

Elena del Carmen Riera Igual

*Memories of
Aeterna*

Anexo de imágenes

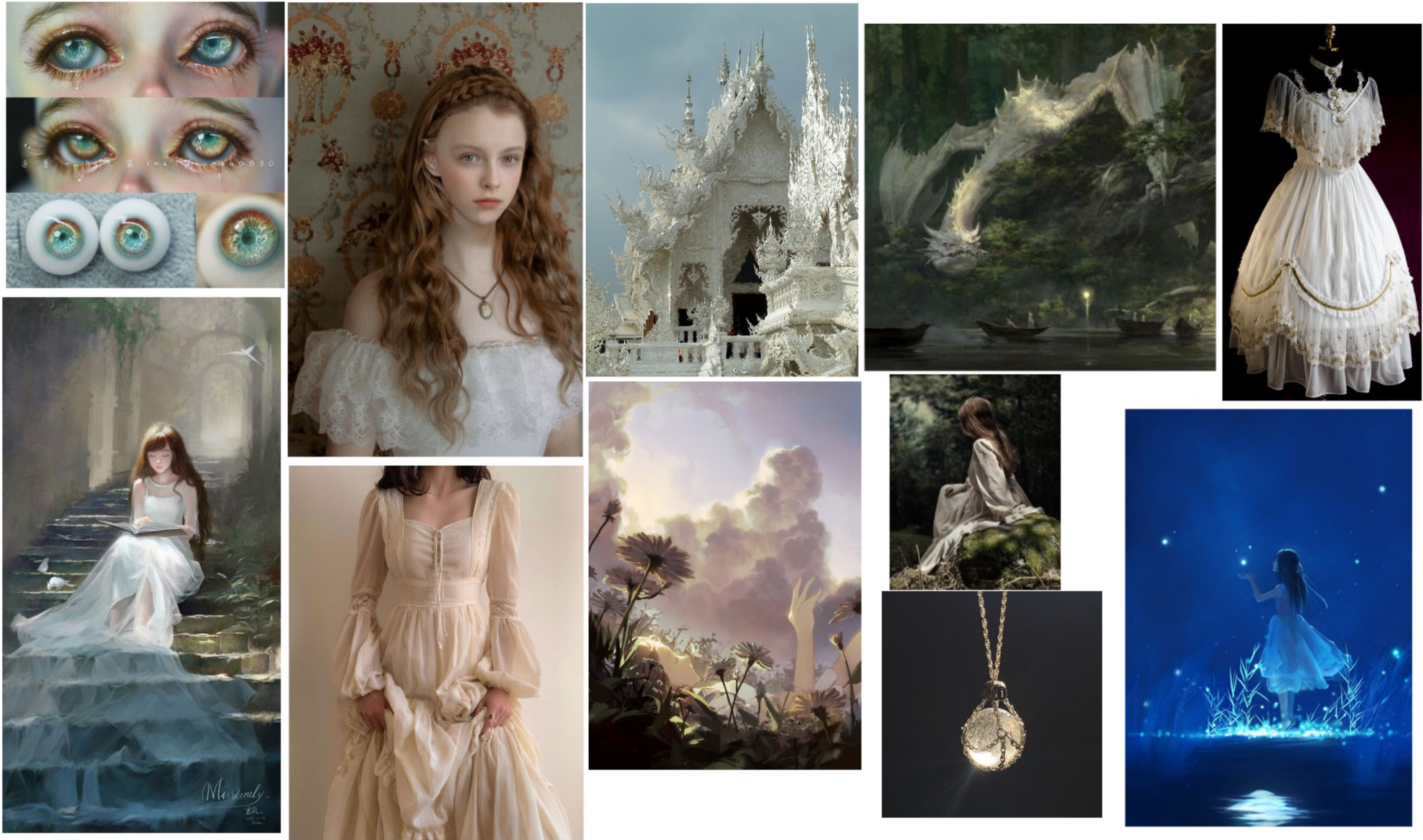
ÍNDICE

Personajes.....	3
Props.....	46
Entornos.....	57
Escenas.....	68
Artbook.....	80

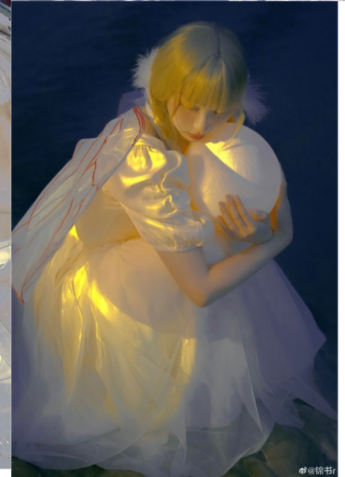


Personajes

Remille Moodboard (forma humana)



Remille Moodboard (forma draconant)



Remille Siluetas (forma humana)

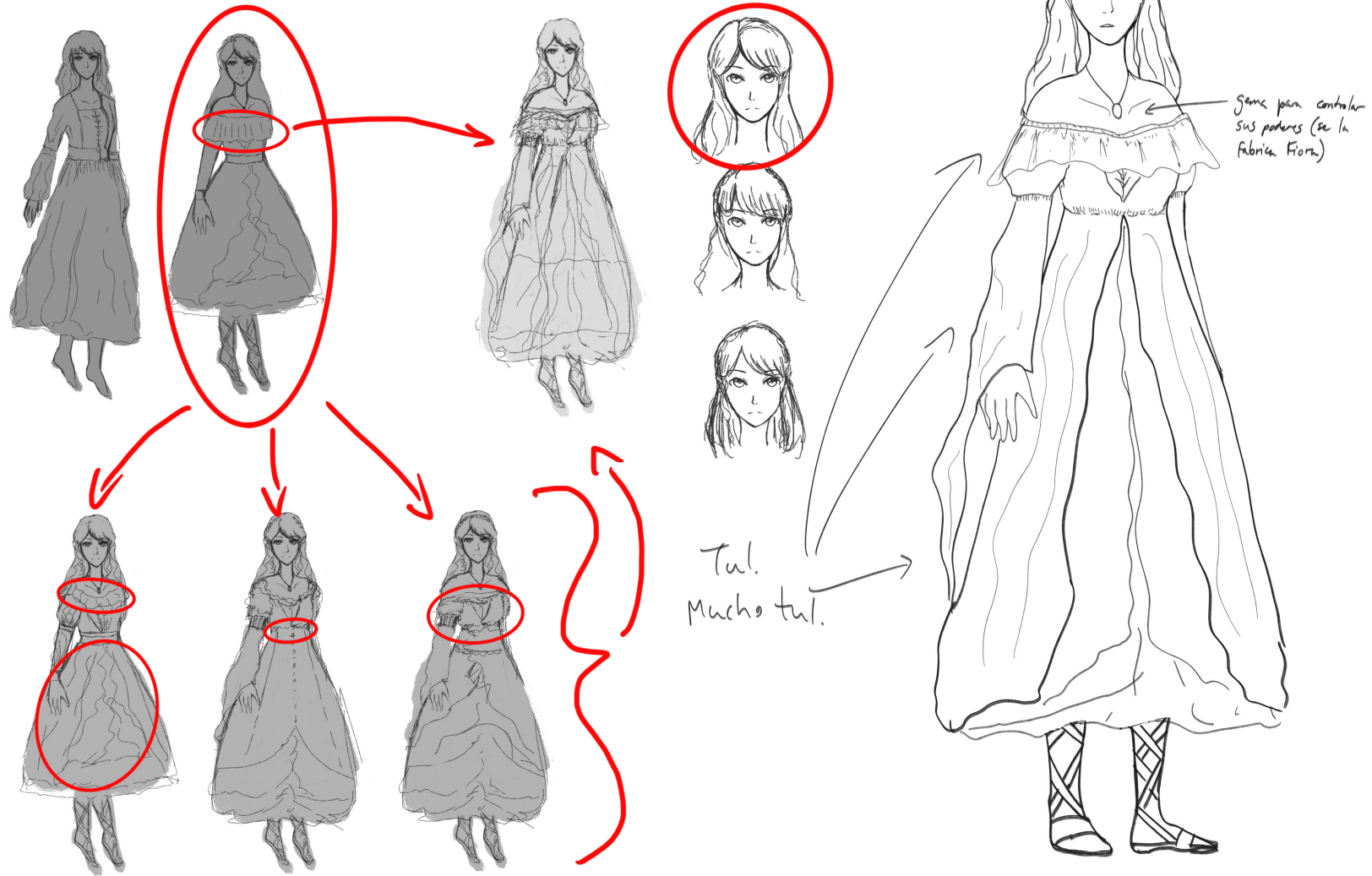


Remille Siluetas (forma draconant)



