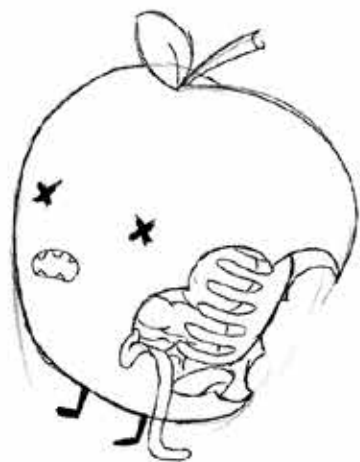




Area Play

Revista de investigación en diseño para el ocio.

Nº 32 Diciembre de 2023



- **Areas**
- Proyectos.
- Investigación.
- Formación.
- Conocimiento.
- Tienda.
- Taller Leisure.

- **Ítems**
- Artículos.
- Apps.
- Coleccionables.
- Conocimiento de usuario.
- Comunicación.
- Diseño.
- Diseño para usuario.
- Diseño de concepto.

- Diseño para todos.
- Diseño UX / UI
- Dosiers de prensa.
- Ensayos.
- Exposiciones.
- Evaluación de proyectos.
- Forum.
- Gestión del diseño.
- Herencia cultural.

- Juegos.
- Juegos de mesa.
- Juguetes.
- Libros.
- Merchandising.
- Modelos.
- Multimedia.
- Metaverso.
- Museo del juguete.

- NFTs.
- Normativa.
- Noticias.
- Observatorio.
- Outdoor.
- Parques.
- Parques temáticos.
- Personajes.
- Prototipos.

- Publicaciones.
- Realidad virtual.
- Realidad aumentada.
- Relatos.
- Storyboard.
- Tendencias.
- Urban.
- Videojuegos.
- Visión.



Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

Nº 32. Diciembre de 2023
Ejemplar gratuito.
Edición semestral.
<http://areaplay.webs.upv.es/>
ISSN: 1888-427X
D.L.V-528-2008

**Grupo de Investigación y
Gestión del Diseño**
Camino de vera, s/n.
46022 VALENCIA, ESPAÑA
Tel: 0034 963 877 464

Editor:

Gabriel Songel González, Catedrático
de Universidad. Universitat Politècnica
de València.

Comité de edición:

Dra. Beatriz García Prósper, Profesora
Titular de Universidad de Diseño para
Ocio, Universitat Politècnica de València.

Dra. Patricia Rodrigo Franco, Profesora
C.D. ETSIADI, Universitat Politècnica de
València.

Kiko Gaspar Quevedo, Profesor P.L.
ETSIADI, Universitat Politècnica de
València.

Miguel Abarca Fernández, Profesor
P.L. ETSIADI, Universitat Politècnica de
València.

Cristina Planells Del Barrio, Profesora
Asociada ETSIADI, Universitat Politècnica
de València.

Concepto Gráfico: *Innoarea Design.*

Carmelo Puyo y Alfonso Soriano.

Maquetación:

Patricia Rodrigo.

Imagen portada:

Bocetos del alumno Jaume Fuster,
para la asignatura Comunicación de
Nuevos Productos para Ocio y Hábitat,
promoción 21/22.

Editorial

Gabriel Songel González

AreaPlay 32.

Los Art Toys y el diseño de personajes.

Dedicamos este número a un fenómeno, los Art Toys, que ya apuntaba como tendencia desde los 90 y que en nuestros estudios de tendencias en diseño de juguetes enmarcábamos en la importancia del relato, sus escenarios y personajes.

Pero también los Art Toys era un fenómeno precursor del diseño de autor, del diseño personalizado, promovido por adultos para adultos, recuperando procesos artesanales y de fabricación flexible.

Hoy en día, este fenómeno se ha convertido en un mercado estable y en constante expansión hasta el punto de que los jóvenes diseñadores hacen sus propias propuestas como una forma de hacerse ver y contribuir a esta cultura de autodiseño-producción. Y es este nuevo fenómeno el que queremos atender con diferentes artículos: la venida de un nuevo consumidor, informado y documentado con capacidades para realizar sus propios productos. Es el perfil del prosumer, que en este sector está mostrando mayor contundencia por el acceso a la tecnología de ilustración y producción de los usuarios.

Una vez más, la información disponible en el Centro de Documentación de Diseño que gestionamos desde Nexus Design Centre, nos permite remontar a la primera bibliografía surgida sobre este tema. En concreto, recuperamos el libro-mostrario



Vinyl Will Kill. IDN World y Design LAB.



Tablero de Cat Tales: Kingdom's Disease de Aitana Benrui Sánchez y Javier Del Rey.

