



ARCADIAN

IT

ANEXOS

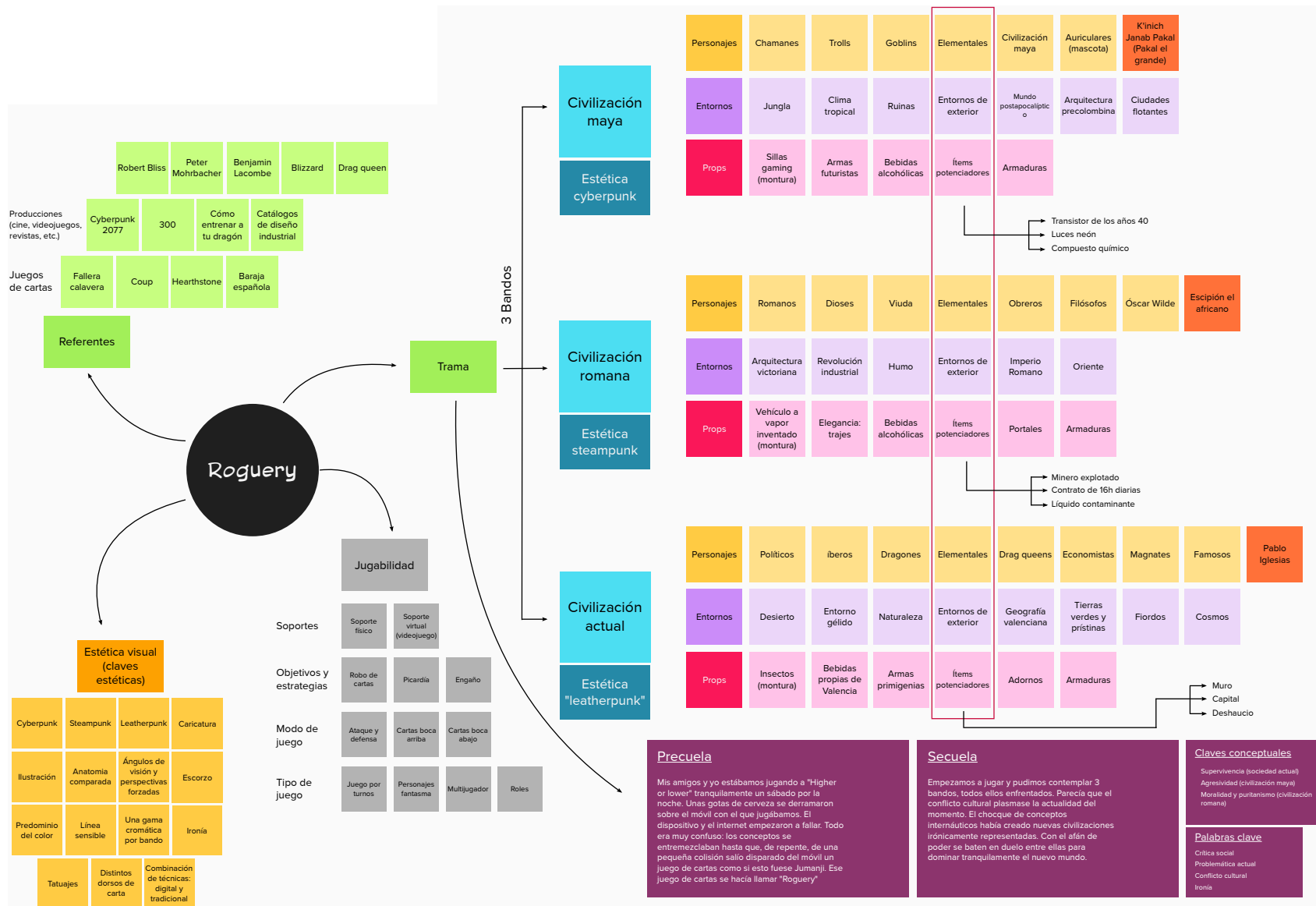
Mario Casanova Ivanco

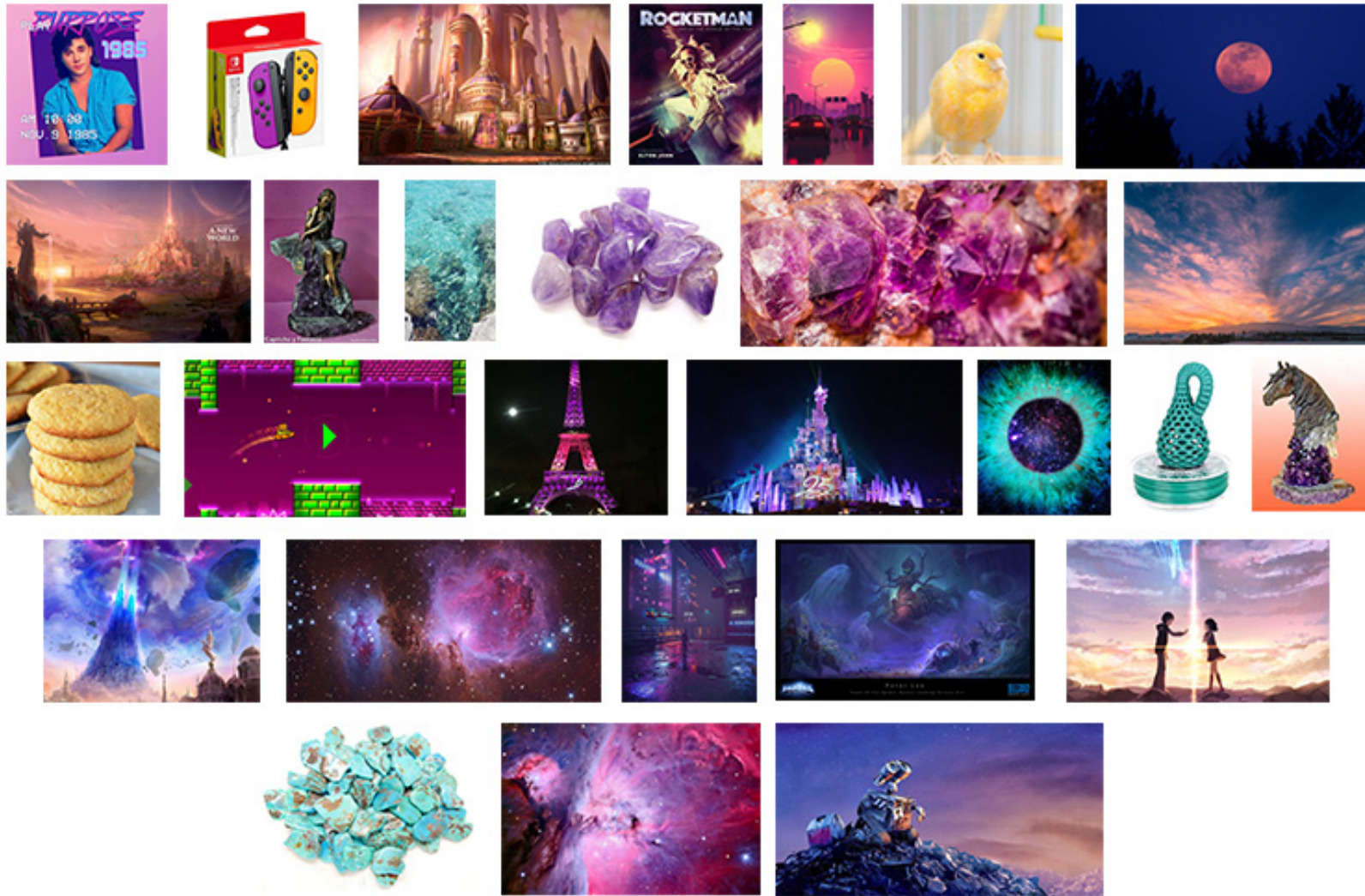
Roguery. El germen del proyecto	3
Briefing actualizado	29
Moodboards	36
Concept art	55
Mecánicas de juego	142
Hoja de instrucciones en formato cómic	149
Título, packaging y tablero	173
Cartas e implementación del concept art	182

The background is a dark, textured surface with vibrant, multi-colored splatters and brushstrokes in shades of purple, yellow, and cyan. The overall effect is dynamic and artistic.

ROGUERY.

EL GERMEN DEL PROYECTO





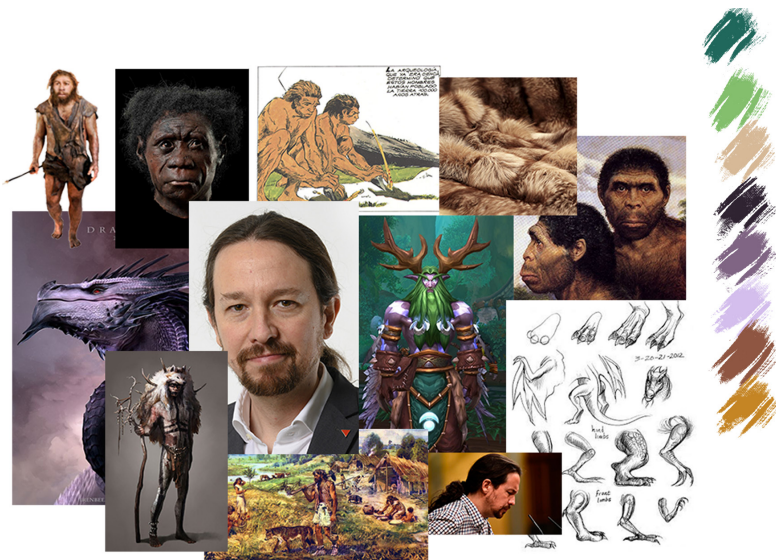
Paleta de color



Personaje: Pablo (descartado en Arcadian't)



Siluetas y aproximaciones iniciales (2020).



Moodboard (2020).

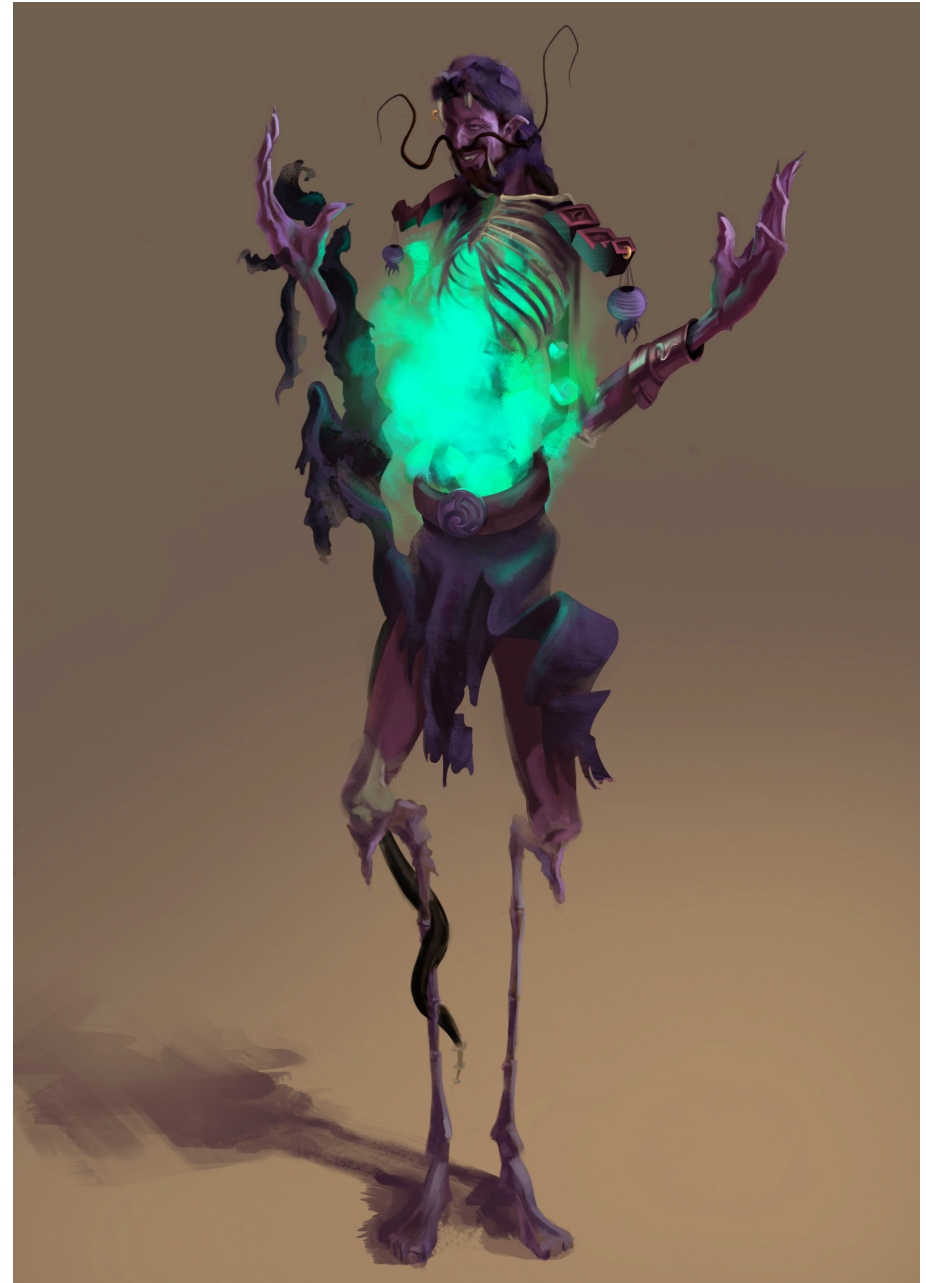


Line art y grisalla (2020).

Personaje: Pablo (descartado en Arcadian't)



Pruebas de color (2020).



Arte final (2020).



Siluetas y aproximaciones iniciales (2020).



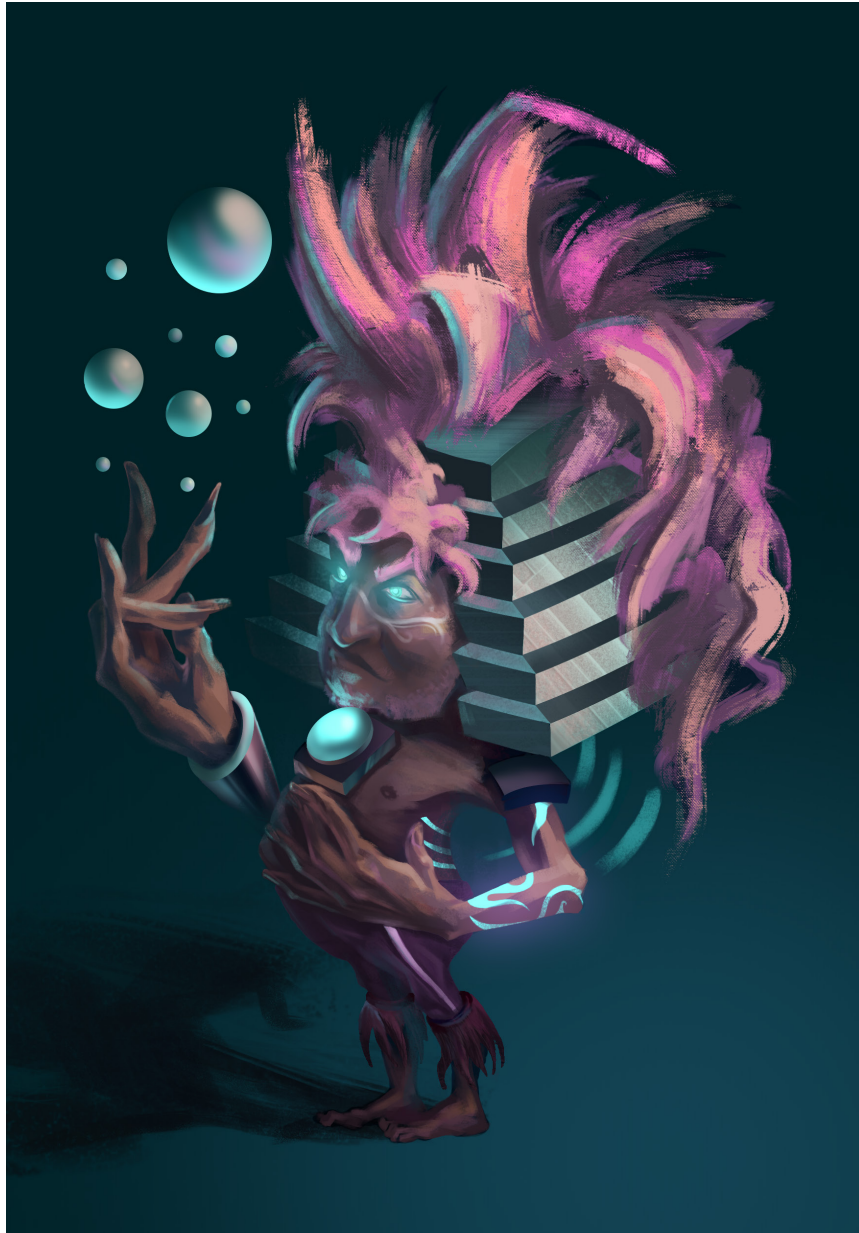
Line art y grisalla (2020).



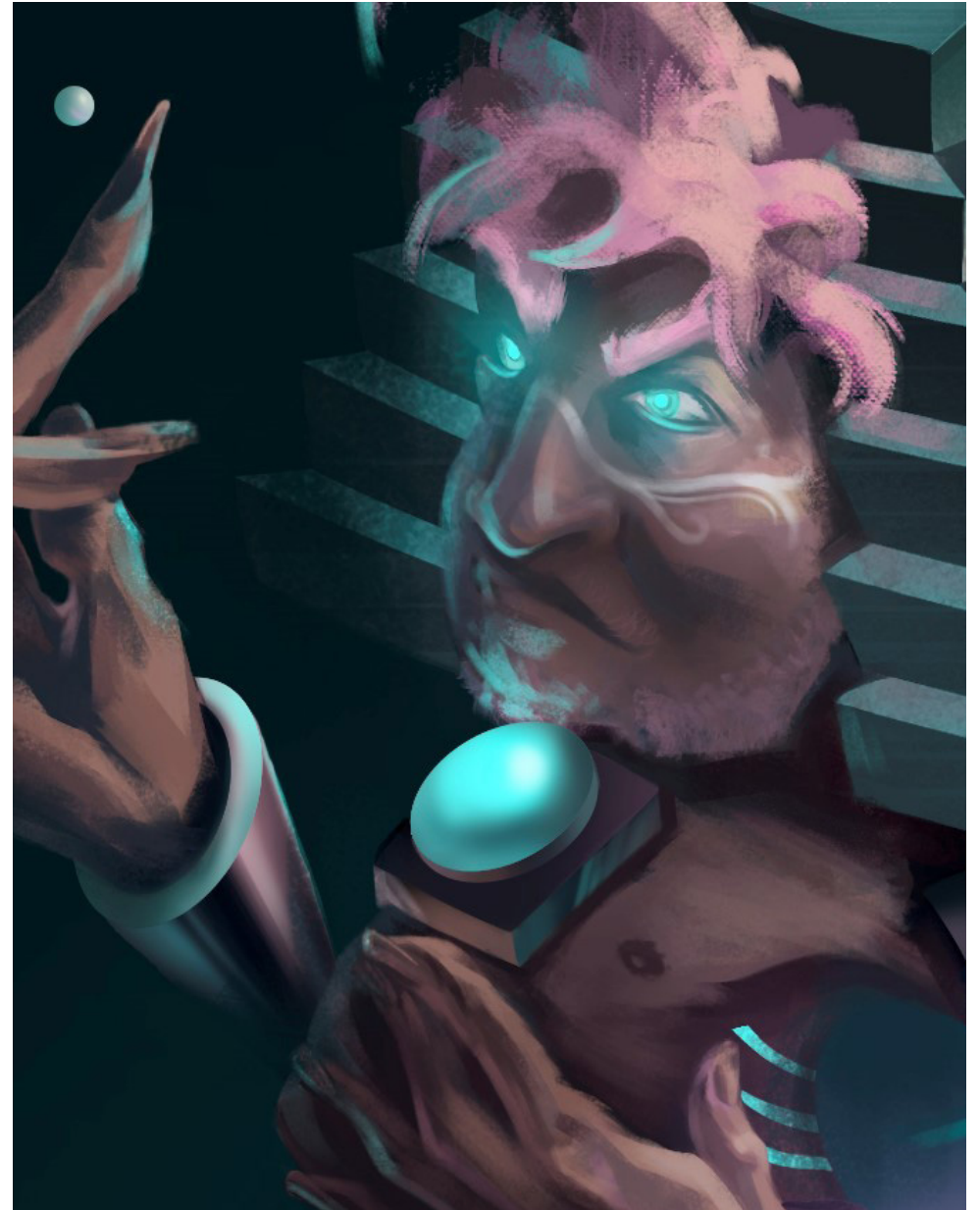
Moodboard (2020).



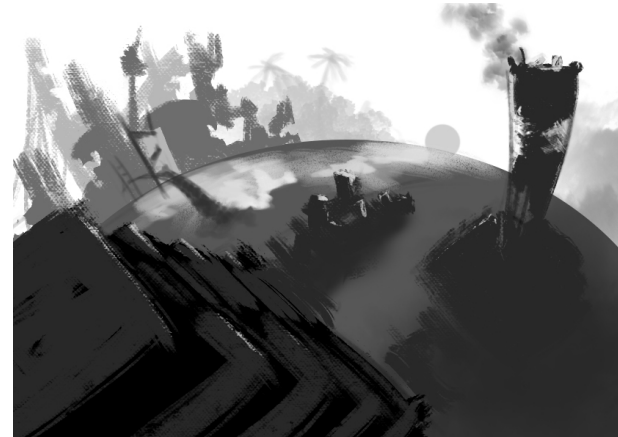
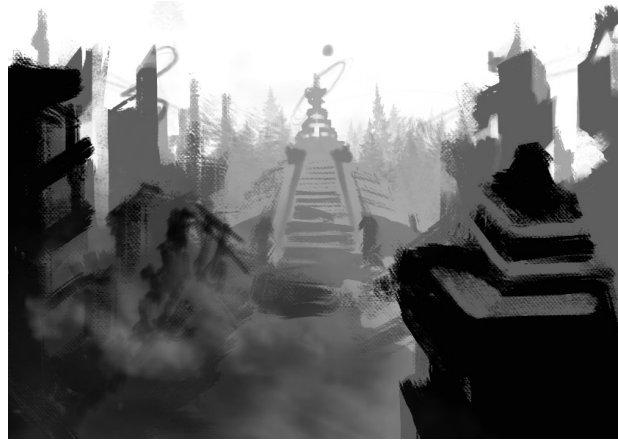
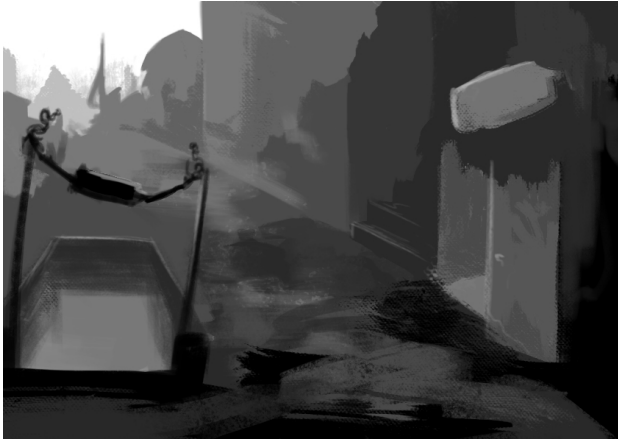
Pruebas de color (2020).

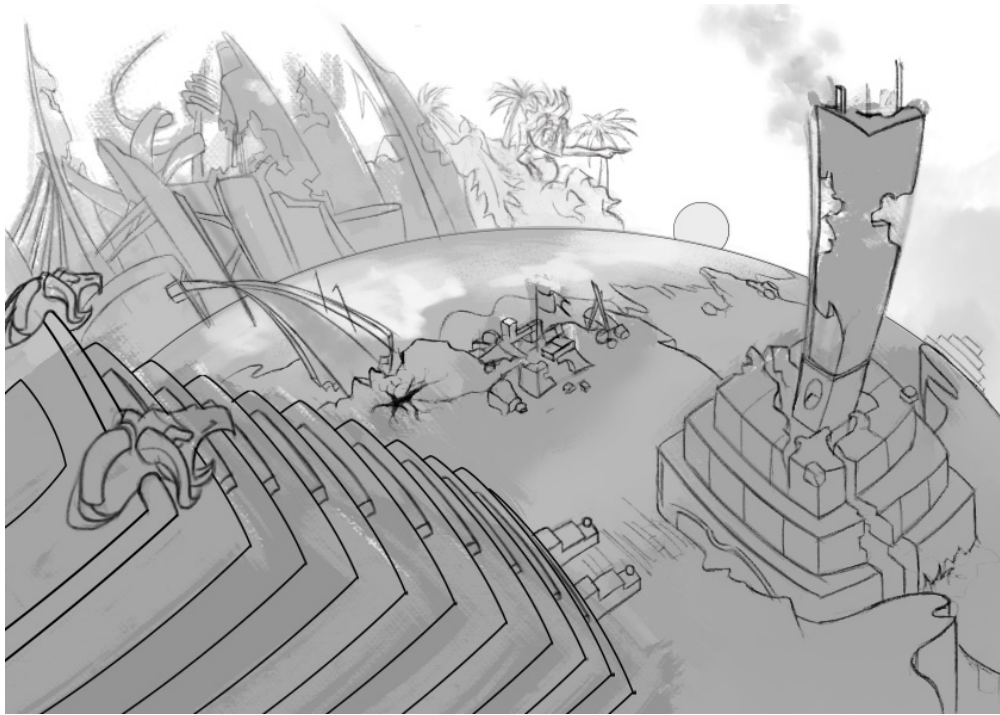


Arte final (2020).

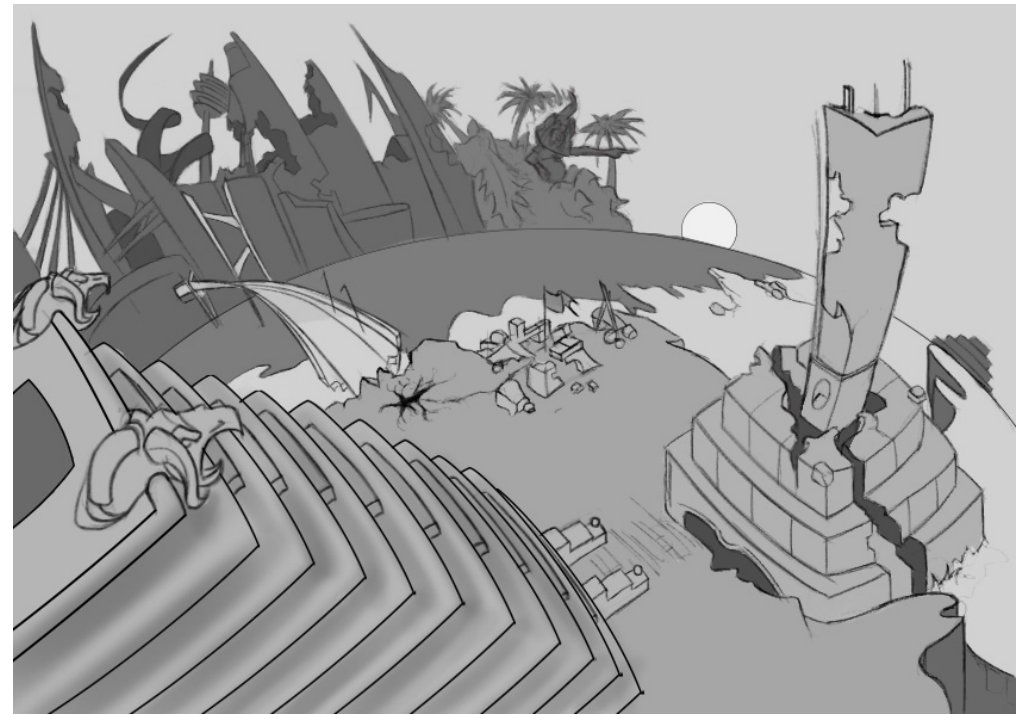


Arte final (fragmento) (2020).

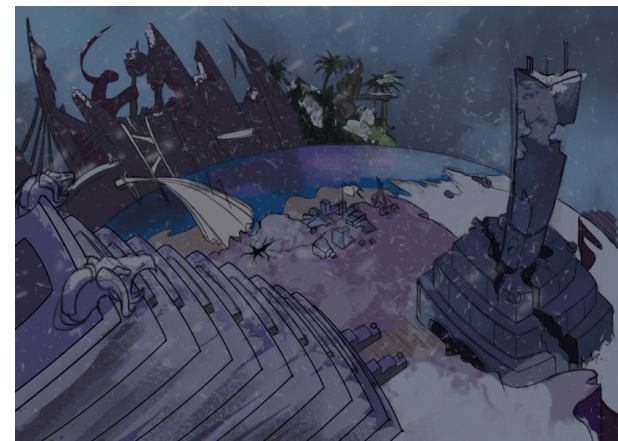
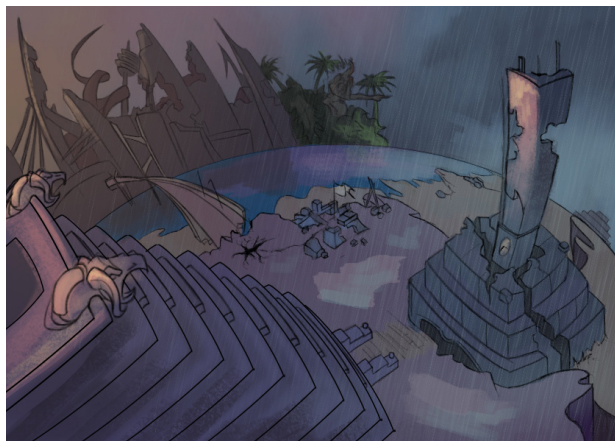
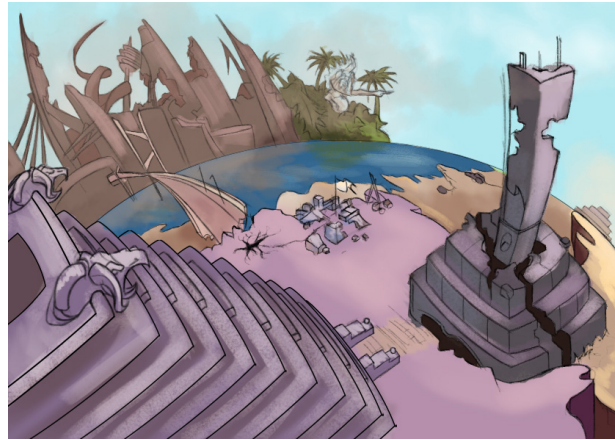
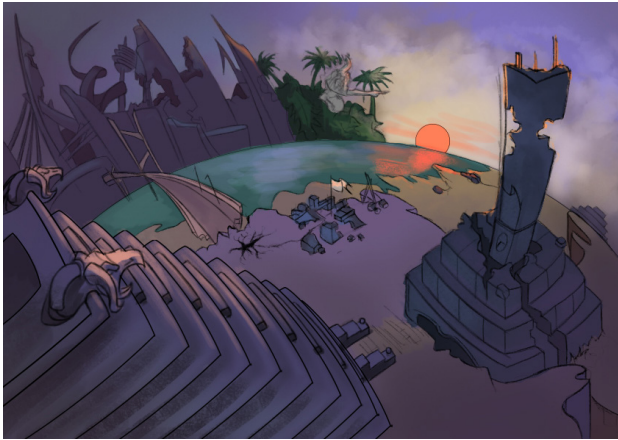


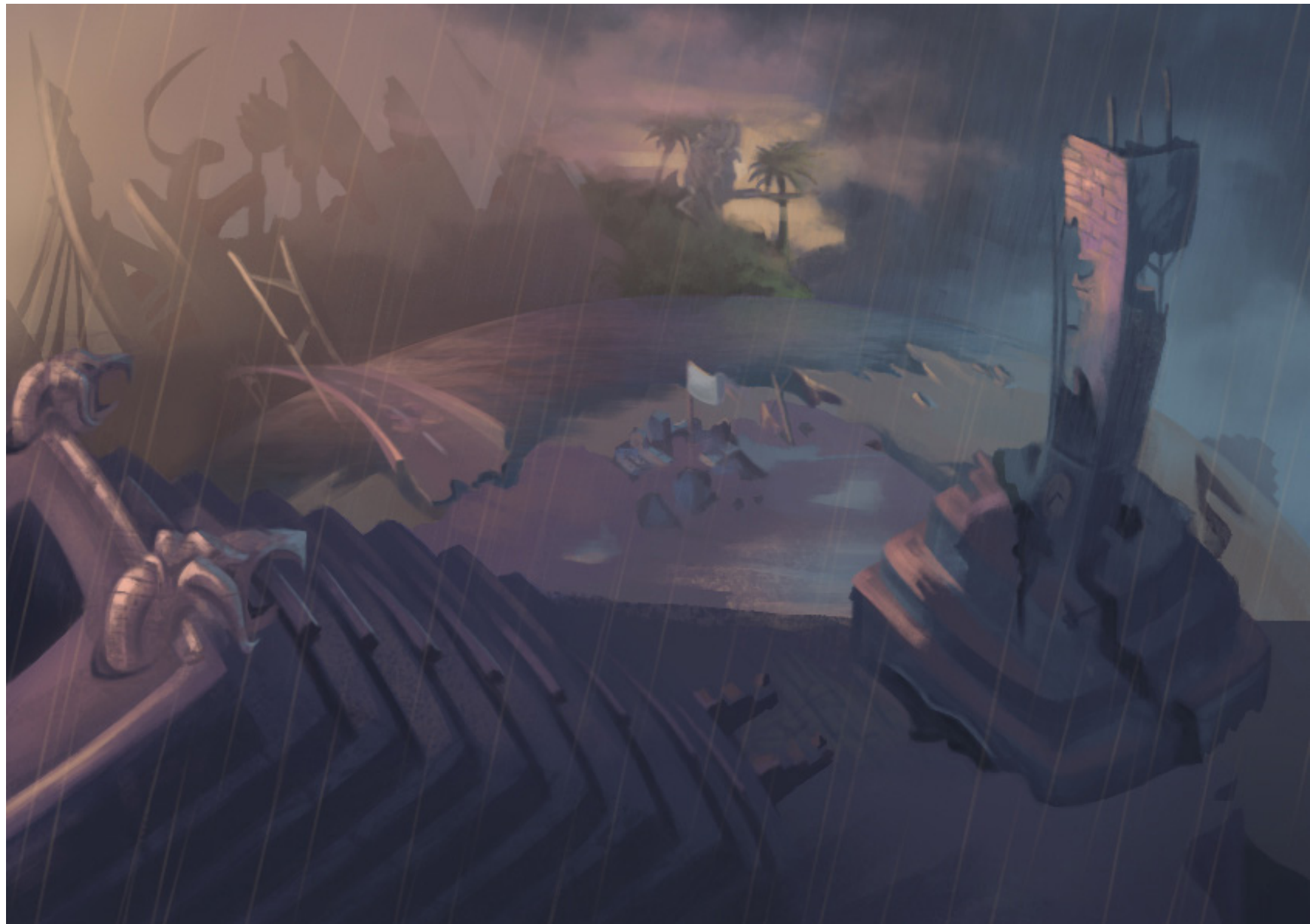


Line art (2020).

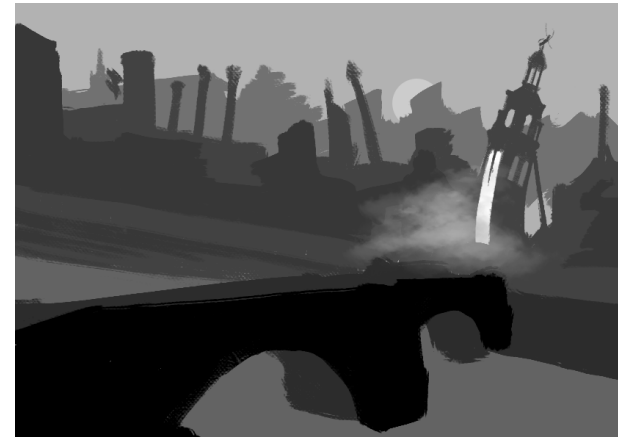
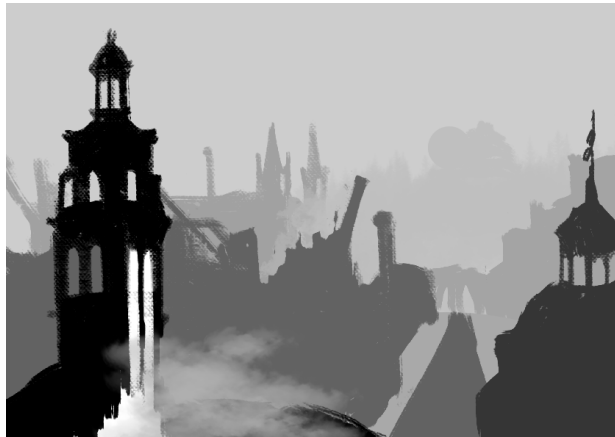
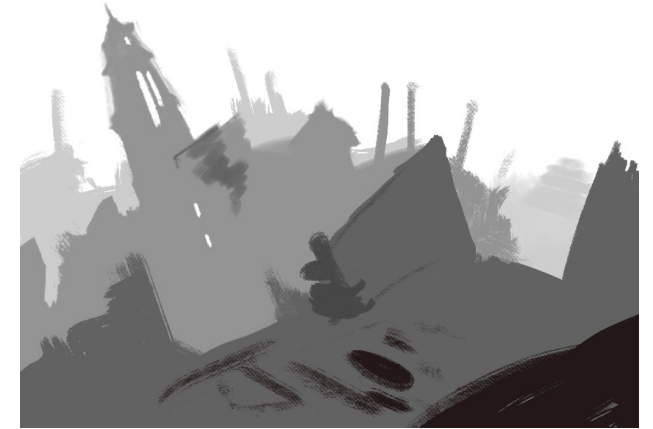


Grisalla (2020).





Arte final (2020).

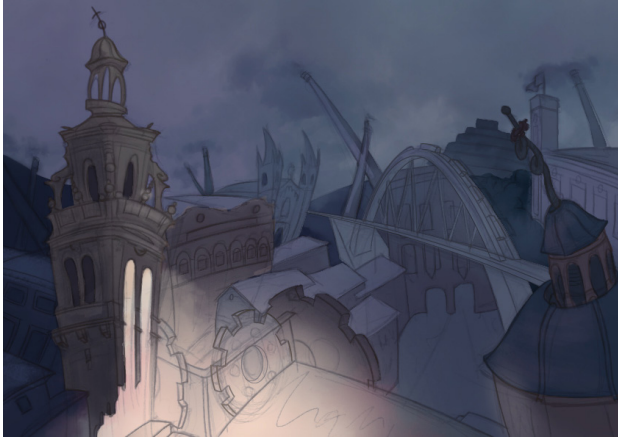




Line art (2020).



Grisalla (2020).

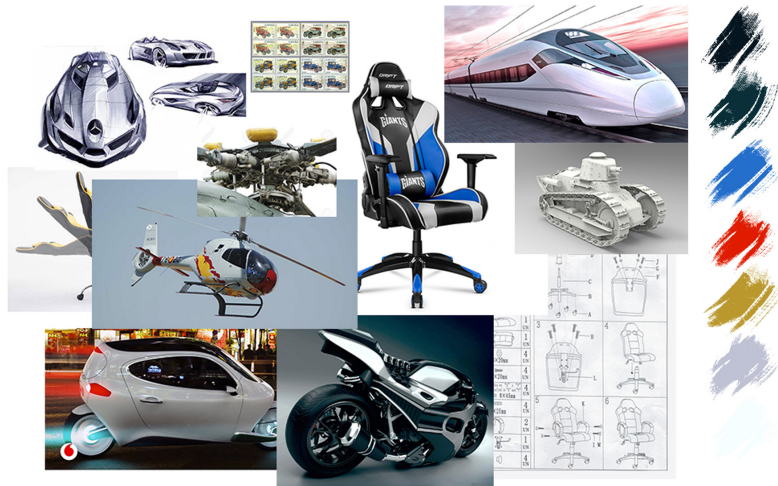




Arte final (2020).



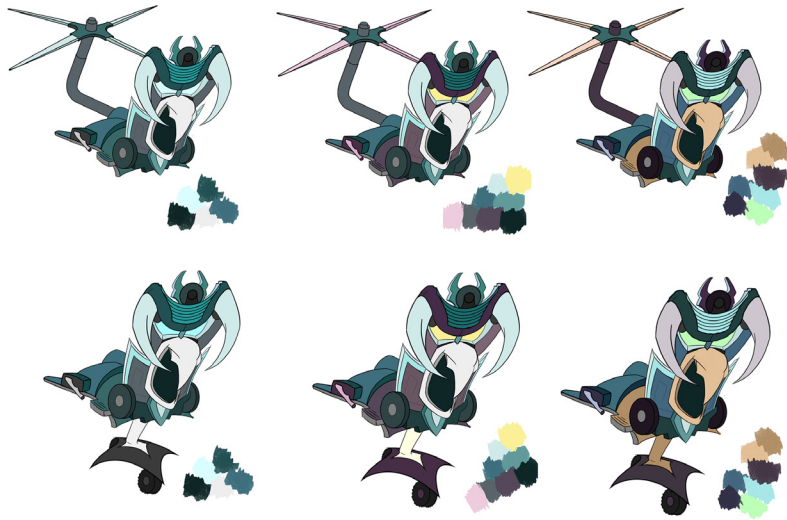
Siluetas y aproximaciones iniciales (2020).



Moodboard (2020).



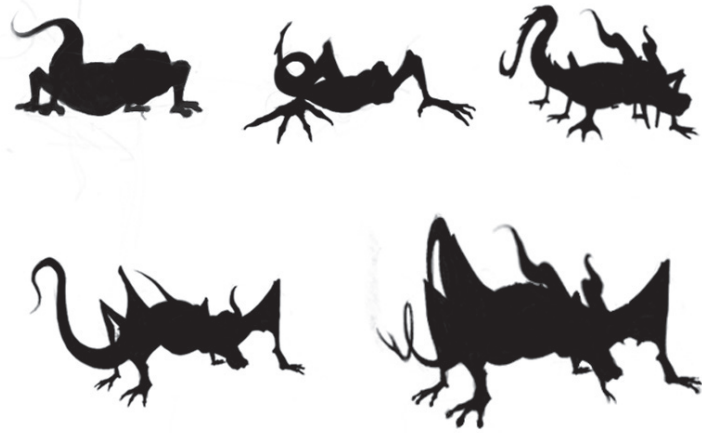
Line art y grisalla (2020).



Pruebas de color (2020).



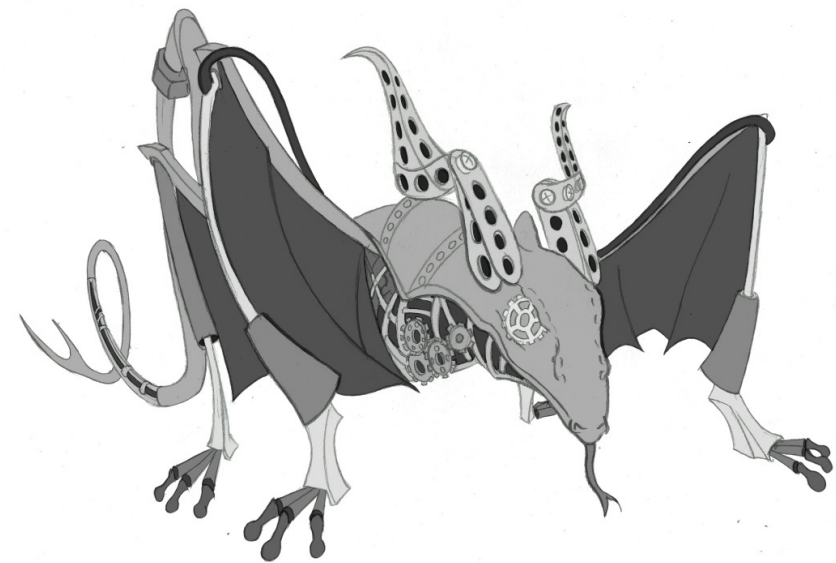
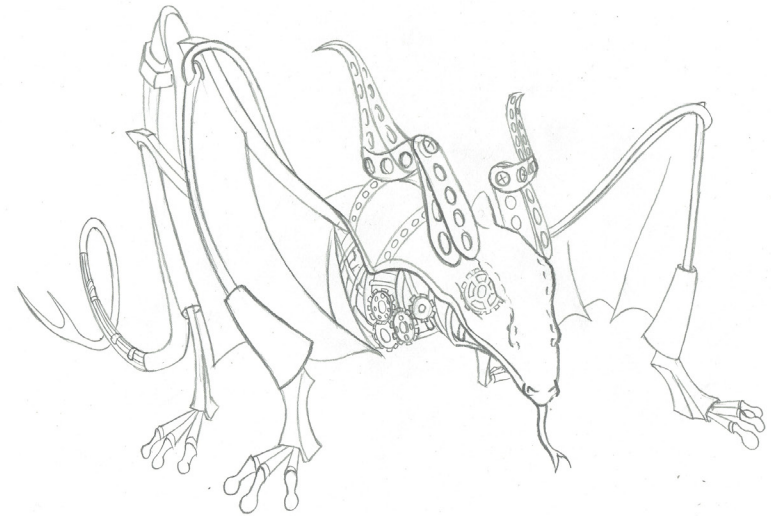
Arte final (2020).



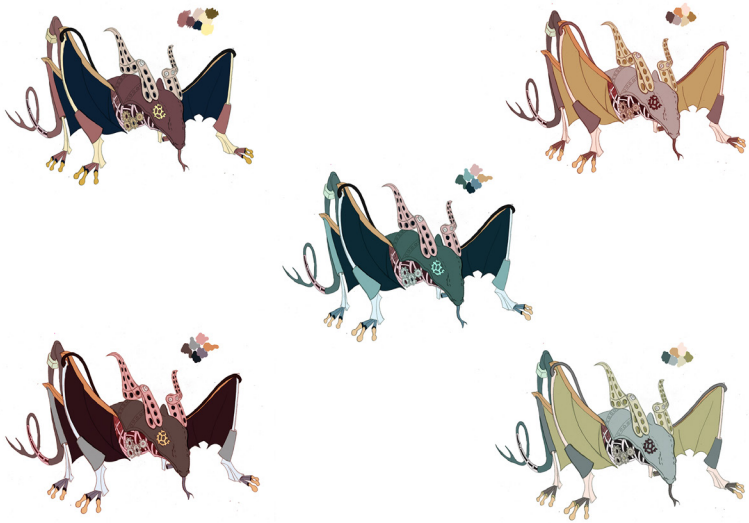
Siluetas y aproximaciones iniciales (2020).



Moodboard (2020).



Line art y grisalla (2020).



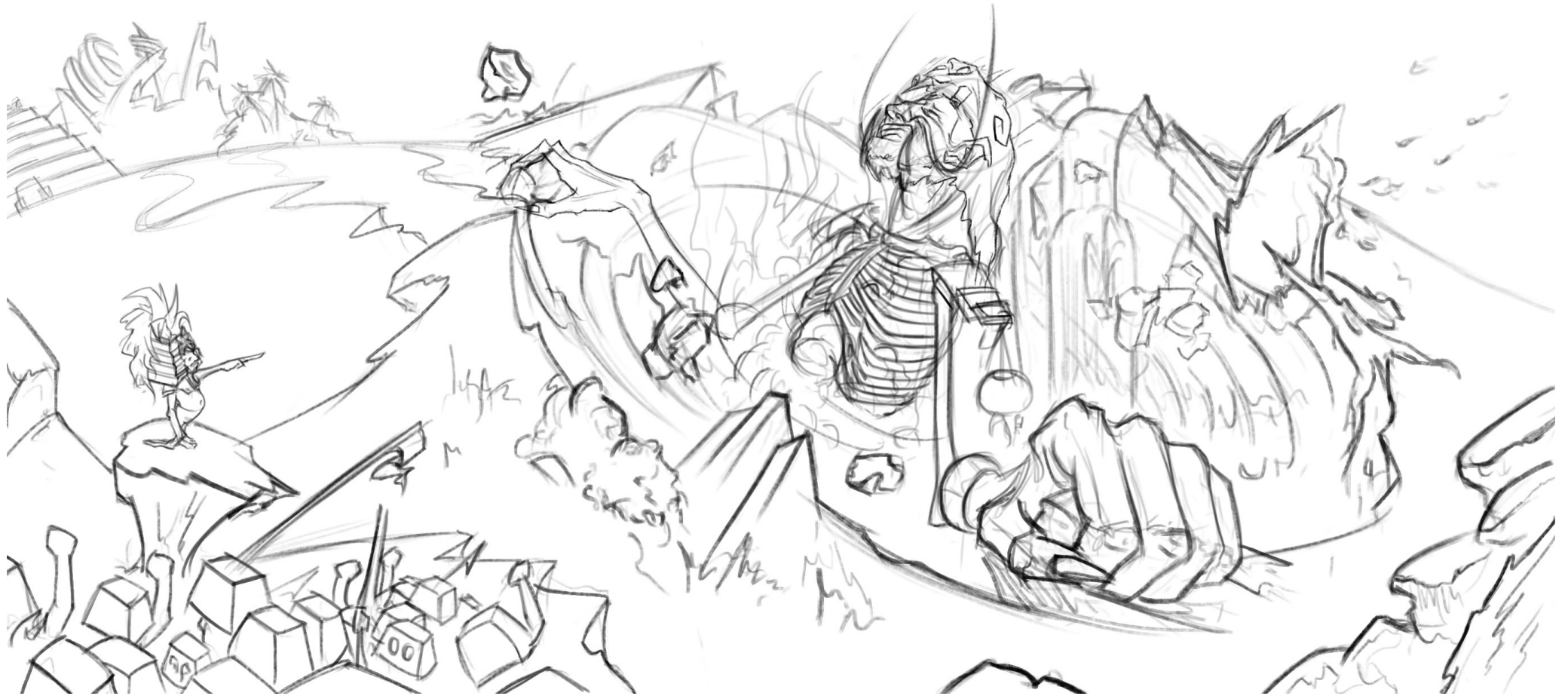
Pruebas de color (2020).



