



Centres universitaris adscrits a la



Grau en Disseny i Producció de Videojocs

Ideació i disseny d'un Wargame amb mecàniques d'estil Eurogame

Memòria

Eloi Zamora Cuñado

Tutor: Antonio José Planells de la Maza

2017-2018



Abstract

The objective of this final year project is to design a board game with in-game events and a modular map, the theme of which will be the Battle of Navas de Tolosa accompanied by fantasy touches. It will begin by analysing mechanics from other games that are working and will conclude with the creation of a set of mechanics, according to the theme and the gameplay of the game. As a result, it is expected to obtain a wargame style board game with eurogame style resource management mechanics and with a low level of complexity.

Resum

En aquest treball de fi de grau es realitza el disseny d'un joc de taula wargame amb esdeveniments in-game i un sistema de mapa modular, la temàtica del qual serà La Batalla de Navas de Tolosa acompanyada de tocs de fantasia. Es començarà analitzant les mecàniques d'altres jocs que funcionen i s'acabarà amb la creació d'un conjunt de mecàniques pròpies, acord amb la temàtica i jugabilitat del joc. Com a producte final, s'espera obtenir un joc de taula d'estil wargame amb mecàniques de gestió de recursos pròpies de jocs d'estil eurogame i amb un nivell de complexitat baix.

Resumen

En este trabajo de final de grado, se realizará el diseño de un juego de mesa wargame con un sistema de eventos in-game y un mapa modular, la temática de este será La Batalla de Navas de Tolosa acompañada de toques de fantasía. Se empezará analizando mecánicas de otros juegos que funcionan y se acabará con la creación de un conjunto de mecánicas propias, acorde con la temática y la jugabilidad del juego. Como producto final, se espera obtener un juego de mesa de estilo wargame con mecánicas de gestión de recursos propias de juegos de estilo eurogame i con un nivel de complejidad bajo.

Índex

Índex de figures.....	V
Índex de taules.....	VII
Índex d'annexos.....	IX
1. Introducció	1
2. Referents	3
2.1 Chaos in the old World.....	4
2.2 Risk Legacy.....	6
2.3 Memoir 44.....	8
2.4 Catán.....	10
2.5 Age of empires II HD.....	12
2.6 Las Mansiones de la Locura (2a edició).....	13
2.7 Twilight Struggle.....	14
2.8 Scythe	16
2.9 Russian Campaign.....	17
2.10 Tales of the Arabian Nights	19
3. Marc Teòric.....	21
3.1 La història dels jocs de taula	21
3.1.1 El naixement dels jocs de taula	21
3.1.2 Els jocs en l'antiguitat	22
3.1.3 Del segle XX fins als anys 80	23
3.1.4 La Segona Guerra Mundial	24
3.1.5 Els Hobbygames.....	25
3.1.6 L'Alemanya als anys 80	25

II

3.2 Principals estils de jocs de taula.....	27
3.2.1 Wargames.....	28
3.2.1.1 El Wargame en el terreny militar.....	29
3.2.2 Eurogames.....	30
3.2.3 Ameritrash.....	31
3.3 La fantasia i el gènere fantàstic.....	32
3.3.1 La fantasia.....	32
3.3.2 El gènere fantàstic.....	32
3.4 La Batalla de Navas de Tolosa.....	33
3.4.1 Context.....	33
3.4.2 Els fets.....	34
3.4.3 Les tropes de l'exèrcit cristià.....	34
3.5 La figura de la mort en l'Edat Mitjana.....	36
3.6 Els bandits.....	38
4. Objectius.....	41
5. Disseny metodològic i cronograma.....	43
5.1 Estructures de GDD.....	43
5.1.1 El GDD segons Jesse Schell.....	43
5.1.2 El GDD segons Tracy Fullerton.....	44
5.1.3 El GDD segons Scott Rogers.....	45
5.1.4 El GDD de La Batalla dels Antics.....	45
5.2 El cronograma.....	47
5.2.1 Explicació cronograma.....	48
6. Resultats del treball.....	51
6.1 Diari de desenvolupament.....	51

6.2 La creació del GDD.....	52
7. Conclusions i reflexió	61
7.1 Sobre el treball	61
7.2 Sobre el procés de creació del GDD	61
7. Referències.....	65
8. Figures.....	69

Índex de figures

Figura 1- Contingut d'una caixa de "Chaos in the old world"	4
Figura 2- Contingut d'una caixa del "Risk Legacy"	6
Figura 3- Tauler del "Memoir 44"	8
Figura 4- Tauler del "Catán"	10
Figura 5- Cartes de recursos utilitzades al "Catán"	11
Figura 6- Fotografia in-game del joc "Age of empires II HD"	12
Figura 7- Contingut d'una caixa de "Las mansiones de la locura"	13
Figura 8- Contingut d'una caixa de "Twilight Struggle"	14
Figura 9- Exemple de carta d'esdeveniment.....	15
Figura 10- Exemple de carta d'esdeveniment.....	15
Figura 11- Caixa de Scythe.....	16
Figura 12- Caixa de The Russian Campaign	17
Figura 13- Exemple de situació de combat.....	18
Figura 14- Caixa Tales of the Arabian Nights	19
Figura 15- Joc real d'ur.....	22
Figura 16, Fotografia de la portada d'una caixa de monopoly del 1933	24
Figura 17- Imatge del premi Spiel Des Jahres	26
Figura 18- Classificació d'Antonio Catalán sobre els gèneres dels jocs de taula.....	27
Figura 19- Components d'un Wargame.....	29
Figura 20- Caixa d'Arcadia Quest	31
Figura 21- Quadre de la Batalla de Navas de Tolosa.....	33
Figura 22- Representació de la Dansa de la Mort.....	37
Figura 23- Asalto de ladrones	38
Figura 24- Estils de Documents de Jocs segons Schell	44

VI

Figura 25- Cronograma del projecte	47
Figura 26- Core Game Loop	53
Figura 27- Guerrer, Caster i Tank del Bàndol Humà.....	56
Figura 28- Guerrer, Caster i Tank del Bàndol de les Hordes.....	56
Figura 29- Terreny bosc i muntanya.....	57
Figura 30- Cartes de recursos	58
Figura 31- Corba d'aprenentatge	60
Figura 32-Corba de dificultat.....	60

Índex de taules

Taula 1 – Atributs de les tropes.....	55
Taula 2 – Millores de la base.....	59
Taula 3- Millores dels recol·lectors.....	59

1. Introducció

L'objectiu principal d'aquest projecte és crear un joc de taula per entre 2 i 4 jugadors d'estil wargame i amb un sistema de gestió de recursos estil eurogame, adaptant-lo per a adequar-lo a un mercat més casual. En el que cada partida sigui diferent gràcies al mapa i als esdeveniments in game.

Per aconseguir tenir un producte acabat i de qualitat, la creació del joc de taula es realitzarà amb l'ajuda d'un artista, Kevin Steiner, el qual s'encarregarà de crear tot l'apartat visual necessari per al joc, mentre que en aquest treball es veurà la creació de l'apartat de disseny del joc.

El joc de taula que es crearà serà un joc d'estil wargame, multijugador, amb gestió de recursos, amb un sistema d'esdeveniments durant la partida i amb un mapa de creació modular. La temàtica serà medieval fantàstica i fosca, ja que estarà ambientat en La Batalla de Navas de Tolosa i dotat d'elements fantàstics. Partint d'aquesta base, el joc que es buscarà crear serà un joc que ofereixi experiències diferents als jugadors en cada partida, que sigui rejugable, balancejat i sobretot, divertit.

Per aconseguir obtenir el producte desitjat, primerament caldrà analitzar jocs de taula semblants al que es vol aconseguir. Després s'hauran de definir i dissenyar les mecàniques principals del joc. Finalment, caldrà testejar el joc i anar arreglant els errors que es trobin, repetint aquesta acció de forma iterativa fins a obtenir el resultat esperat.

El disseny final del joc es realitzarà a través de la creació i millora, durant tot el procés de desenvolupament, d'un GDD (Game Design Document), document que serveix com a Bíblia i guia per a la creació del joc.

2. Referents

Per a facilitar la comprensió dels referents primerament es definiran els referents necessaris i el que s'espera obtenir d'ells i després s'explicaran un a un.

Els referents sobre els quals s'estructura el joc, es poden classificar principalment en 5 grups:

- Segons el sistema de moviment de les tropes: Es busca un sistema de moviment de tropes per caselles, en el qual cada tropa es pugui moure una vegada per torn. Es vol que el moviment de les tropes es vegi limitat per la seva classe i per l'entorn (pel mapa).
- Segons el sistema de combat: Es busca un sistema de combat mitjançant daus i torns en el qual els jugadors puguin triar on, quan i amb quantes tropes atacar, mentre que els defensors es puguin defensar, reduint el mal rebut o fins i tot evitant-lo.
- Segons la creació del tauler: Es busca un tauler modular, per tal que sigui rejugable i per intentar aconseguir que cada partida sigui diferent.
- Segons la gestió dels recursos: Un dels principals components del joc és el fet de la gestió dels recursos perquè els jugadors els necessiten per a poder progressar i avançar en el transcurs del joc.
- Segons la creació d'esdeveniments in-game: Es busca integrar un sistema d'esdeveniments durant les partides, el qual faci evolucionar certs aspectes de la partida a mesura que avança el temps de joc.

2.1 Chaos in the old World

Chaos in the old World fa sentir als jugadors com a deus. Déus amb poders propis i una legió de seguidors que els atorguen forces i habilitats úniques amb les quals ha d'intentar corrompre i esclavitzar "the old World".

Figura 1- Contingut d'una caixa de "Chaos in the old world"



Font: Boardgamegeek, 2011

D'aquest joc es mira el seu sistema de combat, el qual, utilitza només daus de 6 cares i això repercuteix en un nivell de complexitat no molt alt però a la vegada suficient i entretingut (utilitzant certs números per a repetir les tirades o d'altres per a fallar en l'atac).

Un concepte d'aquest joc són les explosions, aquestes succeeixen quan un jugador obté un 6 en una tirada de daus. Això repercuteix en què el jugador té una tirada addicional de daus (no hi ha límit al número de vegades que un dau per explotar si es continua obtenint un 6).

El sistema de combat consisteix en:

Calcular el número de daus que es poden tirar i tirar-los; afegint les tirades necessàries obtingudes de les explosions.

Assignar els cop a objectius possibles.

Per calcular el número de daus que es poden tirar, el primer que ha de fer el jugador és calcular l'atac total de les tropes amb les que vol atacar (cada tropa, depenent del seu tipus té

uns punts d'atac assignats). Després si té cartes de Chaos o altres factors que alterin el número de daus que es poden tirar, aquests s'han d'afegir al seu número de daus. Un cop el jugador ha comptat tots els daus que pot tirar està obligat a tirar-los tots. Per cada 4, 5 o 6 que obtingui, obté un punt d'atac.

Un cop tots els daus han sigut tirats, per cada punt d'atac obtingut, l'atacant els ha d'assignar enemics.

2.2 Risk Legacy

Risk Legacy és un joc basat en el Risk però amb un toc de joc de campanya. Al principi, al igual que en el Risk, els jugadors controlen regions d'un mapa del món i mitjançant el combat amb daus s'intenten anar eliminant els uns als altres i obtenir control en el mapa per així obtenir punts de victòria (VictoryPoints, VP). El que diferencia al Risk Legacy és el fet que aquest varia segons les resolucions i decisions preses en partides anteriors.

Figura 2- Contingut d'una caixa del "Risk Legacy"



Font: Boardgamegeek, 2011

Sistema de combat senzill, utilitzant daus de 6 cares, en el que el jugador pot triar amb quantes tropes atacar però, a diferència del Chaos in the old World, el defensor es pot defensar i triar amb quantes tropes fer-ho (el nombre de defensors a de ser igual o inferior al nombre d'atacants). Per altra banda també es mira el seu sistema de "power ups" el qual afegeix valor a les tirades dels jugadors (tant defensors com atacants).

El sistema de combat consisteix en:

- L'atacant tria un territori en el qual té, com a mínim 2 tropes. Una tropa la "deixa enrere" (tropa que guarda el territori) i les altres poden ser triades per a atacar.
- Tria amb quantes tropes atacar. Es poden enviar 1, 2, o 3 tropes. Si el territori conté més de 3 tropes aquestes no poden atacar totes a la vegada.

- El defensor tria amb quantes tropes defensar-se, 1 o 2 tropes.
- Cada bàndol (atacant i defensor) tira 1 dau per cada tropa.
- Cada bàndol ordena els daus de major a menor. Es compara el valor més gran de cada jugador. El més gran guanya i es retira una tropa del perdedor. Si s'empata, el defensor guanya.
- Ara es compara el segon valor més alt. El perdedor perd una tropa.
- Si no hi ha daus amb els quals comparar, tires 1 dau o 2 més que el teu oponent, aquests s'ignoren. El sistema de "power ups" permet als jugadors, mitjançant l'ús de consumibles (cartes obtingudes durant la partida) o punts estratègics marcats en el tauler (mapa) modificar el valor dels daus. Existeixen 2 tipus de modificadors, els Míssils i les fortificacions.
- Míssils: permeten als jugadors canviar el valor d'un dau a 6 directament.
- Fortificacions: afegixen valor als defensors que es troben en aquella zona. Donen un valor de +1 a un dels daus del defensor. Aquestes fortificacions tenen una vida útil, això significa que, cada vegada que una fortificació és atacada per 3 enemics, perd una vida. Si perd les 10, aquesta fortificació es perd.

2.3 Memoir 44

És un wargame en el que els jugadors han de fer front a algunes de les batalles més importants de la Segona Guerra Mundial.

Figura 3- Tauler del "Memoir 44"



Font: Boardgamegeek, 2017

Pel que fa al sistema de moviment, s'agafa com a referent el Memoir 44 perquè en aquest es delimiten les caselles/espais que es pot moure cada unitat depenent del seu tipus i dels elements que hi ha en el mapa.

- Les tropes d'infanteria poden avançar 1 casella i combatre o bé 2 caselles sense combatre.
- Els blindats poden avançar fins a 3 caselles i combatre.
- L'artilleria pot moure's una casella i combatre.

Pel que fa al sistema de combat, no totes les tropes necessiten estar a la mateixa casella que els seus objectius per atacar i cada tipus de tropa té un rang d'atac diferent. Aquesta mecànica es vol afegir al joc, limitant el rang per tipus de tropes/distància i visibilitat.

Segons el tipus de tropes:

- La infanteria: pot atacar fins a 3 caselles de distància. Tira 3 daus si està a una casella de distància, 2 si esta a dues caselles de distancia o 1 si està a tres caselles de distància.
- Els blindats: poden atacar fins a 3 caselles de distància, sempre combatran amb 3 daus.
- L'artilleria: té un rang d'atac de fins a 6 caselles. Depenent de la distància en la que es troben, combaten amb un nombre diferent de daus (segons la distància, quant més a prop més tirades possibles).

Pel que fa a la visibilitat, per a poder entrar en combat, una unitat d'infanteria o de blindats ha de poder veure l'objectiu, ha de tenir línia de visió, mentre que l'artilleria no ho requereix.

Tenir visibilitat significa poder traçar una línia imaginaria des del centre de la casella ocupada per la unitat atacant fins el centre de la casella on es troba l'objectiu. La línia de visió es considera bloquejada si en alguna de les caselles per la que passa la línia hi ha altres unitats o obstacles.

Finalment pel que fa al sistema de confecció/creació del tauler, tenen una base amb un mapa delimitat, format per hexàgons i a sobre col·loquen els diferents obstacles/terrenys pertinents.

2.4 Catán

El Catán és un joc de taula multijugador i posa als jugadors en la pell d'uns colons, els quals han d'aconseguir construir i expandir-se mentre negocien entre ells i adquireixen recursos. Per a guanyar, els jugadors han d'aconseguir 10 punts i aquest s'obtenen a través de la construcció i el desenvolupament.

És el principal referent pel que fa a la creació/confecció del mapa.

Figura 4- Tauler del "Catán"



Font: Boardgamegeek, 2007

Primerament es mira com són les seves caselles, les quals tenen forma hexagonal i això permet fer créixer el mapa/tauler de joc i fer-lo diferent en cada partida. També s'agafa com a referent per com creen un mapa "nou" de forma aleatòria en cada partida.

Per a fer-ho primer remenen totes les fitxes que confeccionen el taulell i després les col·loquen, amb la forma del taulell, boca avall de manera que no es veu que és cada una.

Per altra banda també es mira el seu sistema de gestió de recursos. Com els jugadors reben els recursos depenent d'on tenen les seves bases i en com els utilitzen per a crear els diferents edificis.

Figura 5- Cartes de recursos utilitzades al “Catán”



Font: Boardgamegeek, 2008

Aquest sistema es divideix en dues parts, l'obtenció de recursos, i la utilització d'aquests:

- Pel que fa a l'obtenció, cada casella del taulell té un número, que se l'hi ha assignat per atzar al començar la partida (durant la confecció del taulell), i després que un jugador tiri els daus, les caselles amb el mateix número que l'obtingut, obtenen recursos. Si alguna casella no està ocupada, ningú obté els recursos.
- La utilització dels recursos consisteix en què poden obtenir els jugadors a canvi d'aquests, està definida per unes regles generals i cada jugador té una targeta on surten explicats els costos. D'aquesta manera tot té el mateix cost per a tots els jugadors i en aquest aspecte aquest és un joc simètric.

2.5 Age of empires II HD

L'Age of empires II HD forma part de la saga Age of empires i és un joc multijugador d'estratègia en temps real en el que els jugadors assoleixen el control d'una raça i l'han de conduir a la victòria derrotant als seus rivals.

Figura 6- Fotografia in-game del joc "Age of empires II HD"



Font: Steam Store, 2013

De la mateixa manera que molts altres gestors de recursos, a l'Age of Empires els jugadors reben recursos depenent del número de "recol·lectors" que tinguin i del temps que passa. Aquests recursos s'utilitzen per a millorar les bases, les tropes o per a crear noves estructures.

2.6 Las Mansiones de la Locura (2a edició)

Las Mansiones de la Locura és un joc cooperatiu d'investigació i terror, inspirat en l'obra de H. P. Lovecraft. En cada partida, els jugadors hauran de cooperar per a resoldre un misteri mentre van esquivant obstacles.

Figura 7- Contingut d'una caixa de "Las mansiones de la locura"



Font: Boardgamegeek, 2016

D'aquest joc es mira el seu sistema d'esdeveniments. Aquest sistema el que fa és que cada cert temps algun element en el joc canviï o n'aparegui un de nou. En la segona edició aquests esdeveniments, a l'igual que la creació del taulell i el moviment dels enemics, estan definits per una aplicació interactiva. Aquesta el que fa és que mitjançant la interacció dels jugadors amb el joc, a cada ronda, va fent variar l'estat del joc (fent aparèixer esdeveniments, movent els enemics, ...), tot i ser en format digital això és el que es vol adaptar a físic en aquest projecte.

2.7 Twilight Struggle

Twilight Struggle és wargame per a dos jugadors ambientat la Guerra Freda. Un jugador representa als Estats Units i l'altre a la Unió Soviètica.

Figura 8- Contingut d'una caixa de "Twilight Struggle"



Font: Boardgamegeek, 2015

És un clar referent de sistemes d'esdeveniments in game en un wargame. En aquest joc, els esdeveniments tenen forma de carta, són invocats pels jugadors i depenent de l'efecte de l'esdeveniment aquests poden ser temporals o permanents.

Per a invocar-los, els jugadors els han de jugar (utilitzar) en el seu torn i mostrar-los al contrincant. Un cop els esdeveniments entren en partida, aquests es col·loquen al costat del taulell i romanen allà fins que desapareix el seu efecte (temporal o permanent).

Figura 9- Exemple de carta d'esdeveniment



Font: Twilight strategy, 2012

Figura 10- Exemple de carta



Font: Twilight Strategy, 2012

2.8 Scythe

El Scythe és un joc de construcció i gestió de recursos ambientat en la dècada de 1920. Una època de cultius i guerres, cors trencats i engranatges oxidats, innovació i valor. Cada jugador representa un personatge d'una de les cinc faccions d'Europa de l'Est mentre conquereixen territori, obtenen recursos, nous vilatans i construeixen estructures.

Figura 11- Caixa de Scythe



Font: BoardGamegeek, 2016

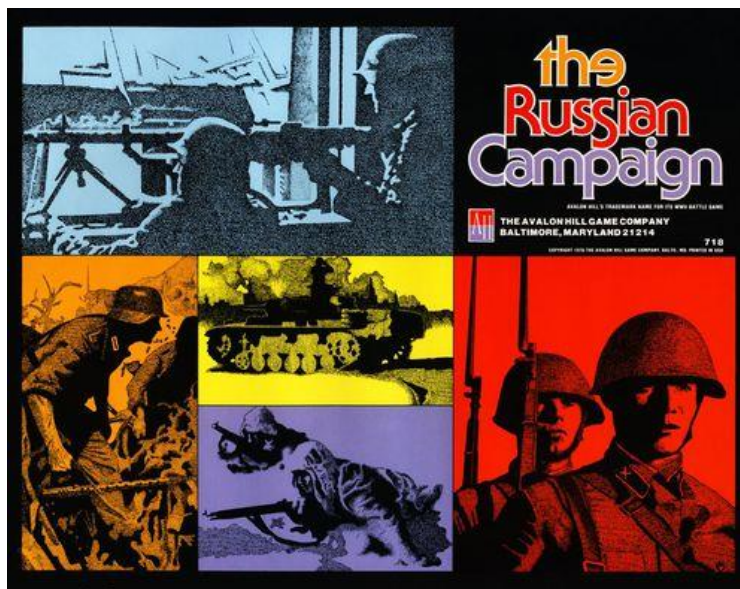
És un referent pel que fa a la gestió de recursos en un joc físic.

Per tal d'obtenir recursos, a Scythe, els jugadors disposen de treballadors i els han de gestionar. Això significa que cada torn, els jugadors trien si moure els treballadors (moure'ls d'un territori a un altre d'adjacent) o fer que recol·lectin. Si el jugador fa que recol·lecti aquest obté 1\$. Posteriorment, amb els \$ obtinguts els jugadors poden decidir que fer-ne. Guardar-los, invertir-los en upgrades (millores), en construir edificis o canviar-los per altres materials.

2.9 Russian Campaign

Russian Campaign és un wargame que situa als jugadors a la segona guerra mundial durant el període del 1941 fins al 1945. Es juga amb els bàndols Soviètic i l'Alemanya.

Figura 12- Caixa de The Russian Campaign



Font: Boardgamegeek, 2010

És un referent pel que fa al seu sistema de moviment i al seu sistema de combat.

