

DISEÑO, CREACIÓN Y PROTOTIPADO DE UN ARMA VERSÁTIL PARA UN BARDO EN JUEGOS DE ROL

JUSTIFICACIÓN

Los juegos de rol son, y han sido, una parte de la cultura popular. Estos juegos fantásticos consisten en crear y narrar historias de forma grupal con personajes de distintas razas y clases. En este trabajo se estudiará una problemática de los bardos en el juego de Dragones y Mazmorras (D&D).

Esta clase de personaje se caracteriza por su versatilidad a la hora de utilizar armas, instrumentos y magia. Esto resulta en una gran ventaja estratégica pero una desventaja en cuanto al espacio disponible en el inventario y la cantidad de peso que el personaje ha de cargar. Por ello el propósito de el presente Trabajo de Fin de Grado será diseñar y crear un arma versátil para un bardo. Además para comprobar la viabilidad y funcionalidad de la propuesta se hará un prototipo a escala 1:1.

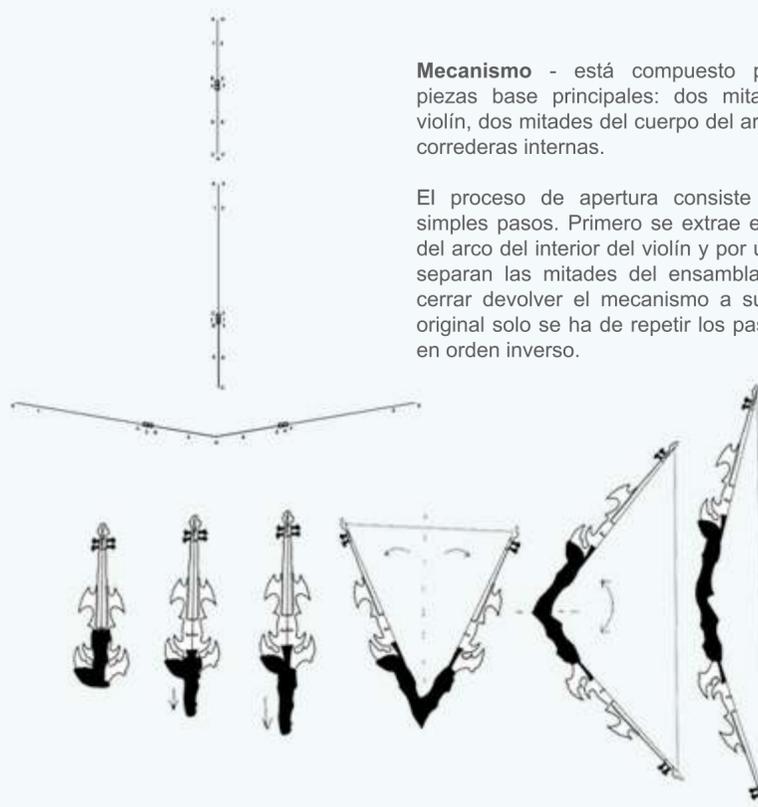


INSPIRACIÓN



Esta ilustración de Lulu Wang fue determinante a la hora de encaminar el proyecto. La lista de armas disponibles en D&D es larga y, si se incluyen las *homebrew*, puede llegar a ser infinita. Gracias a ella me decanté por la combinación violín - arco y con su consentimiento utilicé su diseño como punto de partida para desarrollar mi propia versión.

PROPUESTA



Mecanismo - está compuesto por seis piezas base principales: dos mitades del violín, dos mitades del cuerpo del arco y dos correderas internas.

El proceso de apertura consiste en dos simples pasos. Primero se extrae el cuerpo del arco del interior del violín y por último se separan las mitades del ensamblaje. Para cerrar devolver el mecanismo a su estado original solo se ha de repetir los pasos pero en orden inverso.

VIOLÍN - ARCO

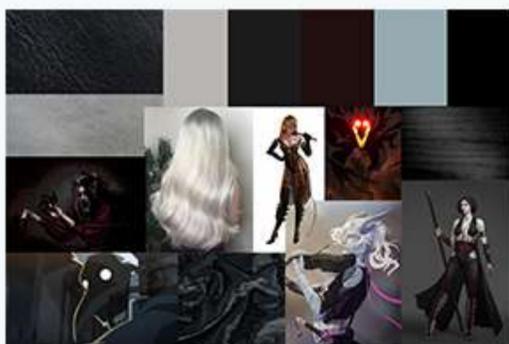


Bocetos, modelado y prototipado - la estética del violín se obtuvo tras analizar su figura y fondo. Su forma se asemeja a aquella de los violines eléctricos que son el equivalente de los violines mágicos en D&D. En la ilustración se muestra el proceso de apertura del violín planteado y en la fotografía el resultado del prototipo realizado.

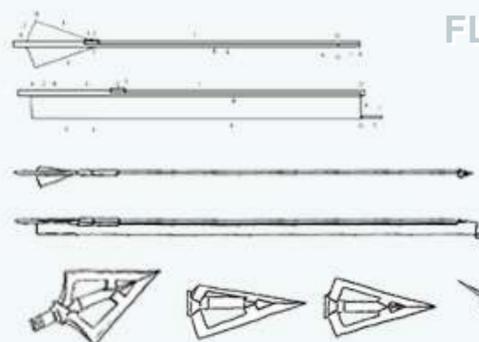


¡Escanéame para ver el modelo 3D del violín animado!

MOODBOARD



FLECHA - ARCO DE VIOLÍN



De forma complementaria de desarrollé el concepto de una flecha que se transforma en el arco utilizado para tocar el violín. Estas se transportarían en una casaca colgada en la cintura del bardo.



¡Escanéame para ver el modelo 3D de la flecha animada!

RESULTADOS

Los resultados obtenidos son un prototipo funcional de un violín que se transforma en un arco y un carcaj para cargar las flechas, además de modelos digitales animados del violín y las flechas. Con esto surge la posibilidad de una futura línea de trabajo desarrollando en profundidad las flechas.

Para realizar este proyecto se han seguido las guías propuestas por el ODS 12. Es por ello que mas del 90% de los recursos utilizados han sido reutilizados y, en la medida de lo posible, reciclables.

