

**TRABAJO FIN DE GRADO
BELLAS ARTES**

2025-2026



ESTUDIANTE

Zamora Quesada, Miguel Ángel

TUTOR/A

José Luis Maravall Llagaria



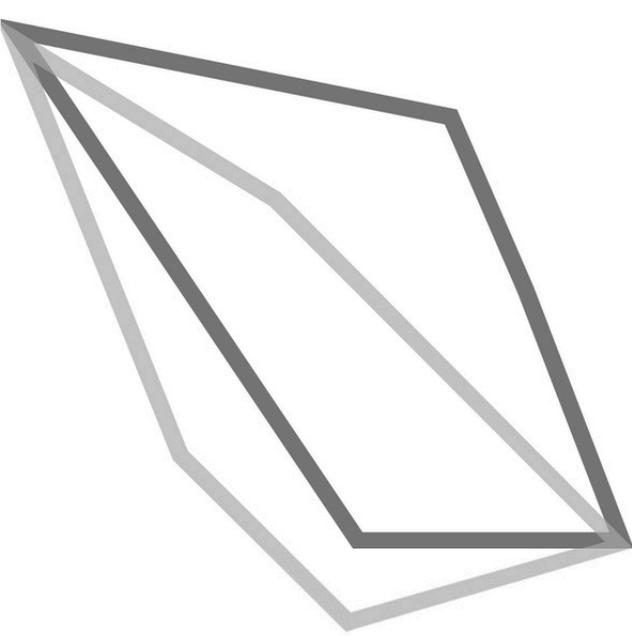


PALABRAS CLAVE

Juego de mesa, Exploración, Narrativa Emergente, Estrategia, Cooperación

RESUMEN

Las gemas de la tierra es un juego de mesa donde jugadores exploran túneles subterráneos en busca de fortuna y piedras preciosas para salvar a sus respectivos pueblos. A medida que excavan, descubren secretos, enfrentan peligros y compiten por cumplir sus objetivos ocultos. La luz es un recurso escaso, fomentando la cooperación inicial y el caos final.



INDICE

| | | |
|--|--|----|
|  | Biblioteca <i>Universidad Miguel Hernández</i> | |
| 1. PROPUESTA Y OBJETIVOS | | 04 |
| 2. REFERENTES | | 06 |
| 3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA | | 12 |
| 4. PROCESO DE PRODUCCIÓN | | 13 |
| 5. RESULTADOS | | 38 |
| 6. BIBLIOGRAFÍA | | 49 |

1. Propuesta y objetivos

Propuesta inicial

Las Gemas de la tierra es un prototipo de juego de mesa narrativo, estratégico y modular que sitúa a los jugadores en un sistema subterráneo donde la oscuridad no es solo estética, sino una mecánica central. Inspirado por títulos seminales del género como, Dead of Winter (Edge Entertainment 2014), Némesis (Edge Entertainment / Rebel 2018) y Betrayal at House of the Hill (Avalon Hill 2022), este proyecto innova en el espacio de juegos de semi-cooperación al introducir un dilema gradual entre cooperación inicial y la posibilidad de traicionar a tus compañeros en algún momento de la partida.

La ambientación en un mundo fantástico subterráneo habitado por topos mineros tras una catástrofe sísmica, causada por una gema fantástica proporciona un marco narrativo único para estas mecánicas.

El diseño se fundamenta en un sistema integrado de mecánicas complementarias; Exploración progresiva mediante losetas modulares, gestión de eventos aleatorios, persecución de objetivos ocultos y, como innovación central, un sistema de iluminación compartida que evoluciona a lo largo de la partida transformando las dinámicas sociales entre los jugadores. De una cooperación pacífica a traición y engaños. La narrativa emerge de las interacciones sociales: Pactos temporales, traiciones, decisiones morales y competencia por la supervivencia y el control. Cada partida busca generar una experiencia única, manteniendo un equilibrio entre azar y estrategia.

El juego consiste en conseguir cierto número de piedras preciosas, los cuales están en 4 mazos de cartas diferentes, uno por cada piedra, para conseguir robar cartas de ese mazo es necesario llegar a la sala de esa piedra, a través de túneles que irán construyendo los jugadores.

En un turno de un jugador se pueden hacer dos acciones, pudiendo repetir, de estas opciones:

- Movearse tres casillas
- Poner una loseta de camino
- Usar un objeto que tenga en la mano
- Robar una carta del mazo de gema (Si está en la sala de gema correspondiente)
- Hacer tratos e intercambios.
- Robar pasando a través de una casilla de oscuridad con otro topo indefenso

Ejemplo:

Jugador un: Coloca una loseta desde la sala inicial, luego pone otra, final del turno.

Jugador dos: Se mueve una vez utilizando el camino creado por el jugador uno y se vuelve a mover, pero ha terminado el movimiento en una casilla de oscuridad, por tanto es vulnerable a robos.

Jugador tres: Que estaba en una localización más alejada, se da cuenta de esto y se mueve dos veces pasando por la ficha de oscuridad con el jugador dos, al haber pasado por esta casilla y el jugador dos no ha defendido con una carta de vela, puede robarle una carta al jugador dos.

Objetivos

Diseñar un juego de mesa con mecánicas de exploración subterránea y objetivos secretos.

Crear una estética híbrida entre lo oscuro y lo caricaturesco, accesible para públicos de distintas edades.

Fomentar la narrativa emergente y la interacción social compleja entre jugadores.

Garantizar la rejugabilidad mediante un tablero modular, eventos aleatorios y roles asimétricos.

Equilibrar el peso narrativo con decisiones estratégicas significativas.



2 . Referentes

Referentes visuales y temáticos

Hollow Knight

Hollow Knight (2017) es un videojuego independiente de acción y aventura, desarrollado por el estudio australiano Team Cherry. Ambientado en un vasto mundo subterráneo conocido como Hallownest, el juego combina una estética oscura y melancólica con una jugabilidad desafiante y un diseño meticuloso. En esta obra, el jugador explora ruinas olvidadas, se enfrenta a criaturas extrañas y desentraña los secretos de una civilización caída.

Lo más destacado de Hollow Knight es su capacidad para crear una atmósfera inmersiva, donde lo inquietante y lo maravilloso coexisten en equilibrio. Su representación de lo subterráneo no solo se manifiesta en el entorno físico, sino también en la narrativa implícita y simbólica, lo cual inspira directamente la estética dual de Las gemas de la tierra, una obra que toma como referencia la tensión entre belleza y amenaza latente en este tipo de mundos.