El sistema de moviment del Russian Campaign permet als jugadors, durant el torn de moviment, moure a tantes tropes com desitgin; totes, algunes o cap. Per altra banda, el nombre de caselles que es pot moure cada tropa ve definit per la seva classe, això significa que cada tropa té diferents restriccions de moviment. Finalment, altres factors que afecten el moviment de les tropes són el terreny i les tropes enemigues. El terreny fa que les tropes s'hagin de parar abans d'entrar a un bosc, muntanya o pantà. Les tropes enemigues afecten el moviment fent que, quan una tropa aliada entra a una zona on hi ha tropes enemigues s'hagi d'aturar i atacar-les.

Pel que fa al sistema de combat, a Russian Campaign, utilitzen una simplificació dels resultats per a fer el sistema més senzill i per donar avantatge al defensor sobre l'atacant. Aquest sistema consisteix a reduir els resultats dels combats (dels daus) al rati més simple possible. Això s'aconsegueix dividint el número més petit per ell mateix i pel més gran. El resultat serveix per expressar el rati de força i està compost per dos números, la força de l'atacant primer i després la del defensor. Per tal d'afavorir al defensor, les fraccions sempre

són "arrodonides", a l'alça o a la baixa, a favor del defensor. Exemple: 4 a 9 seria 1 a 3, 19 a 10 seria 1-1, 24 a 5 seria 4-1.

Figura 13- Exemple de situació de combat

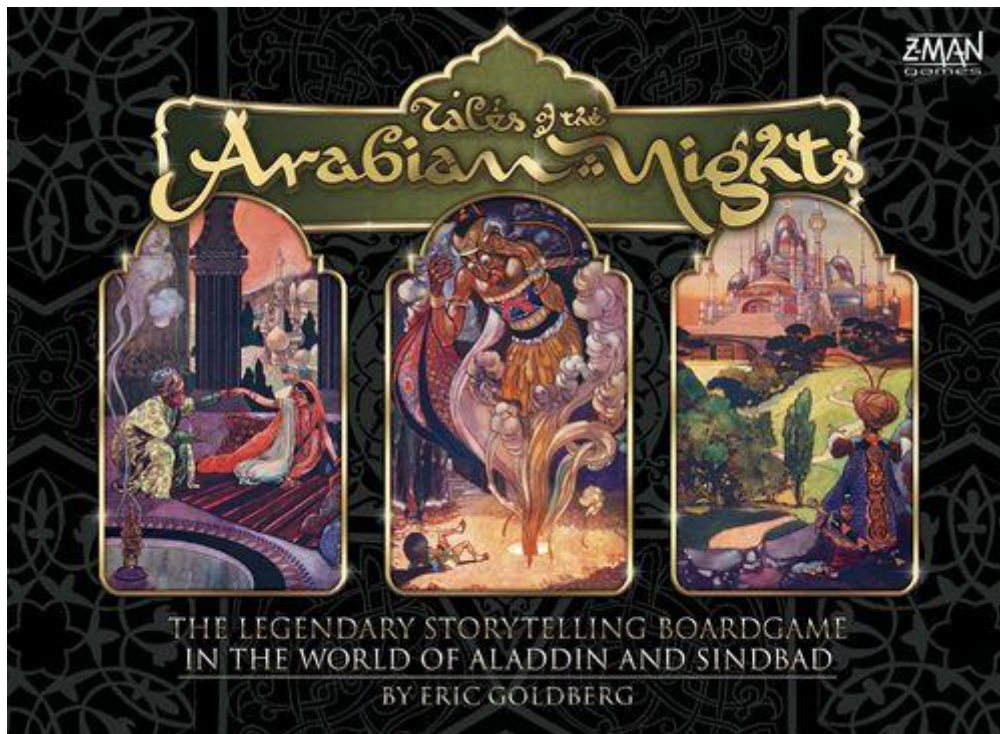


Font: Boardgamegeek, 2016

2.10 Tales of the Arabian Nights

Tales of the Arabian Nights endinsa als jugadors en les terres de les Nits Àrabs al costat de Sindbad, Ali Baba, i altres herois llegendaris dels contes mentre assumeixen el paper d'heroi o d'heroïna i viuen una història d'aventures i misteri.

Figura 14- Caixa Tales of the Arabian Nights



Font: Boardgamegeek, 2009

Tales of the Arabian Nights és un referent pel que fa als esdeveniments ingame, anomenats trobades. Per a invocar les trobades, en aquest joc ho fan després de la fase de moviment de cada jugador. Això significa que, un cop el jugador ha acabat la fase de moviment, està obligat (s'hagi mogut o no) a agafar una carta de trobada. Aquestes cartes suposen reptes o oportunitats pels jugadors, els quals depenen de les seves decisions, juntament amb les seves habilitats determinaran com els afecten.

3. Marc Teòric

Primerament en aquest apartat es realitzarà un repàs als fets més importants de l'història dels jocs de taula i se n'esmentaran alguns dels més rellevants per a tal de conèixer d'on venen i com han arribat a ser el que són. Després s'explicaran alguns dels gèneres actuals sobre els quals es regeixen els jocs de taula. Finalment s'analitzaran la fantasia i el gènere fantàstic i la batalla de Navas de Tolosa perquè són els dos components sobre els que s'inspira el joc.

3.1 La història dels jocs de taula

Es considera que els jocs han estat presents en la història de la humanitat pràcticament des del naixement de l'home. Alguns historiadors associen el seu naixement amb el de l'escriptura (4000a.C.). (Catalán, 2016, p. 15). És per això que en aquesta secció es realitzarà un petit estudi de la història dels jocs de taula, des dels seus inicis fins al segle XX.

3.1.1 El naixement dels jocs de taula

El concepte del joc, es troba innat en el comportament animal i serveix com a manera d'aprendre tècniques de supervivència, de socialització i de desenvolupament. Per altra banda, es considera que els primers jocs de taula van néixer juntament amb el temps lliure i amb els accedents necessaris per a l'aparició de les habilitats socials. Fet que es va donar quan es van crear les primeres societats organitzades, societat amb assentaments geogràfics. (Catalán, 2016, p. 15).

Els primers exemplars coneguts eren jocs en els quals d'una forma més o menys extracte, configuraven un o més recorreguts que havien de ser completats pels jugadors, que competien per a ser el primer en fer-ho. En aquets joc predominava l'atzar, imposat per daus o altres succedanis generadors de resultats aleatoris com monedes. (Díaz Bórquez, 2015, p. 27).

No és d'estranyar doncs que els primers jocs dels quals es té constància siguin el Senet (trobat a Egipte, datat del 2700 a.C.) i el Joc Real d'Ur (trobat a Ur, l'actual Iraq, datat del 2600 a.C.). (Catalán, 2016, p. 15).

Tot i que no es poden saber del cert les regles reals dels jocs, ja que no en va quedar constància al detall, s'ha pogut interpretar que el Joc Real d'Ur era un joc de carreres i que el Senet podia provenir d'aquests. (Díaz Bórquez, 2015, pp. 28-32).

Figura 15- Joc real d'ur



Font: Museu Britànic, 2016

3.1.2 Els jocs en l'antiguitat

Al principi els jocs de taula anaven de la mà de la ficció i els seus temes principals eren místics.

En l'Egipte imperial, l'oci era un aspecte summament important i practicar-lo constituïa un privilegi i una prerrogativa que només es podien permetre les classes socials més altes i properes al Faraó, ja que aquell temps d'oci era el que permetia a aquestes persones poder reflexionar sobre el desenvolupament i les necessitats dels seus dominis i del seu poble. (Díaz Bórquez, 2015, p. 27).

Amb l'arribada de l'imperi Romà, els jocs amb tauler i els jocs de daus van créixer molt, expandint-se per tot l'imperi. En aquest moment, els jocs, solien estar associats a les apostes i això va fer que apareixes la primera llei per prohibir el "gambling", aquesta repercutia en una multa per als jugadors. (Catalán, 2016, p. 17).

Durant l'edat mitjana, els jocs van seguir creixent i se solien utilitzar com a medi d'aprenentatge de matemàtiques, per a desenvolupar la intel·ligència o simplement com a diversió. (Catalán, 2016, pp.18-19).

Des de l'època moderna fins al segle XIX la pràctica i el desenvolupament de jocs de taula estava estretament lligat a la difusió i la solidesa dels jocs del passat, per una part com a un exercici artístic d'elaboració i disseny d'aquells, utilitzant les tècniques i instruments del nou ofici de l'artesà, cada vegada més requerit i millor remunerat, i per altra part, com a medi de diversió per ocupar el temps d'oci i intel·lecte del nou home modern. (Díaz Bórquez, 2015, p.94).

Del segle XV al XVII, amb l'ajuda del naixement de la impremta, es van estampar les primeres cartes. Fet que va fer que les cartes entressin en la cultura analfabeta. (Catalán, 2016, pp. 19-21).

Posteriorment durant el segle XVIII, els escacs seguien destacant sobre la resta de jocs. Els derivats de l'Oca, amb continguts moralitzants o cortesans, estaven estesos per tot Europa. Per altra banda, els jocs de cartes, ja tenien versions nacionals perfectament diferenciades, amb diferents models de cartes, adequats als països i les cultures pròpies d'aquests. (Catalán, 2016, pp. 21-22).

Durant el segle XIX la producció dels jocs de taula s'abarateix, principalment gràcies a la litografia i també sorgeix la necessitat d'educar a la població. Es considera que els nens han de poder llegir, escriure i conèixer l'aritmètica. Amb aquest objectiu en ment, s'adapten els jocs de taula perquè siguin una eina d'aprenentatge. Un clar exemple són les adaptacions que es feien a Gran Bretanya de l'Oca, on s'imprimien il·lustracions de reis, generals i membres rellevants de la societat a les seves caselles. (Catalán, 2016, pp. 23-27).

Per altra banda, aprofitant l'aparició de les línies de producció, l'optimització de les tècniques d'impressió i la disposició de materials més econòmics i apropiats per a la fabricació de components, apareixen jocs de taula amb mecàniques més completes. (Díaz Bórquez, 2015, p.314).

3.1.3 Del segle XX fins als anys 80

A principis del segle XX, als Estats Units, es pot dir que ja existeix una indústria dels jocs com a tal. Els jocs de taula fabricats comercialment, els jocs de cartes i els jocs d'habilitat s'havien convertit en un element bàsic en la vida d'oci americana. Els jocs van passar de ser un complement en el negoci de moltes companyies de litografia a ser productes predominants d'aquestes. Era l'inici de la industrialització consumista, com també la de la publicitat i la producció en massa de productes editorials. (Whitehill, 1999, p. 128).

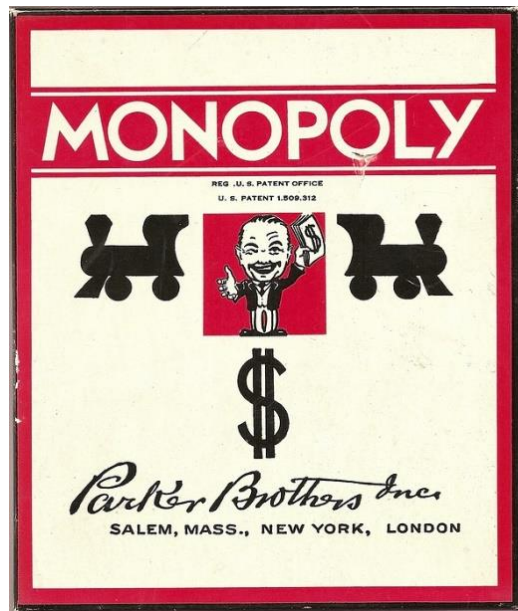
Per la seva banda, a França, hi havia pocs jocs autòctons i per a posar-hi remei van crear l'associació "Société de l'art et de l'enfant "(1905) i un concurs de jogueters per intentar impulsar la indústria del país. (Catalán, 2016, pp. 28-29).

Els jocs van seguir evolucionant fins que la primera guerra mundial (1914-1918) va aturar la indústria per culpa de l'esforç bèl·lic. En aquest punt, la indústria alemanya, que fins al moment era la líder mundial, va perdre la seva capacitat exportadora i també els temes dels seus jocs es van veure afectats per culpa de l'ascensió del nazisme. Els jocs van deixar els temes familiars i educatius per convertir-se en jocs de temàtica patriòtica i bèl·lica. (Catalán, 2016, pp. 28-29).

El 1933 es va realitzar una fira a Chicago i en aquesta ja es va veure que la mala època dels jocs estava canviant. El 1935 es va confirmar el que s'havia vist a la fira de Chicago i els germans Parker van llançar al mercat el Monopoly, joc que va obtenir èxit molt ràpidament i

també joc atribuït a Charles Darrow, el qual en realitat l'havia copiat d'Elizabeth Magie. (Pilon and Granados, 2015).

Figura 16, Fotografia de la portada d'una caixa de monopoly del 1933



(Font: Vintage Monopoly Game Collectors Group, 2017)

3.1.4 La Segona Guerra Mundial

Durant la Segona Guerra Mundial els jocs de taula de tots els països van ser afectats, es van crear una gran quantitat de jocs de temàtica bèl·lica i aquest fet va fer que molts altres gèneres es veiessin retallats. També molts materials anteriorment utilitzats per a crear els jocs eren necessitats per fer front a la guerra i només el cartó es va salvar. (Catalán, 2016, p. 30)

Un cop va acabar la guerra, Europa estava destruïda i també la seva indústria dels jocs de taula, aquesta era gairebé inexistent, a excepció de la britànica, gràcies al fet que tenia editors Alemanys exiliats es va poder mantenir. Aquests fets, juntament amb que havien guanyat la guerra, van fer que els Estats Units es convertís en el país dels jocs. (Catalán, 2016, p. 30).

Als Estats Units durant els anys 40 i 50, la televisió com a mitjà, va experimentar un gran creixement i va afectar en molts àmbits de la vida de les persones: va canviar la família, va

acabar amb la innocència de la gent, i va proporcionar una nova joguina que va reemplaçar el temps de lectura i de joc de molts habitants. Aquest nou mitjà de comunicació proporcionava a la gent una gran varietat de programes, tots ells interromputs per una gran quantitat de missatges comercials (anuncis). La publicitat a través de la televisió es va convertir ràpidament en un gran negoci i les companyies es van adonar que podien arribar a un públic molt més ampli que no al que arribaven mitjançant la publicitat impresa. Només les empreses amb un capital elevat es van poder aprofitar d'aquest tipus de publicitat i això va força a moltes petites empreses a tancar. (Whitehill, 1999, pp.135-136).

3.1.5 Els Hobbygames

El fet de l'estandardització en el procés i la conversió dels jocs en productes editorials de gran consum va fer tancar a moltes companyies petites però no va acabar amb la creativitat i va sorgir un nou gènere de jocs anomenat "Hobbygames". Eren jocs creats per dissenyadors aficionats, els quals creaven els seus jocs propis, amb temàtiques diferents de les de les grans companyies. (Catalán, 2016, p. 32).

El 1952 Charles S. Roberts va crear el primer joc "wargame" modern, el "Tactics" i va aprofitar que les grans companyies en aquell moment es dedicaven a crear còpies del Monopoly o jocs amb temàtica televisiva per a fundar la seva pròpia empresa amb un concepte editorial totalment diferent: Avalon Hill (1954). Gràcies a això fins al 1998, Avalon Hill, va realitzar centenars de títols i va crear una escola, tant d'aficionats com de dissenys i dissenyadors. Avalon Hill era coneguda pels seus jocs de guerra (wargames) i pels seus jocs de simulació. (Catalán, 2016, p. 32).

Posteriorment, el 1970 Gary Gygax i Jeff Perren van dissenyar el Dungeon & Dragons i per tant, són considerats els pares dels jocs de rol. Aquests jocs van crear un imaginari nou per als dissenyadors, ja que van trencar la barrera del disseny tradicional, i van fer que els dissenyadors i il·lustradors provinents del còmic i la fantasia trobessin un lloc on expressar la seva creativitat. Eren jocs en els quals no es necessitaven ni taulell, ni fitxes ni unes regles estrictes, es basaven en la interpretació, el diàleg la imaginació i l'aventura. Simultàniament, l'èxit d'aquest estil de jocs va crear una dinàmica nova, desembocant en la creació del "ameritrash" amb la combinació dels conceptes dels jocs de tauler, els wargames i els jocs de rol. (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado, 2016)

3.1.6 L'Alemanya als anys 80

A causa de la Segona Guerra Mundial a Alemanya la indústria dels jocs va pràcticament desaparèixer i 35 anys més tard, el 1950, per a fer-la reflotar, es va crear la fira internacional de la joguina a Nuremberg.(Catalán, 2016, pp. 34-35).

A Alemanya els jocs de temes bèl·lics no eren ben rebuts pel públic i per tant els hobbygames no van tenir el mateix impacte que als Estats Units. Per culpa d'aquest motiu els dissenys es van centrar en temes familiars primers i després en temes constructius i de progrés. (Catalán, 2016, pp. 34-35).

La popularitat dels jocs de taula alemanys va aparèixer el 1978 amb la creació del premi "Spiel des Jahres", premi que se li otorga al millor joc de taula de l'any. Aquest va ser creat per un grup de revisors de jocs de les províncies on es parlava l'alemany i el seu objectiu principal era el de seleccionar els millors productes i el de promoure els jocs com a element cultural per tal d'impulsar el "gaming" entre les famílies i els amics. Tot i no ser un premi monetari, era un premi que fomentava la creativitat dels dissenyadors i dels editors i es va convertir en un referent per als compradors. Actualment aquest premi és considerat el millor que poden aconseguir els dissenyadors i els editors de jocs de taula. (Edwards, 2016, p. 8)

Figura 17- Imatge del premi Spiel Des Jahres



Font: Spiel des Jahres, 2018

El 1995 va néixer el Catan (Die Siedler Con Catan) el primer joc de taula Alemany de gran èxit. Tot i que, com va dir un dels seus portaveus (Bob Carty, 2011): "El punt d'inflexió del joc va ser el 2008". Aquest és un clar exemple de joc amb temàtica constructiva i de progrés.

3.2 Principals estils de jocs de taula

Com hem vist anteriorment, els jocs de taula han anat evolucionant de forma contínua al llarg de la història i, per tant, també ha evolucionat la forma com els percebem i els seus gèneres. En aquest punt explicarem els gèneres que considerem més importants per al nostre treball, fent especial esment als Wargames.

Figura 18- Classificació d'Antonio Catalán sobre els gèneres dels jocs de taula



Font: Antonio Catalán, 2016

Per a crear la seva classificació, Antonio Catalán, parteix del treball de Whitehill: La primera divisió bàsica per a delimitar els jocs moderns de producció editorial en dos grans grups: Jocs d'interior i jocs d'exterior. Partint d'aquesta divisió, es veu com van evolucionar els jocs durant el segle XX, com es van desenvolupar els anys 80 i com estan en l'actualitat (S. XXI).

Mirant els gèneres de jocs de taula que es descriuran, es veu que durant el segle XX ni els Eurogames ni l'Ameritrash existien com a tal però, per la seva banda, els Wargames ja estaven establerts i hereten dels jocs de tauler. Posteriorment, als anys 80s, apareixen l'Ameritrash (hereta dels jocs de simulació i per tant dels Wargames) i els Eurogames (heretant dels Jocs d'estil Alemany i per tant dels jocs de Tauler), conservant-se fins a convertir-se en jocs de producció editorial actuals.

Veient la classificació que fa Antonio Catalán de l'evolució dels jocs i valorant el joc que es vol crea, un Wargame amb una gestió de recursos d'estil Eurogame, es descriuran els següents gèneres dels jocs de taula:

- Wargames
- Eurogames
- Ameritrash

3.2.1 Wargames

Es creu i considera que els Wargames van néixer a l'Índia al segle VII amb el Chaturanga, un predecessor dels escacs. Va ser el primer joc a incloure vocabulari de la guerra i les seves fitxes representaven soldats i altres objectes de la guerra de l'època. (Duniho, 1995)

L'aparició del primer Wargame modern se situa a Alemanya el S.XVII, quan la Acadèmia Militar de Braunschweig va contractar a un professor alemany, Johann Christian Ludwig Hellwig, que havia sigut professor a la universitat de Brunswick perquè ensenyés ciències als oficials. Aquest contacte entre el matemàtic i entomòleg amb les ciències militars el va inspirar per a crear un model de simulació de batalles basat en els escacs. La seva primera edició es va publicar el 1780 i es deia "Intent de crear sobre un taulell d'escacs un joc tàctic que pugui ser jugat per dues persones". (Díaz Bórquez, 2015, pp.340-343).

Els Wargames són jocs que serveixen de simulació d'esdeveniments reals i representatius de la història. Solen ser complexos i educatius perquè ensenyen als jugadors esdeveniments que van passar en la realitat. Per tal de ser realistes, el tauler, sol representar mapes de regions reals i les unitats (fitxes del joc) són representacions d'unitats de guerra reals. (Costikyan and Davidson, 2011, pp. 180-181).

Apart dels wargames tradicionals (els de taula), també existeixen els wargames d'ordinador i es considera que aquests van aparèixer a mitjans de 1980s. El fet de passar els jocs a digital, va ajudar a molts jugadors a no haver d'aprendre les regles ja que la majoria de procediments els feien els ordinadors per ells mateixos. La part dolenta d'aquest canvi va ser que els jugadors havien de descobrir com utilitzar els programes. Amb el temps això va canviar ja que la manera d'interactuar amb els jocs va anar evolucionant a mesura que els programadors entenien que volien els jugadors. Un altra cosa dolenta va ser el fet de que molts jugadors que volien veure que passava o canviar regles del joc no podien. L'ordinador o feia per ell mateix i no deixava veure els processos ni retocar-los. (Dunnigan, 2005, p. 167).

Per altra banda, el wargaming es fa servir per entrenar a persones a practicar la presa de decisions en condicions que són difícils o impossibles de reproduir en calma a la realitat. Un exemple seria l'ús que li donarien els comandants navals per practicar en batalles de grups d'operacions, en atacs aeris d'altas intensitats o per exemple en grans mobilitzacions. (P. Perla, 1985, p. 2)

També s'utilitza com a eina per guanyar idees en la dinàmica de la guerra i és molt utilitzat per investigar processos.

Tots els Wargames es componen de tres aspectes principals:

- La Guerra
- El Joc
- La Simulació

Figura 19- Components d'un Wargame



Font: Faculty of Virginia, 2017

El principal aspecte que diferencia als wargames dels altres gèneres de jocs perquè com diu el seu nom, War-Game, significa joc de guerra i per tant són jocs amb una temàtica de guerra. (Costikyan and Davidson, 2011, pp. 180-181).

