Ahoy también presentan un relieve cuadrado con indicadores dentro, haciendo entender rápidamente al jugador el papel que toman los dados en el juego.



Fig. 16. Componentes de PARKS.

3.5.2. PARKS

En PARKS (Keymaster, 2019), un juego donde tomamos el papel de senderistas a lo largo de parques nacionales, la caja es el primer elemento destacable. Más allá de la ilustración de portada, la disposición de los elementos dentro de ella y como está construida invita a los jugadores a sacar los componentes como si de un picnic se tratase, extendiendo el tablero como un mantel y disponiendo las piezas a su alrededor. De esta manera, los jugadores entran sin darse cuenta en la narrativa del juego.

Además, en PARKS, las piezas y cartas que presenta el juego carecen apenas de palabras, presentando una semiótica fácil de entender a primera vista, consistente y estéticamente interesante.



Fig. 17. El tablero de Root con los componentes de distintos jugadores sobre él.

3.5.3. Root

En Root (Leder Games, 2018), donde al igual que en ¡BALAZO!, los jugadores sobre el tablero de juego. El tablero es solo un medio plano para que los jugadores lo pueblen con sus fichas, coloreando poco a poco el espacio. Tomando esto como referencia, planteamos para nuestro trabajo que las piezas de los animales existan en tres dimensiones, resaltándose sobre los tableros de jugador y el propio tablero de juego, señalando que la verdadera acción del proyecto se centra en los personajes.

3.5.4 Ravine

En Ravine (Stellar Factory, 2017) los jugadores se encuentran atrapados en una isla desierta, teniendo que cooperar para sobrevivir hasta que sean rescatados. Dentro del propio juego no existe ninguna necesidad de que todos los jugadores sobrevivan a cada partida, de hecho, es más difícil intentar mantener a todos los jugadores con vida que tratar de sobrevivir por tu cuenta. Pese a ello, la manera en la que está presentado el juego dentro del manual invita a los jugadores a tratarlo como una situación de cooperación real. ¿Estás dispuesto a abandonar a tus amigos solo para sobrevivir?

De aquí tomamos el planteamiento de la narrativa emergente, de la historia dentro del juego. Ravine invita a sus jugadores a hablar “junto a la hoguera” entre rondas, como si de verdad estuvieran atrapados en una isla.

Fig. 18. Componentes de Ravine.



Fig. 19. Página de MÖRK BORG.

3.5.5 MÖRK BORG

En MÖRK BORG (Free League, 2019), la identidad visual no funciona como mero acompañamiento del sistema de juego, sino como su núcleo conceptual. A diferencia de propuestas más limpias o funcionales, aquí el libro se presenta como un artefacto mágico, donde la tipografía, la maquetación y el uso radical del color construyen una experiencia sensorial previa incluso a la lectura. La paleta es deliberadamente limitada y violenta: negros densos, amarillos ácidos, rosas estridentes, que generan un contraste extremo que remite tanto al punk como a la iconografía apocalíptica. Esta restricción cromática no empobrece el diseño, sino que lo cohesiona, convirtiendo cada página en una declaración de la estética del mundo que nos plantea. El exceso de tinta, las manchas, las superposiciones y la jerarquía tipográfica caótica obligan al lector a interactuar físicamente con el texto, transformando la lectura en una exploración visual que refuerza la sensación de colapso y fatalidad inherente al juego.

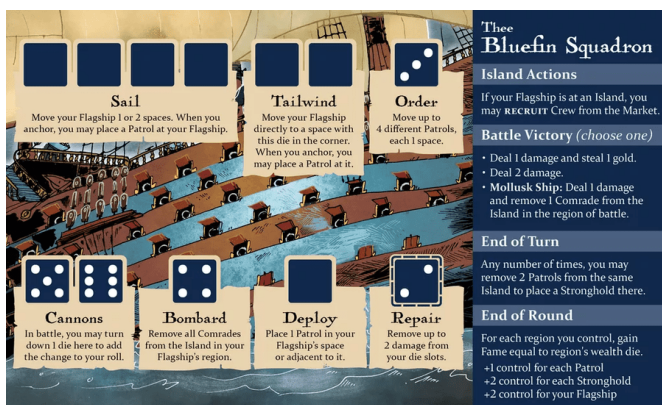


Fig. 20.

Tablero de Ahoy!

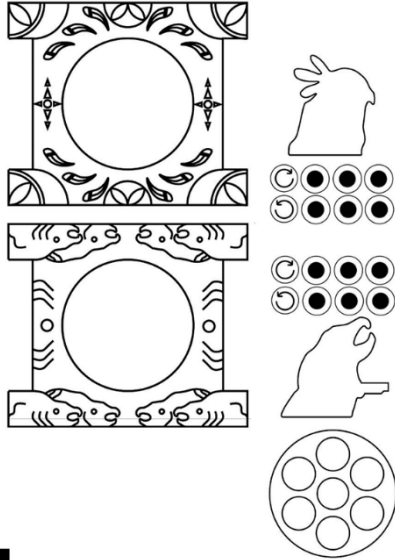


Fig. 21. Tabla para impresión serigráfica. Están marcadas las tablas de juego del salmón y el águila, así como una de las piezas rotatorias de dentro y dos sets de balas.

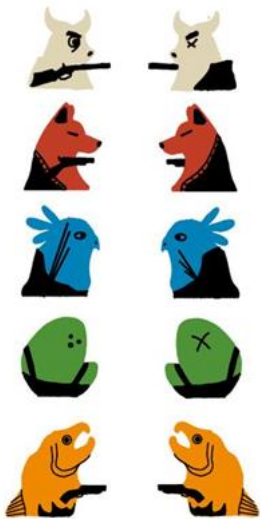


Fig. 22. Ilustración de referencia para las dos caras de las piezas iniciales.