Ori and the Blind Forest

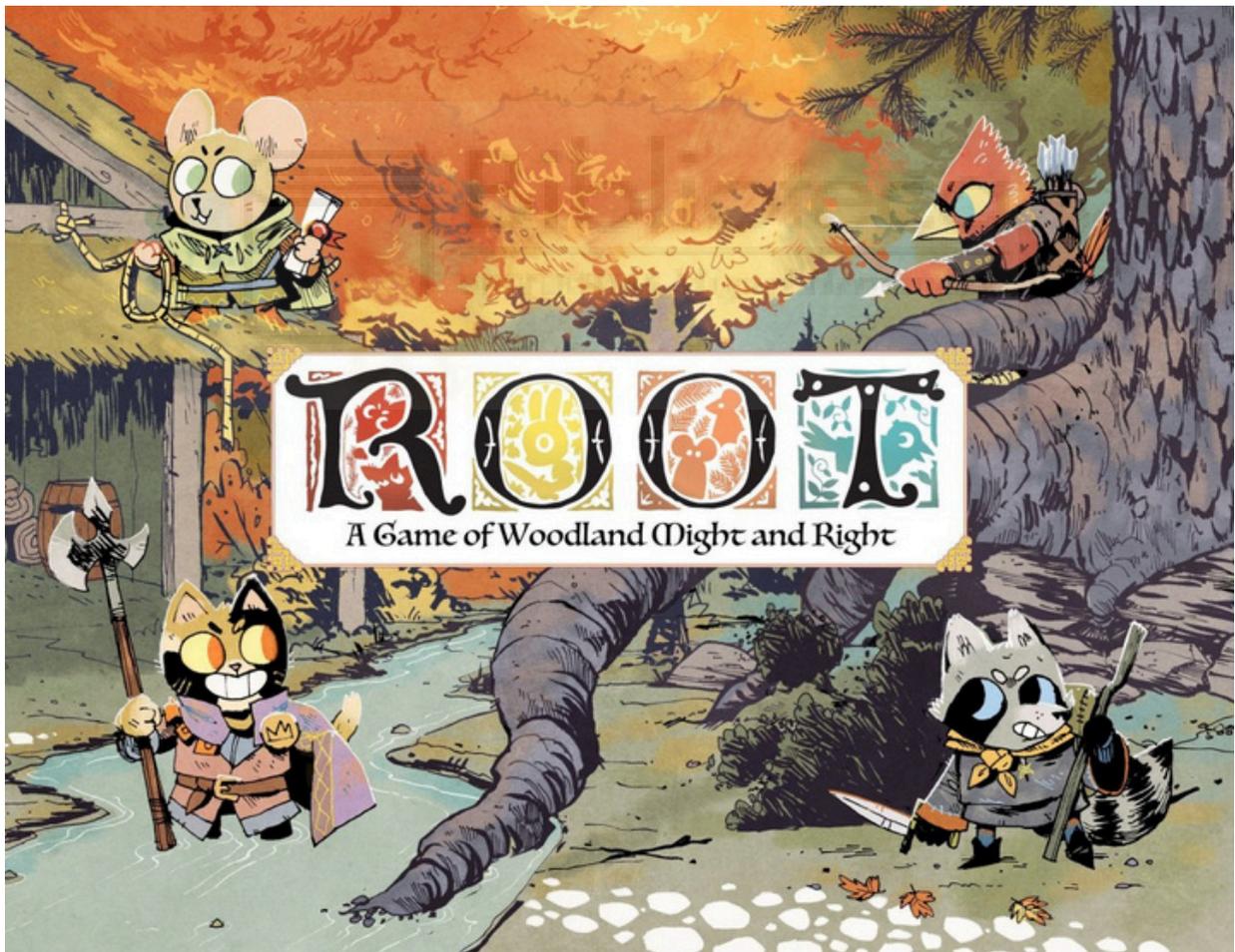
Ori and the Blind Forest (2015), desarrollado por Moon Studios, es un videojuego de plataformas que combina narrativa emotiva, arte visual impactante y una atmósfera onírica. La historia sigue a Ori, un pequeño espíritu guardián, en su travesía para salvar un bosque moribundo.

La riqueza visual del juego, junto con su música envolvente y sus paisajes mágicos, establece un referente estético para obras que desean explorar lo fantástico desde una perspectiva íntima y emocional. Al igual que Hollow Knight, Ori construye un mundo con elementos de oscuridad y luz, lo que influye en el enfoque artístico y narrativo de Las gemas de la tierra, inspirando su conexión entre lo sensible y lo misterioso.



Root

Root (2018) es un juego de mesa asimétrico diseñado por Cole Wehrle y publicado por Leder Games, que destaca por su estética caricaturesca, con animalitos del bosque, en contraste con la profundidad estratégica y política que encierra su mecánica de juego. La combinación de una apariencia visual accesible con un sistema de reglas complejo convierte a Root en un referente clave para obras que buscan esa dualidad entre lo lúdico y lo calculado. Esta influencia se hace presente en Las gemas de la tierra al inspirar una narrativa en la que el conflicto no se presenta de forma obvia, sino bajo capas de apariencia amigable que esconden tensiones profundas.



Dead of Winter

Dead of Winter (2014) es un juego de mesa cooperativo con objetivos secretos, ambientado en un mundo postapocalíptico invadido por zombies. Cada jugador encarna a un grupo de supervivientes que deben colaborar para resistir las amenazas externas mientras lidian con tensiones internas. Lo más significativo del juego es su sistema de "crisis" y "traición potencial", que pone a prueba la confianza entre los jugadores. Las decisiones morales, los sacrificios individuales y la sospecha constante generan una narrativa emergente cargada de dramatismo. Esta influencia se traslada a Las Gemas de la tierra en su exploración de conflictos internos, alianzas inestables y eventos inesperados que alteran el curso de la historia.



Némesis

Némesis (2018) es un juego de supervivencia espacial con fuerte carga temática, donde los jugadores deben reparar una nave infestada de criaturas alienígenas mientras intentan cumplir objetivos secretos que pueden poner en peligro a los demás.

El elemento clave del juego es la tensión permanente entre cooperación forzada y traición latente. Las mecánicas impredecibles, los eventos mortales y la sensación de vulnerabilidad generan una atmósfera inmersiva y angustiante. Las gemas de la tierra toma inspiración de Némesis al replicar esta sensación de amenaza inminente, donde los personajes deben tomar decisiones difíciles en un entorno hostil y desconocido.



Betrayal at House on the Hill

Betrayal at House on the Hill (2004) es un juego de exploración narrativa en el que los jugadores descubren una mansión encantada habitación por habitación, hasta que se activa una "traición" que transforma a uno de ellos en antagonista.

Su principal atractivo radica en la transformación dinámica del juego: de colaboración a enfrentamiento, y en la variedad de escenarios posibles que cambian en cada partida. Esta estructura narrativa sirve de referencia para Las Gemas de la tierra, donde la revelación de secretos, los giros argumentales y el cambio de roles entre personajes juegan un papel central en la evolución de la historia.



Framework MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics)

El Framework MDA (2004) es un modelo de análisis y diseño de juegos propuesto por Robin Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubek, que estructura la experiencia lúdica en tres niveles: mecánicas (reglas y sistemas), dinámicas (comportamientos emergentes) y estéticas (emociones provocadas en el jugador). Esta metodología ha sido recuperada y aplicada en múltiples estudios recientes, como en el Trabajo de Fin de Grado de Sofía Alonso, para fundamentar procesos de diseño desde una perspectiva formal y experiencial.