Vinyl will kill producido en Hong Kong en 2004, año en el que lo conseguí durante una estancia en Taiwán. Producido por IDN World y Design Lab, recogía una década de experimentos y propuestas de personajes yendo más allá del formato libro, incluyendo figura y cartas como sugerencias de personalización.

Como demostrativo del impacto generacional que aquel fenómeno ha tenido, mostramos la tradición en el diseño de personajes en el grado en ingeniería del diseño y desarrollo de producto que se imparte en la ETSID de la UPV y los diferentes trabajos que el alumnado ha realizado tanto en sus trayectorias académicas como profesionales, obteniendo unos resultados extraordinarios.

Para concluir, volvemos a reivindicar y demostrar la importancia de la formación en tendencias de diseño porque no solamente se trata de manejar fuentes de información para saber qué es lo último, lo más cool, sino cómo entender la demanda social y generacional para proponer nuestra tendencia, de manera que, cuando el producto llegue al mercado, esté ya contextualizado industrial y culturalmente.

Seguimos las tendencias para que lo que proponemos esté en tendencia.

Gabriel Songel.



Personajes de Cat Tales: Kingdom's Disease de Aitana Benrui Sánchez y Javier Del Rey.



Imagen virtual Art Toys elaborados por Raquel Piqueras García.



Helio de Fran Gómez Núñez.

Art Toys Design.

Patricia Rodrigo Franco y Beatriz García Prósper.
Investigadoras. NEXUS Design Centre.

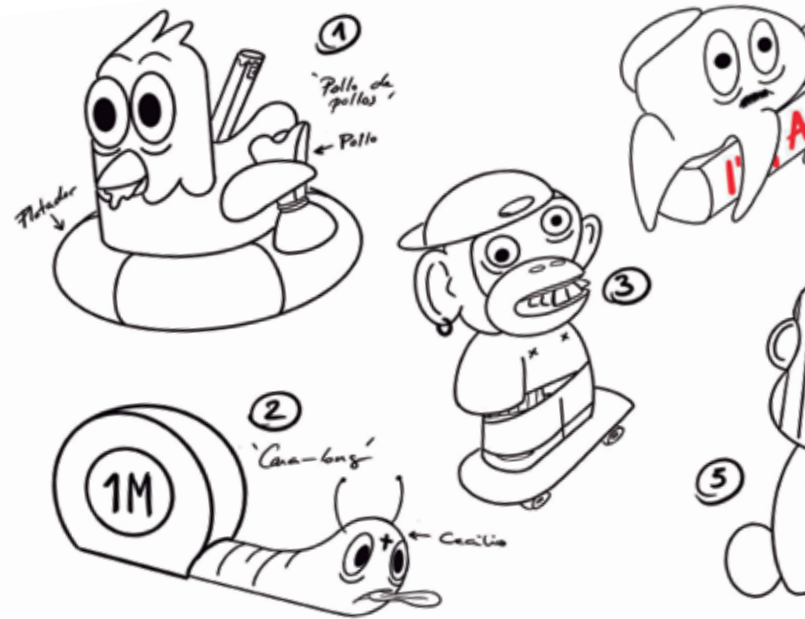
Los Art Toys nacen en la década de los años 90 del s.XX cuando distintos perfiles creativos pertenecientes a la cultura urbana como artistas, diseñadores gráficos, dibujantes de cómic, ilustradores, grafiteros, etc. comienzan a crear versiones de juguetes en edición limitada, dirigidos a un público adulto.

Hoy en día, los Art Toys, se cotizan en los mercados como piezas de colección, alcanzando un éxito rotundo en el público sensibilizado con la cultura urbana en sus diferentes formatos de expresión.

La Universitat Politècnica de València reúne décadas de experiencia contrastada en diseño de juguetes desde el nacimiento, en el año 1997, de lo que hoy se conoce como el Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Aeroespacial y Diseño Industrial. Desde el inicio, en este grado se vienen impartiendo materias vinculadas al diseño para el ocio en las diferentes asignaturas que conforman la línea de intensificación "Diseño de Nuevos Productos", así como también en los proyectos abordados por alumnxs internacionales de la escuela en el contexto de European Project Semester.

'La Universitat Politècnica de València reúne décadas de experiencia contrastada en diseño de juguetes.'

