



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

# UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

## Facultad de Bellas Artes

Memories of Aeterna. Concept art para un videojuego de fantasía.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Riera Igual, Elena del Carmen

Tutor/a: Báguena Bueso, Mariano Antonio

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

## RESUMEN

En este proyecto de preproducción artística para el videojuego *Memories of Aeterna*, se realiza el trabajo de concept art a partir de un briefing previamente planificado, que incluye el diseño y desarrollo de diversos elementos del videojuego, como determinados personajes, ambientes/escenarios y props, o la elaboración de artes finales de posibles escenas o situaciones en las que interactúen todos estos elementos. Los objetivos principales de este proyecto son aplicar todos los conocimientos y técnicas aprendidos a lo largo del Grado de Bellas Artes en el *concept art* del proyecto, y hacerlo de forma que se ajuste al briefing y a la temática del juego adecuadamente.

Por otro lado, todo este *concept art* está recopilado en un *artbook* maquetado de forma digital, donde se describe textual y visualmente todo el proceso que se ha realizado para llegar a los diseños finales de los elementos del proyecto. Se incluye un estudio de referentes relacionados con la industria del *concept art*, como Yusuke Kozaki, Hidari o Akihiko Yoshida.

### PALABRAS CLAVE

Concept art, videojuego, construcción de mundos, diseño de personajes, ilustración.

## SUMMARY

In this artistic pre-production project for the video game *Memories of Aeterna*, the concept art phase is executed from a previously planned briefing, which includes the design and development of various elements of the video game, such as certain characters, environments/scenarios and props, or the elaboration of final arts of possible scenes or situations in which all these elements interact. The main goals of this project are to apply all the knowledge and techniques learned throughout the Bachelor of Fine Arts in the concept art of the project, and to do it in a way that suits the briefing and the theme of the game properly.

On the other hand, all this concept art is compiled in a digital artbook, where the entire process carried out to achieve the final designs of all the elements of the project is described textually and visually. It includes a study of references related to the industry of concept art, such as Yusuke Kozaki, Hidari or Akihiko Yoshida.

### KEYWORDS

Concept art, videogame, worldbuilding, character design, illustration.

## AGRADECIMIENTOS

A mis padres, por darme todo el cariño y amor del mundo, y por apoyarme siempre durante toda mi carrera, ahora más que nunca.

A Álvaro, con quien he podido contar siempre para ser mi beta tester de todos mis proyectos y sueños, por ponerme los pies en la tierra cuando lo necesitaba y por ser lo mejor que tengo.

A mis amigos, tanto los que estáis o habéis estado conmigo en Valencia como los de Discord, por ser los primeros en querer ayudarme a impulsar mis proyectos y aportarme tanto en ellos y en mi vida.

A mi abuela, por confiar a ciegas en mí y por sentir tanta pasión por mi trabajo.

A Mariano Báguena y Paco Martí por aceptar mi propuesta y guiarme a lo largo de este proyecto.

A todos mis profesores/as que he tenido a lo largo de la carrera, no habría llegado tan lejos sin vuestra sabiduría.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS</b>	<b>6</b>
<b>3. METODOLOGÍA</b>	<b>6</b>
<b>4. MARCO TEÓRICO</b>	<b>7</b>
4.1. EL RPG COMO GÉNERO DE VIDEOJUEGOS	7
4.1.1. ¿QUÉ ES UN RPG?	7
4.1.2. DIFERENCIAS ENTRE JRPG Y WRPG	8
4.2. WORLDBUILDING Y STORYTELLING	10
4.2.1. STORYTELLING EN VIDEOJUEGOS	11
4.3. CONCEPT ART	12
4.3.1. FUNDAMENTOS DEL CONCEPT ART	13
4.3.2. ARTBOOK: DEFINICIÓN Y CÓMO INTRODUCIR EL CONCEPT ART EN ÉL	13
<b>5. REFERENTES</b>	<b>14</b>
5.1. REFERENTES ESTRUCTURALES	14
5.1.1. FIRE EMBLEM	14
5.1.2. THE LEGEND OF ZELDA	15
5.1.3. YOKOVERSE	15
5.2. REFERENTES ESTÉTICOS	16
5.2.1. YUSUKE KOZAKI	16
5.2.2. HIDARI	16
5.2.3. AKIHIKO YOSHIDA	17
5.2.4. ILLUMI	17
<b>6. MEMORIES OF AETERNA</b>	<b>17</b>
6.1. ORIGEN Y ARGUMENTO DE MEMORIES OF AETERNA	17
6.2. BRAINSTORMING Y MAPA CONCEPTUAL	19
6.3. BRIEFING Y MOODBOARDS	20
6.3.1. PERSONAJES	21

6.3.1. PROPS .....	23
6.3.1. ENTORNOS .....	24
6.3.1. ESCENAS .....	24
6.4. TÉCNICA Y MEDIOS .....	24
6.5. PROCESO DE CONCEPT ART .....	25
6.6. ESTUDIO DE LOS PERSONAJES: TURNAROUND .....	27
6.7. ARTBOOK: FUNCIÓN Y ELABORACIÓN .....	28
<b>7. CONCLUSIONES .....</b>	<b>28</b>
<b>8. FUENTES REFERENCIALES .....</b>	<b>30</b>
8.1. BIBLIOGRAFÍA .....	30
8.2. LUDOGRAFÍA .....	30
8.3. VIDEOGRAFÍA .....	31
8.4. WEBGRAFÍA .....	31
<b>9. ÍNDICE DE FIGURAS .....</b>	<b>34</b>
<b>10. ANEXO .....</b>	<b>37</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

El concepto actual de *Memories of Aeterna* surgió en algún momento entre 2017 y 2018, durante un viaje en coche al norte de España, cuando miré desde la ventanilla los frondosos bosques adyacentes a la carretera por la que circulábamos. Desde pequeña siempre me han gustado las historias de fantasía y acción, ya fueran en libros, películas o cualquier medio audiovisual, pero donde más disfrutaba estos relatos era en los videojuegos, que me han acompañado desde muy pequeña, y que me impulsaron a querer crear mi propio juego.

Antes de *Memories of Aeterna*, ha habido diversos prototipos de proyectos inspirados por mis sagas favoritas del género RPG (*Fire Emblem*, *The Legend of Zelda* o *Final Fantasy*) que finalmente descarté, aunque no sin escoger los elementos más importantes de cada uno de ellos para elaborar la idea actual de este proyecto. Conforme hemos ido creciendo el proyecto y yo, he decidido incorporar elementos del género *Hack and Slash*, del que forman parte juegos como *NieR: Automata*, *Fantasy Life* o *Alice: Madness Returns*.

El nombre de *Memories of Aeterna* plantea que su argumento conforme las hazañas y leyendas por los protagonistas en Aeterna, el mundo donde se desarrolla el juego. Aeterna representa un continente que su historia, su gente, su vida, van a permanecer para toda la eternidad en el recuerdo de sus habitantes. El viaje de Remille, la protagonista, muestra un mundo dividido entre el avance de la industrialización fantástica y la evolución del ser humano frente a la presencia y preservación de la naturaleza y todas las criaturas mágicas que habitan allí. *Memories of Aeterna* también trata otros temas, como la discriminación de otras razas/especies, el descubrirse a uno/a mismo/a o los choques culturales entre diversos colectivos; todo en un relato de fantasía medieval que narra una historia de superación y de lucha por un mundo mejor.

Debido a la magnitud del proyecto, no es realista realizarlo en su totalidad durante un único año para el proyecto TFG. Es por eso que, en su lugar, se realizará el arte conceptual o concept art del videojuego para contar con una base de la que partir al realizar el videojuego final: esto incluye diseño de ambientes/escenarios, personajes y props. Todo este concept art se ha recopilado en un artbook digital, que será mostrado durante la presentación y defensa del TFG.

## 2. OBJETIVOS

Para el desarrollo de este proyectos se plantean una serie de objetivos para guiar y sistematizar el proceso.

Como objetivos específicos se marcan:

- Diseñar los elementos (personajes, props y entornos) en base al briefing planteado y sin diferir en exceso de éste.
- Procurar que todos estos elementos no choquen estéticamente entre sí y conseguir adaptarlos a mi estilo artístico.
- Crear y maquetar un artbook que recopile todos los elementos y que explique en texto e imágenes todo el proceso artístico del proyecto.
- Conseguir un proyecto con un acabado profesional y apto para los estándares de la industria de los videojuegos.

## 3. METODOLOGÍA

La metodología aplicada para este proyecto está basada y concebida a partir de los planteamientos propuestos en la asignatura de “Concept Art y Pintura” y es muy cercana a la industria actual del *concept art* y el *character design*. Esta metodología supone una cadena de determinadas tareas que se deben seguir ordenadamente para poder realizar el proyecto con éxito, y que se van a describir en las siguientes líneas.

Para poder establecer estas ideas, se debe pasar por una fase de brainstorming o lluvia de ideas, agrupando numerosos conceptos e ítems, que se organizan posteriormente en un mapa conceptual mediante una jerarquía.

Al tratarse de un proyecto totalmente original y que no hace ningún tipo de referencia a otras obras y títulos audiovisuales existentes, es necesario definir los temas tratados y el argumento del videojuego: aunque no sea obligatorio para la realización del TFG, sí nos puede ayudar a avanzar en el proceso de concept art del proyecto, ya que facilita su correcta representación del juego. El tener mis propios referentes para este trabajo también me ayuda a tener una consistencia artística y estilística, y puedo aprender también de su proceso de trabajo para aplicar métodos que me faciliten el mío propio.

Una vez decididos los conceptos del proyecto, se toman más datos a partir de toda la información recopilada en el marco teórico, y junto con el argumento inicial y las ideas sacadas del mapa conceptual, se elabora el

*briefing*, que permite establecer los objetivos estéticos y conceptuales para cada elemento del proyecto; en esta fase también se deciden los personajes, *props* y entornos, además de la cantidad que se realizarán de cada tipo. Con el *briefing* terminado, se construyen los *moodboard* para definir aún más las características de estos elementos y dejar entrever ciertos detalles, como las posibles paletas de colores de cada uno.

Para finalizar la práctica, todo el arte conceptual se recopila en un *artbook*, donde se refleja de manera visual todo el proceso de trabajo, desde los bocetos hasta llegar a los artes finales. Éste es maquetado y diseñado en su totalidad en InDesign, y está pensado para presentarse de forma digital.

## 4. MARCO TEÓRICO

En el marco teórico, hablaremos de los conceptos y tópicos que afectan directamente al proyecto de *Memories of Aeterna* y que han ayudado a desarrollarlo. En primer lugar, investigaremos sobre los videojuegos RPG y nos centraremos en los contrastes en cómo se trata este género en Japón y Occidente. En segundo lugar, se investigará acerca del *worldbuilding* y el *storytelling* dentro de los videojuegos y de su importancia de cara a aplicarlos en el *concept art*, último tópico a tratar en este apartado, en el que además se mostrará cómo se aplica el *concept art* en un *artbook* dentro de la industria audiovisual.



Fig. 1. Arte oficial del juego de rol *Dungeons & Dungeons* (2018).

### 4.1. EL RPG COMO GÉNERO DE VIDEOJUEGOS

El proyecto de *Memories of Aeterna* se plantea como un videojuego perteneciente al género de juegos de rol o RPG; sin embargo, dentro de esta categoría podemos explorar diversos subgéneros que están muy extendidos en el panorama actual de la industria del videojuego. Para poder encuadrar *Memories of Aeterna* en un subgénero más concreto, primero hay que estudiar las clasificaciones de cada uno y comprobar cuál de ellos encaja más con las características de este proyecto.