4. MARCO PRÁCTICO

Una vez analizado el contexto histórico del juego de mesa y recogidas las referencias tanto estéticas como temáticas para el proyecto, nos dispusimos a elaborar el esqueleto del juego en sí. Será abordado en dos apartados distintos, ya que la parte práctica fue reiniciada a mitad de camino, pero el trabajo sirvió como soporte para la producción final.

4.1. La primera versión de ¡BALAZO!

4.1.1 Conceptualización

¡BALAZO! es una propuesta fundamentalmente lúdica, tratando de mezclar elementos del juego de mesa tradicional con los del juego de rol de mesa. Para establecer la dinámica del juego, definimos este ciclo para las partidas.

CONVERSACIÓN -> DUELO -> CONVERSACIÓN -> DUELO -> CONVERSACIÓN -> DUELO

De esta manera los dos jugadores, siguiendo el manual, mantendrán una conversación antes de cada duelo, creando progresivamente un trasfondo para su personaje. ¡BALAZO! plantea si, ante una derrota asegurada, eres capaz de convencer a otra persona para que te permita ganar.

Para acompañar a las mecánicas elegimos que los vaqueros que habitan los jugadores, además de estar atrapados en un limbo in-medio-mortem, tomasen la forma de un animal. Como el juego está ambientado en el Weird West, una distorsión fantástica del *Far West* americano, la idea encajaba perfectamente para establecer un grado de sobrenaturalidad a la narrativa del juego. Todos los animales que escogimos para el juego son nativos del oeste americano.

Cada vaquero además iba acompañado de un arma, todas ambientadas en la época de la revolución industrial americana.

El repertorio inicial quedó así:

- Animales: Búfalo, Águila, Salmón, Coyote, Cactus.
- Armas: Revólver, Rifle de Palanca, Escopeta recortada, Derringer y Explosivos.

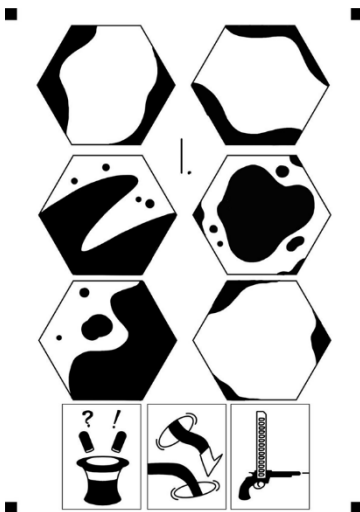


Fig. 23. Tabla para impresión serigráfica. En este caso, es la primera capa de las fichas del tablero.



Fig. 24. Ilustración de referencia para el acabado de las piezas del tablero.

Una vez planteado el ritmo del juego, tuvimos que acotar los sistemas. ¿Cómo se desarrollaban los duelos? ¿Y las conversaciones?

La primera versión del juego funcionaba tal que así:

1. Cada jugador escoge, de la lista, un animal al que encarnar y un arma que portar. Cada animal se señalaba con una ficha de dos caras. A cada arma le correspondía un tablero pequeño donde se explicaba el funcionamiento de esa arma y las piezas adicionales que le correspondían. El revólver, por ejemplo, usaba un pequeño tambor rotatorio que permitía moverse o disparar en varias direcciones, cambiándolas cada turno. La recortada usaba solo dos balas, pero permitía más acciones por turno.
2. Antes de cada duelo, los jugadores tiraban dos dados de seis caras y siguiendo el manual, se presentaban y se hacían preguntas entre ellos, empezando a detallar quiénes eran sus personajes.
3. Los duelos se batían en un tablero formado por una cuadrícula hexagonal. Cada jugador usaba su arma escogida para navegar el espacio y abatir al contrincante. Cuando eras abatido, de una baraja de cartas, escogías y recibías una mejora para tu arma. Con esto el juego trataba de fortalecer al jugador que fuera perdiendo.
4. Después de cada duelo, se volvían a lanzar los dados y se continuaba la conversación.
5. Una vez se hayan batido los tres duelos el jugador con más victorias tomará una última decisión. Un vaquero continuará vagando el limbo eternamente y el otro será reencarnado. La elección del jugador ganador puede basarse únicamente en el resultado de los duelos o también en las conversaciones que han mantenido a lo largo de la partida.

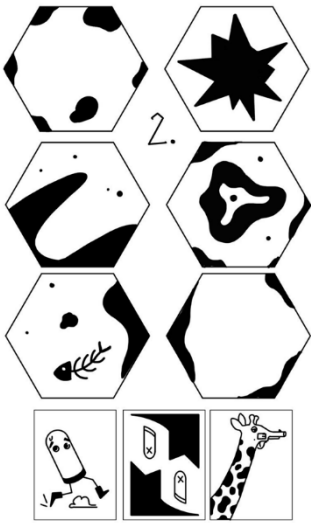


Fig. 25. Tabla para impresión serigráfica. En este caso, es la segunda capa de las fichas del tablero.

4.1.2. Testeo y cambios.

Tras las primeras pruebas (hechas en digital a través del programa Tabletop Simulator) llegamos a la conclusión de que, aunque parecía que el juego funcionaba bien, serían demasiadas piezas que producir con un margen de tiempo no lo suficiente grande como para poder cometer errores. Por ello, decidimos simplificar el juego, eliminando la elección de armas. Todos los animales portarían un revólver, ya que se decidió que era el arma con el tablero más interesantes y sencillas de producir.

Por otra parte, los jugadores también veían una desconexión entre las mecánicas prácticas (los duelos) y las mecánicas narrativas (las conversaciones), pero esto será desarrollado más adelante.

4.1.3. Producción.

El proceso de producción de las piezas de la primera versión de ¡BALAZO! comenzó en el programa *Procreate*, donde se realizaron los primeros bocetos de todas las piezas. Todas las ilustraciones seguían un estilo minimalista y colorido, facilitando la lectura de los duelos cuando las piezas están dispuestas sobre la mesa; las ilustraciones del tablero usan colores crema con poca saturación, para que las figuras de los animales resalten sobre ellas.