Remille Bocetos (forma humana)

Remille por Elena del Carmen Riera Igual



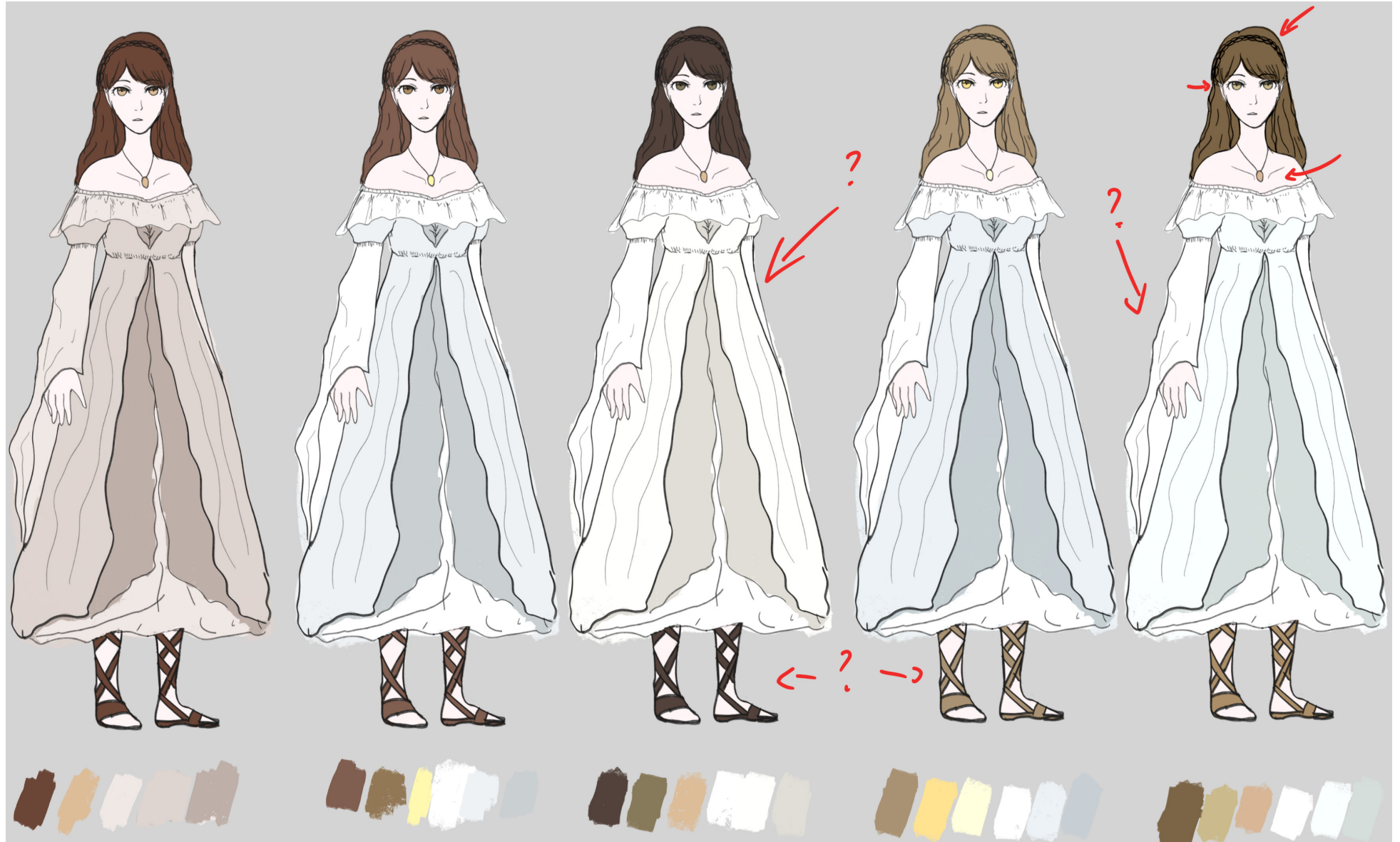
Remille Bocetos (forma humana)



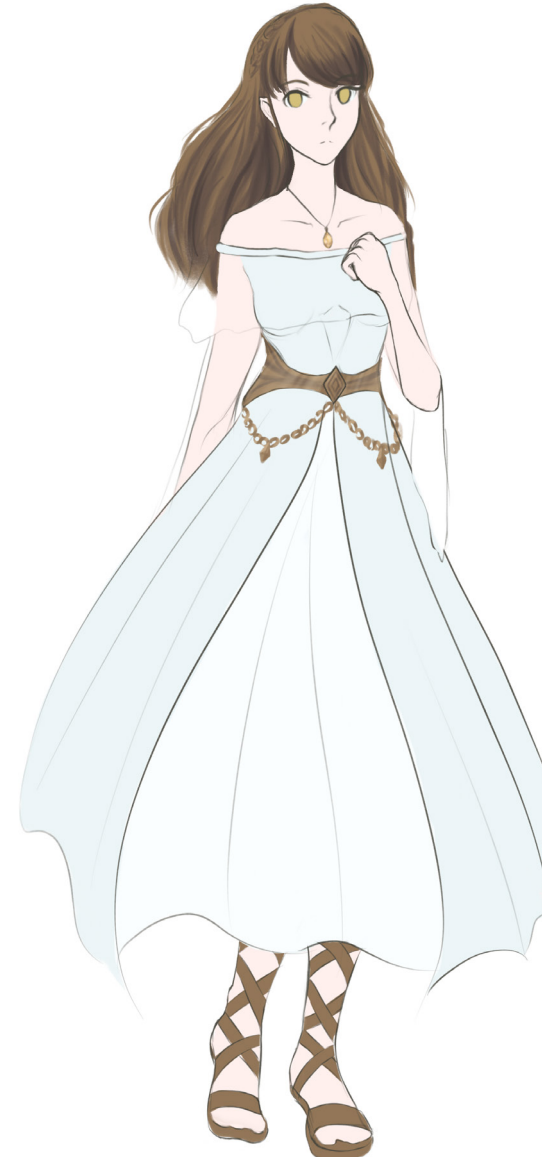
Remille Lineart (forma draconant)