#### 4.1.1. ¿Qué es un RPG?

Un “Role Playing Game” o RPG es un género que nos sumerge en un juego de rol, donde el jugador asume el papel de un personaje dentro del juego (generalmente el protagonista) y lo introduce a un mundo detallado y con el que puede interactuar de diferentes formas. Su origen procede de los distintos juegos de rol que han surgido desde finales de los años 60,





Fig. 2. Captura de pantalla del videojuego *Final Fantasy X-2* (2003).



Fig. 3. Captura de pantalla del videojuego *Cyberpunk 2077* (2020).



Fig. 4. Arte oficial del videojuego *Fantasy Life* (2012).

como por ejemplo *Dungeons & Dragons*, y utiliza gran parte de su terminología, escenarios y mecánicas de juego.

Esta categoría de videojuegos suele contar con diversos elementos propios que no se suelen encontrar en otros tipos de juegos, como la importancia de la progresión de cada personaje a través del incremento de su nivel y habilidades, o conceder al jugador la responsabilidad de tomar decisiones del juego, y el impacto de las consecuencias que tendrán en la historia o en la jugabilidad (en algunas ocasiones afectan a ambas, como es el caso de *The Witcher* o *Mass Effect*).

La temática de los RPG varía de juego a juego: los más clásicos, como *Dragon Quest* o *Final Fantasy*, se ambientan en una época medieval con tintes de fantasía en los que hay que luchar contra monstruos y deidades; en el otro lado de la balanza, nos encontramos con obras que transcurren en tiempos post-apocalípticos, siendo uno de los más recientes *NieR: Automata*, o que cuentan con una estética mucho más futurista y cercana al sci-fi, como *Cyberpunk 2077*.

Debido a la naturaleza del proyecto y a los resultados de estudio durante la preproducción de éste, *Memories of Aeterna* se plantea como el diseño de elementos para un posible juego RPG. Sin embargo, es muy difícil definir unas características concretas para el RPG, pues hay tal variedad de obras dentro de esta clasificación que se han creado diferentes subgéneros para poder encasillarlas mucho más fácilmente. Hay dos subgéneros que destacan por encima de los demás por su rango de abarcación y de los que vamos a hablar en el siguiente apartado: el JRPG y el WRPG.

#### 4.1.2. Diferencias entre JRPG y WRPG

La principal característica que diferenciaba el JRPG (Japanese Role Playing Game) del WRPG (Western Role Playing Game) era el lugar donde se producía: mientras los JRPG se desarrollaban en el país nipón, Occidente bebió de éstos para crear sus homónimos WRPG, especialmente en Estados Unidos (en Europa también se diseñaron algunos juegos, pero en menor medida). Al menos, esto era así en los inicios del género.

A día de hoy, es evidente la gran globalización que ha sufrido la industria del videojuego y, al haberse extendido tanto las ideas de unos países a otros, es imposible volver a clasificar estos juegos por sus lugares de origen. Aun así, debido a las diferencias culturales entre Japón y Occidente, siguen existiendo ciertos contrastes estructurales y argumentales entre los JRPG y los WRPG.



**Fig. 5.** Arte oficial del videojuego *Valkyria Chronicles* (2014) que, a pesar de contar con una apariencia anime, está dirigido a un público juvenil-adulto por su temática bélica.



**Fig. 6.** Captura de pantalla del videojuego *Final Fantasy III (3D Remake)* (2006), que muestra a los cuatro protagonistas jugables de la entrega.



**Fig. 7.** Arte oficial del videojuego *Elden Ring* (2022), uno de los ejemplos más recientes del RPG de mundo abierto.

La diferencia más clara es la estética habitual de ambos subgéneros: el JRPG cuenta con un marcado estilo anime/manga en sus gráficos, mientras que el WRPG se caracteriza por una estética mucho más realista. Las apariencias gráficas también suelen marcar el público al que se dirigen, siendo los JRPG orientados a un público más juvenil y los WRPG para jugadores más adultos, aunque no necesariamente debe ser así siempre.

La jugabilidad también es un elemento clave que diverge ambos subgéneros en varios aspectos. Por ejemplo, en los RPG más occidentales el jugador suele encarnar a un único personaje, el cual se encuentra solo contra el mundo; todo lo contrario a los RPG nipones, que suelen estar protagonizados por un equipo o cuadrilla, normalmente de 4 personajes, que viajan juntos a lo largo de la historia. A lo largo del trayecto, los JRPG parten de un mapa mucho más reducido y lineal que en los WRPG, donde se explora un mundo mucho más abierto y desconocido para el jugador.

El tamaño de los mundos afecta además a la forma en la que combaten los personajes, factor que deriva en otros dos subgéneros relacionados con los que estamos tratando. En primer lugar se encuentran los Turn-Based RPG o RPG de combate por turnos, donde los personajes y enemigos se alternan para atacar al contrincante: este tipo de batalla requiere cierto nivel de estrategia y anticipación, y precisamente por esto suele depender más de la lógica y el azar que de las habilidades de juego del jugador, algo muy propio del JRPG. En el caso del ARPG o Action RPG, el combate es en tiempo real y pone a prueba al jugador con su manejo de los controles del propio juego y con su velocidad de reacción, con lo que resulta en peleas mucho más dinámicas, más presentes en los WRPG.

Por último, la historia que relata se presenta de una forma u otra dependiendo del tipo de RPG en el que nos situemos. Los JRPG se caracterizan por tener un argumento muy lineal, pero también de aportar un gran trasfondo a su mundo y personajes, lo que resulta también en tratar temas mucho más profundos, como la religión o la humanidad, y suelen plantear más elementos de fantasía. Los WRPG, sin embargo, dan mucha más importancia a la acción y jugabilidad, con lo que suelen contar con una historia más sencilla; aún así, cuando la historia se lo permite, los WRPG cuentan con más opciones de diálogo y, dependiendo de cuáles escoja el jugador, estas decisiones tienen consecuencias mucho más gratificantes e impactantes que en los JRPG. También cuentan con entornos mucho más cercanos a nuestra realidad, y cuando juegan con la fantasía o la ficción suele ser inspirados por la literatura y la cinematografía occidental, como por ejemplo por los escritores J.R.R. Tolkien o H.P. Lovecraft.



Fig. 8. Captura de pantalla del videojuego *Omori* (2020), en el cual se muestra su particular sistema de combate.

En la industria actual del videojuego suelen lanzarse con frecuencia numerosas obras muy experimentales de todos los géneros, incluido el RPG: no en vano, en los últimos años ha habido un gran auge de juegos creados de forma independiente a las grandes empresas del momento, como es el caso de *Undertale* u *Omori*. Por eso, aunque todas las características mencionadas suelen ser la norma dentro del género, no hay un patrón rígido que seguir para clasificar un juego dentro de una subcategoría u otra, y se añaden y mezclan matices a placer de los desarrolladores de videojuegos.

*Memories of Aeterna*, por sus referentes (de los que se hablarán más adelante), su estética y su contexto, es mucho más cercano a un proyecto orientado a un videojuego JRPG, pero no se descarta añadirle matices del WRPG, como la toma de decisiones o el combate en tiempo real.

## 4.2. WORLDBUILDING Y STORYTELLING

En un videojuego, especialmente en uno como podría ser *Memories of Aeterna*, donde la historia y el mundo donde transcurre son tan importantes, es imprescindible establecer un buen *worldbuilding* y *storytelling* que puedan convivir correctamente con una buena jugabilidad. Pero, ¿qué significan estos términos?

El *worldbuilding* o construcción de mundos es el proceso de crear un universo imaginario, especialmente frecuente en proyectos audiovisuales de fantasía o de ciencia ficción. Suele partir de un concepto pequeño, y desde ese punto se expande con más elementos que afectan a cómo funciona ese mundo: desde elaborar un mapa del lugar hasta ahondar en sus leyes físicas y sociales, como la política, la religión y las culturas que coexisten, así como estructurar las diferentes criaturas y vegetación que allí habitan.

Sin embargo, de poco sirve crear un extenso *worldbuilding* si no hay un buen *storytelling* que complemente ese mundo. Tal como explica Daniel Badosa en su blog: "La historia siempre debe ser más importante que el *worldbuilding* (...). Al final, es la historia la que debe conectar con el lector, no sólo el mundo, por muy bien hecho que esté." (Badosa, 2021, párrs. 5-6). El *storytelling* o narración de historias consiste en transmitir relatos utilizando palabras y acciones, revelando los elementos e imágenes de una historia y despertando la imaginación del oyente en el proceso; las formas de hacerlo han ido evolucionando a lo largo de los siglos, al igual que los medios donde se han aplicado. Tanto el *worldbuilding* como el *storytelling* se usan de forma generalizada en las industrias audiovisuales actuales, como la literatura o el cine, y por supuesto el mundo de los videojuegos no es ni mucho menos una excepción.

Contar un relato a través de un videojuego aporta ciertas ventajas: la primera, que actualmente se puede ofrecer la experiencia de jugar a través de una pantalla y de una o varias salidas de sonido, con lo cual es muy fácil presentar una historia por medios audiovisuales e incorporar color, expresiones corporales, sonidos de ambiente y otros elementos que ayuden al jugador a comprender mejor la narración. Sin embargo, esto ya no lo pueden ofrecer las series de televisión, el cine o los millones de vídeos colgados en Youtube. ¿Cómo se puede integrar un buen *storytelling* en un videojuego, sin perder la interactividad entre juego y jugador que tanto lo caracteriza?

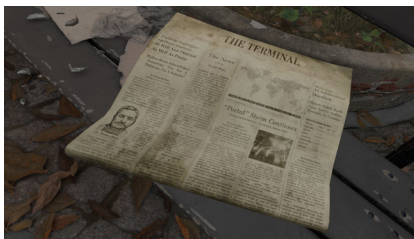


Fig. 9. Captura de pantalla del videojuego *Half-Life: Alyx* (2020).

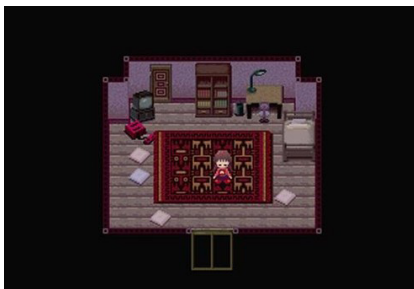


Fig. 10. Captura de pantalla del videojuego *Yume Nikki* (2004).



Fig. 11. Captura de pantalla del videojuego *Thomas Was Alone* (2012).

#### 4.2.1. *Storytelling en videojuegos*

El desarrollador de videojuegos Brackeys ya mencionaba en sus vídeos de Youtube la importancia de poder integrar correctamente el *storytelling* de un proyecto sin que éste afecte a su jugabilidad. Como él menciona en uno de sus vídeos, "No hay que olvidar que se está jugando a un videojuego, y que es imprescindible involucrar a los jugadores dentro de éste para ofrecerles una experiencia inmersiva que les permita meterse dentro de la historia" (Brackeys, 2020).

Hay muchas formas de relatar una historia a través de un videojuego. Se podría decir que la más clásica y habitual es a través de los diálogos entre personajes y las llamadas cinemáticas, que son secuencias de vídeo pregrabadas que ayudan a producir un impacto emocional mayor en el jugador. En muchos juegos, como es el caso de *The Last of Us*, también se combina con un ritmo equilibrado del hilo argumental, donde se alternan momentos de paz y tranquilidad con escenas de acción y tensión donde los reflejos del jugador son claves para poder avanzar en la historia.