Per altra banda, perquè un producte sigui considerat un wargame, és necessari que sigui un joc. Això vol dir que com a mínim, el producte ha de forçar als jugadors a competir contra ells mateixos o contra tercers per obtenir un objectiu, fent-los prendre decisions per anticipar-se a futurs esdeveniments o planejant estratègies. (Costikyan and Davidson, 2011, pp. 180-181).

Finalment, i com s'ha comentat anteriorment, els wargames, expliquen fets que van passar realment i per tant estan simulant accions reals i en certa manera "eduquen" als seus jugadors. Per ser considerat wargame és totalment necessari que sigui un joc realista. (Dunnigan, 2005, p. 1).

L'objectiu principal d'un wargame és permetre al jugador recrear un esdeveniment específic, i el més important, que sigui capaç d'explorar el que hagués pogut passar si ell hagués decidit fer les coses diferents. (Dunnigan, 2005, p. 1).

3.2.1.1 El Wargame en el terreny militar

Segons el tractament que fan dels wargames en el terreny militar, diuen que aquests es poden dividir de moltes maneres però que la més útil és la de dividir-los segons el terreny geogràfic

i els seus nivells de guerra. Seguint aquesta model, es divideixen en tres classes, Global/Estratègic, Teatre/Operacional o Local/Tàctica. (Perla, 1985, p.5)

El global/estratègic serveixen primàriament per representar el que fan els enemics. Normalment, els objectius d'aquests jocs són millorar la perspectiva dels participants, testejar estratègies i identificar problemes importants a escala global. Jocs d'aquesta escala, normalment requereixen molt personal i molt de temps, rarament són repetits i menys en condicions idèntiques. (Perla, 1985, p.6)

Pel que fa als de teatre/operacionals, aquests són dissenyats per explorar i identificar problemes específics estratègics, operacionals i tàctics. Moltes vegades assenyalen àrees que necessiten un estudi addicional. Aquest estil són els més útils i els que s'utilitzen més freqüentment. Serveixen per testejar o "pre provar" plans, des dels dissenys d'exercicis fins als plans de guerra de flotes. Quan un joc d'aquest estil està ben dissenyat, força als jugadors a tractar amb les mateixes situacions que es trobaria en situacions reals. (Perla, 1985, p.6)

Finalment, els jocs locals/tàctics. El seu objectiu és el de donar als participants una perspectiva millorada d'accions que han passat. També s'utilitzen per comparar diverses tàctiques i forces i per a identificar tòpics per a futurs anàlisis. Els jocs d'aquest estil són els més difícils de dissenyar amb precisió, ja que tracten el nivell més bàsic de la guerra. (Perla, 1985, p.7)

Una altra forma útil de classificar-los és segons el grau d'informació que tenen els jugadors. Existeixen els "oberts" (open) i els "tancats" (closed) wargames. (Perla, 1985, p.9)

Els oberts són els que permeten als jugadors tenir accés a tota la informació de la partida menys al pla dels seus rival. Normalment, aquests jocs utilitzen un sistema de mapa amb una única situació en la qual les dues parts es mostren obertament les seves capacitats. (Perla, 1985, p.9)

Els tancats introdueixen límits en la informació que tenen disponible els jugadors. Gairebé sempre requereixen suport d'algun ordinador a no ser que siguin molt petits pel que fa a la mida o abast. (Perla, 1985, p.9)

3.2.2 Eurogames

Els Eurogames són els jocs que antigament, i fins al gran èxit d'*Els Colons de Catán*, s'anomenaven Jocs d'estil Alemany, estil o escola de disseny que va començar amb les obres d'autors en la seva majoria Alemanys i que van començar a publicar les seves creacions a mitjans dels anys 70s (Díaz Bórquez, 2015, pp.371-372). Tot i rebre aquest nom, els seus orígens són Americans i van ser creats el 1960 per la companyia 3M (Costikyan and Davidson, 2011, pp. 181, 182).

Són jocs d'estratègia accessibles i solen premiar les mecàniques per sobre del tema pel que fa a la jugabilitat. Es consideren accessibles perquè les partides són relativament curtes, solen

durar menys d'una hora, no tenen una alta complexitat de gameplay i també perquè, tot i que només pot haver-hi un guanyador, l'estat de victòria pot venir donat per diferents condicions. No sempre és necessari "destrossar" als oponents per guanyar sinó que també es pot fer utilitzant estratègies eficients. (Costikyan and Davidson, 2011, p. 182).

3.2.3 Ameritrash

L'Ameritrash, com a gènere, és una formació posterior al Eurogame i s'utilitza per descriure jocs, no tots creats per nord-americans, però sí que hereten en certa manera dels títols publicats per Avalon Hill, Hartland Trefoil i altres autors des del 1970 fins al 1990. (Costikyan and Davidson, 2011, p. 183).

El malnom pejoratiu d'Ameritrash ("ameribrossa" o "brossa americana") ve donat pels seus orígens Americans i pel fet dels múltiples, variats i sobre produïts components que solen incloure aquest estil de jocs. (Díaz Bórquez, 2015, p.387).

Pot ser considerat una barreja dels Eurogames i dels Wargames. Són jocs amb molts components i amb una temàtica molt forta i important, ja que les mecàniques i les regles emergeixen d'aquesta temàtica. Als jugadors els agrada que les mecàniques siguin, en certa manera, realistes i coherents amb la realitat (si és un joc de ferrocarrils que estigui ambientat al segle XIX). En aquest gènere, a diferència d'en l'Eurogame, el conflicte entre els jugadors és el que es busca. (Costikyan and Davidson, 2011, p. 183).

Figura 20- Caixa d'Arcadia Quest



Font: Go 7 Gaming

En la figura 20 es pot veure el contingut d'un joc Ameritrash, joc amb molts components.

3.3 La fantasia i el gènere fantàstic

En aquest apartat es veurà que és la fantasia i el gènere fantàstic per tal de poder-lo aplicar en la creació del joc.

3.3.1 La fantasia

Tolkien afirma que seria pretensions intentar definir satisfactòriament el terme fantasia, ja que no es poden atrapar en una xarxa paraules d'alguna cosa, que per l'autor, és molt més que un concepte. Es tracta més bé d'un univers que discorre per camins molt diferents del dels humans. (Tolkien, 1994 cita per Sánchez, 2009, p.116).

Tzvetan Todorov proposa una definició semblant a la de Tolkien, "La vacil·lació experimentada per un set que no coneix més lleis naturals, debat d'un fet aparentment sobrenatural". (Todorov, 1972, p. 34).

Per altra banda autors com Ana González Salvador i Antonio Sánchez Escalonilla agrupen la fantasia amb l'imaginari (coses que només existeixen en la imaginació) i l'extraordinari, dient que fantasia és sinònim d'imaginari i que per tant és producte de la imaginació creadora. (González, 1984, p.218).

Dins del conjunt de la fantasia, es poden distingir dos grups dependent del seu grau, El High Fantasy i el Low Fantasy. Per a diferenciar-los cal considerar que els High Fantasy, com el seu nom indica, són els que tenen un grau de fantasia més elevat i gairebé sempre tenen un món secundari o principal fantàstic i per tant, inexistent en el nostre món real. Per la seva banda es consideren Low Fantasy quan les accions transcorren en un món conegut per a nosaltres. (Angelskär, 2005, p.32).

3.3.2 El gènere fantàstic

Segons J.Finné, un relat es pot considerar fantàstic quan hi intervé un tema fantàstic, es a dir un ésser humà, un objecte o entitat al marge de l'experiència humana corrent. No obstant, el marginal pel que fa a l'experiència humana no comporta necessàriament una pertinença a la literatura fantàstica. (González, 1984, p. 212).

El gènere fantàstic té uns inicis marcats en l'espai i en el temps. Alguns autors com Louis Vaux o Marcel Schnaider, diuen que el fantàstic és de tots els temps i els països. Altres autors com Tzvetan Todorov, Józef Retinger, Hubert Matthéy, Pierre Georges Cartex o Everett Bleiler afirmen que existeix un paral·lelisme entra la manifestació de la literatura fantàstica i el Romanticisme. Aquesta vinculació amb el Romanticisme fa suposar que la literatura fantàstica floreix en aquells països on sorgeix el moviment romàntic, com els anglosaxons i Alemanya. (González, 1984, pp. 207-208).

3.4 La Batalla de Navas de Tolosa

Per tal de poder dotar d'una ambientació realista el joc, en aquest apartat s'estudiarà la batalla de Navas de Tolosa mirant la indumentària que es va utilitzar per part dels exèrcits cristians.

3.4.1 Context

La gran batalla de 1212 forma part del context de guerra contínua en el que vivien les dues grans civilitzacions que ocupaven la península Ibèrica des del segle VIII. És aquesta realitat de lluites constants entre la Cristiandat hispana i l'Islam d'Occident el que condueix a Las Navas de Tolosa, un episodi més, encara que de primera magnitud, integrat en aquest enfrontament constant (Alvira, 2003, p. 104).

Figura 21- Quadre de la Batalla de Navas de Tolosa



Font: Revista de Historia, 2015

3.4.2 Els fets

Un matí del 16 de juliol de 1212 un exèrcit cristià va derrotar a un important contingent musulmà en un dels passos de Sierra Morena (García, Francisco, 2012, p.11).

Tot va començar a finals del 1211, després que els musulmans aconseguissin conquerir el castell de Salvaterra. Vers aquells fets, Alfons VIII de Castella va concretar en la preparació d'una expedició en contra dels almohades. Després d'estar la tardor i l'hivern preparant-se, sobre el 20 de maig de 1212, les tropes castellanques, reforçades per efectius aragonesos, navarresos, portuguesos, lleonesos i per un grup nodrit de tropes europees no hispàniques, es van donar cita a Toledo (García, Francisco, 2012, p.12).

Partint de Toledo, un mes després, l'exèrcit conegut com a l'exèrcit del Senyor (qualificat així per l'arquebisbe de Toledo) es va posar camí al sud, al llarg de la ruta que unia Toledo i Còrdova. En uns 20 dies ja havien pres les fortaleses de Malagón, Calatrava, Alarcos, Piedrabuena, Benavente i Caracuel (García, Francisco, 2012, p.12).

Per la seva part l'exèrcit islàmic, manat pel califa musulmà Abd Allāh Muh.ammad al-Nāsir, que reunia efectius andalusos i nord-africans, estava acampat a Sevilla després de la seva anterior campanya a Salvaterra. Quan van tenir notícies de la concentració de les tropes cristianes a Toledo, aquest gran contingent es va encaminar cap a Jaén en un intent de bloquejar el pas dels cristians per la Sierra Morena. Allà va tenir lloc el xoc entre els dos exèrcits (García, Francisco, 2012, p.12).

La victòria dels exèrcits cristians en aquest enfrontament va portar una multitud de conseqüències, entre elles el trasllat de la frontera al Sud de la infranquejable Sierra Morena, l'establiment definitiu dels exèrcits cristians al Vall del Guadalquivir, l'inici de la conquesta d'Andalusia i dels seus principals centres urbans. Es va considerar el succés bèl·lic que va permetre l'expansió territorial dels Reines Cristianes del Nord i l'inici de l'enderrocament de l'Andalus (Parras, 2014, p. 3).

3.4.3 Les tropes de l'exèrcit cristià

L'exèrcit cristià de la batalla de Las Navas estava format per diferents tropes:

Els cavallers a cavall fortament armats i protegits amb defenses de malla sobresortien per sobre les altres tropes. Portaven proteccions metàl·liques compostes d'anells de ferro entrelaçats (malles). Aquestes els cobrien el cos i els braços, les manoples les mans i les brafoneres les cames i els peus, d'aquesta manera tot el seu cos quedava protegit per la malla. El cap el portaven cobert per una cortina flexible de malla que tapava gairebé tota la cara. Per alleujar el frec i el pes d'aquestes defenses i augmentar la seva eficàcia, ho portaven sobre altres de tela o cuer. Alguns cavallers podien utilitzar una peça de tela sobre la sobre cota. Com a defensa externa s'utilitzava un pesat escut de fusta forat de pergami i guix, de gran mida, el model que es consolida en aquests anys solia tenir la part superior recta y la inferior

semicircular. Sobre l'escut i altres peces, hi havia adorns amb dibuixos i figures. El casc, a l'igual que tot l'altre armament, variava molt depenent de les possibilitats econòmiques del cavaller. El més típic era més o menys cilíndric, pla o semiplà en la seva part superior, i amb una mascara corbada amb obertures per als ulls i la boca que els protegia la cara. (Alvira, 2003, pp. 184-185).

Pel que fa al seu armament, els cavallers portaven una llança de freixe llarga i pesada, amb o sense pendons, una espasa de fulla llarga i ample de doble fil amb un canaló central- a vegades amb inscripcions religioses-, mànec recte, corb o amb volutes i pom discoidal, esfèric o tribular. El seu cavall de guerra era gran, lent i pesat, protegit per cobertures de malla. (Alvira, 2003, pp. 186-167).

A part dels cavallers, també existien altres tropes muntades de menor rang social i amb armament menys avançat i més heterogeni, encara que expertes en l'art de la guerra. Els adalils eren professionals dedicats a l'exploració del terreny i dels enemics, a la ubicació de campaments i a operacions sorpreses. Els ballesters, presents, potser, per l'exèrcit del rei d'Aragó, eren un altre grup específic. Amb els cavallers van arribar també els seus escuders. (Alvira, 2003, p.188).

L'altre gran nucli de l'exèrcit cristià eren els peons. El seu armament era heterogeni, utilitzaven armadures de malla més lleugeres que les dels cavallers i anaven armats amb llances, javelines, dards, espases amples d'un tall, martells de guerra, ganivets, falçs, dalles, arcs i moltes ballestes. (Alvira, 2003, p.189).

3.5 La figura de la mort en l'Edat Mitjana

Per poder dotar de cert realisme la part fantàstica del joc, en aquest apartat es veurà la concepció que es tenia de la mort en l'edat mitjana, com la representaven i quin impacte tenia en la societat.

La concepció de la mort en l'edat mitjana es basava en la visió religiosa cristiana. Per ells la mort no era el final sinó el pas cap a una altra vida i la consideraven un càstig que devia complir l'home per ser un pecador. És per això que fins a l'any mil, la mort és concebuda pels cristians com un somni en el qual s'espera la segona arribada de Crist. (Haindl, 106)

Per altra banda, apareix un pensament en el qual es concep a l'home com a una unitat substancial de cos i anima. Es presenta la mort com a la separació d'aquesta unitat, mort que porta amb ella mateixa el fi per al cos i la transcendència de l'ànima cap a una existència més plena. (Haindl, pp. 106-131)

Durant els segles XII i XIII es difón la idea de la Bona Mort i es creen uns Manuals de la Bona Mort en els que es diu a la gent com afrontar la mort. Es diu que havien de tenir una actitud valenta, pacífica i positiva debat la mort, mort que es presentava com a l'última batalla dels homes per salvar la seva anima, enfrontant-se a les temptacions dels dimonis. També es va popularitzar la idea del judici particular, és a dir el judici de l'ànima del difunt en el mateix moment de la mort i estar preparat pel moment de la mort era molt important. Tant era així que quan una persona es posava malalta o començava a donar símptomes d'empitjorar, es deixaven de banda les cures corporals i es centraven en el tractament de l'ànima. La família i els amics es reunien amb el moribund i aquest redactava el seu testament i nomenava l'hereter. Saldava els seus deutes i estipulava l'almoina que volia deixar a les persones necessitades. Es distribuïen els béns materials del difunt, aquest s'acomiadava de la seva família i amics. Finalment, confessava els seus pecats davant d'un sacerdot i se'n penedia del mal que hagués fet i així era perdonat davant de Déu. (Haindl, p.90-125)

Als segles XIV i XV ja es comença a tenir la idea de la mort més terrorífica. Idea que apareix en el temps de crisis, temps en el que l'epidèmia de la Pesta Negra es va cobrar més d'un terç de la població europea. Mostra una mort més macabra, exposant les pors de la societat en la Baixa Edat Mitjana, aquesta idea de la mort era coneguda com a idea de La Mala Mort. Aquesta era aquella que arribava de sobte, de forma violenta i a tots per igual. (Mitre, 2003, pp.16-31)

Per altra banda, el fet que la societat medieval convingués diàriament amb la mort va provocar una actitud tènica i obscura de la mort, a la vegada que va despertar un *carpe diem* de la vida. La gent va despertar un temor i una por a la mort, a morir fora del seu entorn, por a no trobar la pau eterna, por a caure en l'oblit, por a morir sense ser confessats, por a morir amb pecat i por a les aparicions i als fantasmes. Aquestes eren el doble sobrenatural de la persona morta que no havia trobat el seu destí final per diverses causes: no tenia la sepultura adequada, no rebia suficients oracions dels seus familiars, ... (Anthropologies, 2014)

La societat Medieval passa a témer la mort i això es veu reflectit en la literatura i les pintures de l'època. (Haindl, pp. 106-131)

La quotidianitat de la mort va suscitar una imatge més macabra i l'interès pels temes necrològics, amb l'objectiu de reflexionar sobre la vida i recordar que la mort sotjava a tothom. Així van començar a proliferar imatges de calaveres, esquelets i cadàvers en les pintures, Iglésies i tombes. (Anthropologies , 2014)

Figura 22- Representació de la Dansa de la Mort



Font: Historia del Arte, 2018

Aquesta por cap a la mort en l'edat mitjana, més concretament la Mala Mort i les seves representacions tant en pintures com en la literatura s'agafen com a referent per a crear els enemics de La Batalla dels Antics perquè es vol que aquests estiguin ambientats en l'època medieval i que representin la mort.

3.6 Els bandits

Per tenir una idea de com són els bandits i així poder-los agafar com a referència per a utilitzar-los dins del joc, en aquest punt es farà un breu estudi de que són.

A Espanya, en el romanç popular es fa un heroi del contrabandista i del bandit però aquest sempre va barrejar amb elements de crueltat i fanatisme. (Zugasti, 1876, p.43)

Crueltat pel que fan: Lluitar contra l'enemic, vença'l i treure-li les seves armes, els seus cavalls i els seus artefactes, en certa manera no era bandolerisme en el sentit rigorós de la paraula; però no hi ha una cosa més semblant i per tant, aquells hàbits de depredació, van conduir molt directament a l'abús de la força, al robatori del bestiar de tota espècia i finalment al robatori de robes i numeraris, i també al segrest de persones per exigir per elles rescats. (Zugasti, 1876, pp. 45-47)

Molts grups de bandits solien ser excombatents que es quedaven sense sou pel seu ofici militar i en petites bandes, capitanejades pels més valerosos i experts, recorrien camps i poblacions, vivint únicament dels robatoris, que la seva invencible gosadia els proporcionaven. (Zugasti, 1876, p. 53)

Tot i que l'origen dels bandits es remunta a molt abans que hi hagués aquests grups d'exmilitars, els seus objectius eren els mateixos però el que portava als bandits a actuar així eren el seu interès de satisfer el seu amor propi i el de robar i deixar sense res als seus objectius. (Zugasti, 1876, pp. 12-13)

Figura 23- Asalto de ladrones



Font: Francisco de Goya

Aquesta figura dels bandits exmilitar que lluiten per sobreviure és la que es vol agafar per La Batalla dels Antics.

4. Objectius

En aquesta secció es defineixen els principals objectius que s'intentaran assolir amb el treball, es separen en principals i secundaris segons la seva importància.

Objectius principals:

- Dissenyar i crear el prototip d'un wargame competitiu (PVP) en el que s'enfrontaran un exercit humà, ambientat en la batalla de Las Navas de Tolosa, contra un exercit format per essers fantàstics, "representants de la mort".
- Estudiar l'edat medieval i més concretament la batalla de Las Navas de Tolosa i també el gènere de la fantasia per tal de poder dotar de contingut al wargame.

Objectius secundaris:

- Analitzar i categoritzar la historia dels wargames.
- Realitzar un GDD complet.
- Definir una temàtica i context pel joc.
- Dissenyar un conjunt de mecàniques i regles divertides i adients a l'estil de joc desitjat.
- Crear un sistema d'esdeveniments.
- Dissenyar un mapa modular rejugable i que sigui diferent en cada partida.
- Balancejar un joc de taula.
- Testejar un joc fins a obtenir el resultat desitjat.

5. Disseny metodològic i cronograma

En aquest apartat es descriurà en detall el que es farà, les eines que s'utilitzaran, el perquè d'aquestes i es farà una descripció pas a pas del desenvolupament del treball.

L'objectiu final de treball és el de tenir un joc de taula dissenyat i complet, per a fer-ho, s'haurà de realitzar a través de diferents tasques i fases.

Tot el disseny es realitzarà a través de la creació del GDD (Game Design Document).

Un Game Design Document, com el seu nom diu, és un document de disseny creat pels dissenyadors amb l'objectiu de transmetre la seva idea de joc a la resta de l'equip de creació d'un videojoc. És l'equivalent a "La Bíblia" d'una sèrie o programa de televisió. En ell s'explica al detall com serà i funcionarà tot. Serveix com a guia per l'equip i per als inversors externs.

5.1 Estructures de GDD

La creació del GDD no és una ciència exacte perquè cada dissenyador i estudi té la seva pròpia manera d'elaborar-lo. En aquest apartat es miraran diferents maneres de fer-ho i s'escollirà la que s'adapta millor al projecte.

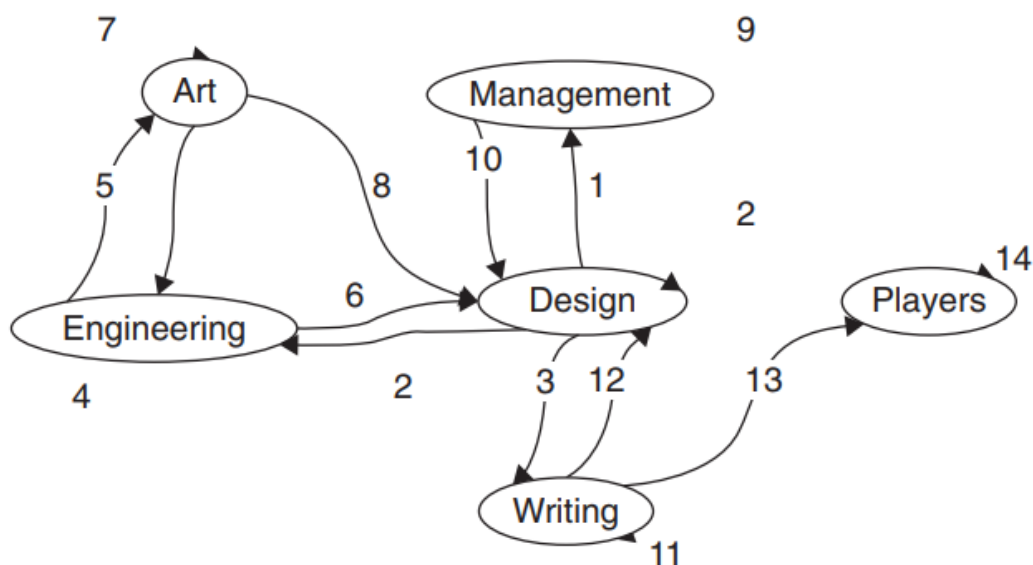
5.1.1 El GDD segons Jesse Schell

En el seu llibre, *the Art of Game Design*, Jesse Schell afirma que no existeix una manera ni una estructura perfecte per a fer un GDD, ja que aquest document varia depenent de qui el faci, de a qui vagui dirigit i de quin missatge es vulgui comunicar.