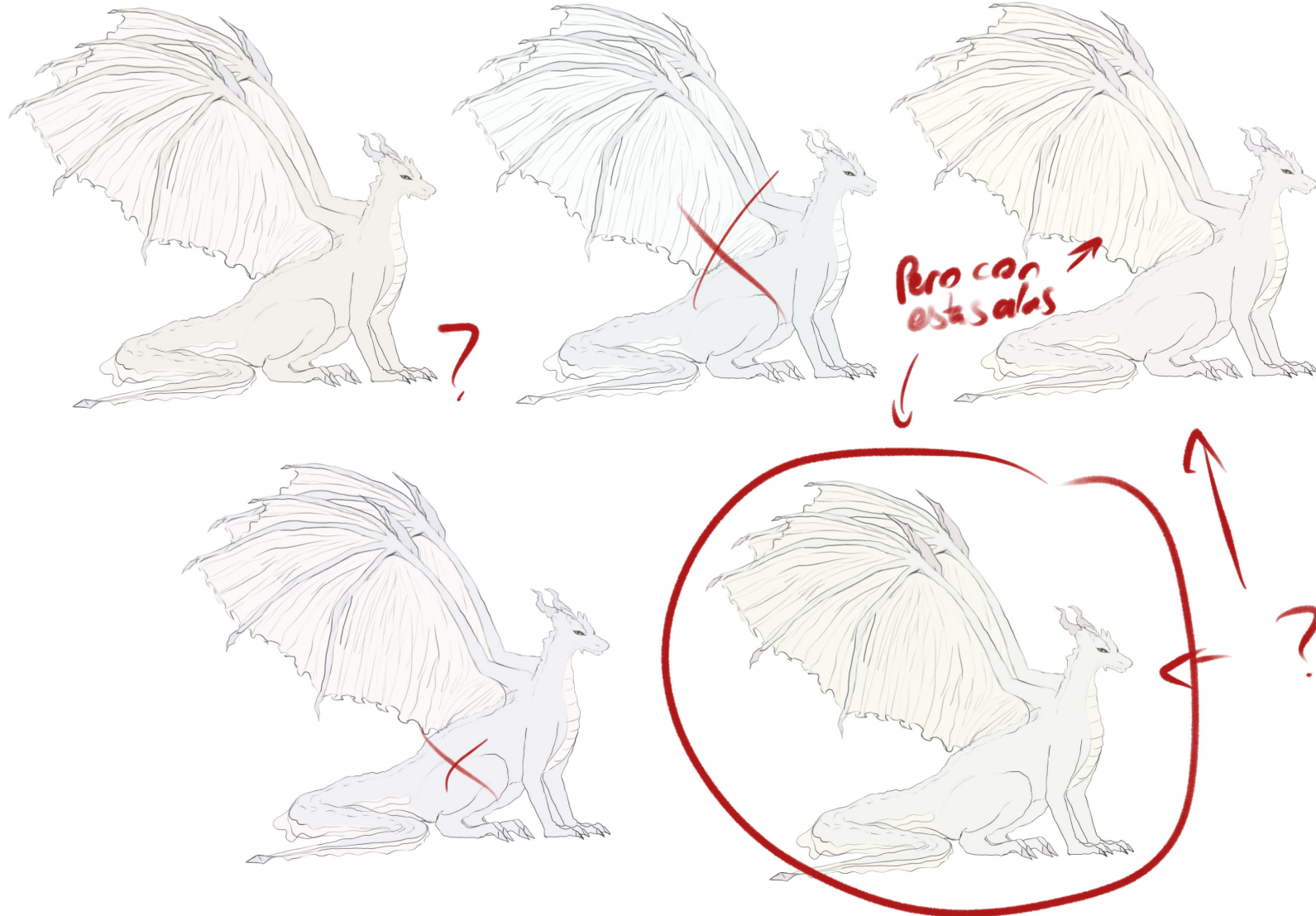
Remille Pruebas de color (forma humana)



Remille Lineart y colores (forma humana)

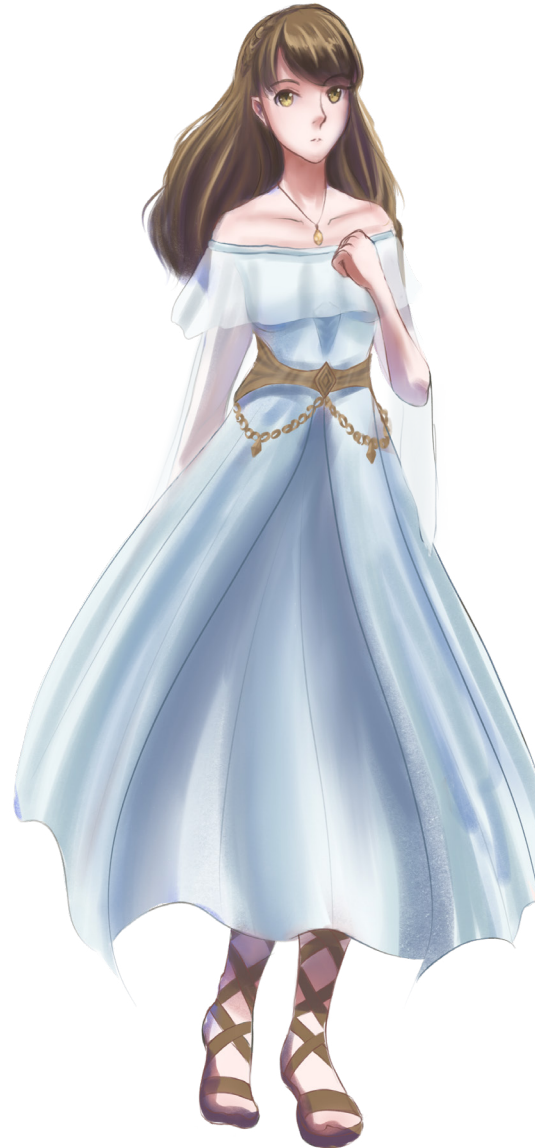


Remille Pruebas de color (forma draconant)



Remille

Arte final (forma humana)