La utilidad del modelo reside en su capacidad para alinear la intención del diseñador con la experiencia del jugador, permitiendo reflexionar sobre cómo las mecánicas se transforman en emociones a través de la interacción. En *Las Gemas de la tierra*, este marco es una base estructural clave para el diseño, asegurando que las decisiones mecánicas no sean arbitrarias, sino coherentes con las sensaciones narrativas y estéticas que se desea transmitir.

Proceso creativo del boceto al prototipo final (Palomar, 2012):

Según Palomar (2012), el diseño de juegos y productos culturales debe concebirse como un proceso iterativo que va desde la concepción inicial en forma de boceto, hasta la elaboración del prototipo final, incluyendo fases intermedias de testeo, validación social y ajustes progresivos.

Este enfoque pone énfasis en la importancia del error, la observación del usuario y la adaptabilidad como elementos esenciales del proceso creativo. Cada etapa, desde el primer trazo hasta la interacción con los jugadores, revela aspectos ocultos del diseño que permiten afinar tanto la forma como el fondo del producto final. *Las Gemas de la tierra* adopta esta perspectiva metodológica, priorizando el desarrollo iterativo y el testeo activo como parte central del camino hacia un juego que combine profundidad estratégica, coherencia estética y valor emocional.

Senet y el Juego Real de Ur:

Senet y el Juego Real de Ur son considerados los juegos de mesa más antiguos de los que se tiene constancia arqueológica, practicados en el Antiguo Egipto y Mesopotamia respectivamente. Más que simples pasatiempos, estos juegos cumplían una función simbólica y espiritual en sus respectivas culturas.

En el caso de Senet, se creía que representaba el viaje del alma en el más allá, mientras que El Juego Real de Ur implicaba elementos de azar y estrategia que podrían estar relacionados con creencias sobre el destino. Su presencia en contextos funerarios y rituales los convierte en símbolos de la ancestralidad del juego como expresión cultural profunda. En *Las gemas de la tierra*, estos referentes inspiran la dimensión mística y ritual del juego, evocando la idea de que jugar no solo es competir, sino también conectar con lo ancestral, lo espiritual y lo simbólico.

Backgammon, Go y los juegos Tafl:

Backgammon, Go y los juegos Tafl (como Hnefatafl o Tafl vikingo) son juegos tradicionales de diversas culturas (persa, china y nórdica, respectivamente) que comparten una característica clave: la existencia de estrategias ocultas, objetivos asimétricos y lectura del adversario.

En Backgammon, el azar de los dados convive con decisiones tácticas que revelan o enmascaran intenciones. En Go, la aparente sencillez visual encierra una complejidad táctica basada en la construcción de territorios y la interpretación del movimiento enemigo. Los juegos Tafl, por su parte, introducen roles diferenciados entre atacante y defensor, generando un equilibrio estratégico con objetivos secretos o alternos.

Estos juegos inspiran en Las gemas de la tierra una dimensión de estrategia profunda, donde la información incompleta, los propósitos ocultos y las tensiones asimétricas son elementos fundamentales para el desarrollo narrativo y mecánico del juego.



3 . Justificación de la propuesta

Las Gemas de la tierra propone un diseño lúdico que articula mecánicas de exploración, cooperación obligada, traición emergente y narrativa viva en un tablero modular. El espacio subterráneo se convierte en símbolo de lo oculto, del inconsciente colectivo, del peligro que obliga a los jugadores a colaborar... al menos durante un tiempo. Inspirado por títulos contemporáneos y procesos históricos descritos en TFG previos (Palomar, 2012; Alvado, 2023), este juego toma decisiones estéticas y mecánicas con base en referentes consolidados.

La conceptualización de la luz como recurso común representa una innovación mecánica fundamental que establece dinámicas iniciales de cooperación obligada entre los jugadores.

Esta relación evoluciona orgánicamente hacia posibles traiciones cuando, avanzada la partida, la oscuridad deje de percibirse como una amenaza compartida y se transforma en una herramienta estratégica de manipulación del espacio y de los jugadores... Este giro narrativo ocurre orgánicamente, permitiendo que cada partida cuente una historia distinta.

Como señala Salen en Rules to Play, "la ambientación no debe guiar la historia, sino permitir que los jugadores la construyan con cada acción"

La estética toma como referente a juegos con diseño accesible y atmosfera inmersiva como Root o Cartographers. Siguiendo el modelo de diseño MDA¹, las mecánicas se enfocan en la toma de decisiones tácticas (cavar, explorar, activar objetivos), las dinámicas emergen del conflicto moral y las alianzas rotas, mientras que la estética transmite la sensación de un mundo vivo, oscuro y fantástico.

Siguiendo el principio fundamental propuesto por German Palomar (2012, p.45) en su TFM sobre creación de juegos de mesa, quien afirma que "un juego adquiere identidad cuando el jugador lo habita", Las gemas de la tierra esta diseñado específicamente para provocar ese habitar emocional y estratégico. Esto se logra mediante componentes cuidadosamente seleccionados, como los objetivos secretos que generan un conflicto interno constante en cada participante, forzándolos a reconsiderar sus alianzas y estrategias.

La narrativa del juego no se impone, se descubre gradualmente mediante la interacción. Los eventos mágicos, las reliquias ocultas y la Gema de la tierra constituyen fragmentos simbólicos que cada jugador reordena para construir su propia historia. Esta filosofía de diseño narrativo emergente se alinea con la perspectiva del Bestiario de Pathfinder (Devir, 2019, p.137), donde se establece que "el verdadero poder no reside en la gema, sino en lo que estas dispuesto a sacrificar para obtenerla" - un concepto que hemos integrado directamente en las mecánicas de sacrificio y traición.

¹Mechanics, Dynamics, and Aesthetics

4 . Proceso de producción

Mi afición y pasión por los juegos de mesa me hizo pensar en que este proyecto era lo que quería realizar incluso antes de pensar la mecánica.

Mecanicas

El nacimiento de este proyecto ocurrió mientras trabajaba en un corto sobre un minero, y se me vino a la cabeza una conexión entre salas donde las piezas de unión sean túneles cavados por mineros. Desde ese primer momento sabía que quería casillas hexagonales para fomentar un movimiento más abierto y más estrategia en el emplazamiento de las losetas.

La fase inicial de diseño contemplo aspectos técnicos complejos como la implementación de cuatro mazos diferenciados para distintos tipos de gemas, incluyendo objetos, eventos y obstáculos como la gema rota. Sin embargo, al desarrollar el primer prototipo, incorpore demasiados elementos simultáneos (monstruos, eventos específicos, objetos especiales) que resultaron en un sistema excesivamente complejo. Las pruebas revelaron que esta aproximación no funcionaba para nuestro objetivo de crear un juego familiar con una curva de aprendizaje accesible.