Schell classifica els documents de disseny depenent de a qui van dirigits i els separa en 6 grans blocs (veure la figura 22).

- 1) Art
- 2) Engineering
- 3) Management
- 4) Design
- 5) Players
- 6) Writing

Figura 24- Estils de Documents de Jocs segons Schell



Font: The Art of Game Design, 2014

Finalment, ell proposa que per saber que s'està fent el document necessari, saltant-se tots els que no ho són, el que el realitza s'ha de preguntar a ell mateix:

- Que necessito que recordem mentre s'està fent el joc?
- Que necessito comunicar mentre s'està fent el joc?

5.1.2 El GDD segons Tracy Fullerton

Fullerton diu que no existeix una manera ideal i estandarditzada de realitzar un GDD i proposa la seva manera. Planteja la forma de crear un document de disseny dividint-lo en 7 parts.

- 1) Visió general i declaració d'intencions (*Overview and vision statement*). És el punt on el dissenyador descriu la seva visió del joc.
- 2) Audiència, Plataforma i Màrqueting (*Audience, Platform and Marketing*). S'explica l'audiència del joc, la seva edat, el seu gènere i la seva localització geogràfica; la plataforma, s'explica en quines plataformes sortirà el joc i per què; el màrqueting, es miren jocs del mateix estil i les seves vendes, es planteja un número estimat de vendes del producte final.
- 3) Jugabilitat (*Gameplay*). S'explica en detall com funcionarà el joc i el seu nucli de jugabilitat (en que dedicaran els jugadors la majoria del seu temps mentre juguen).
- 4) Personatges (*Characters*). Es descriu qualsevol personatge i els seus atributs.

- 5) Història (*Stroy*). Si el joc conté una història en aquest punt s'explica.
- 6) Món (*World*). En cas que el joc involucri un món, en aquest punt s'entra en detall explicant tots els aspectes d'aquest.
- 7) Llista de medis (*Media List*). És una llista on es nomenen tots els medis que es necessitaran per a poder realitzar el joc.

Posteriorment, si s'escau Fullerton pot afegir més seccions al GDD, aquestes serien d'Anàlisi Legal i els Aspectes Tecnològics.

5.1.3 El GDD segons Scott Rogers

Segons Scott Rogers, el GDD és l'evolució i millora d'altres documents. Per tant, per ell el GDD és un document que està sotmès a un canvi constant, el qual avança a la vegada que o fa el projecte.

En el seu llibre *Level Up: John Wiley and Sons, Ltd.*, explica la seva manera de fer un GDD de forma detallada i ho fa a través de millorar el document inicial 5 vegades. Realitzant una traducció a partir de la tipologia de documents explicada per Scott Rogers (2014, pp.68-88):

- Pas 1: L'una pàgina (*The One-Sheet*). És un petit resum del joc.
- Pas 2: Les deu pàgines (*The Ten-Pager*). En aquest document s'estableix la columna vertebral del joc. La seva intenció és que els lectors, d'una forma ràpida, puguin entendre els conceptes bàsics del joc, sense entrar massa en detall.
- Pas 3: La progressió de la jugabilitat (*Gameplay Progression*). És la secció en la que es defineix com progressaran els jugadors durant les partides.
- Pas 4: La taula de ritmes (*The Beat Chart*). És una taula on es reuneix l'estructura del joc i els esdeveniments que la formen.
- Pas 5: El GDD (*The Game Design Document*). El GDD és la bíblia del joc. El document on s'explica com serà el joc, entrant en detall i definint el seu abast.

Com es pot veure en aquesta classificació cada document depèn i hereta de l'anterior.

5.1.4 El GDD de La Batalla dels Antics

Després d'analitzar diferents versions de GDD, per a realitzar el GDD de La Batalla dels Antics, es seguirà el guió explicat al llibre de Rogers (2014) *Level Up: John Wiley and Sons, Ltd.* Es seguirà aquest guió, ja que veient tot el que ha d'incloure un GDD, es considera que la manera de crear-ne un de Schell i Fullerton van directament al document final sense explicar com arribar-hi d'una manera més senzilla i progressiva com fa Scott Rogers, fet que ajuda a tenir un document final més elaborat i complet. Per altra banda, al ser un joc de taula, no es podrà seguir al 100% el guió de Rogers i el pas 4 (la taula de ritmes) s'haurà de suprimir.

Primerament, per tal de poder prendre decisions de forma crítica i amb una base, abans de començar a treballar en el GDD, el que s'haurà de fer és buscar referències i una bibliografia sobre les que basar el treball. També caldrà realitzar un petit estudi sobre els jocs de taula per tal de veure el perquè de la seva existència i els seus orígens.

Un cop es tingui una base, serà necessari buscar una temàtica i definir un context sobre el qual crear tot el joc. En aquest punt, amb la temàtica definida, ja es podrà començar a treballar en el GDD, seguint els punts definits anteriorment i, per tant, començant pel Pas 1: La pàgina.

El més important al començar el GDD serà el fet de trobar i definir unes mecàniques interessants i divertides. Per a fer-ho serà necessari estudiar altres jocs i extreure d'aquests les coses que han fet bé i funcionen i les coses que han fet malament per tal de no repetir-les.

Un cop tinguem les mecàniques principals del joc definides serà necessari crear tot un set de regles i normes per a regir-lo. Totes aquestes seran recollides en el GDD i explicades en tota la seva extensió per tal de ferles comprensibles per als demés. En aquest punt es tindrà el GDD acabat i en ell s'explicarà tot el joc.

5.2 El cronograma

Activitat	Octubre	Novembre	Desembre	Gener	Febrer	Marc	Abril	Maig	Juny
Buscar referències i bibliografia									
Analitzar, definir i/o contrastar jocs de taula									
Definir el context del joc i la temàtica									
Buscar una mecànica principal adequada									
Crear un mapa modular rejugable									
Definir les regles del joc									
Testejar les mecàniques									
Balancejar el joc									
Creació del GDD									
Preparar la presentació									
Preparació de l'avançprojecte									
Preparació de la memòria intermèdia									
Preparació documentació final									
Preparació física del TFG									

Figura 25- Cronograma del projecte

Font pròpia

5.2.1 Explicació cronograma

Durant els primers mesos, el que es farà serà buscar una bona base de referents de jocs de taula semblants al que es vol crear i es començarà a buscar la bibliografia necessària per a realitzar la part teòrica del treball.

Un cop es tingui la bibliografia necessària i un número de referents adient, caldrà analitzar-los, i comparar-los entre ells mentre en la part teòrica es defineix que són els jocs de taula i els seus tipus, fent especial esment dels més importants per a la creació del joc. També caldrà realitzar un breu estudi de l'història dels jocs de taula per veure d'on venen i com han arribat a ser el que són ara.

Després tocarà començar la part de disseny del joc. Aquesta requereix que primer es defineixi un context i una temàtica sobre la qual es crearà el joc. Per aquest fet caldrà, en el marc teòric buscar informació per dotar de cert realisme el joc.

Amb això fet, tocarà definir les mecàniques bàsiques i les regles principals mentre es dissenya un mapa de creació modular i rejugable.

Tota la part de disseny caldrà anar-la documentant en el GDD (Document de Disseny), document que estarà format per documents més petits que s'aniran realitzant durant tot el procés de creació de la part pràctica del treball (la part de disseny). Se seguirà la forma de crear el GDD explicada per Scott Rogers i per tant es dividirà la creació del Document de Disseny en petits documents.

Un cop es tingui tot el joc dissenyat, el que faltaria serà testejar-lo i balancejar-lo. Això significa que caldrà provar el joc, fixant-se en les seves mecàniques i en les reaccions dels jugadors i que caldrà canviar totes aquelles coses que no funcionen com s'espera des de la part de disseny.

Durant tot el procés de creació del treball, el que s'estarà fent seran les parts pràctiques acumulatives i necessàries per a tenir el TFG acabat.

Primerament caldrà elaborar l'avantprojecte, document que servirà com a base per començar la part teòrica del TFG. En aquest document serà necessari tenir els referents molt ben definits, una idea més o menys clara del marc teòric, dels objectius del TFG i del disseny metodològic que se seguirà en tot el projecte.

Després, utilitzant l'avantprojecte i la correcció i consells del tutor, caldrà realitzar la memòria intermèdia, document en el qual s'hauran de millorar els punts de l'avantprojecte.

Finalment, utilitzant la memòria intermèdia com a base, es prepararà la documentació final del TFG. I posteriorment, la seva preparació física.

Amb el TFG acabat i tancat, només quedarà preparar la presentació per fer la defensa davant del tribunal.

6. Resultats del treball

En aquest apartat es descriurà el diari de desenvolupament del projecte. Explicant pas per pas des de la ideació fins al tancament del projecte, descrivint les decisions més importants i augmentant-les. A més a més, s'explicarà de manera sintètica el GDD.

6.1 Diari de desenvolupament

Des del primer dia es tenia una idea del que es volia. Un joc de taula en el que cada partida fos diferent i en el que és proposessin situacions noves als jugadors en cada partida. És per això que es van buscar referents que fessin alguna d'aquestes dues coses i es va mirar com o feien.

Es va decidir que per proposar situacions noves als jugadors i fer cada partida diferent, es necessitava un taulell de creació modular i un sistema d'esdeveniments ingame.

Tenint una idea del que es volia fer i del com, el que faltava era trobar una temàtica adient i poder classificar el joc dintre d'una categoria per així donar-li els tocs característics i necessaris.

Després d'analitzar els principals estils de jocs de taula, es va decidir que La Batalla dels Antics encaixava dintre del grup de wargames però es volia que tingués una gestió de recursos d'estil eurogame i que tot el joc en sí fos "fàcil" de jugar. Es considerava que es volia fer un wargame perquè es volien agafar tocs d'una batalla real i es volia que les unitats del joc fossin representacions d'unitats de guerra reals.

Sabent que es feia un wargame, ara faltava trobar la temàtica principal en torn el que giraria el joc. Aquesta havia de ser una temàtica bèl·lica i per la idea que es tenia de joc, havia de ser de l'edat medieval perquè es volia introduir en el joc la figura dels cavallers i per tant del combat amb espases i arcs. Després d'investigar una mica, es va decidir que la Batalla de Navas de Tolosa era el conflicte bèl·lic perfecte i que s'introduïrien tocs de fantasia per tal de fer el joc més atractiu pel públic.

Amb la temàtica, l'estil de joc i els referents clarament marcats, es va començar a desenvolupar el GDD de La Batalla dels Antics.

El primer pas de la creació del GDD va ser el The One-Sheet (l'Una Pàgina), en aquest document es va recollir molt per sobre com es volia que fos el joc i el seu públic. Es va haver de pensar tots els sistemes que es voldrien en el joc i com funcionarien però sense arribar a dissenyar-los.

Partint del One-Sheet, es va crear el segon document de disseny, The Ten-Pager (Les Deu Pàgines). Aquest document és una expansió del primer i serveix per definir el joc en més detall. S'hi expliquen les regles de les mecàniques principals, com funciona una partida, quins personatges intervenen i on transcorre l'acció.

Agafant com a base el The Ten-Pager es va començar a treballar en el desenvolupament final del GDD. Document en el qual s'ha recollit com és el producte final al detall. Explicant tot el que té i la seva funcionalitat al complet el joc de La Batalla dels Antics.

Per tal de prepara el joc per una possible i futura comercialització, un cop s'ha tingut el GDD i el joc acabat, s'ha creat el Rule Book (llibre de regles).

6.2 La creació del GDD

Durant tot el procés de desenvolupament del Game Design Document es va tenir molt clar que la intenció del joc era la d'adaptar un estil de joc wargame amb un sistema de gestió de recursos estil eurogame a un públic molt més casual que el que normalment juga als wargames, per això moltes decisions van en aquesta direcció, fer el joc simple.

El primer que es va fer va ser agafar els referents que ja s'havien agafat en el TFG i revisar-los, mirant-los des d'un punt de vista més de dissenyador. I es va fer una primera definició del que seria el core game loop del joc i de les condicions de victòria i derrota d'aquest.

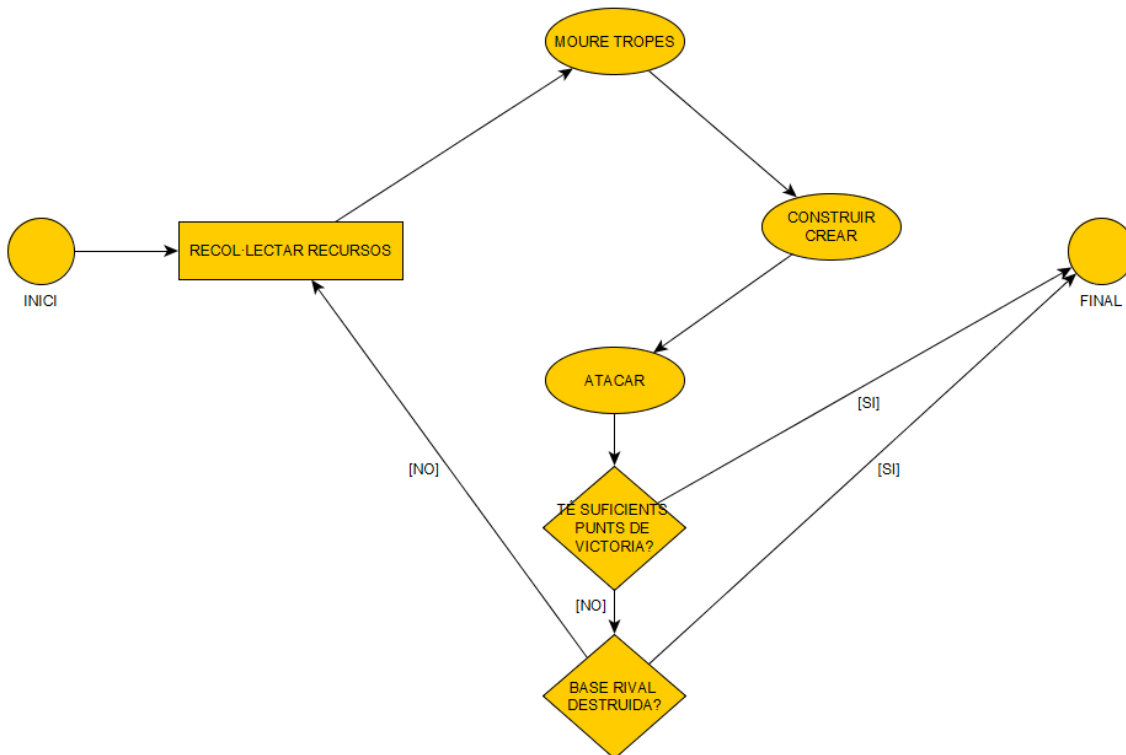
Com a condició de victòria n'hi ha dues:

- La victòria per supervivència: consisteix a ser l'últim jugador amb vida.
- Victòria per punts: consisteix en, mitjançant unes accions obtenir punts i ser el primer jugador a obtenir els punts necessaris per a ser considerat vencedor (6 Punts de Victòria).

Per altra banda, un jugador perd si és eliminat (la seva base és destruïda).

El core game loop i per tant com funciona un torn és així:

Figura 26- Core Game Loop



Font propia

- 1) El jugador obté recursos dels seus recol·lectors.

Al principi del seu torn, cada jugador obté 1 o 2 unitats de recursos de cada un dels seus recol·lectors. El nombre d'unitats que obté depèn del nivell en què té les seves estructures i per tant els seus recol·lectors. El tipus de recurs que obté depèn de la zona on estan col·locats els recol·lectors.

- 2) Mou les seves tropes.

És l'acció mitjançant la qual el jugador mou les seves tropes. Cada tropa, depenent del seu tipus, té un nombre de moviments màxims que pot realitzar per torn. El jugador en qüestió pot triar quantes posicions moure les seves tropes, sempre que no superi el límit de moviments (no és obligatori utilitzar tots els moviments).

- 3) Utilitza els seus recursos per a crear tropes o construir recol·lectors.

Després de moure les seves tropes, si es tenen recursos suficients, els jugadors poden crear tropes. També, si estan en una zona correcta (no hi ha cap altre recol·lector i el terreny és de muntanya o bosc) i tenen els recursos, poden construir recol·lectors.

- 4) Ataca els seus rivals.

Si el jugador vol i pot (té tropes enemigues dintre el rang de les seves) pot atacar i mitjançant el sistema de daus resoldre el combat.

- 5) Mira si ha guanyat: té suficients punts de victòria o ha destruït la base dels seus rivals.

Abans de completar el seu torn, el jugador en qüestió, ha de mirar si és l'últim jugador amb vida o si ja té suficients punts per ser considerat el guanyador. Si és així, s'acaba el joc, si no és el torn del següent jugador (seguint el sentit de les agulles del rellotge).





Posteriorment, es va analitzar la Batalla de Navas de Tolosa i d'allà es van extreure totes les possibles tropes que es podrien utilitzar.

Mirant les mecàniques de combat que es volien utilitzar i les dinàmiques que es volien produir, es va decidir que hi hauria tres tipus de tropes i dos bàndols, els humans i les hordes. Els bàndols només afecten estèticament a les tropes.

Els tres tipus de tropes són:

- Tank: seria la tropa encarregada de ser la primera línia de defensa. Una tropa amb una gran quantitat de vida i una velocitat de moviment lenta.
- Guerrer: tropa encarregada de lluitar cos a cos, amb un gran poder d'atac i una velocitat de moviment elevada.
- Caster: tropa encarregada de lluitar des de la distància, amb un poder d'atac elevat en distàncies llargues però amb una defensa i un poder cos a cos molt baix.

En aquesta taula es poden veure els atributs de les tropes:

Nom/ Imatge	Atac 	Defensa (vida) 	Rang d'atac 	Nº de moviments 
Tank 	2 cos a cos	3	1	1
	0 distància			
Caster 	1 cos a cos	1	1	1
	2 distància		2	
Guerrer 	2 cos a cos	2	1	2
	0 distància			

Taula 4 – Atributs de les tropes. Font: Elaboració pròpia

- L'atac equival al nombre de daus que es poden tirar amb cada personatge.
- La defensa són els impactes que ha de rebre una tropa de cop per morir.
- El rang d'atac equival a la distància la que s'ha de trobar la tropa per atacar.
- El núm. de moviments són les caselles que es pot moure una tropa per torn.

Per tal de representar les tropes i que l'usuari pugui veure els seus atributs en tot moment, cada carta té la seva carta de tropa en la qual hi ha una imatge, el seu cost de producció, els seus punts d'atac, la seva defensa (vida), el seu rang d'atac i el seu número de moviments.

El bàndol humà, inspirat en la Batalla de Navas de Tolosa i en l'època medieval. Tots els seus integrants són humans defensors de la Terra.

Figura 27- Guerrero, Caster i Tank del Bàndol Humà



Font: Elaboració propia

El bàndol de les hordes inspirat per la figura de la mort de l'edat mitjana amb un toc de fantasia. Els seus integrants són éssers obscurs i antics guerrers ara renascuts que ocupen cossos d'esquelets.

Figura 28- Guerrero, Caster i Tank del Bàndol de les Hordes



Font: Elaboració propia

Amb els tipus de tropes ja dissenyats i tenint present l'adaptació que es volia realitzar dels wargames a un públic més "casual", es van provar diferents sistemes de combat i es va acabar decidint que en La Batalla dels Antics el sistema de combat es realitzaria amb daus simples (daus de 6 cares), no com en molts altres wargames que utilitzen daus especials (daus dedicats pel joc) o daus de fins a 20 cares. També es va decidir que el combat tindria dues fases, l'atac i la defensa. La fase d'atac consisteix en, mitjançant el sistema de daus, calcular els punts de mal que té el jugador atacant i dir quin jugador rebrà l'atac. El jugador que rep l'atac es defensa per cada punt d'atac rival, si fa una defensa exitosa, el defensor pot arribar a anul·lar per complet l'atac rival.

Pel que fa a la creació del mapa modular, es tenia molt clar que era un dels principals objectius del projecte perquè es volia oferir als jugadors l'experiència de jugar en un mapa diferent cada partida. Mirant els referents i la competència, es va acabar dissenyant un mapa de creació modular amb figures hexagonals i una formació d'aquest aleatori. És aleatòria ja que els jugadors han de col·locar al centre del mapa una casella d'esdeveniments i barrejar totes les altres. Un cop les tenen totes barrejades, els jugadors han d'anar-les col·locant al voltant de la casella central seguint el sentit de les agulles del rellotge fins que acaben tenint un gran hexàgon format per d'altres més petits.

Pel que fa al tipus de terrenys que formen el mapa n'hi ha 6 diferents. Alguns importants i altres que serveixen només per ambientar més el joc. Els realment importants són els boscos, ja que és d'on obtenen la fusta els jugadors; les muntanyes, és d'on obtenen el ferro; i finalment els pantans, aquests són els punts on apareixen els esdeveniments. Els altres terrenys secundaris són els camps, els oasis i els terrenys àrids.