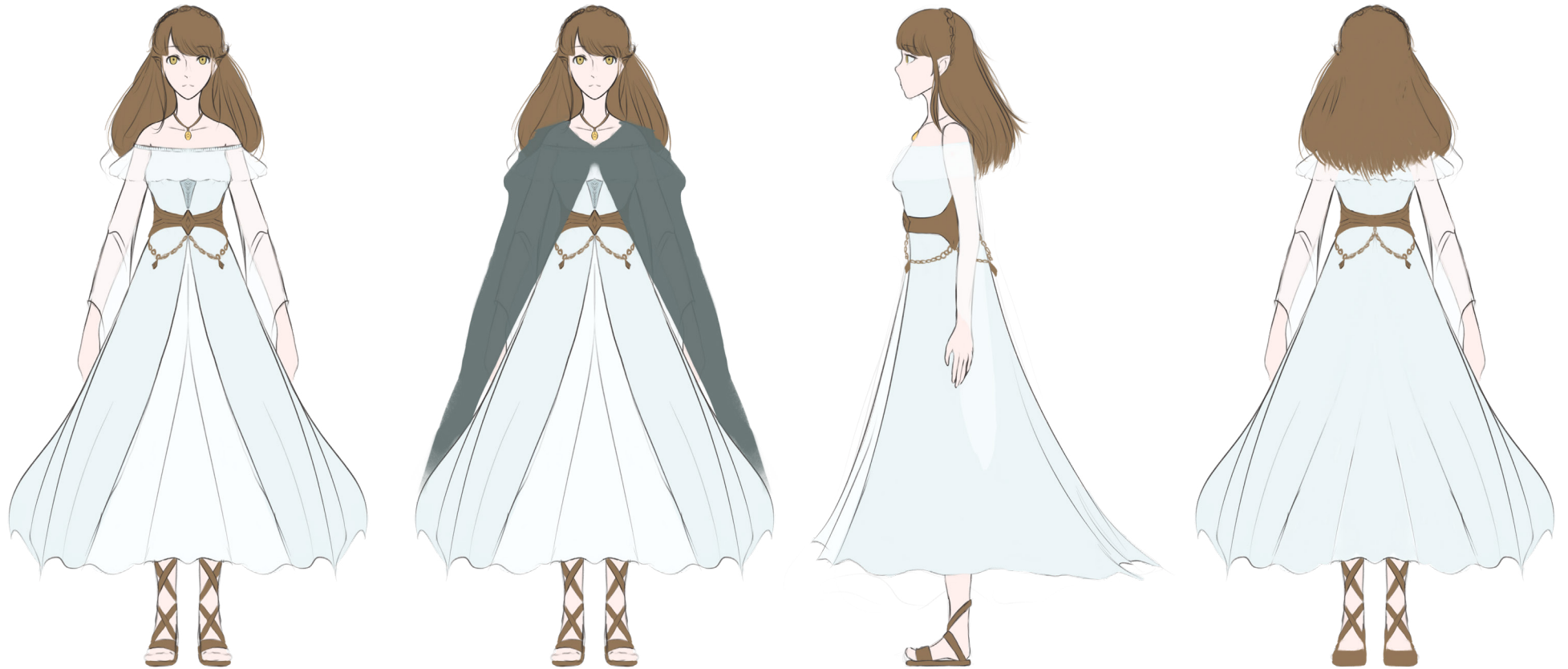


Remille

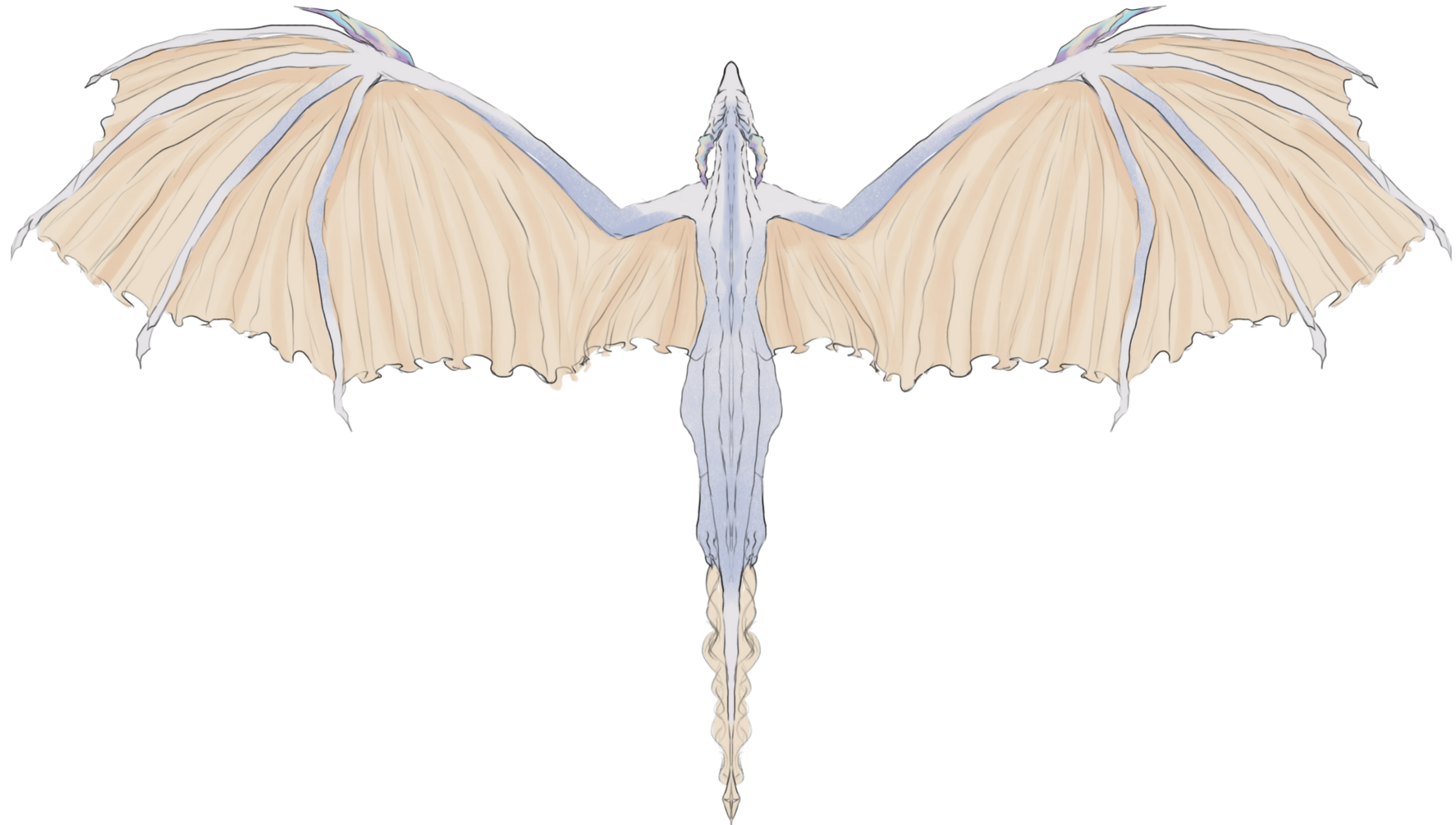
Arte final (forma draconant)



Remille Turnaround (forma humana)



Remille Vista aérea (forma draconant)



Fletcher Moodboard



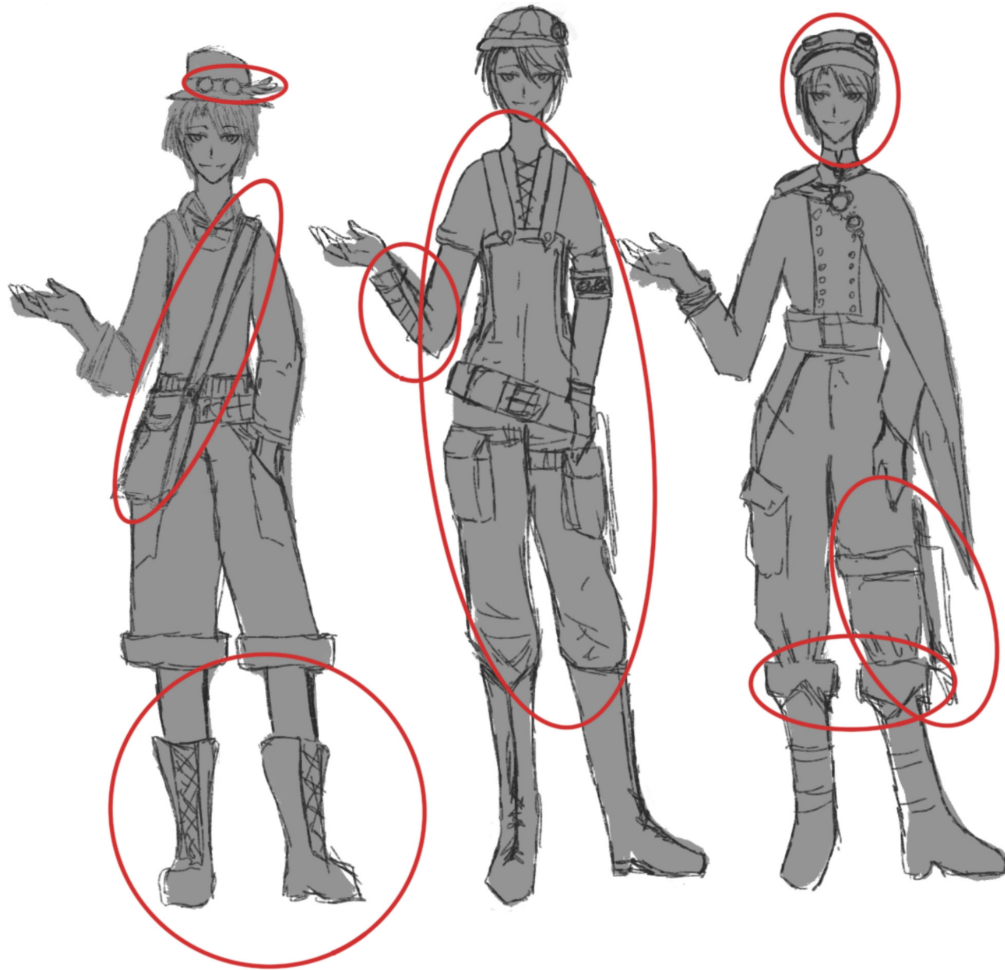
Fletcher



Fletcher Siluetas



Fletcher Bocetos



Fletcher Bocetos



Fletcher Pruebas de color



Fletcher *Lineart y colores finales*



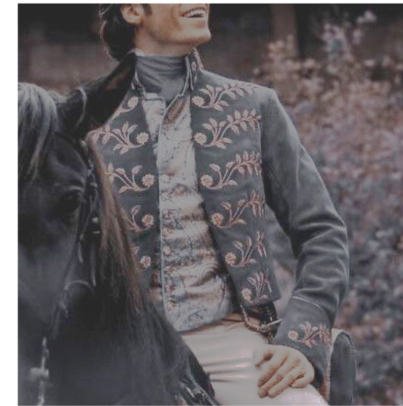
Fletcher *Arte final*



Fletcher Turnaround



Trevor Moodboard (forma humana)