Una vez las ilustraciones fueron finalizadas se calculó una estimación de piezas, ya que el método que se iba a utilizar era la serigrafía sobre madera. Se realizaron seis acetatos en formato A3 para poder optimizar la impresión lo máximo posible, plasmándolos en dos pantallas de serigrafía de 50 x 70 cm.

Se asignaron colores a cada uno de los animales, todos diferentes entre sí. Las piezas se serigrafiaron en dos o tres tintas (dos para los personajes y las armas, tres para las piezas del tablero). El tamaño decidido de cada pieza fueron 6 cm de largo para los hexágonos del tablero. 3.5 para los animales y 10 de ancho para los tableros de las armas. Cada tablero contenía una pieza que simbolizaba el tambor del revólver, de 5.5 cm de diámetro, conteniendo a su vez 6 balas de 1.2 cm de diámetro. Finalmente, en el centro de cada tambor había una pieza de 1 cm de diámetro que simbolizaba la dirección en la que giraba después de hacer cada acción (moverse o disparar).

Fue elegida la madera como soporte para las piezas por la robustez del material, sobre todo para el tablero, ya que como las piezas iban a ser encajadas entre ellas y sujetas a fricción a menudo, el cartón (la otra opción) se desgastaría muy rápido. Usar madera también permitió establecer varios niveles de relieve en los tableros del revólver, facilitando el movimiento y el encaje de las piezas entre ellas.

Una vez serigrafiadas todas las tablas, utilizando un archivo vectorial generado con el programa Adobe Illustrator, fueron procesadas y cortadas con láser. Al hacerlo de esta manera las tablas tenían que estar colocadas con una precisión milimétrica respecto al punto de referencia de la cortadora láser, lo que llevó una cantidad inesperada de tiempo. Tras ser separadas de las tablas, todas las piezas fueron limpiadas y lijadas a mano (el método deja los laterales de cada pieza cubiertos de ceniza). Después de la limpieza todas las piezas recibieron un repaso lateral en pintura acrílica para afianzar el color y la identidad de cada una.

El resultado final de todo el proceso de producción de la primera versión de *¡BALAZO!* fue el siguiente.

- 30 piezas hexagonales para el tablero. 6 tipos de piezas distintas, señalizando dunas y obstáculos.
- 5 tableros distintos, cada uno perteneciente a un animal, con patrones y colores acordes a cada uno: Blanco para el bisonte, azul para el águila, naranja para el salmón, rojo para el coyote y verde para el cactus.
- 30 balas para los tableros de los animales, en sets de 6, cada uno del color correspondiente. 6 piezas adicionales para el centro del tambor de cada tablero.
- 16 cartas para cada una de las habilidades adicionales obtenidas tras perder un duelo. 18 balas especiales correspondientes a algunas de estas habilidades.

Estas piezas conforman un set entero del juego, del que fueron producidas tres tiradas, de noventa y nueve piezas cada una. Pero todas fueron descartadas. El hecho de que todas las piezas fueran diseñadas y construidas a lo largo de una asignatura de la carrera resultó en un muy buen inicio en cuanto a diseño y conceptualización del proceso, pero la falta de tiempo resultó en un acabado de mala calidad. Algunos bordes de las piezas estaban quemados, otros se procesaron mal en la cortadora láser y salieron descentrados. El resultado fue un trabajo que, pese a que estaba acabado y era presentable, no era lo que yo

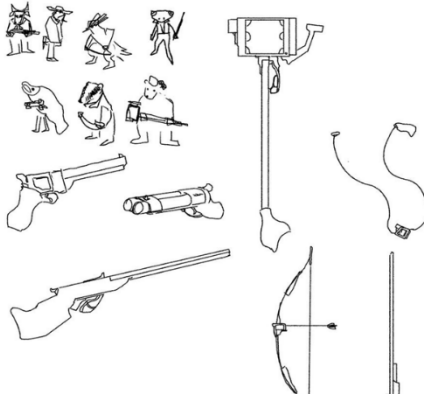


Fig. 26. Bocetos de los animales y las armas de la segunda versión del juego

4.2. La segunda versión de ¡BALAZO!

Habiendo descartado las piezas producidas hasta el momento, volvimos al punto de salida para darle otro enfoque al juego, manteniendo la temática y la estética, pero renovando toda la parte práctica y jugable.

4.2.1. Conceptualización, de nuevo.

Habiendo reiniciado la producción tomamos la oportunidad de visitar la desconexión mencionada anteriormente entre los duelos y las conversaciones. Tras ponderar varias opciones, la mayoría derivadas de virar el juego hacia el entorno del juego de rol, se decidió hacer esto principalmente a través del manual. Convirtiendo el propio manual en parte de la historia que cuentan los jugadores se podía enlazar cada duelo con la historia que se cuenta en el texto.

Por lo tanto, el manual se convertiría también en una parte central de la producción, y recibiría la mayor atención de entre todas las piezas en esta nueva versión del juego.

Utilizando el manual como motor de la narrativa, además, podíamos introducir de manera metanarrativa una historia adyacente a las propias normas, con la intención de hacer que los jugadores se puedan sumergir más fácilmente en el escenario que el juego propone.

Manteniendo el uso de dados para las preguntas, planteamos reutilizar los dados para la parte jugable también, creando una cohesión entre las dos partes del proyecto, sin cambiar de medio entre fases. Ideamos pues, unas nuevas piezas para el juego, trayendo de vuelta la distinción entre las armas para añadir más variedad tanto al juego como al repertorio estético del proyecto. Ahora cada animal y cada arma constarán cada uno de un tablero pequeño que encajan en un tablero de mayor tamaño que se le entrega a cada jugador.