La escuela acoge, además, el Museo del Juguete de la Universitat Politècnica de València. El origen del museo se remonta al año 1989, tras la donación de piezas de la colección de la Asociación de Amigos del Juguete. La iniciativa tomó forma en una exposición permanente, inicialmente instalada en la Escuela Universitaria de Ingeniería Técnica Industrial para ser ubicada posteriormente de forma definitiva en la Escuela



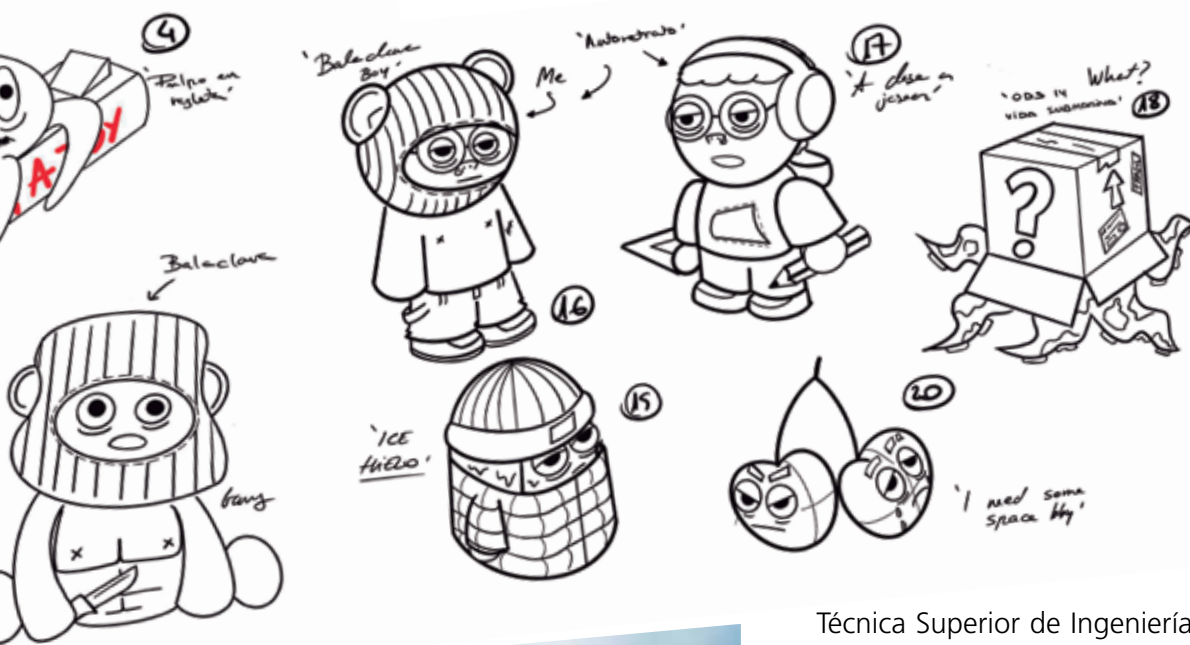
Serie de bocetos Art Toys elaborados por Ignacio Eres Castellano.



Imagen virtual Art Toys elaborados por Raquel Piqueras García.



Imagen virtual Art Toys elaborado por Antoni Martorell Pascual.



Técnica Superior de Ingeniería del Diseño, en 1997. Hoy en día, el museo aglutina una colección que reúne más de 1.500 objetos de índole y temática diversas que abarcan un periodo de tiempo de más de seis décadas entre los años 20 y 80 del siglo XX.

La colección, que actualmente se conoce como la segunda más importante de España, incluye una amplia representación del juguete valenciano y sus principales núcleos industriales.

Experiencias en el grado.

El contexto académico de la escuela se encuentra, por tanto, sensibilizado con el sector, lo cual favorece la enseñanza del diseño en este campo. Fruto de esta realidad, en los últimos cursos del Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos, surgen experiencias en el aula en las que los estudiantes han alcanzado excelentes resultados.

'El contexto académico de la escuela se encuentra, por tanto, sensibilizado con el sector, lo cual favorece la enseñanza del diseño en este campo.'

Es el caso del *Workshop Vinyl Toys* que se imparte en la asignatura "Comunicación de Nuevos productos para Ocio y Hábitat". Esta asignatura pertenece al programa del tercer curso del Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos y es la primera asignatura específica que los estudiantes cursan de la línea de intensificación "Diseño de Nuevos Productos". Esta línea de intensificación está centrada en el diseño de nuevos productos teniendo en cuenta: diferentes estilos de vida, el comportamiento de los usuarios, el mercado y las tendencias y, también, cuáles son las capacidades tecnológicas

y productivas de los entornos empresariales. Las materias que se abordan en la asignatura están relacionadas con dos sectores industriales que históricamente cobran gran protagonismo en el territorio: el hábitat y el juguete. En este contexto, los alumnos realizan diferentes proyectos relacionados con el diseño para el ocio. Uno de los proyectos de mayor envergadura por su extensión y el nivel creativo que requiere, es el diseño de un Art Toy digital.