En algunos casos, la narrativa no necesita de diálogos para poder estar presente, sino que el propio entorno es capaz de relatar la historia, como sucede al leer las noticias a través de los periódicos de los escenarios en *Half Life*. A veces, los desarrolladores aprovechan esta oportunidad de expresividad para dejar pistas sobre el relato en el mundo y en los objetos y personajes con los que se pueden interactuar y que el jugador lo interprete de la forma que considere: esto ocurre en juegos como *Gris* o *Yume Nikki*. En el otro lado de la balanza, el truco de *Thomas Was Alone* es el narrar continuamente dónde sucede la historia, cómo se sienten los protagonistas y qué es lo que está ocurriendo en el juego, para poder implicar aún más al jugador en los sucesos dentro de éste.



Fig. 12. Tabla oficial de Square Enix que recopila todos los finales del videojuego *NieR: Automata* (2017): en total hay 26, como las letras del abecedario inglés.



Fig. 13. Captura de pantalla del videojuego *Octopath Traveler II* (2023).



Fig. 14. Diseño de la Vocaloid Hatsune Miku en su versión para el evento *Magical Mirai 2016*, ilustrado por LENA[A7].

Otra situación es aquella en la que la historia se intuye mediante el diálogo entre el jugador y el narrador de la historia. Es el caso de *Portal*, donde la protagonista, Chell, se comunica con GLaDOS, la antagonista del juego, mediante conversaciones que dejan entrever vestigios del pasado de Chell y de los eventos anteriores al momento donde transcurre el juego. Incluso se fantasea con la idea de contradecir los eventos narrados por el relator a través de las acciones del jugador, como sucede en *The Stanley Parable*. Estas decisiones afectan a la historia e incluso pueden derivar en distintos finales dentro de un mismo juego, siendo un buen ejemplo de esto *NieR: Automata*.

Al mismo tiempo que transcurre la historia, también lo hace el crecimiento del propio personaje... O no. En ocasiones, se dan pocos o nulos datos sobre el personaje que controlamos para que el jugador pueda proyectarse en él; esto suele suceder especialmente en los juegos con cámara en 1a persona, como *Call of Duty*. En el otro lado de la balanza, el desarrollo del personaje o personajes principales puede convertirse también en una técnica narrativa para relatar el argumento del juego. Esta es la vía que suelen tomar muchos RPG actuales, como *Xenoblade Chronicles* u *Octopath Traveler*, y que también me gustaría plantear para *Memories of Aeterna* a través de Remille, su protagonista.

La pregunta es, ¿realmente hacía falta todo este proceso de investigación para un proyecto en el que sólo vamos a realizar el concept art de ciertos elementos? La respuesta es sí, pues incluso cuando tenemos una idea pensada y queremos construir un mundo y unos personajes en torno a ésta, no podemos avanzar sin tener primero la historia pensada, pues es a partir de esa premisa donde surgen el resto de elementos, y en un videojuego el proceso no es diferente.

### 4.3. CONCEPT ART

El *concept art* o arte conceptual es una forma de expresión artística utilizada en las principales industrias del entretenimiento, como el cine, la animación, el cómic y los videojuegos. A través de un conjunto de ilustraciones, ofrece una representación visual y preliminar de diversos elementos de un proyecto como personajes, escenarios, objetos o momentos clave de la historia antes de su materialización en el producto final.

La meta principal del *concept art* es establecer mediante estas ilustraciones la atmósfera y el estilo visual del proyecto, y para ello los concept artist deben trabajar codo con codo con los directores, diseñadores y equipos de producción para poder dar vida a esos conceptos iniciales.



**Fig. 15.** *Thumbnails* de bocetos para el *splash art* de la *skin* "Bestia Lunar" (2021) del personaje Miss Fortune para el videojuego *League of Legends* (2009). Ilustrado por Tina Wei.



**Fig. 16.** Diseño de páginas del *artbook* oficial de *Over The Garden Wall*.



**Fig. 17.** Diseño de páginas del *artbook* *Into the territory of Dragons*, de Juan Arrabal.

#### 4.3.1. Fundamentos del Concept Art

El *concept art* toma elementos tanto del arte como del diseño y los combina para poder ser una herramienta artística, y se concibe al *concept artist* como un rol versátil que cuenta con las habilidades de un diseñador y de un ilustrador. Como hemos mencionado antes, el *concept art* forma parte de un proceso de producción industrial, en este caso orientado al mundo del entretenimiento, con lo que las creaciones que se originen de él no responden únicamente a la estética, sino que también lo hacen a una función, en este caso de ayudar a los compañeros de producción de un proyecto a poder desempeñar sus trabajos de forma más eficiente y veloz.

En este campo, se busca representar del modo más preciso el *brief*, la historia o la idea planteadas por la dirección de la producción con el toque personal del artista. Los artistas realizan una aproximación sucesiva, donde se prueban distintos diseños del elemento que se esté trabajando hasta llegar a una solución o soluciones que se acerquen lo máximo posible a la idea inicial. Estos diseños seleccionados se refinan y pulen hasta elegir el definitivo y que se utilizará durante el resto del proyecto.

#### 4.3.2. Artbook: definición y cómo introducir el Concept Art en él

Un *artbook* es un libro que recopila de forma visual el arte relacionado con un determinado tema, artista, proyecto o franquicia. Suelen ser publicaciones de calidad para poder mostrar las obras en su forma impresa, y pueden centrarse en diversos temas: la gran mayoría de veces reúne el *concept art* y otros elementos visuales utilizados a lo largo de la producción de un videojuego, animación, cómic, película y otros medios audiovisuales que permiten mostrar el proceso creativo del proyecto.

Estos libros se suelen publicar como complementos de este tipo de proyectos y permiten ver lo que sucede detrás de las cámaras durante la producción de éste. Suelen incluir un abanico de imágenes, desde bocetos preliminares hasta ilustraciones finales, y pueden contener comentarios, descripciones y anécdotas relacionadas con el proceso creativo, lo que ofrece a los seguidores de la franquicia en cuestión una experiencia mucho más inmersiva.

Los *artbooks* son apreciados tanto por aquellos que aspiran a mejorar como artistas como por los más experimentados, pues poder ver el proceso de trabajo de, por ejemplo, un videojuego desarrollado por un estudio



Fig. 18. Diseño de página del artbook oficial de *Fire Emblem: Awakening*. Ilustrado por Yusuke Kozaki.



Fig. 19. Ilustración oficial para el juego de cartas *Fire Emblem Cipher*, por Yamada Kotaro.



Fig. 20. Ilustración oficial para el juego de cartas *Fire Emblem Cipher*, por Daisuke Izuka. En él, sale representado Marth, protagonista de *Fire Emblem: Shadow Dragon* y el icono de la franquicia.

AAA, es muy gratificante para aquel que busque introducirse en la industria y puede darle una idea de cómo funciona ésta. Además, ayuda al lector a estudiar el trabajo de otros profesionales del mundo de los videojuegos y a comprender su metodología de trabajo.

Para este proyecto, utilizar el *artbook* nos puede ser muy útil no sólo para poder recopilar todo el proceso de *Memories of Aeterna* que se realice ahora, sino también expandir aún más en un futuro el mundo de Aeterna. Este artbook incluirá los personajes, objetos, entornos y escenas que se han elaborado para este proyecto, además de todo el material con el que se contaba previamente.

## 5. REFERENTES

### 5.1. REFERENTES ESTRUCTURALES

#### 5.1.1. *Fire Emblem*

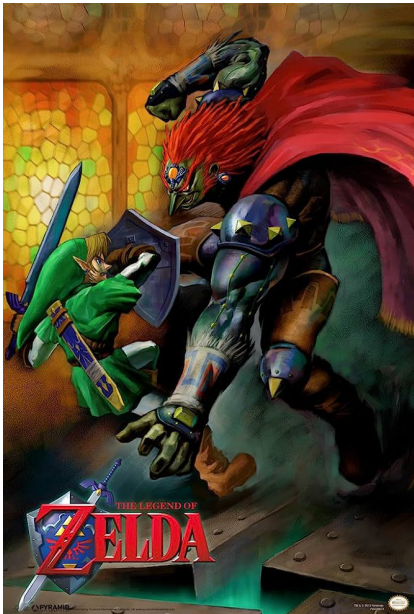
Uno de los principales referentes conceptuales de este proyecto, *Fire Emblem* es una saga de videojuegos que combina el desarrollo de una historia y personajes propios de un juego de rol o RPG con la estrategia por turnos (TBS o Turn-Based Strategy), donde el jugador tiene que manejar a las unidades de su ejército a través de un mapa dividido en bloques (muy similar a un tablero de ajedrez) para derrotar a los enemigos y cumplir la misión de cada capítulo, que puede variar desde vencer a un jefe o tomar un castillo hasta sobrevivir un determinado número de turnos al ataque enemigo.

A pesar de que cada juego se inspira en un mundo/continente distinto (a excepción de *Fire Emblem: Shadow Dragon*, *Fire Emblem Gaiden/Echoes: Shadows of Valentia* y *Fire Emblem: Awakening*, que están conectados entre sí), todos tienen un elemento en común: el *Fire Emblem* o Emblema de Fuego, un objeto muy importante que cambia según la entrega de la saga y que no necesariamente es el elemento principal de todos los juegos, pero sí que suele ser uno de los catalizadores de los conflictos que suceden en éstos.

Uno de los puntos fuertes de esta saga es el desarrollo de la trama, no sólo en la ruta principal del juego, sino a través de capítulos extra o párrafos, interacciones en mitad de la batalla e incluso conversaciones de apoyo o *supports* entre distintos personajes jugables. Esto no sólo permite



**Fig. 21.** Captura de pantalla del videojuego *Fire Emblem: Three Houses* (2019), donde se muestra el sistema de incremento de apoyo entre personajes, en este caso a través de fiestas del té.



**Fig. 22.** Ilustración oficial del videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) por Yusuke Nakano, que muestra una batalla entre Link adulto y Ganondorf.



**Fig. 23.** Ilustración oficial del videojuego *Drakengard 3* (2013) por Kimihiko Fujisaka, en los que aparecen los dos protagonistas de la entrega, Zero y Mikhail.

subir el nivel y la habilidad de estas unidades en la batalla, sino que además destaca al jugador parte del trasfondo de los personajes que normalmente no se mencionarían si nos limitamos a jugar cumpliendo únicamente los objetivos obligatorios del juego.

Estas últimas características son posiblemente lo que más han marcado *Memories of Aeterna*, pues *Fire Emblem* destaca mucho por profundizar en su *worldbuilding* y en las historias del mundo donde se desarrolla y de los personajes que lo habitan. Su facilidad para relatar conflictos bélicos, religiosos y políticos en un entorno de fantasía medieval abundante de criaturas mitológicas es un hallazgo que he encontrado en muy pocos juegos y que me gustaría aplicar también en mi proyecto.

### 5.1.2. *The Legend of Zelda*

*The Legend of Zelda* es una serie de videojuegos de acción y aventuras donde el jugador asume el papel de su protagonista Link. Ambientada en un reino mágico llamado Hyrule, la historia gira en torno a la lucha entre el bien y el mal, en las que Link se implica a través de sus aventuras encaminadas a rescatar a la princesa Zelda, quien a menudo es secuestrada por el Señor del Mal, Ganondorf. La jugabilidad se caracteriza por la exploración de vastos mundos abiertos, la resolución de puzzles y el combate estratégico con diversas armas, pero siendo la más recurrente en la franquicia la Espada Maestra.