También cambiamos el tablero, descartando la formación aleatoria que empleaban los hexágonos de la prueba anterior en pos de un tablero único

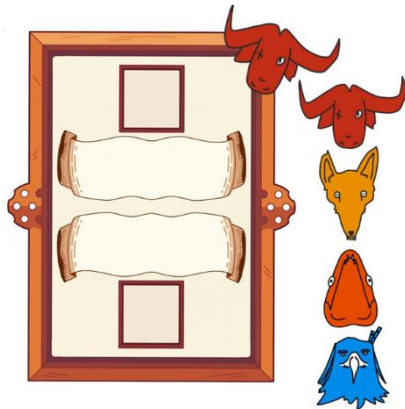


Fig. 27. Prueba para las cartas del juego. Dependiendo del animal, cada una iba decorada en la esquina con su sello facial.



Fig. 28. Ilustraciones de los cuatro animales principales: el búfalo, el coyote, el salmón y el águila.

marcado con una cuadrícula rectangular. Las piezas de los animales, que se mantienen, cambian de tamaño para adaptarse al nuevo espacio de juego.

Habiendo establecido las piezas que queremos que tomen el protagonismo en el nuevo planteamiento del proyecto, la estimación que hicimos para la nueva producción es la siguiente:

- 2 tableros para cada jugador, con espacio dentro para colocar dos tableros pequeños de los siguientes:
 - 6 piezas de animal, cada una con su tablero correspondiente.
 - 6 tableros de arma, cada uno detallando su funcionamiento.
- 1 tablero de juego rectangular y plegable.
- 1 manual de juego.

La reducción de la cantidad total de piezas y el enfoque en la ilustración sobre la faceta material nos facilitan la producción después de la primera iteración del proyecto, y nos dan más espacio para experimentar con diferentes maneras de ilustrar y crear una identidad visual que se mantenga durante todo el trabajo.

La producción realizada durante la primera versión se utilizará como inspiración visual, manteniendo algunos de los bocetos y aspectos visuales ya realizados, pero la mayor parte será realizada de nuevo desde cero.

Respecto a los animales, los mantendremos, sustituyendo al cactus por el lagarto cornudo, nativo del suroeste americano. Escogimos en primer lugar el cactus, ya que, pese a que no es un animal, ayudaba a establecer el aspecto fantástico del mundo que plantea el juego. El cambio lo decidimos no para reducir este aspecto, sino para fortalecerlo desde otro ángulo.

Infundiendo las ilustraciones de las armas con una nueva sobrenaturalidad, ahora además de el revólver, la recortada y el rifle, ilustramos el arco y el martillo. Estos dos aparecen como versiones exageradas de sus contrapartes reales, portando imaginaria balística incrustada en ellos: El arco, con los extremos decorados como el mango de un revólver, tiene un tambor por el que pasan las flechas, cada una con una bala en la punta. El martillo, el arma que más se diferencia a primera vista de los demás, ve su cabeza sustituida por una enorme cámara de revólver, acompañada de una palanca junto al mango que acciona el disparo. Respecto al resto de armas, hemos tratado de exagerar algunas proporciones sin que perdieran su aspecto reconocible, ya que creemos

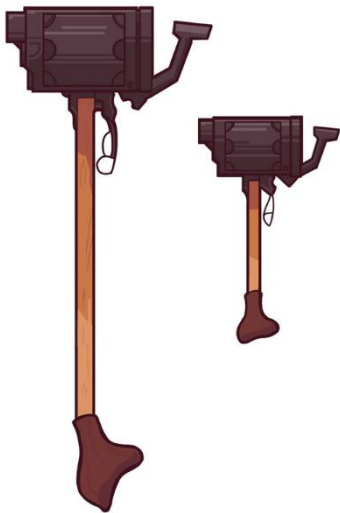


Fig. 29. Ilustración del martillo revólver de la segunda versión del juego.

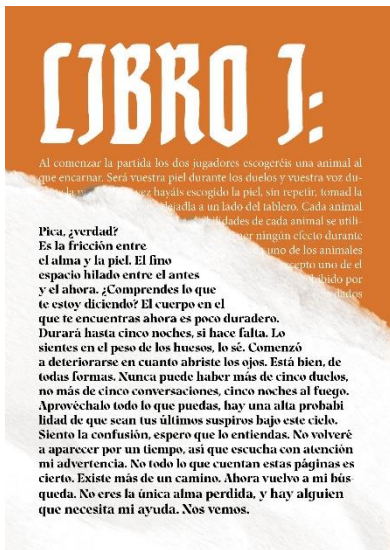


Fig. 30. Página del segundo manual de ¡BALAZO! Podemos ver como la narrativa rompe con el libro de manera literal.



Fig. 31. Ilustración para el segundo manual, introduciendo los animales elegibles.

que también debía haber algún punto de referencia visual para el público que no estuviera completamente alterado.

4.2.2 Lenguaje visual de la segunda versión

Uno de los objetivos establecidos para el trabajo es el de construir una estética particular y definida derivada del *Weird West*.

De las ilustraciones que hemos empleado en el proyecto final destacamos la antropomorfización de los animales, que ahora se mantienen sobre dos patas y toman características humanoides, sin perder las características que los vuelven reconociblemente animales. Todos los personajes están ilustrados con línea de grosor medio, sin indagar mucho en los detalles de las ropas que llevan. Cada uno viste prendas acordes a distintos estereotipos de Western, el búfalo, por ejemplo, viste como un tabernero de la época, mientras que el salmón toma el aspecto del *hillbilly* americano, un individuo rudo y campechano.

En cuanto al manual, predomina la mancha de color frente a la línea, y los colores crema, marrones y naranjas se extienden por todas las páginas, dejando que las apariciones de los animales y las armas, más coloridos, resalten sobre todo lo demás. La tipografía empleada en los títulos y textos de mayor tamaño en el manual *Le Murmure*, remite a la imagen de los letreros de los pueblos del western, con una línea gruesa decorada con pequeños detalles.