Para aumentar el atractivo del juego en el mercado familiar, decidí transformar a los protagonistas de mineros humanos a adorables topos antropomórficos. Esta decisión estética tuvo implicaciones directas en el diseño de las mecánicas: la naturaleza casi ciega de estos animales inspiró el desarrollo del sistema central de iluminación, estableciendo así una coherencia temática entre la ambientación y las reglas de juego.

Tras esto pensamos en la mecánica de los monstruos y decidimos desecharla por ser algo demasiado visto y que le quitaba peso a los túneles y sus decisiones, pensé en sustituir los combates contra monstruos por un miedo constante a la oscuridad, Aquí empezó la mecánica de la luz, en un principio solo iban a tener una para todos los que iluminaba en área, pero esto hacia que al principio el movimiento fuese demasiado limitado, en ese momento pensamos en hacer la mecánica de la luz y oscuridad fueran propios de la loseta y que se pudieran alterar los estados de luz y oscuridad, reduciendo drásticamente el numero de objetos de juego a solo dos, luz y oscuridad.

También al mismo tiempo, pensamos que se podría hacer mas interesante estratégicamente que hubiera hexágonos por los que no se pudiera pasar, para bloquear o interrumpir túneles de los otros jugadores.

Tras varias pruebas y testeos decidimos quitar las cartas de evento de los mazos de gemas y hacerlos mas limpios y rápidos, para reducir la duración de las partidas haciéndolo mas dinámico.

Al notar en las secciones de testeo que el juego había quedado un poco cojo, pensamos en hacer que cada uno de los topos tuviese una habilidad diferente, cosa que se pensó en momentos anteriores pero se desechó.

Tras varias sesiones de juego comprobamos que los jugadores y nosotros estábamos contentos con los resultados de la partida, podemos ver traiciones sorpresas y engaños, creando un ambiente divertido y lúdico.

Arte

Recopilamos datos históricos, mecánicos y visuales a través de manuales, estudios académicos y experiencias de juego. Se revisaron TFG previos como el de Germán Palomar (2012) y Evelin Alvado (2023), así como publicaciones clave como Rules of play de Salen y Zimmerman y referencias visuales en BoardGame Geek y Artstation.

Cuando tuvimos clara la mecánica principal del juego empezamos a pensar en los elementos que necesitaríamos para representar de forma visual nuestro concepto. Estos serían los topos, cada uno diferente y con diferentes características, losetas y cartas.

Topos

Empezamos con los topos, trabajando en el outline directamente.



Fig 1. Line topos

Continuamos añadiendo diferentes tonos de grises y blanco para darle volumen y características propias a cada uno basándonos en lo que nos sugieren sus formas.



Fig 3. Thumbnails elegidos

Cuando estuvimos contentos, le hicimos un outline muy grueso, creando una estética cartoon, característica de los juegos familiares, ya que es nuestro público objetivo.



Fig 4. Lineart final

Al sentirnos acertados con el outline nos enfocamos en renderizar las figuras para darle un volumen perfecto para este estilo cartoon.



Fig 5. Renderizado

Al tener todas las figuras listas nos dimos cuenta de la poca presencia femenina y decidimos modificar a varios personajes para hacerlos mujeres.



Fig 6. Transiciones

Cartas

Tras haber concluido que las figuras de los topos funcionaban pasamos a trabajar en las cartas, centrándonos en el reverso, para las cuales creamos varios thumbnails que demostraran diferentes estilos y temáticas.



Fig 7. Trumbnails cartas

El reverso de la carta que acabamos eligiendo, fue de alguna manera el mas simple, para que dejara identificar bien los cuatro mazos, tras esto realizamos los otros tres.



Fig 8. Cartas mazos

En la siguiente fase de desarrollo, nos centramos en el diseño del anverso de las cartas de objetos, específicamente las dos variantes esenciales: La vela encendida y la vela apagada. Iniciamos el proceso explorando diferentes estilos visuales, desde representaciones cartográficas hasta ilustraciones más realistas, para determinar qué enfoque estético se alinearía mejor con la experiencia de juego deseada.



Fig 9. Thumbnails vela

Acabamos eligiendo una opción entre realista y cartoon que mostrara la vela, cerca de la roca de la cueva.



Fig 10. Cartas elegidas

Al tener clara la carta que queríamos, empezamos a dedicarnos a hacer pruebas del propio diseño de esta, qué información poner, cuál no, cómo transmitir mejor la información.



Fig 11. Pruebas de cartas

Al principio pensamos en elegir la opción con la caja de texto para que diese una breve explicación de los efectos de la carta e hicimos muchísimas pruebas de tipografía para que nos cuadrara en nuestra idea.



Fig 12. Pruebas de tipografía

Una vez elegido el estilo visual más apropiado, procedimos a optimizar el diseño informativo de las cartas. Considerando que el juego solo incorpora dos objetos principales, decidimos eliminar texto explicativo redundante de las cartas mismas, trasladando esta información al reglamento. Esta decisión de diseño reduce significativamente el ruido visual, creando componentes más accesibles y permitiendo que un público inexperto en juegos de mesa pueda adentrarse en la experiencia con mayor facilidad.



Fig 13. Información elegida

También necesitábamos una carta para la elección y recordatorio de la habilidad de los personajes y un pequeño cuadro de texto en la parte inferior para explicar dicha habilidad, Lo que mejor funcionaba era un fondo de un túnel de la cueva.