El gran rango gráfico y argumental de *The Legend of Zelda* ha convertido a esta saga en un referente indispensable dentro del mundo de los videojuegos. Mi propio acercamiento a sus entregas (especialmente a las entregas *Ocarina of Time* y *Breath of the Wild*) han afectado sin duda a cómo visualizo *Memories of Aeterna*, especialmente en su jugabilidad y gráficos. Esto hace que, inevitablemente, marque los elementos indispensables con los que debe contar el *concept art* de mi juego, como la búsqueda de la tridimensionalidad en los personajes controlables, paletas de tonalidades vivas y saturadas pero sin que dejen de ser cercanas a la realidad, o entornos rurales y urbanos que, aún con su contexto fantástico, hacen referencia a movimientos arquitectónicos históricos del medievo, como el románico y el gótico.

### 5.1.3. *Yokoverse*

El *Yokoverse* (o *Yokoverso* en castellano), es el nombre concedido por los fans al universo creado por Taro Yoko, director y creador de las sagas de videojuegos *Drakengard*, *NieR*, *Voice of Cards* o *SINoALICE*. Yoko se carac-





Fig. 24. Captura de pantalla del videojuego *NieR: Automata* (2017).



Fig. 25. Arte oficial del juego para móviles *Fire Emblem Heroes* (2017) por Yusuke Kozaki.



Fig. 26. Arte oficial del videojuego *Atelier Escha & Logy: Alchemists of the Dusk Sky* (2013) por Hidari.

teriza por ambientar sus juegos en entornos de fantasía post-apocalíptica y escribir historias muy oscuras para éstos, tratando tópicos como la moral, la religión, el existencialismo o el antropocentrismo, y las líneas temporales de sus juegos suelen conducir a la extinción de la especie humana por diversos desastres sobrenaturales, por la aparición de criaturas poderosas (como dragones, sombras e incluso entidades como la Flor Negra), o directamente por las decisiones tomadas en conjunto por la propia especie humana.

Aunque Yoko plantea un *worldbuilding* mucho más oscuro que el que quiero caracterizar a *Memories of Aeterna*, si que me ha inspirado su forma de tratar los temas mencionados anteriormente, pues se acerca a ellos humanamente, tanto para bien como para mal: muy inspirado por la teoría del psicoanálisis de Sigmund Freud, tanto el médico y filósofo como el director nos demuestran que el ser humano nunca está libre de sus acciones, ni siquiera en su propia mente.

## 5.2. REFERENTES ARTÍSTICOS

### 5.1.3. Yusuke Kozaki

Nacido en 1978 en Yokohama, Japón, Kozaki comenzó a los 19 años dentro del mundo del arte como *mangaka*, y a día de hoy es un reconocido ilustrador y *concept artist* centrado en el diseño de personajes. Ha colaborado en diversos proyectos de anime, manga y videojuegos, aunque los títulos más destacados donde ha participado han sido las sagas de videojuegos de consolas *No More Heroes* y *Fire Emblem* o el juego de móviles *Pokémon GO*.

Lo que me atrae más del estilo de Kozaki es el hecho de que en él predomina el uso de la línea y el dibujo, y tiende a realizar muchos detalles en los ornamentos y en determinados materiales y telas, como el encaje; sin embargo, tiene muy buen dominio del color y de las luces y sombras, lo que le permite representar estos elementos de manera aún más fidedigna a la realidad. Su estética baila entre el realismo y el anime/manga, claramente dirigido a un público juvenil-adulto pero sin perder la expresividad de la animación japonesa.

### 5.1.3. Hidari

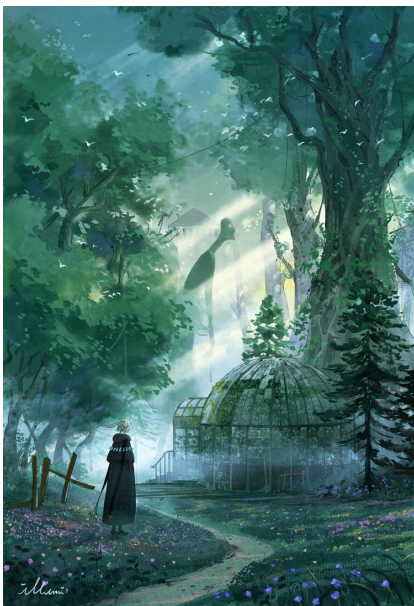
Nacido en 1980 en Yokohama, Japón, Hidari es ilustrador y *concept artist* y también ha trabajado en *Fire Emblem*, aunque tiene portafolio de otros proyectos de videojuegos, como en la saga de juegos *Toukiden* o en



**Fig. 27.** Arte oficial del videojuego *Fire Emblem Echoes: Shadow of Valentia* (2017) por Hidari.



**Fig. 28.** Arte oficial del videojuego *Octopath Traveler* (2018) por Akihiko Yoshida.



**Fig. 29.** Ilustración de ilLumi (2020).

*Atelier: Alchemist of Twilight trilogy*. A diferencia de Kozaki, el estilo de Hidari se acerca más explícitamente a la estética manga, con un trazo y colores mucho más orgánicos, pero también vibrantes y vivos; este contraste me ha servido de inspiración de cara a desarrollar mi estilo artístico estos últimos meses, especialmente para este proyecto. También suele ambientar más sus obras en la fantasía medieval propia de los juegos de rol japoneses (JRPG).

### 5.1.3. Akihiko Yoshida

Akihiko Yoshida (Japón, 1967), trabaja principalmente como *character designer*, pero también ha realizado ilustraciones promocionales para los numerosos juegos en los que ha trabajado, entre los que se encuentran las sagas de *Final Fantasy*, *Bravely Default*, *NieR* u *Octopath Traveler*. Yoshida trabaja con paletas mucho más apagadas y grisáceas, lo que le da un toque más adulto a sus obras, pero esto no quiere decir que éstas estén vacías por ello, sino más bien que la fuerza de sus composiciones pese a las poses relajadas de los personajes que aparecen da mucha vida a éstos.

### 5.1.3. ilLumi

La ilustradora japonesa ilLumi (illumi999 en redes sociales) ambienta sus obras en diversos mundos de fantasía, donde la gran variedad de tonos cromáticos y el encanto de los lugares representados acogen al espectador dentro de cada ilustración. Aunque influenciada por la estética propia del anime y el manga, en las obras de ilLumi hay un claro protagonismo del propio escenario, de lo que está sucediendo en él y de los vivos colores que desprende, en muchas ocasiones dejando a los personajes que aparecen en un segundo plano.

## 6. MEMORIES OF AETERNA

### 6.1. ORIGEN Y ARGUMENTO DE MEMORIES OF AETERNA

Como he mencionado en la introducción, *Memories of Aeterna* surgió de una mezcla entre los numerosos viajes por toda España que he realizado con mi familia a lo largo de mi vida y mi pasión desde pequeña por los videojuegos, especialmente aquellos de fantasía y rol: de hecho, una de las principales razones por las que empecé a dibujar y por las que me matriculé en el grado de Bellas Artes era persiguiendo el objetivo de poder hacer



**Fig. 30.** Ilustración de uno de los protagonistas de *Tales of Ninland*, Hikaru. Elena Riera (2015).

mis propios videojuegos en un futuro.

Allá por 2013-2014, comencé con un primer prototipo, llamado *Tales of Ninland*, con otros personajes e historia, pero que ya contaba con la esencia y elementos roleros que se han mantenido en *Memories of Aeterna*. No contaba con los dragones ni las criaturas mágicas que hay ahora, sino que se centraba más en los protagonistas humanos y en el uso de la magia y las artes oscuras, y tenía un enfoque bastante más infantil (ya que yo misma también era más joven que cuando surgió *Memories of Aeterna*). *Tales of Ninland* fue sufriendo numerosos cambios e incluso se realizaron prototipos cortos desarrollados con el motor de videojuegos *RPG Maker*, hasta que este concepto se descartó por completo en 2017 para poder dar paso al actual proyecto, y se cambió su nombre por el que ahora es conocido.

*Memories of Aeterna* es el nombre de este proyecto, que está pensado para una bilogía de videojuegos JRPG de acción con gráficos 3D, aunque esta vez nos centraremos prácticamente en su totalidad en la primera entrega de la saga. En los siguientes párrafos se desarrollará el argumento de su historia:

*“El mundo de Aeterna, tal y como lo conocemos durante la historia, es bautizado de esta forma por unos seres llamados humanos que llegaron hace miles de años. Poco se sabe de dónde vienen ni cómo consiguieron llegar a estas tierras, pero algunos documentos hablan de otro planeta llamado “Tierra”, que podría ser el lugar de origen de esta especie, aunque aún no se sabe con certeza si ese es el caso.*

*Así, llegaron a Aeterna y se encontraron con criaturas inhóspitas y fantásticas para ellos, como hadas, cíclopes e incluso dragones. Los humanos traían consigo fragmentos de tecnología ancestral, que ayudó a industrializar gran parte de las poblaciones de Aeterna hasta el estado en el que se encuentran en la actualidad, y convivieron en aparente armonía con las otras criaturas. El paso de los milenios hizo que la evolución creara nuevas especies: surgieron razas como los Draconant, dragones capaces de adoptar forma humana para pasar desapercibidos, o los Viridi, seres humanos capaces de escuchar las voces de la naturaleza y de controlar su poder para sobrevivir o luchar.*

*Sin embargo, a lo largo de los siglos se demostró que el egoísmo de los hombres se heredaba en los genes, pues a parte de los humanos de pura sangre le desagradaba la presencia de estas especies diferentes a ellos y buscaba el antropocentrismo en toda Aeterna, lo que supuso el nacimiento de la mayor secta e institución ilícita del reino: Omniferox. Los omníferos, nombre dado a sus seguidores, declararon la guerra abierta a todas estas*



**Fig. 31.** Uno de los primeros diseños para Remille, la protagonista de *Memories of Aeterna*. Elena Riera (2017).

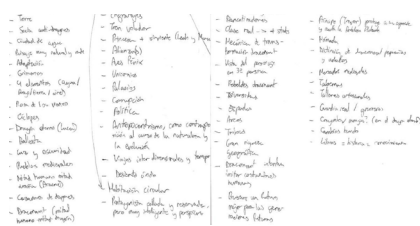
*razas, con lo que comenzó la esclavitud y persecución de éstas en los territorios dominados por la institución. Todo esto terminó en la extinción de muchas especies fantásticas, y las que han logrado sobrevivir hasta el día de hoy o bien son conejillos de Indias de Omniferox, y las más afortunadas viven escondidas de la sociedad para evitar tal cruel destino.*

*Al principio del juego, nos encontramos con Remille, una joven que ha vivido toda su vida encerrada por Omniferox en una torre sin conocer nada acerca de su pasado ni del exterior. Tras huir de la torre para evitar que Omniferox realizara experimentos en ella, descubre que es la última draconant de la luz, uno de los más poderosos de la especie, aunque aún no ha despertado del todo sus poderes. Poco después, Remille conoce su destino: debe encontrar a los draconant legendarios de los elementos agua, tierra, fuego y aire, pues son los más poderosos aliados para poder hacer frente a la temible secta. Gracias a la ayuda de los amigos que realizará en el camino, Remille fortalecerá sus poderes y se alzará como digna líder de los Draconant para enfrentarse a Omniferox y poner fin a su amenaza en Aeterna.”*

El proyecto se centra en el *concept art* y diseño de distintos elementos del juego, especialmente de los 4 protagonistas y las formas draconant de 2 de ellos, aunque también hay algunos props y entornos. Por último, se han añadido ilustraciones de 2 escenas importantes de la historia, que suceden también en los entornos mencionados anteriormente. Como elemento adicional, también se han realizado vistas o *turn-around* de los 4 protagonistas para facilitar la producción del juego final.