Figura 29- Terreny bosc i muntanya



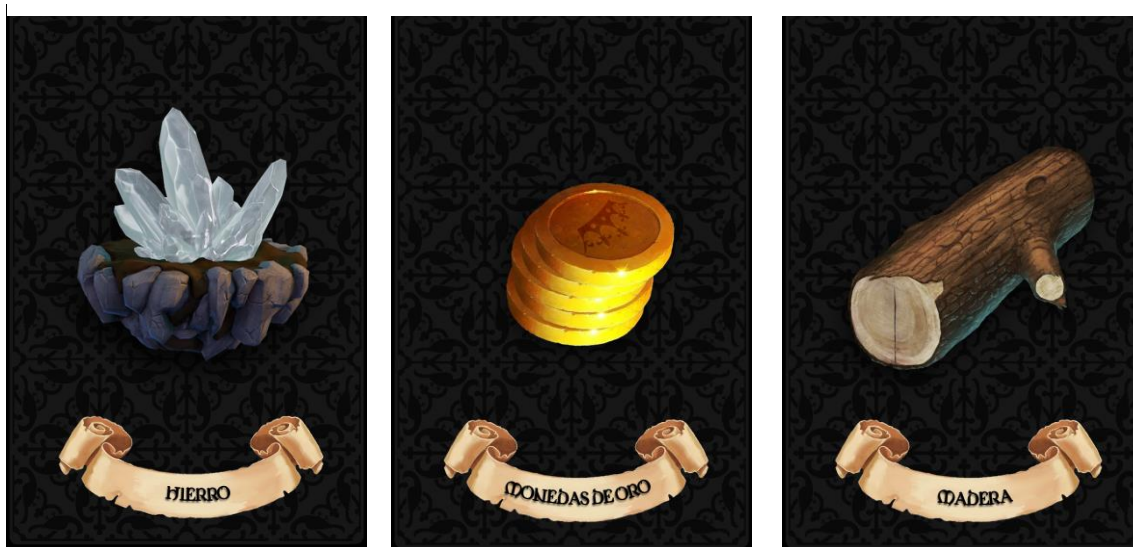
Font: Elaboració pròpia

També, per reforçar la sensació d'estar jugant una partida totalment diferent cada vegada, es va dissenyar un sistema d'esdeveniments ingame. Aquest també és aleatori, ja que existeixen diferents esdeveniments i en cada partida en poden aparèixer de diferents. Hi ha diferents tipus d'esdeveniments segons la seva dificultat (fàcils, normals, difícils) i es troben representats en forma de cartes. Per afegir emoció, alguns esdeveniments tenen un gran impacte en la partida i són difícils de vèncer. Pel que fa als punts on apareixen els esdeveniments aquests estan definits al mapa per una casella especial (la casella d'esdeveniment/pantans). El sistema de combat contra els esdeveniments es força semblant al de combat entre jugadors, l'únic que varia és el fet que el jugador que s'enfronta a l'esdeveniment ataca sempre primer i els esdeveniments no es poden defensar. Si el jugador atacant no supera l'esdeveniment a la primera, llavors aquest contraataca.

Amb el taulell i les tropes ja definides, calia dissenyar la segona mecànica principal, la de la gestió dels recursos. A La Batalla dels Antics existeixen dos tipus de recursos, els materials (fusta i ferro) i l'or.

Per a recol·lectar els materials, els jugadors disposen d'unes estructures (els recol·lectors) que poden construir i mitjançant les quals obtenen els recursos al principi del seu torn. Amb els materials els jugadors poden decidir que fer, crear tropes, crear altres recol·lectors o vendre'ls (canviar-los) a la banca per or.

Figura 30- Cartes de recursos



Font: Elaboració propia

Per altra banda l'or també s'obté en completar esdeveniments i/o en derrotar a altres jugadors. L'or serveix per millorar la base i guanyar la partida (obtenir punts de victòria).

Si els jugadors decideixen utilitzar el seu or per millorar la base, això repercuteix en la vida de les seves estructures, ja que aquesta augmenta i en el cas dels recol·lectors, també afecta el seu nivell de producció.

Base		
Nivell	Vida	Cost de millora (or)
1	10	0
2	15	35
3	20	60

Taula 5 – Millores de la base. Font: Elaboració pròpia

Recol·lector		
Nivell de base	Vida	Unitats a recol·lectar
1	3	1
2	4	2
3	5	2

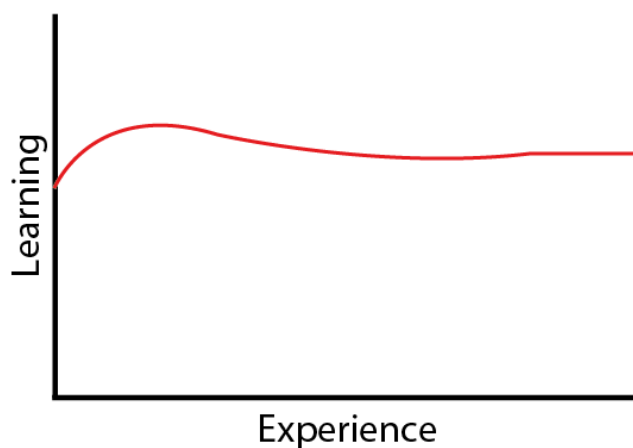
Taula 6- Millores dels recol·lectors. Font: Elaboració pròpia

En la taula de la Base s'expressa com augmenta la vida de la base i el seu cost de millora, mentre que en la taula del Recol·lector es veu com depenent del nivell de la base, augmenta la vida del Recol·lector i les unitats que produeix cada torn.

Tenint present l'objectiu d'adaptar els wargames a un públic més casual es van dissenyar la corba d'aprenentatge i la de dificultat:

Pel que fa a la corba d'aprenentatge, en La Batalla dels Antics, aquesta començaria en un punt elevat ja que per intruir-se al joc des de zero són necessaris uns coneixements de totes les mecàniques. Un cop el jugador ja tingues apreses les mecàniques, la corba decreixeria ja que el que hauria de fer el jugador seria masteritzar-les. En aquest punt, la corba d'aprenentatge passaria a ser una lineal recta. Això és així ja que, al ser un mapa rejugable i totalment diferent en cada partida, el jugador hauria d'aprendre a desenvolupar-se en totes les possibles situacions i a cada partida aprendria alguna cosa nova

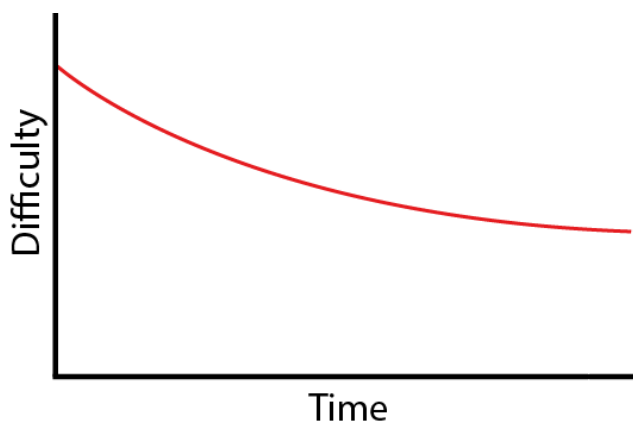
Figura 31- Corba d'aprenentatge



Font: Elaboració pròpia

Per la seba banda, la corba de dificultat comença en un punt elevat ja que al principi, aprendre totes les mecàniques i el funcionament del joc és difícil. Tant bon punt els jugador entenen el funcionament en general, la dificultat disminueix fins que arriben al punt en que ja tenen masteritzades les mecàniques i la dificultat es gairebé nul·la.

Figura 32-Corba de dificultat



Font: Elaboració pròpia

7. Conclusions i reflexió

En aquest punt es farà un esment de les principals conclusions del treball, fent particular esment al procés de treball.

7.1 Sobre el treball

El fet de tenir un gran nombre de referents i aquests molt ben categoritzats ha ajudat molt a facilitar el procés de creació del joc i a la seva concepció. El fet de saber el que es vol aconseguir i poder mirar com ho han fet en altres jocs o el fet de poder veure com han solucionat situacions complicades ajuda molt, fent el procés de creació molt més senzill i en certa manera més eficaç. Eficaç ja que no es perd tant de temps provant i intentant arribar a conclusions que altres ja han fet.

El marc teòric ha ajudat a conèixer les diferents tipologies de jocs de taula i posteriorment, ha poder definir el joc que es volia crear dins d'una d'aquestes tipologies. Fent més fàcil el procés de creació i ajudant en la presa de decisions (ja que si es volia crear un joc d'estil wargame, aquest havia de complir uns requisits). Per altra banda, en el marc teòric és on s'han buscat referències per a crear la temàtica del joc i alguns enemics.

Pel que fa als objectius que es volien aconseguir, els principals s'han complert, ja que es té un prototip de wargame amb una temàtica definida i s'ha realitzat un breu estudi de la Batalla de Navas de Tolosa per dotar de realisme el joc. Dels objectius secundaris s'han pogut complir tots menys el de testejar el joc iterant fins ha obtingut el resultat final.

En l'apartat de Disseny Metodològic i Cronograma, s'han vist diferents maneres de crear un GDD, els punts de vista de diferents autors i s'han comparat. Això ha ajudat, fent que el procés de creació del GDD de La Batalla dels Antics fos més senzill i tingués un camí més marcat.

Malauradament, per tema de temps no s'ha pogut realitzar un testeig complet com s'havia desitjat però s'han provat les mecàniques bàsiques i s'han realitzat partides complertes per tal de poder balancejar i testejar el joc.

7.2 Sobre el procés de creació del GDD

Al principi la mecànica d'esdeveniments in-game, estava controlada per un comptador de temps i es va canviar per un sistema que s'activa quan un jugador entra a la casella d'esdeveniment. Aquest canvi ha afegit un element d'aleatorietat al sistema dels esdeveniments, ara és més atractiu pels jugadors i aporta més al joc.

Per tal de balancejar el joc i fer-lo més just, s'ha hagut d'afegir una regla pel que fa a la destrucció de les estructures. Abans aquestes podien ser l'objectiu dels atacs dels jugadors de forma directa, ara si les estructures es troben a la mateixa zona que algunes tropes, abans de poder destruir una estructura s'ha d'atacar i matar les tropes.

El sistema de combat no donava els resultats esperats des de disseny i es va haver de canviar. El primer canvi es va fer per balancejar les tropes. Es va augmentar els estats de la tropa tank, primer era una tropa 1-3 i ara és una tropa 2-3. Això es va fer perquè es va detectar, en les partides que es van fer, que aquesta tropa amb els seus estats inicials era bastant inútil perquè no podia vèncer a cap tropa enemiga ella sola i els jugadors no la feien servir. El segon canvi que es va fer va ser en la fase de defensa. Primer es tenia un sistema de defensa que afavoria molt al jugador defensor, permetia al jugador contraatacar i matar a les tropes atacants, ara es té un sistema que afavoreix al jugador atacant però permet al defensor esquivar atacs enemics.

En les primeres partides es va detectar una clara estratègia guanyadora que no s'havia considerat des de disseny i es va haver d'introduir una nova regla per tal d'anul·lar-la. L'estratègia guanyadora consistia en acumular totes les tropes en una zona del mapa (en la mateixa casella) i anar avançant fins a la base rival. Per anul·lar-la s'ha introduït la regla que no permet tenir a un jugador més de 5 tropes seves en la mateixa casella.

Un dels objectius principals del projecte era crear un wargame d'estil casual i per això s'han hagut de canviar algunes regles que hi havia al principi. S'havia dissenyat un sistema de loot, independent per cada esdeveniment però al final s'ha estandarditzat i ara completar qualsevol esdeveniment, independentment de la seva dificultat, atorga 10 d'or. També s'ha canviat el sistema de vida dels recol·lectors per tal de fer-lo més fàcil. Abans la seva vida era acumulativa i per tant el jugador havia de recordar de la vida de cada recol·lector en tot moment, ara amb la nova mecànica, la vida dels recol·lectors s'ha disminuït i per eliminar-los, se'ls hi ha de fer tot el mal en el mateix torn.

Després d'analitzar el comportament dels jugadors i l'ús que feien dels recursos, s'ha introduït una mecànica per a no tenir grans acumulacions de recursos. Aquesta mecànica consisteix a utilitzar 4 cartes del mateix tipus de recurs per a obtenir or i per tant punts de victòria. D'aquesta manera s'ha introduït una nova mecànica que permet adoptar diferents estils de joc i que dona més varietat a les partides.

Arribat a aquest punt, el producte es podria donar gairebé per acabat i el que s'hauria de fer si es volgués seguir amb la producció, seria realitzar un testeig final per veure que tot funciona correctament, canviar les coses que no estan com es vol des de disseny i començar a produir i distribuir el joc.

Pel que fa a la producció i la distribució del joc, donades les capacitats del projecte, caldria contactar amb una empresa especialitzada o intentar vendre el joc a una empresa que s'encarregués d'aquesta part.

Si ara es tornés a començar, el que es faria seria definir molt bé la temàtica i el que es vol aconseguir al principi de tot. Partint d'aquest punt, em centraria a acabar la part pràctica del treball primer per tal de tenir una bona base de referents i després començaria amb la part de la creació del GDD i del joc. Per tal de no tenir el mateix problema que he tingut ara,

intentaria anar realitzant petits testejos de les mecàniques al llarg de la producció del joc i no esperaria al final. El fet de realitzar només la part de disseny mentre una altra persona s'encarrega de tota la part artística és de gran ajuda i sens dubte, si tingués l'oportunitat, o tronaria a fer d'aquesta manera.

7. Referències

Alvira, Martín (2003), *Guerra e ideología en la España medieval: cultura y actitudes históricas ente el giro de principios del siglo XIII*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Angelskår, Svein (2005), *Policing Fantasy: Problems of Genre in Fantasy Literature*. Oslo: The University of Oslo.

Baur ,Wolfgang (2012), *Complete Kobold Guide to Game Design*. Kirkland, Washington: Open Design LLC.

Boyle, Alan (2013). *10 Most Important Board Games in Hisotory*. Recuperat de <http://listverse.com/2013/01/20/10-most-important-board-games-in-history/>

Brenda Brathwaite and Ian Schreiber (2008), *Challenges for game designers*. Boston: Createspace Independent Publishing Platform.

Bueno Domínguez (2003). *Milagros y prodigos medievales: Una frontera indeterminada*. Editorial Semuret: Zamora.

Catalán, Antonio (2016). *Estudio sobre la evolución del juego de mesa y su transformación en producto editorial*. Barcelona: Instituto Superior de Educaçao e Ciências.

Costikyan, Greg & Davidson, Drew (2011), *Tabletop Analog Game Design*. ETC Press.

Cressier, Patrice i Savatierra, Vicente (2014), *Las Navas de Tolosa.1212-2012 Miradas Cruzadas*. Jaén: Universidad de Jaén.

Díaz Bórquez, Tomás (2015), *Breve historia de los juegos de mesa y su desarrollo en las cultures a través de los tiempos*. Pampala: Ludoteca de Pampala Press.

Duniho, Fergus. (1995).*Chaturanga* Recuperat de <http://www.chessvariants.com/historic.dir/chaturanga.html>

Dunnigan, James (2005). *The Complete Wargames Handbook*. Richard Mataka.

Edwards, Jason (2016), *Saving Families, One Game at a Time*.

Faculty of Virginia. (2017). *Wargames*. Recuperat de <http://faculty.virginia.edu/setear/students/wargames/page1.htm>

Fullerton, Tracy (2014), *3rd Edition, Game Design Workshop a Playcentric Approach to Crating Innovative Games*. Broken Sound Parkway NW: CRC Press.

García, Francisco (2012), *La batalla de Las Navas de Tolosa: el impacto de un acontecimiento extraordinario*. Extremadura: Universidad de Extremadura.

Gozález, Ana (1984). De lo fantástico y de la literatura fantástica. *Anuario de estudios filológicos*. Vol. VII , pp. 207-226.

Haindl, Ana Luisa (2009), Revista Electrónica Historias del Orbis Terrarum. *La Muerte en la Edad Media* Vo. 01, pp.106-206. Santiago.

Ham, Ethan (2016), *Tabletop game design for video game designers*. Focal Press: Burlington.

Hejdenberg, Anders (2005). *The Psychology Behind Games*. Recuperat de http://www.gamasutra.com/features/20050426/hejdenberg_01.shtml

Koster, Raph (2014), *A Theory of Fun for Game Design*. Gravenstein Highway North, Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2018). *Los Juegos de rol*. Recuperat de http://ntic.educacion.es/w3/recursos2/estudiantes/jovenes/op_11.htm

Mitre, Emilio (2003), *Edad Media. Revista de Historia, Muerte y modelos de muerte en la edad media clásica*. Vol. 6, pp. 11-31 Universidad Computense.

Perla, Petter (1985). *An Introduction to wargaming and its uses*. Center For Naval Analyses: Virginia.

Pilon, Mary and Granados, Samuel (2015). *The Monopoly shame: Leftist D.C. inventor didn't even get token recognition*. Recuperat de <https://www.washingtonpost.com/graphics/lifestyle/magazine/monopoly/>

Rivas, Rocio (2014). *Muerte en la Edad Media* Recuperat de <http://www.anthropologies.es/muerte-en-la-edad-media/>

Rogers, Scott (2014). *Level Up, The guide to great video game design*. West Sussex, United Kingdom :John Wiley and Sons Ltd.

Rouse, Richard (2000), *Game Design Theory and Practice*. Wordware Publishing Inc: Texas, Usa.

Sánchez, Antonio (2009), *Fantasia de aventuras: La exploración de universos fantásticos en literatura y cine. Comunicación y Sociedad*. Vol. XXII, pp. 109-138.

Schell, Jesse (2014), *The Art of Game Design*. Burlington, Massachusetts: Morgan Kaufmann Publishers.

Todorov, Tzvetan (1972), *Introducción a la literatura fantástica*. Buenos Aires.

Woods, Stewart (2012). *Eurogames. The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. McFarland & Company, Inc., Publishers: United States of America.

Whitehill, Bruce (1999), American Games: A Historical Perspective. *Board Games Studies*. Vol. 2, pp. 116-141.

Zugasti, Julian (1876). *El bandolerisme. Estudio Social y Memorias Históricas*. Imprenta de T. Fortanet: Madrid. Tomo 1.

8. Figures

Boardgamegeek (2011): Figura 1, Fotografia del contingut d'una caixa de "Chaos in the old world", <https://boardgamegeek.com/image/1114626/chaos-old-world>

Boardgamegeek (2011): Figura 2, Fotografia del contingut d'una caixa del "Risk Legacy", <https://boardgamegeek.com/image/1070260/risk-legacy>

Boardgamegeek (2017): Figura 3, Fotografia del tauler del "Memoir 44", <https://boardgamegeek.com/image/3900747/memoir-44>

Boardgamegeek (2007): Figura 4, Fotografia del tauler del "Catan", <https://boardgamegeek.com/image/268855/catan>

Boardgamegeek (2008): Figura 5, Fotografia de les cartes de recursos utilitzades al "Catán", <https://boardgamegeek.com/image/288063/catan>

SteamStore (2013): Figura 6, Fotografia in-game del joc "Age of empires II HD", http://store.steampowered.com/app/221380/Age_of_Empires_II_HD/

Boardgamegeek (2016): Figura 7, fotografia del contingut d'una caixa de "Las mansiones de la locura", <https://boardgamegeek.com/image/3112719/mansions-madness-second-edition>

Boardgamegeek (2015): Figura 8, Contingut d'una caixa de "Twilight Struggle", <https://boardgamegeek.com/image/2726905/twilight-struggle>

Twilight Strategy (2012): Figura 9, Exemple de carta d'esdeveniment, <https://twilightstrategy.com/2012/11/09/latin-american-death-squads/>

Twilight Strategy (2012): Figura 10, Exemple de carta d'esdeveniment, <https://twilightstrategy.com/2012/12/21/an-evil-empire/>

Boardgamegeek (2016): Figura 11, Caixa de Scythe, <https://boardgamegeek.com/image/3163924/scythe>

Boardgamegeek (2010): Figura 12, Caixa de The Russian Campaign, <https://boardgamegeek.com/image/771977/russian-campaign>

Boardgamegeek (2016): Figura 13, Exemple de situació de combat, <https://boardgamegeek.com/image/2861404/russian-campaign>

Boardgamegeek (2009): Figura 14, Caixa Tales of the Arabian Nights <https://boardgamegeek.com/image/486114/tales-arabian-nights>

Museu Britànic (2016): Figura 15, Fotografia d'un joc real d'ur, <http://consolaytablero.com/2016/04/15/juego-real-de-ur-los-sumerios-tambien-tenian-juegos-de-mesa/>

Vintage Monopoly Game Collectors Group (2017): Figura 16, Fotografia de la portada d'una caixa de monopoly del 1933, <http://monopoly.cdbpdx.com/1509312a/>

Spiel des Jahres (2018): Figura 17, Imatge del premi Spiel Des Jahres <http://www.spiel-des-jahres.com/>

Català, A. (2016): Figura 18, Classificació d'Antonio Català sobre els gèneres dels jocs de taula, Estudio Sobre la evolución del juego de mesa y su transformación en producto editorial, p.49

Faculty of Virginia (2017): Figura 19, Components d'un Wargame, <http://faculty.virginia.edu/setear/students/wargames/page1.htm>

Go 7 Gaming (2018): Figura 2033, Caixa d'Arcadia Quest, <https://go7gaming.com/product/aqibase-001-for-arcadia-quest-inferno/>

Revista de Hisòria (2015): Figura 21, Quadre de la Batalla de Navas de Tolosa <https://revistadehistoria.es/la-batalla-de-las-navas-de-tolosa/>

Historia del Arte (2018): Figura 22, Representació de la Dansa de la Mort <https://www.historiadelarte.us/renacimiento/la-danza-de-la-muerte/>

Francisco de goya (1792): Figura 23, Asalto de ladrones.

Schell, Jesse (2014): Figura 24, Estils de Documents de Jocs segons Schell, The Art of Game Design, p. 383.

Elaboració pròpia (2018): Figura 25, Cronograma del projecte.

Elaboració pròpia (2018): Figura 26, Core Game Loop.

Elaboració pròpia (2018): Figura 27, Guerrer, Caster i Tank del Bàndol Humà.

Elaboració pròpia (2018): Figura 28, Guerrer, Caster i Tank del Bàndol de les Hordes.

Elaboració pròpia (2018): Figura 29, Terreny bosc y muntanya.

Elaboració pròpia (2018): Figura 30, Cartes de recursos.

Elaboració pròpia (2018): Figura 31, Corba d'aprenentatge.

Elaboració pròpia (2018): Figura 32, Corba de dificultat.