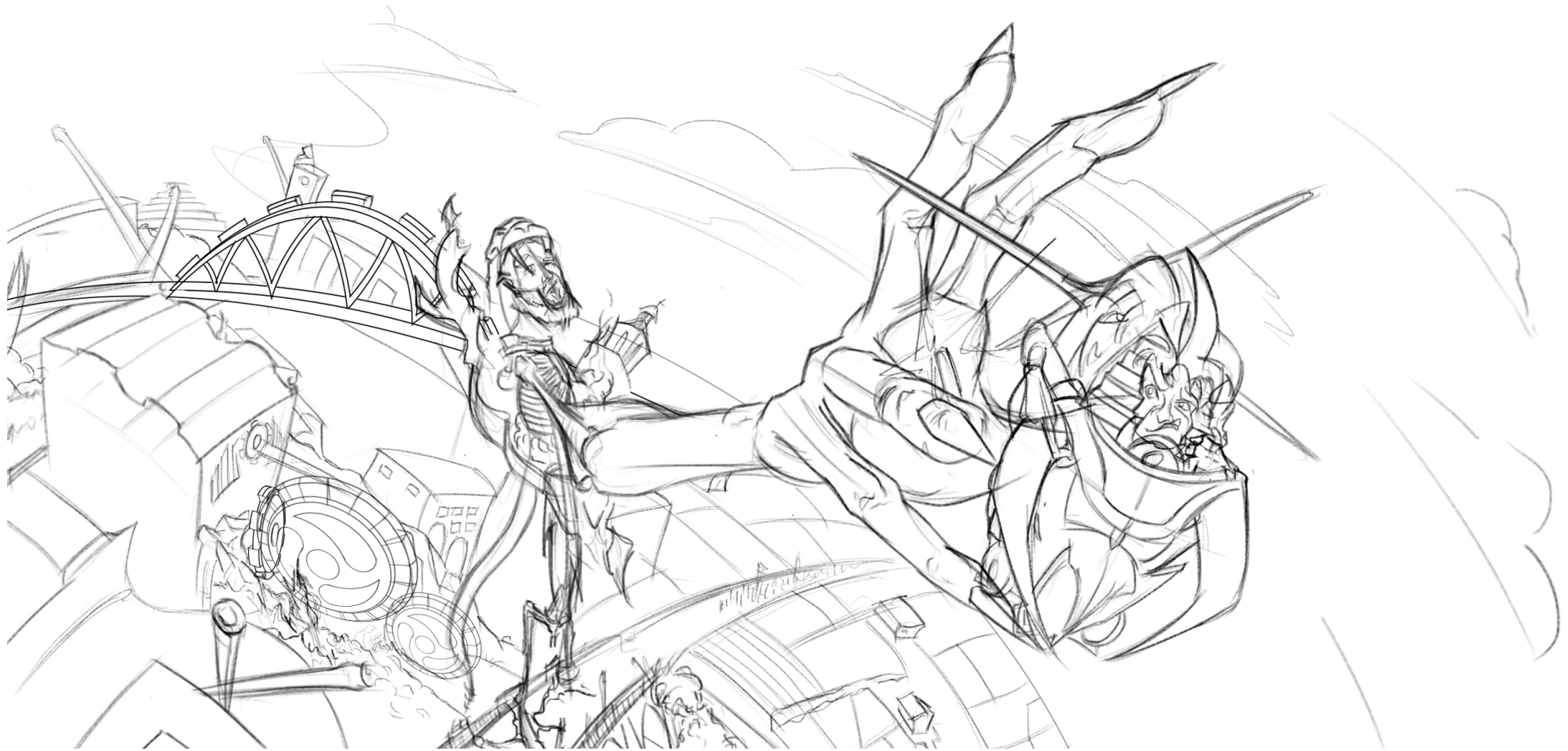
Arte final (2020).



Bocetos de composición (2020).



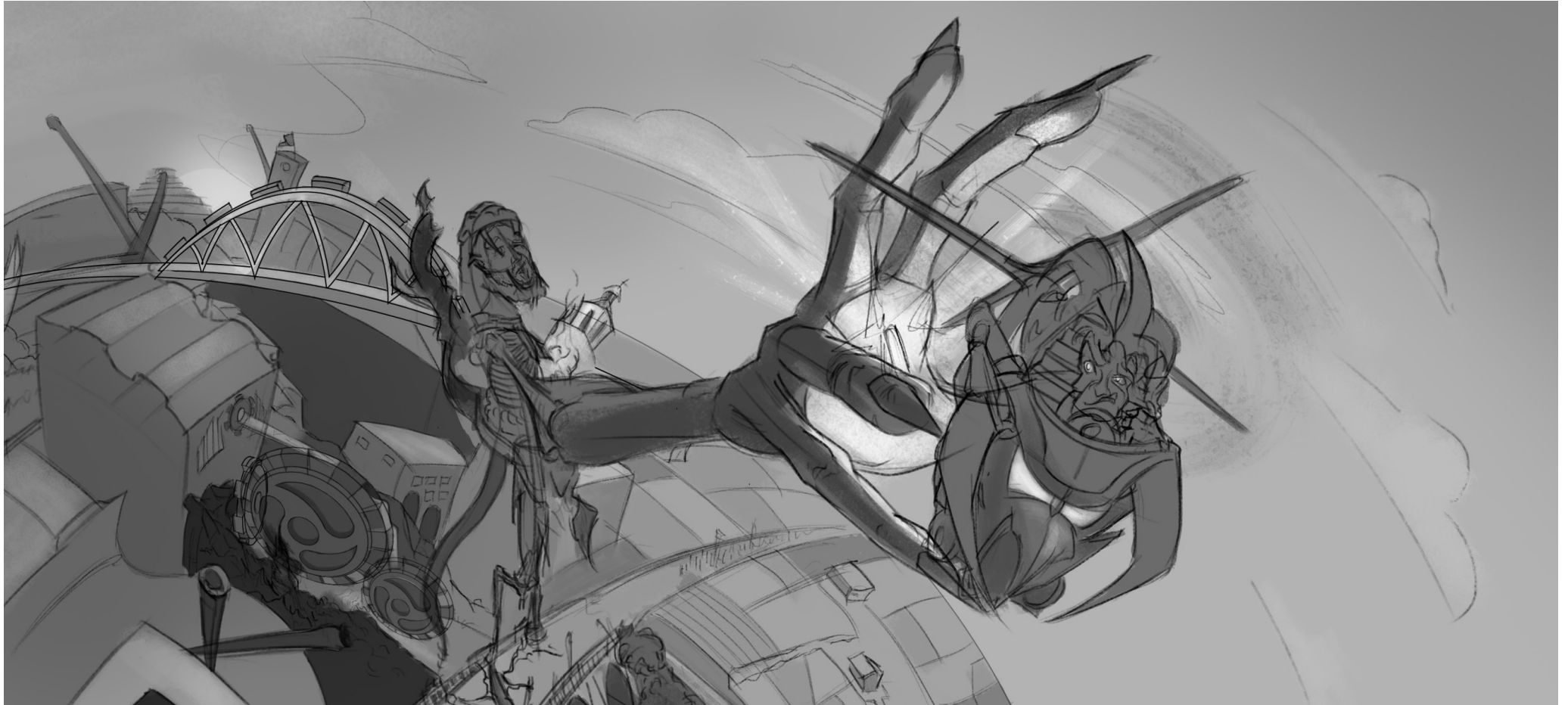
Line art escena 1 (2020).



Line art escena 2 (2020).



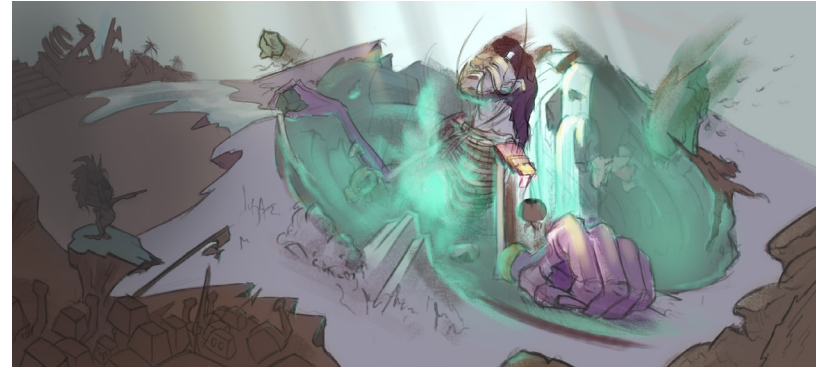
Grisalla escena 1 (2020).



Grisalla escena 2 (2020).



Iluminaciones (2020).



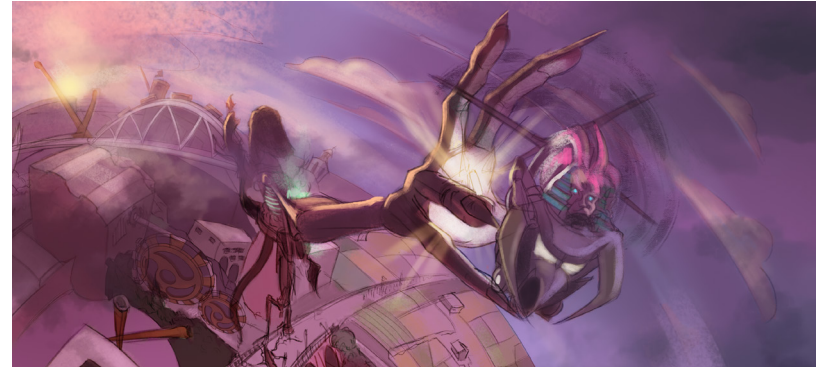
Iluminaciones (2020).



Arte final (2020).



Iluminaciones (2020).



Iluminaciones (2020).



Arte final (2020).

The background is a dark, textured surface with a pattern of small, irregular dots and lines in various colors, including purple, yellow, and cyan. The dots are scattered across the entire area, with some clusters being more dense than others. The lines are thin and appear to be drawn or etched into the surface, creating a sense of depth and movement. The overall effect is a complex, multi-colored abstract pattern.

**BRIEFING
ACTUALIZADO**

El origen de Arcadian't

El origen del mundo de Arcadian't queda narrado en formato cómic a través de la hoja de instrucciones del propio juego. De este modo, se dotará de mayor dinamismo a la lectura, favoreciendo, a su vez, la comprensión de la misma. Esta presentará dos caras al desplegarse: una cara externa (la cual narrará el origen de Arcadian't en el formato previamente mencionado) y una cara interna en la que Jaina (personaje del mundo) enseñará las mecánicas de juego. De este modo, la hoja de instrucciones ejerce su propia función a la vez que nos introduce en el mundo de Arcadian't:

Una fría madrugada de sábado, un grupo de amigos estaba reunido junto a la chimenea. Eran las cuatro de la madrugada y la actitud de los chicos era bastante austera, se notaba que la fiesta estaba llegando a su fin. El más filosófico de todos, apodado como Panxa, ya se había quedado dormido sujetando la botella de whisky en su mano derecha. No obstante, él no era el único, la gran mayoría estaban quedándose dormidos por el calor del fuego, el aburrimiento y las horas que eran. Johan, el más animado de todos, seguía con ganas de fiesta. El resto, pese al cansancio que llevaban encima, no se negaron a jugar a algo nuevo.

Mientras Johan se levantaba de la silla para ir a la nevera y coger más bebida, Axu preguntaba a qué podían jugar para animar la fiesta. La mayoría callaron, muchos de ellos con la mirada perdida en el infinito. Rafa estaba sentado al fondo del salón mirando fijamente el móvil y muy metido en la partida. Junto a él, Iván observaba con interés la estrategia que estaba siguiendo.

Cuando Johan volvía cargado de dos botellas de cerveza, Raúl dio con la idea de jugar a algo nuevo. Comentaba que hace poco descubrió un juego en la web que consistía en adivinar, entre dos palabras, cuál de ellas era la más buscada en la red. Xiang Di mostró su desinterés por el juego enseguida, ya que habían decidido beber cerveza cada vez que acertasen. El resto, movido por el conformismo y las ganas de no apalancarse, accedieron.

Pronto se fueron animando todos, se les veía entretenidos y alguno de ellos un poco subidito de tono. Fracti, bajito y torpe, nunca podía sostener un líquido entre sus manos, pues gesticuló tan violentamente con el brazo, que un chorro de cerveza salió disparado de la botella. Johan, que sujetaba el móvil, se cabreó por haberle empapado el dispositivo y por haberle ensuciado los zapatos y la sudadera.

—La que has liado tío...— comentó.

Sin embargo, el enfado tardó poco en pasársele cuando de repente vio que la pantalla del móvil se iluminaba fuertemente. Salieron rayos de luz que asustaron al joven, haciendo que lo lanzase sobre la mesa. La pantalla empezó a emitir una fuerte luz cegadora que invadió la estancia, despertando incluso a Panxa. Para sorpresa de todos, de esa fuerte energía salió una caja triangular que cayó justo encima de la mesa, dejando una espiral marcada en la misma. Todos estaban observando, entre el miedo y la curiosidad, lo que sucedía. El sinsentido incrementó al ver que de detrás de la caja salía una mujer de fuerte carácter con un propósito para ellos.

La cerveza derramada por Fracti hizo que se produjese un colapso de la base de datos en línea, creando por accidente un nuevo mundo espacio-temporal. “Espacio” por su condición de construirse en base a un territorio dimensional y “temporal” porque, de la atemporalidad de dichos conceptos en la base de datos, estos salen para construir Arcadian't, un mundo vivo donde el tiempo también existe. Sin embargo, la presencia de una enorme espiral en el centro del nuevo mundo lo condena a su destrucción lentamente, pues actúa como un núcleo gravitacional que lo absorbe todo.

Bandos

Con la creación del mundo de Arcadian't se consolidaron tres bandos enfrentados entre sí y tres territorios. La disputa residía en el interés común por dominar todos los rincones del mundo, así como sus habitantes.

El colapso de la base de datos en línea generó una hibridación de conceptos de Internet que condicionaron la creación de Arcadian't. De este modo, se consolidaron tres bandos de extravagantes características:

- Bando R (influencias civilización maya y cyberpunk).
- Bando K (influencias civilización egipcia y movimiento punk).
- Bando D (influencias civilización valenciana del siglo XIII y la corriente steampunk).

Los personajes de Arcadian't surgieron junto a la creación del mundo. No existían antes del accidente internáutico. Sin embargo, la dilatación temporal entre nuestra realidad y el nuevo universo ha sido suficiente para consolidar tres culturas propias y distintas. Todas ellas tratarán de expandir su territorio en base a intereses de diversa índole, generando tensión entre las mismas y dando lugar al choque cultural.

TERRITORIO AZUL – BANDO R: el bando R está liderado por Jaina y dispone de una tecnología muy avanzada que les permitiría equilibrar la fuerza del campo gravitacional de la espiral y, por lo tanto, detener la absorción de la misma. Sin embargo, para ello necesitan más materiales, mano de obra y espacio donde desplegar sus infraestructuras. Este es el principio que mueve al bando a conquistar nuevos territorios. Irónicamente, este grupo encuentra sus fuentes de inspiración en la corriente cyberpunk (caracterizada por la distopía futurista y la desdicha humana) a la vez que busca el correcto uso de sus artefactos tecnológicos en beneficio del progreso.

Tal y como su nombre indica, el territorio hace alusión a la paleta cromática empleada en su producción conceptual, tomando como principal referente la región de Terrallende Tormenta Abisal del videojuego World of Warcraft.

TERRITORIO AMARILLO – BANDO K: el bando K está liderado por Nut y sus intereses son bien distintos a los del resto, pues se centran en la conversión religiosa de los herejes. Esto se debe a la gran importancia que la religión cobra sobre su territorio. Creen que la llegada del apocalipsis es el destino del mundo y no piensan actuar contra la voluntad de los dioses. Son muy reacios a lo distinto y no comprenden cómo las culturas pueden seguir la influencia de otras divinidades. Buscan, de este modo, extender su dominio religioso por mundo.

Su creación se inspira en el Antiguo Egipto y en el movimiento punk. De este modo, la carga irónica se hace evidente al vincular dicho movimiento con la forma de pensar de los habitantes de este territorio, los cuales consideran que el fin del mundo se acerca por propia voluntad divina, y que no se debe hacer nada para evitarlo. Van, por lo tanto, a la contra del “Do It Yourself” (hazlo tú mismo), una ética muy ligada a esta corriente.

TERRITORIO ROJO – BANDO D: liderado por Chaime, su creación se inspira en las peculiaridades estéticas de la antigua sociedad valenciana del siglo XIII y en la corriente steampunk. El líder de los valencianos es muy ambicioso y sabe que el poder político lleva consigo ligados el económico y el religioso. Ve que la conquista territorial le permitiría tenerlos a todos dentro del mismo saco. Además, le interesa reunir toda la riqueza solo para unos pocos, pero sobre todo para sí mismo. Quiere que su nombre quede escrito en todas las crónicas de batalla y que se le reconozca como el hombre que consiguió construir un gran imperio desde cero.

Su territorio y bando están inspirados en las peculiaridades estéticas de la antigua sociedad valenciana del siglo XIII y en el movimiento steampunk, una corriente muy centrada en la libertad individual y el antisistema. De este modo, se realiza una comparación irónica entre los intereses de Chaime y las peculiaridades de este movimiento.

La gama cálida, propia de la señora, predomina en el colorscrip de este territorio y bando; y su entorno, inspirado en la arquitectura de Valencia y Ontinyent, refuerza mediante esta, el concepto de poder político e institucional.

Personajes.

Algunos personajes mantienen historias pasadas de cuando existieron en nuestro mundo. Ahora han cobrado vida otra vez, pero en una realidad muy distinta para ellos. Estos se consolidan en base a 3 roles distintos dentro del juego. Cada uno de los roles corresponde, a su vez, a un tipo de carta. Estos se verán influenciados por el territorio y grupo al que pertenezcan. Se distinguen, de este modo, nueve personajes, tres por bando:

- JAINA (LÍDER – BANDO R).

Jaina es la chamana y líder del bando R. Se trata de una mujer transexual y de constitución fuerte. Sus grandes piernas y pies evidencian su estrecho vínculo con la madre naturaleza. A su vez, la protege una armadura de estética maya que incorpora un cañón en su brazo derecho.

- PAKAL (CONDE - BANDO R).

Pakal se caracteriza por ser pequeño pero matón. Matón de verdad. No tiene escrúpulos contra sus enemigos y es muy astuto. Se trata de un hombre de mediana edad y con los brazos muy largos que entiende de sustancias tóxicas. Con el bidón que carga a su espalda, puede exterminar a sus enemigos rápidamente.

- GONSALO (PATRIOTA - BANDO R).

¡Goonssalo! Así llaman los mexicas al guerrero español que dio su vida por defenderlos en la conquista del Nuevo Mundo. Es un hombre valiente y de buen corazón que llegó a traicionar a su patria por sus propios principios y valores. Por su descripción física, se trata de un hombre alto, muy delgado y fuerte. Su cuerpo permanece protegido por una armadura y, como buen guerrero, blande una gran espada capaz de soltar descargas eléctricas.

- NUT (LÍDER - BANDO K).

Nut es la personificación del cielo en la mitología egipcia. Es considerada, de este modo, la madre de todos. Encarna tanto el bien como el mal. Su cuerpo es vaporoso y, abierto en canal, saca a la luz el inframundo (la Duat). Una gran y larga cresta le arranca desde la frente y le cae hasta las lumbares. Sus brazos están decorados con brazaletes punk y su carácter es, para muchos, desconocido. Nunca nadie la ha escuchado hablar, pero todo el mundo sabe que sus ojos están llenos de bondad y justicia. Puede absorber a sus enemigos llevándolos directamente a la Duat.

- OS-TRAKKA (CONDE - BANDO K).

Os-Trakka es una joven y alegre escriba de cuerpo voluptuoso y fuerte. Siempre lleva consigo sus ostracas y pergaminos escritos. Sobre su cabeza reposa una diadema estrellada y su chaleco tiene un estampado de leopardo. En la espalda guarda un cálamo que permite atacar con tinta a sus enemigos en caso de ser necesario. Se caracteriza por su inocencia e impulsividad.

- WADJET (PATRIOTA - BANDO K).

Wadjet, también conocida como la "Dama de Fuego", encuentra su inspiración en la deidad egipcia del mismo nombre. Su apariencia física se caracteriza por su anatomía comparada, pues está inspirada en el cuerpo de una cobra, pero con cabeza de mujer. Tiene la piel morena, una coraza de bronce adherida a sus oscuras escamas, un corte de pelo extravagante y dilataciones en las orejas. Pese a su aparente maldad, no utiliza la magia a menos que sea por supervivencia o para defender a sus aliados. Realmente se trata de una mujer persuasiva e inteligente.

- CHAIME (LÍDER - BANDO D).

Chaime es un hombre ambicioso y codicioso. Muy conocido por su valía y coraje en la batalla, siempre ha utilizado más la cabeza que la fuerza bruta. Su soberana y soberbia actitud lo convierten en un hombre muy seguro de sí mismo. Siempre acude con su sombrero de copa, gafas de estética steampunk y una resistente armadura de vapor que le salva de más de un apuro. También lleva gabardina, y bajo ella esconde la espada que le ayudó en su juventud a conquistar las ciudades de Mallorca y Valencia.

- TERESSA (CONDE - BANDO D).

Teresa es una aristócrata valenciana de carácter rudo que no tiene pelos en la lengua. ¡Pero ni uno! Eso sí, es una joven que se caracteriza por tener abundante bello por todo el cuerpo. Alta y muy flaca, lleva un corsé amarrado y vestimenta muy elegante inspirada en la estética victoriana y el steampunk.

- EL DIVÍ (PATRIOTA - BANDO D).

El Diví es un hombre muy mayor que presenta una tez pálida debido a los cientos de años que lleva vivido en la Cueva de El Diví. Se caracteriza por su exagerada joroba y enjutez, así como por su arrugada piel (probablemente por la humedad del lugar). Viste de forma muy sencilla, con simples paños húmedos y desgastados que le cubren, sobre todo, de cintura para abajo. Sin embargo, lo que más caracteriza al personaje es el enorme cofre que deja reposar sobre su joroba. Se trata de un hombre un poco huraño, usurero y desconfiado.

Entornos.

- TERRITORIO AZUL.

Entorno rocoso con abismos y roturas en el que hay gran cantidad de artefactos tecnológicos y futuristas que pretenden frenar el avance de la espiral. Destaca la estética cyberpunk mediante el color vibrante y se busca combinar un espacio casi desértico con la arquitectura propia de la civilización maya.

- TERRITORIO AMARILLO.

Inspirado en el movimiento punk y en las monumentales construcciones del Antiguo Egipto, este entorno tratará de crear un lugar desértico a la vez que "etéreo" y espiritual.

- TERRITORIO ROJO.

Entorno donde predomina la construcción arquitectónica. Busca hacer referencias a edificaciones antiguas de Valencia y Ontinyent como las “Torres dels Serrens” y formular el espacio en base a las premisas estéticas del movimiento steampunk (vapor, engranajes, revolución industrial, etc.).

Props.

- ESPADA DE GONSALO.

Gran espada que canaliza la energía vital del portador y la convierte en poderosas descargas eléctricas expulsadas por la punta a modo de disparo. Su diseño se inspira en las espadas macuahuitl, de la civilización maya.

- ARMA DE MANO DE JAINA.

Arma muy pesada que, al impactarse contra el suelo, genera ondas de sonido extremadamente fuertes. De este modo, le permite a su portador debilitar a los enemigos.

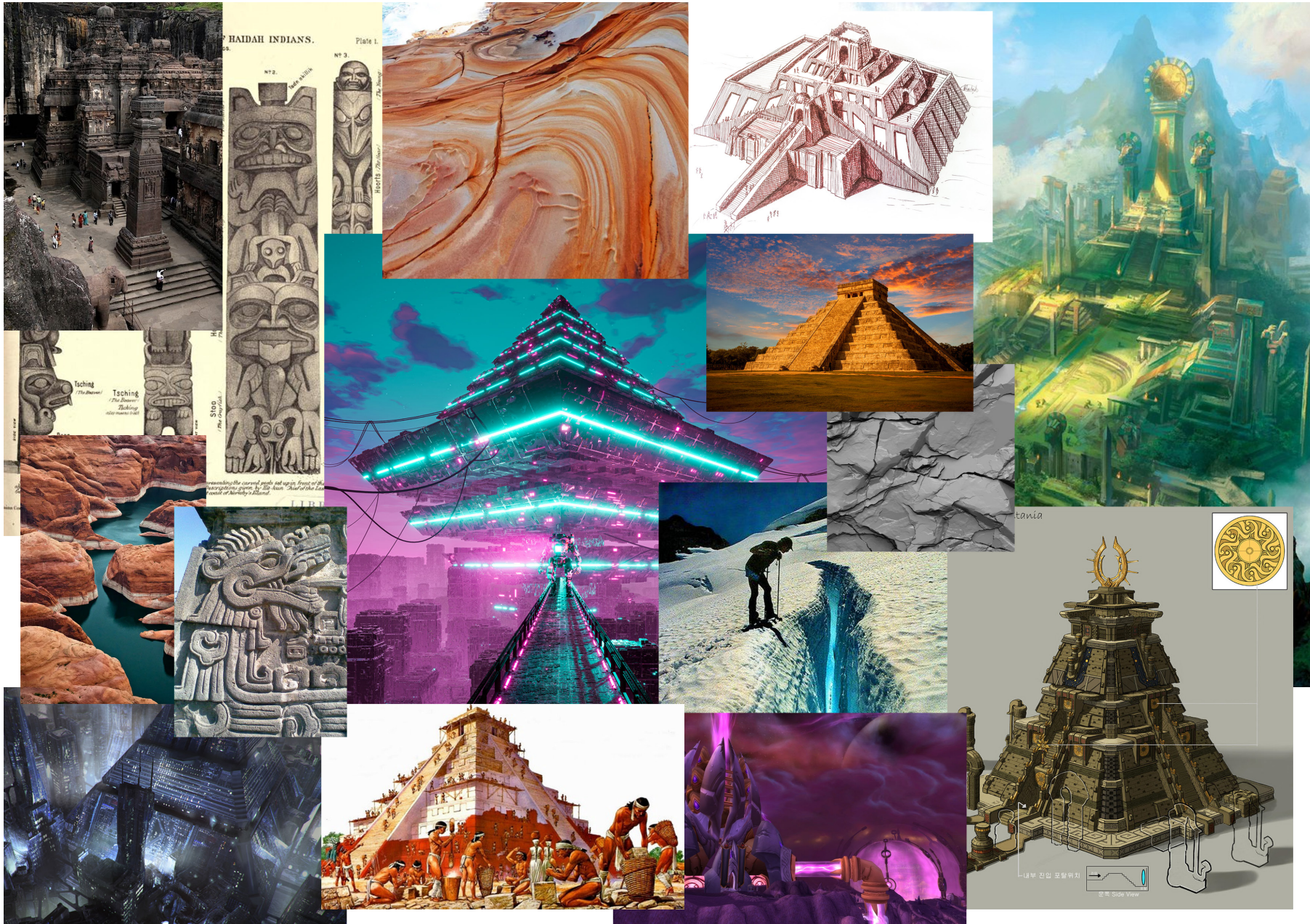
- COFRE DE EL DIVÍ.

Cofre de gran tamaño preparado con agarres para ser llevado sobre la joroba del Diví. La madera está hinchada debido a la humedad de la cueva en la que se encontraba. Se trata de un cofre trampa, el cual alberga un sistema de autodestrucción por presión de vapor de agua. Dicho mecanismo se activa cuando se inserta la llave en la cerradura. Es, por lo tanto, un poderoso artefacto explosivo.



MOODBOARDS
ARCADIAN'T

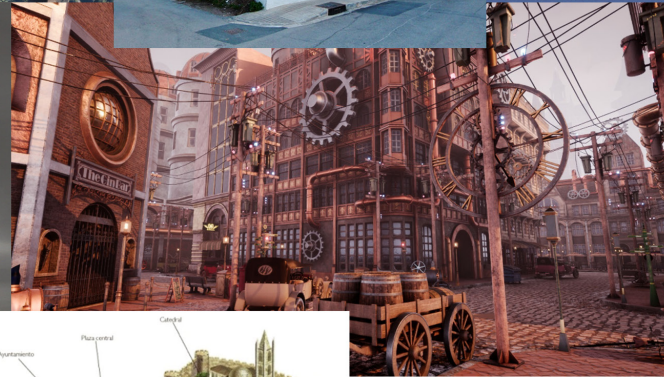
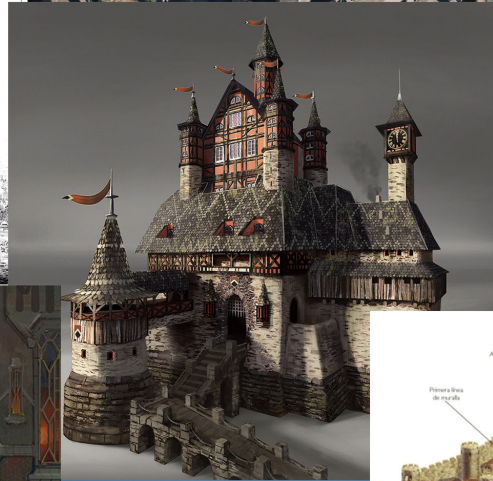
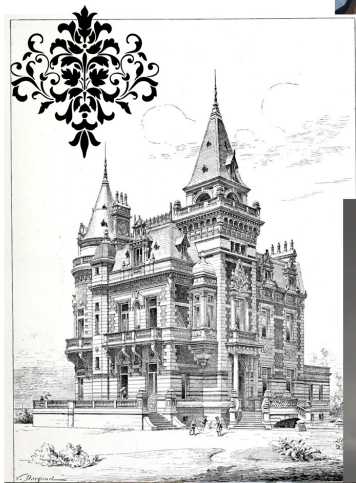




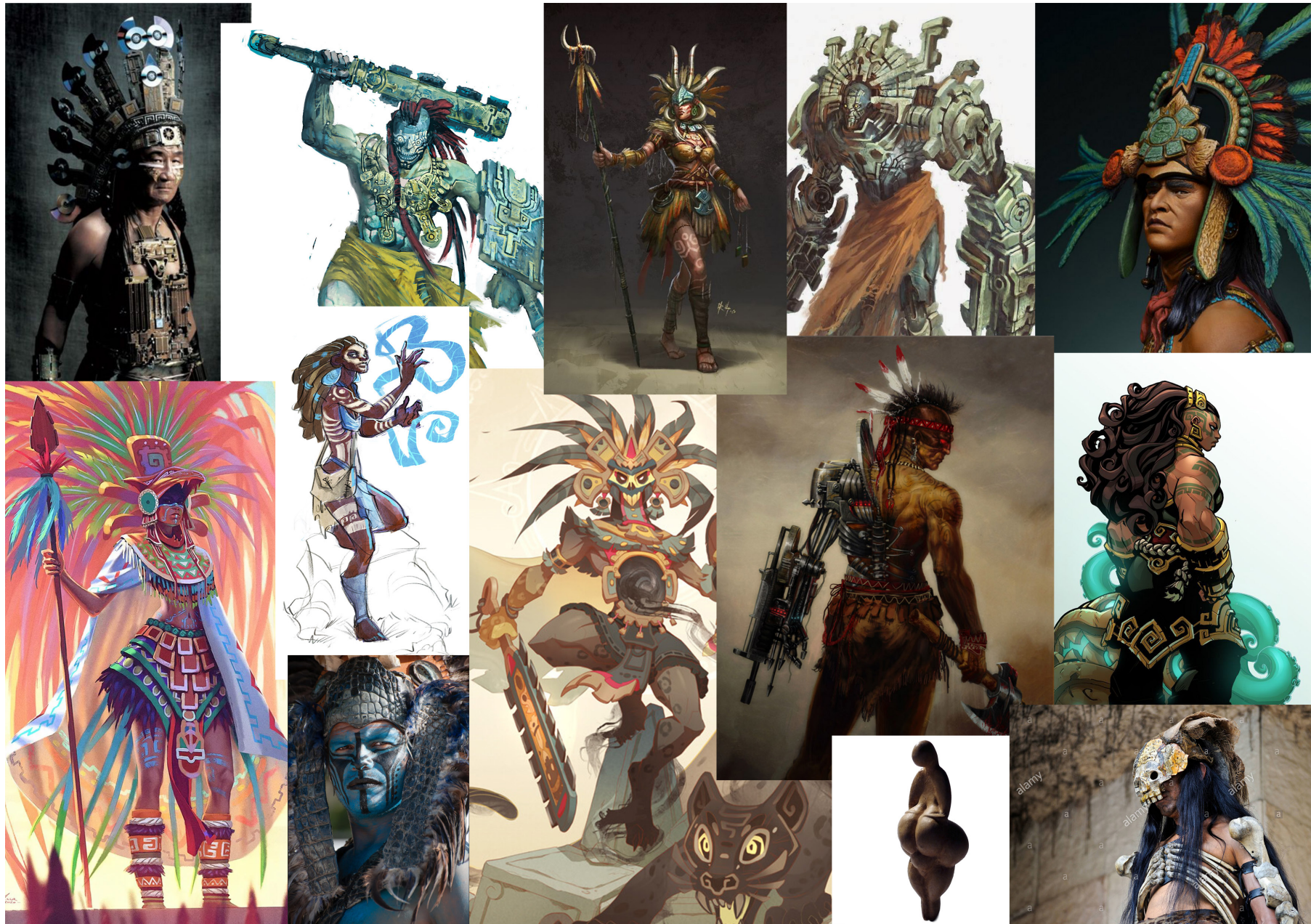


Entorno: territorio Rojo - Bando D





Personaje: Jaina (líder Bando R)



Personaje: Jaina (líder Bando R)



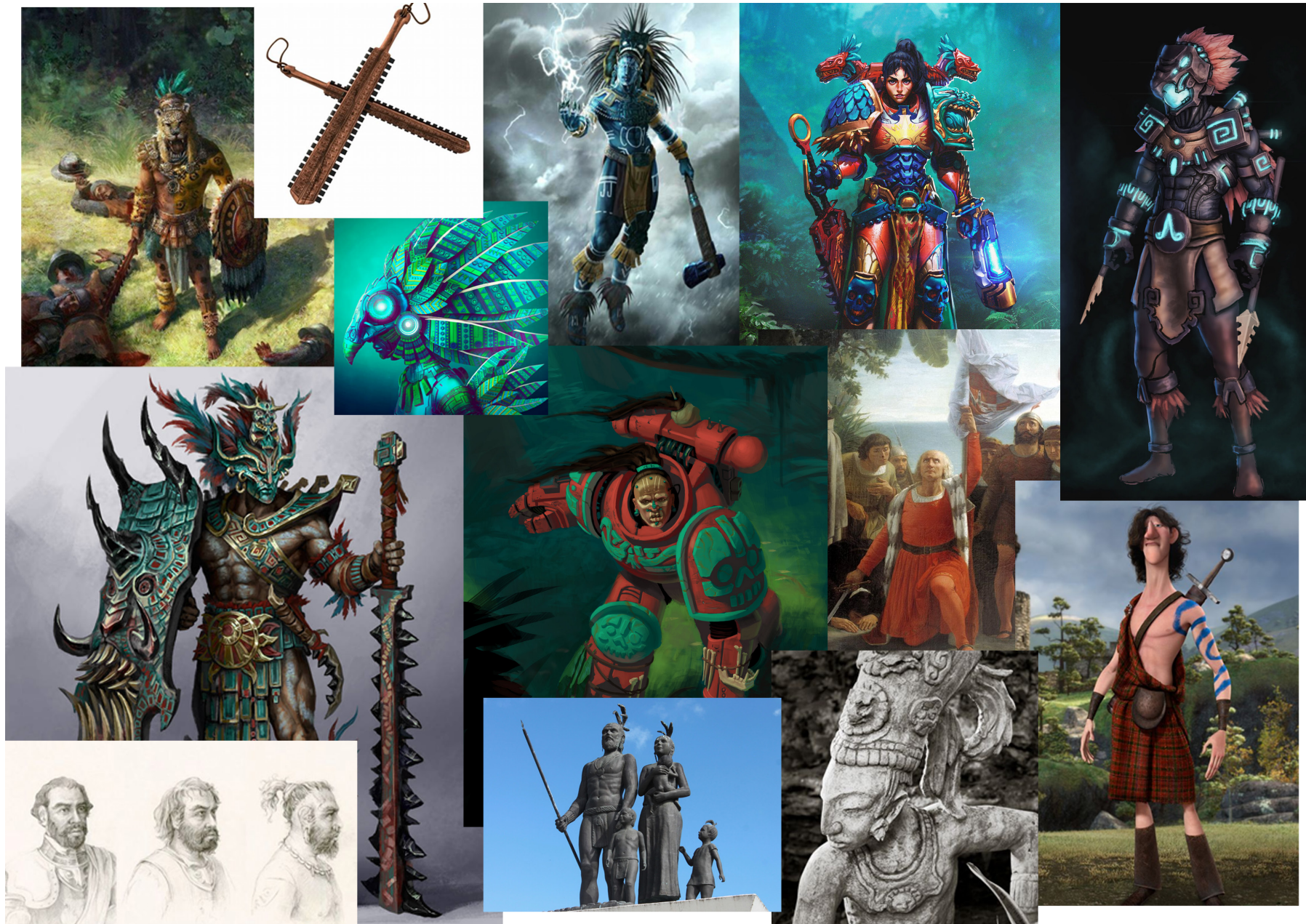
Reflexión



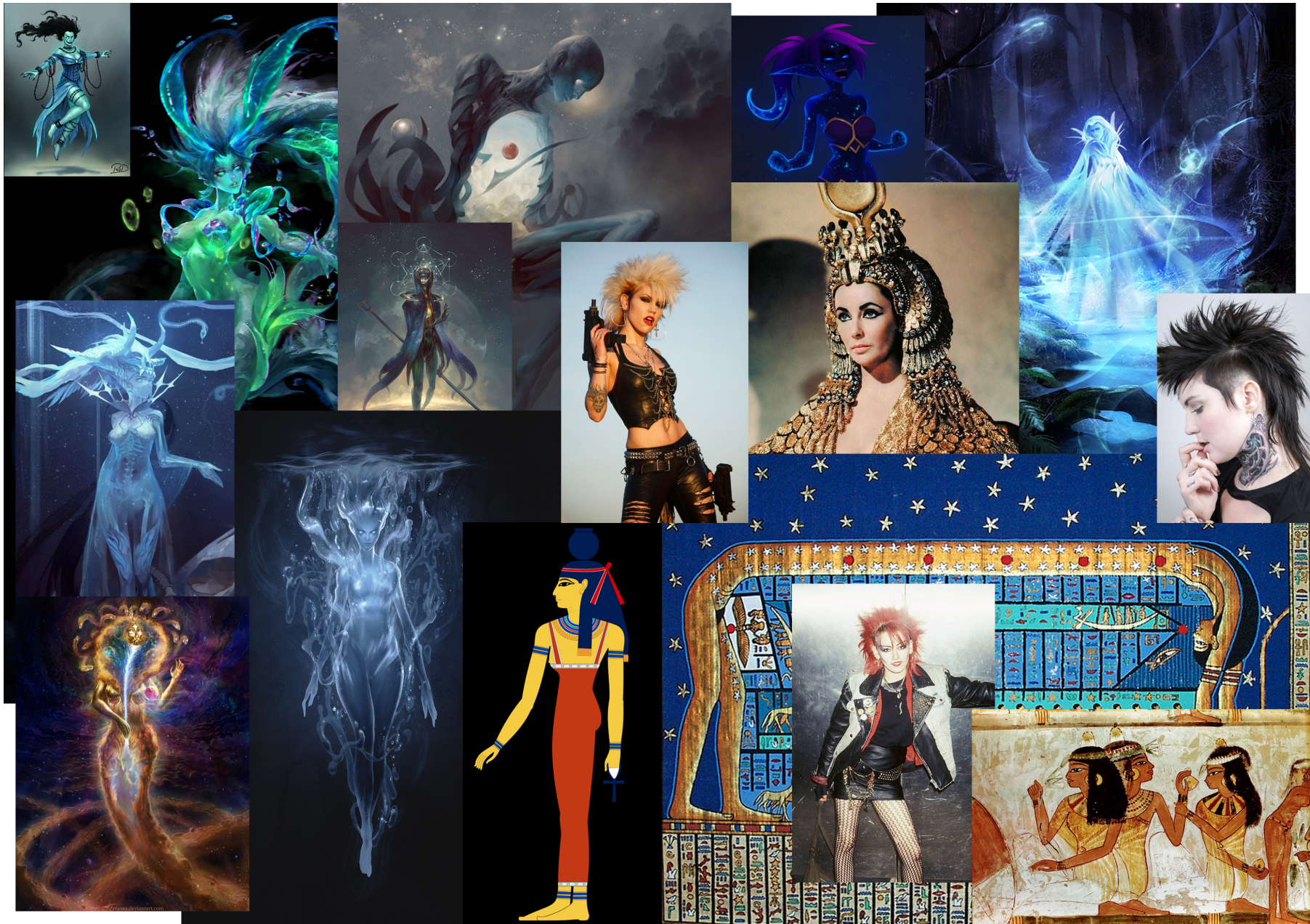
Personaje: Pakal (conde Bando R)



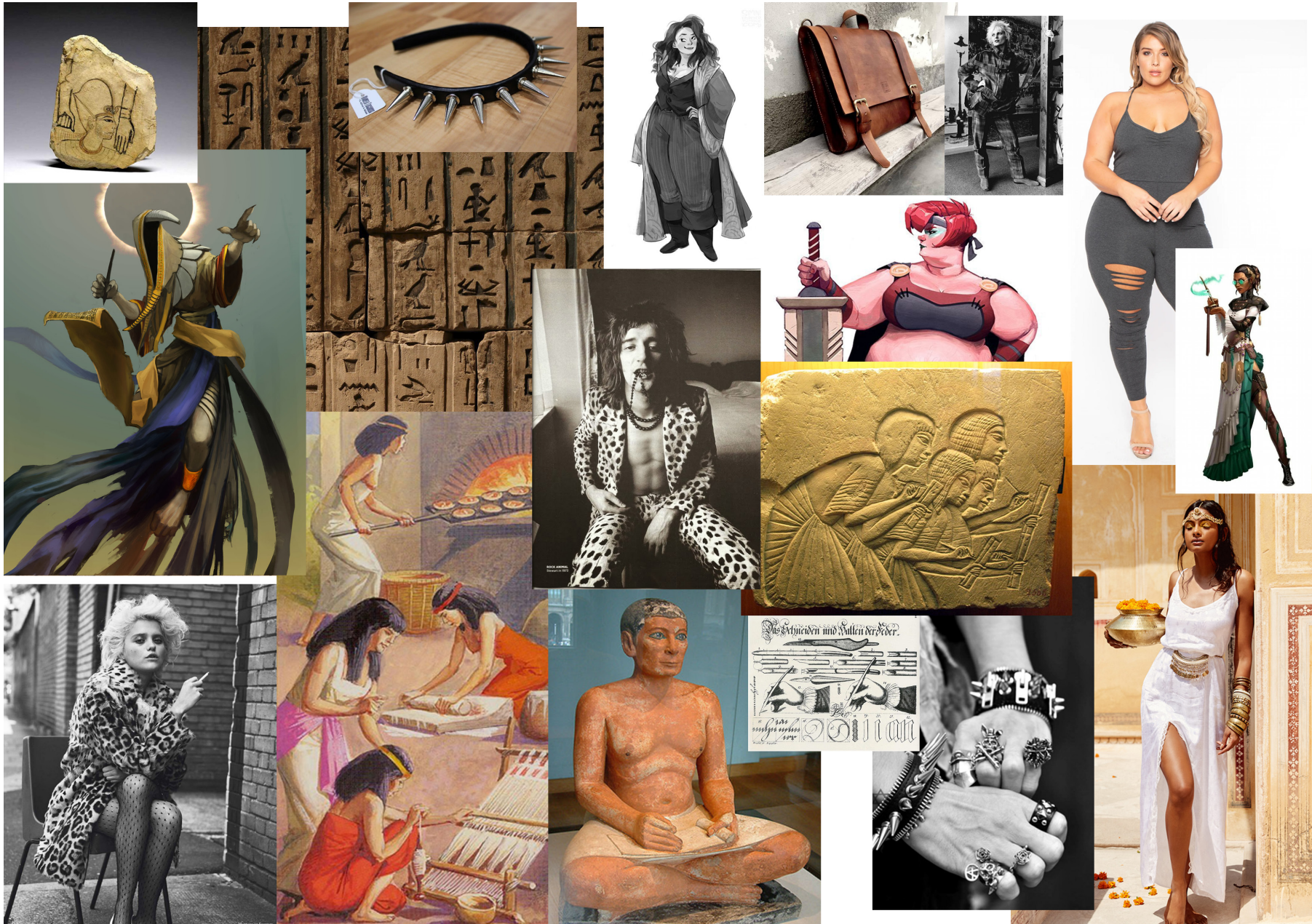
Personaje: Gonsalo (patriota Bando R)



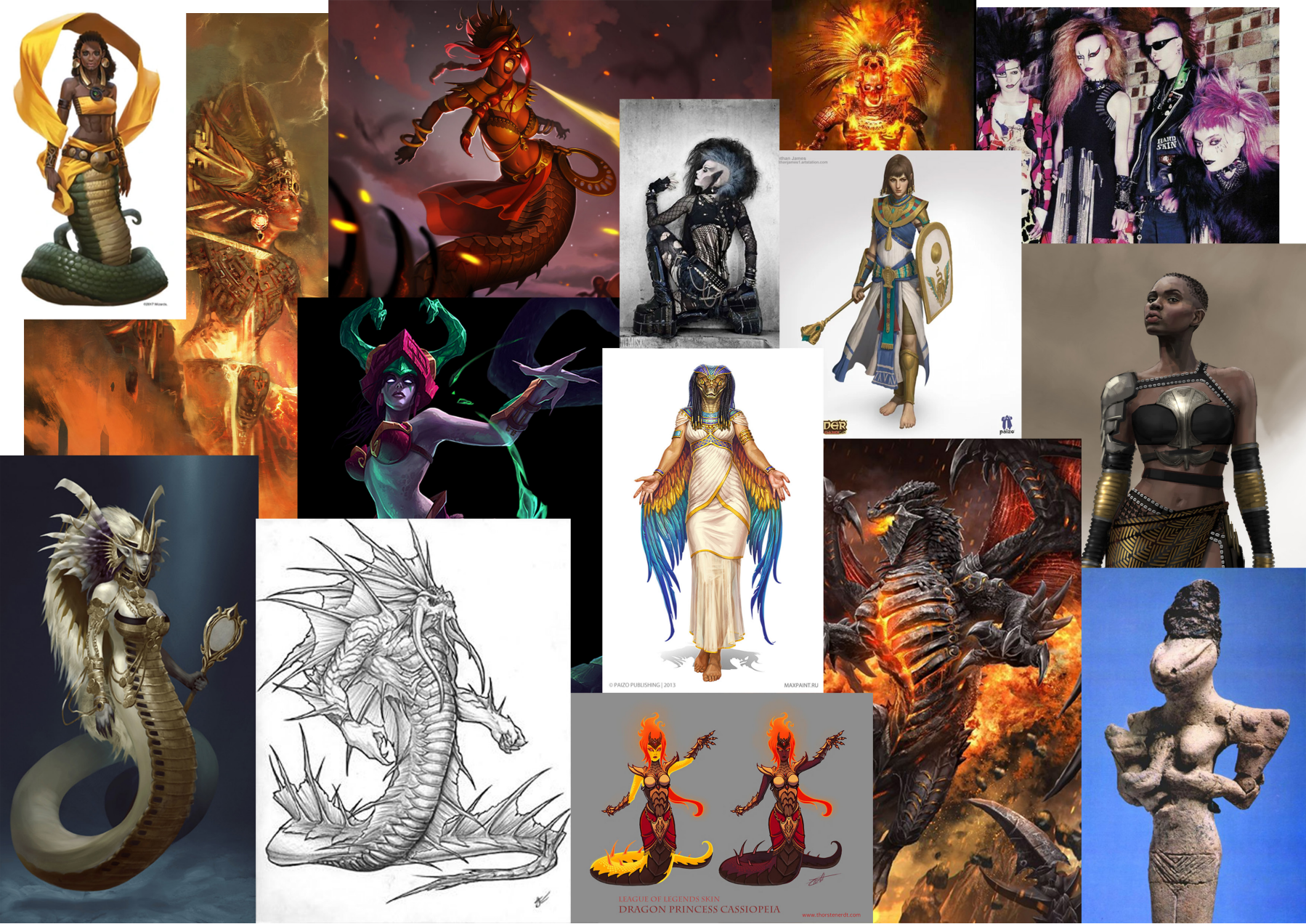
Personaje: Nut (líder Bando K)



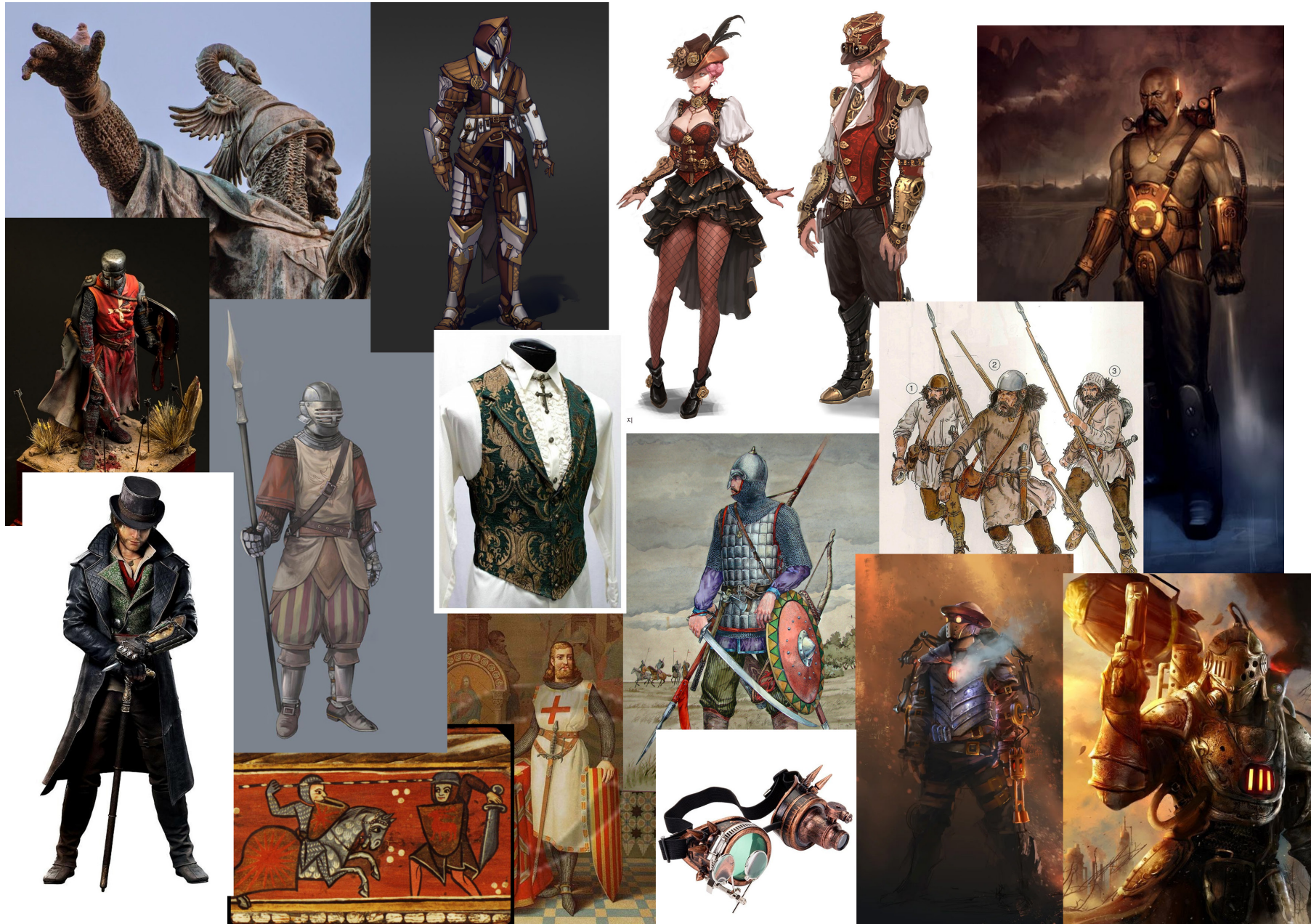
Personaje: Os-Trakka (conde Bando K)