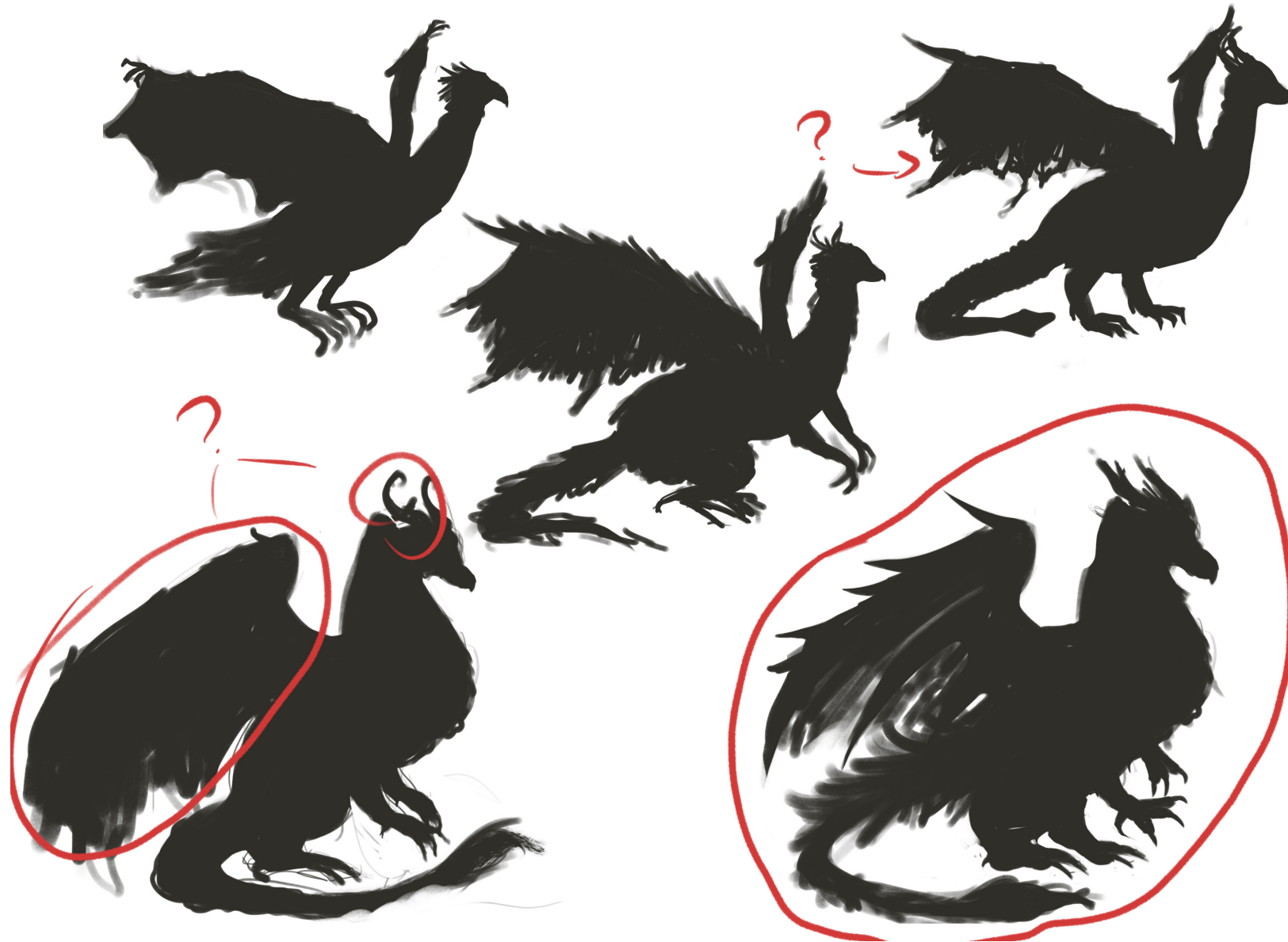
Trevor Moodboard (forma draconant)



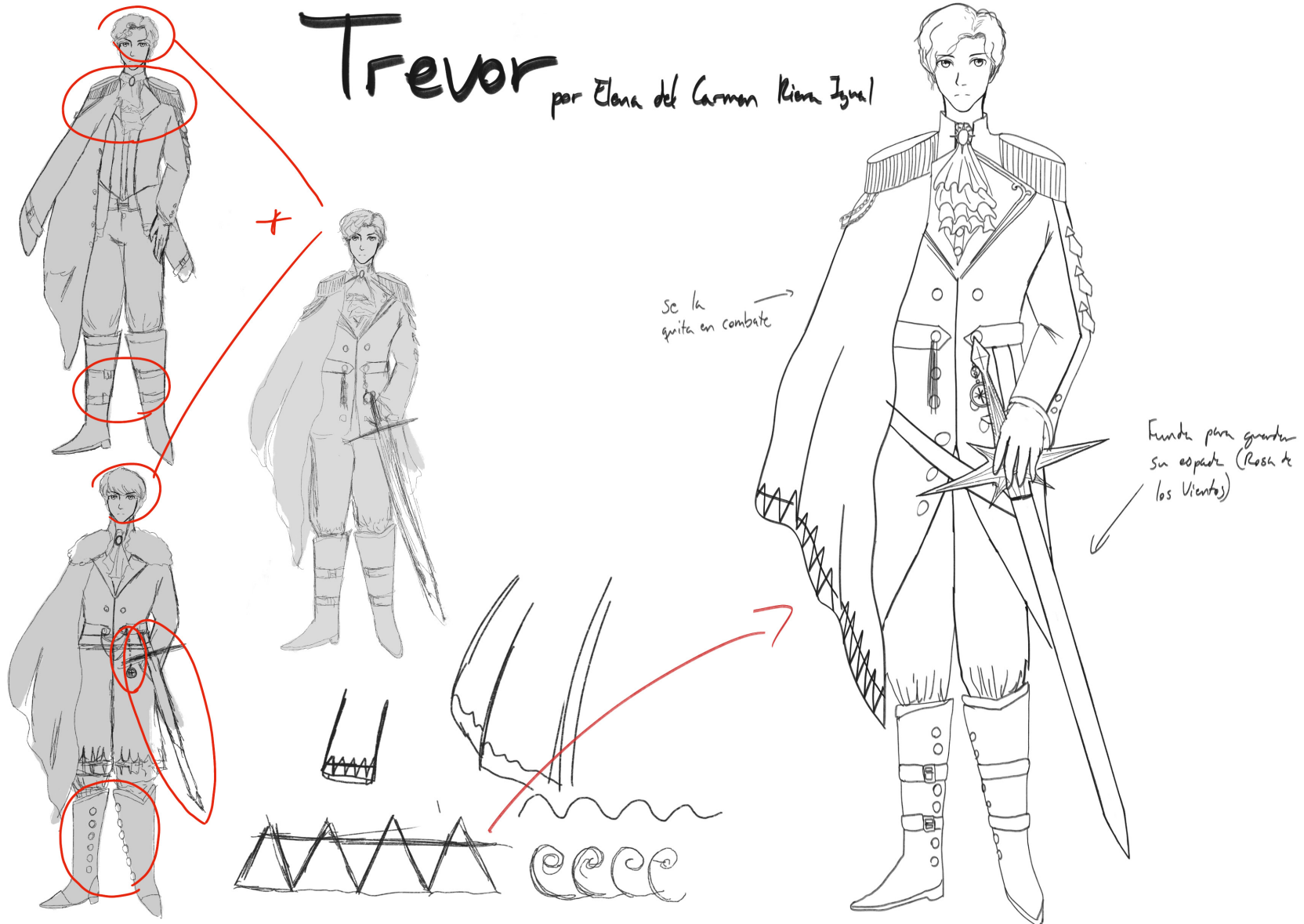
Trevor Siluetas (forma humana)