El proyecto aborda las distintas fases establecidas en el proceso metodológico del diseño. Comienza con una fase de búsqueda de información y análisis documental en profundidad, en la que los estudiantes obtienen la información necesaria para abordar la fase creativa. A continuación, se aborda la fase creativa, en la que se plantean diferentes temáticas, se generan ideas y se elaboran numerosos bocetos, hasta la elección de la idea a desarrollar. En la etapa de desarrollo de la idea, se plantean diversas soluciones y se elaboran nuevos bocetos teniendo en cuenta la construcción de los personajes desde todos sus puntos de vista. Una vez se ha estudiado en profundidad la morfología del personaje se digitalizan los bocetos finales para elaborar las figuras virtuales que configuran el producto final.

'Uno de los proyectos de mayor envergadura por su extensión y el nivel creativo que requiere, es el diseño de un Art Toy.'

Las propuestas alcanzan, en muchas ocasiones, resultados de un nivel destacado. Los estudiantes se implican en el proyecto motivados por la libertad para abordar los temas que les preocupan a través de la creación.

Para algunos estudiantes el proyecto alcanza una importante repercusión y ha dado pie a trabajos posteriores para otras asignaturas o incluso Proyectos de Fin de Grado.

Es el caso de la asignatura "Desarrollo Avanzado de Productos para Ocio y Hábitat", que forma parte también de la misma línea de intensificación "Diseño de Nuevos Productos" y se cursa en el cuarto curso del grado. La mayoría de los estudiantes que acceden a esta asignatura, han sido formados en el diseño de Art Toys y por tanto están sensibilizados con la materia.

'Las propuestas alcanzan, en muchas ocasiones, resultados de un nivel destacado. Los estudiantes se implican en el proyecto motivados por la libertad para abordar los temas que les preocupan a través de la creación.'

El objetivo de la asignatura es diseñar un producto desde la generación de la idea hasta la maqueta o prototipo, a partir de un briefing relacionado con el juguete. La asignatura se estructura en tres etapas en las que se abordan diferentes unidades didácticas. La primera etapa se centra en la investigación de antecedentes, productos, tendencias y usuarios y comprende las cinco primeras unidades didácticas. En la segunda etapa, que comprende cuatro unidades didácticas, se desarrollan las maquetas o prototipos. Por último, en la tercera etapa se abordan la comunicación y formatos de presentación del proyecto. Esta fase comprende las tres últimas unidades didácticas.

Los estudiantes trabajan en equipos reducidos y disponen de libertad para abordar el diseño de cualquier tipología de juguete.

Cada año se plantean proyectos y temáticas diversas, entre las cuales, destacan algunas propuestas de diseño de Art Toys.

Tomamos como ejemplo dos proyectos. El primero de ellos es Make Me realizado por las



Proyecto Semyals, de Xavier Til y Claudia Camacho.



Proyecto Make Me de Paloma López, Anna Navarro y Rosanna Manchano.

estudiantes Paloma López & Anna Navarro & Rosanna Manchano. Make Me es un juguete dirigido a niños de entre 3 y 8 años, que pretende promover la creatividad y la lectura. Consta de un libro ilustrado que narra la historia de varios personajes. Junto al libro encontramos diversas piezas de madera que permitirán crear sus personajes, dependiendo de las características de cada uno.

'Los estudiantes trabajan en equipos reducidos y disponen de libertad para abordar el diseño de cualquier tipología de juguete.'

El segundo proyecto es Semyals, de Xavier Til y Claudia Camacho.

Semyals es un juguete que, basándose en las matrioskas tradicionales, se configuran como animales: vivíparos, ovíparos y ovovivíparos. Las diferentes tipologías se configuran mostrando los distintos tipos de reproducción. De este modo, la vaca, la gallina y el ornitorrinco contienen en su interior, según los casos, el huevo o la placenta y a su vez las diferentes crías.

Proyectos reales.

Por último, a un nivel académico más avanzado, en el ámbito del desarrollo del Trabajo Final de Grado, algunos estudiantes, que han recibido formación específica en el marco de las asignaturas mencionadas anteriormente, han centrado su proyecto final en el diseño de un Art Toy.

Subrayamos, en primer lugar, la colección "Uma" presentada por el alumno Francisco Gómez Núñez en su Trabajo Final de Grado. Bajo la tutorización del profesor Vicente Agustín Cloquell Ballester, la colección que toma como pretexto el poder de la Química,

está basada los elementos de la tabla periódica. Incluye un personaje principal que cambia de forma a voluntad y puede adquirir nuevas apariencias y habilidades basadas en los distintos elementos. Su forma inicial es el Hidrógeno y desde esta apariencia puede evolucionar a otras formas que determinan su diseño: Helio, Litio y Berilio. Todas las versiones presentan morfologías y sistemas cromáticos distintos. A través de este proyecto, el alumno pudo desarrollar su habilidad creativa y materializar sus ideas en un producto real, que él mismo detalla más adelante en un artículo de esta revista.