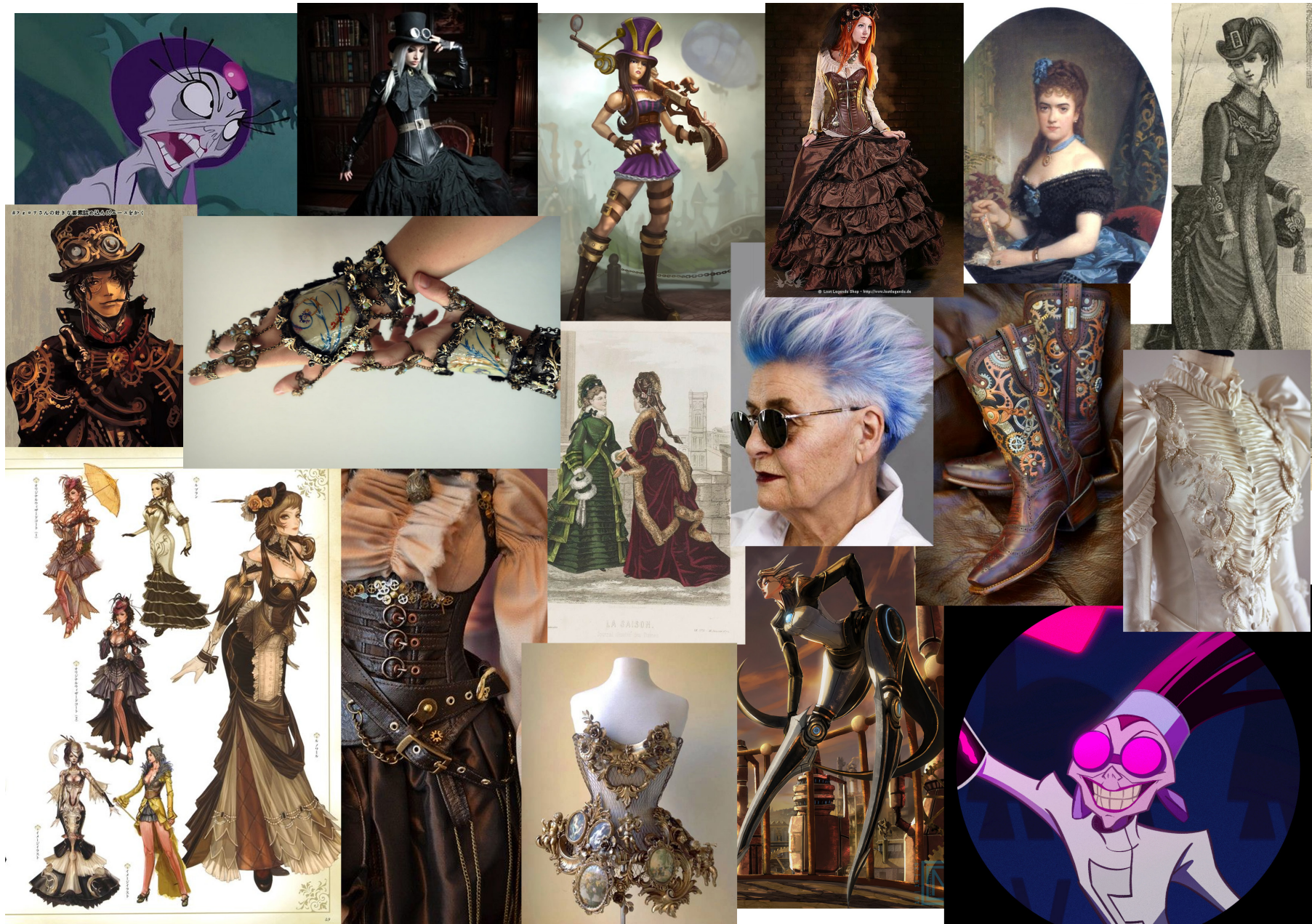
Personaje: Wadjet (patriota Bando K)



Personaje: Chaime (líder Bando D)



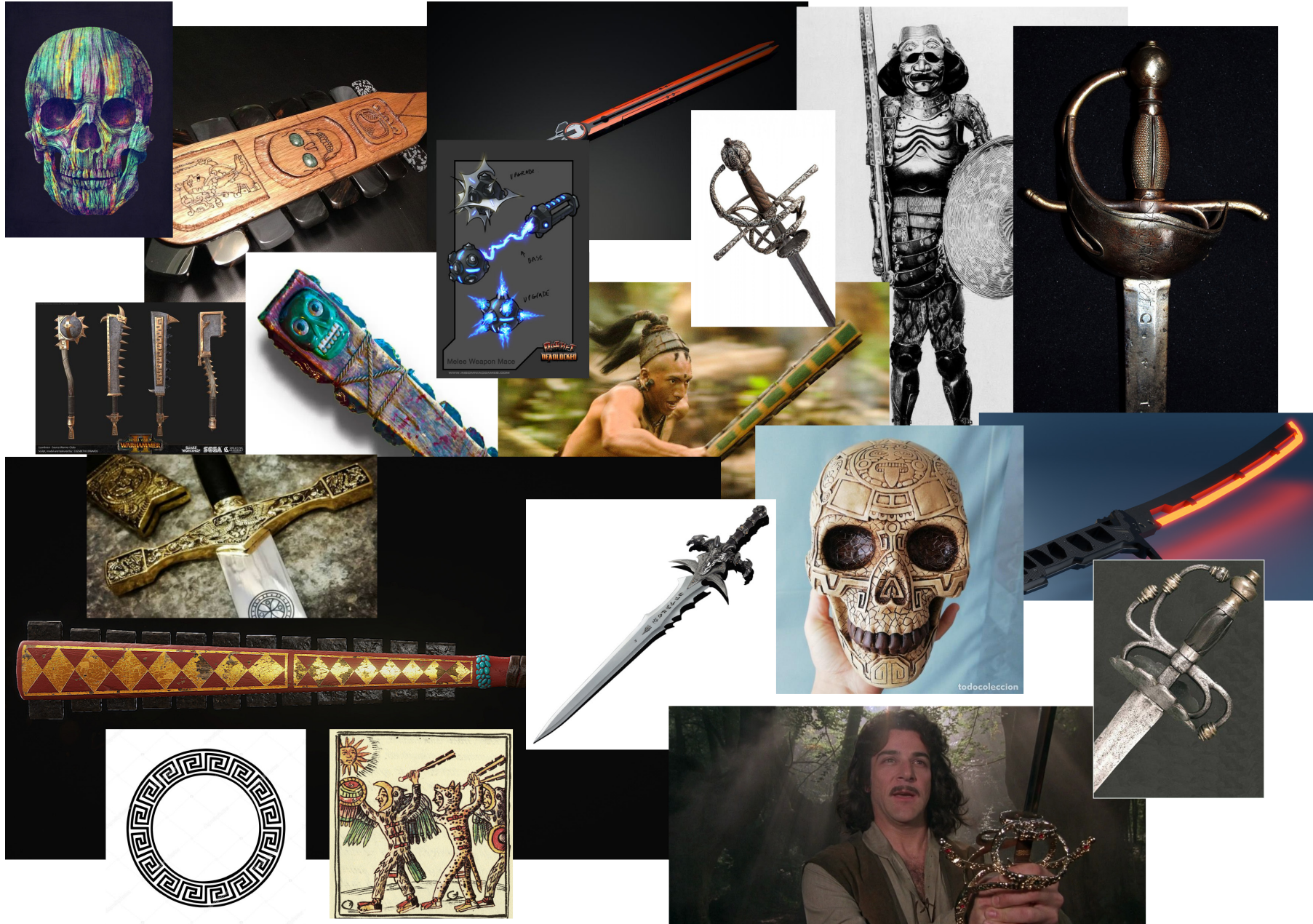
Personaje: Teresa (conde Bando D)

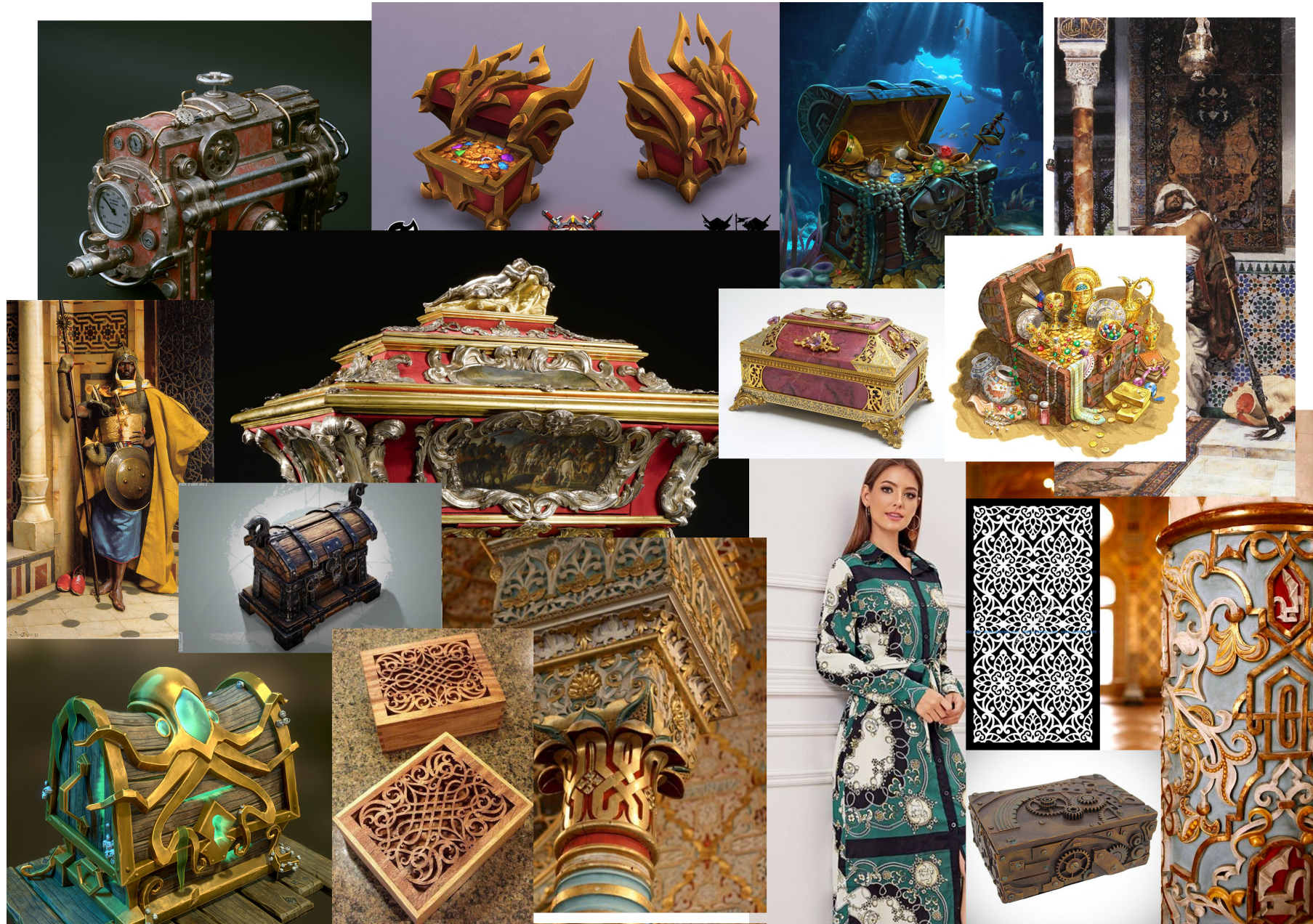


Personaje: El Diví (patriota Bando D)



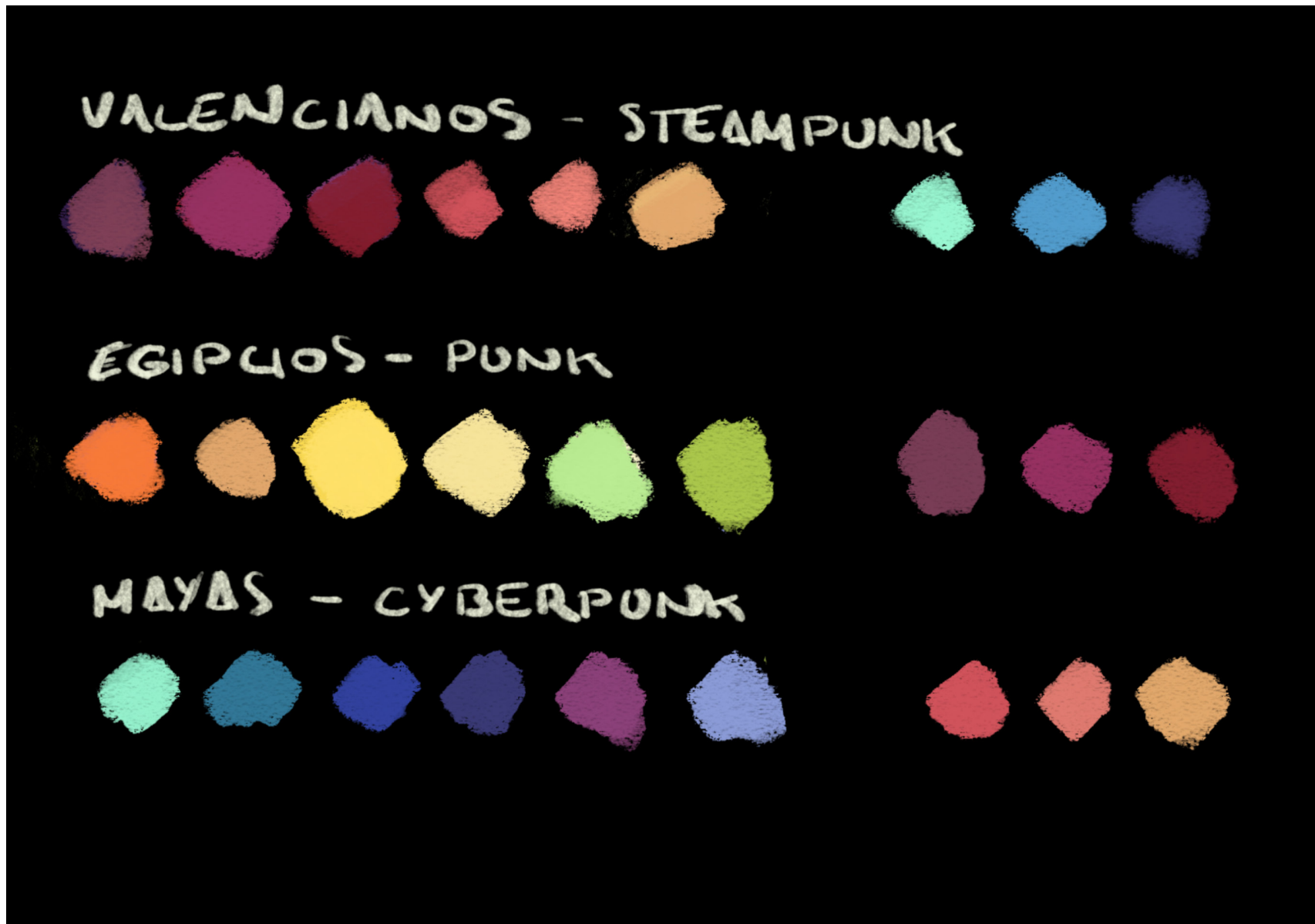
Prop: espada de Gonsalo

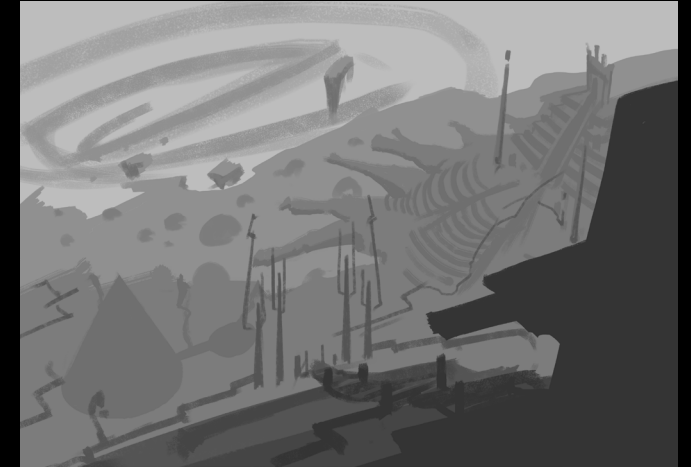
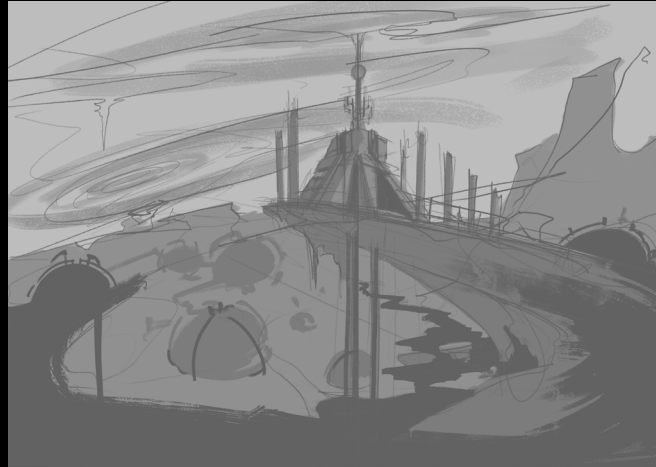
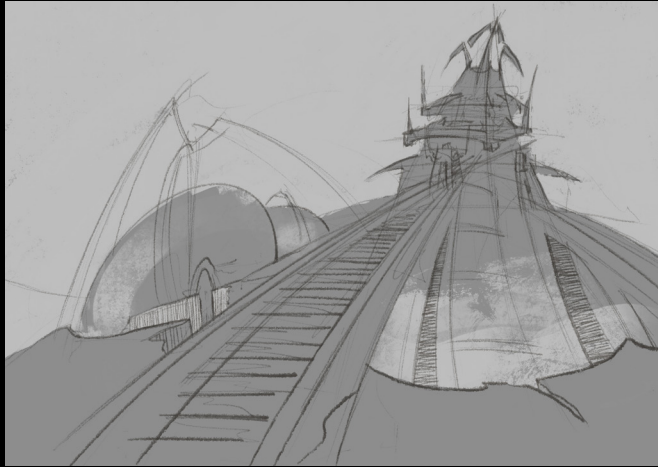




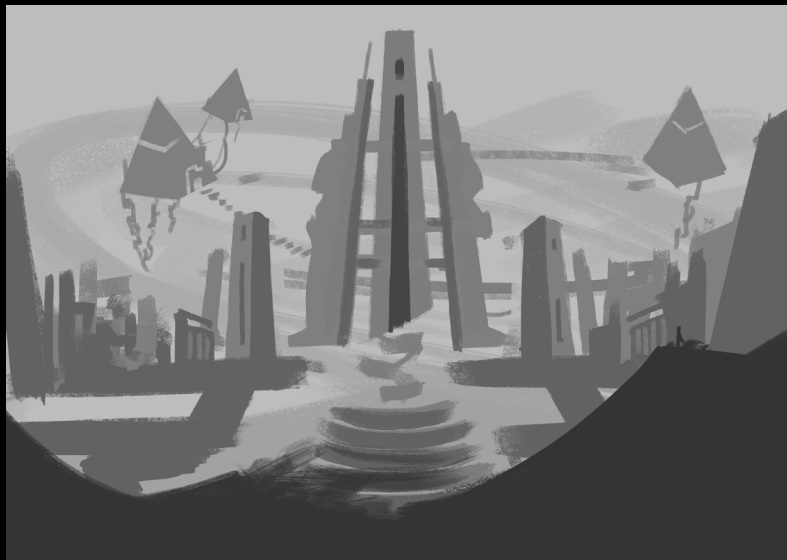
The background is a complex, abstract composition. It features a black base with several distinct, textured regions. In the upper right, there's a large area of purple and magenta dots and speckles. Below this, a diagonal band of yellow and orange speckles runs across the frame. In the lower left, there's a region of cyan and light blue speckles. The overall effect is a dense, multi-colored pattern that resembles a microscopic view or a digital data visualization.

CONCEPT ART

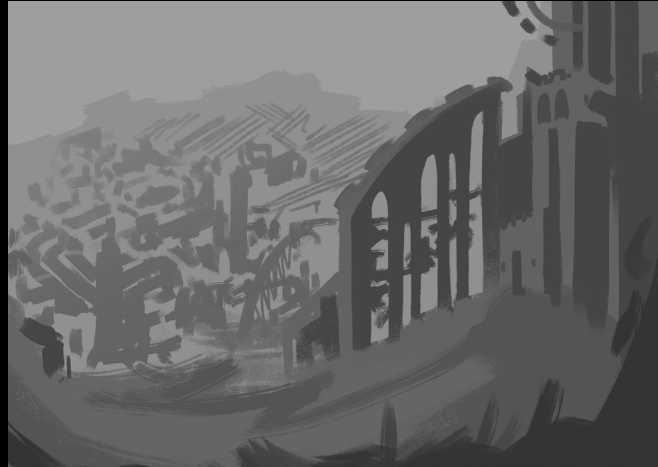
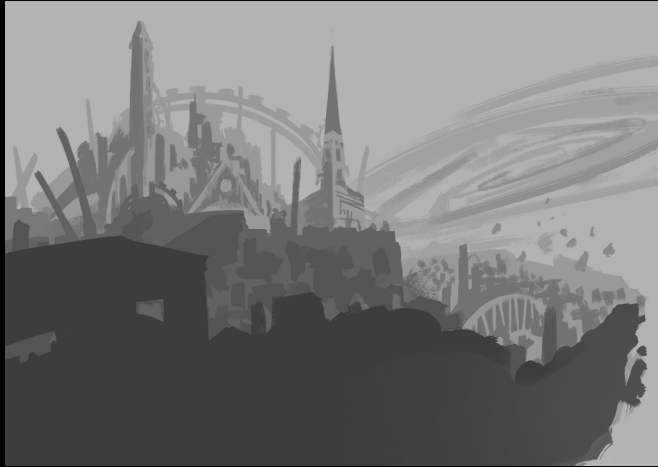


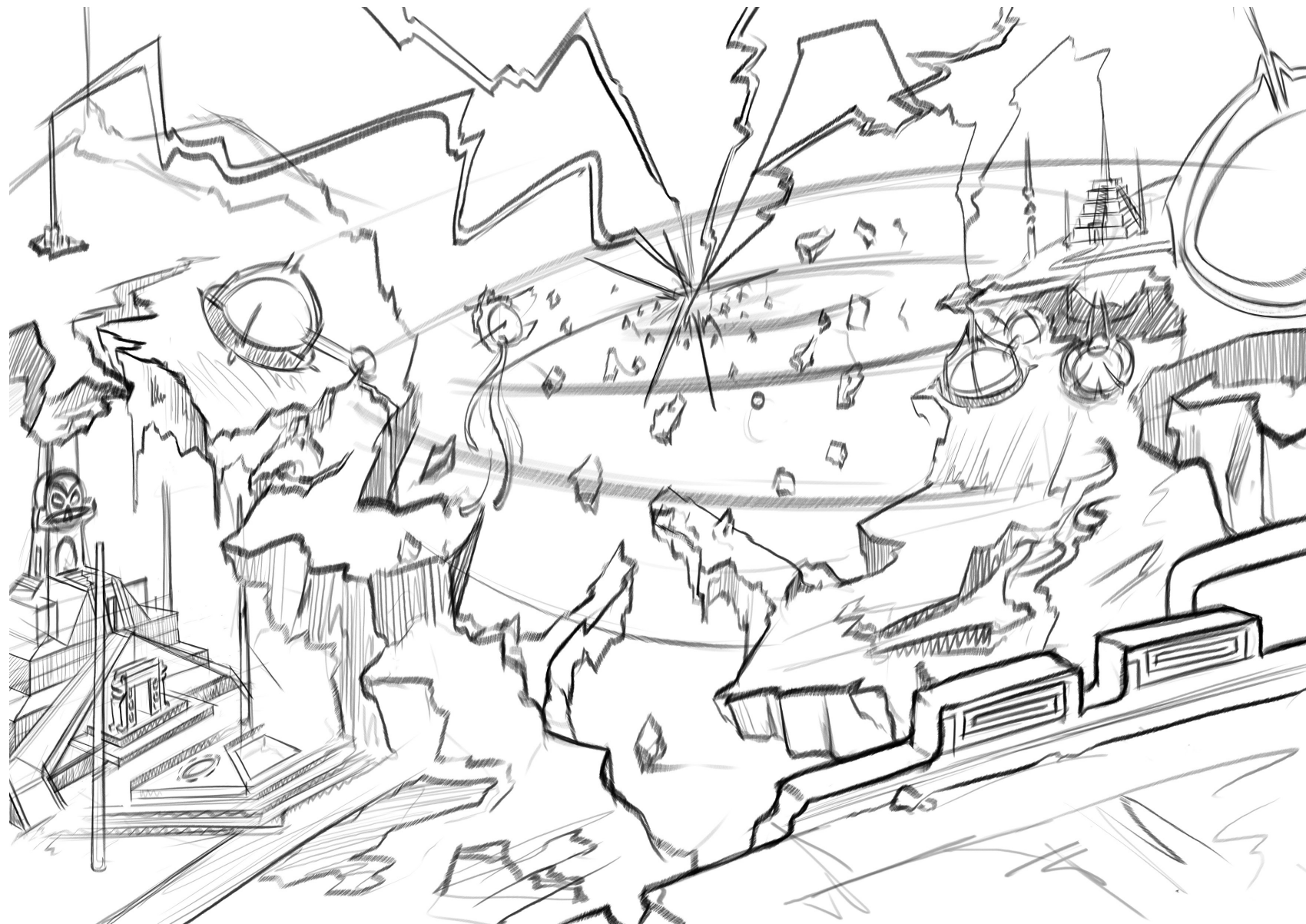




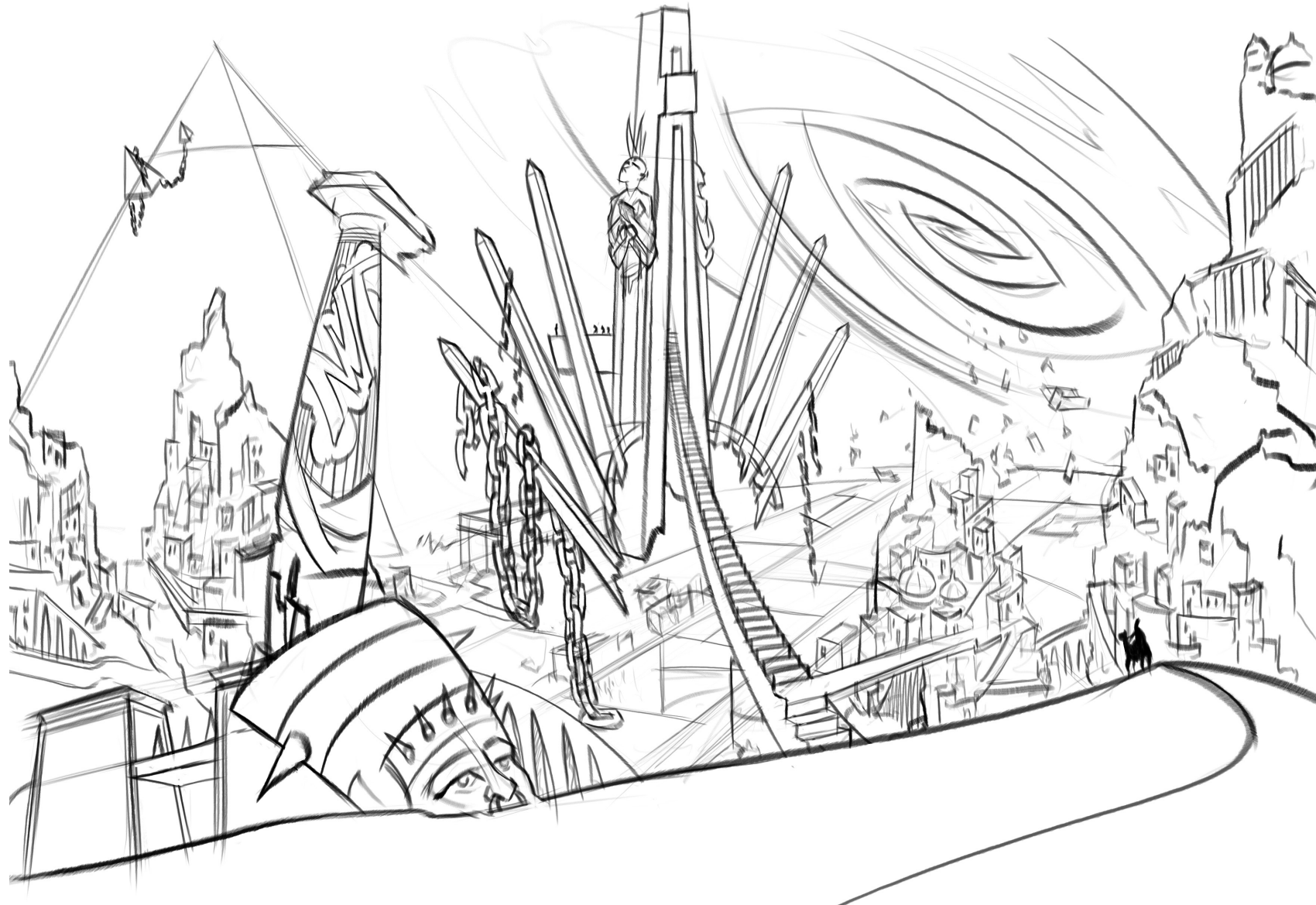


Entorno: territorio Rojo - Bando D

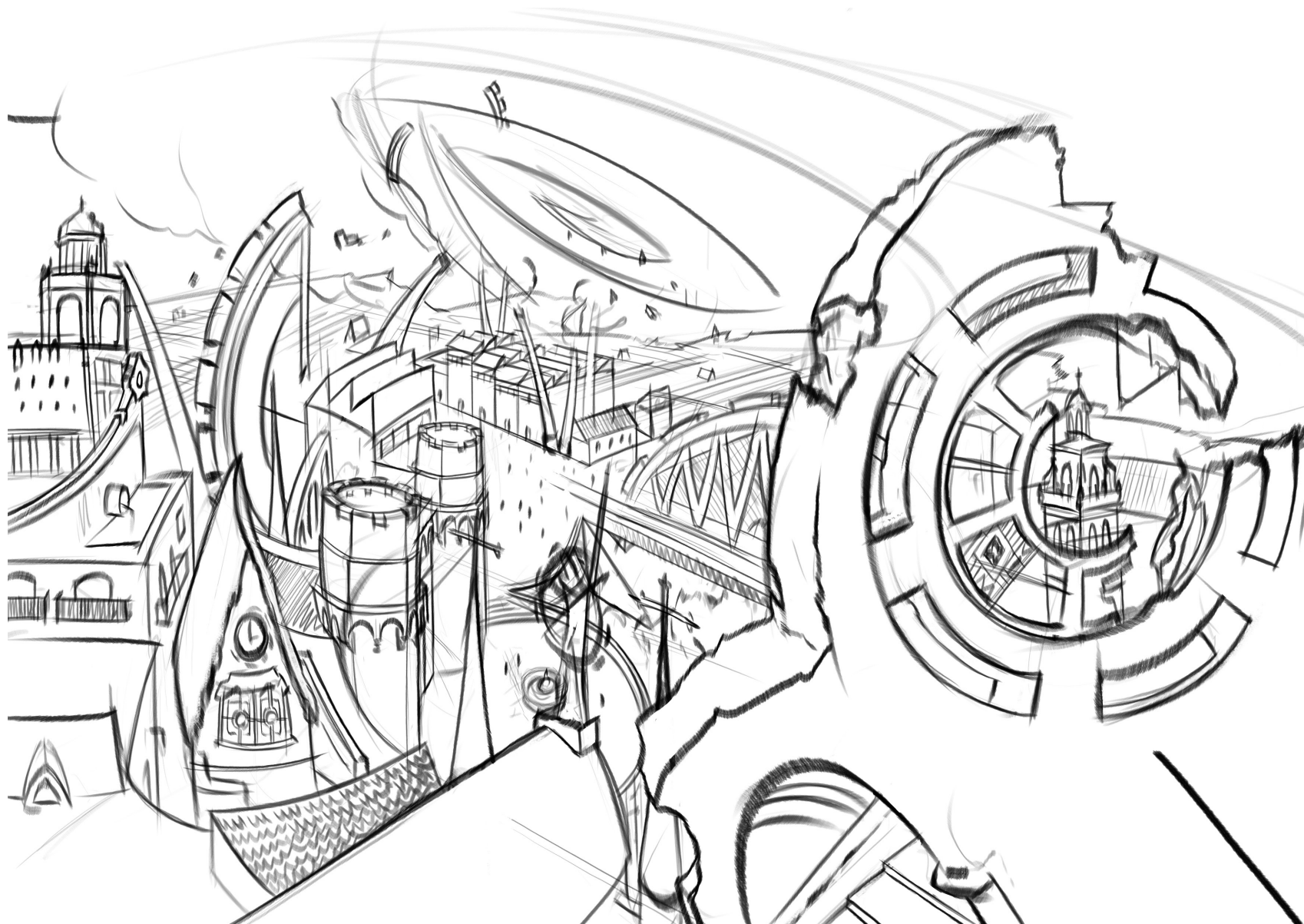




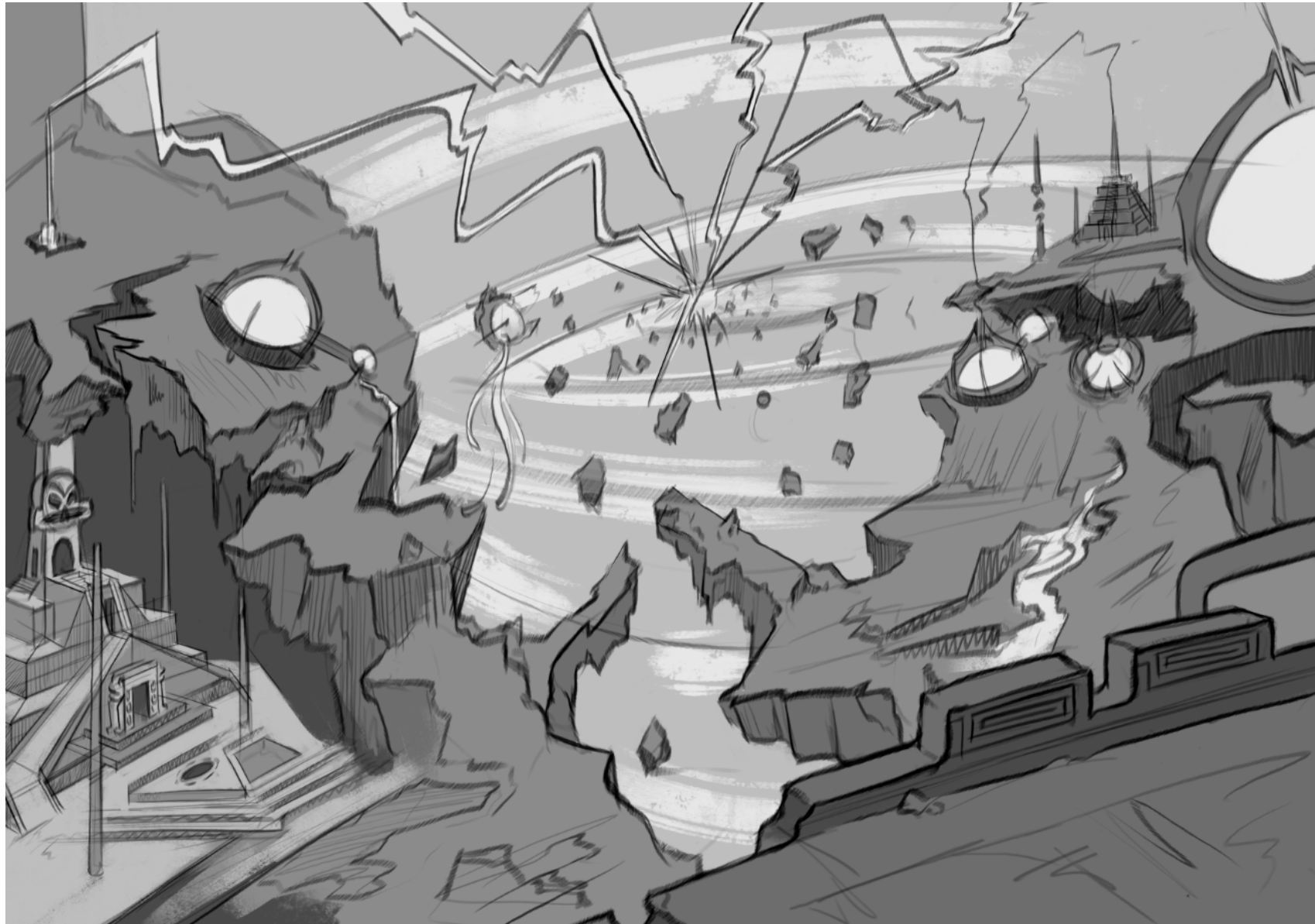
Line art.



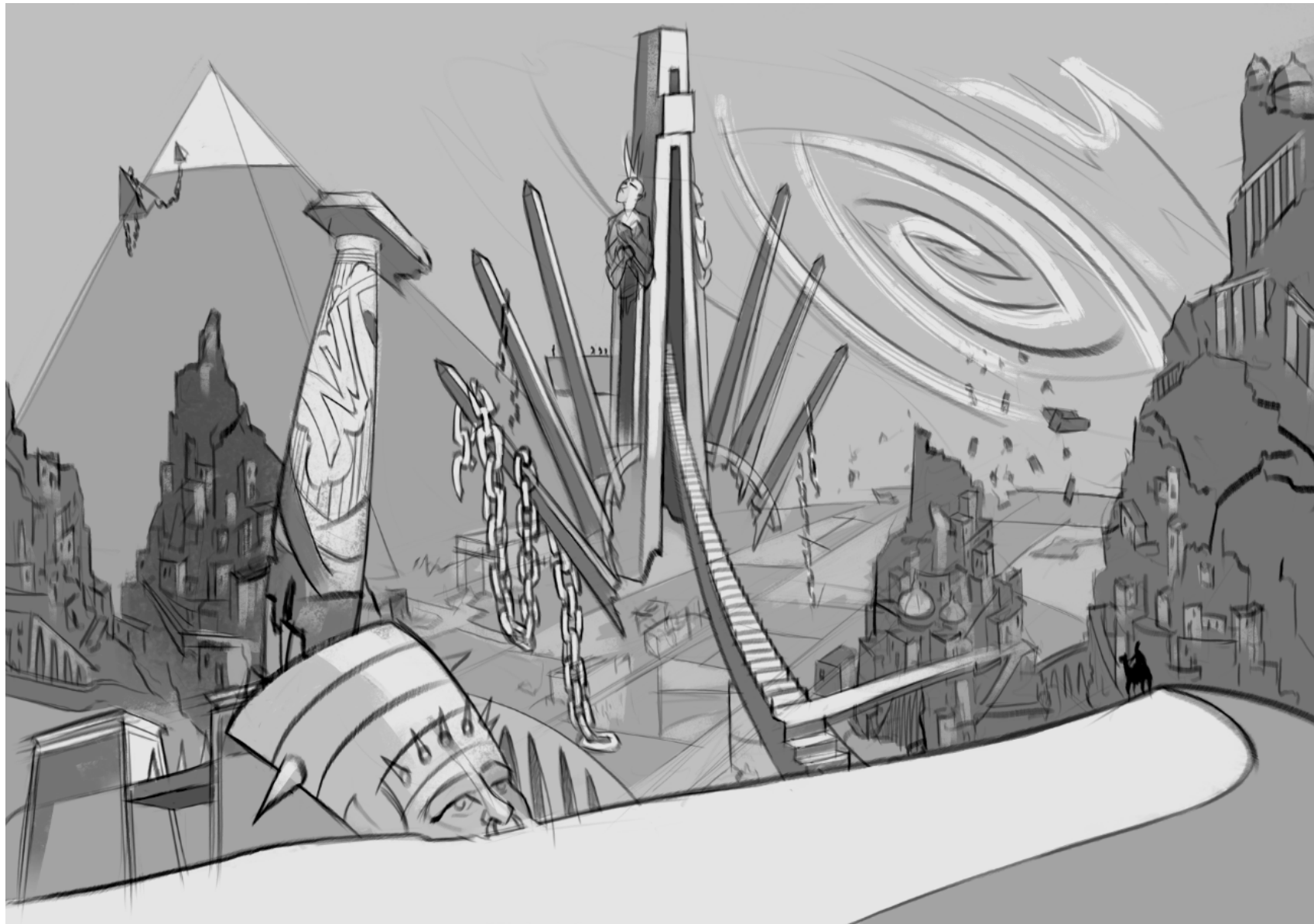
Line art.



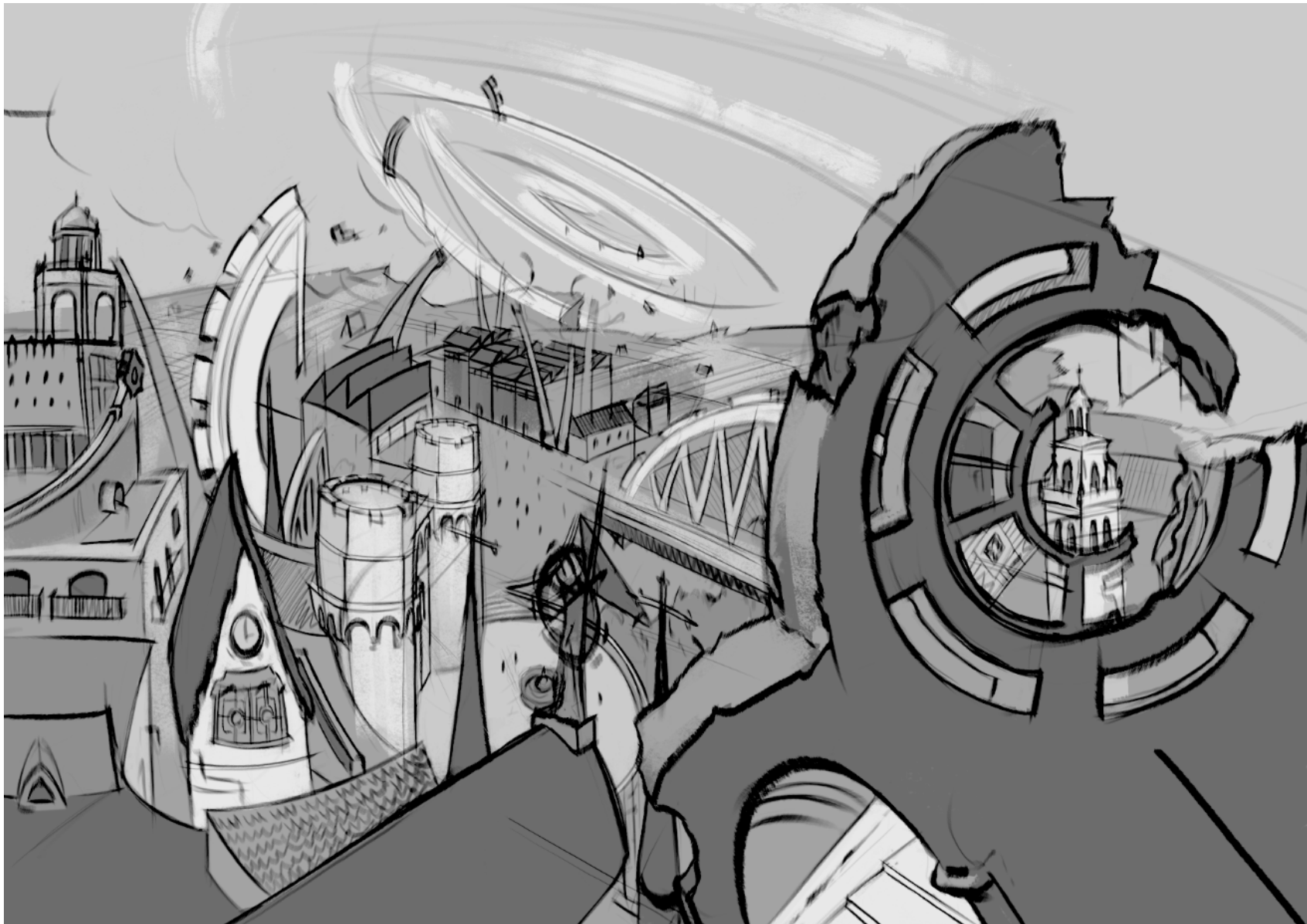
Line art.



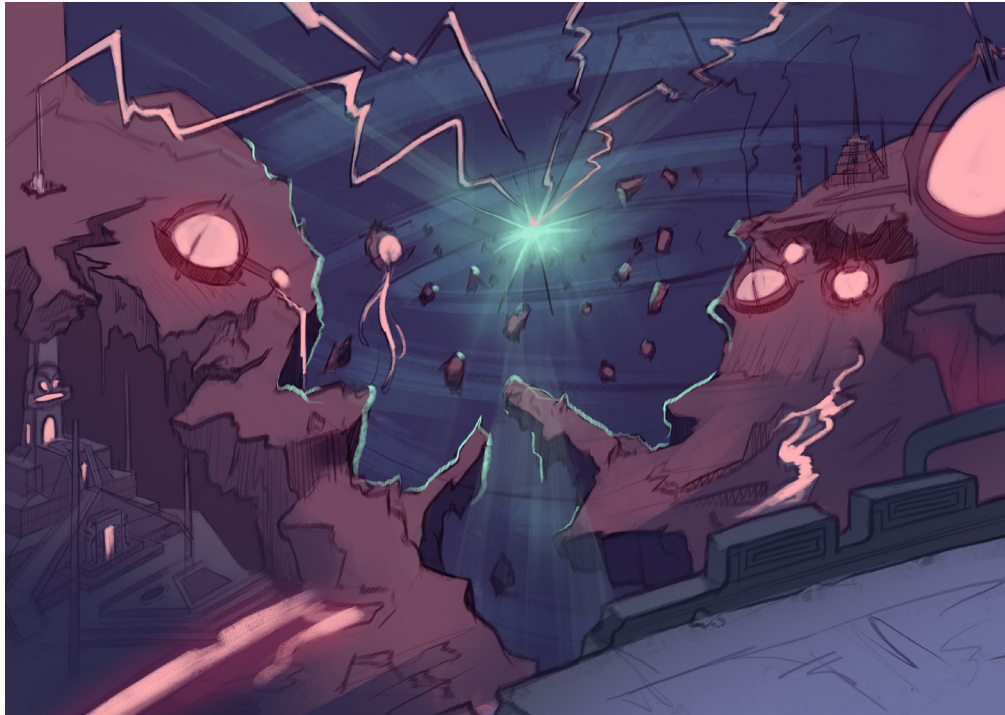
Grisalla.



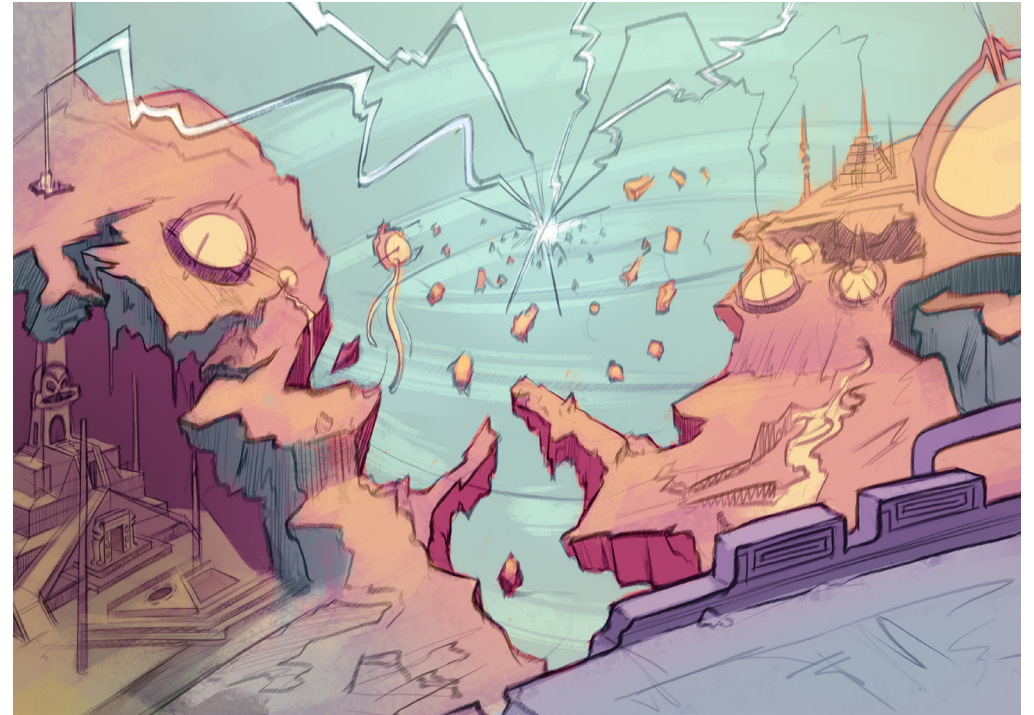
Grisalla.



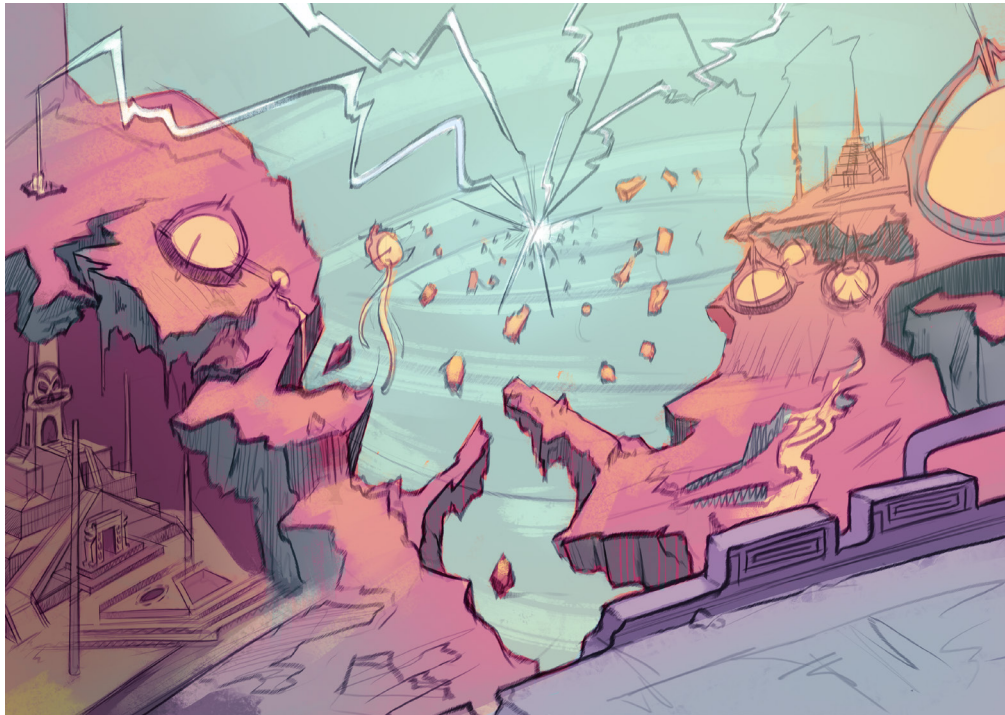
Grisalla.