En los siguientes apartados, recopilaremos la producción artística desde el principio, desde la lluvia de ideas y el *briefing* hasta los artes finales, pasando por el proceso de *concept art* y finalizando con el diseño del *artbook* donde se agrupa todo el material realizado.

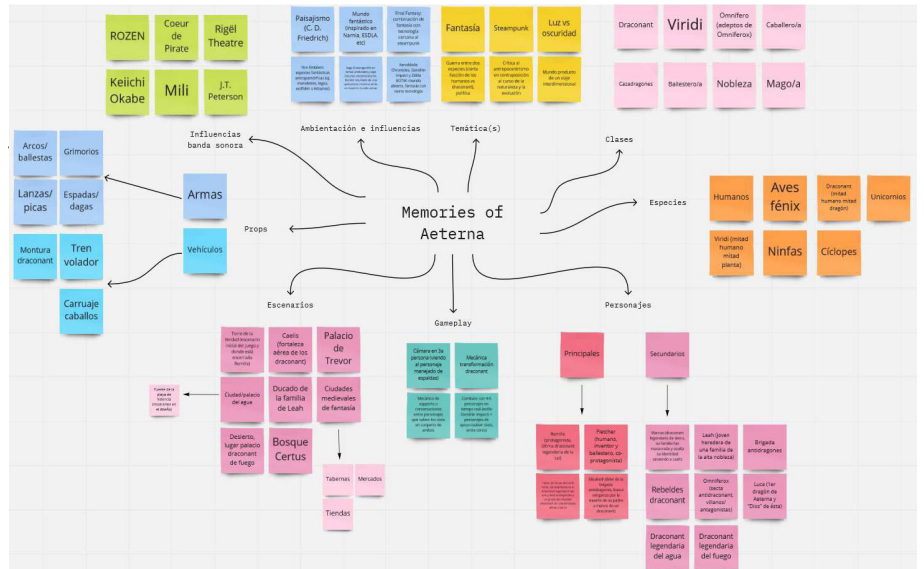
## 6.1. BRAINSTORMING Y MAPA CONCEPTUAL



**Fig. 32.** Fragmento del *brainstorming* para *Memories of Aeterna*. Elena Riera (2022).

La lluvia de ideas o *brainstorming* tiene como objetivo agrupar en masa numerosos conceptos e ítems a partir de los cuales elaborar el *briefing* del proyecto y sus características. El objetivo consistía en recopilar unas 100 palabras o ítems que surgieran de forma aleatoria y que estuvieran relacionadas con el proyecto o con elementos que quisiera aportar a éste. Tenía muy claras dos cosas: quería un ambiente en el que se entremezclaran fantasía medieval y pinceladas de steampunk, y quería que hubieran dragones (o en este caso, draconant). A partir de ahí, el resto de ítems surgieron solos, recopilando todos los conceptos acumulados a lo largo de los últimos años.

Fig. 33. Mapa conceptual realizado para *Memories of Aeterna*. Elena Riera (2022).



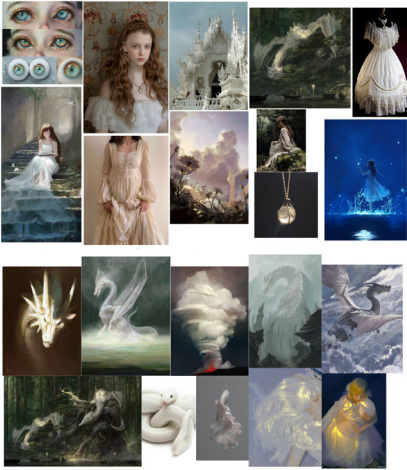
Además de la mencionada fantasía medieval propia de los JRPG, quise incluir otro tema principal: las consecuencias de que el vertiginoso avance industrial y tecnológico del ser humano intenten interrumpir el avance del curso de la naturaleza, en este caso a través de la guerra entre Omniferox y los draconant. Algunas obras audiovisuales me han inspirado a elaborar más profundamente las temáticas de *Memories of Aeterna*, como la crítica al racismo (en este caso de criaturas fantásticas) de *Fire Emblem*, el debate sobre el existencialismo de *Drakengard/NieR* o la eterna batalla entre luz y oscuridad de *The Legend of Zelda*. La música me ha ayudado también a ambientar todo este mundo, siendo algunos autores destacados Rigel Theatre, Keiichi Okabe, Mili o Coeur de Pirate.

Por otro lado, he establecido algunas de estas razas fantásticas, como los draconant (mitad humano mitad dragón), los viridi (mitad humano mitad planta) u otras criaturas más convencionales como los cíclopes o las aves fénix.

También decido algunos de los personajes, tanto principales como secundarios, los lugares y ciertos *props*. Incluso marco algunos detalles de un posible *gameplay* para el juego, ya que esto repercutirá en el estilo artístico que aplique al proyecto y al proceso de concept art en sí.

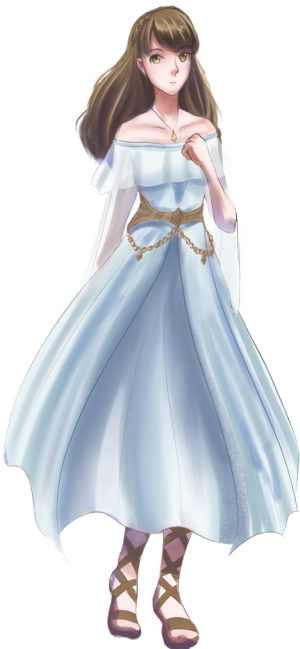
## 6.2. BRIEFING Y MOODBOARDS

A continuación, se definirá el *briefing* o información de los distintos elementos, con el objetivo de describir los conceptos principales de éstos. También se han realizado *moodboards* o tableros de elementos referenciales para cada personaje, objeto y entorno, para poder hacer un acerca-



**Fig. 34.** Moodboard de Remille (forma humana). Elena Riera (2023).

**Fig. 35.** Moodboard de Remille (forma draconant). Elena Riera (2023).



**Fig. 36.** Arte final de Remille (forma humana). Elena Riera (2023).

**Fig. 37.** Arte final de Remille (forma draconant). Elena Riera (2023).



miento más visual del resultado que se buscaba de cada uno.

### 6.2.1. Personajes

Los personajes que protagonizan el videojuego y que han sido representados en este proyecto han sido los siguientes:

- **Remille:** es una joven tímida y reservada que ha vivido encerrada en la circular habitación de la Torre desde que tiene memoria, y ha sido foco de investigación para los omníferos, secuaces de Onmiferox que convivían con ella. Sin embargo, ella no ha dejado pasar el tiempo en su habitación, pues siempre ha sido una ardua amante de la lectura, y esos libros que hay en su estantería le han ayudado a tener todos sus conocimientos sobre el mundo exterior y ser la gran estratega que es actualmente. Un día, una draconant que se infiltró en la torre para contactar con Remille le entregó su grimorio, *Ethereas Lux*, que fue aprendiendo a usar a escondidas y que durante el juego es su arma principal.

Cuando descubre oyendo detrás de la puerta a unas doncellas hablar de que pretenden realizar experimentos con ella, Remille decide que es el momento de escapar de la torre. Al abrir la puerta unos omníferos, la descubren intentando huir y van a por ella. Remille decide que es mejor morir antes que ser atrapada, así que decide saltar... sólo para descubrir que le han crecido unas alas de draconant, y que está volando muy lejos de allí.

En su forma Draconant, Remille tiene poderes relacionados con la Luz y su aspecto también refleja ese don. Sus escamas son reflectantes y de un color muy cercano al blanco puro, y las garras de sus patas y alas son de un material similar al cuarzo.



Fig. 38. Arte final de Fletcher. Elena Riera (2023).

- **Fletcher:** desde niño, Fletcher ha sido un alma aventurera, consumido por la curiosidad y las ansías de explorar el mundo. Siempre le han apasionado las historias que su hermana mayor, Fiora, le ha contado sobre los legendarios draconant y sus numerosos mitos que han marcado toda Aeterna. Es por eso que, aunque disfruta fabricando vistosos cachivaches y ayudando a su hermana a fabricar nuevas armas, los días a veces se le hacen muy aburridos.

Un día, saliendo de la taberna por la noche, percibió que una joven era increpada por dos maleantes en las afueras de la ciudad. Cuando fue a socorrerla, observó asombrado cómo ella se transformaba en un draconant y espantaba a los dos bandidos; aún así no parecía controlar bien sus poderes, pues poco después volvió a su forma humana y se desmayó. Cuando ella despertó en casa de Fletcher y Fiora, el joven inventor aprendió dos cosas: que aquella misteriosa draconant se llamaba Remille, y que a él le había llegado la oportunidad de hacer la aventura de su vida.



Fig. 39. Arte final de Trevor (forma humana). Elena Riera (2023).

- **Trevor:** es el príncipe heredero de Galerna, uno de los reinos más importantes de Aeterna. Es conocedor de muchas de las crisis, tanto externas como internas, del mundo, e incluso ha recibido invitaciones para colaborar con Omniferox, al igual que otros tantos nobles. Sin embargo, su poder e influencia le permiten rechazarlos sin temer a las consecuencias, y además, tiene una razón de suficiente peso para hacerlo: él mismo es un draconant; concretamente, el draconant legendario del aire.

Precisamente gracias a su título y las ventajas que lo acompañan, es el líder ideal para el grupo de rebeldes draconant, los últimos de la especie que se refugian en la fortaleza de Caelis, que se alza en el cielo sobre Galerna, oculta a toda especie que no pueda volar demasiado alto. Pero Trevor sabe que todo su plan y secretos peligran, y necesita ayuda lo antes posible. Al conocer a Remille, reconoce al instante a la Draconant de la Luz, y decide ponerla a prueba en un combate para comprobar si realmente está preparada para afrontar tal responsabilidad.

Trevor es el Draconant Legendario del elemento Aire, y su transformación dragontino tiene rasgos parecidos a los de las aves. Sus plumas y escamas de azul celeste le ayudan a ser uno con el cielo, mientras que su morro/pico y sus garras son muy similares a las de un águila.

- **Kassandra:** Kass para los amigos, ha crecido en un pueblo guerrero y avanzado armamentísticamente que sigue las órdenes de Omniferox. A una



Fig. 40. Arte final de Kass. Elena Riera (2023).

edad temprana, presencié cómo su padre moría a manos de un draconant, lo que la llevó a prepararse durante el resto de su vida hasta convertirse en la líder de los cazadraconant de su pueblo.

Cuando conoce la existencia de Remille y el resto de draconant, los acecha sin descanso. Pero poco después se le revela una terrible verdad: Omniferox había manipulado y controlado al draconant que mató a su padre, el cual no habría atacado a ningún humano en su estado normal. Kass, arrepentida de todo el daño que hizo a los draconant, decide unirse a Remille y su ejército para ayudarles y completar su venganza.

A la hora de diseñar a los Draconant, quise esclarecer características biológicas concretas de la especie, no sólo para diferenciarlos de los dragones que todos conocemos, sino también para poder añadir en un futuro otras variantes de esta criatura mitológica en mi propio mundo sin que colisionen con los Draconant. Estos rasgos son los siguientes:

- **Todos los Draconant tienen 4 patas, sin excepción:** no olvidemos que los Draconant siguen teniendo una parte humana, con lo que esas cuatro patas de su forma Draconant corresponderían a los brazos y piernas de su apariencia humana.
- Por el motivo explicado en el punto anterior, **los Draconant tienen un cuello ligeramente más corto que los dragones generalmente representados en la mitología.** Esto hace que sea más difícil poder montar sobre ellos, aunque no es una tarea imposible.
- Además de sus patas, **los Draconant cuentan con 3 extremidades más: dos alas,** que nacen de sus omóplatos, **y una cola,** con una longitud de aproximadamente dos tercios de la del resto de su cuerpo, que parte del coxis.