'A través de este proyecto, el alumno pudo desarrollar su habilidad creativa y materializar sus ideas en una propuesta real.'

En segundo lugar, encontramos la propuesta del alumno Francisco J. Martínez Cuesta y su Proyecto Final de Grado realizado en el contexto de la empresa internacional de decoración en porcelana Lladró¹. Si bien la colección no se planteó inicialmente como una serie de Art Toys, nos parece interesante su trabajo por la aproximación al contexto, tanto en el proceso creativo como en las temáticas trabajadas y los resultados obtenidos.

El alumno fue tutorizado desde la escuela por la profesora Patricia Rodrigo, en colaboración con la directora creativa de la empresa, Nieves Contreras. Su trabajo consistió en el diseño y conceptualización de una colección de figuras, siguiendo las indicaciones y las directrices estéticas y técnicas de la empresa².

1. Lladró es una marca líder mundial en el diseño, manufactura y distribución de creaciones de arte en porcelana. Sus productos son de alta calidad y están elaborados enteramente a mano en Valencia, en la única fábrica de Lladró en el mundo.

2. Este TFG está protegido por una cláusula de confidenciali



Proyecto UMA de Fran Gómez Núñez.

La propuesta fue ideada bajo la línea estética de la serie 'Diseño' que comprende piezas representativas de las tendencias contemporáneas, diseñadas tanto por el equipo creativo de la empresa como por colaboraciones con diseñadores externos de reconocido prestigio como Guillaume Grando (Supakitch), Henn Kim, Ricardo Cavolo, Jaime Hayón, Bodo Sperlein, Rolito, Tim Biskup, Gary Baseman, Devilrobots, Hisakazu Shimizu, Kzeng Jiang y Camille Walala, entre otros.

A través de su proyecto final de grado, el alumno afrontó la creación de un Art Toy, en el marco de una empresa real muy reconocida en el contexto internacional del diseño. Esto le permitió desarrollar sus destrezas como diseñador y su habilidad creativa, bajo las directrices de un equipo creativo profesional de prestigio. La experiencia fue muy enriquecedora, puesto que pudo implementar los conocimientos adquiridos en el grado y la praxis

dad y por tanto se han omitido datos sensibles de la colección.

'Esto le permitió desarrollar sus destrezas como diseñador y su habilidad creativa, bajo las directrices de un equipo creativo profesional de prestigio.'

en un contexto profesional real, dando como resultado una propuesta al nivel de los diseñadores que actualmente destacan en este sector.

Toda la experiencia acumulada a lo largo de las últimas décadas nos permite constatar el éxito de los contenidos trabajados en el contexto del aula. Los estudiantes confirman, año tras año, su motivación ante los retos creativos que se les plantean en las diferentes asignaturas mencionadas. Esta realidad nos anima a seguir indagando en los diferentes entornos del diseño con el objetivo de descubrir nuevos desafíos y oportunidades que sirvan de estímulo al estudiantado para la creación en el contexto del diseño. Y bajo esta premisa continuaremos trabajando en el futuro.

Uma, la chica átomo.

Fran Gómez Núñez.

“UMA, La chica átomo” es una línea de Vinyl Toys diseñada para mi Trabajo de Fin de Grado. El objetivo del proyecto fue crear un juguete coleccionable basado en un personaje original junto con su propia marca y packaging.

Descubrí el mundo de los Art Toys en la asignatura de Comunicación de Nuevos Productos para Ocio y Hábitat e inmediatamente captó mi atención. Los Vinyl combinaban a la perfección mi pasión por el diseño de personajes con el diseño de productos. Así pues, decidí convertirlo en el tema de mi TFG, una conclusión para todo lo que había aprendido durante el grado.

'Los Art Toys combinaban a la perfección mi pasión por el diseño de personajes con el diseño de productos.'

El proceso de diseño comenzó con una profunda investigación del mercado de los juguetes coleccionables. Durante esta etapa se analizaron productos y marcas existentes, así como aspectos técnicos relacionados con su fabricación. Estos conocimientos sirvieron como base para la generación de muchas ideas, probablemente la etapa que más disfruté de todo el proyecto.