Grau en Disseny i Producció de Videojocs

ANNEXOS

Eloi Zamora Cuñado

Tutor: Antonio José Planells de la Maza

2017-2018

Índex d'annexos

Annex 1: GDD.....	1
Annex 2: Rule Book.....	54

GDD



Índex

1. Sinopsis.....	5
2. Target.....	5
3. Platform	5
4. 3 Lines of theme and gameplay mix.....	5
5. 3 5's	6
6. Game modes	6
7. Reference/Competence.....	7
7.1 Chaos in the Old World	8
7.2 Risk Legacy	10
7.3 Memoir 44	12
7.4 Catán.....	14
7.5 Age of Empires II HD	16
7.6 Las Mansiones de la Locura	17
7.7 Twilight Struggle.....	18
8. 3 cs.....	19
8.1 Character.....	19
8.2 Camera.....	26
8.3 Controls	26
9. Goals, Objectives and Risks	26
10. Gameplay mechanics.....	27
Combat	27
Moviment	27
Recol·lecció.....	28
Millora de base	28
Creació de tropes	28
Esdeveniments in game	28

Combat contra NPC's.....	29
11. Core game mechanics.....	29
12. Game World	31
13. NPC's	37
Llops:.....	37
Esquelets:.....	37
Ogres.....	38
Bandits	38
Necròfags.....	38
Gran Llop.....	38
Mag Esquelet	38
Gran Ogre	38
14. Game progression and structure	40
Learning curve.....	40
Difficulty curve.....	40
15. Game set up	41
16. Base	41
17. Progression systems.....	42
Sistema de moviment	42
Sistema de millora de base	43
Sistema d'atac.....	44
Sistema de defensa.....	45
Sistema de recol·lecció.....	46
Sistema de creació de tropes.....	47
Sistema d'esdeveniments in game	48
Sistema de victòria per punts.....	49
Sistema de gestió de recursos	50

Sistema de creació de recol·lectors	51
18. Pleasures	52

1. Sinopsis

En La Batalla dels Antics l'usuari assumirà el rol o bé de la raça humana o bé de les hordes del mal en un món fantàstic on haurà d'utilitzar tot el seu enginy per aconseguir derrotar als seus rivals.

2. Target

El target principal són els Socializers i els Killers.

- Els Killers: es tracta d'un wargame pvp multijugador en el que l'objectiu principal dels jugadors és el de vèncer als altres.
- Els Socializers: al ser un joc de taula PVP, aquest s'ha de jugar amb més gent. Fent que cooperin entre ells o que intentin guanyar-se els uns als altres. Aquest és un factor social i per això aquests jugadors són el target principal.

3. Platform

La Batalla dels Antics és un joc de taula dissenyat per a ser jugat en una interfície física, ja que per a jugar-lo es necessiten daus, un taulell i diverses cartes. També podria fer-se per a una base digital en un futur.

4. 3 Lines of theme and gameplay mix

La Batalla dels Antics és un wargame ambientat en un món de fantasia en el que hi ha esquelets, ogres i humans. El joc deixa triar als jugadors en quin bàndol jugar (triar la raça que volen ser) i a partir d'aquest moment comença la partida.

El jugador mitjançant els seus recursos inicials i la seva base han d'anar expandint-se i conquerint nous territoris mentre van creant noves tropes, venent als seus enemics i avançant cap a la victòria.

5.3 5's

-Als 5 segons: triant la raça que volen ser i “creant” el mapa (col·locant les fitxes d’una forma aleatòria).

-Als 5 minuts: expandint el seu territori, creant noves estructures i lluitant contra els altres jugadors o npcs.

-A les 5 hores: amb totes les mecàniques apreses, masteritzant-les.

6. Game modes

Al ser un joc de taula amb creació de mapa modular això permet que el numero de jugadores en cada partida vari i pugui ser de mínim 2 i màxim 4. Tots els modes funcionen igual i l’únic que varia és el fet de la creació del mapa, en el qual s’han de distribuir les bases depenent de el numero de jugadors que hi hagi.

Al centre del mapa es col·loca una casella d'esdeveniment. Després, amb totes les altres caselles barrejades i sense mirar, es van agafant d’una en una i es col·loquen al voltant de la central, seguint les agulles del rellotge. S’acaba tenint un hexàgon amb els costats irregulars.

Un cop es té la forma del mapa es col·loquen les bases dels jugadors.

- Dos jugadors: es col·loquen en línia recta, una a cada de l’hexàgon.
- Tres jugadors: es col·loquen formant un triangle.
- Quatre jugadors: es col·loquen formant un quadrat.

7. Reference/Competence

Els **referents** sobre el quals s'estructura el joc, es poden classificar principalment en 5 grups:

- Segons el sistema de moviment de les tropes: Es busca un sistema de moviment de tropes per caselles, en el qual cada tropa es pugui moure una vegada per torn. Es vol que el moviment de les tropes es vegi limitat per la seva classe i per l'entorn (pel mapa).
- Segons el sistema de combat: Es busca un sistema de combat mitjançant daus i tornos en el qual els jugadors puguin triar on, quan i amb quantes tropes atacar, mentre que els defensors es puguin defensar, reduint el mal rebut o fins i tot evitant-lo.
- Segons la creació del tauler: Es busca un tauler modular, per tal de que sigui rejugable i per intentar aconseguir que cada partida sigui diferent.
- Segons la gestió dels recursos: Un dels principals components del joc és el fet de la gestió dels recursos perquè els jugadors els necessiten per a poder progressar i avançar en el transcurs del joc.
- Segons la creació d'esdeveniments in-game: Es busca integrar un sistema d'esdeveniments durant les partides, el qual faci evolucionar certs aspectes de la partida a mesura que avança el temps de joc.

7.1 Chaos in the Old World

Chaos in the old World fa sentir als jugadors com a deus. Déus amb poders propis i una legió de seguidors que els otorgen forces i habilitats úniques amb les quals ha d'intentar corrompre i esclavitzar "the old World".

Contingut d'una caixa de "Chaos in the old world"



Font: Boardgamegeek, 2011

D'aquest joc es mira el seu **sistema de combat**, el qual, utilitza només daus de 6 cares i això repercuteix en un nivell de complexitat no molt alt però a la vegada suficient i entretingut (utilitzant certs números per a repetir les tirades o d'altres per a fallar en l'atac).

Un concepte d'aquest joc són les explosions, aquestes succeeixen quan un jugador obté un 6 en una tirada de daus. Això repercuteix en que el jugador té una tirada addicional de daus (no hi ha límit al numero de vegades que un dau por explotar si es continua obtenint un 6).

El sistema de combat consisteix en:

- Calcular el numero de daus que es poden tirar i tirar-los; afegint les tirades necessàries obtingudes de les explosions.
- Assignar els cop a objectius possibles.

Per calcular el número de daus que es poden tirar, el primer que ha de fer el jugador és calcular l'atac total de les tropes amb les que vol atacar (cada tropa, depenent del seu tipus té uns punts d'atac assignats). Després si te cartes de *Chaos* o altres factors que alterin el numero de daus que es poden tirar, aquests s'han d'afegir al seu número de daus. Un cop el jugador ha comptat tots els daus que pot tirar esta obligat a tirar-los tots. Per cada 4, 5 o 6 que obtingui, obté un punt d'atac.

Un cop tots els daus han sigut tirats, per cada punt d'atac obtingut, l'atacant els ha d'assignar enemics.

7.2 Risk Legacy

Risk Legacy és un joc basat en el Risk però amb un toc de joc de campanya. Al principi, al igual que en el Risk, els jugadors controlen regions d'un mapa del món i mitjançant el combat amb daus s'intenten anar eliminant els uns als altres i obtenir control en el mapa per així obtenir punts de victòria (VictoryPoints, VP). El que diferencia al Risk Legacy és el fet de que aquest varia segons les resolucions i decisions preses en partides anteriors.

Contingut d'una caixa del "Risk Legacy"



Font: Boardgamegeek, 2011

Sistema de combat senzill, utilitzant daus de 6 cares, en el que el jugador pot triar amb quantes tropes atacar però, a diferència del Chaos in the old World, el defensor es pot defensar i triar amb quantes tropes fer-ho (el número de defensors a de ser igual o inferior al número d'atacants). Per altra banda també es mira el seu sistema de "power ups" el qual afegeix valor a les tirades dels jugadors (tant defensors com atacants).

El sistema de combat consisteix en:

- L'atacant tria un territori en el que té, com a mínim 2 tropes. Una tropa la "deixa enrere" (tropa que guarda el territori) i les demés poden ser triades per a atacar.

- Tria amb quantes tropes atacar. Es poden enviar 1, 2, o 3 tropes. Si el territori conté més de 3 tropes aquestes no poden atacar totes a la vegada.
- El defensor tria amb quantes tropes defensar-se, 1 o 2 tropes.
- Cada bàndol (atacant i defensor) tira 1 dau per cada tropa.
- Cada bàndol ordena els daus de major a menor. Es compara el valor més gran de cada jugador. El més gran guanya i es retira una tropa del perdedor. Si s'empata, el defensor guanya.
- Ara es compara el segon valor més alt. El perdedor perd una tropa.
- Si no hi ha daus amb els que comparar, tires 1 dau o 2 més que el teu oponent, aquests s'ignoren.

El sistema de “power ups” permet als jugadors, mitjançant l'ús de consumibles (cartes obtingudes durant la partida) o punts estratègics marcats en el tauler (mapa) modificar el valor dels daus. Existeixen 2 tipus de modificadors, els Míssils i les fortificacions.

- Míssils: permeten als jugadors canviar el valor d'un dau a 6 directament.
- Fortificacions: afegixen valor als defensors que es troben en aquella zona. Donen un valor de +1 a un dels daus del defensor. Aquestes fortificacions tenen una vida útil, això significa que, cada vegada que una fortificació és atacada per 3 enemics, perd una vida. Si perd les 10, aquesta fortificació es perd.

7.3 Memoir 44

És un wargame en el que els jugadors han de fer front a algunes de les batalles més importants de la Segona Guerra Mundial.

Tauler del "Memoir 44"



Font: Boardgamegeek, 2017

Pel que fa al **sistema de moviment**, s'agafa com a referent el Memoir 44 perquè en aquest es delimiten les caselles/espais que es pot moure cada unitat depenent del seu tipus i dels elements que hi ha en el mapa.

- Les tropes d'infanteria poden avançar 1 casella i combatre o bé 2 caselles sense combatre.
- Els blindats poden avançar fins a 3 caselles i combatre.
- L'artilleria pot moure's una casella i combatre.

Pel que fa al **sistema de combat**, no totes les tropes necessiten estar a la mateixa casella que els seus objectius per atacar i cada tipus de tropa té un rang d'atac diferent. Aquesta mecànica es vol afegir al joc, limitant el rang per tipus de tropes/distància i visibilitat.

Segons el tipus de tropes:

- La infanteria: pot atacar fins a 3 caselles de distància. Tira 3 daus si esta a una casella de distancia, 2 si esta a dues caselles de distancia o 1 si esta a tres caselles de distancia.
- Els blindats: poden atacar fins a 3 caselles de distància, sempre combatran amb 3 daus.
- L'artilleria: té un rang d'atac de fins a 6 caselles. Depenent de la distancia en la que es troben, combaten amb un nombre diferent de daus (segons la distància, quan més a prop més tirades possibles).

Pel que fa a la visibilitat, per a poder entrar en combat, una unitat d'infanteria o de blindats ha de poder veure l'objectiu, ha de tenir línia de visió, mentre que l'artilleria no o requereix.

Tenir visibilitat significa poder traçar una línia imaginària des de el centre de la casella ocupada per la unitat atacant fins el centre de la casella on es troba l'objectiu. La línia de visió es considera bloquejada si en alguna de les caselles per la que passa la línia hi ha altres unitats o obstacles.

Finalment pel que fa al sistema de confecció/creació del tauler, tenen una base amb un mapa delimitat, format per hexàgons i a sobre col·loquen els diferents obstacles/terrenys pertinents.

7.4 Catán

El Catán és un joc de taula multijugador i posa als jugadors en la pell d'uns colons, els quals han d'aconseguir construir i expandir-se mentre negocien entre ells i adquireixen recursos. Per a guanyar, els jugadors han d'aconseguir 10 punts i aquest s'obtenen a través de la construcció i el desenvolupament.

Tauler del "Catán"



Font: Boardgamegeek, 2007

És el principal referent pel que fa a **la creació/confecció del mapa**.

Primerament es mira com són les seves caselles, les quals tenen forma hexagonal i això permet fer créixer el mapa/tauler de joc i fer-lo diferent en cada partida. També s'agafa com a referent per com creen un mapa "nou" de forma aleatòria en cada partida.

Per a fer-ho primer remenen totes les fitxes que confeccionen el taulell i després les col·loquen, amb la forma del taulell, boca avall de manera que no es veu que és cada una.

Per altra banda també es mira el seu sistema de gestió de recursos. Com els jugadors reben els recursos depenent d'on tenen les seves bases i en com els utilitzen per a crear els diferents edificis.

Aquest sistema es divideix en dues parts, l'obtenció de recursos, i la utilització d'aquests:

- Pel que fa a l'obtenció, cada casella del taulell té un número, que se l'hi ha assignat per atzar al començar la partida (durant la confecció del taulell), i després de que un jugador tiri els daus, les caselles amb el mateix numero que l'obtingut, obtenen recursos. Si alguna casella no està ocupada, ningú obté els recursos.
- La utilització dels recursos consisteix en el què poden obtenir el jugadors a canvi d'aquests, està definida per unes regles generals i cada jugador té una targeta on surten explicats els costos. D'aquesta manera tot té el mateix cost per a tots els jugadors i en aquest aspecte aquest és un joc simètric.

Cartes de recursos utilitzades al "Catán"



Font: Boardgamegeek, 2008

7.5 Age of Empires II HD

L'Age of empires II HD forma part de la saga Age of empires i és un joc multijugador d'estratègia en temps real en el que els jugadors assoleixen el control d'una raça i l'han de conduir a la victòria derrotant als seus rivals.

Fotografia in-game del joc "Age of empires II HD "



Font: Steam Store, 2013

De la mateixa manera que molts altres **gestors de recursos**, a l'Age of Empires els jugadors reben recursos depenent del número de "recol·lectors" que tinguin i del temps que passa. Aquest recursos s'utilitzen per a millorar les bases, les tropes o per a crear noves estructures.

7.6 Las Mansiones de la Locura

Las Mansiones de la Locura és un joc cooperatiu d'investigació i terror, inspirat en l'obra de H. P. Lovecraft. En cada partida, els jugadors hauran de cooperar per a resoldre un misteri mentre van sorteiant obstacles.

Contingut d'una caixa de "Las mansiones de la locura"



Font: Boardgamegeek, 2016

D'aquest joc es mira el seu **sistema d'esdeveniments**. Aquest sistema el que fa és que cada cert temps algun element en el joc canviï o n'aparegui un de nou. En la segona edició aquests esdeveniments, al igual que la creació del taulell i el moviment del enemics, estan definits per una aplicació interactiva. Aquesta el que fa és que mitjançant la interacció dels jugadors amb el joc, a cada ronda, va fent variar l'estat del joc (fent aparèixer esdeveniments, movent els enemics, ...), tot i ser en format digital això és el que es vol adaptar a físic en aquest projecte.

7.7 Twilight Struggle

Twilight Struggle és wargame per a dos jugadors ambientat la Guerra Freda. Un jugador representa als Estats Units i l'altre a la Unió Soviètica.

És un clar referent de sistemes **d'esdeveniments in game** en un wargame. En aquest joc, els esdeveniments tenen forma de carta ,són invocats pels jugadors i depenent de l'efecte de l'esdeveniment aquests poden ser temporals o permanents.

Per a invocar-los, els jugadors els han de jugar (utilitzar) en el seu torn i mostrar-los al contrincant. Un cop els esdeveniments entren en partida, aquests es col·loquen al costat del taulell i romanen allà fins que desapareix el seu efecte (temporal o permanent).

Pel que fa a la **competència**, qualsevol joc de taula wargame, suposa una competència directa amb La Batalla dels Antics. Per altre banda, al intentar crear un wargame amb gestió de recursos i d'un estil casual, això ens ajuda a desmarcar-nos de la gran majoria de jocs wargame, ja que aquests solen ser "hardcore" o difícils però ens aporta més competència ja que entrem en el mercat dels gestors de recursos.

8. 3 cs

8.1 Character

Pel que fa a les tropes que podrà controlar el jugador n'existeixen de sis diferents. Dintre d'aquestes sis hi ha tres classes diferents i es poden separar per bàndols, l'exèrcit humà i les hordes. Les tres classes serien: "el tank", és la tropa amb més vida i l'encarregada de rebre el mal dels enemics, ataca cos a cos; "el caster", és la tropa encarregada de fer mal a distància, té poca vida i el seu mal augmenta en distàncies llargues; "el guerrer", és la tropa encarregada de fer mal cos a cos, no pot atacar a distància.

Nom/ Imatge	Atac	Defensa (vida)	Rang d'atac	Nº de moviments
Tank 	2 cos a cos 0 distància	3	1	1
Caster 	1 cos a cos 2 distància	1	2	1
Warrior 	2 cos a cos 0 distància	2	1	2

L'atac equival al nombre de daus que es poden tirar amb cada personatge.

La defensa són els impactes que ha de rebre una tropa de cop per morir.

El núm. de moviments són les caselles que es pot moure una tropa per torn.

Bàndol de l'exercit humà: tots els seus integrants són humans defensors de la terra.

- **Cavaller (Tank):** És la tropa més resistent de l'exèrcit humà, té una velocitat de moviment lenta per culpa del seu equipament i només pot atacar cos a cos. Van fortament armats i protegits amb defenses de malla que cobreixen el cos i els braços, amb manoples a les mans, botes de batalla i pantalons amb reforços de ferro per a fer-los més resistents als cops.

Pel que fa al seu armament, els cavallers porten una espasa de fulla llarga i ample de doble fil o una gran maça i un gran escut.



- **Arquers (Caster):** És la tropa encarregada d'atacar a distància, té una resistència baixa i una velocitat de moviment elevada gràcies al seu equipament lleuger. Vesteix amb roba lleugera i fosca per tal d'amagar-se i moure's ràpidament pels boscos. Porta una capa llarga que li arriba fins a les cames i que té una caputxa, aquesta la porta posada quan entra en combat per camuflar-se millor. Va armat amb un arc de roure llarg i amb una daga que porta lligada al cinturó per atacar a curta distància.



- Adalil (**Guerrer**): És la tropa que fa més mal cos a cos. No pot atacar a distància i es mou a una velocitat normal.

Va fortament protegit en la part del seu tronc superior amb cotes de malla, armadura al pit, a les espatlles i als braços i porta una capa curta a l'esquena. Al cap porta un casc complet que li dificulta una mica la visió. En la seva part del tronc inferior només porta unes botes de cuir per tal de poder tenir una millor mobilitat en el combat cos a cos.

Pot anar armat amb una gran espasa de doble fil que utilitza amb les dues mans o amb dues espases petites depenent del seu estil de combat.



Bàndol de les hordes: els seus integrants són éssers obscurs i antics guerrers ara renascuts que ocupen cossos d'esquelets.

- **Ogre (Tank):** És un ésser d'un temps passat, ara reviscut i forçat a lluitar contra els humans. A causa de la seva resistència és l'encarregat de la primera línia d'atac, la seva funció és la de rebre tot el mal i cridar l'atenció dels enemics. Va poc protegit, ja que al ser un Ogre la seva pell és molt dura i resistent. Pel que fa a la seva vestimenta destaca el gran cinturó que porta al pit, serveix per aguantar el seu escut frontal, l'escut que porta a l'espatlla i la canellera metàl·lica, que com també l'escut porta en la seva mà hàbil (en la que sosté l'arma). Pel que fa al seu armament, a part dels dos escuts, porta una gran maça de fusta amb reforços de ferro.



- **Nigromant (Caster):** És un antic mag ara renascut en el cos d'un esquelet i dotat amb poders obscurs. És la tropa encarregada d'atacar a distància, té una velocitat de moviment elevada i el seu mal és major en distàncies llargues.

Va vestit amb vestimenta fosca, una gran túnica de mànigues amples i una caputxa gran. Porta amulets que li atorguen poder i sol estar rodejat de corbs malignes.

Pel que fa al seu armament aquest és nul, ja que ell utilitza la màgia com a arma. Cos a cos és dèbil i el que fa és deixar que els corbs que el segueixen ataquin i el defensis en els combats a curta distància.



- No-morts (**Guerrer**): són antics guerrers humans, ara ressuscitats i obligats a lluitar contra les seves generacions futures. Són els encarregats de combatre cos a cos i són poc resistents per culpa del seu equipament i del seu cos.

La seva armadura són les restes que encara els queden del que portaven quan van morir en antigues batalles, vestimentes antiquades, trencades i rovellades.

El seu armament. Igual que les seves vestimentes depèn del que portaven en el seu moment de la mort però el normal és una espasa curta i un escut rodó de fusta petit amb reforços de ferro al voltant i al centre.



8.2 Camera

Al tractar-se d'un joc de taula, la càmera és inexistent. L'art del joc està pensat per ser vist des de sobre (vista zenital).

8.3 Controls

Totes les tropes poden realitzar les mateixes accions però depenent de la seva classe aquestes accions es veuen afectades.

Les accions que poden realitzar les tropes són:

- Moviment: implica moure la tropa pel taulell.
- Atac: mitjançant un sistema de combat per daus les tropes poden atacar.
- Defensa: les tropes que han sigut atacades, després de rebre l'atac es poden defensar.

9. Goals, Objectives and Risks

L'objectiu principal d'aquest joc és el de traslladar un wargame amb gestió de recursos a un estil casual, utilitzant la gestió de pocs recursos i sistemes de daus simples.

L'objectiu principal dels jugadors és el de vèncer als demés, ja sigui destruint la seva base o bé obtenint els punts necessaris per a ser considerat el guanyador. Aquests punts els suma al realitzar diferents accions.

Un clar risc és que el joc no estigui balancejat adequadament i per tant, que no sigui divertit per als jugadors. Per altra banda el que podria passar és que aparegués una estructura clarament guanyadora i que el joc perdés la gràcia.

10. Gameplay mechanics

Combat

És la mecànica que permet als jugadors lluitar entre ells, aquesta està composta de dues fases: L'atac i La defensa.

L'atac és l'acció amb què un jugador ataca a un altre i intenta vèncer a les tropes rivals. Existeixen dos tipus d'atac, l'atac cos a cos i l'atac a distància.

L'atac a distància és el que es dur a terme amb les tropes de tipus caster quan aquestes no estan a la mateixa zona que les tropes enemigues i quan les tenen dins del rang d'atac. Per a realitzar l'atac a distància, el primer que ha de fer el jugador es sumar l'atac de les seves tropes (amb les que vol atacar) i després, per cada punt d'atac tirar un dau. Si el resultat d'aquest dau és 1 o 2, això equival a un impacte en una tropa enemiga. Un cop es tenen tots els impactes calculats, el defensor té l'oportunitat de parar els atacs rival. Això és la defensa. Consisteix en, per cada impacte rival tirar un dau, si el resultat d'aquest dau és 6, l'impacte queda anul·lat. Un cop s'ha realitzat aquest procés per tots els impactes, el jugador atacant tria a quines tropes enemigues vol ferir. Si la tropa enemiga es queda sense vida, aquesta mort.