Además de los anteriores personajes, se han desarrollado también los siguientes elementos para este proyecto:

### 6.2.2. Props

- **Ballesta de Fletcher:** una ballesta construida desde cero por Fletcher, a partir de engranajes y restos de maquinarias averiadas. El inventor ha trabajado en él lo suficiente para poder asegurarse de que sus flechas siempre acierten.

- **Daga de Kass:** daga personal de Cassandra. Para poder realizarla, se ha empleado el diente de un Draconant que ella cazó, y la pulió y juntó a un



Fig. 41. Arte final de Trevor (forma draconant). Elena Riera (2023).



Fig. 42. Arte final de la Daga de Kass. Elena Riera (2023).



mango con ayuda del herrero de su pueblo. De por sí es eficaz, pero requiere de la fuerza y furia de su portadora para ser letal.

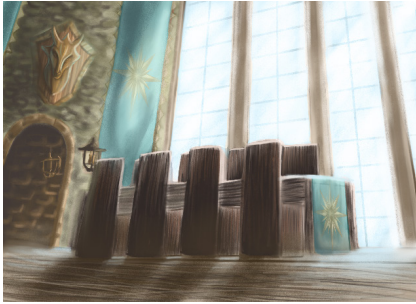


Fig. 43. Arte final de la Sala de Estrategia de Caelis. Elena Riera (2023).

### 6.2.3. Entornos

- **Mercado de Gerbera:** un lugar lleno de vida por el que pasan Remille y Fletcher en cierto capítulo de la historia. Es muy fácil perderse por sus encantadoras calles, y sus vecinos comerciantes siempre ofrecen con una sonrisa productos frescos y artesanías de gran calidad.

- **Caelis (Interior, Sala de Estrategia):** Caelis es la fortaleza de los rebeldes draconant, y en esta sala es donde se discuten asuntos políticos y estrategias bélicas. Ciertos símbolos están muy presentes, como la Rosa de los Vientos, en referencia y honor al linaje Galerna.

### 6.2.4. Escenas

- **Escena 1 - Infiltración en el mercado:** Remille y Fletcher atraviesan el Mercado de Gerbera camuflados con capas para intentar pasar desapercibidos. Sin embargo, no se han dado cuenta de que Kass y sus secuaces cazadraconant los han estado siguiendo, y no dudarán en atacarles a plena luz del día.

- **Escena 2 - La Draconant de Luz:** una vez Remille ha pasado la prueba de Trevor y se han aclarado los malentendidos con Kass y los cazadraconant, nuestra joven protagonista está preparada para dirigir el ejército Draconant ante los conflictos venideros. Reunidos en la Sala de Estrategia, Remille decide dar un discurso a los altos comandantes y mejores guerreros del ejército para animar sus fuerzas.

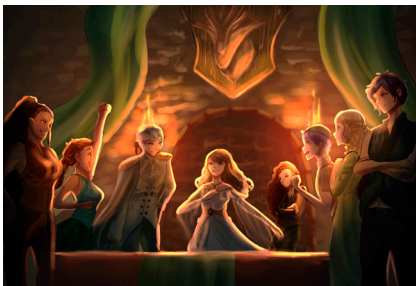


Fig. 44. Arte final de la Escena 2. Elena Riera (2023).

## 6.3. TÉCNICA Y MEDIOS

Prácticamente la totalidad del proceso artístico se ha realizado con técnicas digitales, aunque para los bocetos se han empleado técnicas analógicas como el dibujo con lápiz o bolígrafo sobre papel. El principal *software* utilizado en este proyecto ha sido *Procreate*, un programa de pintura digital para los sistemas operativos iOS y iPadOS, y he utilizado como dispositivos un iPad de 6ª generación y un Apple Pencil de 1ª generación. La elección tanto de los dispositivos como de la aplicación se deben a la increíble portabilidad con la que cuentan ambos, y me ha resultado muy práctico y útil para trabajar de forma alterna en la universidad y en casa.



Fig. 45. Proceso de trabajo aplicado a una ilustración original. Elena Riera (2023).

En determinadas ocasiones se han empleado los software *Paint Tool SAI* y *Photoshop* en el ordenador para hacer determinados retoques que no he podido realizar con *Procreate* debido al límite de capas del programa (un lienzo tamaño A4 me permite crear hasta 20 capas con mi modelo de iPad actual) o de ciertas herramientas de ajuste de color que se encuentran en estas aplicaciones, pero se han utilizado de forma muy puntual.

Mi proceso de trabajo suele ser muy similar en todos los proyectos, aunque tienen ligeras variaciones dependiendo del elemento en el que esté trabajando, matices que detallaré en la sección de proceso de *concept art*. Generalmente divido las capas en tres carpetas principales: *lineart* o línea de dibujo, color, y luces y sombras. Me gusta trabajar desde un boceto realizado sobre papel o directamente en el propio lienzo digital, aunque en algunas ocasiones, como es el caso de este proyecto, me ayudo también de una silueta que me permite entender mejor la forma del motivo en el que estoy trabajando.

Una vez con el boceto preparado, comienzo a realizar el *lineart* en limpio en otra capa encima, y le reduzco la opacidad a la que contiene el boceto. Normalmente intento que sean lo más definida posible, pero en algunas zonas dejo que sea un poco más suelta y desordenada, especialmente si sé que sólo voy a usarla de guía o que voy a pintar por encima de ella.

Para colorear, creo una nueva capa debajo de la de *lineart* para hacer una silueta en color gris de la figura. Esto me permite añadir sobre ella capas con máscara de recorte para pintar los colores base por zonas de la silueta sin salirnos de ésta. Esta técnica me ayuda a decidir la paleta de colores definitiva del motivo antes de añadir más detalles.

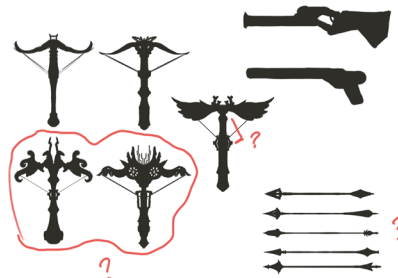
Por último, añado luces y sombras al resto de la ilustración, perfilándolas poco a poco y añadiendo detalles tanto por encima como por debajo de la capa de *lineart*, como por ejemplo mechones de pelo o telas muy ligeras como el velo (Fig. 45).

## 6.4. PROCESO DE CONCEPT ART

Todo el proceso de trabajo explicado anteriormente también se aplica en el desarrollo de *concept art* adaptándolo para este proyecto. Las fases por las que se han pasado son las siguientes:

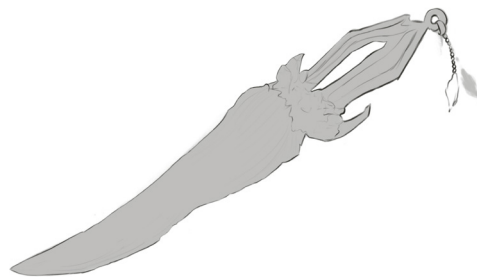
- **Siluetas:** las siluetas, realizadas con trazos simples y rápidos, ayudan a definir la forma del concepto en el que estemos trabajando, y permite crear un diseño mucho más atractivo.

**Fig. 46.** Ballesta de Fletcher - Siluetas.  
Elena Riera (2023).



- **Bocetos y lineart/grisalla:** los bocetos permiten establecer, en una línea más suelta e informal, la base del diseño de los elementos del proyecto y, en el caso de las escenas, facilitar la realización de composiciones visuales, perspectivas, etc. Después, se limpia y define la línea de dibujo definitiva, y se realiza el diseño final del elemento en el que se esté trabajando.

**Fig. 47.** Daga de Kass - *Lineart*. Elena Riera (2023).



- **Paleta de colores:** se prueban diferentes gamas cromáticas sobre el diseño resultante del *lineart* hasta dar con los colores adecuados y que visualmente transmitan la máxima información posible de la figura representada.



**Fig. 48.** Trevor (forma draconant) - Paletas de colores. Elena Riera (2023).

- **Arte final:** en esta fase se presentan los diseños definitivos de los conceptos, y se pueden añadir otros detalles, como texturas o iluminación, además de reproducir las figuras en diversas situaciones y escenarios para dotarlas de un contexto.

**Fig. 49.** Mercado de Gerbera - Arte final.  
Elena Riera (2023).



## 6.5. ESTUDIO DE LOS PERSONAJES: TURNAROUND

El *turnaround* es la visión de un personaje o cualquier elemento tridimensional que nos pueda dar toda la información que necesitamos saber de éste y que pueda ayudar al equipo de producción, como modeladores 3D o animadores. Durante la asignatura de "Narrativa secuencial: Cómic", se han realizado *turnarounds* de los 4 protagonistas (Remille, Fletcher, Trevor y Kass) en sus versiones humanas para facilitar el desarrollo de su diseño.

Lo primero de todo es realizar una vista frontal del personaje, ya que es donde es más fácil establecer los detalles de forma simétrica. A partir de esta vista, realizamos líneas de guía en los puntos más importantes, como partes del rostro, hombros o caderas, para así realizar el resto de vistas (lateral y trasera) para evitar cometer errores. Luego se añaden los colores base, y dependiendo del ilustrador/a, se pueden añadir luces y sombras, pero no es lo habitual en la industria.

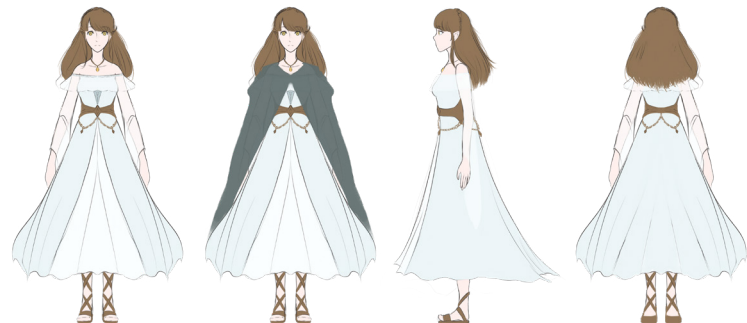


Fig. 50. Remille (forma humana) - *Turnaround*. Elena Riera (2023).

Hay muchos artistas, como Laura Ewing Ferrer, que mencionan su preferencia por la inclusión de una pose en tres cuartos para facilitar el trabajo, ella misma menciona en uno de sus blogs cómo lo realiza:

"Imagina cómo se verían las facciones del personaje si estuvieran un poco inclinadas. La nariz y otros rasgos faciales deberán modificarse ligeramente y no exactamente en la misma posición. Los hombros, simétricos en la vista frontal, ahora cambiarán y tendrán tamaños ligeramente diferentes. Las piernas tampoco serán del mismo tamaño. Uno será más ancho que el otro porque estará más cerca del punto de vista imaginario." (Ewing Ferrer, s.f.).

Sin embargo, no se ha utilizado la vista de tres cuartos en los *turnarounds* de este proyecto, ya que los artes finales de los personajes ya contaban con este tipo de perspectiva y, por lo tanto, no era necesario volver a repetirlo.