También dentro del manual, paralelas a las ilustraciones que contienen las reglas del juego, hemos realizado la mencionada anteriormente parte narrativa del manual, una historia ambientada en el propio juego que sirve para hacer que los jugadores comprendan con más facilidad el escenario en el que se encuentran al encarnar a los personajes. Para generar un contraste respecto al resto de ilustraciones y que se vea a simple vista la diferencia

Es muy importante destacar la labor de diferenciar entre la parte narrativa y reglamentaria, ya que uno de los componentes más importantes de la elaboración de un buen manual es la legibilidad. Para no causar confusión en el lector, que será introducido de manera inmersiva a las partes narrativas del manual, empleamos fuentes distintas. También será muy importante durante la producción de las piezas, ya que los tableros de las armas y los animales llevan texto en ellos.

4.2.3 Pruebas y cambios

Ahora que el manual ha tomado el papel principal del trabajo, nos enfrentamos a una nueva problemática: la intención del juego es demasiado dirigida, demasiado firme. Leer el manual por primera vez era muy evocativo, si, pero durante todas las partidas posteriores las secciones donde el manual rompe la cuarta pared se ignoran. Una vez conoces lo que dicen las páginas, la desconexión entre el aspecto narrativo y el aspecto jugable del proyecto funciona más en su contra que a su favor. El manual ha pasado de ser totalmente técnico a demasiado intrusivo en la inmersión del jugador.

Este problema también está en las piezas del proyecto. La parte jugable se ha vuelto demasiado compleja. Las partidas entre las secciones de rol pueden durar hasta quince minutos, lo que ha transformado *¡BALAZO!*, que debería ser un juego de rol ligero, en uno con partidas de al menos una hora. Las piezas son demasiadas y la variabilidad muy alta, y el juego debería de conectarse mejor con la parte narrativa.

Por lo tanto, crearemos una tercera y última iteración, eliminando los elementos más complejos del juego y dando paso a una conexión más firme entre lo interactivo y la historia que trata de transmitir el proyecto.

4.3 La versión final de *¡BALAZO!*

Mezclando la simpleza de las ilustraciones de la primera versión con el concepto del manual narrativo de la segunda llegamos a la síntesis final de todas estas pruebas: Un manual que narra las reglas, es decir, que explica el juego sin hacer referencia a que es un juego.

4.3.1 El manual narrativo-inmersivo

En vez de tener en el manual dos textos paralelos, uno que explica las reglas y otro que cuenta una historia, hemos decidido alterar el vocabulario para utilizar las propias reglas como elemento narrativo. A partir de aquí, al jugador se le refiere como “alma”, al juego como un “ritual”, y a las distintas fases del juego como “la danza” y “la hoguera”. En ningún momento el manual habla de jugadores, de juegos, de partidas o de piezas. Cuidamos el lenguaje para asegurarnos de que el lector es, desde el principio, consciente de lo que se le está diciendo.



Fig. 32. Prueba de carta para la tercera versión del juego.

4.3.2 El lenguaje de la versión final

Como ya ha sido mencionado, algunos de los elementos visuales de la primera versión han sido utilizados como inspiración para las ilustraciones finales. La nueva síntesis del manual requiere también de un estilo gráfico distinto al usado hasta ahora. A partir de aquí el estilo vira hacia una dirección mucho más sencilla y minimalista.

5. PRODUCCIÓN.

5.1 La identidad visual del manual

Partiendo del manual de la segunda versión, el definitivo altera algunos elementos para transmitir mejor la unión entre las reglas del juego y la narrativa del manual.

El aspecto más distinto de todos es la paleta de colores. De una gama variada de colores cálidos, beiges, naranjas, rojos y marrones, pasamos a una paleta muy reducida, que en manual presenta solo tres: un color arena para el fondo, un marrón oscuro-casi-negro para las letras y un color carmesí para resaltar y detallar. Con una paleta mucho más reducida la información se transmite de manera más sencilla, con poca distracción visual, invitando al jugador a centrarse en la historia que cuenta el juego. Además, usamos los colores también para resaltar algunos de los elementos principales de la narrativa del juego, el limbo en el que se encuentran. Un escenario casi infinito donde la arena alcanza los límites del horizonte, el cielo se tiñe de negro y lo único que resalta es la sangre sobre la ropa de tu rival.

En cuanto a las fuentes, las cambiamos prácticamente todas. *Le Murmure* cumple su función, pero con el aspecto más compacto del manual optamos por una tipografía menos alargada, *UnifractureCook*, que utilizaremos principalmente para los títulos de los distintos apartados del manual. Para detallar algunas secciones en las que esa fuente resulta muy pesada, utilizamos la similar *Pirata One*, que resulta más fácil de leer. Para los segmentos de texto más amplios utilizaremos *Fondamento*, la más ligera de las tres. El texto, además de para las reglas, se utilizará para acompañar algunas de las ilustraciones del manual.

Respecto a la portada hemos descartado por completo todas las propuestas anteriores. La portada de la segunda versión es buena, la idea de convertirla en un poema se ajusta bien a las intenciones narrativas del proyecto, pero con todos los otros cambios visuales hemos decidido crear una nueva portada también. El resultado final es uno visualmente mucho más sencillo, pero



Fig. 33. Bocetos de los animales e ilustraciones para el manual.

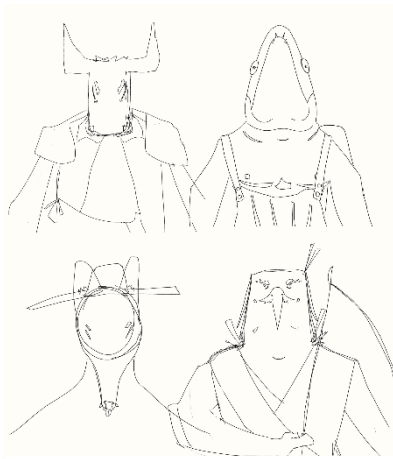


Fig. 34. Bocetos de los animales.



Fig. 35. El Coyote.

también más misterioso: Una superposición tipográfica del título del juego en dos colores sobre un fondo negro. La contraportada, en cambio, muestra unos glifos que resumen, sin palabras, los pasos del juego. La composición final de estos dos elementos resulta mucho más atractiva, e invita al lector-jugador a adentrarse en el manual.