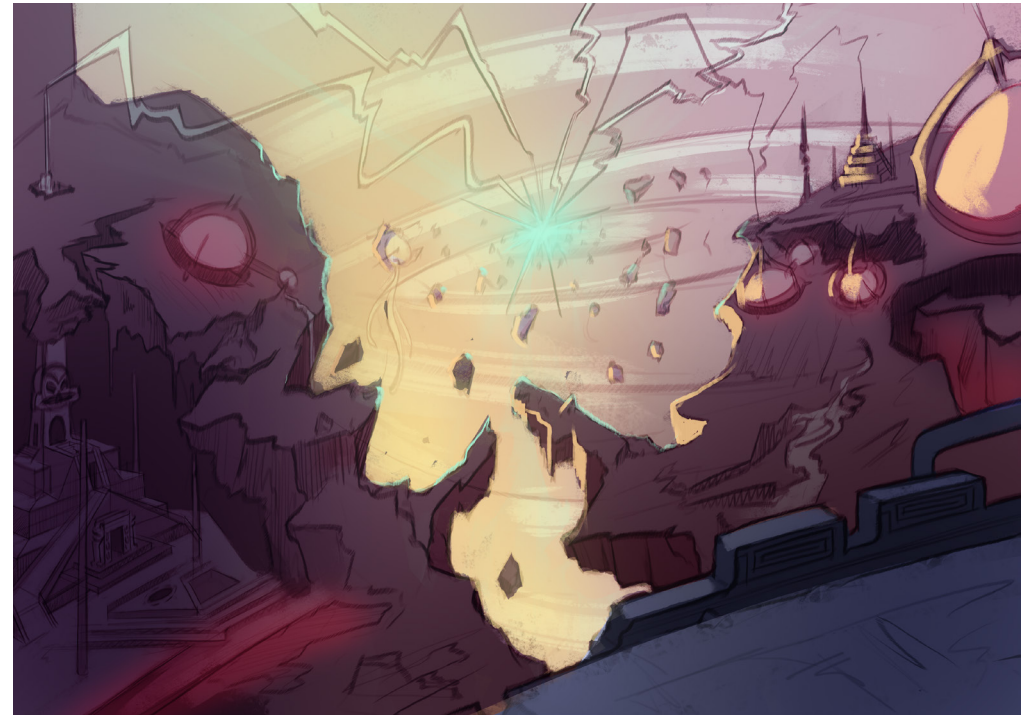
Prueba de iluminación y color - Noche.



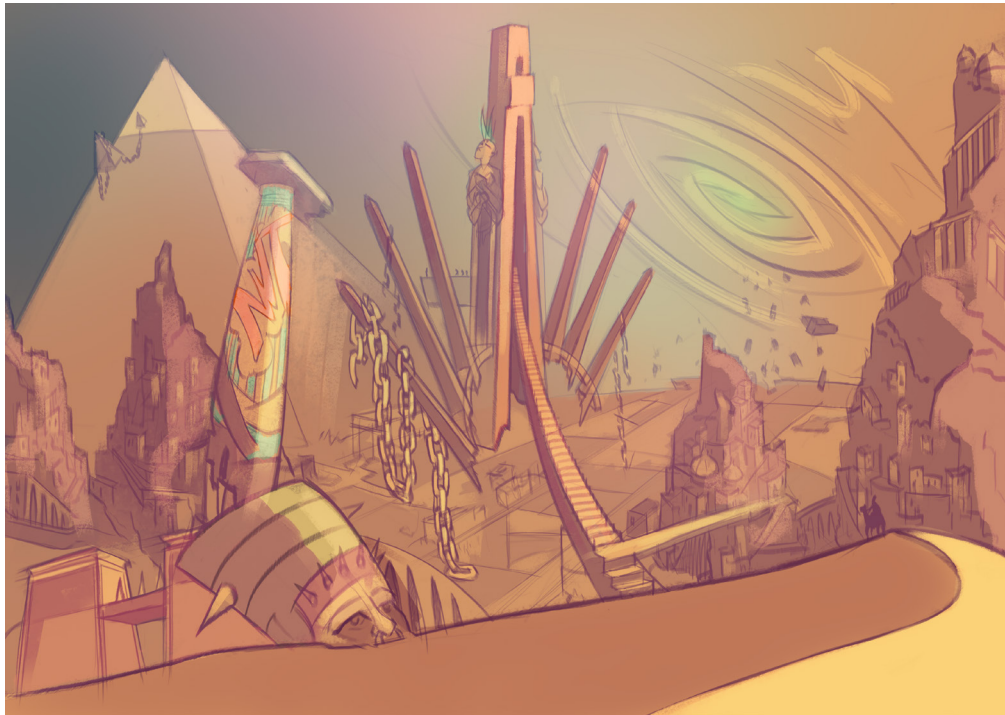
Prueba de iluminación y color - Mañana.



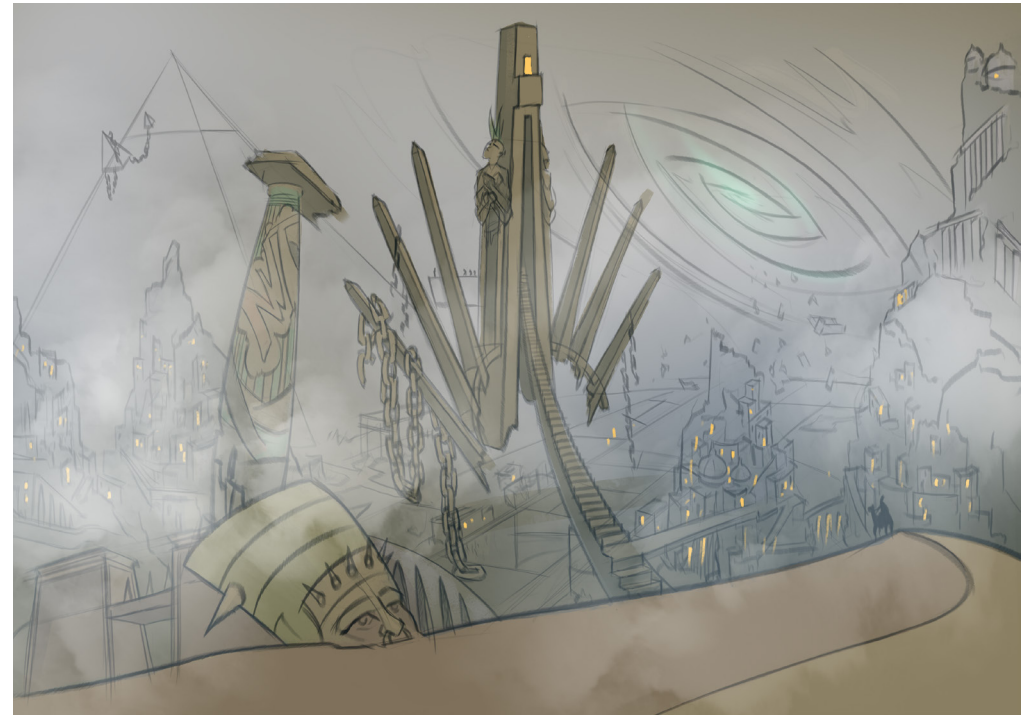
Prueba de iluminación y color - Mañana (modificación).



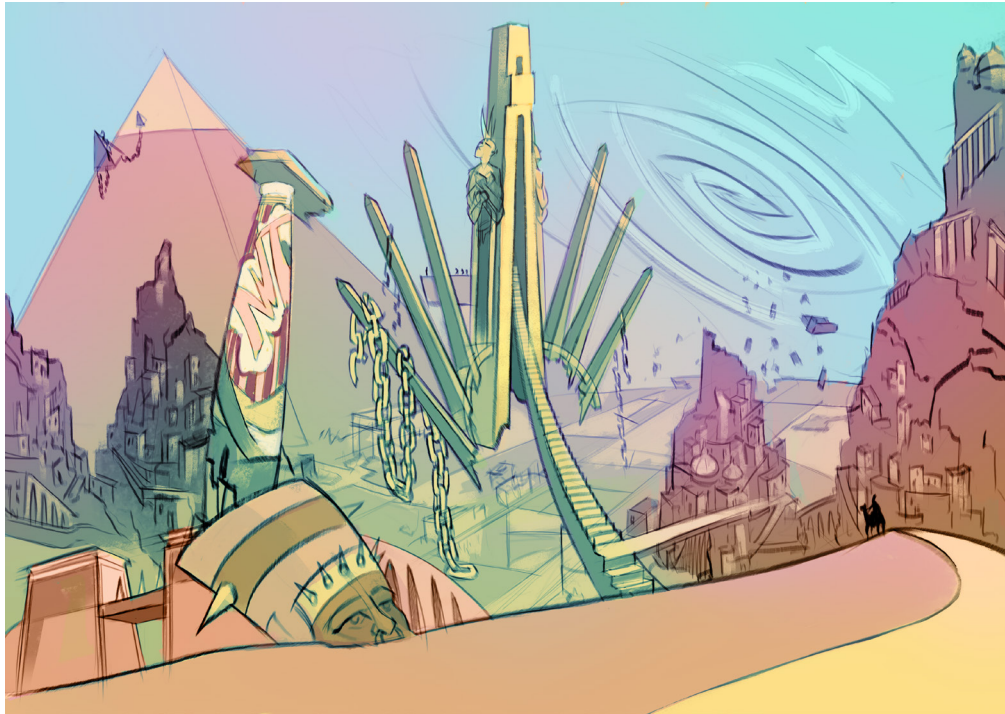
Prueba de iluminación y color - Amanecer.



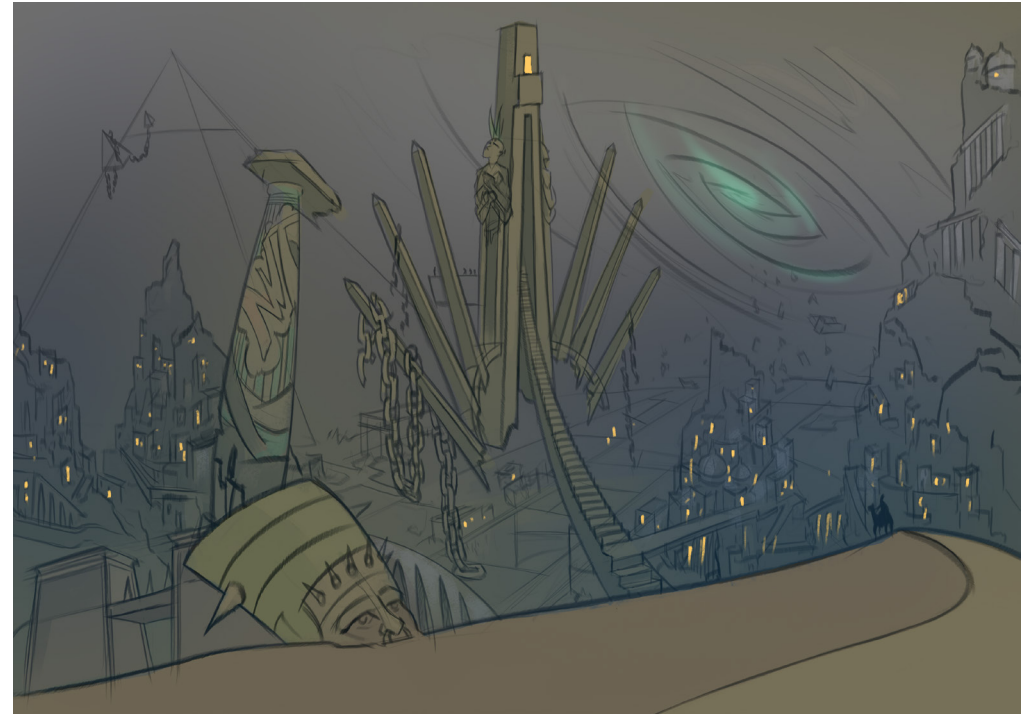
Prueba de iluminación y color - Atardecer.



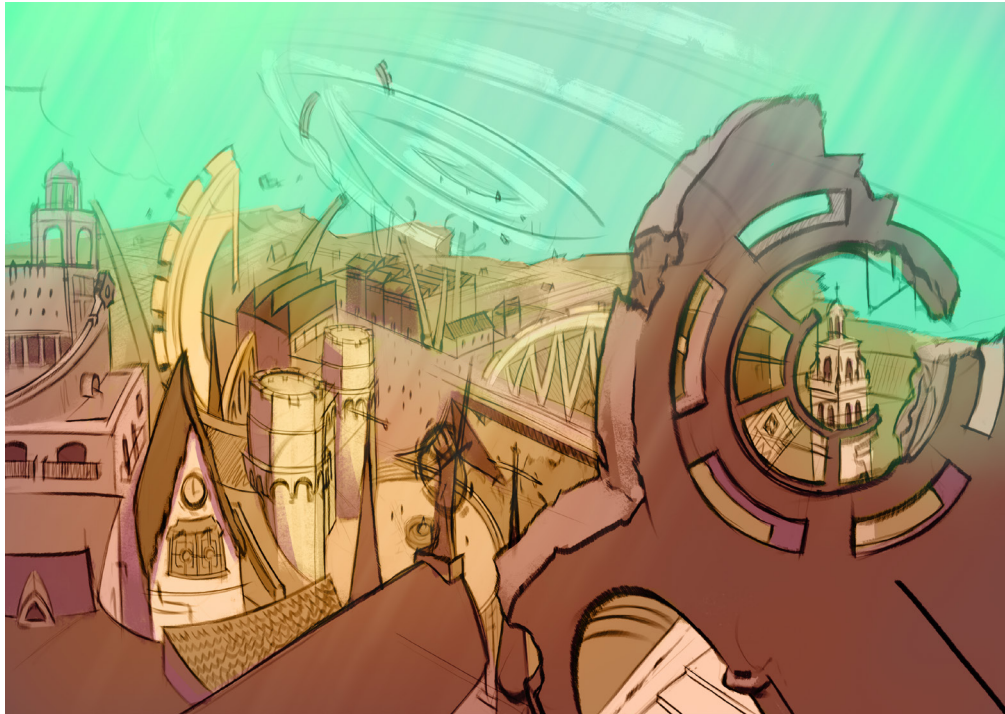
Prueba de iluminación y color - Nublado y niebla.



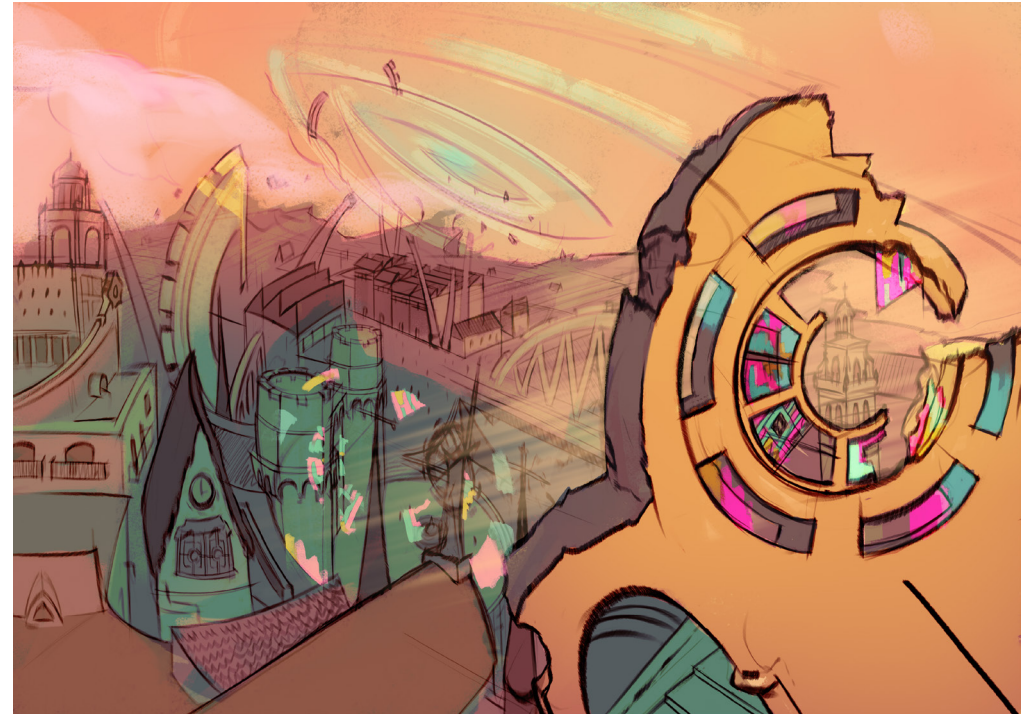
Prueba de iluminación y color - Día.



Prueba de iluminación y color - Noche.



Prueba de iluminación y color - Día con niebla y humo.



Prueba de iluminación y color - Atardecer.



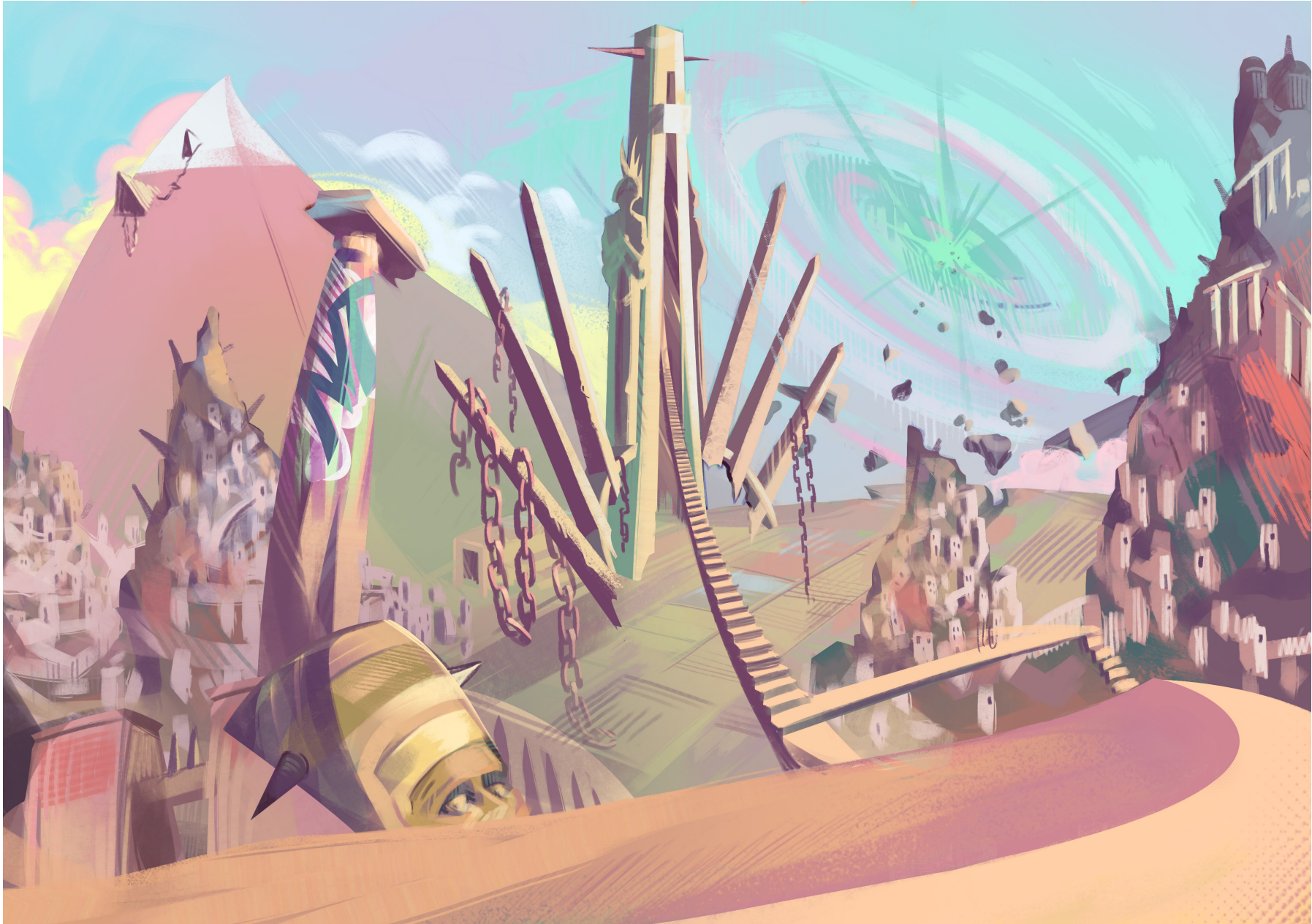
Prueba de iluminación y color - Noche.



Prueba de iluminación y color - Atardecer (modificación).



Arte final.



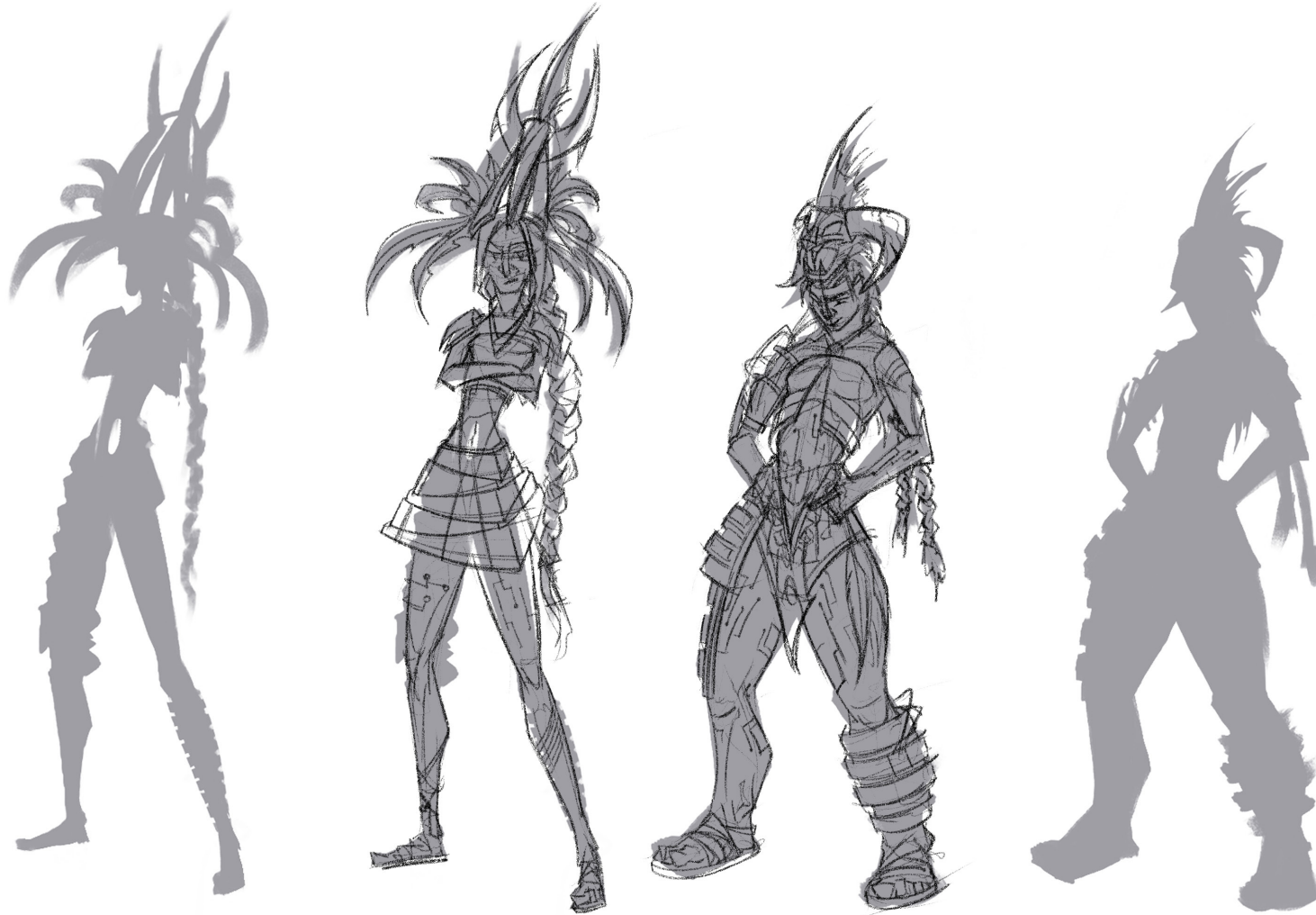
Arte final.



Arte final.



Siluetas iniciales.



Bocetos.



Siluetas iniciales y modificación posterior en Arcadian't.



Siluetas iniciales.



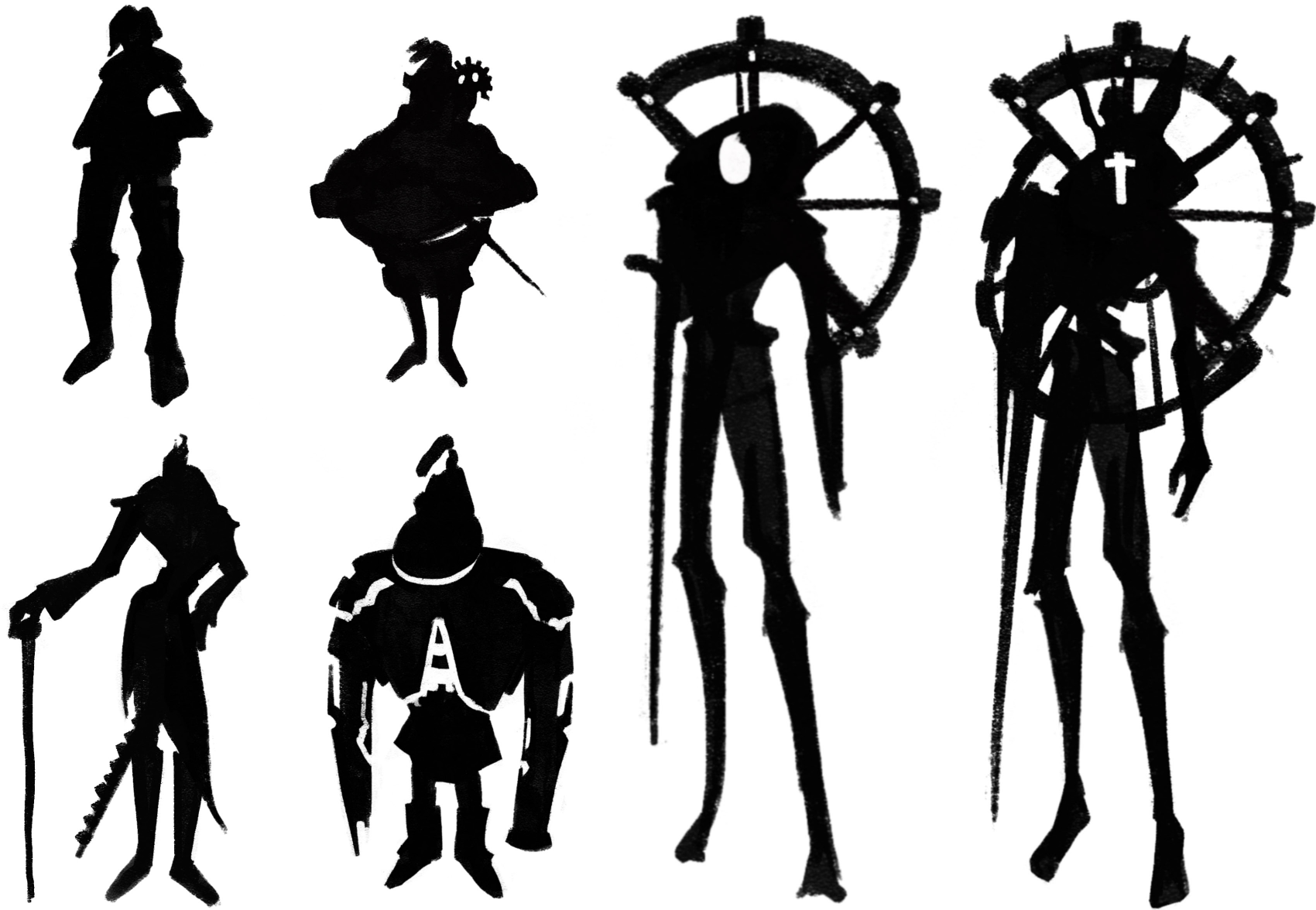
Siluetas iniciales.



Siluetas iniciales.



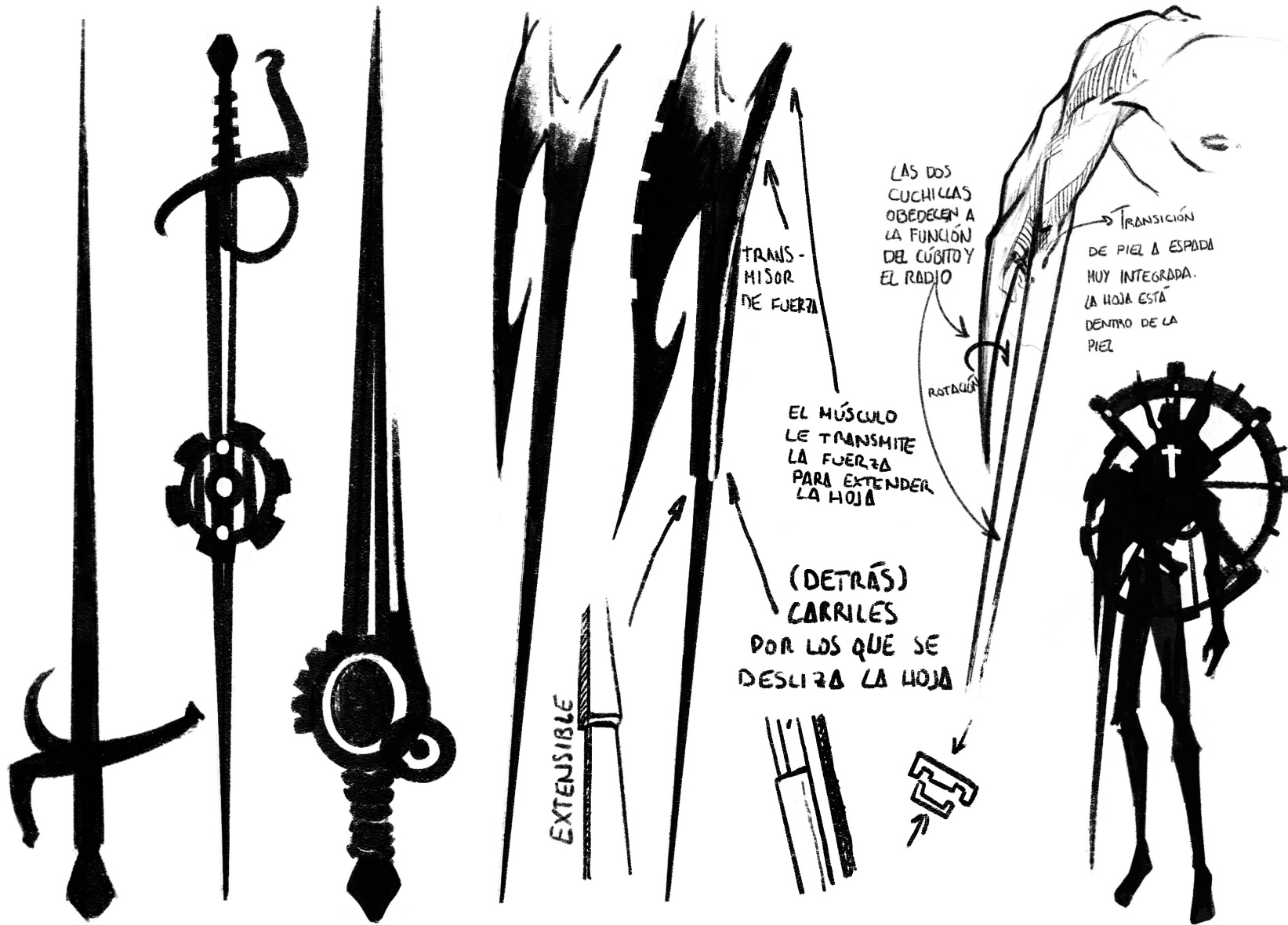
Siluetas iniciales.



Siluetas iniciales.



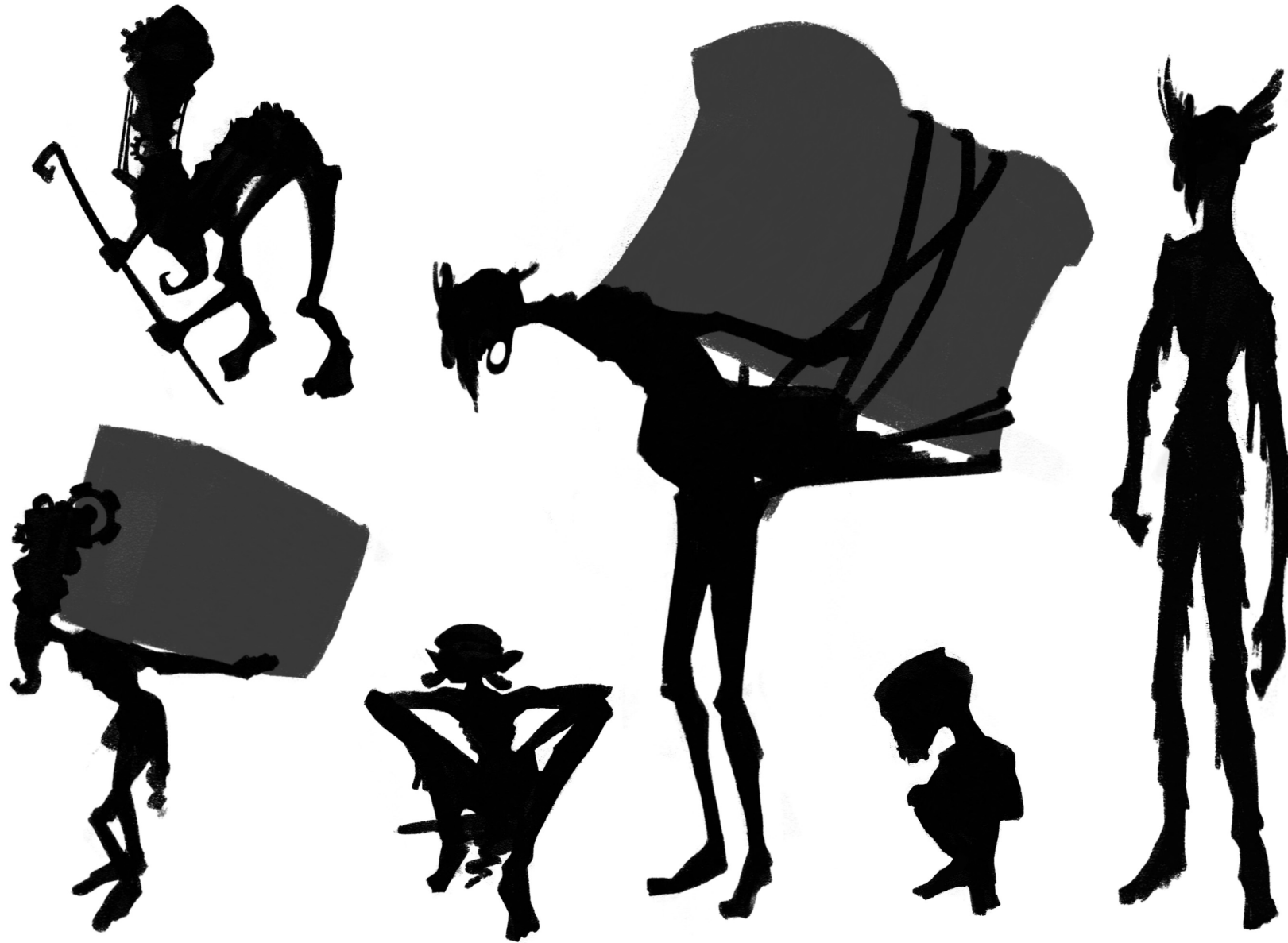
Siluetas iniciales.



Bocetos y análisis para la espada de Chaime (incrustada al cuerpo).

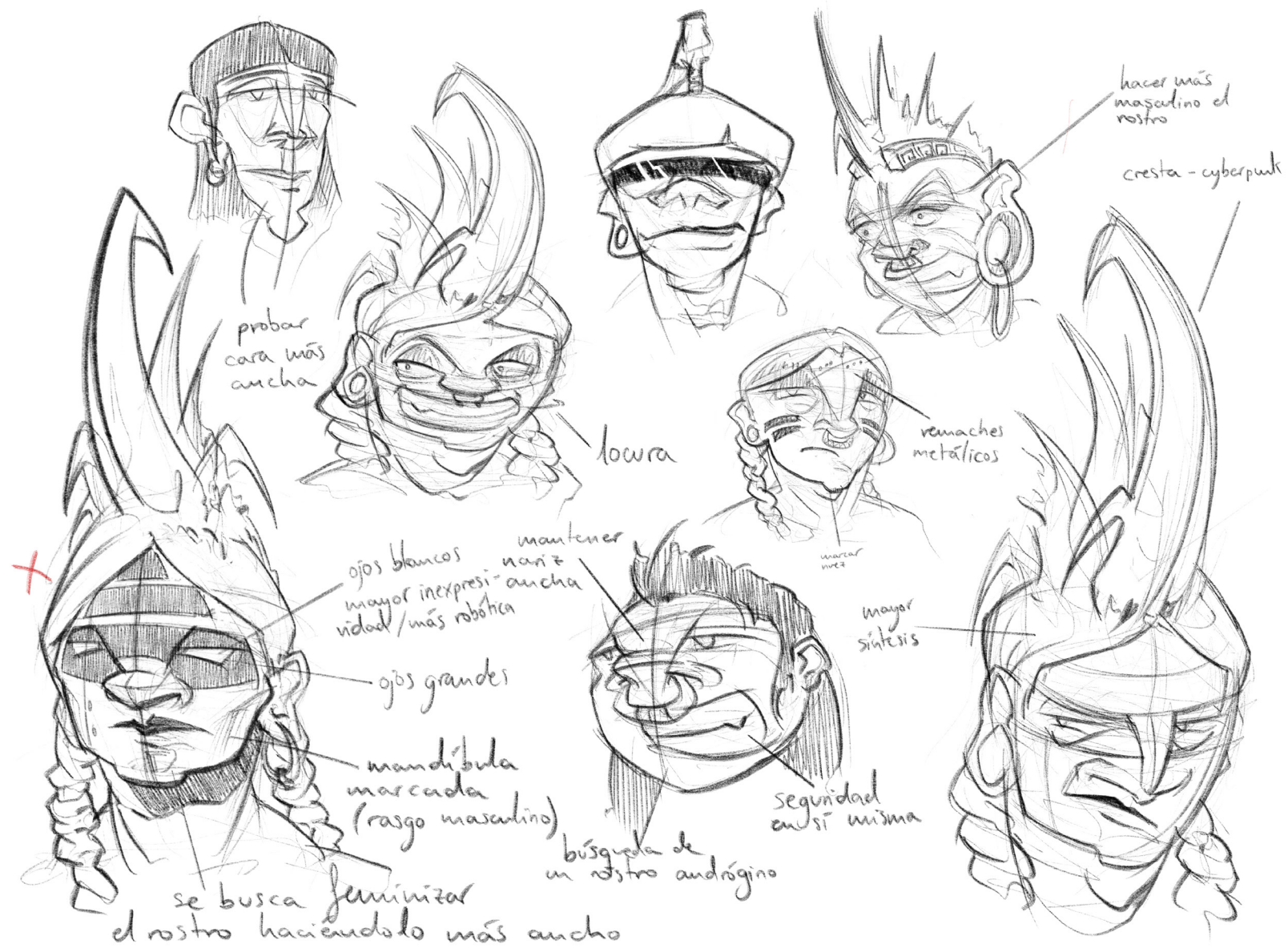


Siluetas iniciales.



Siluetas iniciales.

Personaje: Jaina (líder Bando R)



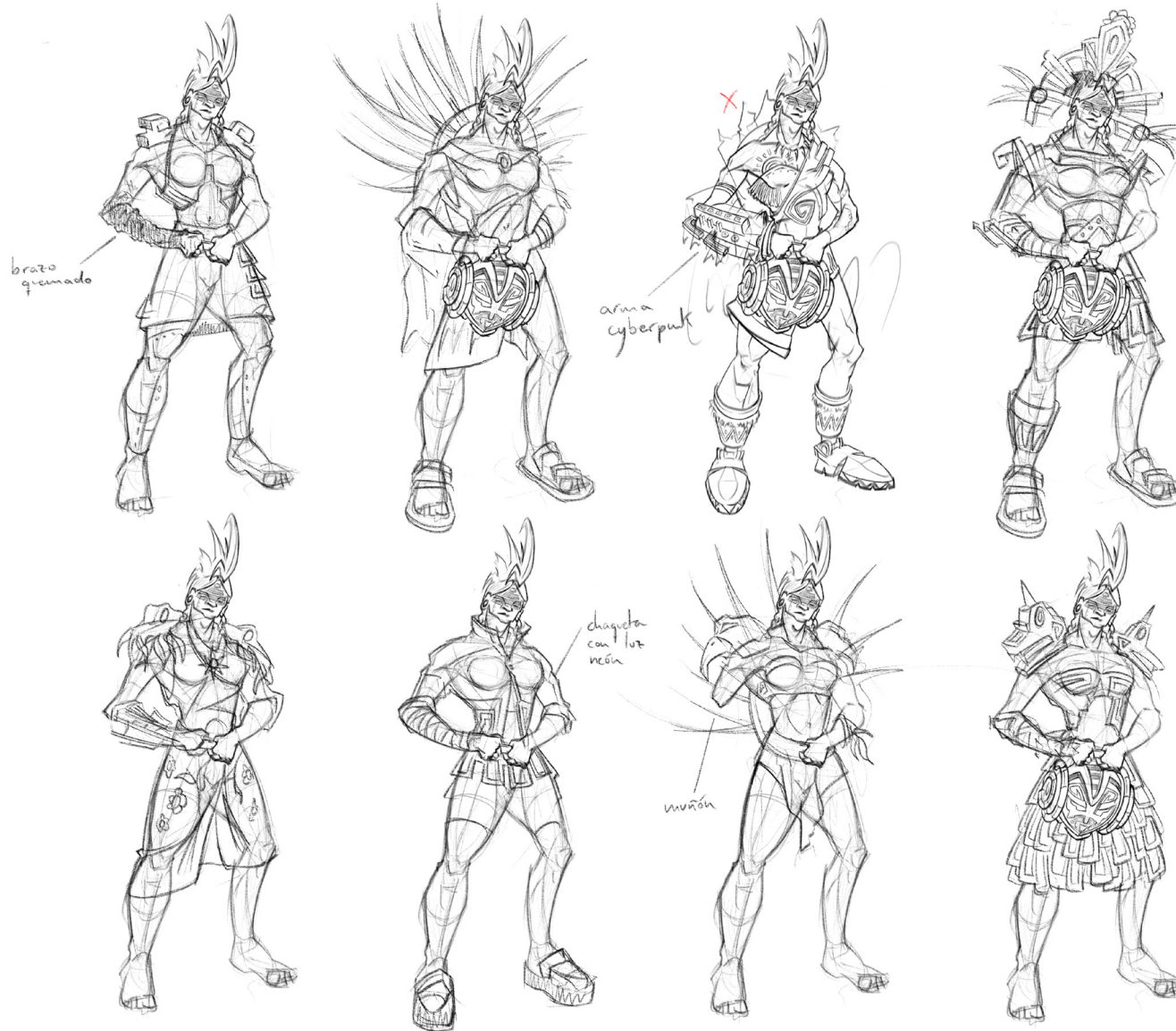
Bocetos fisiognómicos.



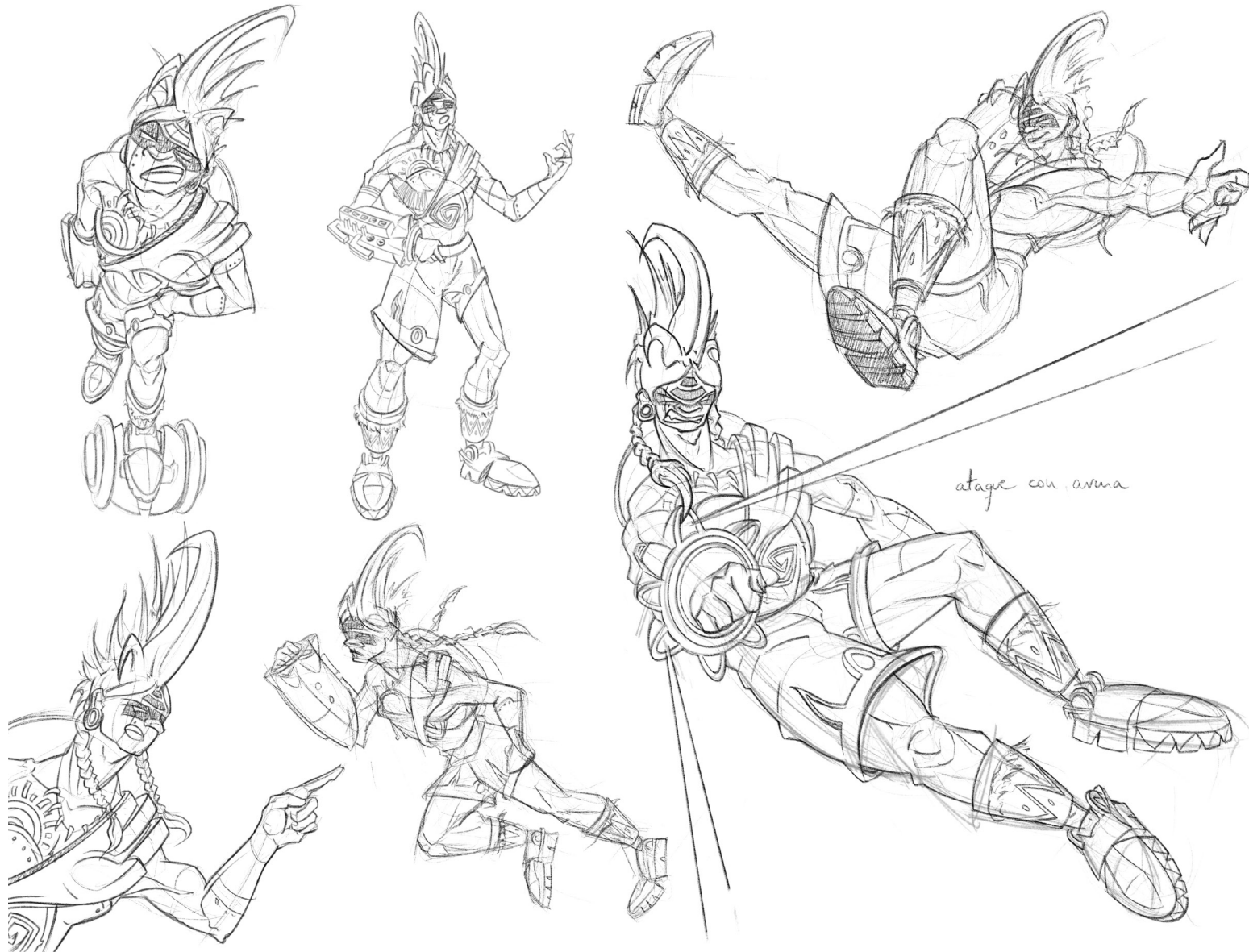
Line art.



Grisalla.



Aproximaciones a la vestimenta.



Estudio de movimientos.



Line art.



Grisalla.



Line art.



Grisalla.



Line art.



Grisalla.



Line art.



Grisalla.



Line art.



Grisalla.



Line art.



Grisalla.



Line art.



Grisalla.



Line art.



Grisalla.

Personaje: Jaina (líder Bando R)



Pruebas de color.

Personaje: Jaina (líder Bando R)



Pruebas de color.

Personaje: Jaina (líder Bando R)



Pruebas de color.

Personaje: Pakal (conde Bando R)



Pruebas de color.

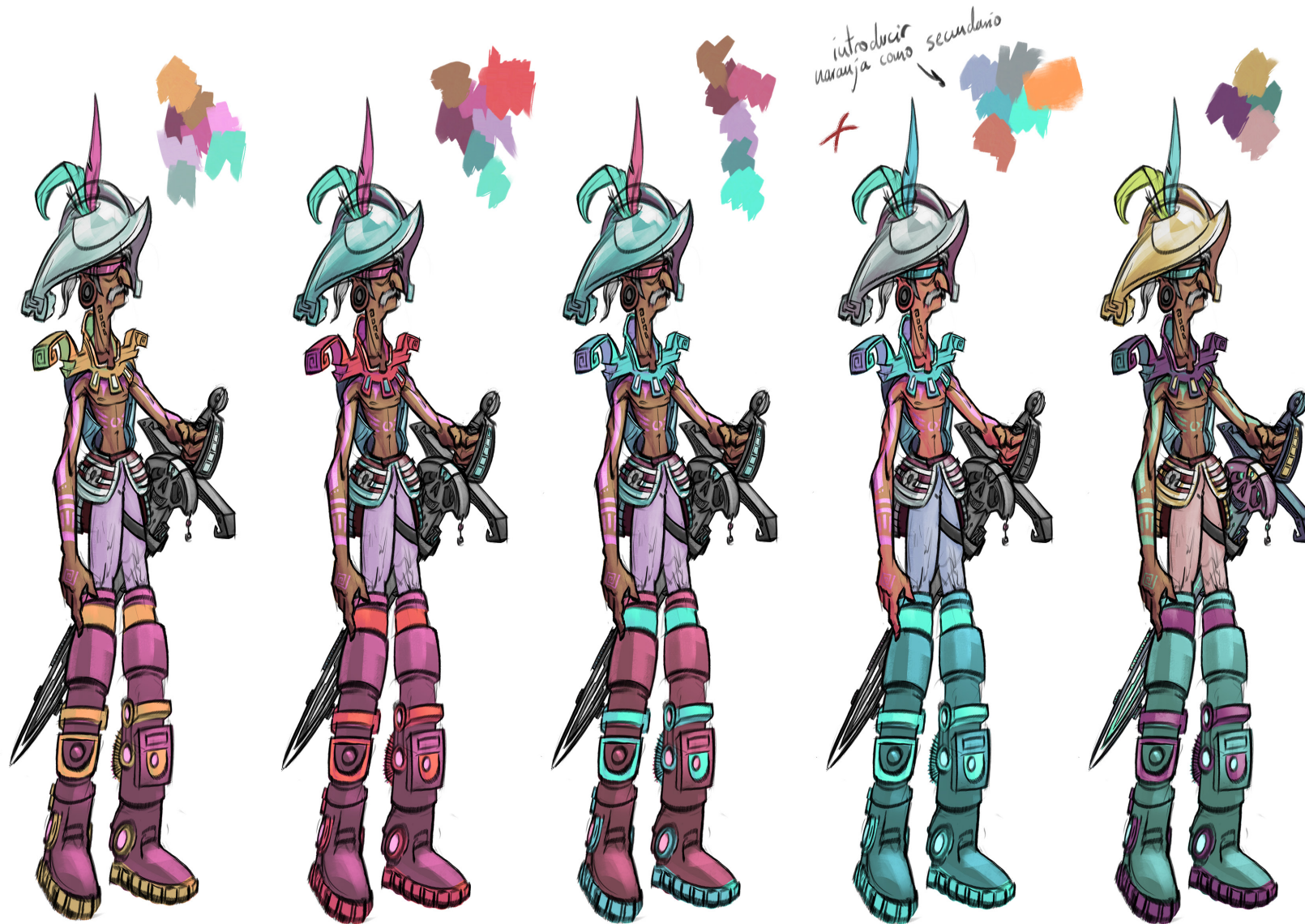
Personaje: Pakal (conde Bando R)



Pruebas de color.