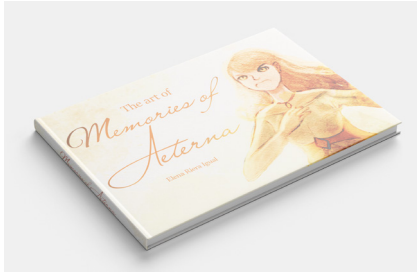


Fig. 51. Mockup del artbook de *Memories of Aeterna* - Portada. Elena Riera (2023).



Fig. 52. Mockup del artbook de *Memories of Aeterna* - Interior. Elena Riera (2023).

## 6.6. ARTBOOK: FUNCIÓN Y ELABORACIÓN

El *artbook* o libro de arte tiene como objetivo recopilar todo el material realizado durante este proyecto, además de elementos ya realizados anteriormente y diseños o conceptos descartados, y este libro se podrá ir actualizando en un futuro con nuevo contenido.

Antes de comenzar a maquetar el *artbook*, se realizó la búsqueda de una composición que permitiera un equilibrio entre imagen y texto y que a la vez resultara atractivo y fácil de seguir para el lector. Una vez decidida su distribución, el *artbook* se trabajó en Adobe InDesign 2020, con edición de fotografías ocasional y realización de mockups en Photoshop.

Ya había realizado un dossier para los *turnaround* de los personajes en la asignatura "Narrativa secuencial: Cómic" con una distribución de páginas en vertical; sin embargo, consideré que para la entrega final de este proyecto era mucho más adecuado mostrar los elementos con una composición más horizontal y en tamaño de página A4 (29,7 x 21 cm.).

## 7. CONCLUSIONES

El proyecto de *Memories of Aeterna* desarrollado a lo largo de los últimos meses ha supuesto todo un reto, tanto a nivel personal como artístico. Ha habido diversas complicaciones durante el proceso de éste, que por fortuna se han podido sortear sin problemas y han permitido cumplir los tiempos y objetivos del proyecto.

Este acercamiento sólo abarcaba la creación del *concept art* del juego y su recopilación en un *artbook* debido al corto periodo de tiempo con el que se contaba, y las metodologías adquiridas durante las asignaturas de "Concept Art y Pintura" y "Narrativa secuencial: Cómic" han sido de gran utilidad para agilizar y facilitar el proceso de trabajo en el proyecto. A pesar de tratarse de un proyecto de índole práctica, la investigación del marco teórico y el estudio anatómico y análogo me han ayudado a comprender lo que estaba dibujando, especialmente con los draconant y las armas. Se puede afirmar que, para este proyecto, esta fase ha sido casi tan importante como la realización de las obras en sí, pues la documentación ha supuesto una base muy importante para su creación.

En esta ocasión, el desarrollo del *concept art* para *Memories of Aeterna* ha supuesto una magnífica oportunidad para experimentar y para mejorar mi estilo artístico, abriéndome aún más a realizar composiciones o paletas de colores más atrevidas de las que suelo hacer normalmente; esto me ha

ayudado a poder desarrollarme más como artista y poner sobre la mesa los fundamentos aprendidos a lo largo de los 4 años del grado de Bellas Artes.

Algunas de las ideas concebidas en este proyecto provienen de los videojuegos, libros y películas de fantasía que me han marcado desde pequeña, pero con el aporte de mis conocimientos y percepción de una persona ya adulta. Ha sido muy entretenido ir desarrollando todos los elementos del juego, tanto textual como visualmente, y ha supuesto un reto dibujar algunos de ellos, como los escenarios o algunos de los artes finales, pero todas las ilustraciones finales han sido lo más fieles posible al *briefing* y se ha llegado a un resultado prácticamente deseado.

*Memories of Aeterna* ha evolucionado mucho estos últimos años, especialmente durante este período de desarrollo para el TFG, pero sigue siendo aquella historia de cuatro particulares compañeros de viaje que buscan salvar su hogar y acabar con las injusticias que suceden en él. Ha sido un apasionante viaje, donde he tenido la oportunidad de mostrar este proyecto al mundo y cumplir parte de mi sueño desde la infancia: ahora sólo queda ir desarrollando este proyecto hasta que se convierta en un videojuego del que pueda disfrutar todo el mundo. Dar vida a este proyecto ha sido una experiencia muy bonita y especial para mi, y aunque soy consciente de que tengo que mejorar artísticamente en muchos aspectos a partir de ahora, estoy satisfecha con el resultado y con cómo ha ido creciendo el proyecto a lo largo de este curso.

## 8. FUENTES REFERENCIALES

### 8.1. BIBLIOGRAFÍA

Arrabal, J. (2021). *Into the territory of Dragons*. ELBULLIFUNDATION.

Barillot, T. (2021). *YOKOVERSE – A Comprehensive Codex*. <https://accords-library.com/news/yokoverse-a-comprehensive-codex>

El País. (2005). *La enciclopedia del estudiante: Historia del arte*. Vol. 17. Santillana.

Galán, L. et al. (2018). Todo sobre la feria del año: el E3. *Revista Oficial Nintendo*. Nº 310, pp. 18-30. Axel Springer.

Gómez, N. et al. (2013). *El Gran Libro del artista digital*. Axel Springer.

Lauricella, M. (2014). *Anatomía artística*. Vols. 1, 2, 3 y 8. Gustavo Gili.

Matsumoto, A. (2004). *Cómo dibujar manga*. Vol. 13. NORMA Editorial.

Nintendo. (2018). *The Legend of Zelda Encyclopedia*. Dark Horse Comics.

### 8.2. LUDOGRAFÍA

Drawn to Life (NINTENDO DS, 2007), 5th Cell, THQ.

GRIS (PC, NINTENDO SWITCH, 2018), Nomada Studios, Developer Digital.

Fantasy Life (NINTENDO 3DS, 2012), Level-5, Nintendo.

Final Fantasy III (3D Remake) (NINTENDO DS, 2006), Square Enix.

Final Fantasy IX (PS1 2000), Square Enix.

Final Fantasy X (PS2, 2006), Square Enix.

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia (NINTENDO 3DS, 2017), Intelligent Systems, Nintendo.

Fire Emblem Fates (NINTENDO 3DS, 2015), Intelligent Systems, Ninten-

do.

Fire Emblem: Three Houses (NINTENDO SWITCH, 2019), Intelligent Systems, Nintendo.

Nier: Automata (PC, NINTENDO SWITCH, PS4, XBOX ONE, 2017), Platinum Games, Square Enix.

SINoALICE (Dispositivos móviles, 2017), Pokelabo, Square Enix.

The Last Story (WII, 2011), Mistwalker, Nintendo.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild (NINTENDO SWITCH, 2017), Nintendo.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (NINTENDO 64, 1998), Nintendo.

### 8.3. VIDEOGRAFÍA

[Brackeys] (28 de enero de 2018). *Storytelling in Video Games* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=fQgmPJYUiqw>

[Brackeys] (19 de abril de 2020). *Keeping players Interested - Pacing in Game Design* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ftiHgyFt72M>

### 8.4. WEBGRAFÍA

3D Juegos. (4 de abril de 2019). *¿Qué es y qué no es un videojuego RPG?*. <https://www.3djuegos.com/juegos/monster-hunter-world/noticias/que-es-y-que-no-es-un-videojuego-rpg-190404-1428> [Consulta: 7 de junio de 2023].

Álex. (28 de agosto de 2016). *Los 7 Pecados Capitales del Worldbuilding*. Inteligencia Narrativa. <https://inteligencianarrativa.com/7-pecados-worldbuilding/> [Consulta: 8 de mayo de 2023].

Álex. (1 de septiembre de 2019). *50 preguntas que tienes que hacerte durante la creación de un mundo fantástico*. Inteligencia Narrativa. <https://inteligencianarrativa.com/mundo-fantastico/> [Consulta: 9 de mayo de 2023].



Alexander, C. (12 de junio 2023) *How to Play The Legend of Zelda Games in Chronological Order*. <https://www.ign.com/articles/the-legend-of-zelda-games-in-order> [Consulta: 15 de junio de 2023].

Badosa, D. (26 de febrero de 2021). *Worldbuilding: Cómo hacer un mundo imaginario*. <https://danielbadosa.com/como-hacer-worldbuilding-mundos-imaginarios/> [Consulta: 8 de mayo de 2023].

Cervantes, R. (23 de mayo de 2022). *¿Qué es un RPG? Aquí tienes mis 5 favoritos*. 3D Juegos - Trucos y Guías. <https://www.3djuegosguias.com/rpg/que-rpg-aqui-tienes-5-mejores-ejemplos-genero> [Consulta: 7 de junio de 2023].

Character Design References. (s.f.). *Artist of the Week: ilLumi*. <https://characterdesignreferences.com/artist-of-the-week-14/illumi> [Consulta: 20 de abril de 2023].

Concept Art Empire. (s.f.). *20 Best Video Game Art Books For Aspiring Concept Artists*. <https://conceptartempire.com/20-best-video-game-art-books/> [Consulta: 10 de junio de 2023].

Fandom. (s.f.). *Drakenpedia - A World of Yoko Taro Wiki Project*. [https://drakengard.fandom.com/wiki/Drakengard\\_Wiki](https://drakengard.fandom.com/wiki/Drakengard_Wiki) [Consulta: 6 de mayo de 2023].

Fire Emblem Wars of Dragons. *Qué es Fire Emblem*. <https://www.fire-emblemwod.com/que-es-fire-emblem.htm> [Consulta: 28 de abril de 2023].

Freud Museum London. (s.f.). *Sigmund Freud: Una vida dedicada al psicoanálisis*. Google Arts & Culture. <https://artsandculture.google.com/story/zgWhPPoL-bHxLA?hl=es> [Consulta: 6 de mayo de 2023].

Funahashi, E. (2017). *Exploring character design with Yusuke Kozaki*. Osaka: Platinum Games. <https://www.platinumgames.com/official-blog/article/9728> [Consulta: 15 de mayo de 2023].

Jimenez, A. (s.f.). *What Is a Turnaround in Character Design and How To Draw One*. Domestika <https://www.domestika.org/en/blog/5703-what-is-a-turnaround-in-character-design-and-how-to-draw-one> [Consulta: 28 de mayo de 2023].

Jurkovich, T. (14 de enero de 2021). *The 10 Most Unique RPG Combat*

*Systems*. TheGamer <https://www.thegamer.com/rpg-unique-combat-systems/> [Consulta: 7 de junio de 2023].

Jurkovich, T. (5 de febrero de 2021). *6 Differences Between RPGs And JRPGs*. The iGamer <https://www.thegamer.com/rpgs-jrpgs-differences-comparison/> [Consulta: 7 de junio de 2023].

Marcello TBL (8 de mayo de 2023). *The Best Turn-Based RPGs of all time: A Comprehensive Guide*. <https://turnbasedlovers.com/originals/the-best-turn-based-rpgs-of-all-time-a-comprehensive-guide/> [Consulta: 7 de junio de 2023].

Miyamoto Shrine. (2003) *Superplay Magazine interview with Shigeru Miyamoto*.

<<https://web.archive.org/web/20080517004419/http://www.miyamotoshrine.com/theman/interviews/230403.shtml>> [Consulta: 5 de mayo de 2023].

Nintendo. (s.f.). *Fire Emblem: Heroes - Página oficial*. <https://fire-emblem-heroes.com/es/> [Consulta: 28 de abril de 2023].

Nintendo. (s.f.). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild - Página oficial*. <<https://www.zelda.com/breath-of-the-wild/es/>> [Consulta: 5 de mayo de 2023].