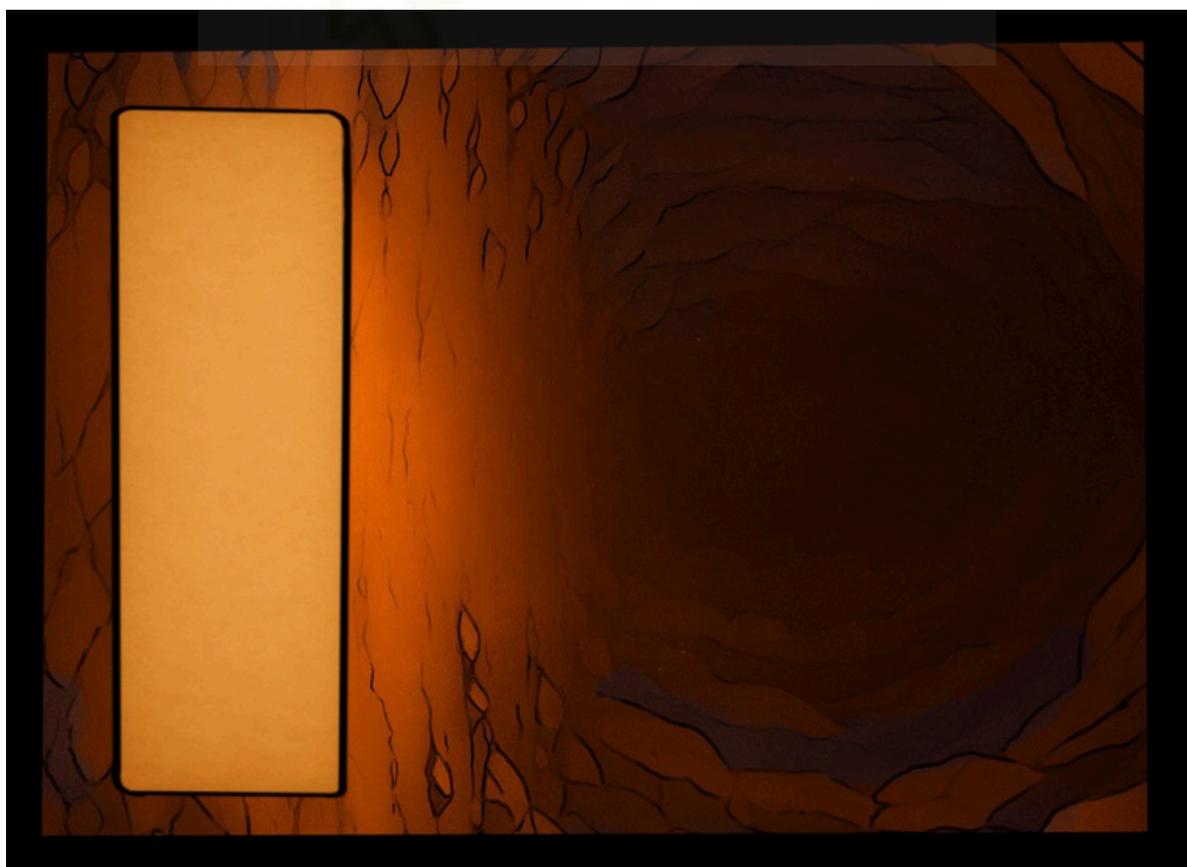


Fig 14. Cartas de personaje

De entre estas experimentaciones nos quedamos con una que representaba el suelo en vista cenital que era lo que mejor representaba un movimiento espacial por una cueva o mina.

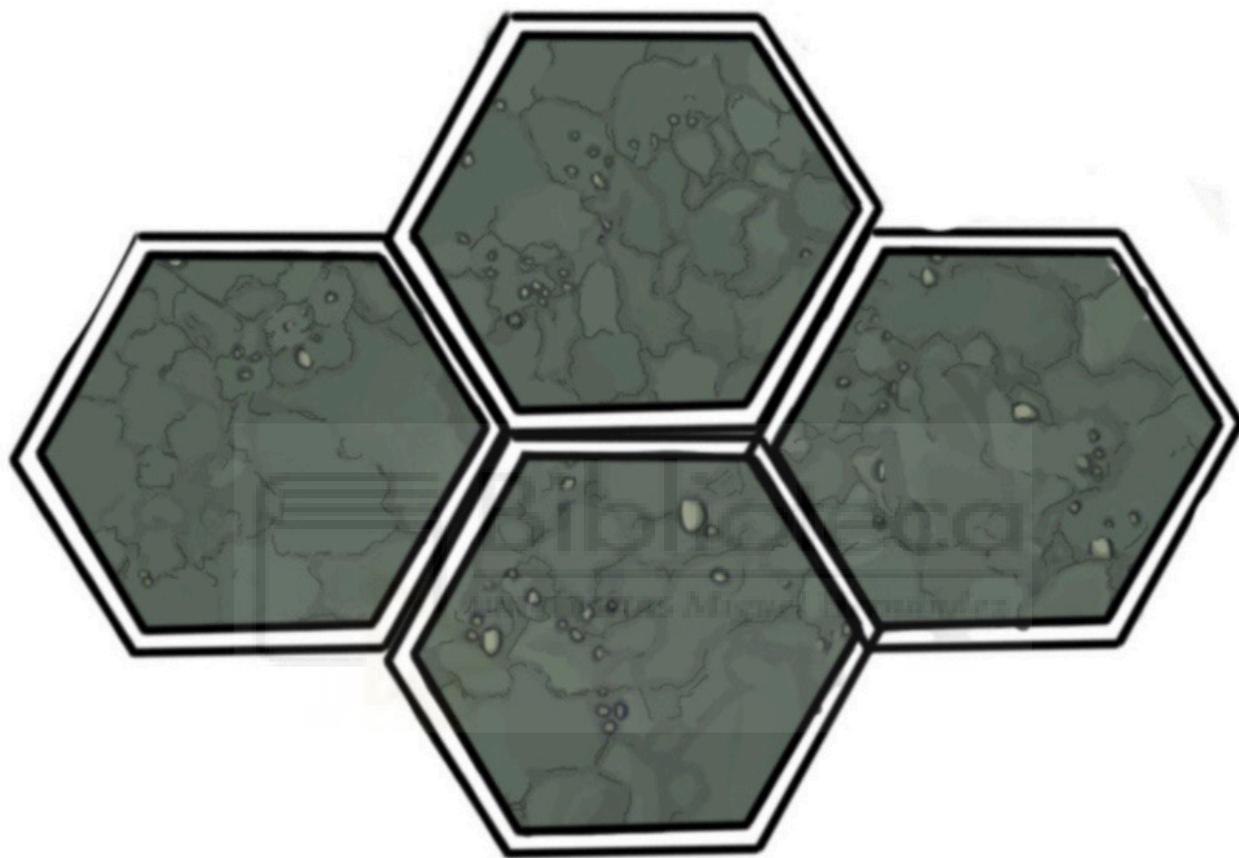


Fig 16. Loseta elegida

Tras esto nos dispusimos a hacer varias pruebas de losetas que bloqueen el camino, también hicimos diferentes thumbnails de diferentes conceptos que nos pudieran dar a entender que no se puede pasar por esa casilla.