Pruebas de color.



Pruebas de color.



Pruebas de color.



Pruebas de color.



Pruebas de color.



Pruebas de color.

Personaje: Wadjet (patriota Bando K)

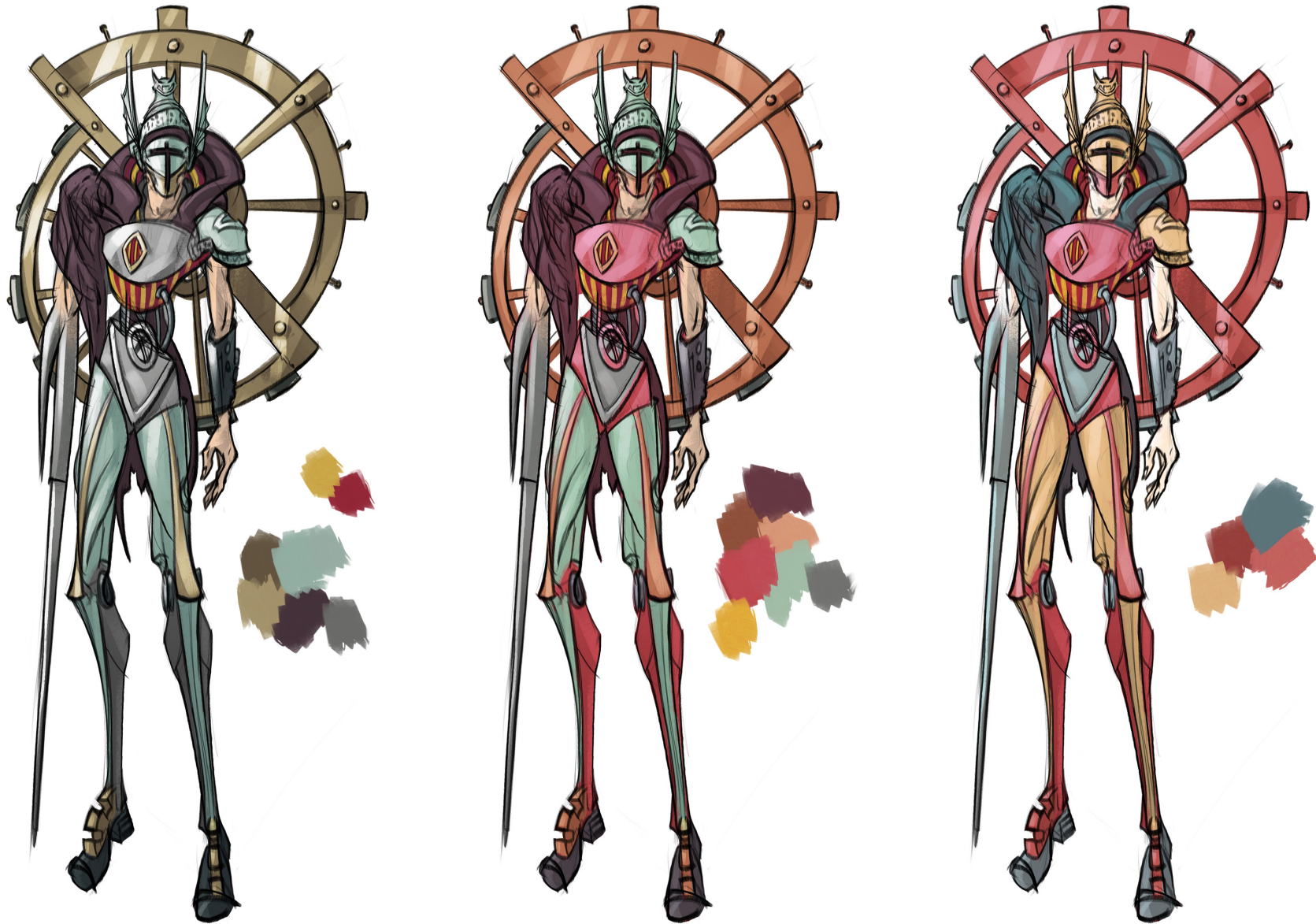


Pruebas de color.

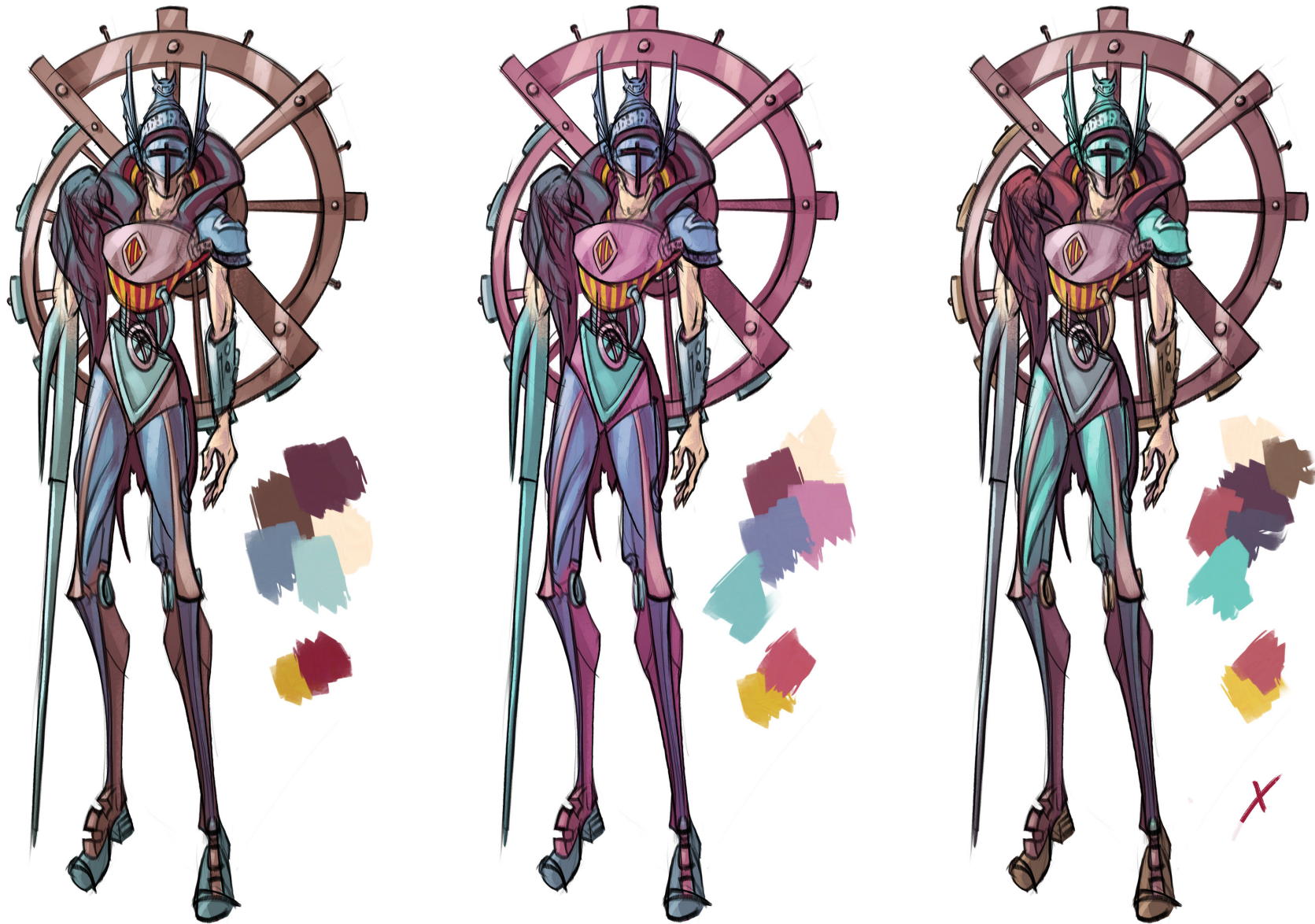
Personaje: Wadjet (patriota Bando K)



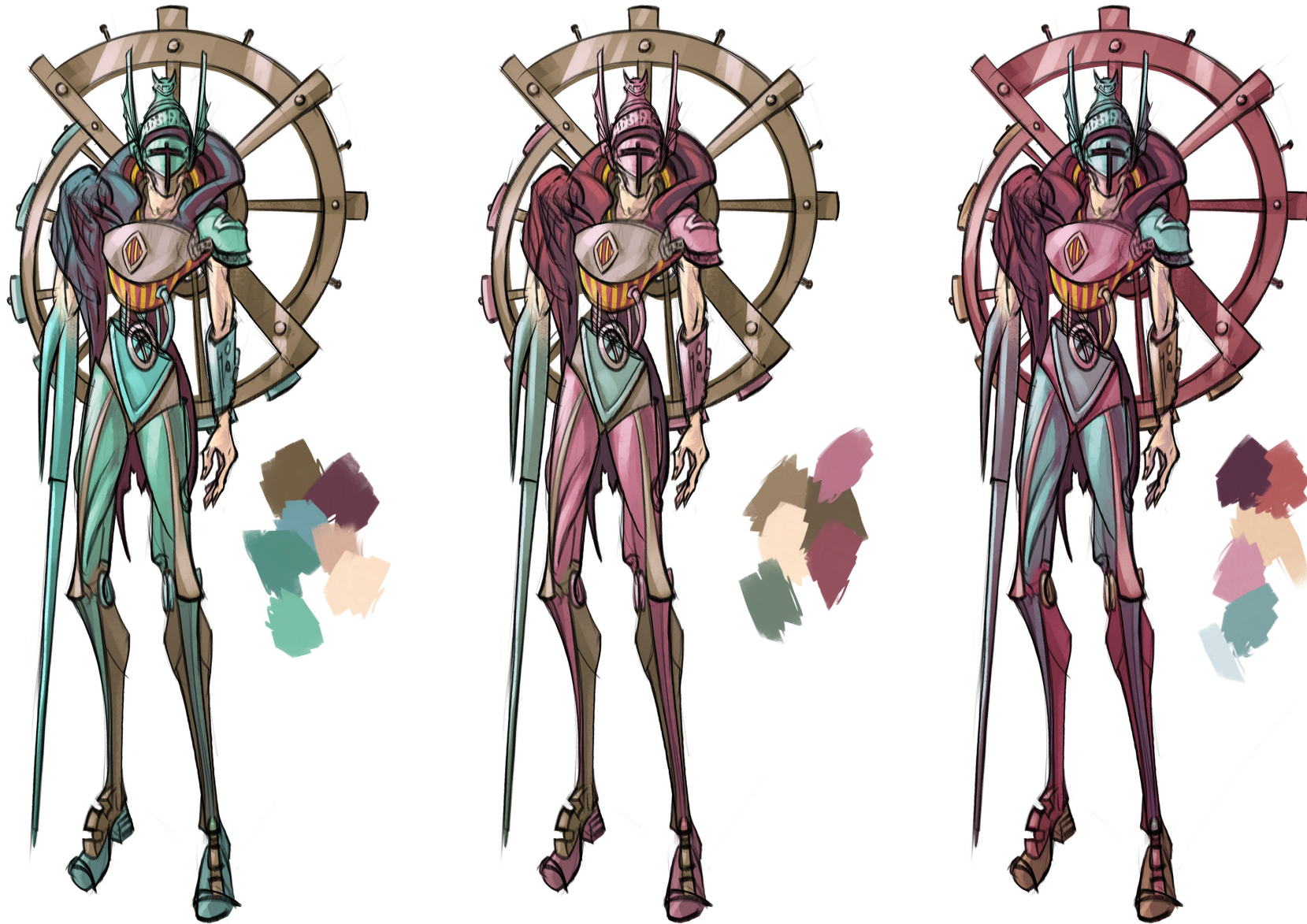
Pruebas de color.



Pruebas de color.



Pruebas de color.

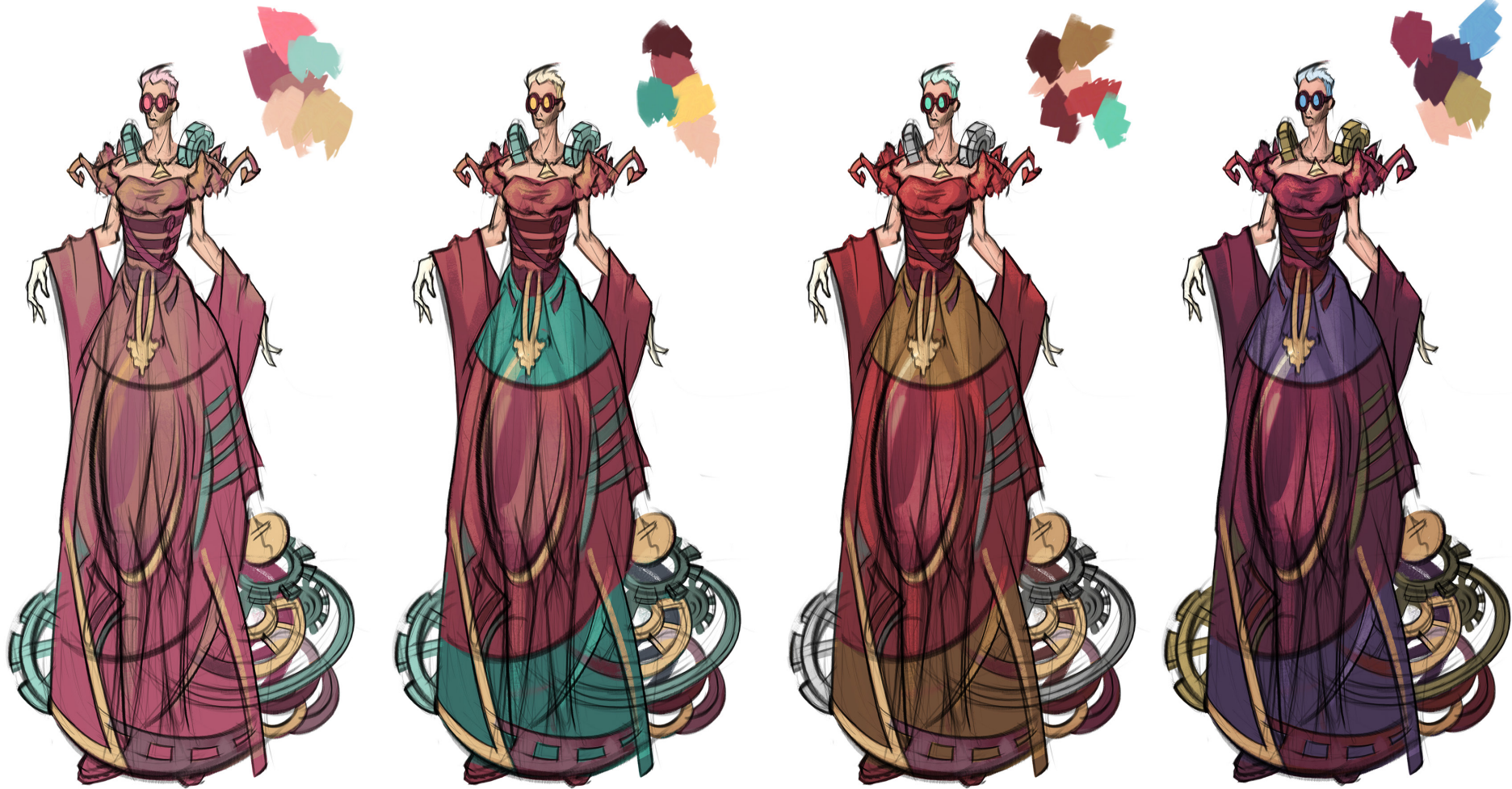


Pruebas de color.

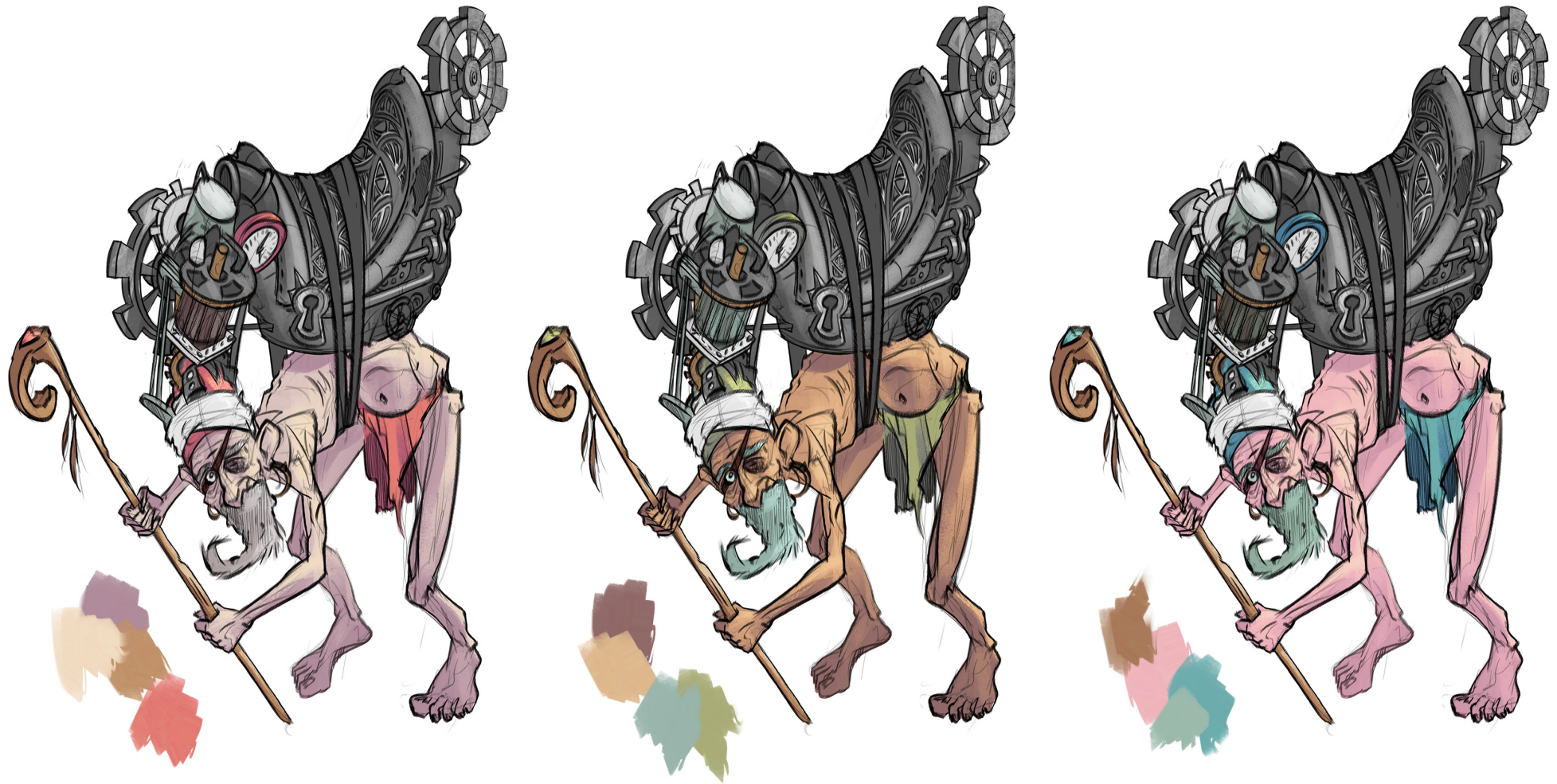
Personaje: Teresa (conde Bando D)



Pruebas de color.



Pruebas de color.



Pruebas de color.

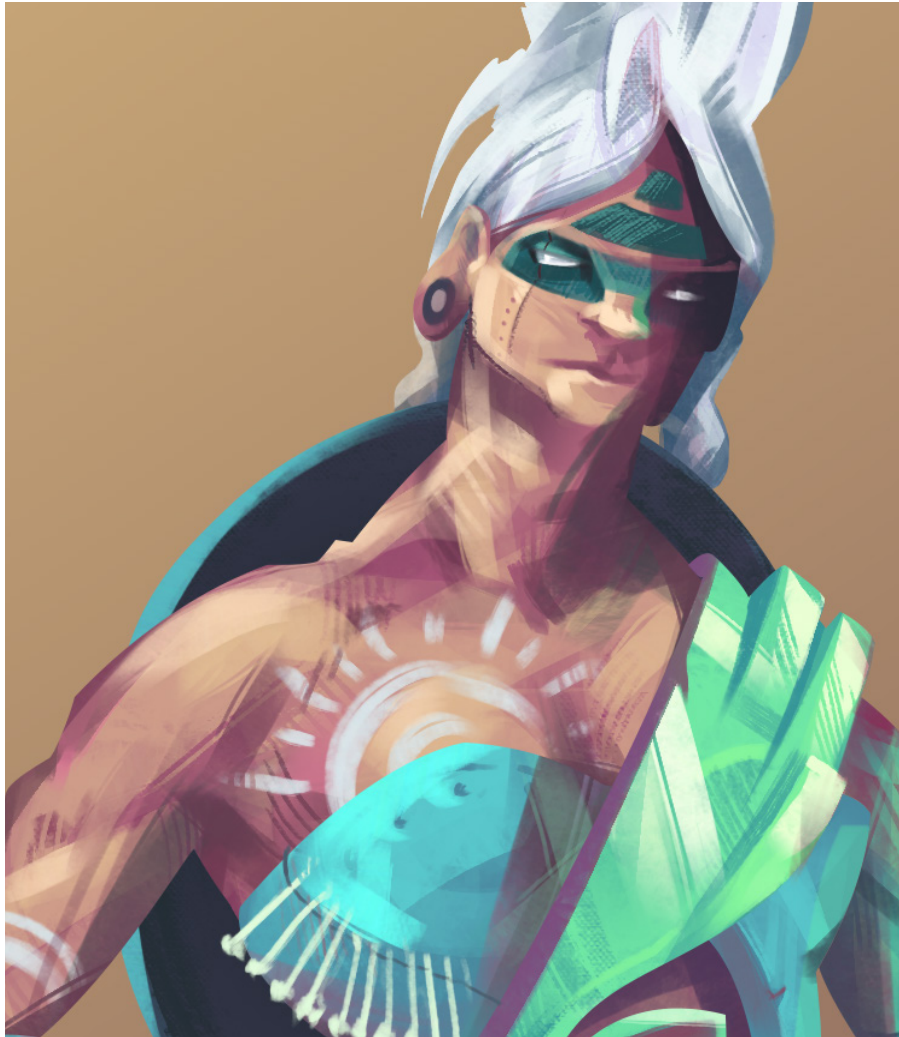


Pruebas de color.

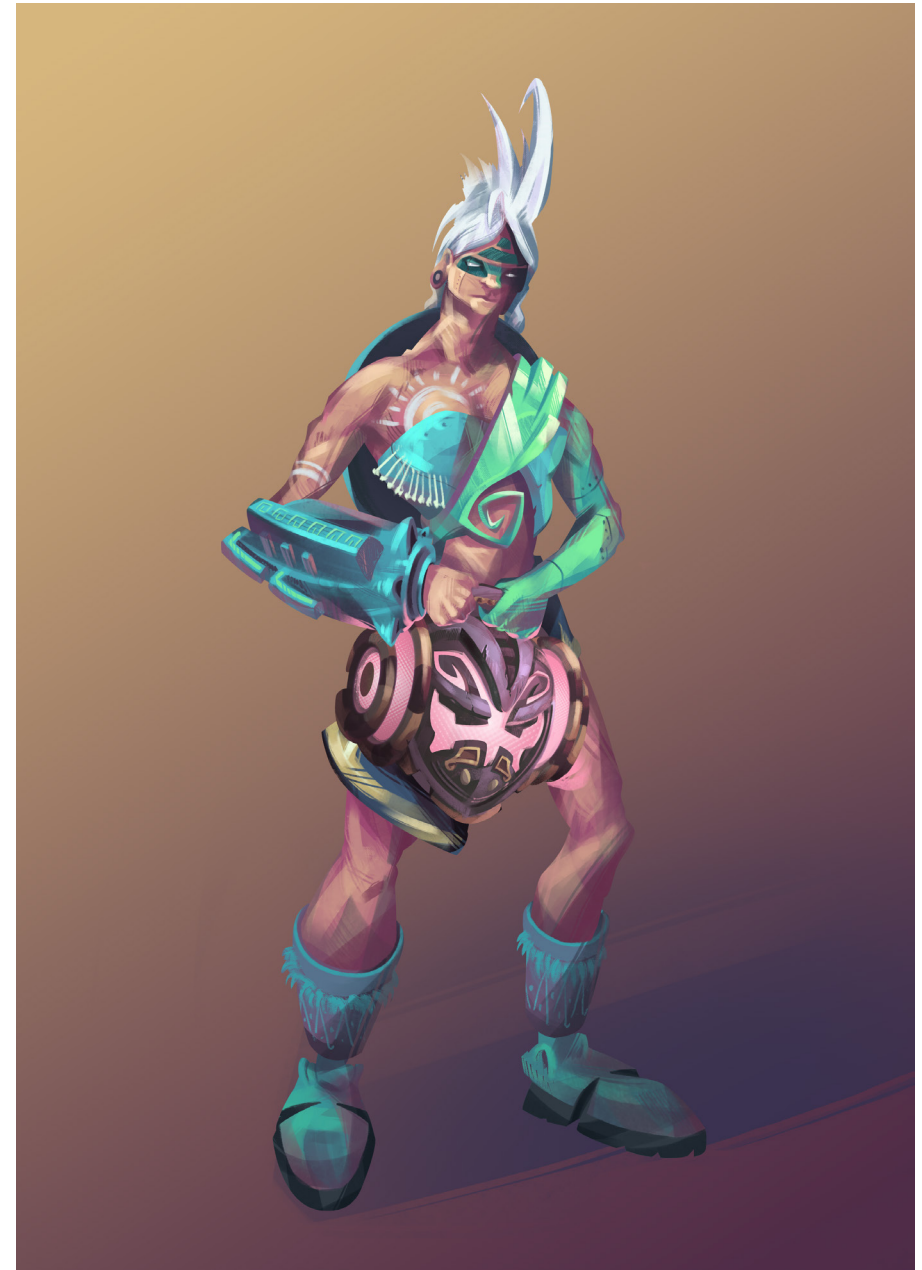
Personaje: El Diví (patriota Bando D)



Pruebas de color.

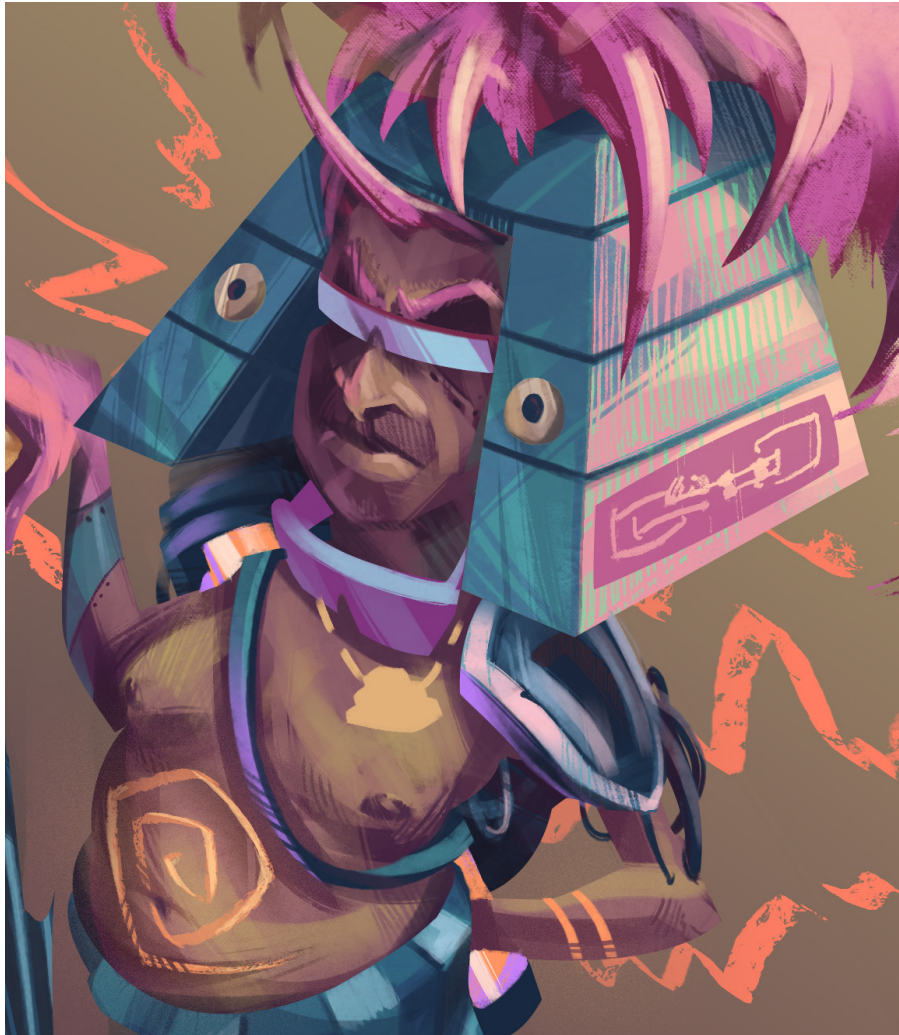


Arte final (fragmento).



Arte final.

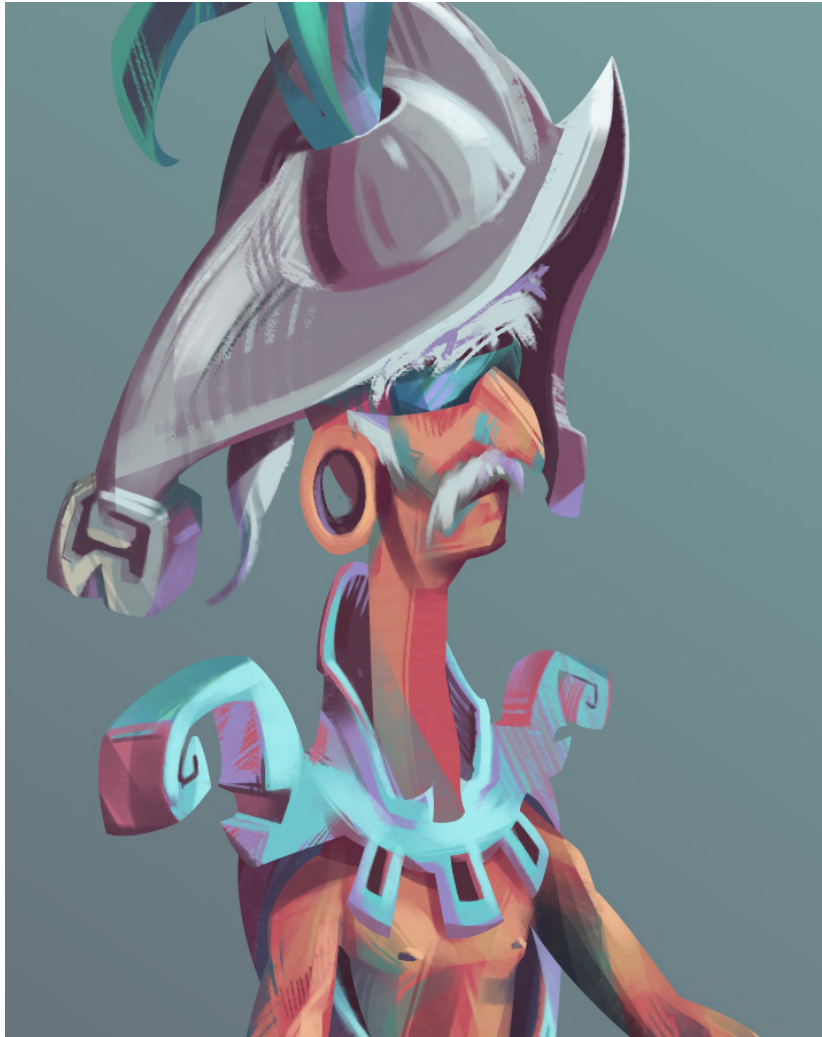
Personaje: Pakal (conde Bando R)



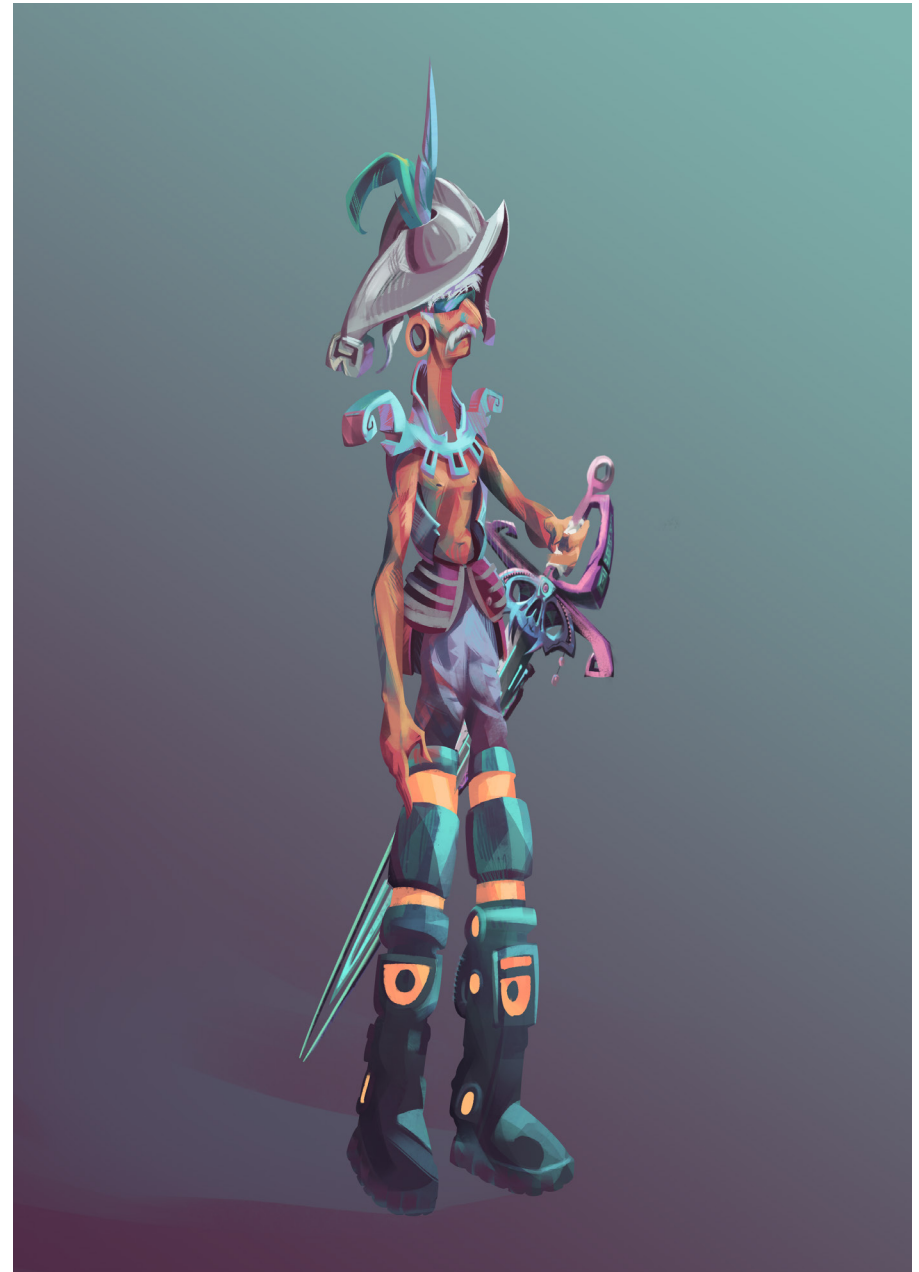
Arte final (fragmento).



Arte final.



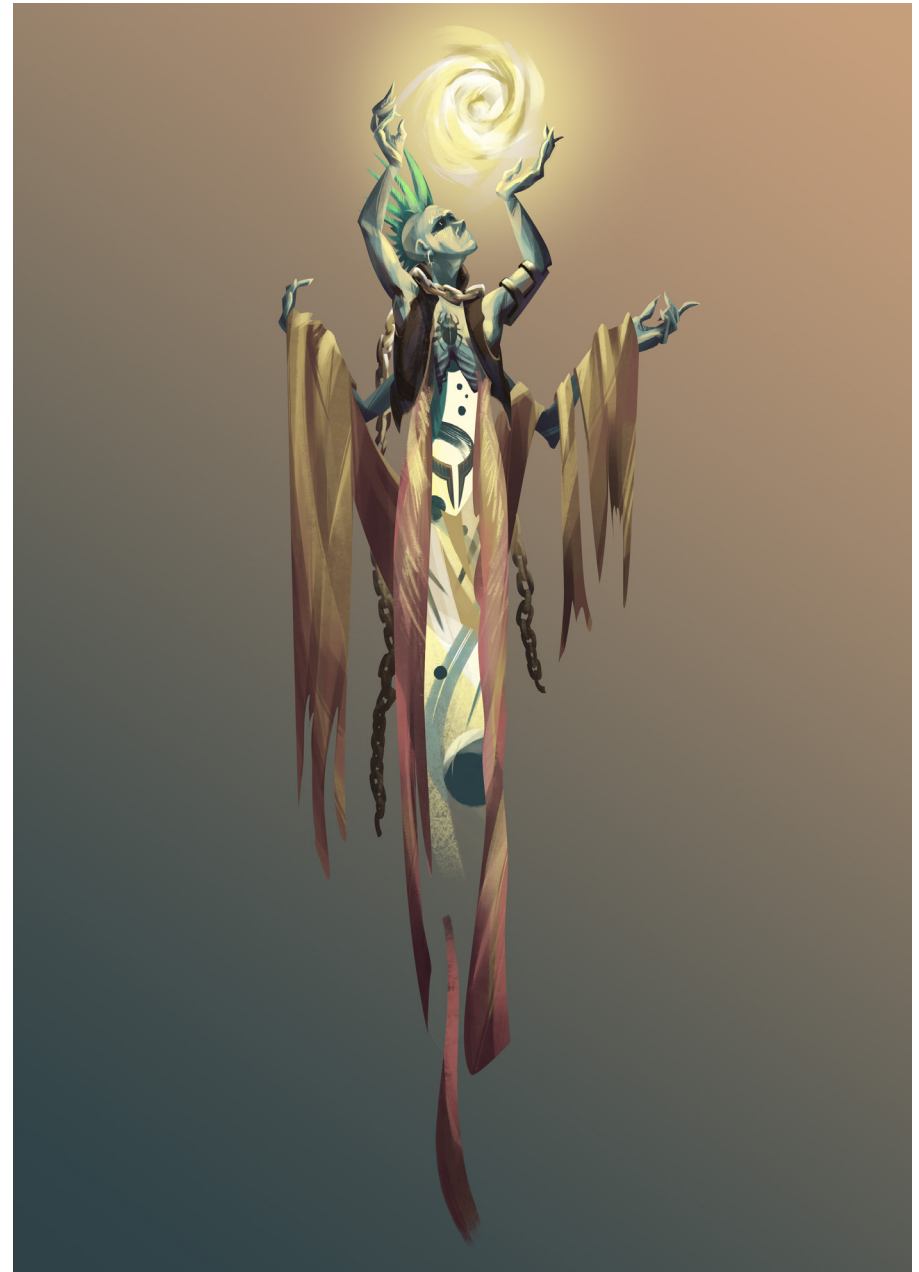
Arte final (fragmento).



Arte final.



Arte final (fragmento).



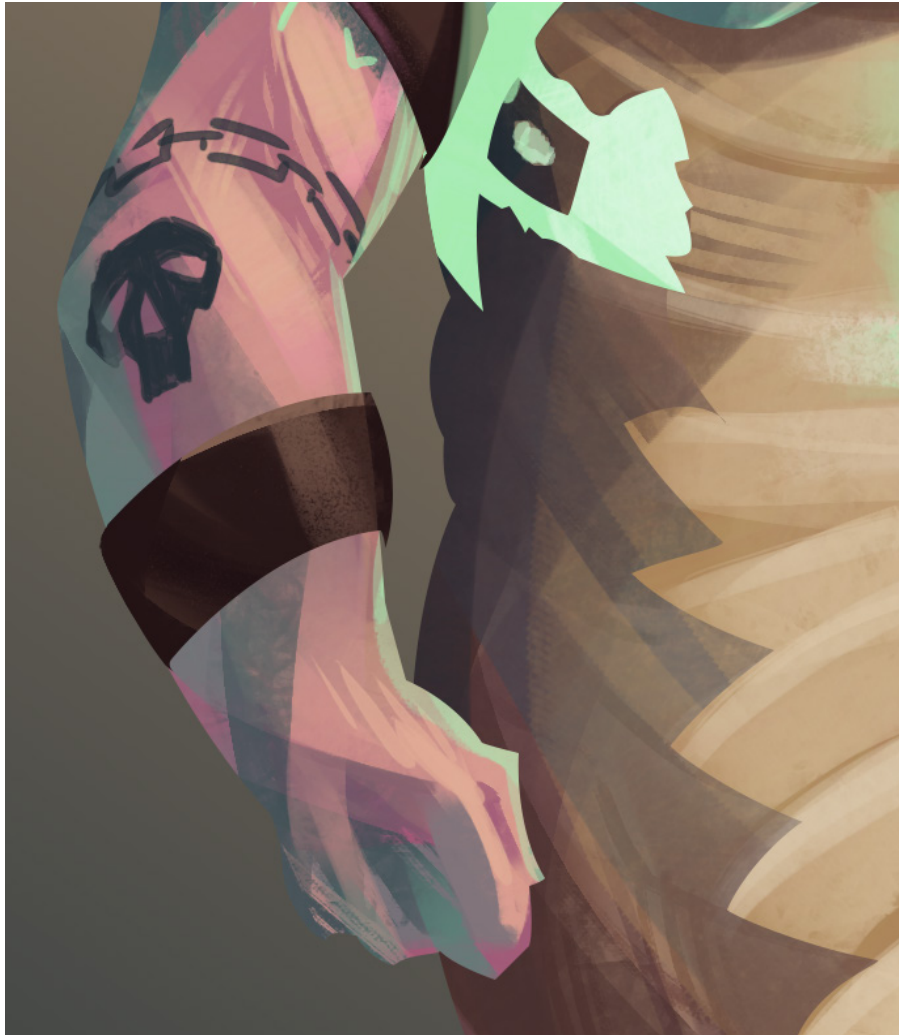
Arte final.



Arte final (fragmento).



Arte final.



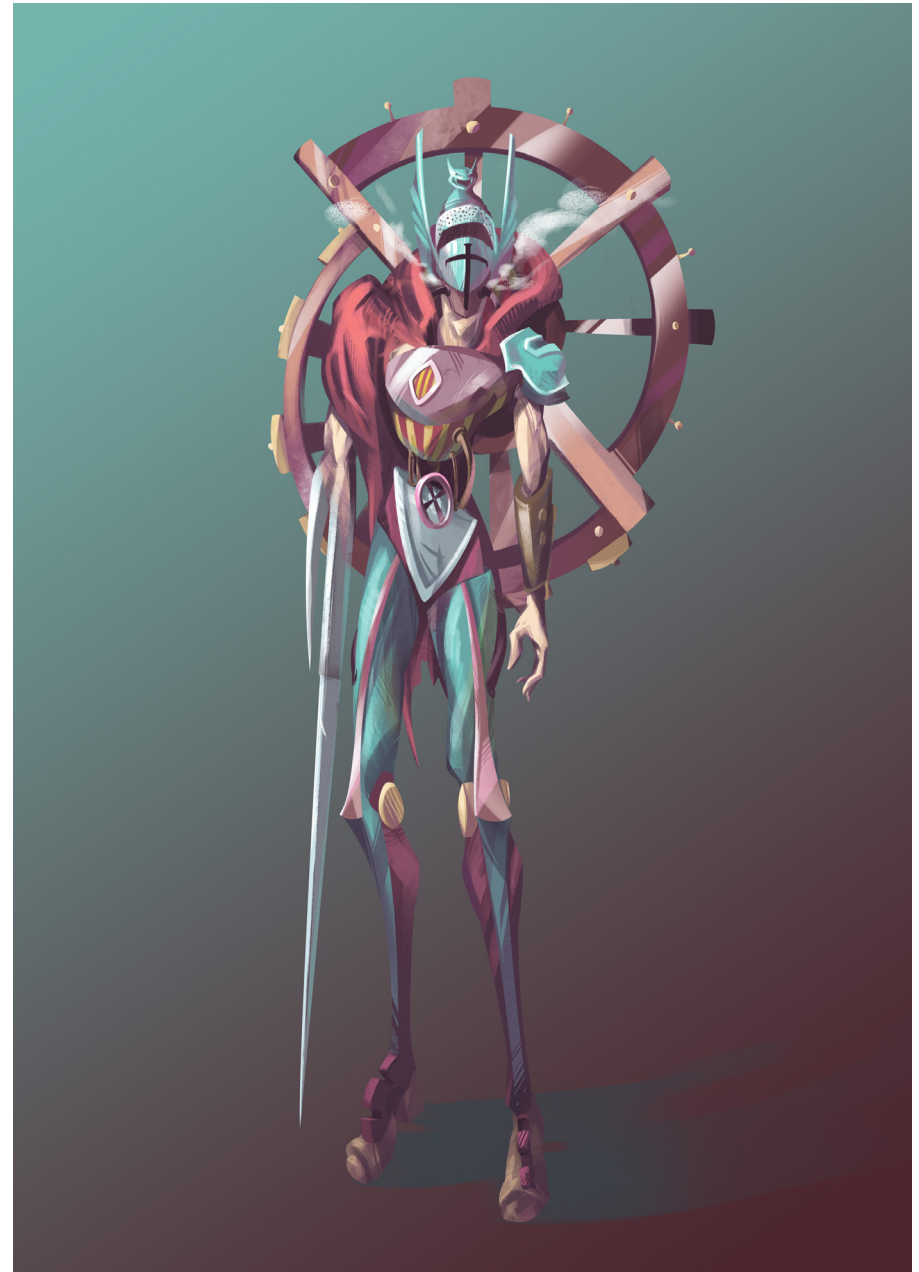
Arte final (fragmento).



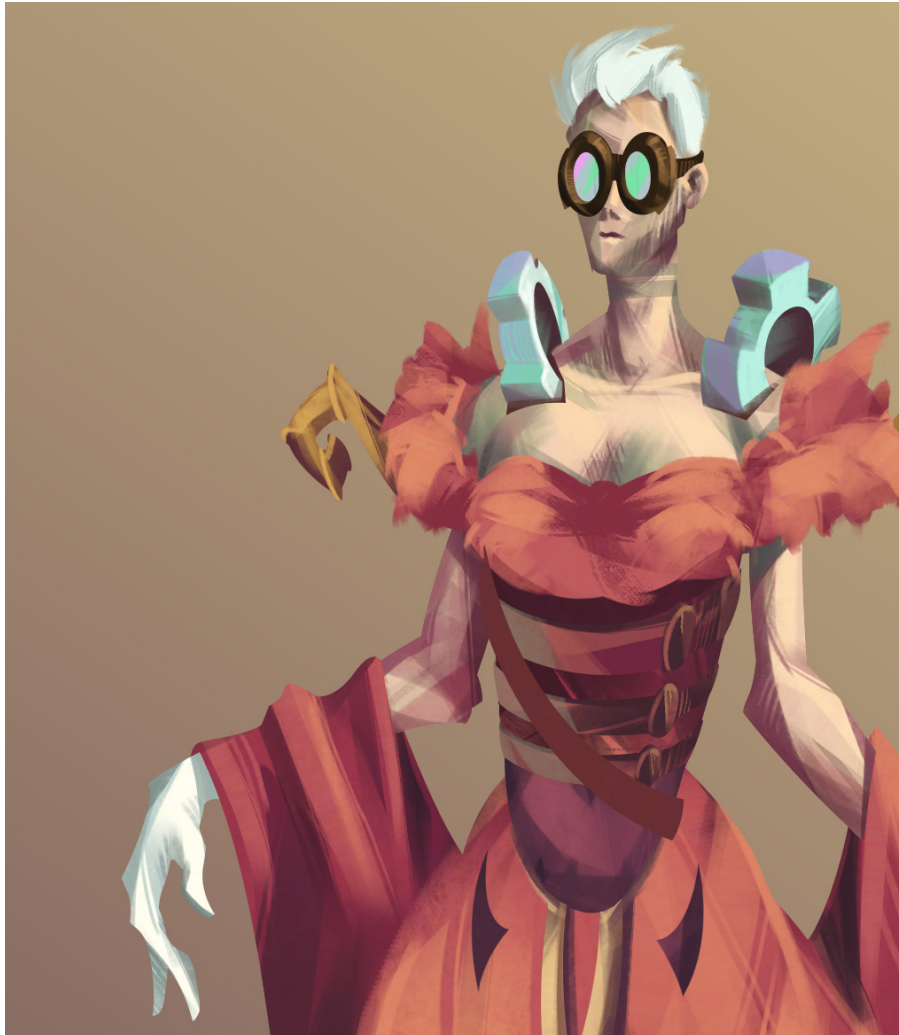
Arte final.



Arte final (fragmento).