De entre todas las ideas creadas, la seleccionada fue UMA. Su diseño es una personificación de los distintos elementos de la tabla periódica, cada uno dándole una apariencia y poder distintos. De ahí su nombre, que son las siglas de la Unidad de Masa Atómica, con la que se mide el peso de los átomos.

UMA es un personaje que creé cuando tenía 16 años y estudiaba Química en el instituto. Su diseño ha ido evolucionando y creciendo conmigo a lo largo del tiempo. Mi TFG fue el momento perfecto para perfeccionarlo y materializarlo en algo real. Su apariencia amigable incorpora muchos elementos circulares

que recuerdan a las partículas y orbitales que forman parte de los átomos. Su jersey, que le viene tan grande, ayuda a comunicar su tamaño microscópico, además de generar una base y silueta estables para la figura.

Como parte del proyecto se diseñó la primera serie de figuras, que consta de 4 variantes: Hidrógeno (la forma base de UMA), Helio, Litio y Berilio. Cada una de ellas cuenta con su propia paleta de color, reflejada en sus packaging personalizados.

Tener una apariencia base para el personaje facilitó mucho diseñar las distintas figuras ya que pudieron emplearse piezas comunes para los distintos modelos. Todos ellos comparten la misma cabeza, variando únicamente las coletas y el cuerpo en dos de ellos. Aún con estas similitudes, las 4 versiones de UMA son muy distinguibles por sus expresiones, llamativos colores y por el símbolo de su elemento bordado en el frente del jersey.

'UMA es un personaje que creé cuando estudiaba Química en el instituto. Su diseño ha ido evolucionando y creciendo conmigo a lo largo del tiempo. Mi TFG fue el momento perfecto para perfeccionarlo y materializarlo en un producto real.'

La marca y sus aplicaciones gráficas fueron diseñadas una vez decidida la apariencia definitivo, para mantenerse fiel a la personalidad del personaje. El logotipo continuó con los elementos redondos y orbitales, además de mantener los colores de la figura.

El diseño de aplicaciones consistió en tarjetas, chapas, un folleto y finalmente el packaging. Este último consistió en una caja de cartoncillo de las mismas dimensiones que la figura. También contaba con un enganche en su interior para evitar movimientos bruscos en el



Flores

Átomos

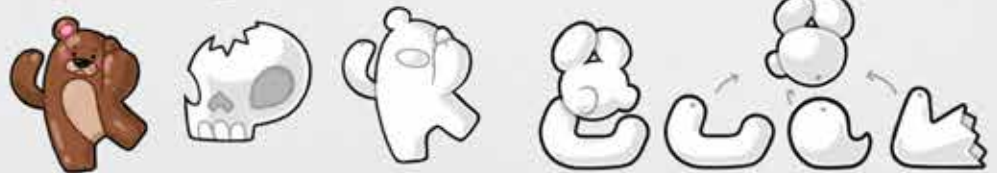


Elementos

Emociones



Ranas



transporte del producto.

Por supuesto las dimensiones y condiciones de producción de todos los elementos diseñados también fueron recogidos en pliegos técnicos, una fase complicada pero en la que pude poner en práctica los conocimientos que había adquirido durante el proyecto.

La última etapa del trabajo fue la fabricación de un prototipo físico del juguete, convertir mis ideas en un objeto real. Mediante la impresión 3D hice tres maquetas de las formas Hidrógeno, Helio y Litio de UMA. Las figuras fueron fabricadas con todas sus piezas y a tamaño real para comprobar la articulación de giro de la cabeza y el mecanismo de agarre del packaging, que también fue impreso.

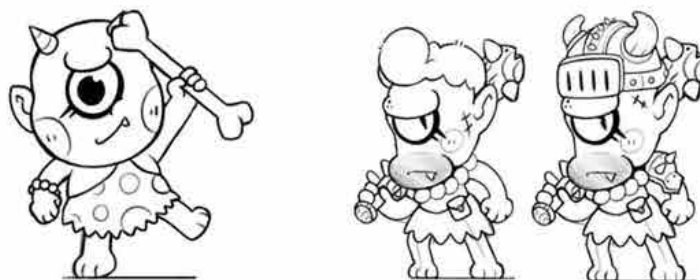
' El TFG fue una forma muy motivadora de acabar mis estudios universitarios, con un proyecto viable que seguir desarrollando para poder producirlo oficialmente en un futuro.'

Acabar las figuras conllevó trabajo manual para lijar sus superficies y para recrear la gráfica con pinturas de spray y pinceles. Las capas de color se aplicaron de una en una utilizando máscaras de elaboración propia, para finalmente recubrirlo todo con un barniz protector.