5.2 Los animales

El estilo en el que los animales han sido ilustrados ha mutado drásticamente a lo largo de todo el proceso del proyecto. Cada una de las tres versiones de los animales se ajustaba al estilo general del proyecto: pequeñas figuras simplificadas lo máximo posible para la primera versión, figuras de cuerpo entero antropomórficas para la segunda, y finalmente una unión de los dos para la versión final, retratos y siluetas cubiertos de negros, con mayor o menor grado de simplificación, para transmitir la intención misteriosa y folclórica de la obra.

Los primeros bocetos contemplan composiciones geométricas que acabaron distando mucho del resultado final. Los animales se mantienen, por costumbre o por manía, en los mismos cuatro: el bisonte, el coyote, el águila y el salmón. El equilibrio visual de los cuatro es lo que los ha traído desde el principio del proyecto hasta el final. El bisonte es tosco e imponente, el coyote es ágil y pícaro, el águila es seria y experimentada, y el salmón es un comodín, que en nuestro caso toma el mismo papel de *hillbilly* que en el resto de las iteraciones.

Los siguientes bocetos, que se terminaron transformando en las ilustraciones finales, buscan crear retratos de los animales. La idea era partir de dibujos más sueltos, sin tanta preocupación por la línea, y utilizar bloques de sombras para marcar las formas y estilizar el acabado.

El primero de todos, el coyote, utiliza los espacios negros para marcar a ropa, y las sombras que proyecta el sombrero que lleva. Su aspecto es un poco desgarbado, además, con la lengua fuera de la boca haciendo una mueca al espectador. La paja de su sombrero está deshaciéndose, y su oreja está carcomida. Todos estos detalles nos lo muestran como un personaje despreocupado y pillo. También cabe decir que no muestra ninguna característica demasiado definitoria o personal, pues al final son solo ejemplos de personaje para que los jugadores puedan proyectarse sobre ellos.



Fig. 36. El Búfalo.



Fig. 37. El Águila.

El siguiente es el bisonte, mucho más marcado por las sombras, hasta el punto en el que la mitad de su cuerpo está oculto. A diferencia del coyote, construido de formas triangulares, el bisonte tiene una silueta mucho más cuadrada, más limpia, y un porte más serio. Además de la oscuridad que lo envuelve, el bisonte está en medio de una acción, metiendo la mano en su chaqueta, presumiblemente (por el contexto del juego) para desenfundar una pistola.

El águila se muestra recia y casi impenetrable ante el espectador. Las sombras que marcan su cara denotan edad, y la sombra de su pico se funde en un bigote. Las marcas de su cuerpo se funden entre sí, creando formas afiladas que funcionan tanto como plumaje como cicatrices. Además, con la mano en la cuerda del arco, se enseña preparado para el peligro.

Como último animal, el salmón, más iluminado que el resto, no se esconde ante el espectador. Su figura es la más difícil de discernir a simple vista, pues un pez de frente no es tan reconocible como cualquiera de los otros animales. Su cuerpo, marcado con cicatrices e incluso un tatuaje, es el más particular de todos. Para añadir a la extraña esotérica del salmón vaquero, al animal se le marcan los pectorales y los pezones, rompiendo totalmente con la biología originaria del animal y mostrando al espectador como estos no son animales que han tomado forma humana, sino hombres que, por la magia del escenario que describe el juego, se han convertido en animales.

5.3 El tablero

Las primeras versiones del tablero eran un símil de *Catán*, varias piezas hexagonales que se unían entre sí de manera aleatoria para formar un espacio de juego distinto cada partida. Al abandonar los elementos más tácticos del proyecto, ese tablero se fue con ellos.

El tablero de la segunda versión también se mostraba mucho más pesado incluso. Menos piezas, pero muchas más posibilidades en cuanto a los jugadores: tres tableros, varias combinaciones posibles de “sets de equipamiento” para cada jugador, clases de personaje, tipos de armas, tipos de balas, bonificaciones, etcétera. Sin quererlo, en la simplificación práctica elaboramos una terrible complicación mental. Las partidas no se habían vuelto particularmente más ligeras, sobre todo si contabas los quince minutos previos al juego real donde cada jugador examinaba minuciosamente las posibilidades ante él para decidir como quería que fuera su partida.

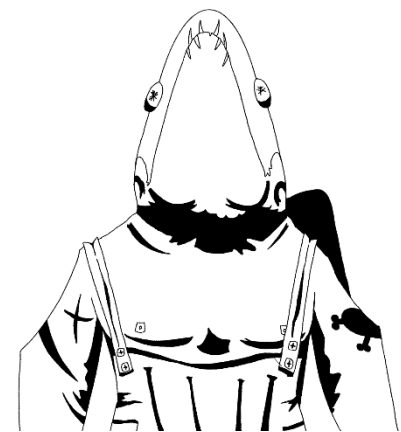


Fig. 38. El Salmón.

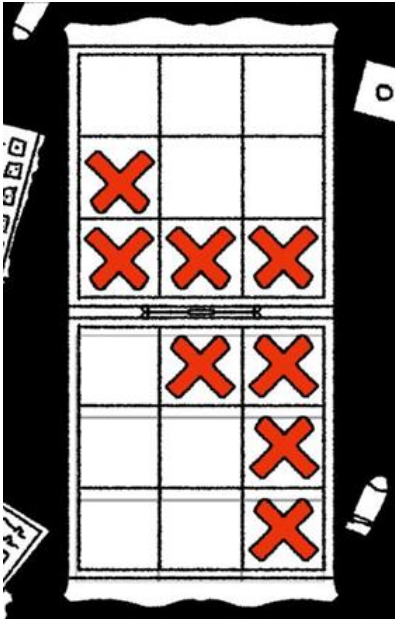


Fig. 39. Primera prueba del nuevo tablero.