Nintendo Europe. (2012) *Fire Emblem: Awakening - 3DS Digital official manual*. [https://cdn02.nintendo-europe.com/media/downloads/games\\_8/emanuals/nintendo\\_3ds\\_2/fire\\_emblem\\_\\_awakening\\_1/ElectronicManual\\_Nintendo3DS\\_FireEmblemAwakening\\_EN.pdf](https://cdn02.nintendo-europe.com/media/downloads/games_8/emanuals/nintendo_3ds_2/fire_emblem__awakening_1/ElectronicManual_Nintendo3DS_FireEmblemAwakening_EN.pdf) [Consulta: 28 de abril de 2023].

Rouse, M. (23 de abril de 2020). *Role-Playing Game*. <https://www.techopedia.com/definition/27052/role-playing-game-rpg> [Consulta: 7 de junio de 2023].

Sánchez, C. (2020). *Referencias APA*. Normas APA (7ma edición). <https://normas-apa.org/referencias/> [Consulta: 15 de junio de 2023].

Serene's Forest. (s.f.). *The Fire Emblem*. <https://serenesforest.net/general/the-fire-emblem/> [Consulta: 28 de abril de 2023].

Sierra, N. (2021) *¿Qué son los detonantes de la acción?*. <https://nuria-sierra.com/que-son-los-detonantes-de-la-accion/> [Consulta: 28 de abril de 2023].

Siliconera Staff. (29 de mayo de 2014) *Drakengard Had Multiple Endings Because Taro Yoko Was Told There Wouldn't Be A Sequel*. Siliconera. <https://www.siliconera.com/drakengard-multiple-endings-taro-yoko-told-wouldnt-sequel/> [Consulta: 5 de mayo de 2023].

Tarul. (2015). *Discussion: What is the genre-difference between JRPGs and WRPGs?* [Publicación en el subreddit *r/JRPG*]. Reddit. [https://www.reddit.com/r/JRPG/comments/3avnun/discussion\\_what\\_is\\_the\\_genredifference\\_between/](https://www.reddit.com/r/JRPG/comments/3avnun/discussion_what_is_the_genredifference_between/) [Consulta: 7 de junio de 2023].

Tokyo Otaku Mode. (s.f.). *Hidari*. <https://otakumode.com/hidari> [Consulta: 7 de junio de 2023].

Winp (s.f.). *¿Qué son los juegos RPG?*. <https://www.winp.es/que-son-los-juegos-rpg/> [Consulta: 7 de junio de 2023].

## 9. ÍNDICE DE IMÁGENES:

**Fig. 1.** Arte oficial del juego de rol *Dragons & Dungeons* (2018) (p.8). [https://archive.com/es/artists/10358~Todd\\_Lockwood/works/287152~Heroes](https://archive.com/es/artists/10358~Todd_Lockwood/works/287152~Heroes)

**Fig. 2.** Captura de pantalla del videojuego *Final Fantasy X-2* (2003) (p.9). <https://www.amazon.es/Final-Fantasy-X-2-Remaster-Importaci%C3%B3n/dp/B07MG76R5W>

**Fig. 3.** Captura de pantalla del videojuego *Cyberpunk 2077* (2020) (p.9). <https://www.amazon.es/Cyberpunk-2077-Collector-PlayStation-Importaci%C3%B3n/dp/B07RB1F8SD>

**Fig. 4.** Arte oficial del videojuego *Fantasy Life* (2012) (p.9). <https://www.unseen64.net/2010/10/27/fantasy-life-ds-unreleased-beta/>

**Fig. 5.** Arte oficial del videojuego *Valkyria Chronicles* (2014), que a pesar de contar con una apariencia anime, está dirigido a un público juvenil-adulto por su temática bélica (p.10). [https://store.steampowered.com/app/294860/Valkyria\\_Chronicles/?l=latam](https://store.steampowered.com/app/294860/Valkyria_Chronicles/?l=latam)

**Fig. 6.** Captura de pantalla del videojuego *Final Fantasy III* (3D Remake) (2006), que muestra a los cuatro protagonistas jugables de la entrega. <https://www.eurogamer.es/final-fantasy-iii-ya-esta-disponible-para-android>

**Fig. 7.** Arte oficial del videojuego *Elden Ring* (2022), uno de los ejemplos más recientes del RPG de mundo abierto. <https://es.bandainamcoent.eu/elden-ring/noticias/elden-ring-adentrate-en-las-tierras-intermedias-101-trailer>

**Fig. 8.** Captura de pantalla del videojuego *Omori* (2020), en el cual se muestra su particular sistema de combate. <https://www.theboxhub.com/omori-review/>

**Fig. 9.** Captura de pantalla del videojuego *Half-Life: Alyx* (2020). <https://www.gamespot.com/articles/19-half-life-alyx-easter-eggs-and-secrets-you-migh/1100-6475089/>

**Fig. 10.** Captura de pantalla del videojuego *Yume Nikki* (2004). [https://store.steampowered.com/app/650700/Yume\\_Nikki/](https://store.steampowered.com/app/650700/Yume_Nikki/)

**Fig. 11.** Captura de pantalla del videojuego *Thomas Was Alone* (2012). <https://www.gamedevblog.com/2013/01/notes-on-thomas-was-alone-pretty-information-and-story.html>

**Fig. 12.** Tabla oficial de Square Enix que recopila todos los finales del videojuego *Nier: Automata* (2017): en total hay 26, como las letras del abecedario inglés. [https://www.square-enix-games.com/en\\_GB/news/az-nier-automata-endings](https://www.square-enix-games.com/en_GB/news/az-nier-automata-endings)

**Fig. 13.** Captura de pantalla del videojuego *Octopath Traveler II* (2023). <https://www.bestbuy.com/site/octopath-traveler-ii-nintendo-switch/6522076.p?skuld=6522076&intl=nosplash>

**Fig. 14.** Diseño de la Vocaloid Hatsune Miku en su versión para el evento Magical Mirai 2016, ilustrado por LENA[A7]. <https://twitter.com/magicalmirai/status/735659655267897345>

**Fig. 15.** *Thumbnails* de bocetos para el splash art de la skin "Bestia Lunar" (2021) del personaje Miss Fortune para el videojuego *League of Legends* (2009). Ilustrado por Tina Wei. <https://www.artstation.com/artwork/zOon5L>

**Fig. 16.** Diseño de páginas del *artbook* oficial de *Over The Garden Wall*. <https://oldsidelinghill.tumblr.com/post/160234554841/theyre-doing-a-special-limited-edition-cover-of>

**Fig. 17.** Diseño de páginas del *artbook* *Into the territory of Dragons*, de Juan Arrabal. <https://www.etsy.com/es/listing/948410566/libro-de-arte-del-dragon>

**Fig. 18.** Diseño de página del *artbook* oficial de *Fire Emblem: Awakening*. Ilustrado por Yusuke Kozaki. <https://www.pinterest.es/pin/331014641375600932/>

**Fig. 19.** Ilustración oficial para el juego de cartas *Fire Emblem Cipher*, por Yamada Kotaro. <https://serenesforest.net/2019/07/08/fire-emblem-cipher-series-17-release/>

**Fig. 20.** Ilustración oficial para el juego de cartas *Fire Emblem Cipher*, por Daisuke Izuka. En él, sale representado Marth, protagonista de *Fire Emblem: Shadow Dragon* (1990) y el icono de la franquicia. <https://i.redd.it/dd-watd9m0mh71.png>

**Fig. 21.** Captura de pantalla del videojuego *Fire Emblem: Three Houses* (2019), donde se muestra el sistema de incremento de apoyo entre personajes, en este caso a través de fiestas del té. <https://gamewith.net/fire-emblem-three-houses/article/show/10333>

**Fig. 22.** Ilustración oficial del videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) por Yusuke Nakano, que muestra una batalla entre Link adulto y Ganondorf. <https://www.amazon.com/-/es/Ganondorf-Nintendo-Videojuego-decoraci%C3%B3n-pulgadas/dp/B00VAOHNLE>

**Fig. 23.** Ilustración oficial del videojuego *Drakengard 3* (2013) por Kimihiko Fujisaka, en los que aparecen los dos protagonistas de la entrega, Zero

y Mikhail. <https://www.mobygames.com/game/77602/drakengard-3/cover/group-123774/cover-325831/>

**Fig. 24.** Captura de pantalla del videojuego *NieR: Automata* (2017). <https://www.pcmag.com/reviews/nier-automata-for-pc>

**Fig. 25.** Arte oficial del juego para móviles *Fire Emblem Heroes* (2017) por Yusuke Kozaki. <https://pbs.twimg.com/media/C5N3k73XAAIoN4b.jpg>

**Fig. 26.** Arte oficial del videojuego *Atelier Escha & Logy: Alchemists of the Dusk Sky* (2013) por Hidari. <https://art.alphacoders.com/arts/view/95247>

**Fig. 27.** Arte oficial del videojuego *Fire Emblem Echoes: Shadow of Valentia* (2017) por Hidari. <https://www.etsy.com/es/listing/870018519/fire-emblem-echoes-sombras-de-valentia>

**Fig. 28.** Arte oficial del videojuego *Octopath Traveler* (2018) por Akihiko Yoshida. <https://art.alphacoders.com/arts/view/115256>

**Fig. 29.** Ilustración de iLLumi (2020). <https://twitter.com/illumi99999/status/1268495010762067968>

**Fig. 30.** Ilustración de uno de los protagonistas de *Tales of Ninland*, Hikaru. Elena Riera (2015).

**Fig. 31.** Uno de los primeros diseños para Remille, la protagonista de *Memories of Aeterna*. Elena Riera (2017).

**Fig. 32.** Fragmento del brainstorming para *Memories of Aeterna*. Elena Riera (2022).

**Fig. 33.** Mapa conceptual realizado para *Memories of Aeterna*. Elena Riera (2022).

**Fig. 34.** Moodboard de Remille (forma humana). Elena Riera (2023).

**Fig. 35.** Moodboard de Remille (forma draconant). Elena Riera (2023).

**Fig. 36.** Arte final de Remille (forma humana). Elena Riera (2023).

**Fig. 37.** Arte final de Remille (forma draconant). Elena Riera (2023).

**Fig. 38.** Arte final de Fletcher. Elena Riera (2023).

**Fig. 39.** Arte final de Trevor (forma humana). Elena Riera (2023).

**Fig. 40.** Arte final de Kass. Elena Riera (2023).

**Fig. 41.** Arte final de Trevor (forma draconant). Elena Riera (2023).

**Fig. 42.** Arte final de la Daga de Kass. Elena Riera (2023).

**Fig. 43.** Arte final de la Sala de Estrategia de Caelis. Elena Riera (2023).

**Fig. 44.** Arte final de la Escena 2. Elena Riera (2023).

**Fig. 45.** Proceso de trabajo aplicado a una ilustración original. Elena Riera (2023).

**Fig. 46.** Ballesta de Fletcher - Siluetas. Elena Riera (2023).

**Fig. 47.** Daga de Kass - *Lineart*. Elena Riera (2023).

**Fig. 48.** Trevor (forma draconant) - Paletas de colores. Elena Riera (2023).

**Fig. 49.** Mercado de Gerbera - Arte final. Elena Riera (2023).

**Fig. 50.** Remille (forma humana) - *Turnaround*. Elena Riera (2023).

**Fig. 51.** *Mockup* del *artbook* de *Memories of Aeterna* - Portada. Elena Riera (2023).

**Fig. 52.** *Mockup* del *artbook* de *Memories of Aeterna* - Interior. Elena Riera (2023).

## 10. ANEXO

El anexo y *artbook* creados para este proyecto vienen como archivos adjuntos en Ebron. En ellos, se incluyen todas las imágenes del proceso, así como la información de los elementos del proyecto aportada también en la memoria.