Pel que fa a l'atac cos a cos, aquest es calcula igual que l'atac a distància però la diferència és que les tropes s'han de trobar en la mateixa zona (dins del rang d'atac) . Es suma l'atac de totes les tropes amb les quals es vol atacar i s'obtenen els punts d'atac. Es tiren els daus i per cada 4, 5 o 6, s'obté un punt d'impacte, el defensor es defensa i després es reparteixen els impactes, si una tropa es queda sense vida mort.

Es poden atacar les estructures enemigues sempre que no comparteixin casella amb tropes. Per destruir les estructures, s'han d'eliminar tots els seus punts de vida en un atac.

Moviment

És la mecànica que permet als jugadors moure les tropes pel taulell. Cada tropa té un número limitat de moviments per torn i aquests venen indicats en la seva Carta de Tropa.

Recol·lecció

És la mecànica amb la qual els jugadors obtenen recursos. Per tal d'obtenir-ne, els jugadors han de construir recol·lectors en zones de recursos.

Per a construir els recol·lectors els jugadors han d'arribar amb una tropa a una zona on se'n pugui construir un (una zona de recursos i sense cap altre recol·lector) i pagar el seu cost per a construir-lo. A l'inici del seu torn, el jugador en qüestió, rep una unitat de material de cada recol·lector. El tipus de material que rep el jugador depèn d'on està col·locat el recol·lector.

Els recol·lectors poden ser destruïts per les tropes enemigues.

Millora de base

Utilitzant els recursos obtinguts de la recol·lecció, els jugadors podran gastar-los per a millorar la base. Al millorar-la augmentarà el nivell de les seves tropes i el de les seves estructures. Augmentant també les estadístiques d'aquestes.

Creació de tropes

És la mecànica que permet al jugador crear les seves tropes necessàries per atacar i vèncer els seus rivals. Per a crear-les el jugador ha de pagar els recursos necessaris.

Esdeveniments in game

En uns punts definits en el taulell, hi ha zones d'esdeveniments. Aquestes s'activen quan una tropa hi entra. De manera aleatòria (agafant una carta d'esdeveniment) apareixen esdeveniments per als jugadors. Aquests poden ser enemics.

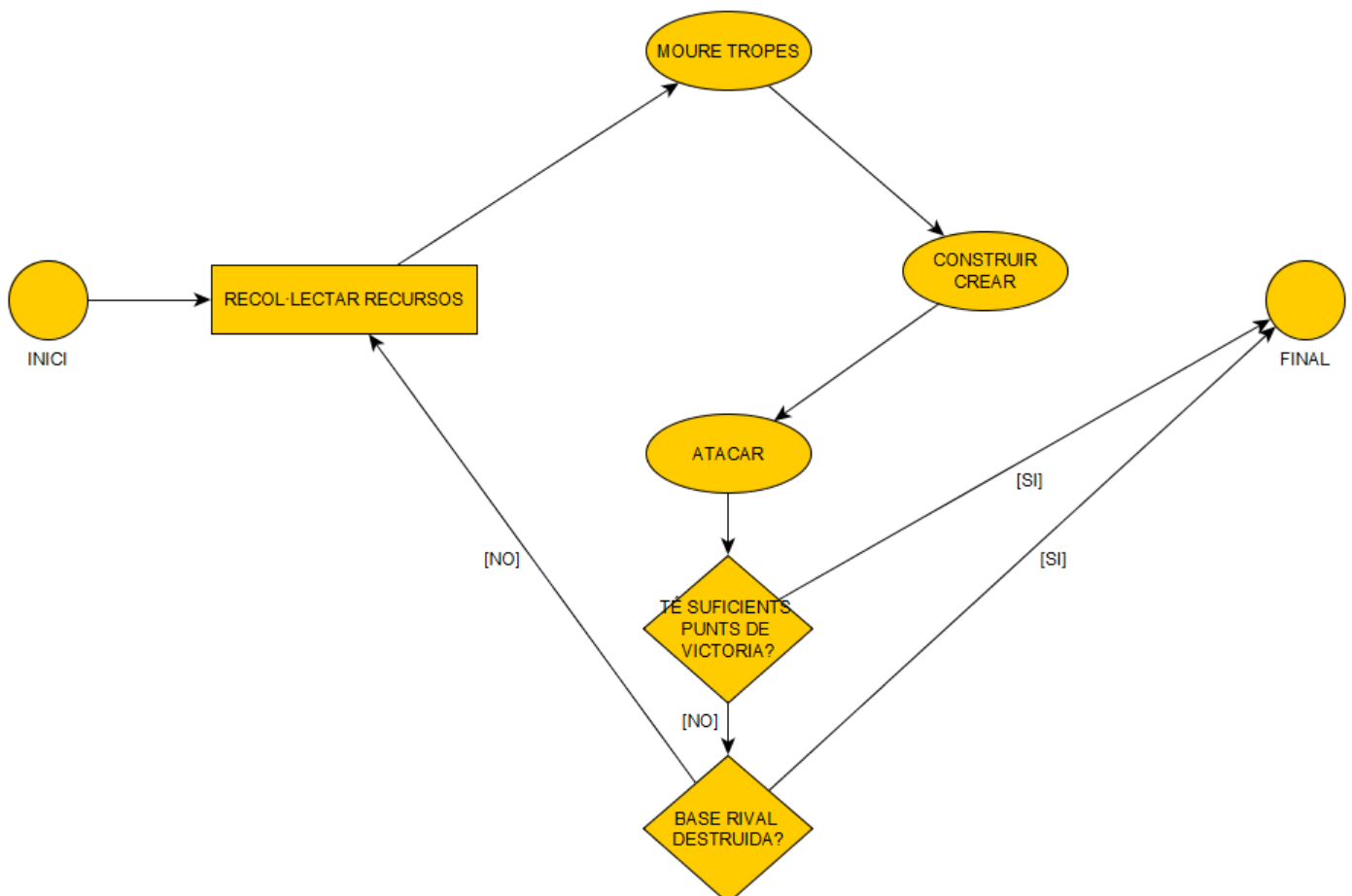
Un cop un jugador activa una zona d'esdeveniment, aquesta no pot tornar a ser activada. El jugador que aconsegueix completar un esdeveniment rep 10 d'or i un punt de victòria.

Combat contra NPC's

Pel que fa al combat contra els NPC's, el jugador ha de fer el mateix que fa per atacar altres jugadors. Calcular el seu poder d'atac i després tirar els daus per a calcular els impactes i dividir-los entre els enemics.

Si algun enemic sobreviu, aquest ataca al jugador. L'atac de cada enemic és el que està indicat en la seva carta. A diferència que en el combat entre jugadors, aquí la repartició dels impactes la fa el que els rep. Això significa que el jugador que rep el mal a d'ordenar els objectius que vol que rebin el mal. Un cop els té ordenats el mal es reparteix, no es canvia d'objectiu fins que l'anterior a mort. Si alguna tropa no arriba a rebre mal total (mal igual al seu número de vida no mor).

11. Core game mechanics



Les core game mechanics són quatre:

- **Recol·lectar recursos:** és el que passa en l'inici del torn de cada jugador. Consisteix a cobrar recursos de tots els seus recol·lectors. El jugador en qüestió obté tantes unitats de recursos com recol·lectors té col·locats en el mapa. EL tipus d'unitat que dóna cada recol·lector va lligar a la casella on es troba (si un està col·locat sobre un bosc, dóna fusta; si està sobre una mina de pedra, dóna pedra).
- **Moure tropes:** és la segona acció que realitzen els jugadors en el seu torn. Consisteix a moure les seves tropes. Poden moure el número de tropes que volen, una, totes o cap.
- **Construir/crear:** és el punt on els jugadors utilitzen els seus recursos per a crear tropes o millorar la seva base.
- **Atacar:** és l'última acció que realitzen els jugadors en el seu torn. És opcional ja que no sempre podran o voldran atacar.

Un cop ha acabat d'atacar, el jugador en qüestió ha de comprovar si ja ha guanyat (té suficients punts de victòria o ha destruït la base del rival). Si ha guanyat, s'acaba el joc i si no és el torn del següent jugador.

12. Game World

La Guerra dels Antics situa als jugadors en la terra que nosaltres coneixem però en un temps passat. Temps en el que existia la màgia i a la terra no només habitaven els humans, convivien elfs, gnoms i humans en harmonia.

Actualment, la terra es troba sotmesa en una època de guerra per culpa dels humans i tot el que abans era calma ara es caos i destrucció.

Tot va començar quan els humans, en cerca de poder i coneixement, van despertar un poder antic i obscur, el poder de les hordes. Ara aquestes es batien contra els humans per obtenir el poder i el control de la terra mentre que les altres races, amb poder superior als humans han decidit no ajudar-los.

Pel que fa als escenaris en els quals es troba el jugador aquest sempre són un camp de batalla. Camp de batalla que varia en cada partida depenent del número de jugadors que interactuïn i de l'aleatorietat que existeix en el procés de creació de taulell.

El taulell està format per 85 fitxes/caselles de terreny, 5 d'esdeveniment i les bases dels jugadors.



Casella d'esdeveniment: és on apareixen els esdeveniments, n'hi ha 5.



Base dels humans: és la base de la raça humana, n'hi ha dues.



Base de les hordes: és la base de les hordes del mal, n'hi ha dues.



Casella de bosc: és d'on s'obté la fusta, n'hi ha 15.



Casella de muntanya: és d'on s'obté el ferro, n'hi ha 15.



Les altres caselles serveix per omplir el mapa i no tenen cap afecte dins de la partida. En total n'hi ha 45 (12 pantans, 11 camps, 11 deserts i 11 oasis).

Casella desert: n'hi ha 11.



Casella pantà: n'hi ha 12.



Casella oasis: n'hi ha 11



Casella camp: n'hi ha 11.



13. NPC's

Els únics NPC's són els que apareixen dels esdeveniments in game, aquest vénen definits en les cartes d'esdeveniment i tenen un atac i una defensa definits.

Llops:

Són 2 llops dels boscos de Les Grans Muntanyes, són forts, grans i ràpids. Tenen un atac i una defensa baixa pel que són considerats enemics fàcils.

Esquelets:

Són un conjunt de tres esquelets que vaguen per la terra, van poc armats i suposen una dificultat baixa per als atacants. Són considerats enemics fàcils.

Ogres

Són dos ogres grans i robustos que s'amaguen en coves. Destaca la seva defensa elevada. Per cada torn que estan vius el seu poder d'atac augmenta en 1 punt fins a un màxim de 5.

Bandits

És un grup de 2 humans, exsoldats que ara cansats es dediquen a esperar als camins i a robar el que poden. Si un dels bandits mor abans que l'altre, els punts d'atac del qual queda viu es multipliquen.

Necròfags

Són antics mags que van fer un pacte amb les forces del mal i ara estan destinats a romandre a la terra fins que les seves animes siguin purificades.

Gran Llop

És el líder de la manada dels llops dels boscos de Les Grans Muntanyes. Els seus estats depenen del seu nombre d'atacants, té un atac i una defensa igual a tots els enemics que té dins de la seva zona de combat.

Mag Esquelet

És l'antic mestre Mag, ara renascut pels seus deixebles en aquesta forma. Vol augmentar el seu poder i lluita per a demostrar que és el més poderós de tots els mags. Té un gran poder d'atac i una defensa elevada, ja que utilitza un escut màgic per a protegir-se. Cada torn ataca a totes les tropes que es troben a la seva casella i a una adjacent fent 1 de mal.

Gran Ogre

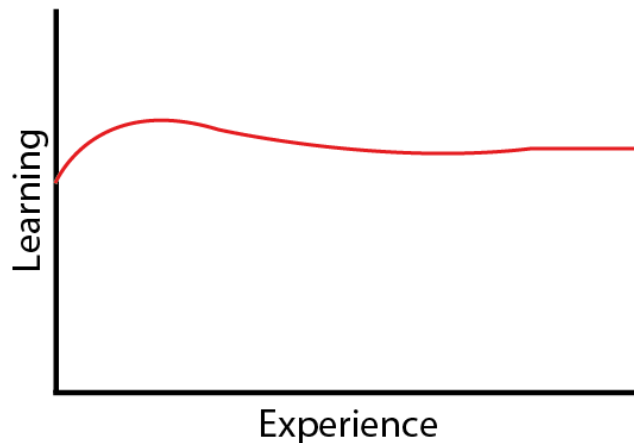
Antigament era l'encarregat de dirigir les Hordes del Mal però va ser expulsat per matar a molts dels seus companys. Ara roba, mata i tortura per diversió. Té un gran poder d'atac perquè a diferència de la resta dels ogres, ell utilitza armes d'una mà.

Nom	Nº unitats	Atac	Defensa	Botí
Llops (FA)	2	2	2	10 or
Esquelets (FA)	3	1	1	10 or
Ogres (NOR)	2	1	4	10 or
Bandits (NOR)	2	3	2	10 or
Necròfags (NOR)	2	4	1	10 or
Gran Llop (DIF)	1	1+Nº d'enemics	1+Nº d'enemics	10 or
Mag Esquelet (DIF)	1	4	6	10 or
Gran Ogre (DIF)	1	6	6	10 or

14. Game progression and structure

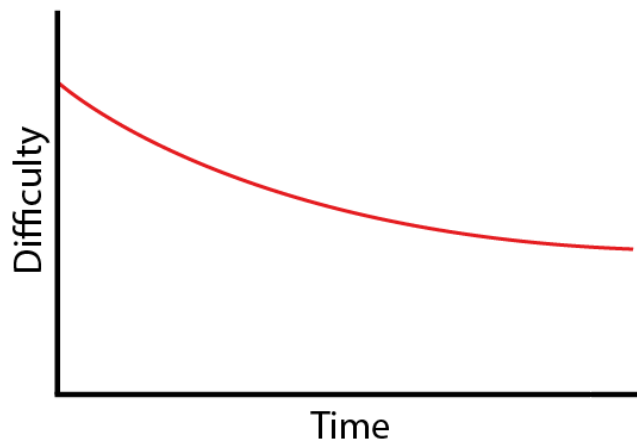
Learning curve

Pel que fa a la corba d'aprenentatge, en La Batalla dels Antics, aquesta començaria en un punt elevat, ja que per intruir-se al joc des de zero són necessaris uns coneixements de totes les mecàniques. Un cop el jugador ja tingues apreses les mecàniques, la corba decreixeria, ja que el que hauria de fer el jugador seria masteritzar-les. En aquest punt, la corba d'aprenentatge passaria a ser una lineal recta. Això és així perquè, al ser un mapa rejugable i totalment diferent en cada partida, el jugador hauria d'aprendre a desenvolupar-se en totes les possibles situacions i a cada partida aprendria alguna cosa nova.



Difficulty curve

La corba de dificultat comença en un punt elevat, ja que al principi, aprendre totes les mecàniques i el funcionament del joc és difícil. Tan bon punt els jugadors entenen el funcionament en general, la dificultat disminueix fins que arriben al punt en què ja tenen masteritzades les mecàniques i la dificultat és gairebé nul·la.



15. Game set up

La col·locació del mapa:

Al centre del mapa es col·loca una casella d'esdeveniment. Després, amb totes les altres caselles barrejades i sense mirar, es van agafant d'una en una i es col·loquen al voltant de la central, seguint les agulles del rellotge. S'acaba tenint un hexàgon amb els costats irregulars.

Un cop es té la forma del mapa es col·loquen les bases dels jugadors.

- Dos jugadors: es col·loquen en línia recta, una a cada de l'hexàgon.
- Tres jugadors: es col·loquen formant un triangle.
- Quatre jugadors: es col·loquen formant un quadrat.

L'inici de la partida:

Cada jugador comença amb 300 de fusta i 300 de ferro, a més de 2 tropes warrior.

Per decidir quin jugador comença, es fa una tirada de daus. El jugador amb la puntuació més alta és el primer, després es segueix seguint l'ordre de les agulles del rellotge.

16. Base

La base és la part més important de cada jugador. És on creen les tropes, una font de recursos estable i si els i destrueixen són eliminats de la partida.

Cada base esta formada per:

- Mina de pedra: proporciona pedra als jugadors.
- Serradora: proporciona fusta als jugadors.

17. Progression systems

Sistema de moviment

Regles:

- El jugador podrà moure les seves tropes en el seu torn de moviment.
- Cada tipus de tropa es pot moure un nombre màxim de caselles cada torn.
- El jugador pot triar quantes caselles moure una tropa sense superar el límit.
- No poden estar més de 5 tropes a la mateixa casella.

Atributs:

- Els tanks es poden moure 1 casella per torn.
- Els guerrers es poden moure 2 caselles per torn.
- Els casters es poden moure 1 casella per torn.

Dinàmiques:

- El jugador podrà jugar amb la diferència de núm. de moviment entre tropes per a realitzar estratègies d'atac.
- El jugador podrà fugir dels enemics si preveu que vindran.

Sistema de millora de base

Regles:

- Quan el jugador tingui suficients recursos podrà millorar la base.
- En millorar la base, augmenten les estadístiques d'aquesta i dels recol·lectors.
- En millorar els recol·lectors, també millora la seva capacitat de recol·lecció.

Atributs:

Base		
Nivell	Vida	Cost de millora (or)
1	10	0
2	15	35
3	20	60

Recol·lector		
Nivell	Vida	Unitats a recol·lectar
1	3	1
2	4	2
3	5	2

Dinàmiques:

- El jugador podrà escollir en quin moment donar els materials a la base per a millorar-la.

Sistema d'atac

Regles:

- En el seu torn d'atac el jugador podrà atacar a les tropes enemigues que estiguin dintre del seu rang d'atac.
- El jugador haurà de calcular l'atac de les seves tropes i per cada punt d'atac tirar un dau.
- L'atac d'un jugador és la suma del poder d'atac de totes les tropes amb les quals ataca.
- Per cada dau amb el qual hagi obtingui un impacte (obtingui el resultat necessari per ser considerat impacte) haurà de triar un objectiu al qual atacar.

Atributs:

- En els atacs cos a cos, un 4, un 5 o un 6 equivalen a impactes.
- En els atacs a distància, un 1 o un 2 equivalen a impactes.

Dinàmiques:

- El jugador podrà triar a quina tropa enemiga matar, eliminant primer a les més poderoses.
- El jugador podrà utilitzar les tropes a distància per atacar sense tenir cap perill.

Sistema de defensa

Regles:

- Quan un jugador és atacat i rep algun impacte enemic ha de defensar-se.
- Per cada put d'impacte enemic, el jugador ha de tirar un dau, si treu un 6 aquell impacte enemic queda anul·lat.

Dinàmiques:

- Un jugador podrà triar quan atacar o quan simplement esperar per defensar-se.

Sistema de recol·lecció

Regles:

-Al principi del seu torn, el jugador en qüestió, rebrà una unitat de material per cada recol·lector.

-El tipus de material depèn d'on estan col·locats els recol·lectors.

-Si es millora el nivell de la base, també o fa el dels recol·lectors.

Atributs:

-En millorar la base, també ho fan els recol·lectors, augmentant les unitats que recol·lecten (mirar taula del sistema de millora de base).

Dinàmiques:

-El jugador podrà triar on col·locar els recol·lectors depenent del que vulgui fer amb els recursos.

-El jugador podrà invertir recursos per tal d'augmentar el seu nivell de recol·lecció.

Sistema de creació de tropes

Regles:

- Cada tropa té un cost definit.
- Si el jugador dóna els recursos necessaris, es crea una tropa.
- Les tropes no es poden utilitzar només crear-les, s'ha d'esperar un torn.

Atributs :

- Cada tropa té unes estadístiques diferents (mirar Character per a veure-les).
- Cada tropa té un cost diferent:
 - Caster: 2 fusta, 1 ferro.
 - Guerrer: 1 fusta, 1 ferro.
 - Tank: 2 fusta, 2 ferro.

Dinàmiques:

- Depenent del seu estil de joc, el jugador podrà triar quines tropes crear.
- Depenent dels seus recursos, el jugador podrà crear unes tropes o unes altres.

Sistema d'esdeveniments in game

Regles:

- Quan una tropa entra dintre una zona d'esdeveniments apareix un esdeveniment.
- Els esdeveniments són aleatoris. Això vol dir que són seleccionats del piló de cartes d'esdeveniments.
- Completar un esdeveniment proporciona 10 d'or al jugador.

Atributs:

- Hi ha diferents tipus d'esdeveniments: combats, obtenció de recursos o de punts per a guanyar la partida.

Dinàmiques:

- Els jugadors es poden atrevir o no a entrar als esdeveniments.
- Depenent del núm. de punts de victòria que tinguin, els jugadors poden entrar als esdeveniments per aconseguir-ne més i guanyar.

Sistema de victòria per punts

Regles:

-Si el jugador obté 6 punts, guanya la partida directament.

-Els punts no es perden ni es transfereixen.

Atributs:

Els punts s'obtenen:

Punts		
Nom	Acció	Nº de punts
Exercit	Tenir el major número de tropes	2
Base nivell 2	Tenir la base al nivell 2	2
Base nivell 3	Tenir la base al nivell 3	3
Esdeveniments x5	Completar un esdeveniment	1
Matar	Matar a un altre jugador	1
Or	Tenir 30 d'or	1

Dinàmiques:

-El jugador pot triar el seu estil de joc i depenent dels punts que tingui jugar més conservador o més agressiu.

-Si a un jugador li falten pocs punts per guanyar, es pot dedicar a protegir els seus recol·lectors i farnejar materials per obtenir or.

Sistema de gestió de recursos

Regles:

-El jugador obtindrà recursos dels seus recol·lectors, depenen del nivell d'aquests, variarà el número de recursos que rep.

-El jugador obtindrà or al completar esdeveniments.

-El jugador obtindrà or al derrotar un adversari (eliminar-lo).

-El jugador podrà canviar 4 materials del mateix tipus per 10 d'or (amb la banca).

Atributs:

-El tipus de recurs depèn de la posició on està posat el recol·lector.

Dinàmiques:

-Els jugadors depenent del seu estil de joc podran triar on col·locar els recol·lectors i quin material farnejar més.

-Depenen del seu estil de joc, els jugadors podran triar en què gastar els recursos.

Sistema de creació de recol·lectors

Regles:

-El jugador podrà construir recol·lectors en llocs on no n'hi hagi ja de construïts i siguin zones aptes per a la recol·lecció.