Para evitar todos estos problemas, simplificamos el juego. Ahora las únicas piezas relevantes son el tablero y dos sets de nueve dados, uno para cada jugador.

El tablero está dividido en tres columnas, con seis filas separadas por la mitad. La idea inicial era ilustrar un tablero dentro del propio tablero, dejando espacio para ilustrar pequeños detalles alrededor. Con esta prueba también ideamos la posibilidad de introducir unas tarjetas de habilidad para los personajes para añadir más variabilidad al juego, pero para asegurarnos de que no se repetían los errores del pasado y se añadía más complejidad que la deseada, se acabaron descartando.

La siguiente prueba es más colorida, y al final fue la que se transformó en la versión definitiva. El escenario diegético se abandona en pos de un puñado de balas. Las columnas y las filas se vuelven un poco más abstractas, colocándose en las propias balas en vez de en una cuadrícula, y la división de los dos espacios del tablero se muestra ahora con colores en vez de con una única línea. Podemos observar otro pequeño detalle en la parte inferior de cada sección del tablero, donde se muestra un corazón junto a tres balas, mostrando el objetivo de la parte jugable del proyecto: ganar tres duelos. Asimismo, ese símbolo toma otro significado al mirarlo en el tablero del rival: el corazón y las balas se transforman en la huella de un animal.

5.4 La caja

La caja es uno de los elementos más importantes a la hora de diseñar un juego de mesa. Es la cara del juego, lo primero a lo que el usuario se enfrenta al encontrarse con el juego.

Las primeras concepciones de ¡BALAZO! tenían una caja hexagonal para poder introducir dentro las piezas del tablero, también hexagonales. Medía unos treinta centímetros, ya que cada tablilla medía un centímetro y las piezas adicionales iban todas apelmazadas encima. La segunda concepción era mucho más sencilla, pues era una caja rectangular y alargada donde iban apilados los distintos tableros y piezas junto al manual.

Para la concepción de la versión final del juego, tomamos como inspiración la caja original e innovamos a partir de ella. En este caso volvemos a la forma hexagonal de la caja, pero esta vez utilizando el propio tablero como pared.



Fig. 40. Segunda propuesta de tablero.



Fig.41. Tablero final.

Es decir, el tablero ahora estaba segmentado y unido en seis partes distintas, y para jugar se despliega sobre la mesa. Una pequeña solapa se extiende un poco más allá del límite del tablero para mantenerlo enrollado mientras la caja está cerrada.

La otra parte de la caja, las tapas, se ajustan a cada lado del tablero en su disposición cerrada para sellar el resto del espacio. Durante el despliegue las tapas funcionan para sujetar los dados de cada jugador. Tanto las tapas como la pequeña solapa del tablero llevan consigo un pequeño imán para mantenerlo todo en su sitio con seguridad. El manual, cuya longitud es aproximadamente la mitad de la del tablero, va enrollado dentro de la caja.

El reverso del tablero muestra pequeñas ilustraciones de color negro sobre un fondo naranja: el cactus, las balas y la hoguera, elementos que antes estaban mucho más presentes en la iconografía del juego pero que se fueron diluyendo poco a poco. Aparecen en el exterior de la caja tanto para mostrar la temática *western* del juego como para hacer un guiño a la primera versión del juego.

Esto también se mantiene en las ilustraciones de las tapas, que utilizan las mismas ilustraciones que acompañaban a los tableros de jugador de la primera versión: una sección de la cámara de un revólver.

La ausencia del título del juego es intencionada: convierte la propia caja en un misterio, como si se tratase en el objeto principal de una historia como la de *Jumanji* (1995) o *Zathura* (2005).

6. IMÁGENES FINALES













7. CONCLUSIONES

El proceso de construcción y redacción de este proyecto ha sido largo, mucho más de lo que estimaba inicialmente. La dinámica de trabajo, además, era bastante nueva para mí (nunca me habían soltado solo a hacer un proyecto, no de tanta envergadura desde luego) y aunque me ha costado llevarlo adelante, el resultado es uno con el que estoy contento. Si no es obvio ya por la propia redacción, el proyecto ha pasado por tres versiones distintas, siempre siguiendo la misma idea, pero con diferentes realizaciones, lo cual, aunque ha sido excedentemente poco eficiente, me ha servido para plantearme un mismo proyecto de varias formas distintas. Es complicado prevenir desde la distancia la cantidad de trabajo que requiere un juego de mesa, y como si todas las partes no resuenan entre sí, todo se desmorona. Comencé a trabajar en el TFG a principios del cuarto año de carrera y me ha tomado casi un año y medio terminarlo. Esto me ha mostrado cómo a veces da igual cuanto nos preparemos, la vida se impone por delante nuestra y nos roba de la atención que queremos dirigir a lo que creemos pertinente.

Aunque arduo, el proceso ha sido muy enriquecedor. He leído e investigado más que nunca sobre una de mis grandes pasiones, el juego (en general) y he podido establecer un diálogo, tanto en el texto como con mis amigos, sobre lo poco que consideramos a primera vista el jugar como una parte fundamental de la sociedad. He hecho pruebas y pruebas de todo tipo para ver que funcionaba, que no lo hacía, y que había en medio que pudiera reutilizar para las siguientes. He aprendido nuevas formas de ilustrar, de tratar una historia y de contarla, nuevas técnicas (como el cortado láser y la serigrafía) que, si bien no han acabado en el resultado final, todas han formado parte del proceso que han llevado a él. Después de haber acabado este proyecto tengo algo por seguro, y es que el próximo juego que haga será mucho mejor. Y lo mismo con el siguiente, el siguiente y el siguiente.

8. REFERENCIAS

Bibliografía.

Albano, Jonh. (1972). [2000] *Weird Western Tales Issue 1*. DC Comics.

Donovan, Tristan. (1975). [2017] *It's All a Game: The History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan*. Thomas Dunne Books.

Han, Peter. (2020). *Dynamic Bible*. SuperAni.