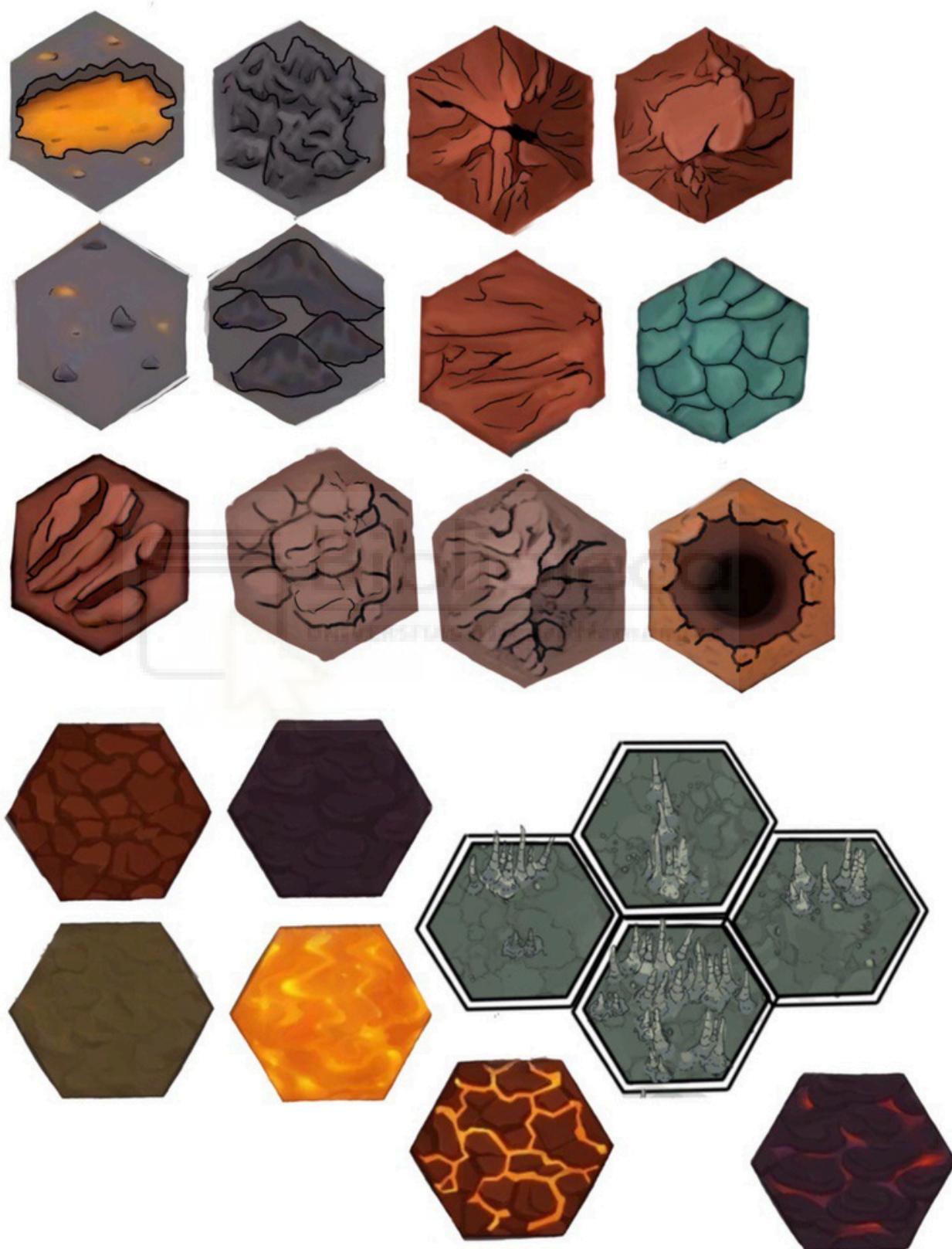


Fig 17. Pruebas loseta bloqueo

Tras evaluar todas las alternativas mediante pruebas con usuarios, determinamos que las estalactitas constituían la solución óptima para representar los hexágonos bloqueados. Esta elección ofrece múltiples ventajas: comunica claramente la imposibilidad de paso, mantiene coherencia temática con el entorno subterráneo, evita la obstrucción visual excesiva que dificultaría la lectura del tablero y proporciona un elemento más creíble dentro del contexto del juego que otras alternativas consideradas, como la lava, que resultaban menos realistas para el ecosistema planteado.



Fig 18. Losetas elegidas

En ese momento decidimos renderizar más las losetas y aumentamos el número de casillas para tener más variedad visual a la hora de jugar.

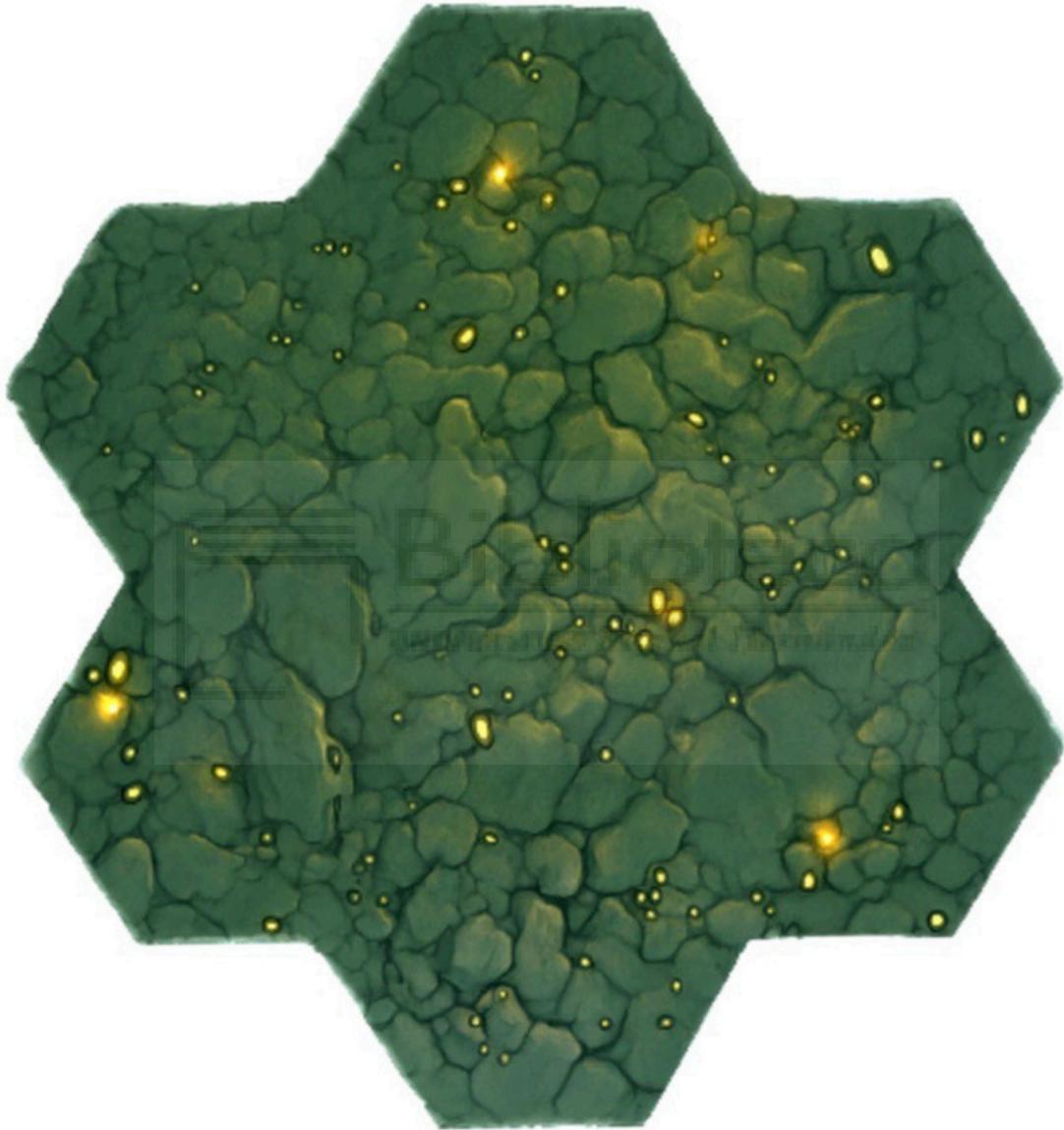


Fig 19. Renderizado losetas

Tras esto nos dedicamos a renderizar las estalactitas una a una y hacer variaciones.