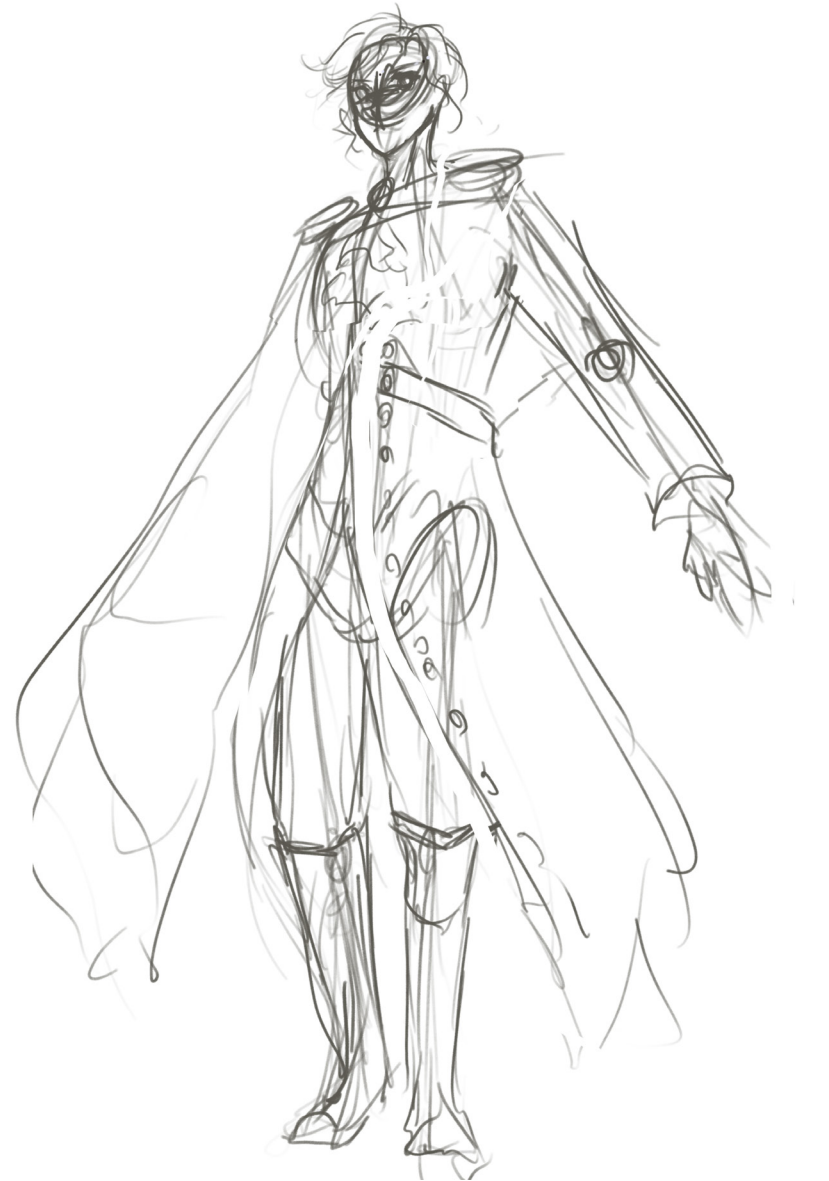
Trevor Siluetas (forma draconant)



Trevor Bocetos (forma humana)



Trevor Bocetos (forma humana)



Trevor Lineart (forma draconant)



Trevor Pruebas de color (forma humana)



Trevor Lineart y colores finales (forma humana)



Trevor Pruebas de color (forma draconant)



Trevor

Arte final (forma humana)



Trevor

Arte final (forma draconant)



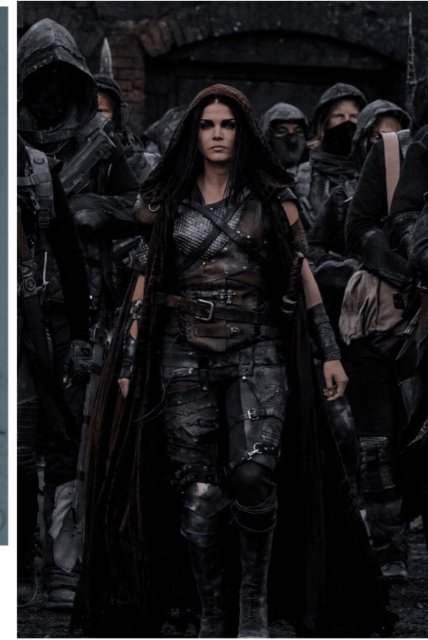
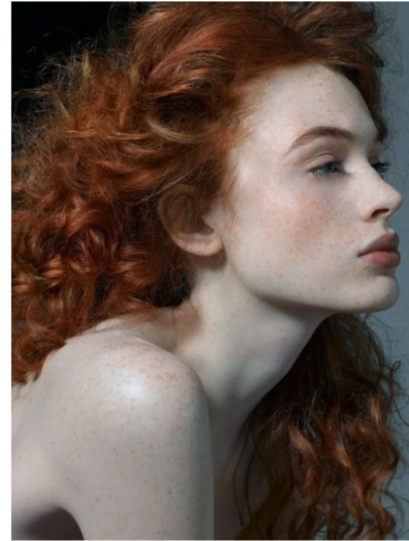
Trevor Turnaround (forma humana)



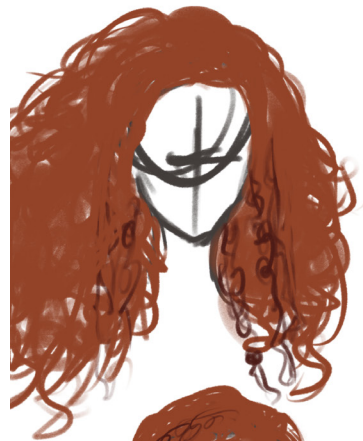
Trevor Vista aérea (forma draconant)