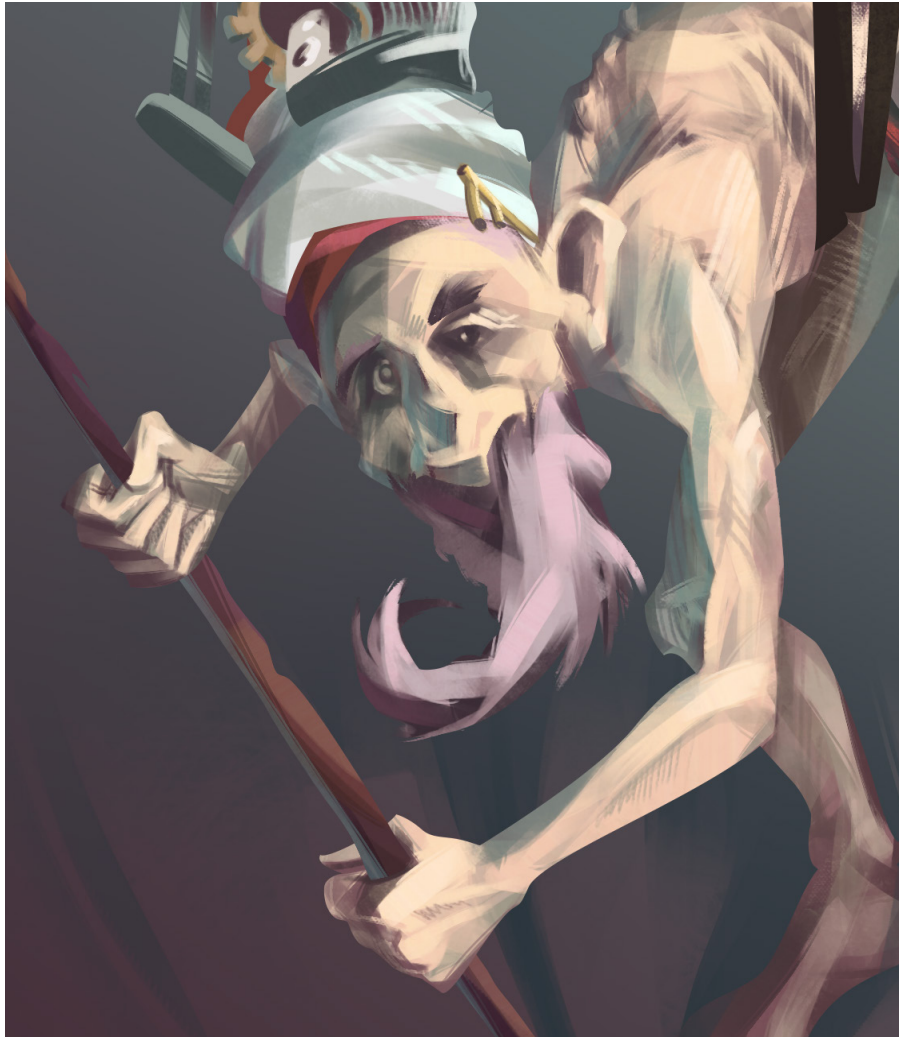
Arte final.



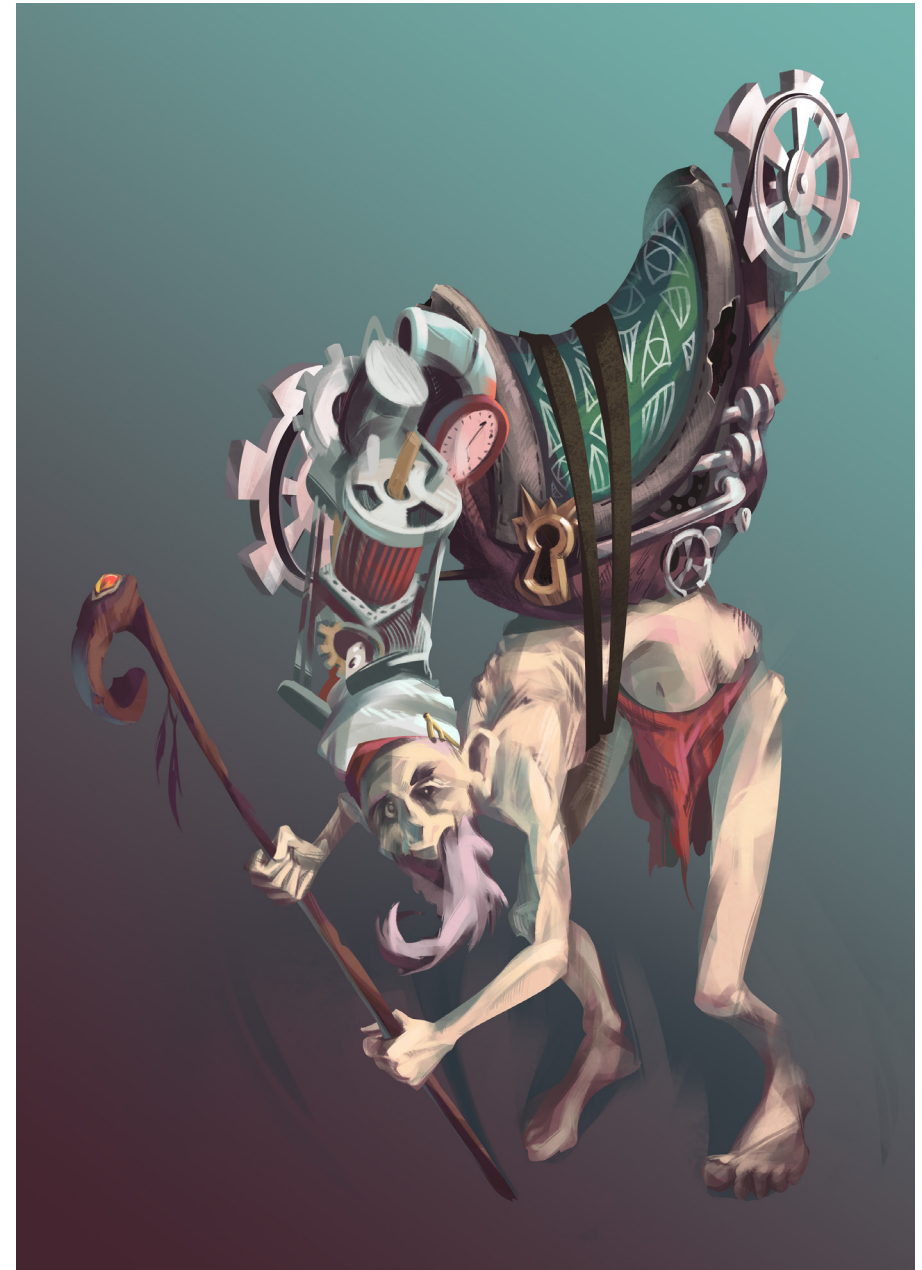
Arte final (fragmento).



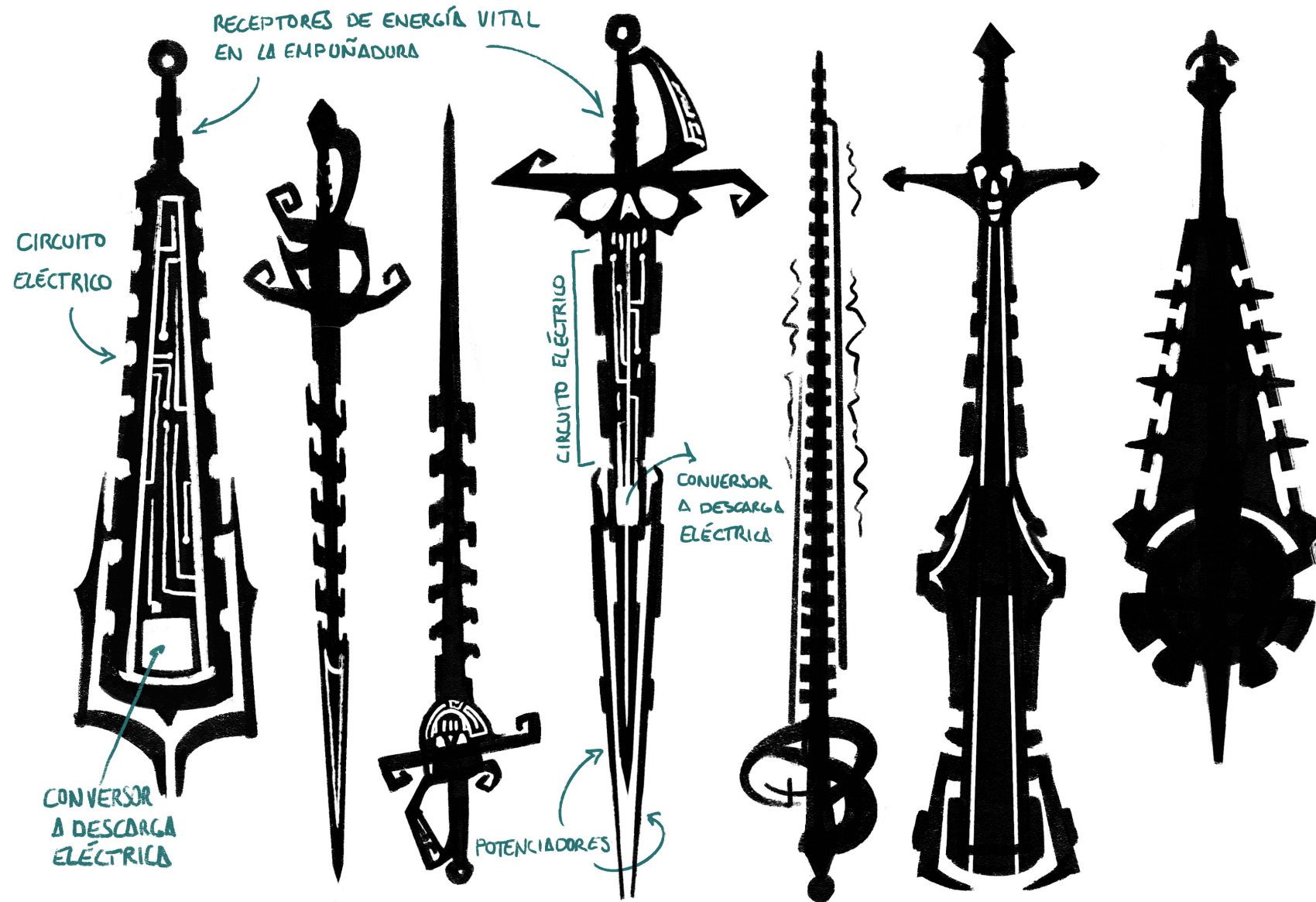
Arte final.



Arte final (fragmento).



Arte final.



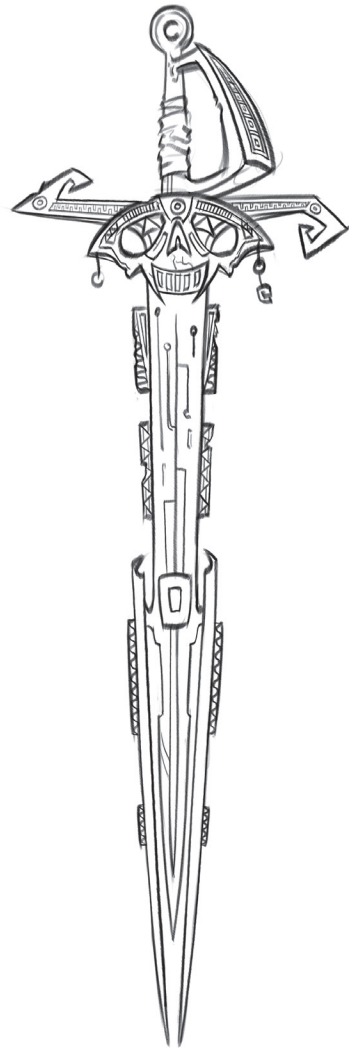
Siluetas iniciales.



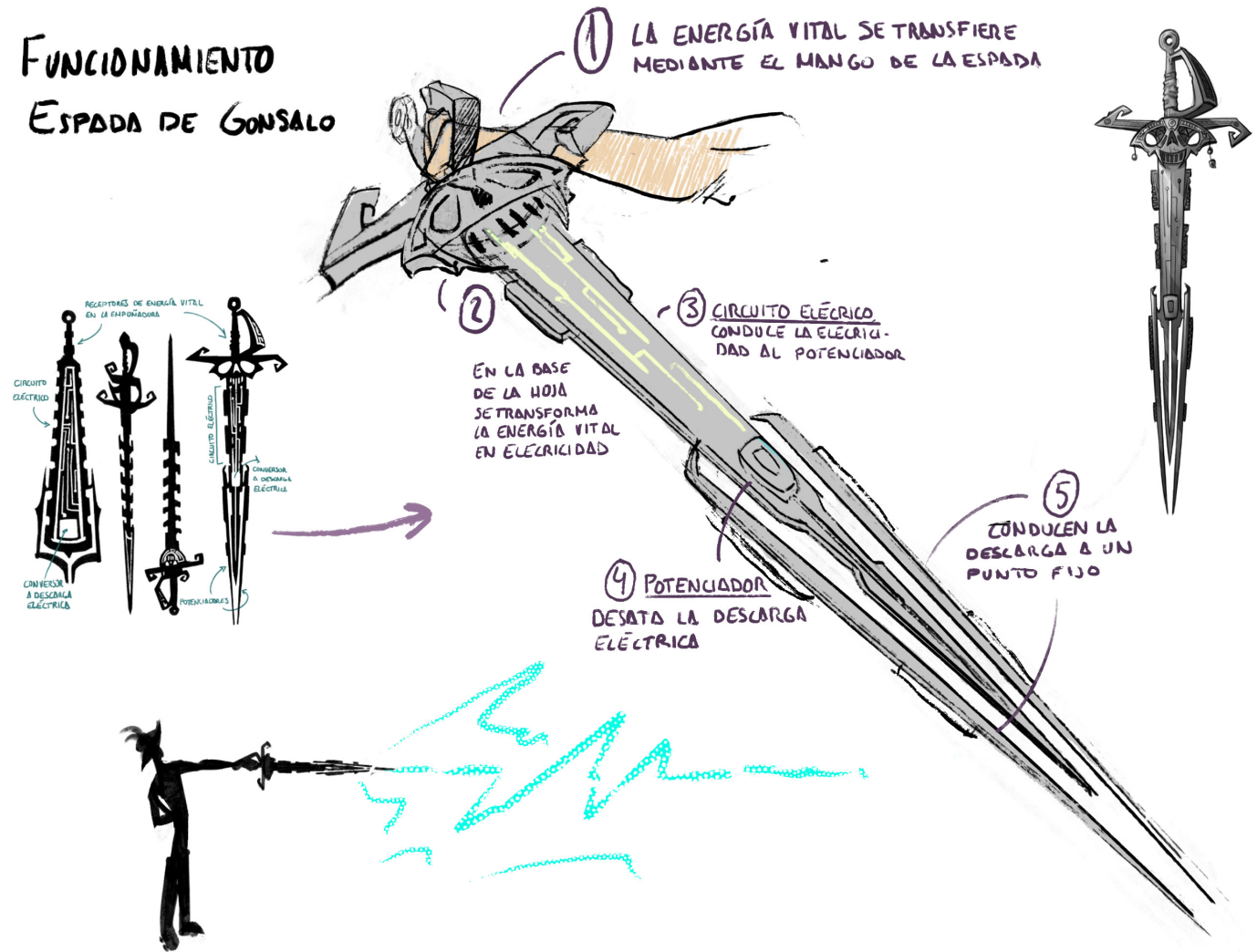
Siluetas iniciales.



Siluetas iniciales.



FUNCIONAMIENTO ESPADA DE GONSALO



Line art.

Bocetos de funcionamiento.



Line art.



Grisalla.

FUNCIONAMIENTO ARMA DE JAINA



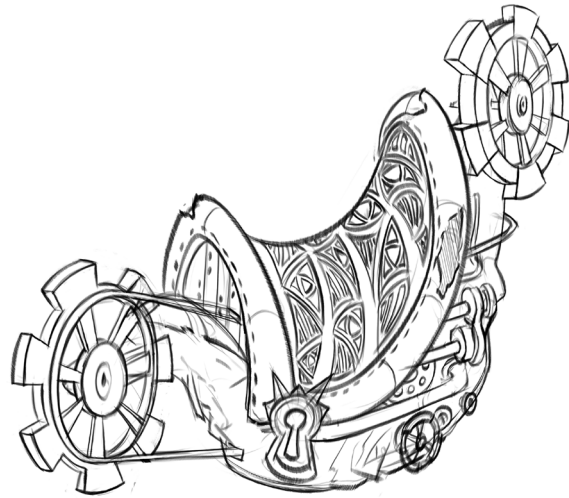
El sonido sale principalmente por las salidas laterales

al golpearlo contra el suelo emite ondas de sonido muy muy fuertes dejando aturdimos a sus enemigos

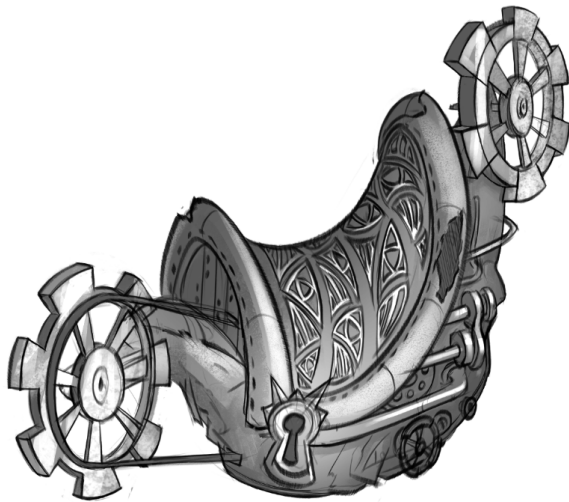


Fotograma Spider-Man 3 (el sonido provocado por el choque de los tubos metálicos debilita a Venom)



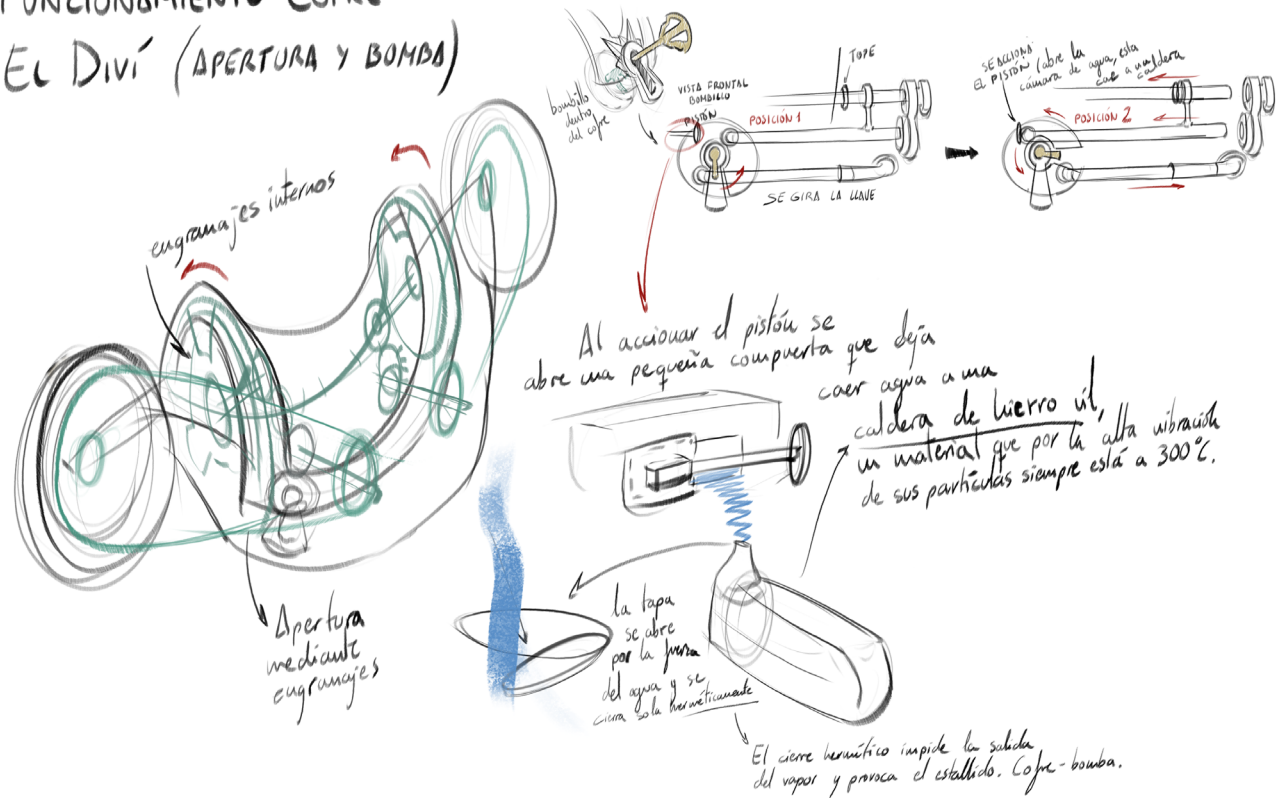


Line art.

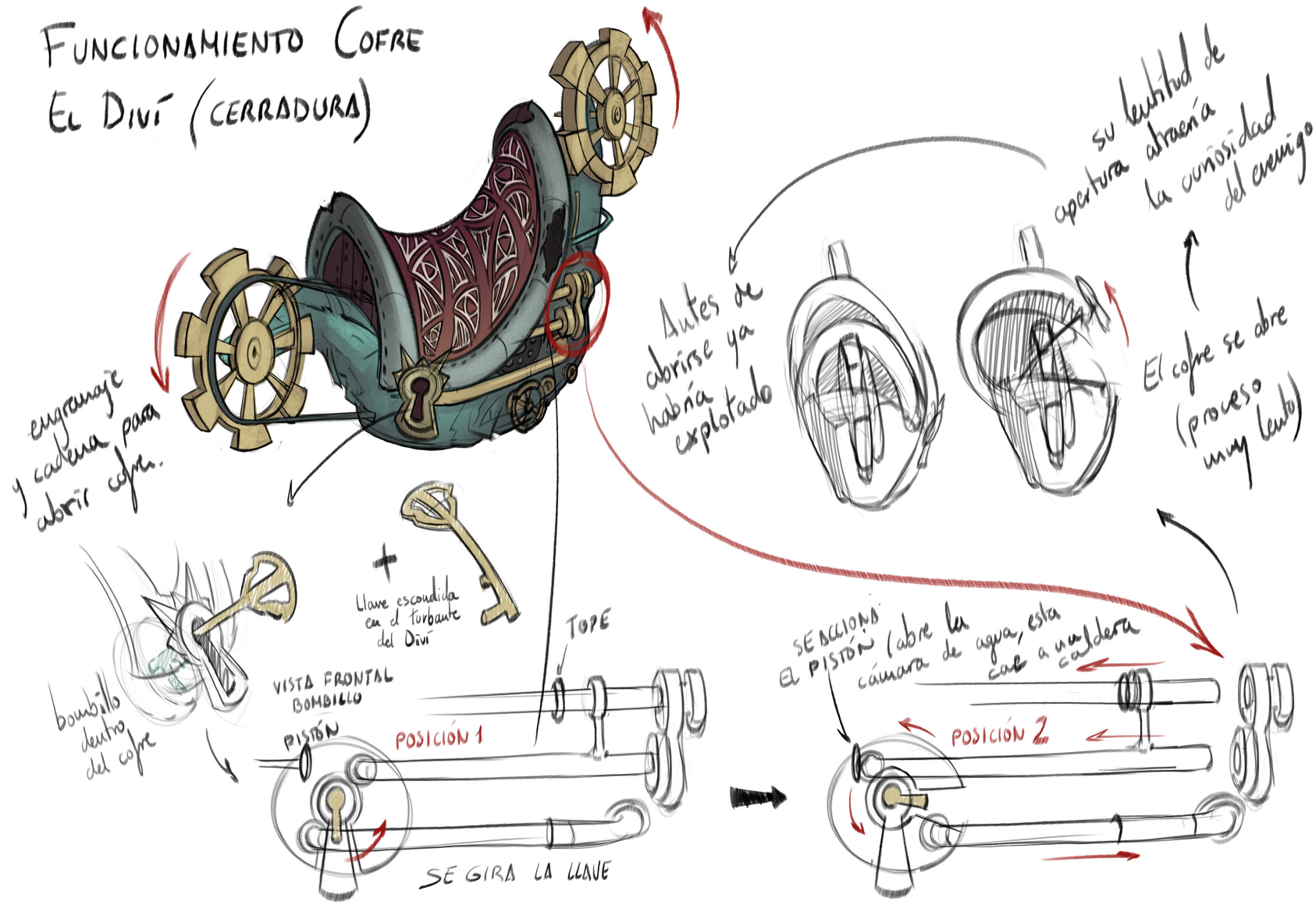


Grisalla.

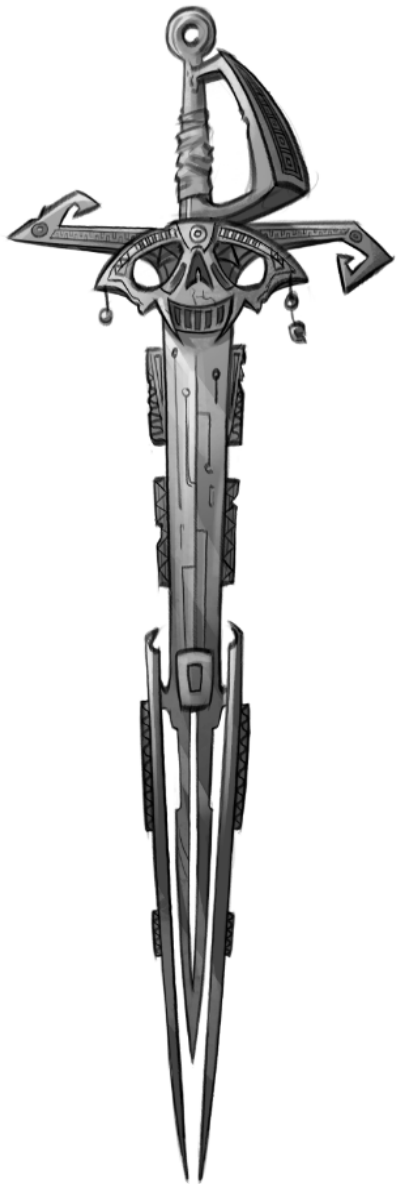
FUNCIONAMIENTO COFRE EL DIVÍ (APERTURA Y BOMBA)



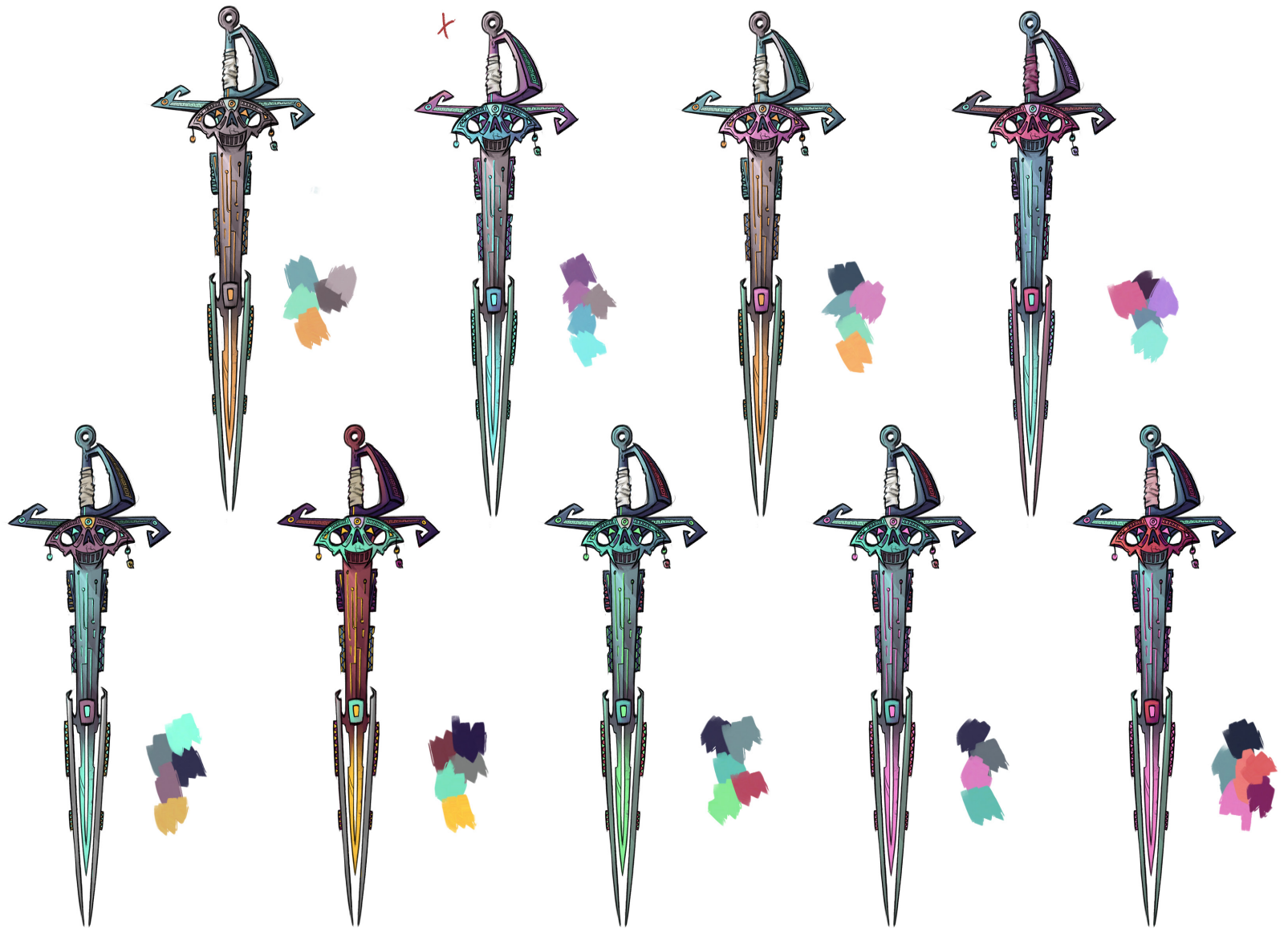
Funcionamiento del cofre de El Diví (apertura y bomba).



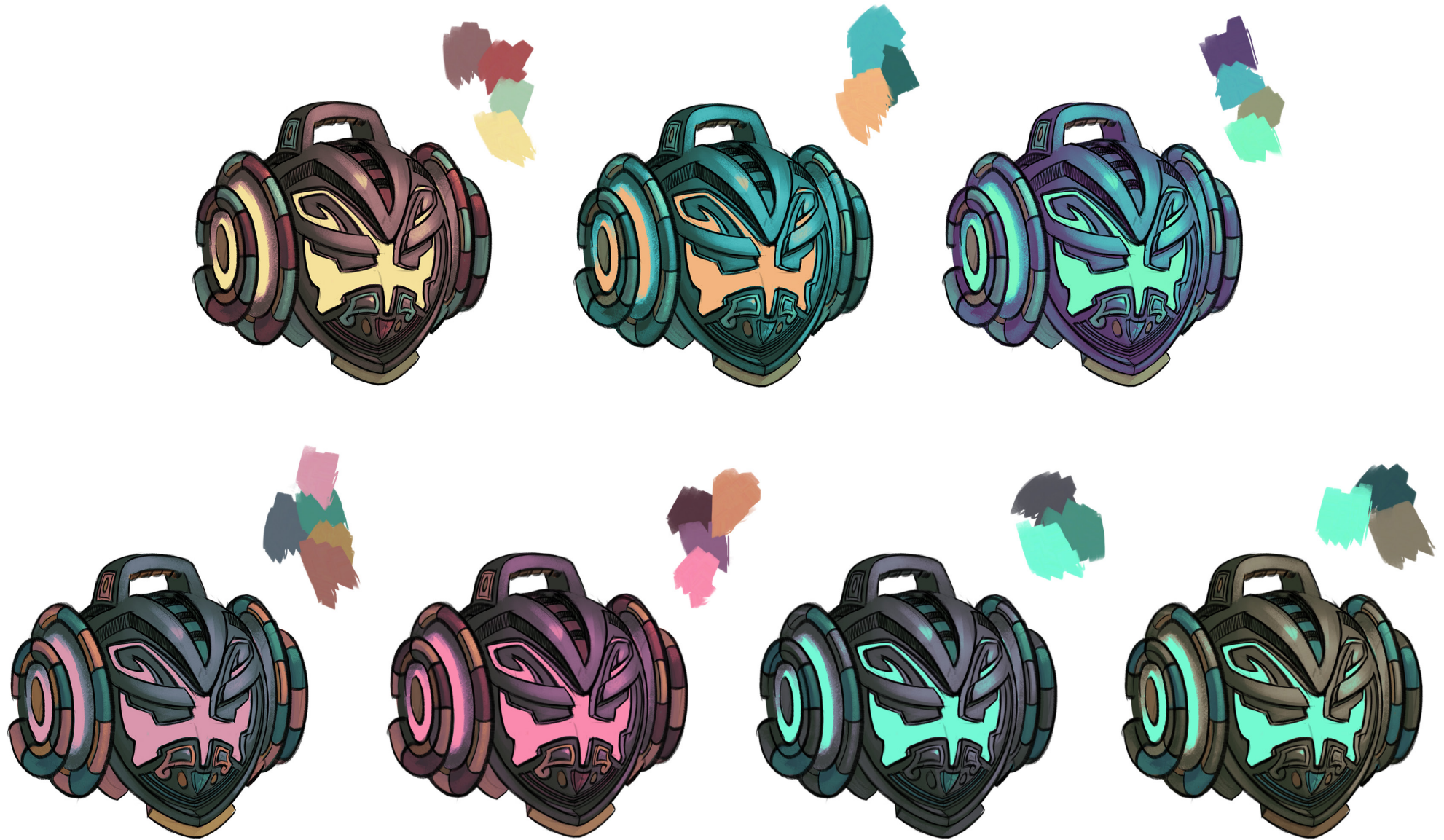
Funcionamiento del cofre de El Diví (cerradura).



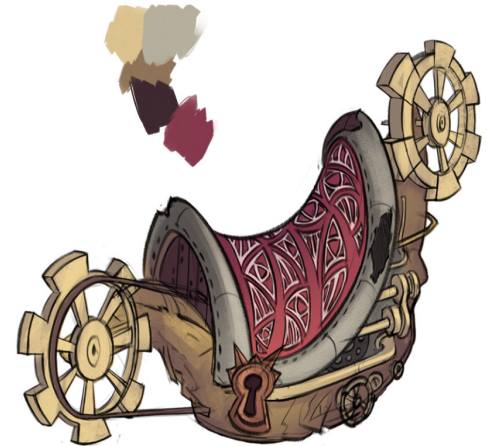
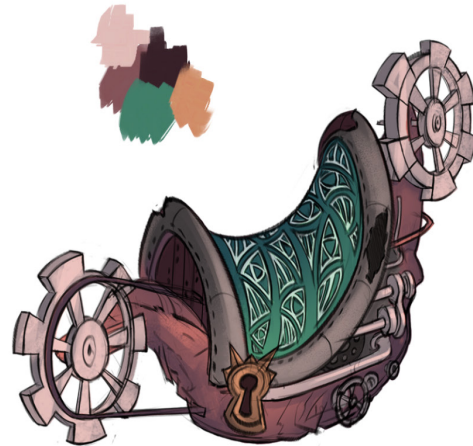
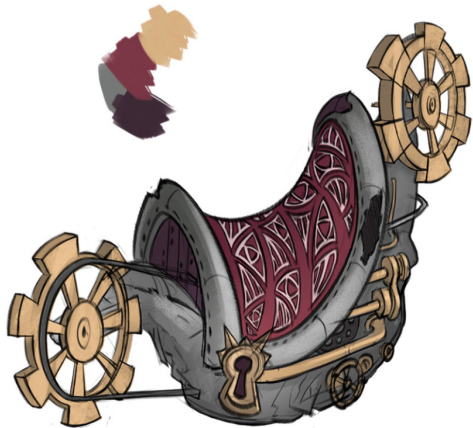
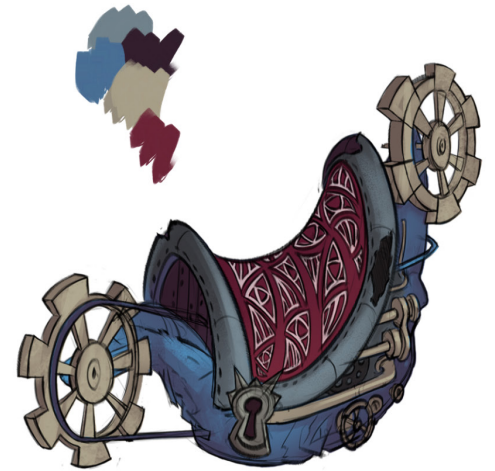
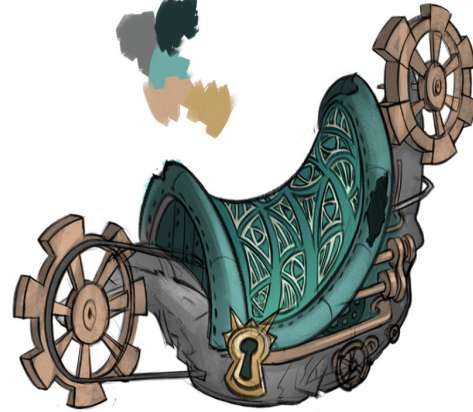
Grisalla.



Pruebas de color.



Pruebas de color.



Pruebas de color.



Arte final (fragmento).



Arte final.



Arte final.



Arte final.

MECÁNICAS DE JUEGO

The background is a dark, textured surface with vibrant, abstract splatters and brushstrokes in shades of purple, yellow, and cyan. The overall aesthetic is gritty and artistic, suggesting a creative or experimental theme.

Contenido del juego.

- Tablero de juego.
- 16 cartas por bando (1 líder, 1 conde y 14 patriotas). 48 cartas en total.

Objetivo. ¿Quién gana?

El objetivo principal es conquistar todos los territorios. Gana aquél que con ingenio consiga derrotar las cartas de los enemigos y desplegar sus *patriotas* en otros territorios.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Vencer las pequeñas batallas entre cartas.
- Desplegar cartas propias en territorios ajenos.
- Recordar valores de carta.
- Desplegar con criterio estratégico las cartas sobre los distintos territorios.

¿Quién pierde?

Pierde todo aquél que se quede sin cartas en los territorios.

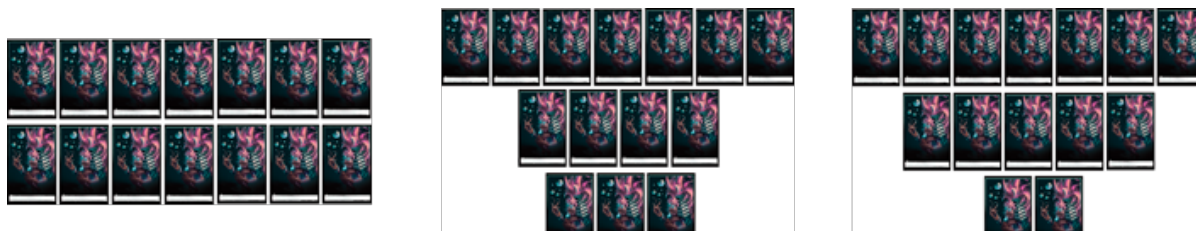
Preparación del tablero.

El tablero está dividido en tres territorios. A cada uno de los jugadores se le repartirán las 16 cartas de su bando.

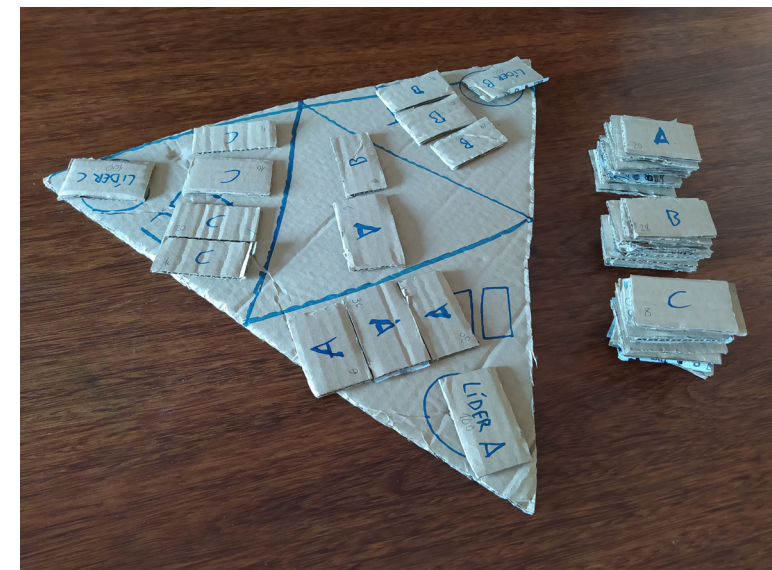
En cada uno de los territorios hay una casilla donde se coloca la carta de Líder boca arriba. Los naipes de tipo *conde* se colocarán al lado del territorio, fuera del tablero. El jugador deberá observar las 14 cartas restantes y escoger un mínimo de 5 y máximo de 7 que deberá dejar boca arriba, tratando de memorizar el valor y posición de los naipes restantes, los cuales serán puestos bocabajo sobre el territorio del bando en cuestión.

Es muy importante la estrategia de organización de las cartas.

Las 14 cartas de patriota deberán organizarse en dos filas de 7, tres filas de 7, 4 y 3 –desde las más cercanas al centro del tablero hacia las más distales- o tres filas de 7, 5 y 2. Un mínimo de 3 cartas destapadas deberán ir a la primera línea de batalla:



Cuando el jugador acabe de organizarse los naipes deberá poner la palma de su mano sobre el centro del tablero. Empieza a jugar el primero que efectúe el gesto.



Primera maqueta sobre cartón.



Segunda maqueta sobre madera y cartulina.

Número de jugadores.

El mínimo número de jugadores es 2, siendo 3 el número ideal. Pueden jugar más personas recomendando 6 en total (2 por bando). Es recomendable que el número de jugadores no sea impar.

¿Cómo se juega?

Arcadian't es un juego de cartas por turnos a seguir en el orden contrario de las manecillas del reloj (de izquierda a derecha). Como ya se ha mencionado anteriormente, empieza el turno el primer jugador que ponga la mano en el centro del tablero tras organizar sus cartas sobre el territorio.

La dinámica de ataque es sencilla y muy agresiva, ya que trata de evidenciar la violencia que, en ocasiones, viene ligada a la imposición cultural. El jugador deberá retar a un duelo de cartas a aquél que esté a su derecha, dejando su naípe en el territorio enemigo si gana. Siempre se atacará en ese sentido, nunca en el contrario. De este modo, si un jugador quiere atacar al territorio de su izquierda, solo lo podrá hacer desde las cartas que posea en territorio enemigo. Es decir, en el territorio de su derecha.

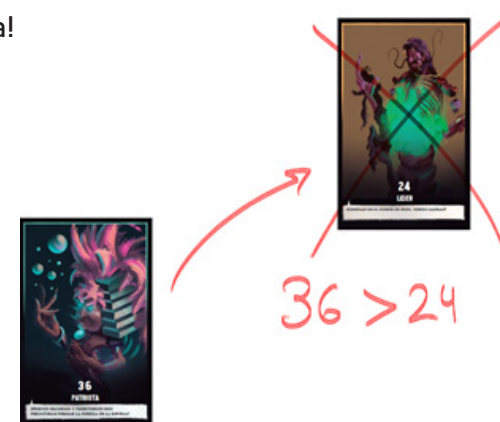
La carta seleccionada para el ataque podrá estar tanto bocarriba como bocabajo y deberá ser colocada en el centro del tablero. El jugador enemigo no podrá escapar del reto y deberá defenderse utilizando alguna carta. Posteriormente, las cartas serán destapadas a la vez permitiendo ver el valor de ataque de ambas. Aquella que tenga mayor valor, saldrá vencedora y será colocada bocarriba donde se situaba la carta enemiga (a modo de conquista). Cabe recalcar que los jugadores solo podrán usar las cartas del bando que estén representando, aunque su territorio tenga cartas ajenas.

La carta derrotada quedará descalificada y deberá colocarse fuera del tablero. ¡Ya has conquistado esa zona!

Sin embargo, existen *estrategias y sistemas de ataque* que intervienen en esta dinámica:

• ATAQUE DIRECTO.

Ambas cartas enfrentadas están bocarriba y, por lo tanto, el ataque tiene consecuencias visibles, ya que los valores de carta están al descubierto. Solo se podrá realizar un ataque directo a la primera línea de batalla (las 7 cartas más cercanas al centro del tablero).



Ataque directo.

- ATAQUE A CIEGAS.

En este caso, se trata de la estrategia opuesta a la anterior. Ambas cartas están bocabajo y el jugador decide arriesgarse contra una carta cuyo valor de ataque es desconocido.

- IMPOSICIÓN (Ataque desde un naipе oculto hacia uno bocarriba).

Se trata de un ataque más complicado. El atacante siempre sabe si ganará o perderá el enfrentamiento. Sin embargo, si el ataque se realiza hacia una carta colocada en primera línea de batalla o flanqueada por dos cartas colocadas bocabajo (sea en la línea de batalla que sea), el jugador atacado podrá darle la vuelta a la carta enemiga, ver su valor de ataque e incluso rechazar el conflicto. De este modo, el jugador atacante perdería un turno y todos los jugadores sabrían el valor de la carta que ha utilizado. En este último caso, el jugador atacante volvería a dejar su carta bocabajo sobre el territorio propio.

La carta victoriosa podrá seguir oculta en el territorio conquistado.



Ataque a ciegas.



Imposición (ataque desde un naipе oculto hacia uno bocarriba).

- ATAQUE DESDE UNA CARTA BOCARRIBA A UNA OCULTA.

Pese a que es posible realizar este ataque, es el más arriesgado y el menos recomendado.

- EMPATE.

Cuando este se produce, las cartas vuelven a su lugar y se pierde el turno.

Tipos de carta.

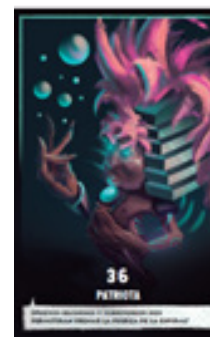
- PATRIOTA.

Es la carta común del juego. Se utiliza para atacar y puede disponerse en el tablero estratégicamente.

- CONDE.

Solo hay una carta de conde por bando y su única función es permitir el ataque al líder enemigo. Actúa como condicionante. De este modo, solo puedes atacarlo si:

- El enemigo no tiene un conde propio colocado en su territorio y, por lo tanto, protegiendo al líder.
- Le cedes tu propio conde al enemigo que quieres atacar y esperas 1 turno (en este caso no importa que él tenga su propio conde). Este movimiento se efectúa cuando la intención sea atacar al líder enemigo en el siguiente turno.
- No tienes ninguna carta de conde ajena a tu bando en tu propio territorio.



Ataque desde una carta bocarriba a una oculta.

• EL LÍDER.

También existe un único naipe de líder por bando. Esta carta tiene el mismo valor para todas las facciones (100 puntos) y debe permanecer bocarriba durante toda la partida.

-LID.

La lid es un movimiento especial que puede usarse solo a partir de la ronda 6. Su finalidad es declarar la guerra a un líder. Para ello deben cumplirse las condiciones mencionadas previamente, en el apartado de *conde*.

Cuando se declara la guerra, el atacante les da la vuelta a todas sus cartas. Si la suma del valor de todas ellas (incluso las que estén colocadas en territorios enemigos) es IGUAL o MAYOR al valor de ataque del líder amenazado, el jugador atacado tendrá el derecho de darle la vuelta a todas sus cartas. Si la suma de valores del atacante sigue siendo IGUAL o MAYOR a la suma de valores del atacado, se gana la batalla. Por el contrario, si dicha suma es MENOR, esta se pierde.

Ningún jugador podrá volver a realizar el movimiento hasta la ronda 9.

El perdedor deberá abandonar la partida y los jugadores restantes podrán organizar sus cartas de nuevo, del siguiente modo:

- 7 cartas en la primera línea de batalla (a no ser que se tengan menos).
- El número de cartas es libre en el resto de líneas de batalla.

El valor de carta de los dos líderes restantes pasará a ser de 50pt.

¿Cómo cambia la dinámica de juego cuando solo quedan dos jugadores?

En este punto de la partida, cuando uno de los dos jugadores gane el ataque contra una carta, el naipe victorioso se quedará en una especie de “seguro” dentro del territorio enemigo. Esto es, no se podrá utilizar para atacar ni podrá ser atacado, pero su valor de carta sí que contará para la suma de puntuaciones.



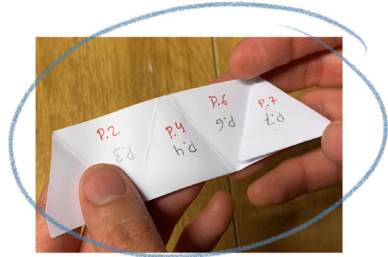
Lid



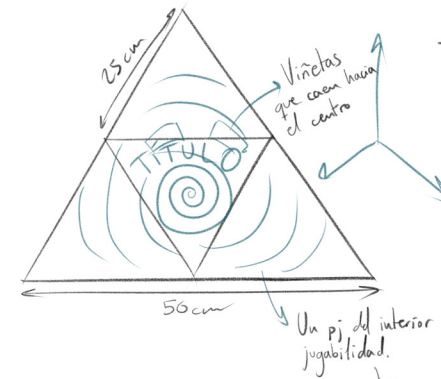
HOJA DE INSTRUCCIONES

EN FORMATO CÓMIC

-1. CÓMIC DESPLEGABLE



ESTA MAQUETA EN CONCRETO



¿Cómo imprimir el cómic?
- Una imagen grande tamaño A1.

Un pj del interior del juego es el que explica la jugabilidad.
¿1 solo o 3 pjs? 1 de cada bando

-2. CÓMIC CAJA (IGUAL UN POCO DESCABELLADO PARA EL TFG)

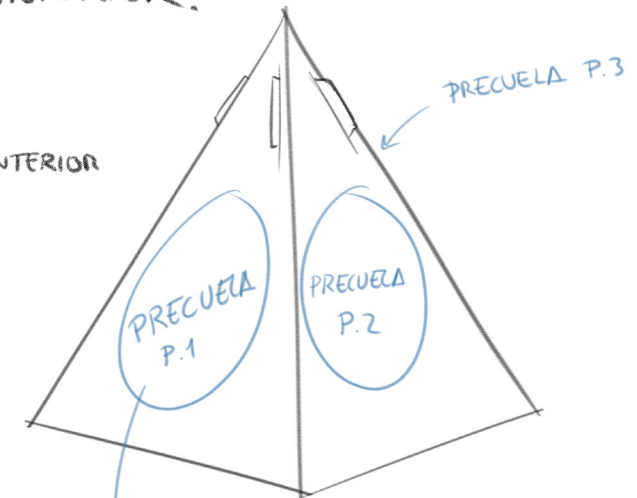
- EL GUION SE ESTRUCTURA A PARTIR DE UNA BREVE HISTORIA QUE DA PASO A LAS REGLAS DEL JUEGO

- EL FORMATO CAJA PERMITE JUGAR CON LA IDEA DE EXTERIOR - INTERIOR.

• EXTERIOR → PRECUELA.

• INTERIOR → REGLAS DEL JUEGO. TAMBIÉN EN FORMATO CÓMIC.