Fig 20. Renderizado estalactitas

Y finalmente pusimos las estalactitas en las casillas básicas y pudimos comprobar que nuestra idea funcionaba.



Fig 21. Formaciones Finales

Tras esto nos dedicamos a dividir los conjuntos de losetas en las fichas de camino que se jugarían dentro del juego. Añadiendo una línea discontinua a las casillas que no se pueden cruzar.



Fig 22. Losetas finales

En paralelo a todo este proceso visual de losetas y cartas destinamos tiempo a realizar un modelo en 3D de un topo que nos pudiera servir como ficha de personaje.

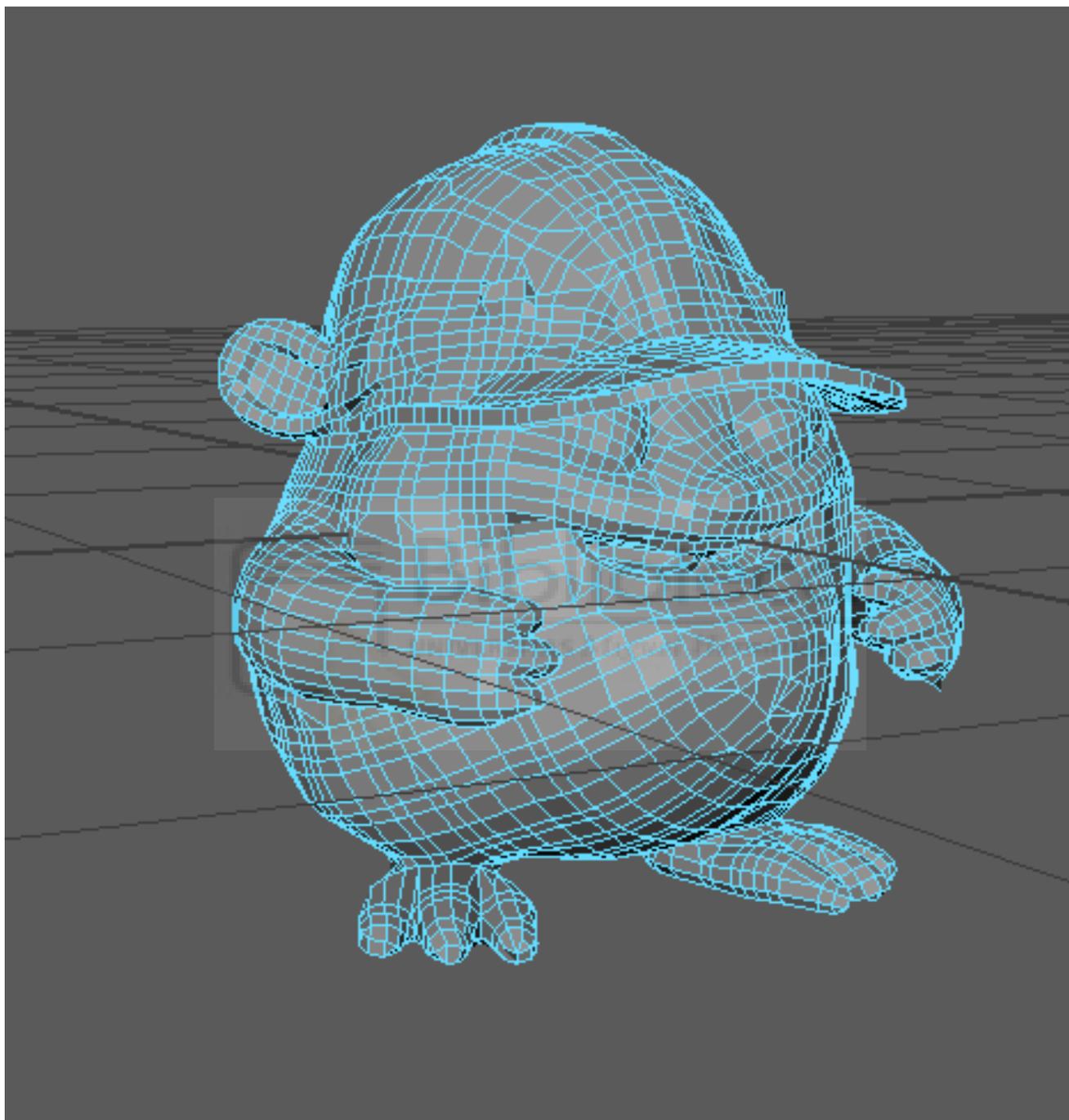


Fig 23. Modelado 3D en Maya

Gracias a los conocimientos que hemos ganado en la UMH y mucho trabajo conseguimos desarrollar un modelo en 3D, el cual, hemos tenido la oportunidad de imprimir y jugar con el.



Fig 24. Miniaturas de topo impresas y pintadas

5 . Resultados

Tras el proceso completo de diseño y prototipado, Las gemas de la tierra ha logrado establecer una experiencia de juego inmersiva, táctica y emocionalmente rica. El uso de la luz como recurso compartido se ha confirmado como una mecánica innovadora que transforma el comportamiento de los jugadores a lo largo de la partida

Las dinámicas sociales emergentes - negociación, traición, sacrificio - se han manifestado con fuerza, especialmente al final del juego, cuando la aparición de las gemas altera las reglas establecidas. La combinación entre azar y estrategia mantiene la tensión y la rejugabilidad.

La respuesta de los jugadores ha sido positiva, destacando la originalidad del entorno subterráneo, la estética del arte y la sensación de inmersión narrativa. Algunos jugadores expresaron que "cada partida parece una historia distinta", validando el objetivo de generar una narrativa emergente.

Ficha técnica del prototipo final:

Titulo: Las gemas de la tierra

Autor: Miguel Ángel Zamora Quesada

Técnica/materiales: Impresión casera, cartas y fichas de cartón, miniaturas de resina.

Medidas: Tablero modular 6x6 losetas, cartas 63 x 88mm

Otros datos: Diseño original, intrincado y fácil de masterizar.