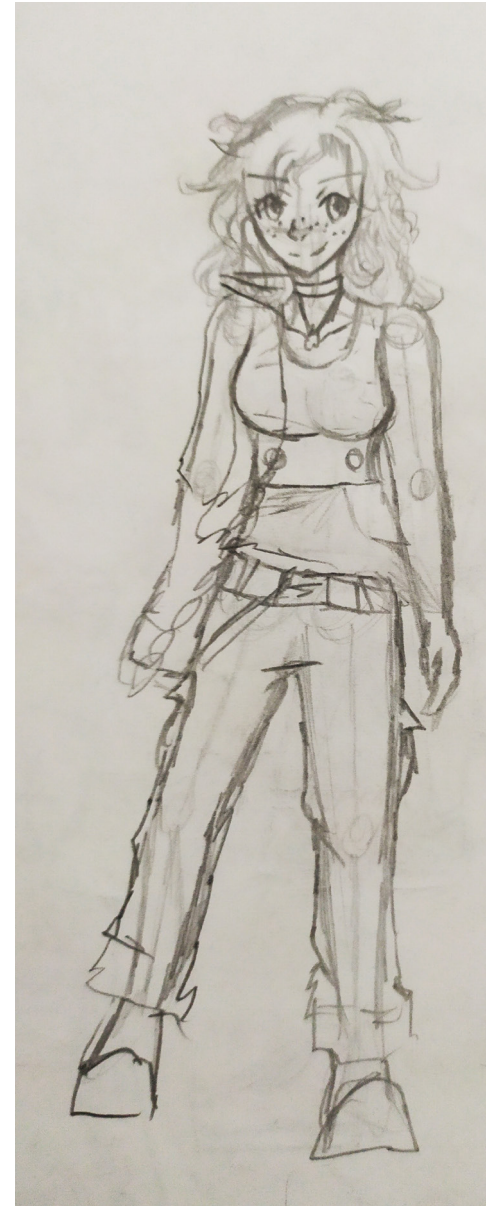
Kass Moodboard



Kass Siluetas



Kass Bocetos



Kass

Lineart y colores finales



Kass

Arte final



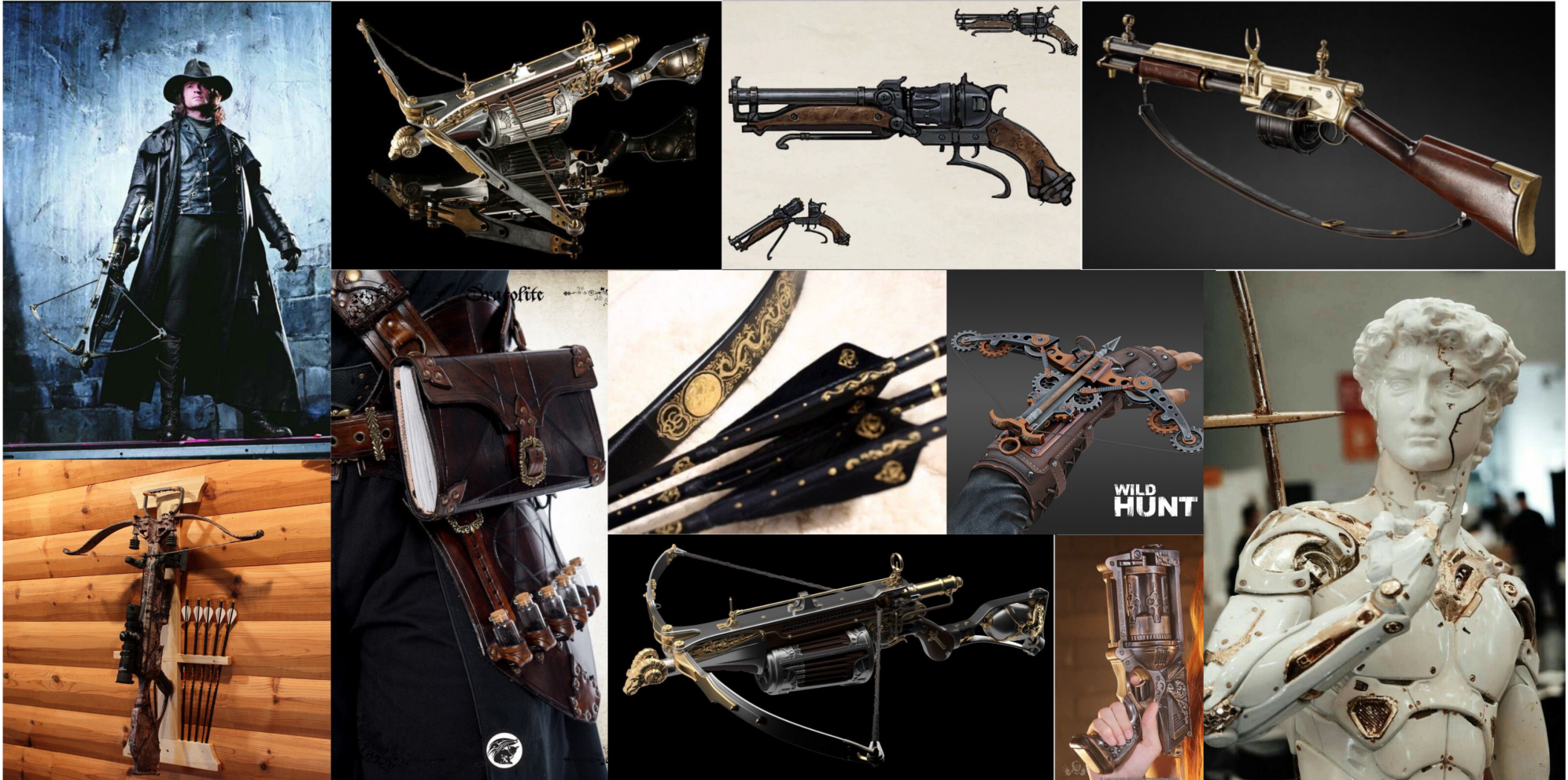
Kass Turnaround