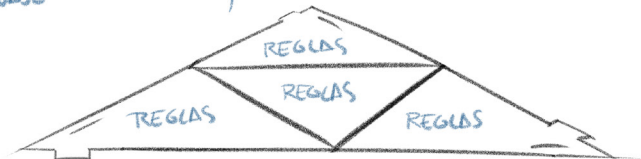
- EL CÓMIC-CAJA PERMITIRÍA GUARDAR EL CONTENIDO DEL JUEGO EN SU INTERIOR



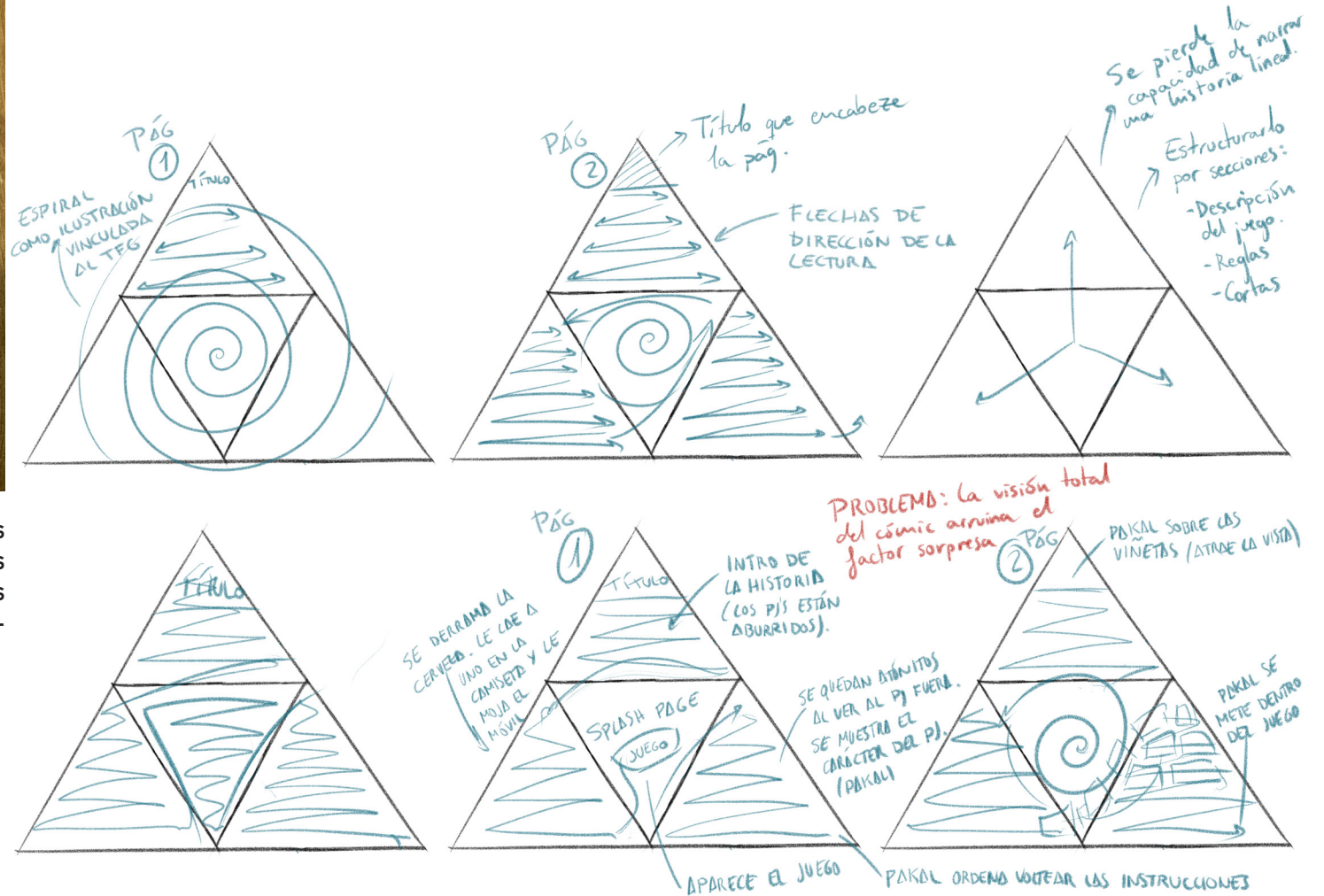
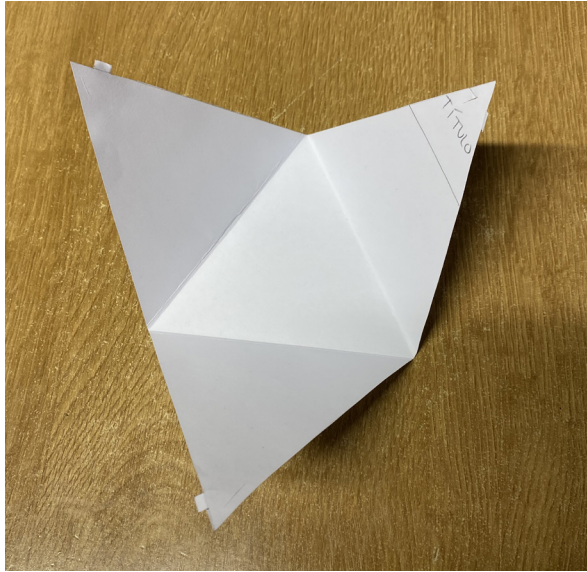
¿CÓMO MOSTRAR LAS REGLAS?

1. LA PÁG. CENTRAL SPLASH PAGE QUE CONDUCE A LAS OTRAS 3. CADA UNA ES INDEPENDIENTE Y ACTUARÍAN COMO "SECCIONES" EXPLICATIVAS EN PRINCIPIO CON LENGUAJE CÓMIC

2. SEGUIR CON EL FORMATO NARRATIVO ANTERIOR (QUIZÁS MENOS ENTENDIBLE)



CUANDO SE ACABA DE LEER UNA PÁG. SE SUELTA ESA CARA DEL TETRAEDRO Y SE PROCEDE A LA PÁG. 2.



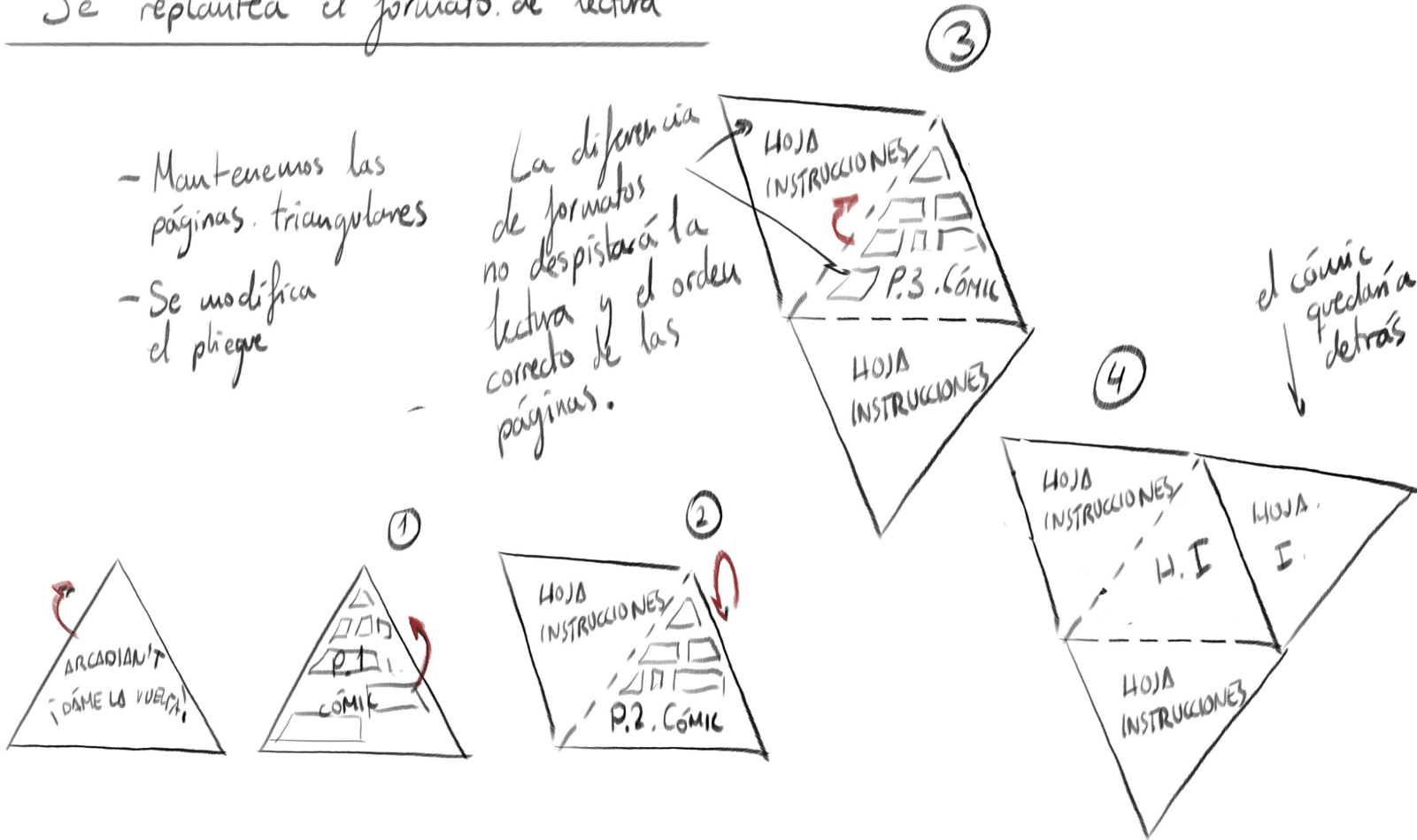
Maqueta. Cómic-objeto en el que las caras externas narran la historia y, al abrirlo, las caras internas muestran las instrucciones del juego. (idea descartada y ligada al formato del packaging inicial).

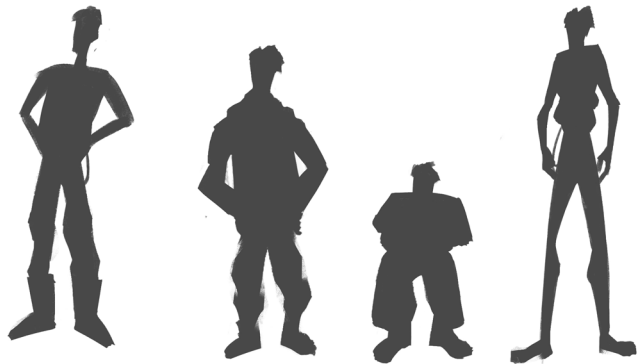
Bocetos de composición para la lectura narrativa.

Se replantea el formato de lectura

- Mantenemos las páginas triangulares
- Se modifica el pliegue

La diferencia de formatos no despistará la lectura y el orden correcto de las páginas.

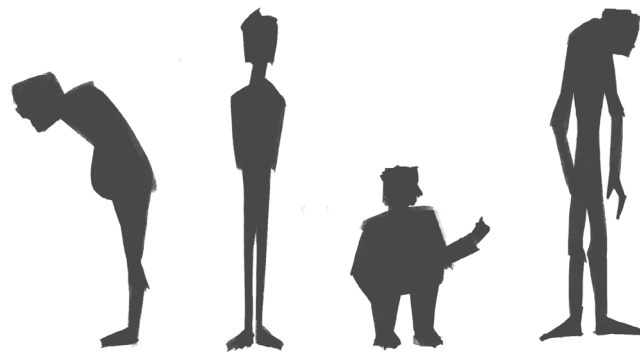




Siluetas para Fracti (personaje del cómic).

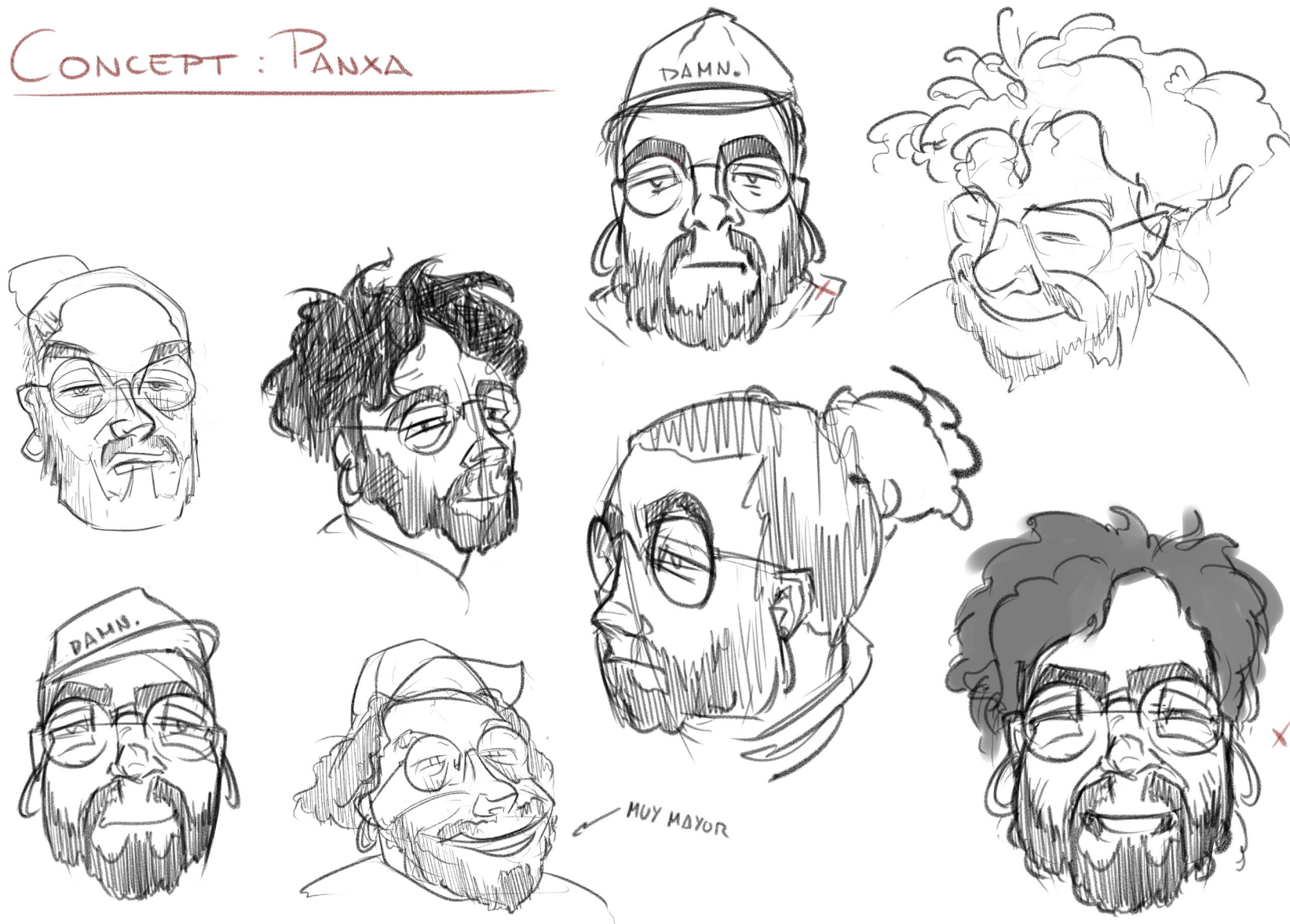


Bocetos fisiognómicos para Fracti (personaje del cómic).



Siluetas para Rafa (personaje del cómic).

CONCEPT: PANXA



Bocetos fisiognómicos para Panxa (personaje del cómic).

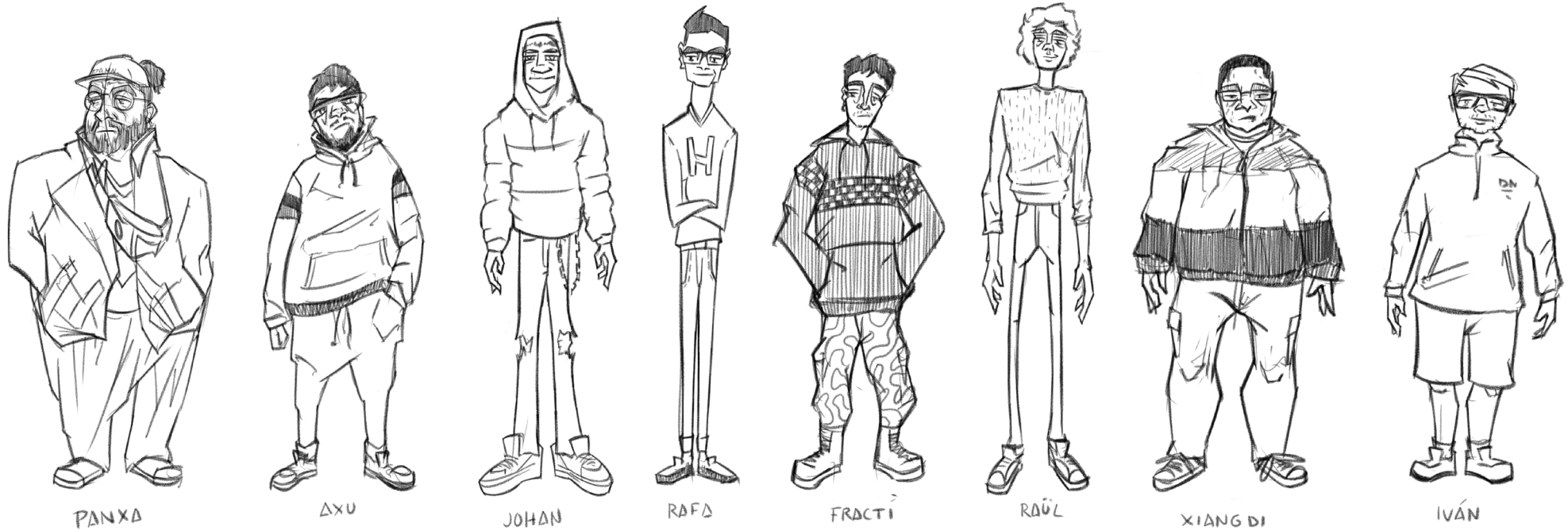
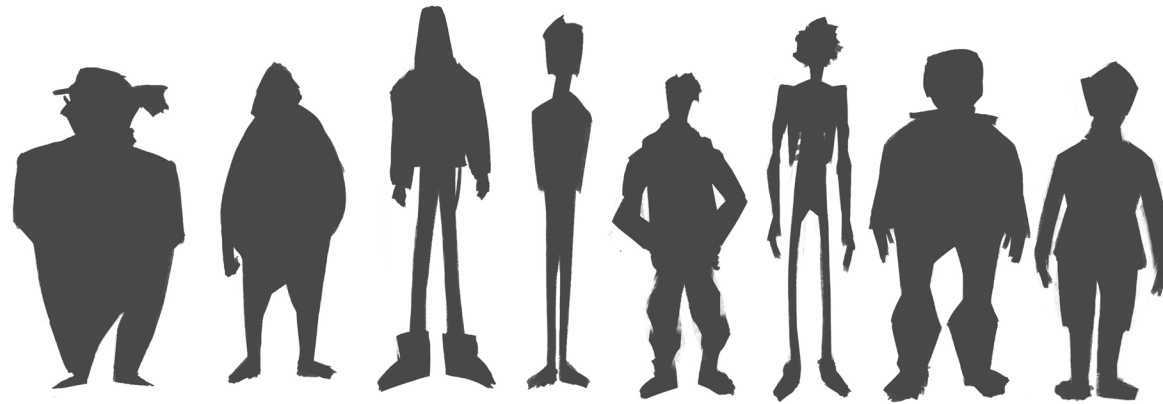


Hoja modelo para Johan (personaje del cómic).

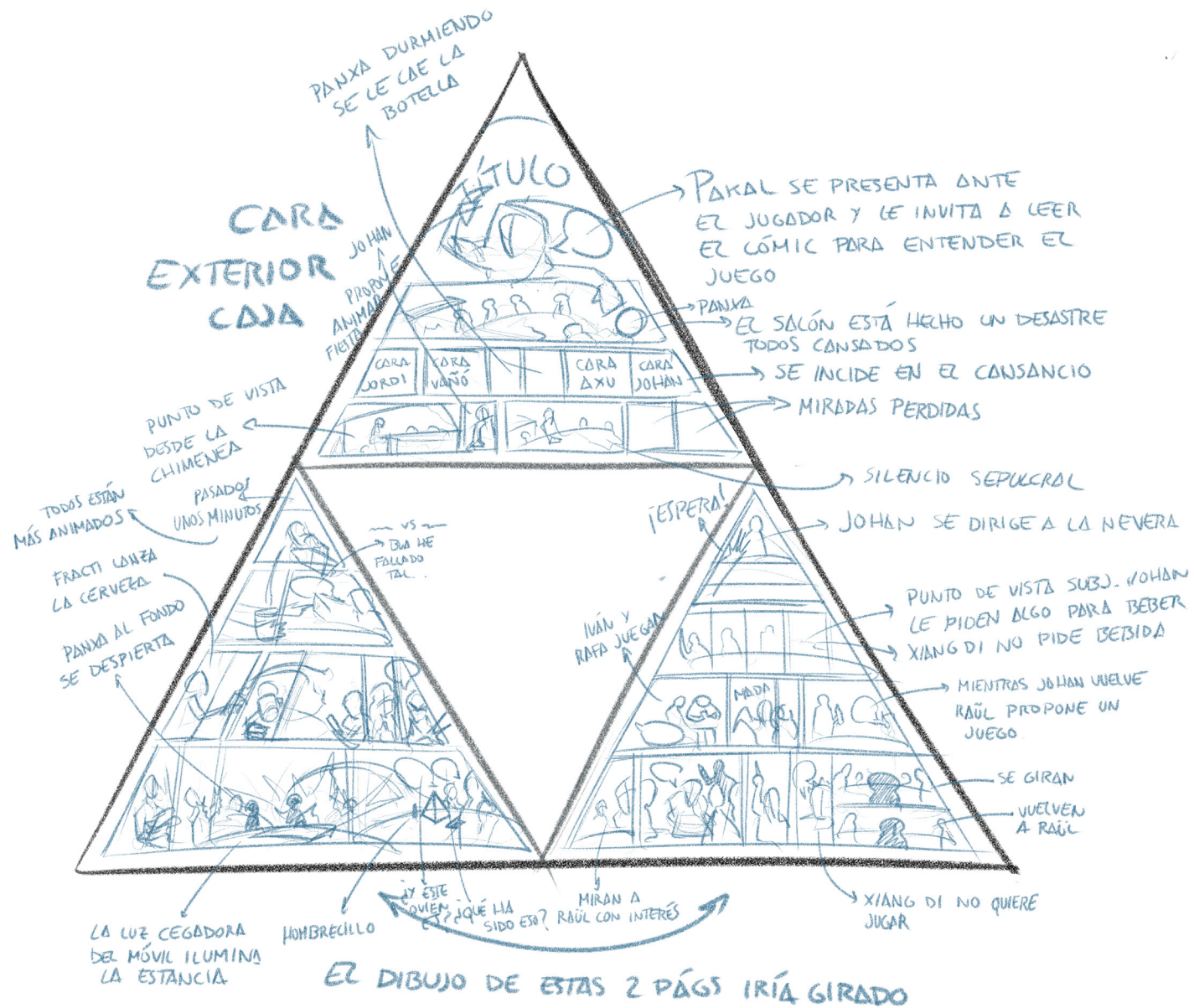


Siluetas para Axu (personaje del cómic).

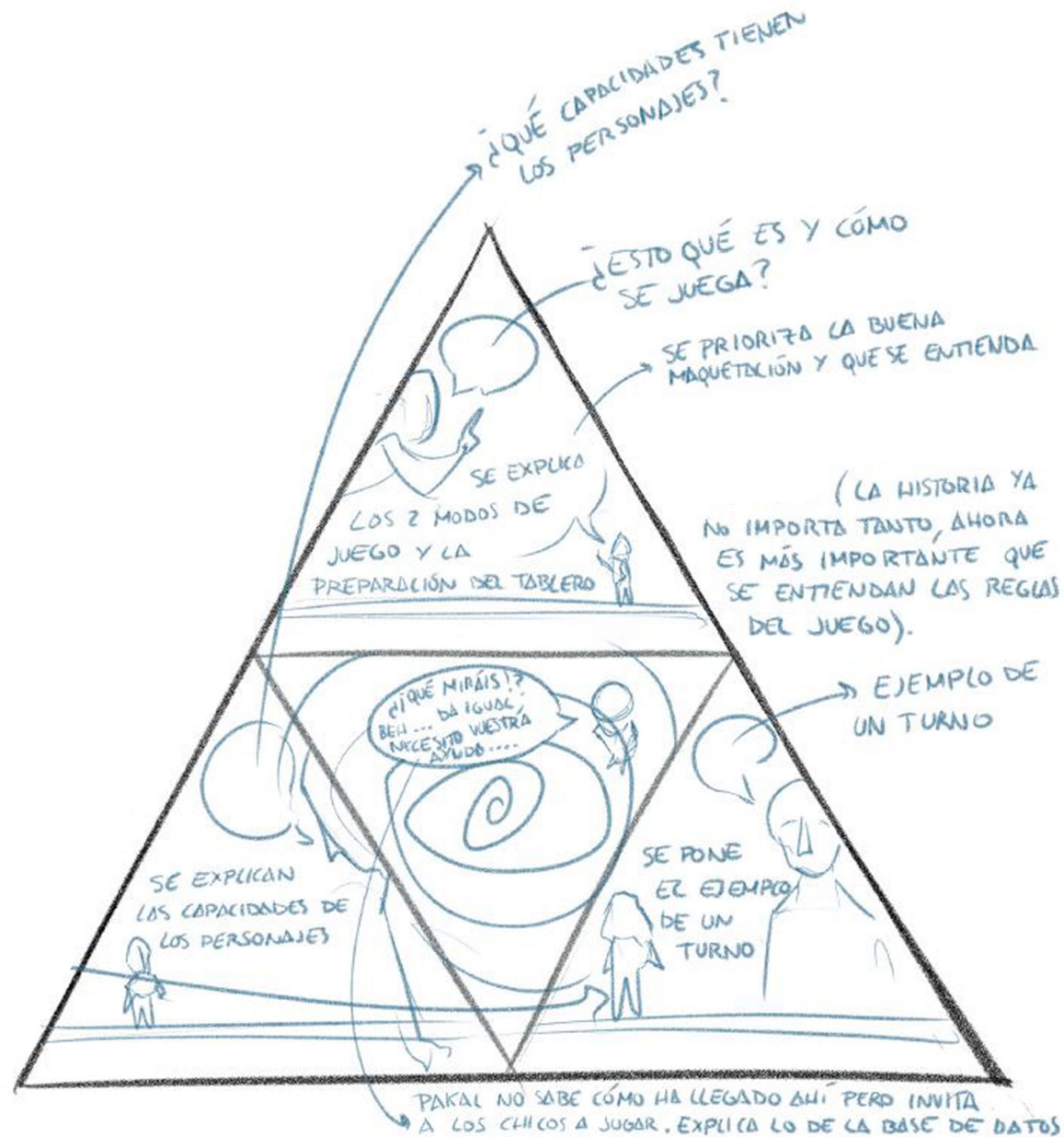
Bocetos fisiognómicos para Raúl (personaje del cómic).



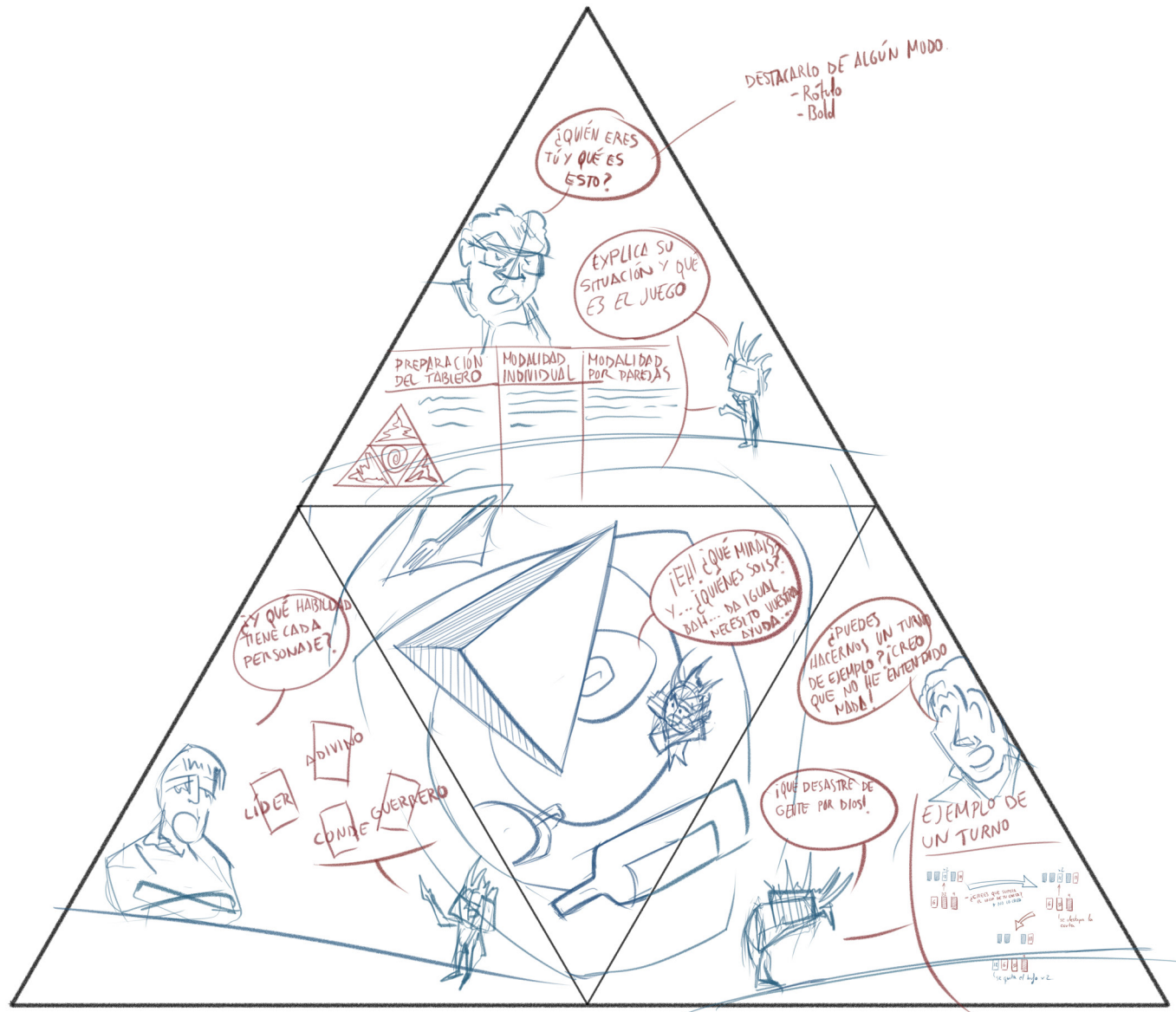
Line up de los personajes.



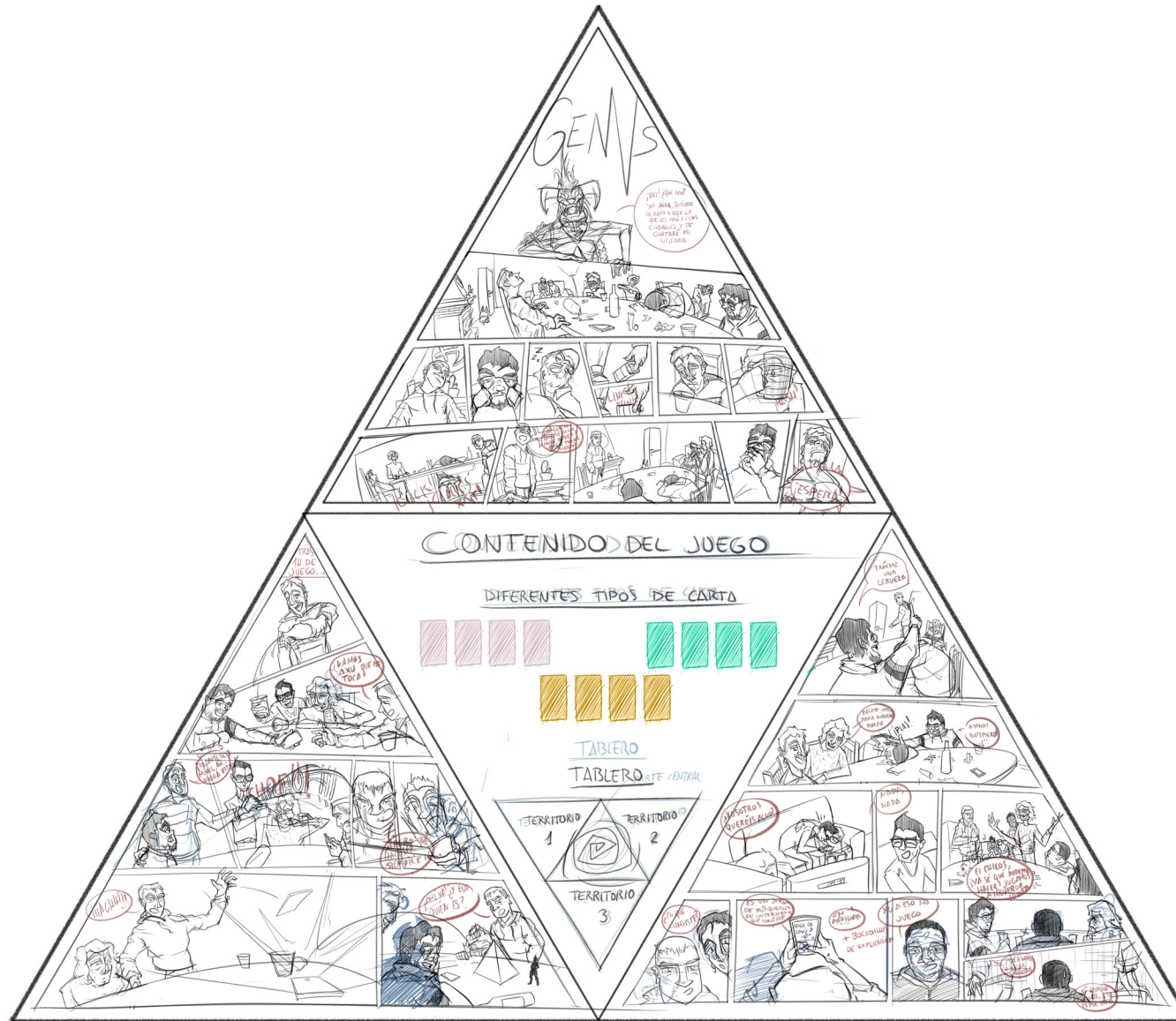
Planificación de páginas (la cara externa introduce la historia de Arcadian't).



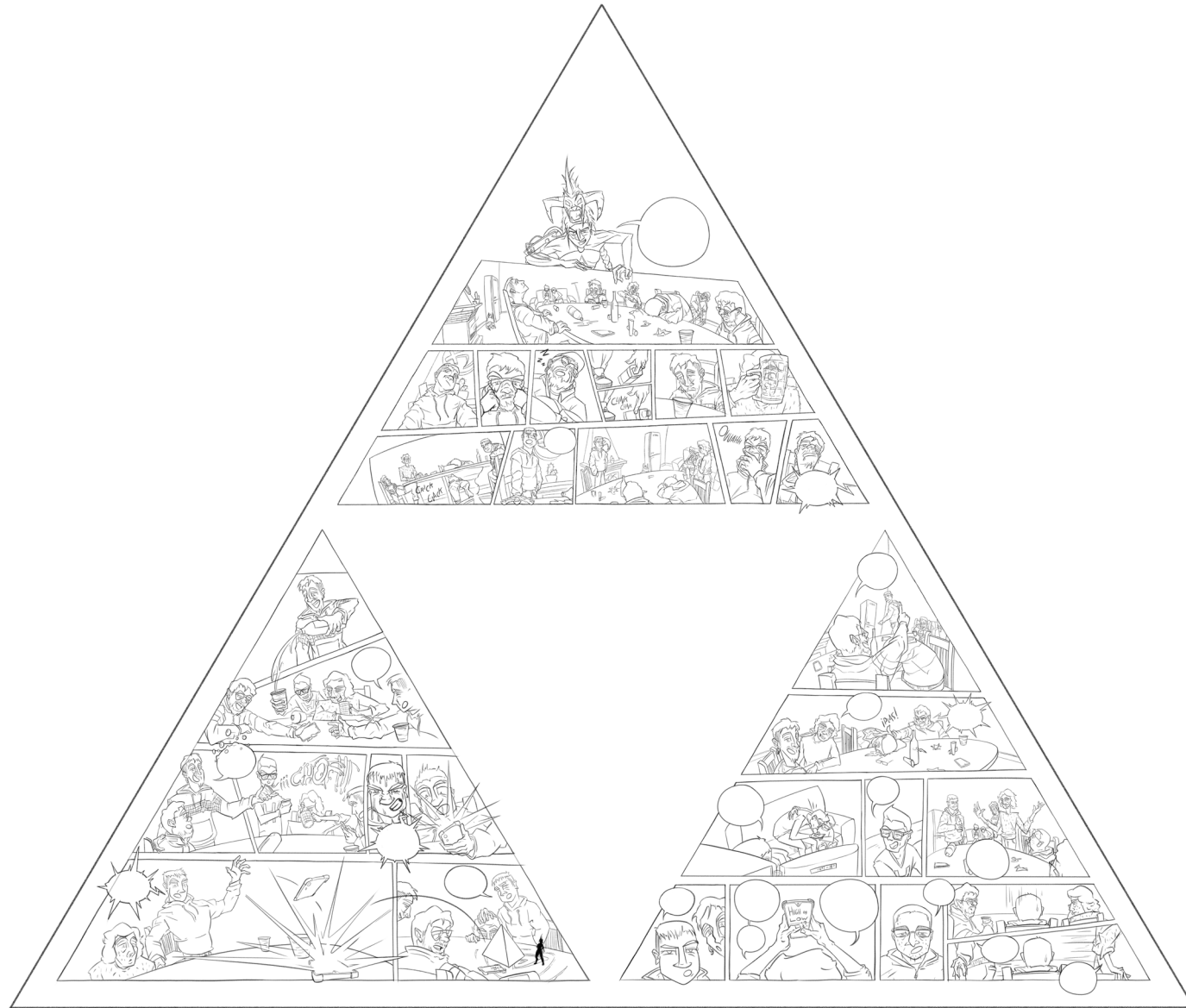
Planificación de páginas (la cara interna es la hoja de instrucciones).



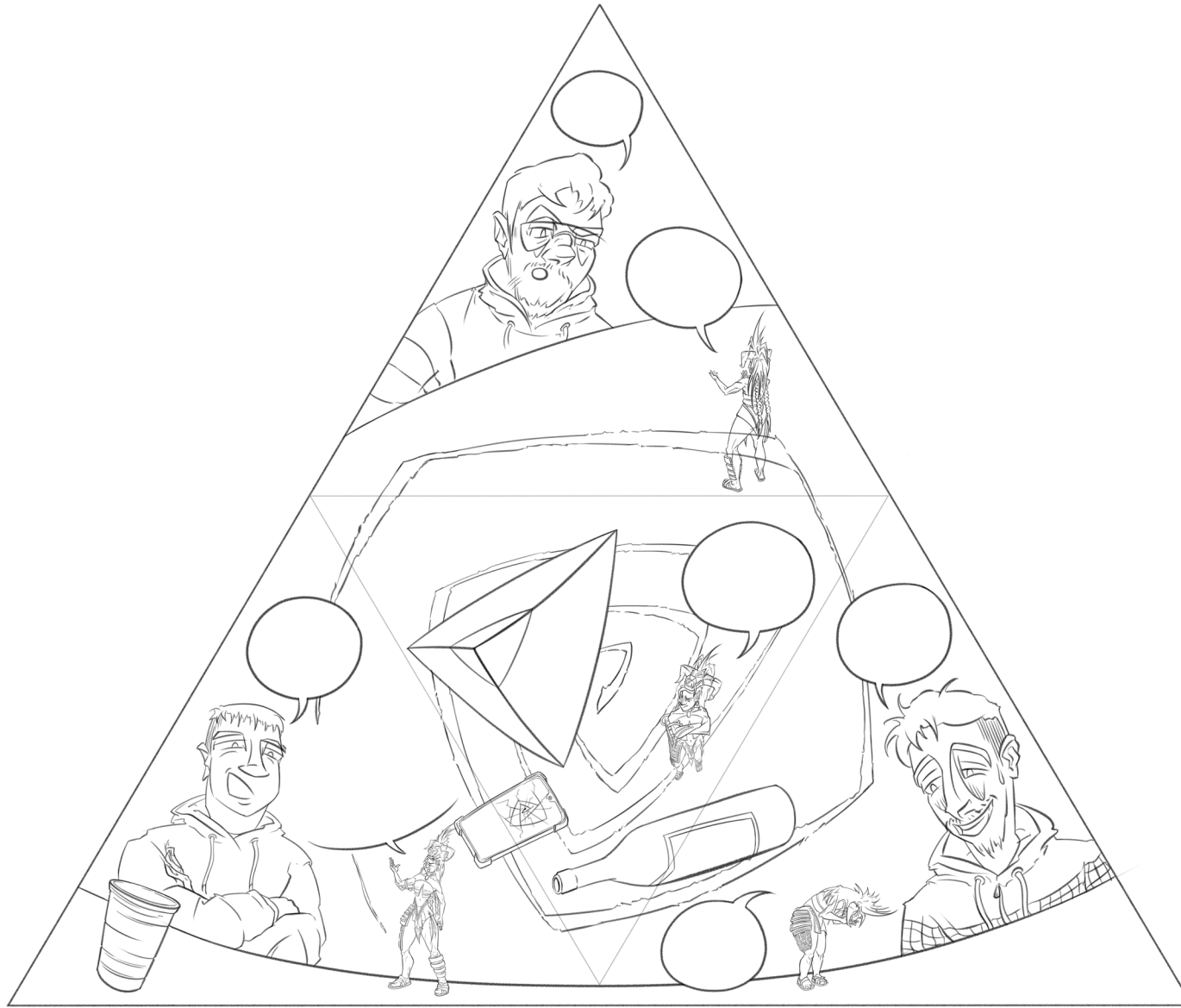
Storyboard (cara interna).



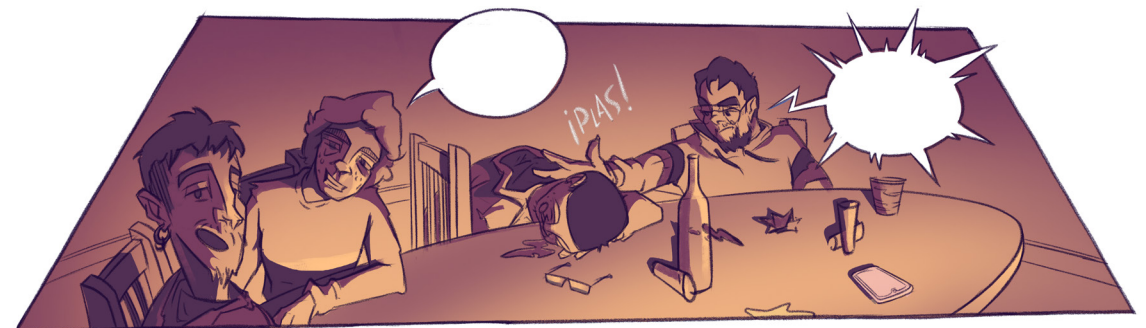
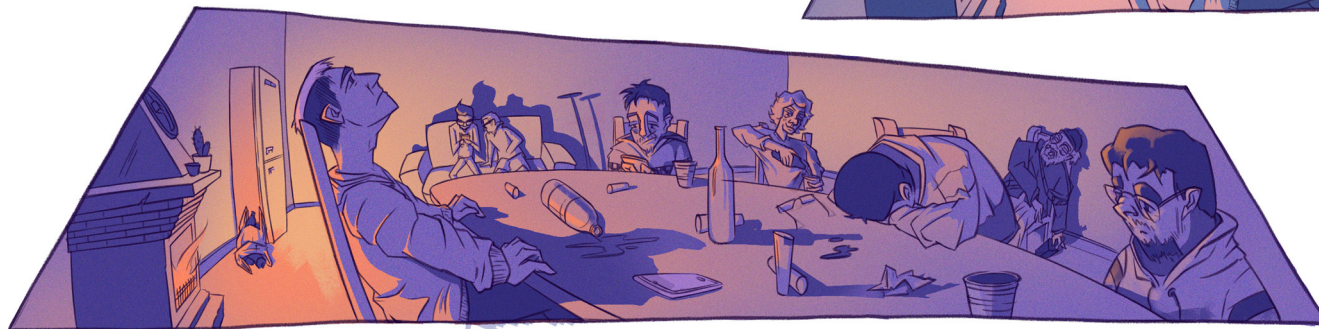
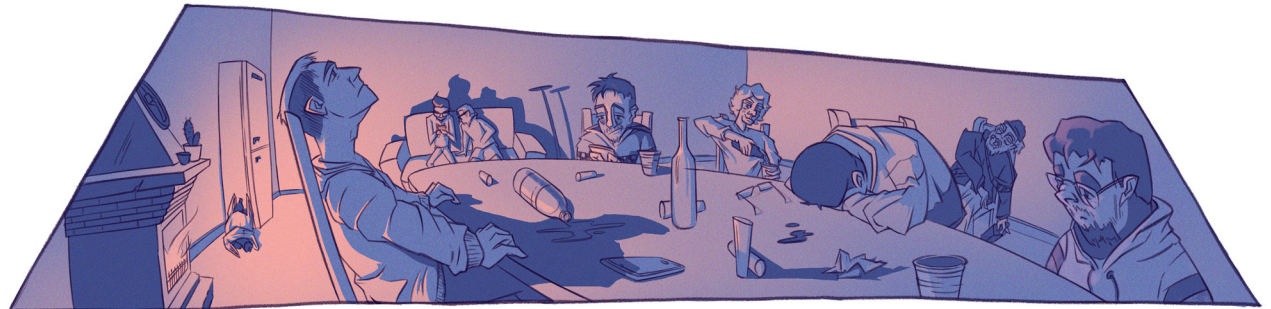


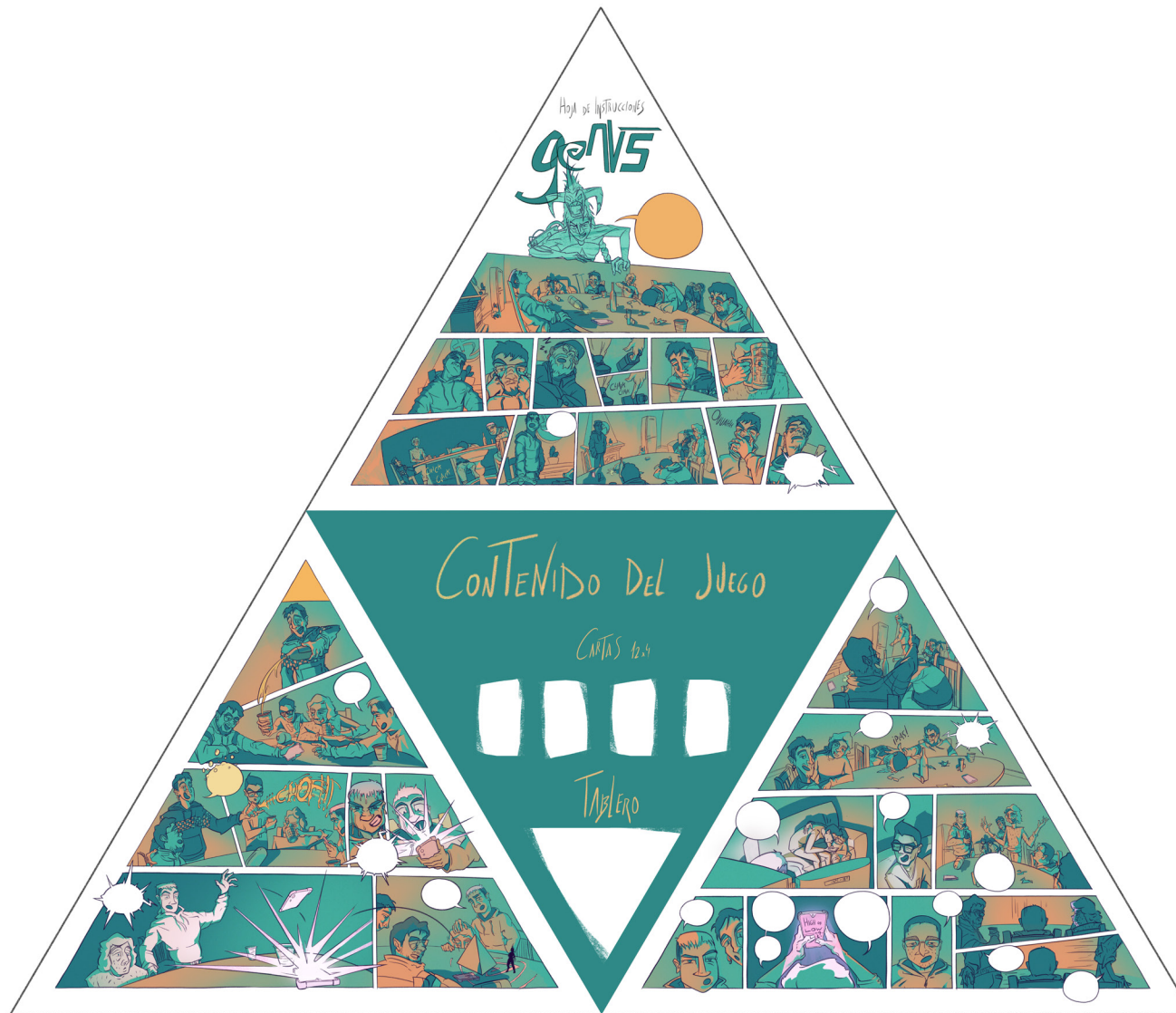


Entintado (cara externa).



Entintado (cara interna).



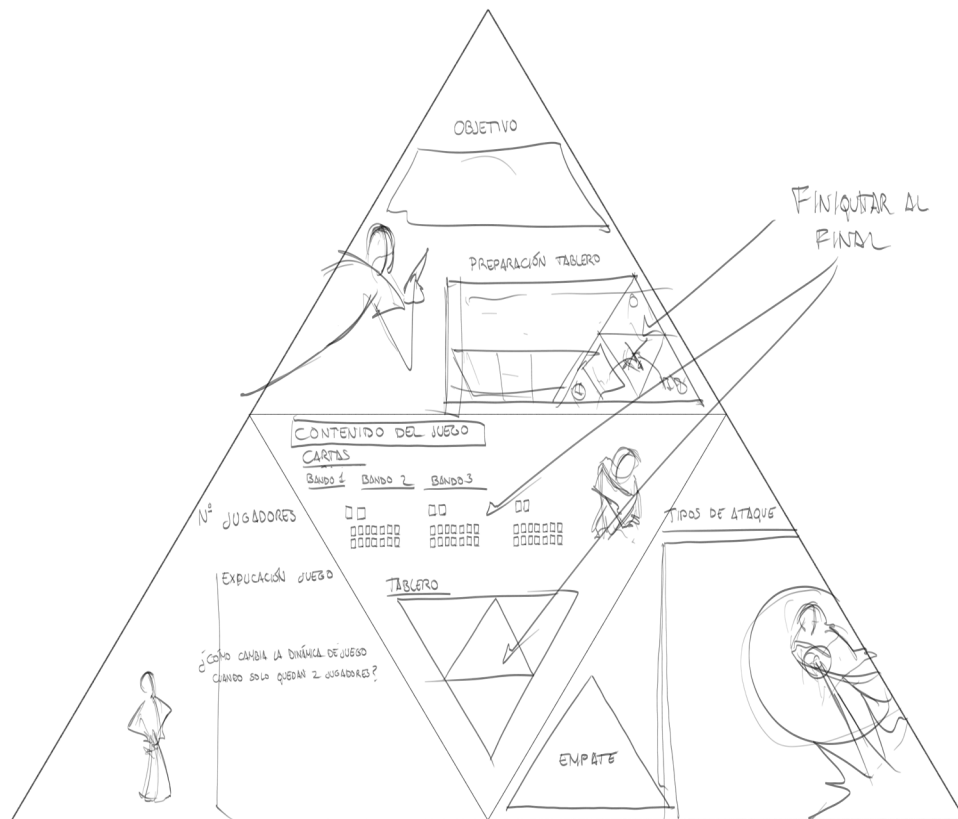


Primera versión del cómic a color (cara externa).