-Les zones aptes per a la recol·lecció són els boscos i les muntanyes.

-El jugador no podrà crear més de 4 recol·lectors.

Atributs:

-Crear un recol·lector costa 3 de fusta i 3 de pedra.

Dinàmiques:

-Els jugadors podran triar si construir els recol·lectors separats per així ser més difícils d'atacar pels seus rivals.

-Els jugadors podran construir els seus recol·lectors junts per així defensar-los amb més facilitat.

18. Pleasures

Possibilitats

El fet que a La Batalla dels Antics es deixi al jugador en tot moment prendre les decisions que vol entre un ventall de possibilitat i el fet que el jugador pugui gastar els seus recursos de la manera que vulgui, això es transforma en una pleasure.

Repte

Al ser un joc competitiu, en el que existeix un vencedor i un perdedor, això incita als jugadors a lluitar entre ells i transforma el joc en un repte.

Rule Book





Contingut

Play overview	56
Components	57
Explicació dels components	58
Preparació del joc	60
Seqüència de joc	60
Els esdeveniments	63
Com guanyar Or	63
Com guanyar	64
Derrotant als teus rival.....	64
Els punts de victòria	64
Les estructures	65

La Batalla dels Antics

En La Batalla dels Antics l'usuari assumirà el rol o bé de la raça humana o bé de les hordes del mal en un món fantàstic on haurà d'utilitzar tot el seu enginy per aconseguir derrotar als seus rivals.

Condicció de victòria

Si ets l'últim jugador en vida o el primer a aconseguir els punts de victòria (6), has guanyat la partida!

Play overview

La Batalla dels Antics és un wargame amb gestió de recursos i un sistema d'esdeveniments in game. Que vol dir això? Això vol dir que és un joc de guerra en el que hauràs d'aconseguir i gestionar recursos per a vèncer els teus rivals mentre fas front a tot tipus d'enemics.





Components

10 figures de casters per cada facció (total 40)

10 figures de warriors per cada facció (total 40)

5 figures de tank per cada facció (total 20)

2 base de cada facció (total 4)

4 figures de recol·lectors per facció (total 16)

5 caselles d'esdeveniment

15 caselles de bosc

15 caselles de muntanya

11 caselles de desert

12 caselles de pantà

11 caselles d'oasis

11 caselles de camp

5 figures d'esdeveniments

Cartes d'or

Cartes de fusta

Cartes de ferro

Cartes d'esdeveniments

Dos daus normals (de 6 cares)

4 daus de 20 cares

Explicació dels components

Carta de tropa

Cada tropes ve representada en una Carta de Tropa i totes segueixen el mateix patró. Aquesta carta és útil per veure el cost de les tropes, el seu número de moviments, el seu atac i la seva defensa.



Nom: és el nom de la tropa.

Rang: defineix la distància des de la que pot atacar la tropa.

Poder: equival al nombre de daus que s'han de tirar amb aquella tropa.

Defensa: és els punts de mal que ha de rebre la tropa per morir.

Moviments: és el número de moviments que pot realitzar la tropa en un tron.

Cost: defineix el preu de la tropa. A l'esquerra surt el ferro i a la dreta la fusta.

Arquers i Necròfags

Aquestes dues cartes en la seva descripció tenen un efecte que diu: obté +1 punt d'atac en combats a distància. Això significa que en els combats a distància, quan no es troben a la mateixa casella que les seves tropes objectiu el seu atac augmenta en un punt i passen a tenir 2 punts d'atac.

Carta de recurs

Pel que fa als recursos aquests es representen com a cartes, en elles surt el nom i al que equivalen. Cada carta té un valor d'1 menys les cartes d'or, cada carta d'or té un valor de 5 monedes d'or.



↳ Imatge

↳ Nom



Preparació del joc

La col·locació del mapa

Al centre del mapa es col·loca una casella d'esdeveniment. Després, amb totes les altres caselles barrejades i sense mirar, es van agafant d'una en una i es col·loquen al voltant de la central, seguint les agulles del rellotge. S'acaba tenint un hexàgon amb els costats irregulars.

Un cop es té la forma del mapa es col·loquen les bases dels jugadors.

- Dos jugadors: es col·loquen en línia recta, una a cada de l'hexàgon.
- Tres jugadors: es col·loquen formant un triangle.
- Quatre jugadors: es col·loquen formant un quadrat.

L'inici de la partida

Cada jugador comença amb 300 de fusta i 300 de ferro, a més de 2 tropes warrior.

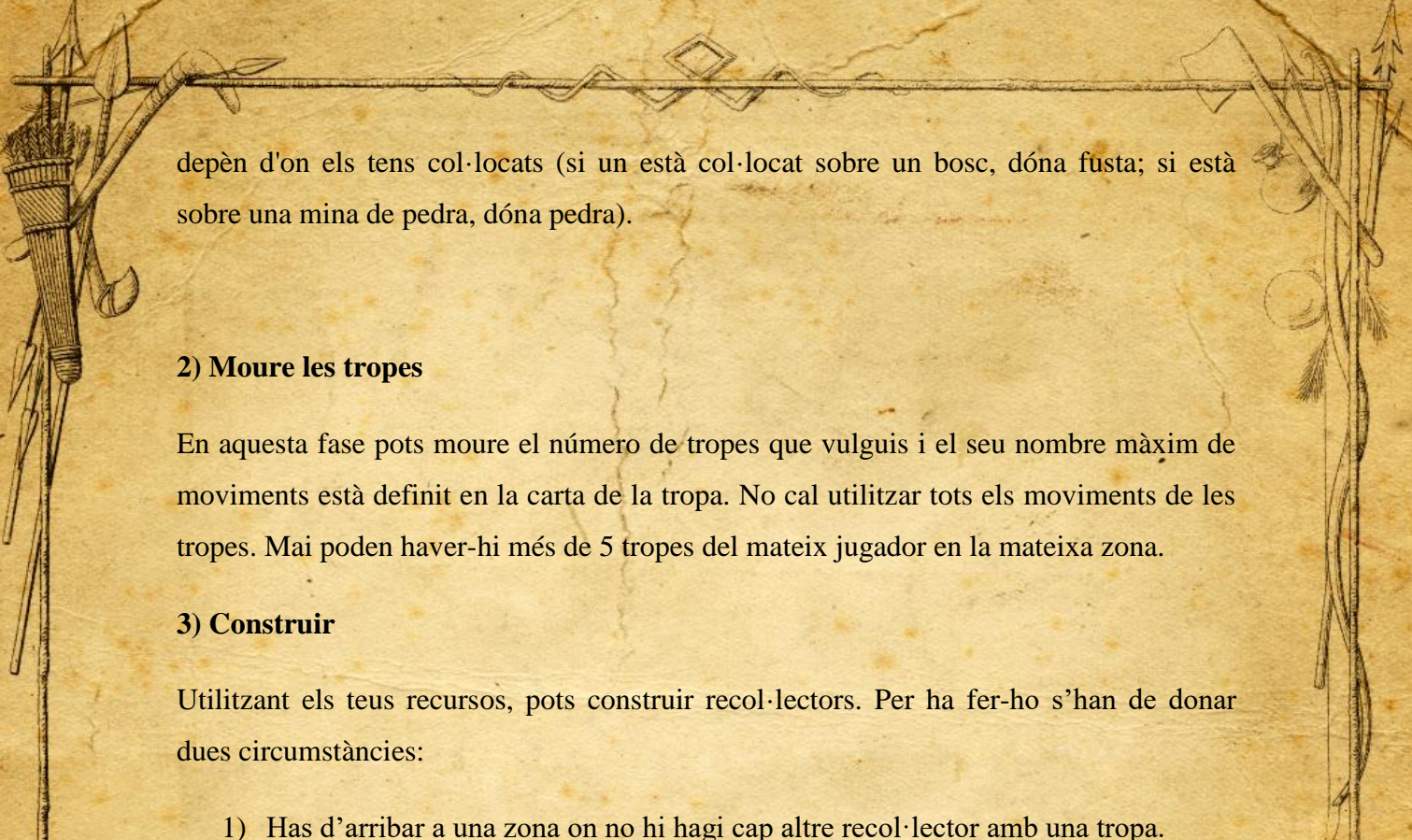
Per decidir quin jugador comença, es fa una tirada de daus. El jugador amb la puntuació més alta és el primer, després es segueix seguint l'ordre de les agulles del rellotge.

Seqüència de joc

La Batalla dels Antic es juga per torns. Al teu torn realitzaràs les següents fases en aquest ordre:

1) Recol·lectar

Consisteix a cobrar recursos de tots els teus recol·lectors. La quantitat de recursos que obtens va lligada al teu número de recol·lectors i al seu nivell. El tipus d'unitats que reps



depèn d'on els tens col·locats (si un està col·locat sobre un bosc, dóna fusta; si està sobre una mina de pedra, dóna pedra).

2) Moure les tropes

En aquesta fase pots moure el número de tropes que vulguis i el seu nombre màxim de moviments està definit en la carta de la tropa. No cal utilitzar tots els moviments de les tropes. Mai poden haver-hi més de 5 tropes del mateix jugador en la mateixa zona.

3) Construir

Utilitzant els teus recursos, pots construir recol·lectors. Per ha fer-ho s'han de donar dues circumstàncies:

- 1) Has d'arribar a una zona on no hi hagi cap altre recol·lector amb una tropa.
- 2) Has de pagar el preu del recol·lector (300 de fusta, 300 de ferro).

Per altra banda, utilitzant l'or pots millorar la teva base i augmentar el nivell de les teves estructures.

4) Crear tropes

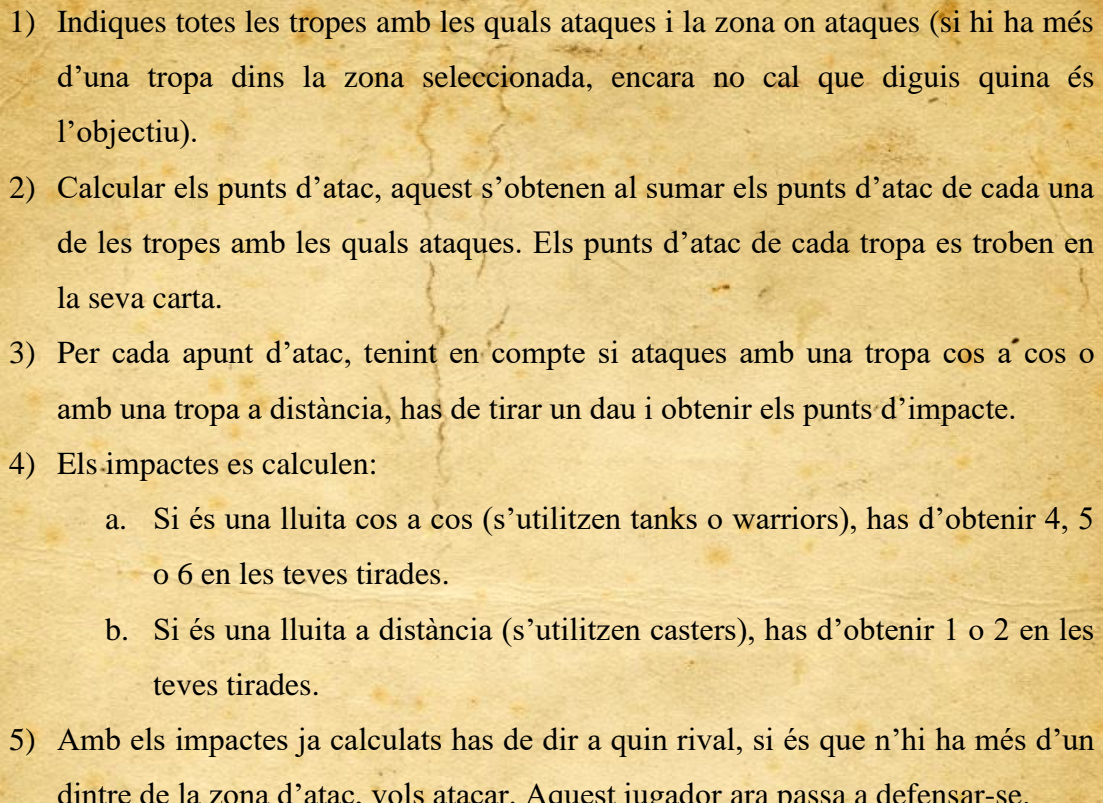
Si tens recursos, pots crear noves tropes. Al crear tropes aquestes estan inactives durant un torn però poden ser l'objectiu dels teus enemics. El cost de cada tropa està en la seva Carta de Tropa.

5) Atacar

És una acció opcional. Si vols atacar, has de seleccionar les tropes amb les quals vols fer-ho i mirar que tinguis l'objectiu dintre del teu rang d'atac, aquest està definit en la Carta de la Tropa.

Mai podrà ser objectiu d'atac un recol·lector si hi ha tropes a la zona on es troba. Per poder el recol·lector primer has d'eliminar les tropes.

Si es pot atacar, l'atacant o ha de fer de la següent manera:

- 
- 1) Indiques totes les tropes amb les quals ataques i la zona on ataques (si hi ha més d'una tropa dins la zona seleccionada, encara no cal que diguis quina és l'objectiu).
 - 2) Calcular els punts d'atac, aquest s'obtenen al sumar els punts d'atac de cada una de les tropes amb les quals ataques. Els punts d'atac de cada tropa es troben en la seva carta.
 - 3) Per cada apunt d'atac, tenint en compte si ataques amb una tropa cos a cos o amb una tropa a distància, has de tirar un dau i obtenir els punts d'impacte.
 - 4) Els impactes es calculen:
 - a. Si és una lluita cos a cos (s'utilitzen tanks o warriors), has d'obtenir 4, 5 o 6 en les teves tirades.
 - b. Si és una lluita a distància (s'utilitzen casters), has d'obtenir 1 o 2 en les teves tirades.
 - 5) Amb els impactes ja calculats has de dir a quin rival, si és que n'hi ha més d'un dintre de la zona d'atac, vols atacar. Aquest jugador ara passa a defensar-se.

Si un jugador és atacat, encara que no sigui el seu torn, s'ha de defensar.

- 6) Per a defensar-te has d'agafar els daus i tirar-ne un per cada punt d'impacte que ha obtingut el teu rival. Amb cada 6 obtingut, un punt d'impacte queda anul·lat.
- 7) Ara tu, l'atacant, has de repartir els impactes. Ho fas triant quines tropes enemigues vols ferir.

Si una tropa rep més impactes que el seu punt de vida mort de forma instantània. Els punts de vida estan definits a les Cartes de Tropa.



Els esdeveniments

Els esdeveniments són situacions de combat que apareixen en punts definits en el taulell però que són aleatoris. S'activen quan algun jugador es para sobre una casella d'esdeveniment. El jugador que para sobre l'esdeveniment ha d'agafar una carta del piló de les Cartes d'Esdeveniment i posar-lo boca amunt al costat del taulell. Així s'invoca l'esdeveniment.

Qualsevol jugador en el seu torn, pot atacar a l'esdeveniment i el combat es resol igual que un combat entre jugadors però hi ha dues diferències, no existeix la fase de defensa i quan un esdeveniment ataca, el jugador atacat és el que tria la repartició dels impactes. Això significa que el jugador que rep el mal a d'ordenar els objectius que vol que rebin el mal. Un cop els té ordenats el mal es reparteix, no es canvia d'objectiu fins que l'anterior a mort. Si alguna tropa no arriba a rebre mal total (mal igual al seu número de vida) no mor.

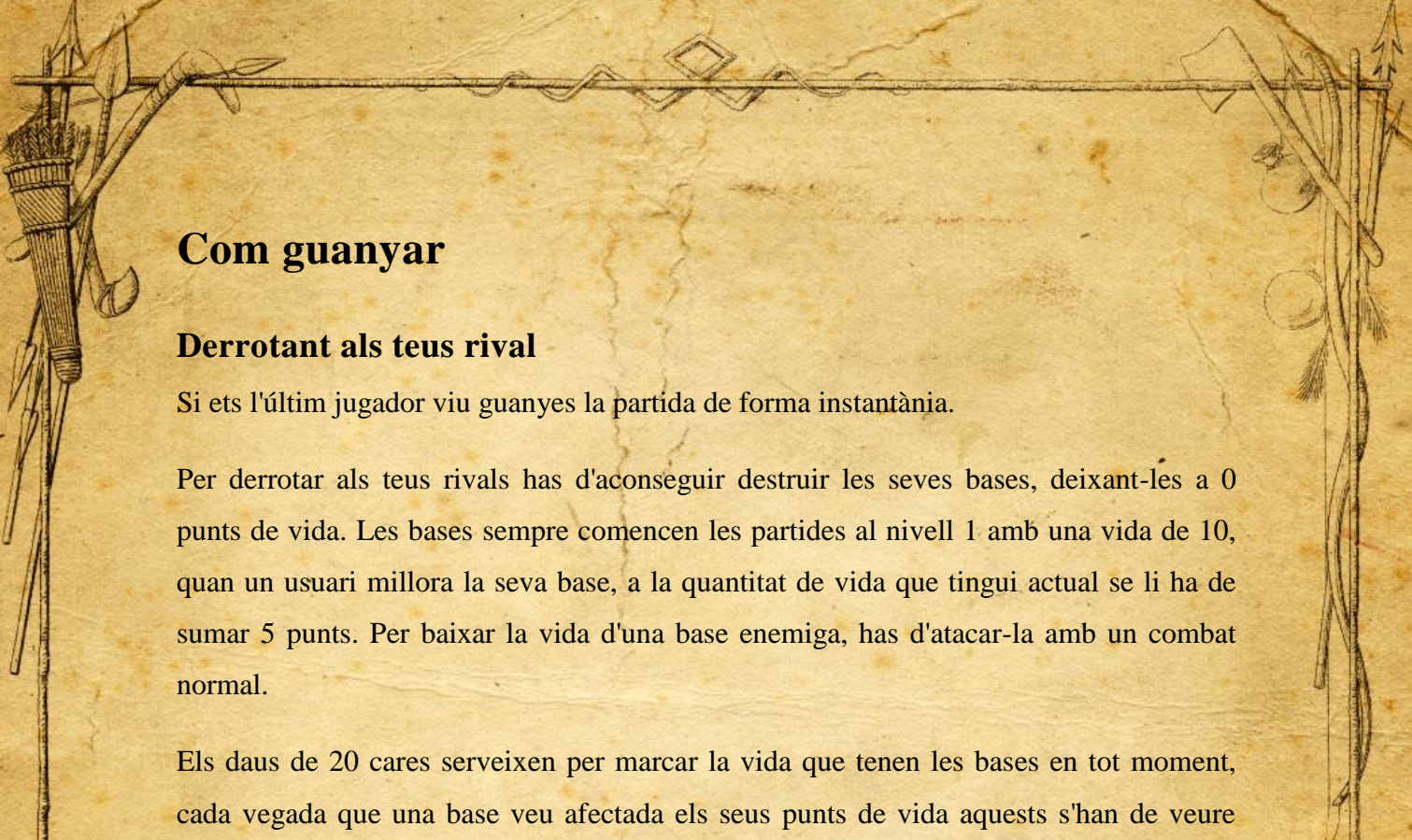
El jugador que aconsegueix superar l'esdeveniment obté un Punt de Victòria i dues Cartes d'Or.

Les cartes d'esdeveniment segueixen un patró semblant al de les cartes de tropes. La diferència és que hi ha esdeveniments amb poders, aquest es mostren en petita explicació.

Com guanyar Or

L'or és un recurs important ja, que serveix per millorar la base i per obtenir punts de victòria però també és el recurs més difícil d'aconseguir. Per aconseguir-lo has de:

- Completar esdeveniments, reps 10 d'or al fer-ho.
- Derrotar a un adversari, reps 15 d'or al fer-ho.
- Intercanviar 4 recursos del mateix tipus per 10 d'or amb la banca.



Com guanyar

Derrotant als teus rival

Si ets l'últim jugador viu guanyes la partida de forma instantània.

Per derrotar als teus rivals has d'aconseguir destruir les seves bases, deixant-les a 0 punts de vida. Les bases sempre comencen les partides al nivell 1 amb una vida de 10, quan un usuari millora la seva base, a la quantitat de vida que tingui actual se li ha de sumar 5 punts. Per baixar la vida d'una base enemiga, has d'atacar-la amb un combat normal.

Els daus de 20 cares serveixen per marcar la vida que tenen les bases en tot moment, cada vegada que una base veu afectada els seus punts de vida aquests s'han de veure reflectits en el seu dau pertinent.

Els punts de victòria

Els punts de victòria són la segona manera per la qual un jugador pot guanyar la partida, aquests es poden obtenir de la següent manera:

- A l'augmentar la base de nivell, s'obté 1 punt de victòria. La base es pot millorar dues vegades.
- Al matar a un altre jugador, s'obté 1 punt de victòria.
- Tenint l'exèrcit més gran (amb més unitats), el jugador que el té obté 2 punts de victòria.
- Al completar un esdeveniment. Cada esdeveniment completat equival a un punt de victòria.
- Acumulant or. Cada 40 d'or equival a un punt de victòria.

Quan un jugador obté 6 punts de victòria, és el guanyador.

Les estructures

A La Batalla dels Antics existeixen dues estructures, la base i els recol·lectors.

La base:

La base és la part més important de cada jugador. És on creen les tropes, una font de recursos estable i si els i destrueixen són eliminats de la partida.

Cada base està formada per:

-Mina de pedra: proporciona pedra als jugadors.

-Serradora: proporciona fusta als jugadors.

La base es pot millorar a canvi d'or. Al fer-ho millora la seva vida i el nivell dels recol·lectors.

Base		
Nivell	Vida	Cost de millora (or)
1	10	0
2	+5	35
3	+5	60

Els punts de vida de la base són acumulatius. Això vol dir que cada vegada que es millora de nivell la base, s'han de sumar +5 punts de vida a la vida actual de la base.

Els daus de 20 cares serveixen com a comptador per indicar la vida que té la base en tot moment.

Els recol·lectors:

Són les estructures que proporcionen recursos als jugadors. Milloren de nivell quan o fa la base. Al millorar, augmenta la seva vida i les unitats que recol·lecten.

Recol·lector		
Nivell	Vida	Unitats a recol·lectar
1	3	1
2	4	2
3	5	2

La seva vida és instantània i es recupera. Això significa que per destruir un recol·lector aquest ha de rebre un mal equivalent a la seva vida en un sol atac. Si no rep suficient mal, a l'igual que les unitats, recupera la seva vida.

Els recol·lectors poden recol·lectar fusta i ferro.