El resultado, tanto del prototipo como del trabajo en general, es un producto del que me siento verdaderamente orgulloso. Es divertido, diferente y refleja mi estilo personal. Fue una forma muy motivadora de acabar mis estudios universitarios, con un proyecto viable que seguir desarrollando para poder producirlo oficialmente en un futuro. El mundo de los Vynil Toy todavía tiene mucho que ofrecer y voy a seguir explorando mi creatividad y generando nuevas ideas.







Cat Tales: Kingdom's Disease.

Aitana Benrui Sánchez y Javier Del Rey.

Cat Tales: Kingdom's Disease es un juego de mesa creado por Aitana Benrui Sánchez Peris y Javier Del Rey Fernández que garantiza una experiencia fresca, divertida y entretenida con amigos.

Este juego de mesa estilo dungeon crawler, que tiene como protagonistas a 4 gatitos huérfanos deseosos de encontrar los tesoros de sus cuentos, está pensado para personas a partir de los 14 años, tiene una alta rejugabilidad y puede proporcionar incontables horas de diversión. En este juego multijugador de 1 a 4 jugadores, estos deberán cooperar para vencer al propio juego.

Cómo se juega

En Cat En Cat Tales los jugadores deberán avanzar por diferentes mapas o misiones cumpliendo una serie de objetivos para obtener la victoria. Estos objetivos están especificados en el libro de misiones. Pueden ir desde encontrar todos los tesoros escondidos hasta derrotar a todos los enemigos.

'Este juego de mesa estilo dungeon crawler, tiene como protagonistas a cuatro gatitos huérfanos deseosos de encontrar los tesoros de sus cuentos.'

Los mapas de Cat Tales se dividen en mazos de 25 cartas que se colocan boca abajo sobre el tablero. Por el anverso de la carta se observa el mapa, pero por el reverso se observa una espesa niebla que no dejará ver a los jugadores qué tienen más adelante. Los jugadores irán descubriendo el mapa a medida que avancen en el transcurso de la misión.

Estos mapas se han dividido en cartas para emular la exploración de un territorio y sus posibles tesoros y amenazas. ¡En Cat Tales existen más de 25 misiones por lo que hay aventura para rato!

En cuanto al turno de los jugadores, cada jugador puede realizar varias acciones en su turno, entre ellas se encuentra explorar el mapa, donde se revela una carta del tablero y una carta del mazo de exploración simultáneamente, buscar en el mazo de búsqueda para obtener mejores armas

u objetos, moverse determinadas casillas o atacar a un enemigo utilizando el novedoso sistema de combate que hemos implantado en el juego!

Los jugadores y enemigos controlados por el juego se enzarzarán en la batalla hasta que los jugadores o los enemigos se alcen victoriosos. Si al final de la partida ganan los jugadores, estos obtendrán monedas y recompensas que podrán utilizar para mejorar sus armas, personajes y habilidades para las siguientes misiones.

Por qué decidimos crearlo, objetivo

Existen numerosas razones por las que nos lanzamos a abarcar este proyecto sin haber creado nunca un juego de mesa y la primera, obviamente, es que somos unos frikis de los juegos de mesa. La segunda es que aprovechamos que debíamos realizar un Trabajo de Final de Grado (TFG) para nuestro Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos en la UPV, por lo que nos tomamos este proyecto muy en serio, pues existía una cierta presión por parte de nuestros tutores y la necesidad de obtener un gran resultado.

Sabiendo esto, terminamos por escoger el estilo dungeon crawler dado que los juegos que existen actualmente acerca de dicho género no intentan introducir a los nuevos jugadores en este género. Además, tanto los juegos actuales como los más clásicos muestran unos gráficos con una estética semi realista, con tonos muy oscuros y formas agresivas, que solo llaman la atención de un público muy dedicado.

Es por ello que tratamos de crear un juego mucho más accesible, con un estilo más colorido y desenfadado pero sin perder esa dificultad y sensación de aventura de un buen dungeon crawler.

Cómo creamos Cat Tales

Todo comenzó con una serie de ideas entre nosotros dos en el año 2022. Tras varios brainstormings, discusiones e ideas fallidas, dimos con una idea y estilo de juego que encajaba con nuestros gustos personales y el nicho de mercado que queríamos explorar.