Primera versión del cómic a color (cara interna).

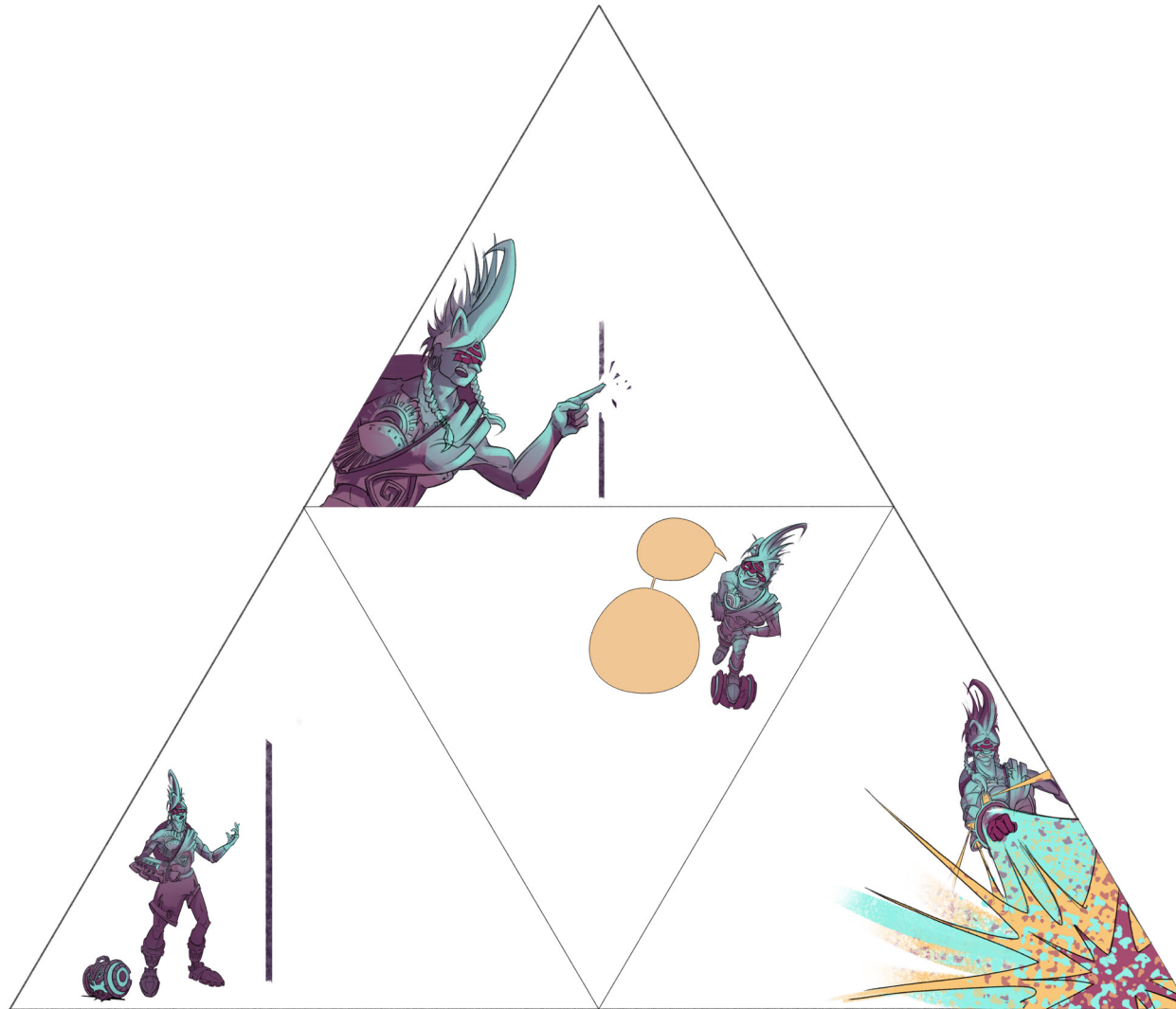
Se replantea la cara interna del cómic-hoja de instrucciones, siguiendo el modelo anterior, a modo de “splash pages”.



Boceto.



Line art.



Color definitivo de la cara interna.



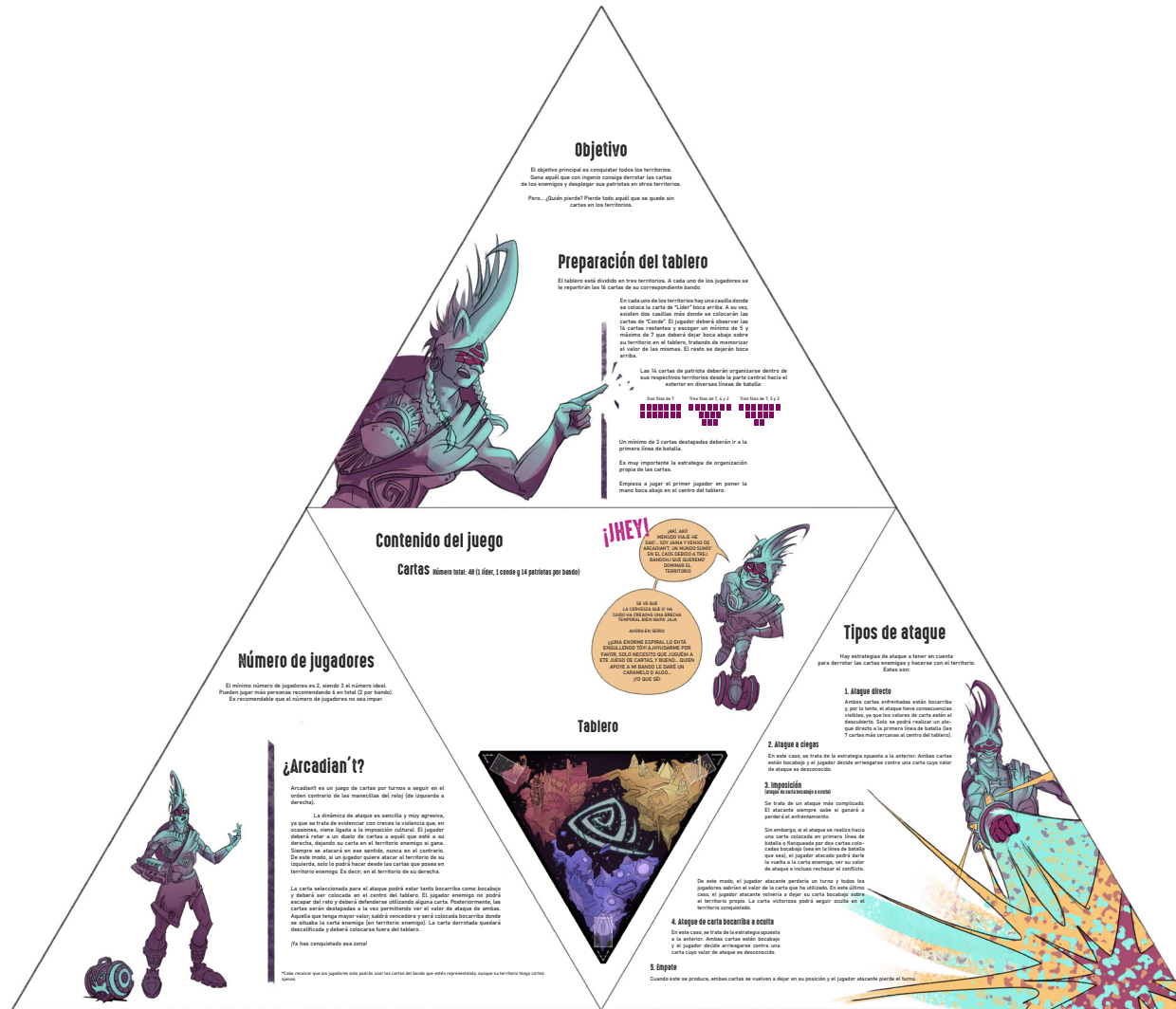
Color definitivo de la cara externa con ajustes pendientes.



Rotulación definitiva del cómic-hoja de instrucciones (cara externa).
Por orden de lectura, la segunda página es la de la derecha.



Cómic puesto en formato, listo para imprimir.



Objetivo

El objetivo principal es conquistar todos los territorios. Gane aquí que con ingenio consigue derrotar a las cartas de los enemigos y recuperar sus patios en otros territorios. Pero... ¿Quién pierde? Pierde todo aquí que se quede sin cartas en los territorios.

Preparación del tablero

El tablero viene dividido en tres territorios. A cada uno de los jugadores se le repartirán las 16 cartas de su correspondiente bando.

En cada uno de los territorios hay una casilla donde se coloca la carta de "Inicio" (entre otras). A su vez, existen dos casillas más donde se colocarán las cartas de "Control". El jugador deberá observar las 16 cartas restantes y escoger un mínimo de 5 y máximo de 7 que deberá jugar hasta ocupar todos los territorios en el tablero, tratando de mantener al valor de las cartas. El resto se dejará hasta el turno siguiente.

Las 16 cartas de patios deberán organizarse dentro de sus respectivos territorios desde la parte central hacia el exterior en diversos Sines de Batalla.

Un Sine de Batalla de 3 cartas de patios deberá ir a la primera línea de batalla.

Es muy importante la estrategia de organización propia de las cartas.

Empiece a jugar el primer jugador en poner la mano boca abajo en el centro del tablero.

Contenido del juego

Cartas Número total: 48 (15 blancas, 1 negra y 32 patios por bando)

Número de jugadores

El número mínimo de jugadores es 2, siendo 3 el número ideal. Pueden jugar más personas recomendando 4 en total (2 por bando). Es recomendable que el número de jugadores no sea impar.

¿Arcadian't?

Arcadian't es un juego de cartas por turno a seguir en el orden contrario de las manecillas del reloj (de izquierda a derecha).

La dinámica de ataque es sencilla y muy agresiva, ya que se trata de mantener los ritmos de batalla que, en ocasiones, viene ligada a la imposición cultural. El jugador deberá elegir a un dueño de cartas a aquel que está a su derecha, eligiendo su carta en el territorio enemigo si gana. Siempre se irá rotando en ese sentido, nunca en el contrario. De este modo, si un jugador quiere atacar al territorio de su izquierda, sólo lo podrá hacer desde las cartas que posee en territorio enemigo. Es decir, en el territorio de su derecha.

La carta seleccionada para el ataque podrá estar tanto boca arriba como boca abajo y deberá ser colocada en el centro del tablero. El jugador enemigo no podrá escapar del celo y deberá defenderse utilizando alguna carta. Posteriormente, las cartas serán distribuidas a lo que precederá por el valor de ataque de ambas. Aquella que tenga mayor valor, podrá recogerse y será colocada boca arriba donde se situará la carta enemiga (en territorio enemigo). La carta derrotada quedará desfilada y deberá colocarse fuera del tablero.

(Ya has conquistado esa zona!)

Tablero

¡JHEY!

¡HE AQUÍ MI TERRITORIO DE BATALLA! ¡CON JARNA Y DOLDO DEL "RECUERDO" QUE HANDE COMO EN EL CASO CUANDO TRAJE A MI UNICO DOMINIO TERRITORIAL!

SE VE QUE LA GUERRA QUE LE HA CAÍDO NO REBANA UNA MUEVA TENDENCIA, SINO MUY ANTICUA.

JARNA EN SERIO

JARNA ENTENDE PERFECTAMENTE LA BATA, INAGUARDANDO TENDENCIAS Y HAYENDO POR FAVOR SUO NECESITO QUE GUARDE EN ESTE JUEGO DE CARTAS. Y DOLDO, SIEMPRE APORTE A MI MUNDO Y A MI GUERRA. ¡YO QUE DE!

Tipos de ataque

Hay estrategias de ataque a tener en cuenta para derrotar las cartas enemigas y hacerse con el territorio. Estas son:

- 1. Ataque directo**
Ambas cartas enfrentadas están boca arriba y por lo tanto, el ataque tiene consecuencias visibles ya que los valores de carta están al descubierto. Sólo se podrá realizar un ataque que afecte a la primera línea de batalla (las 7 cartas más cercanas al centro del tablero).
- 2. Ataque a ciegas**
En este caso, se trata de la estrategia opuesta a la anterior. Ambas cartas están boca abajo y el jugador decide arrojárselas contra una carta cuyo valor de ataque es desconocido.
- 3. Imposición**
Ataque más complicado.
Se trata de un ataque más complicado. El atacante siempre será el que gana o perderá el enfrentamiento.
Sin embargo, si el ataque se realiza desde una carta colocada en primera línea de batalla y respaldado por dos cartas colocadas boca abajo (una en línea de batalla que gana), el jugador atacante podrá darle la vuelta a la carta enemiga, por lo que el ataque o incluso rechazar el conflicto.
De este modo, el jugador atacante puede un turno y hacer que el jugador enemigo reduzca el valor de la carta que ha utilizado. En este último caso, el jugador atacante volverá a jugar su carta boca arriba en el territorio propio. La carta victoriosa podrá ser mejor oculta en el territorio conquistado.
- 4. Ataque de carta boca arriba a oculto**
En este caso, se trata de la estrategia opuesta a la anterior. Ambas cartas están boca abajo y el jugador decide arrojárselas contra una carta cuyo valor de ataque es desconocido.
- 5. Empate**
Cuando este se produce, ambas cartas se vuelven a jugar en su posición y el jugador atacante pierde el turno.

Color definitivo del cómic-hoja de instrucciones.

TÍTULO, PACKAGING Y TABLERO

ARCADIA^{'NT}
ARCADIA^{'NT}

Primer título desarrollado.



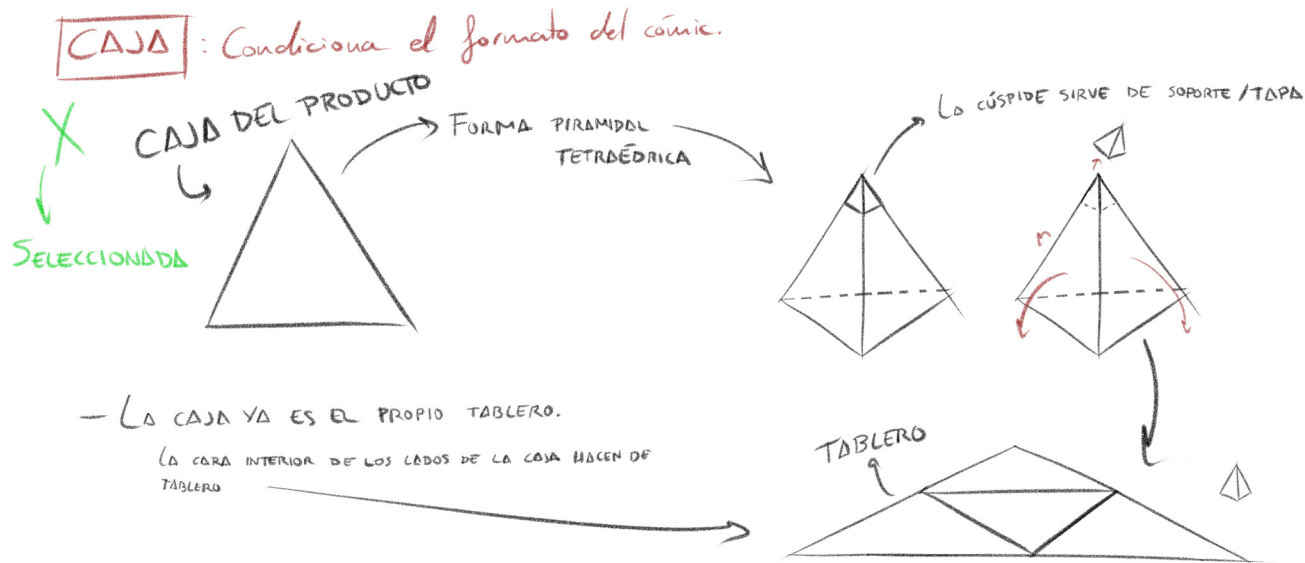
Título definitivo sobre negro.



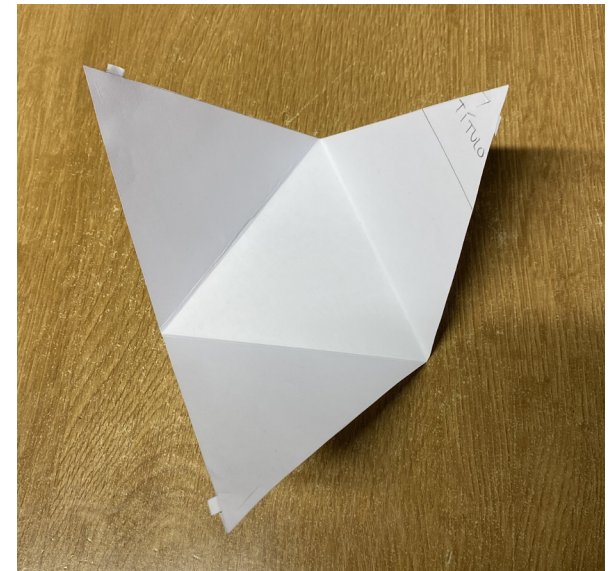
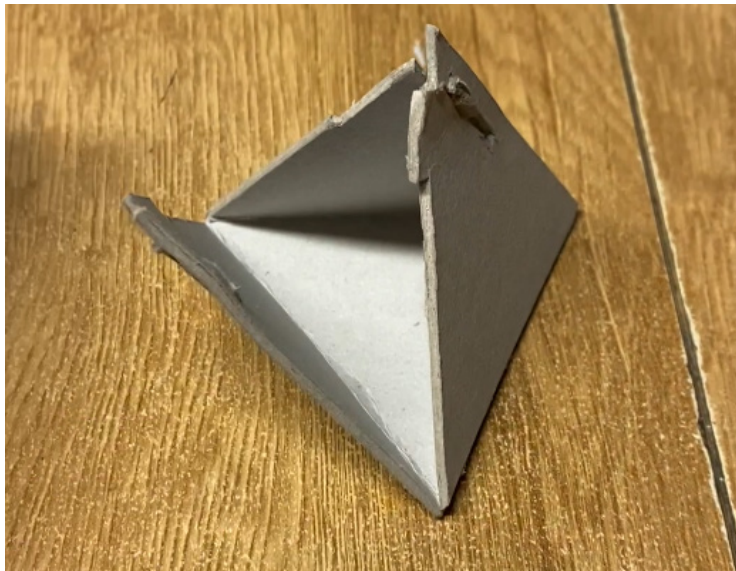
Bocetos con ligeras variaciones.



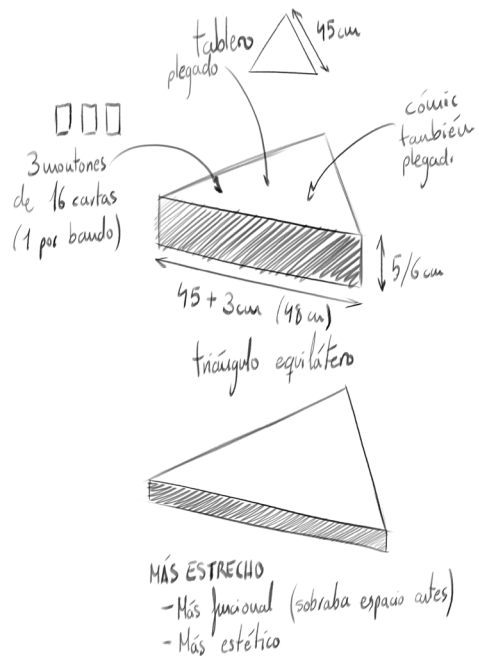
Título definitivo sobre blanco.



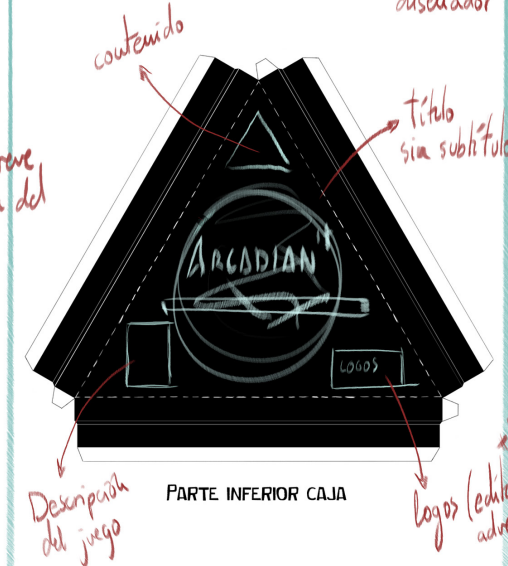
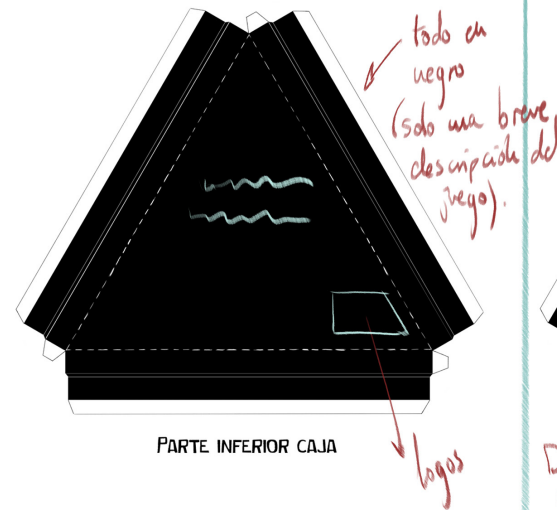
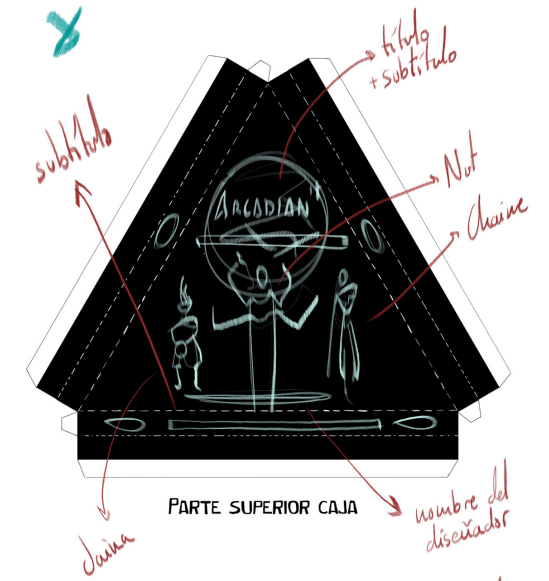
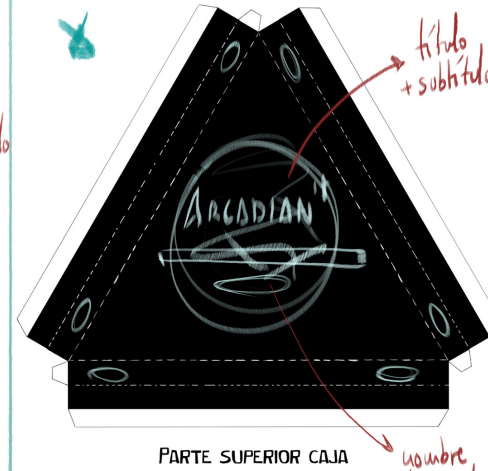
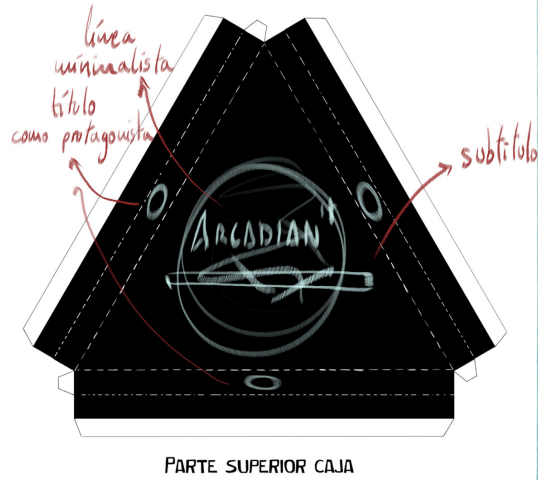
Primeras ideas.



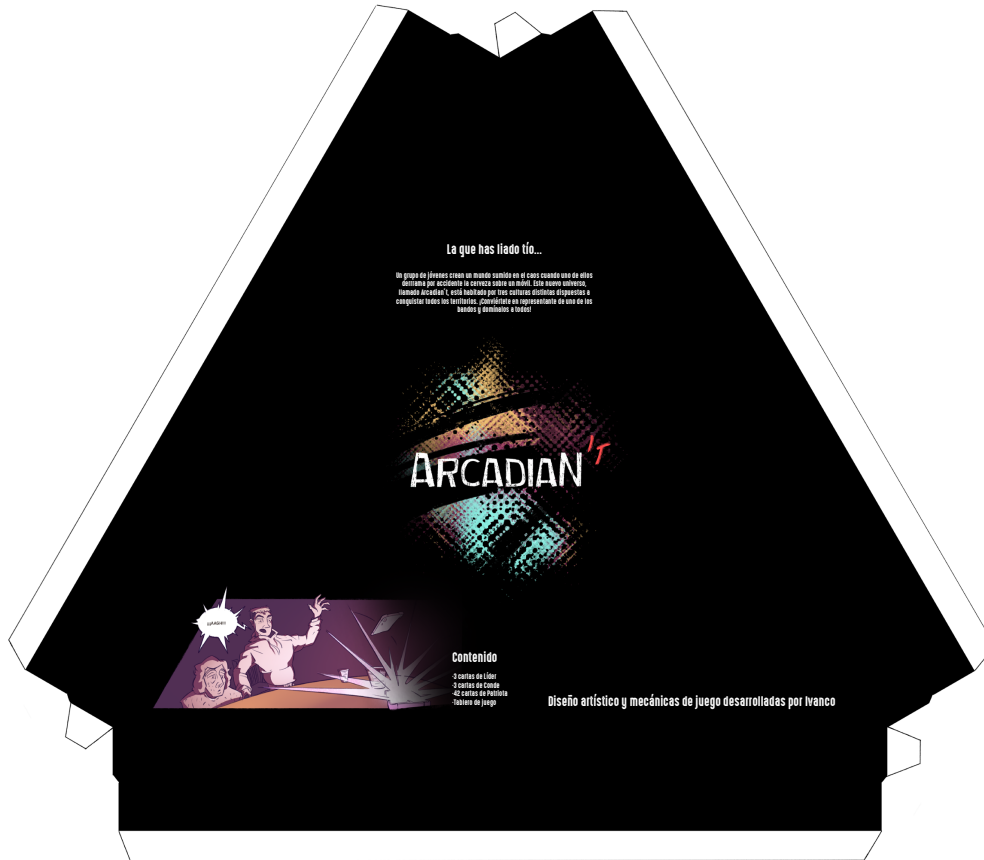
Maquetas (caja piramidal).



Bocetos idea definitiva.

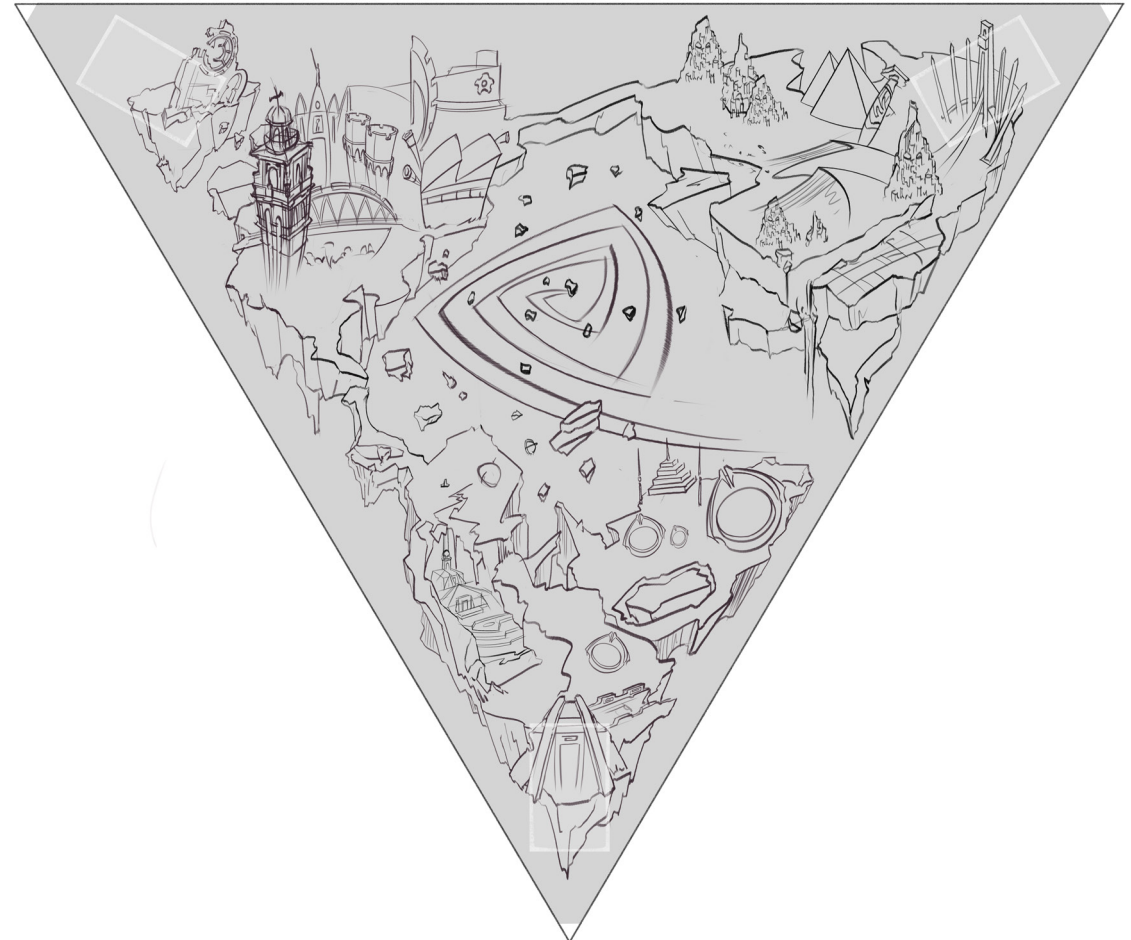
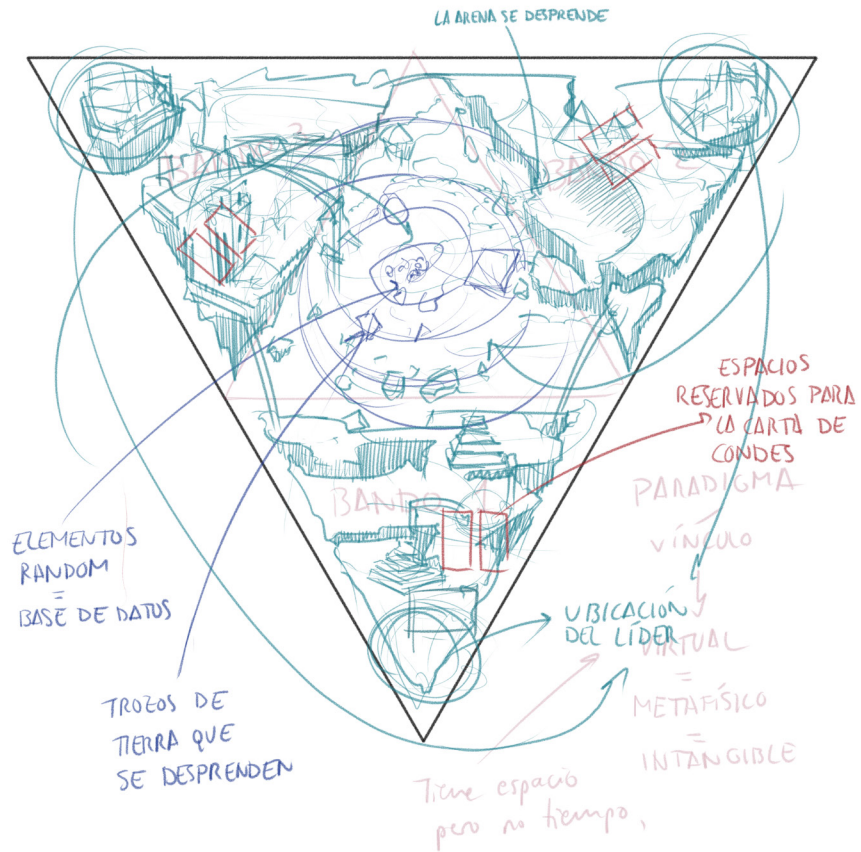


Bocetos de composición sobre plantilla.





Mockup (previsualización).



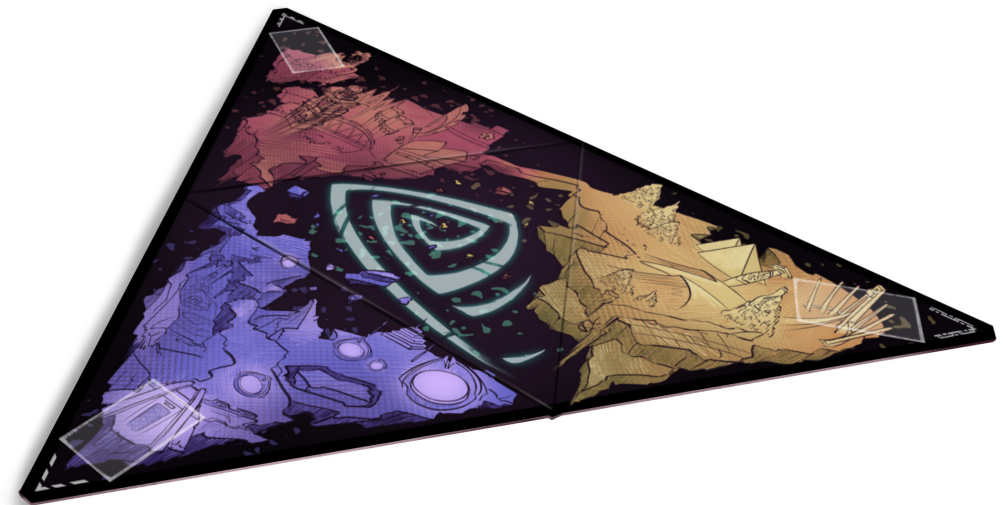
- ATRIBUIR AL TERRITORIO DE CADA BANDO LAS CLAVES CONCEPTUALES QUE CARACTERIZAN A CADA BANDO.

Boceto y organización del espacio de juego.

Line art.




Tablero definitivo.

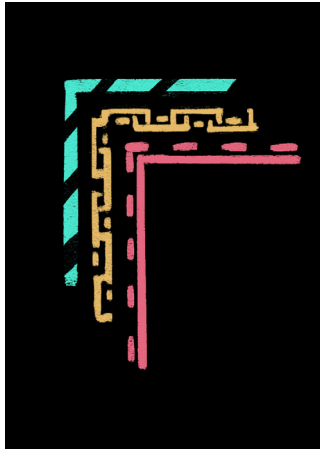


Mockup (previsualización).

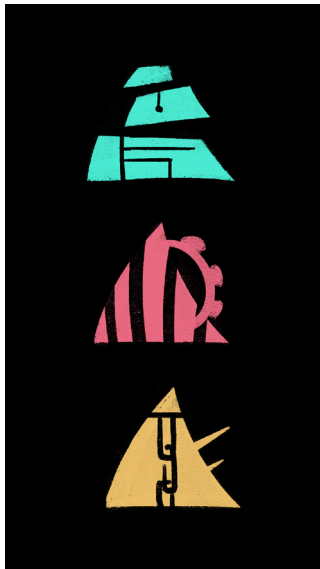


The background is a dark, textured surface with vibrant, abstract splatters and brushstrokes in shades of purple, yellow, and cyan. The overall aesthetic is gritty and artistic, reminiscent of a graffiti wall or a digital art piece.

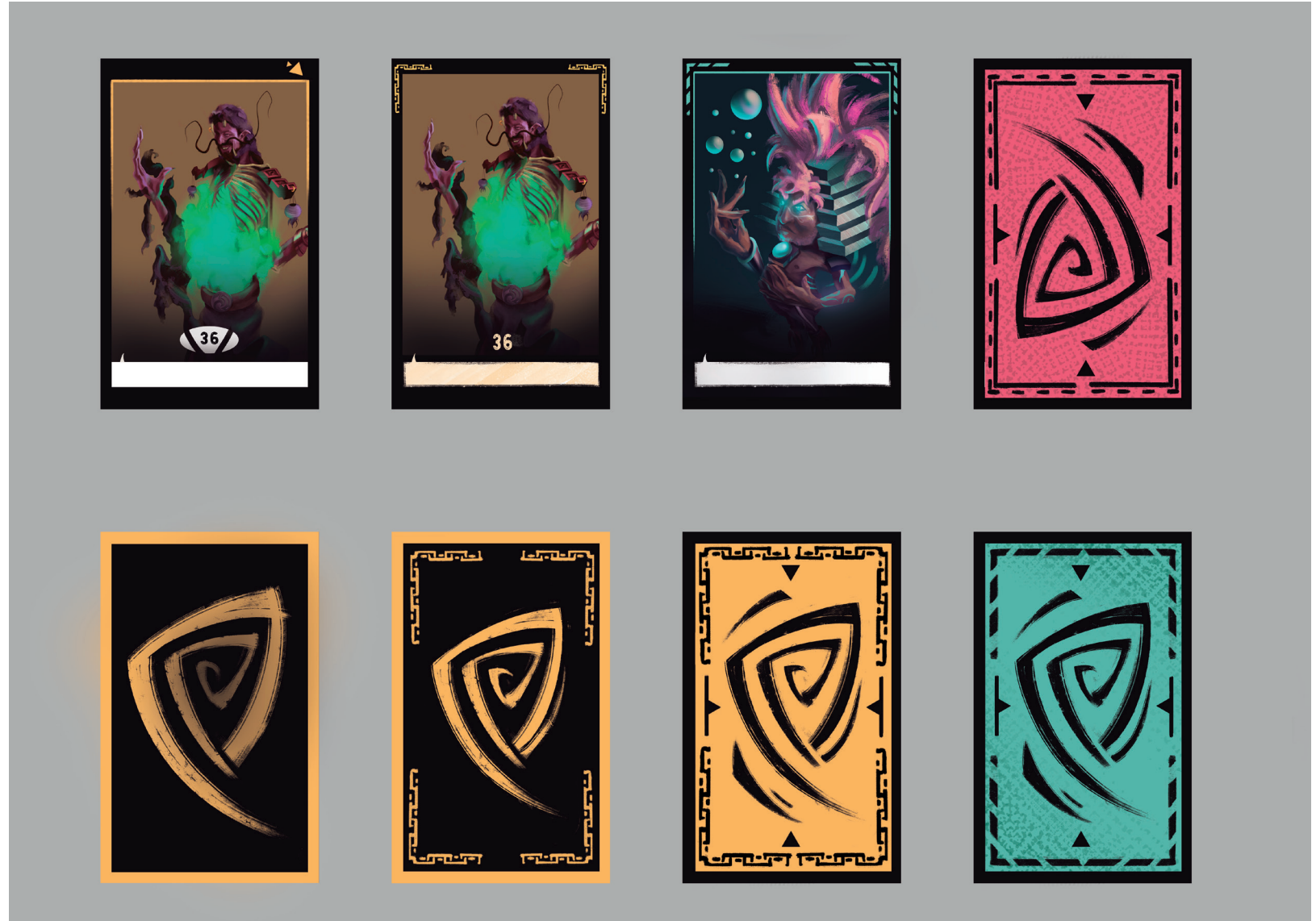
CARTAS E IMPLEMENTACIÓN DEL CONCEPT ART



Bocetos para el remate de las cartas.



Símbolos identificativos del bando.



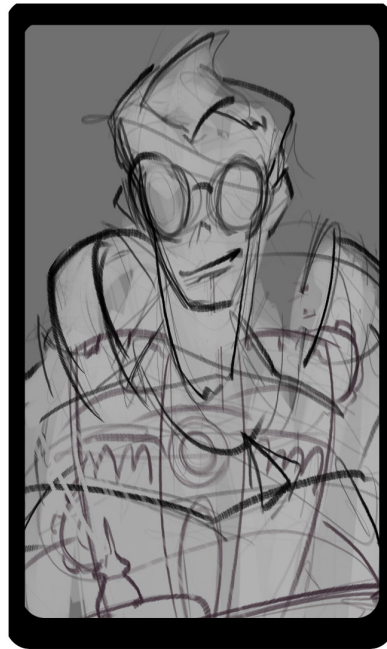
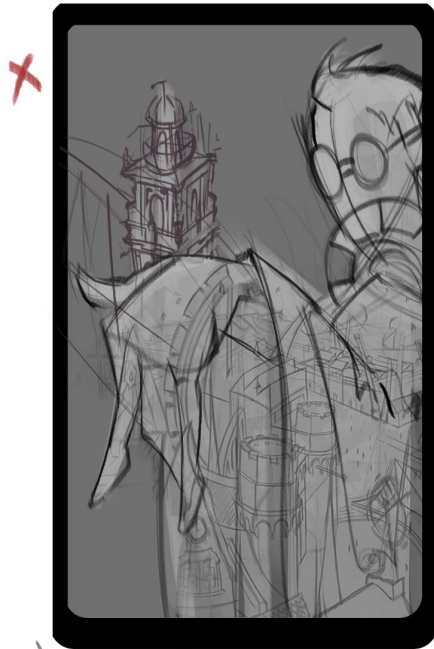
Bocetos y análisis de la cara delantera y dorso de los naipes (se han utilizado ilustraciones descartadas de Roguery como prueba).



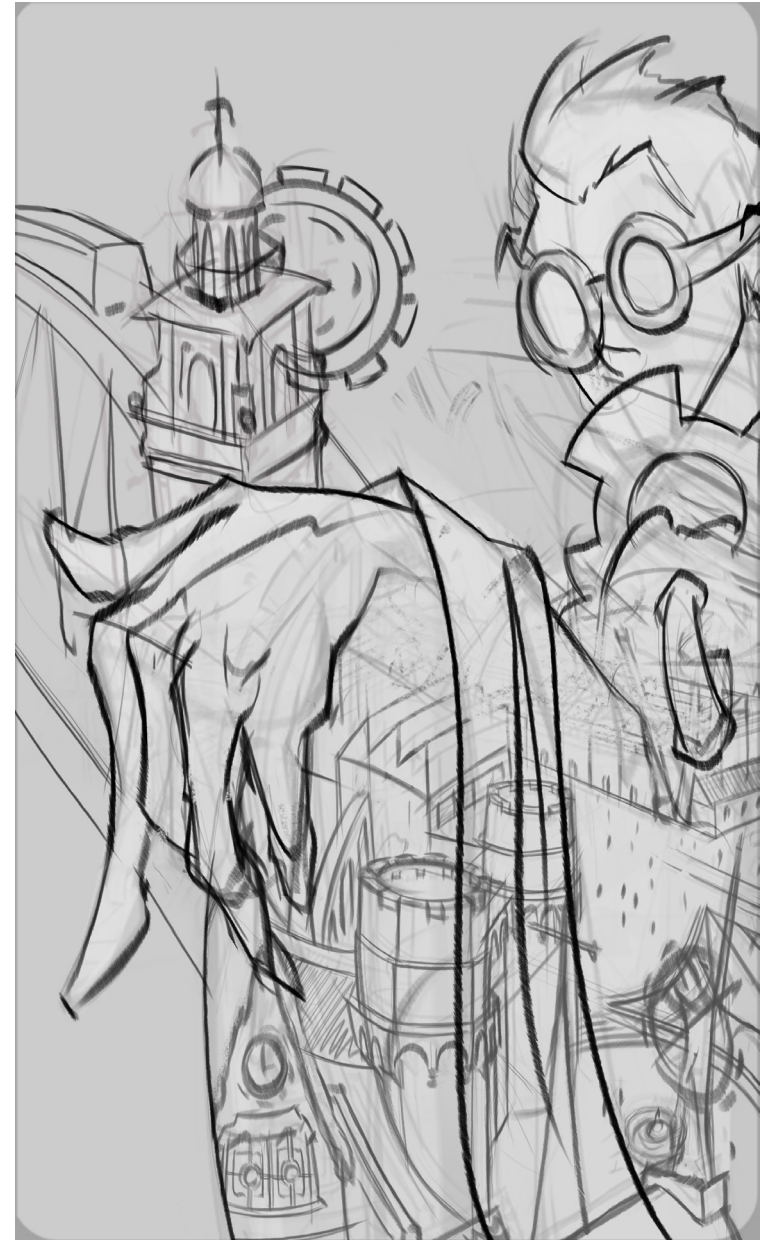
Pruebas de maquetación de la cara delantera de las cartas y selección de la definitiva.



Diseño definitivo de los dorsos de carta para los tres bandos.



Bocetos.



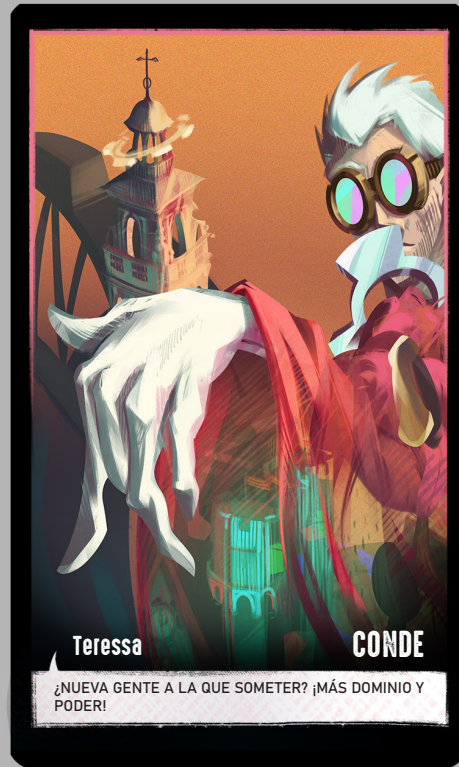
Line art.



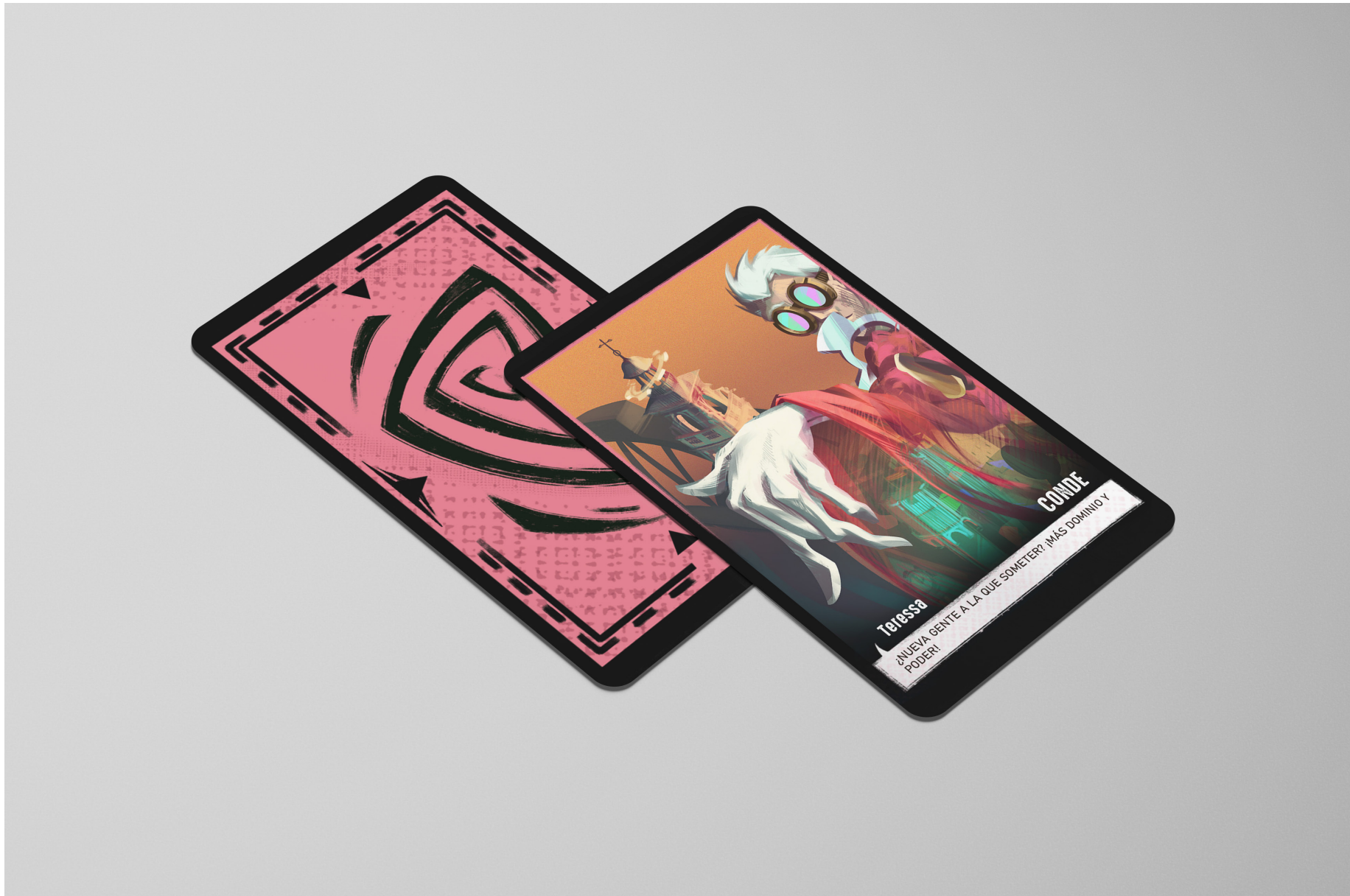
Ajustes de color.



Ilustración definitiva.



Maquetación de la carta seleccionada para la implementación.



Mockup (previsualización).



ARCADIAN ^{IT}

Mario Casanova Ivanco

@ivanco_art

| <https://ivancoblog.blogspot.com/>