Kadomaru, Tsubara. (2017). *Introduction to Photobashing Illustrating Backgrounds*. Hobby Japan.

Lansdale, Joe R. (2005). *Dead in the West*. Night Shade Books.

McCannon, Desdemona. (2008). *The Encyclopedia of Writing and Illustrating Children's Books*. Perseus Books.

Molina, Ángel Luis. (1998). *Los Juegos de Mesa en la Edad Media*. Universidad de Murcia.

Parlett, David. (1939). [1999] *Oxford History of Board Games*. Oxford University Press.

Peterson, Jon. (1971). [2012] *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*. Unreason Press.

Robertson, Scott. (2013). [2019] *How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination*. Design Studio Press.

Shufflebotham, Roger. (2011). *InDesign in Easy Steps*. In Easy Steps Limited.

Webster, Stephen. (2025). *InDesign Handbook: An Illustration Manual*. Autopublicado.

Wood, Brian. (2019). *Adobe Illustrator CC Classroom in a Book*. Addison-Wesley Professional.

Woods, Stewart. (2012). *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. Autopublicado.

Webgrafías.

Artwork. (2025, 10 de junio). HELVETICABLANC. [En línea].
<https://helveticablanc.com/>.

Board but not Boring. (2025, 10 de mayo). SLATE. [En línea].
<https://web.archive.org/web/20240524090425/https://slate.com/human-interest/2024/01/best-board-games-root-cole-wehrle-john-company-molly-house.html>.

Cole Wherle on Design Process, Mean Games and Why Game Boxes Suck. (2025, 12 de mayo). FLYOVER CULTURE. [En línea].
<https://www.youtube.com/watch?v=Q2SOCPVUows>.

Global Board Games Market Outlook Report 2023: A \$39.99 Billion Market by 2028. (2025, 19 de junio). BUSINESSWIRE. [En línea].
<https://www.businesswire.com/news/home/20230418005743/en/Global-Board-Games-Market-Outlook-Report-2023-A-%2439.99-Billion-Market-by-2028---Opportunities-with-Increased-Strategic-Product-Launches-and-Capitalizing-on-Board-Game-Conventions---ResearchAndMarkets.com>

Honey Heist and the legacy of the one-page RPG. (2025, 12 de junio). POLYGON. [En línea].
<https://web.archive.org/web/20230522051851/https://www.polygon.com/tabletop-games/22585254/honey-heist-grant-howitt-one-page-rpg>.

Interviewing Helvetica. (2025, 11 de junio). FOOFARAW. [En línea].
<https://foofaraw.press/helvetica-blanc/>.

Kieron Gillen on How the DIE RPG Brings the Heartbreaking Comic to Life. (2025, 19 de junio). GIZMOD. [En línea]. <https://gizmodo.com/die-rpg-kickstarter-interview-kieron-gillen-grant-howitt-1848916453>.

Kyle Ferrin – from Vast to Root. (2025, 19 de junio). GREENHOOK. [En línea]. <https://www.greenhookgames.com/kyle-ferrin-the-man-who-made-vast-ooze-with-personality/>.

Kyle Ferrin: Art in Board Games. (2025, 12 de junio). MOREGAMESPLEASE. [En línea]. <https://www.moregamesplease.com/art-in-boardgames/2018/3/15/kyle-ferrin-art-in-board-games-31>.

Number of games published by year. (2025, 16 de mayo).

BOARDGAMESGEEK. [En línea].

<https://boardgamegeek.com/thread/2556595/number-of-games-published-by-year>.

Should board gamers play the roles of slavers, racists and nazis? (2025, 15 de junio). NYTIMES. [En línea].

<https://web.archive.org/web/20240524091002/https://www.nytimes.com/2019/08/01/style/board-games-cancel-culture.html>.

The narrative dimensions of empire : time and space in the British imperial imaginary, 1819-1855. (2025, 14 de mayo). UNIVERSITY OF TEXAS. [En

línea]. <https://repositories.lib.utexas.edu/items/a2d95a61-ba71-4395-b455-609fd295665d>.

Where to Begin with the Weird West. (2025, 19 de junio). BFI. [En línea].

<https://www.bfi.org.uk/features/where-begin-with-weird-west>.

9. ANEXO

9.1 Objetivos de Desarrollo Sostenible

ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	☐	☐	☒	☐
ODS 2. Hambre cero.	☐	☐	☐	☒
ODS 3. Salud y bienestar.	☐	☐	☐	☒
ODS 4. Educación de calidad.	☐	☐	☐	☒
ODS 5. Igualdad de género.	☐	☒	☐	☐
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	☐	☐	☐	☒
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	☐	☐	☐	☒
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	☐	☐	☐	☒
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	☐	☐	☐	☒
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	☒	☐	☐	☐
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	☐	☐	☐	☒
ODS 12. Producción y consumo responsables.	☐	☐	☐	☒
ODS 13. Acción por el clima.	☐	☐	☐	☒
ODS 14. Vida submarina.	☐	☐	☐	☒
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	☐	☐	☐	☒
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	☐	☐	☒	☐
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	☐	☐	☐	☒

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.

**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**

¡BALAZO!, más allá de su propuesta estética de western sobrenatural ofrece también un espacio para que los dos jugadores entablen un diálogo sobre situaciones propias o ajenas a ellos. El juego vuelve inevitable que los personajes que los jugadores encarnan hayan pasado vidas duras y complicadas, e invita a que se dialogue sobre temas como la pobreza, la desigualdad de género y el racismo, y de cómo estos son algunos de los causantes más comunes de la violencia física y emocional que nosotros, más allá de los personajes y el juego, vivimos en nuestro día a día.

El proyecto no está planteado solo para personas jóvenes, además, sino que su diseño sencillo y abierto a la interpretación de cada uno incita a que lo jueguen juntos jóvenes y adultos, y con ello pretende generar una conversación entre dos perspectivas distintas ante cuestiones que afectan nuestra vida.