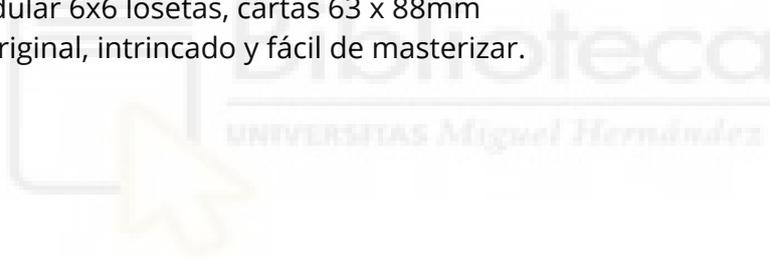




Fig 24. Mockup de una partida



Fig 25. Mockup de los elementos de juego



Fig 26. Mockup de las cartas de juego



Fig. 27. Reverso de los cuatro mazos de cartas



Biblioteca



Fig. 28. Reverso cartas de objeto

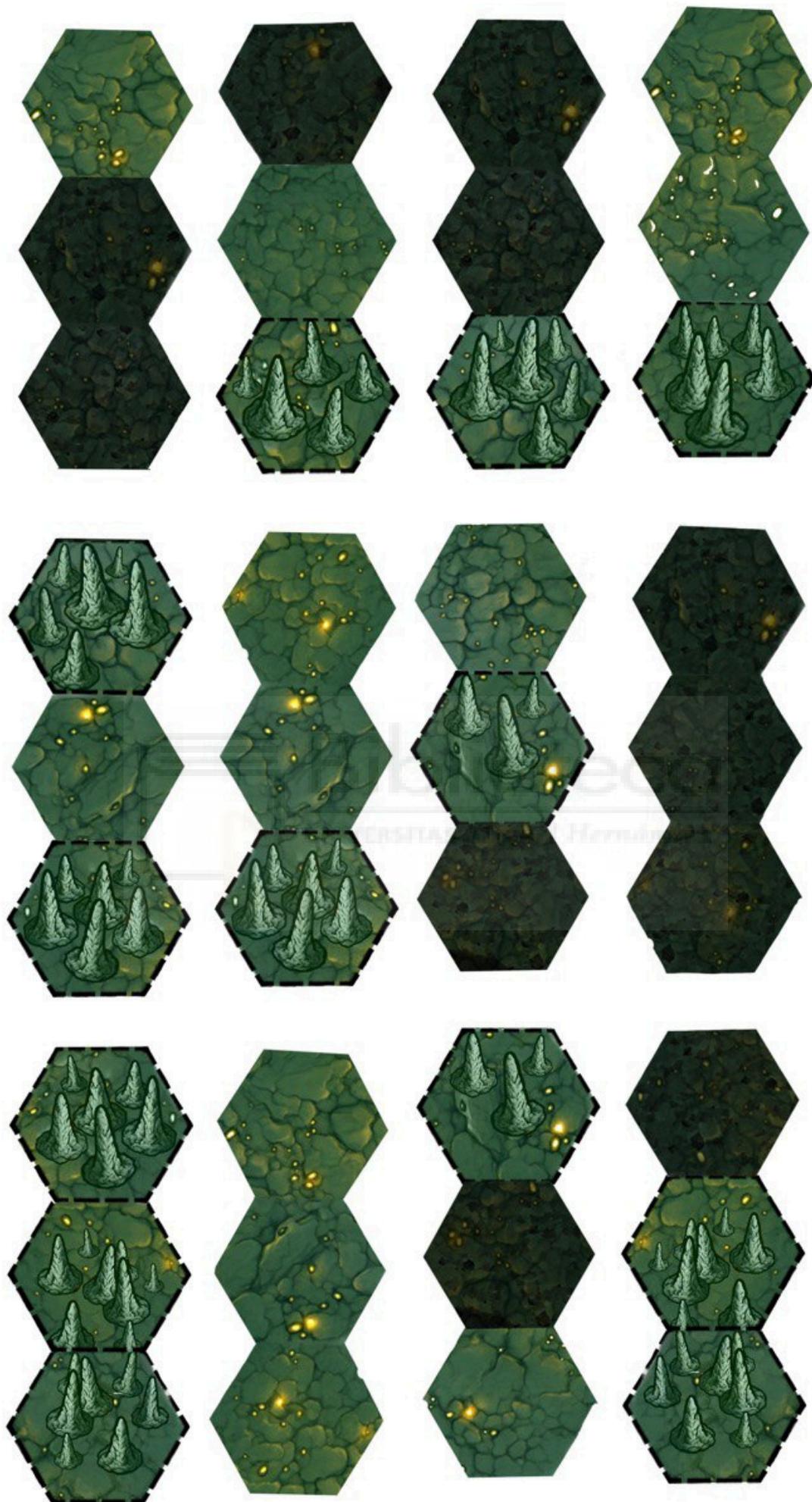


Fig. 29. Diferentes fichas de tablero con los 3 diferentes estados



Fig. 30. Diferentes cartas de personaje



Fig. 31. Diferentes cartas de personaje



Fig. 32. Diferentes cartas de personaje



Fig. 33. Diferentes cartas de personaje

6 . Bibliografía

- Alvado Ferrer, E. (2023). Titán: Concept art de un mundo de fantasía épica para un juego de rol. Trabajo Fin de Grado. Universitat Politècnica de València.
- BoardGameGeek. (s.f.). BoardGameGeek [en línea], URL: <https://boardgamegeek.com> [última consulta: 25/05/2025]
- Devir. (2019). Bestiario de Pathfinder.
- Fullerton, T. (2014). Game Design Workshop. Boca Ratón: CRC Press.
- LABSK (La Armada de los Juegos de Mesa). (s.f.). [en línea], URL: <http://labsk.net> [última consulta: 25/05/2025]
- Palomar, G. (2012). Los juegos de mesa. Creación y producción. Trabajo Fin de Máster. Universidad de Granada.
- Pérez, S. (2021). Creación y desarrollo de un juego de mesa para devotos del diseño. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Valladolid.
- Salen, K.; Zimmerman, E. (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press.
- Walters, A. (2015). Baby Bestiary Handbook Vol. 1. Metal Weave Games.
- Wizards of the Coast. (2020). Monster Manual.
- Critical Role. (s.f.). [en línea], URL: <https://critrole.com> [última consulta: 25/05/2025]

Ludografía

- Plaid Hat Games. (2014). Dead of Winter. Plaid Hat Games.
- Awaken Realms. (2018). Nemesis. Awaken Realms.
- Avalon Hill. (2004). Betrayal at House on the Hill. Avalon Hill.
- Leder Games. (2018). Root. Leder Games.
- Ancient Egyptian. (ca. 3100 a.C.). Senet [Juego de tablero]. Museo Británico.
- Mesopotamian. (ca. 2600 a.C.). Royal Game of Ur [Juego de tablero]. Museo Británico.
- Tafl Games (Viking Era). (s.f.). Hnefatafl [Juego tradicional nórdico]. Recuperado de reconstrucciones históricas.
- Juegos de tradición asiática y occidental:
- Backgammon: Origen persa, evolución desde el 3000 a.C.
- Go: China, ca. siglo VI a.C.
- Juegos Tafl: Europa nórdica, ca. siglo IV d.C.
- Devir. (2019). Bestiario de Pathfinder.