Una vez teníamos esto claro, contactamos con



CATTALES

KINGDOM'S DISEASE



CATTALES

KINGDOM'S DISEASE



ROBIN	DASH	HIRO	BERRY
 <p>Robin es la hermana mediana junto a su gemelo Dash. Competitiva, inteligente y relajada, Robin consigue dirigir las situaciones a su favor cuando le resulta conveniente.</p>	 <p>Dash es el hermano mediano junto a su gemela Robin. Atolondrado, impaciente y perspicaz, Dash siempre encuentra la manera de salir airoso de cualquier situación.</p>	 <p>Hiro es el hermano mayor de los cuatro. Desde que sus padres fallecieron, ha adquirido un gran sentido de la responsabilidad. Aventurero, fiel y cauto, siempre podrás confiar en él.</p>	 <p>Berry es el hermano pequeño. Asustadizo, tranquilo y patoso, siempre trata de mostrar valentía delante de sus hermanos y ayudarles en todo lo que necesiten.</p>
<p>SOLUCIÓN</p> <p>I</p> <p>II</p> <p>III</p> <p>IV</p>	<p>SOLUCIÓN</p> <p>I</p> <p>II</p> <p>III</p> <p>IV</p>	<p>SOLUCIÓN</p> <p>I</p> <p>II</p> <p>III</p> <p>IV</p>	<p>SOLUCIÓN</p> <p>I</p> <p>II</p> <p>III</p> <p>IV</p>

nuestros tutores Kiko Gaspar y Jimena González para que llevaran un seguimiento del proyecto.

Tras esto, comenzamos a idear la historia, misiones y universo de Cat Tales, así como sus personajes principales y los enemigos a los que se enfrentarían. Una vez hecho esto, pasamos a la fase conceptual del arte de los personajes, mapas, tablero, diseño de las cartas, objetos, etc. El diseño gráfico de las armas, personajes y demás finalmente nos llevó más de 200 horas.

Para las armas y objetos decidimos crear objetos fantásticos, irreverentes y bizarros, para así dar una sensación divertida y desenfadada al jugador. Realizamos todas las cartas de objeto en tamaño póker (88 x 65 mm) pues permitía un buen tamaño para ilustraciones y textos. Las cartas de mapa se realizaron ilustrando la imagen entera del mapa y posteriormente recortándola en 25 cartas cuadradas de 89 x 89 mm.

'La idea a largo plazo es crear un Kickstarter donde todos los interesados puedan apoyar el proyecto y compartir nuestra visión del juego.'

El tablero de 680 x 480 mm lo dividimos en 6 piezas contrachapadas con forma de pieza de puzzle (Se dividió así para que las piezas encajasen dentro de la propia caja del juego). Este proceso se realizó con corte láser con las máquinas que disponía nuestra universidad. Aprovechamos para cortar también las más de 200 fichas de las que dispone el juego. Por otro lado, se completó el manual de instrucciones del juego, que incluye el montaje de todas las misiones del juego. Con más de 70 páginas, realizar la maquetación de dicho libro llevó más de 50 horas. Una vez finalizado, se llevó a una copistería profesional donde nos imprimieron el manual a gran calidad.

Finalmente para la caja, calculamos en base a los componentes que ya disponíamos, cuales deberían ser las proporciones de esta para que fuese una caja compacta y no se desperdiciase material.



Se decidió que el tamaño final de la caja sería de 270 x 300 mm.

Tras esto, añadimos un vinilo decorativo a la caja, indicando el título del juego y nos dispusimos a testear el juego con nuestros amigos y familiares, obteniendo unos resultados muy favorables.

Planes futuros para el juego

Actualmente al juego le queda mucho para obtener esa experiencia final que estamos buscando, es por ello que continuamente estamos realizando testeos con amigos y ya estamos planeando y apuntándonos a diversos eventos de juegos de mesa para obtener feedback de profesionales que puedan compartir o no nuestra visión del juego y ayudarnos a crear el mejor juego posible.

La idea a largo plazo es crear un Kickstarter donde todos los interesados puedan apoyar el proyecto y compartir nuestra visión del juego. Si son suficientes las personas que apoyan el proyecto, ¡podremos llevar Cat Tales a todas las casas, lo que nos haría muchísima ilusión!

Si quieres estar enterado de todas nuestras novedades, cómo avanza el proyecto o simplemente decirnos ¡hola! Puedes seguirnos en nuestra cuenta de Instagram: @quackattackgames o enviarnos un correo a helloquackattack@gmail.com.

¡Únete a la aventura!



Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

<http://areaplay.webs.upv.es/>

ISSN: 1888-427X
D.L. V-528-2008



IGD. Grupo de
Investigación y
Gestión del Diseño

Universitat Politècnica de València
Camino de vera, s/n.
46022 VALENCIA, ESPAÑA
Tel: 0034 963 877 464

Patrocinada por:



Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño

Recomendada y difundida por:



Asociación Española de
Fabricantes de Juguetes



ASEPRI Asociación Española
de Fabricantes de Productos
para la Infancia

NEXUS
DESIGN CENTRE