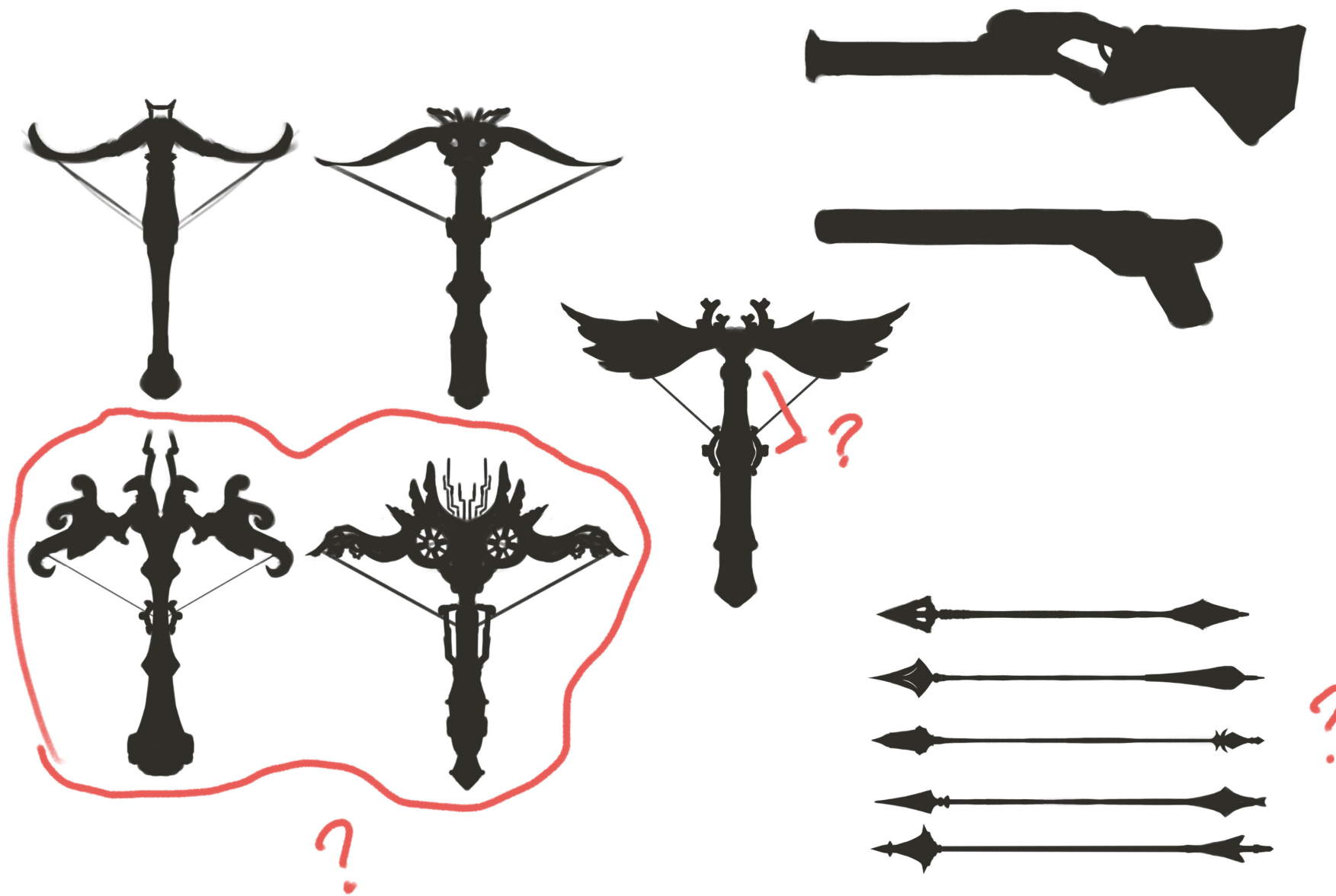


Props

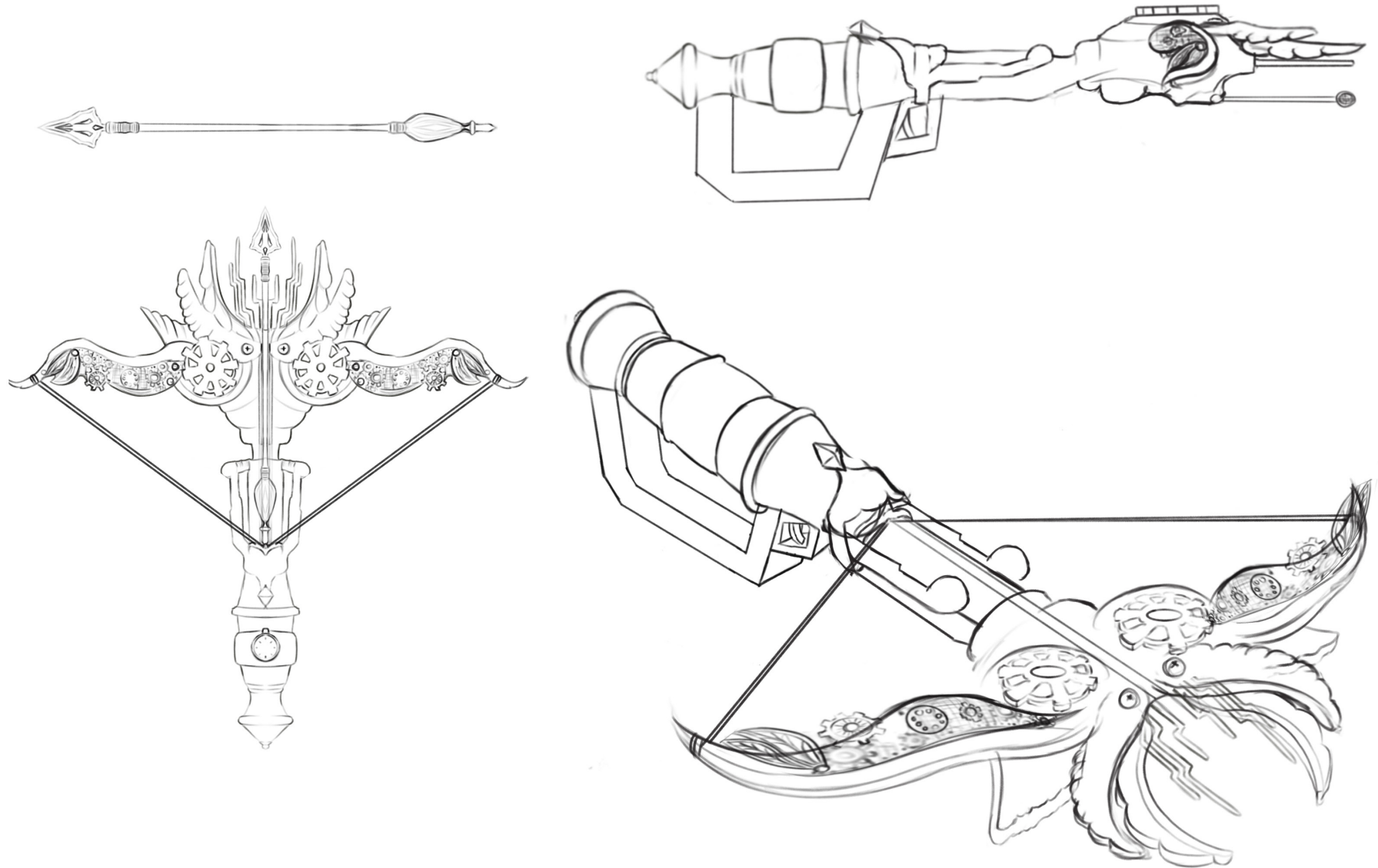
Ballesta de Fletcher Moodboard



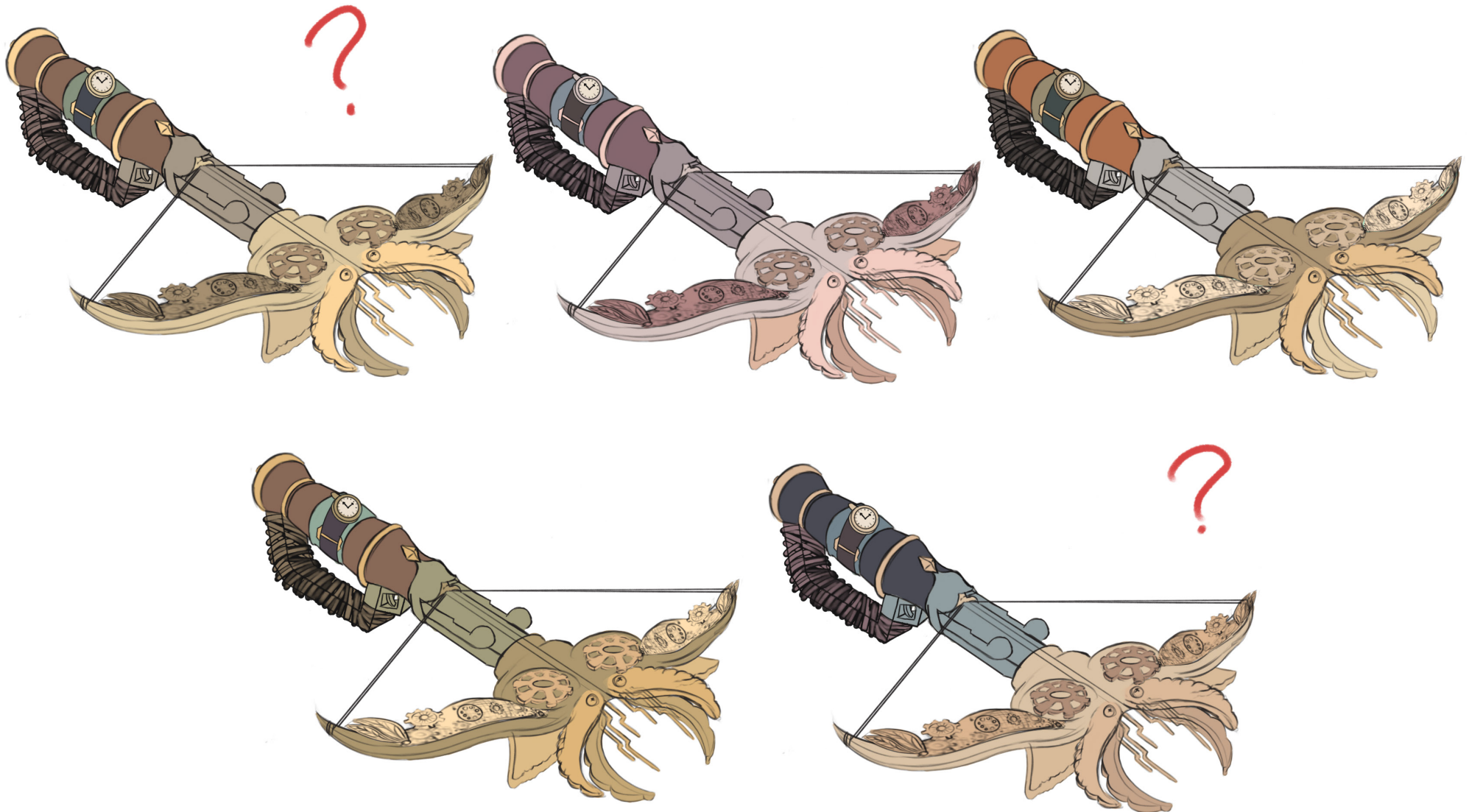
Ballesta de Fletcher Siluetas



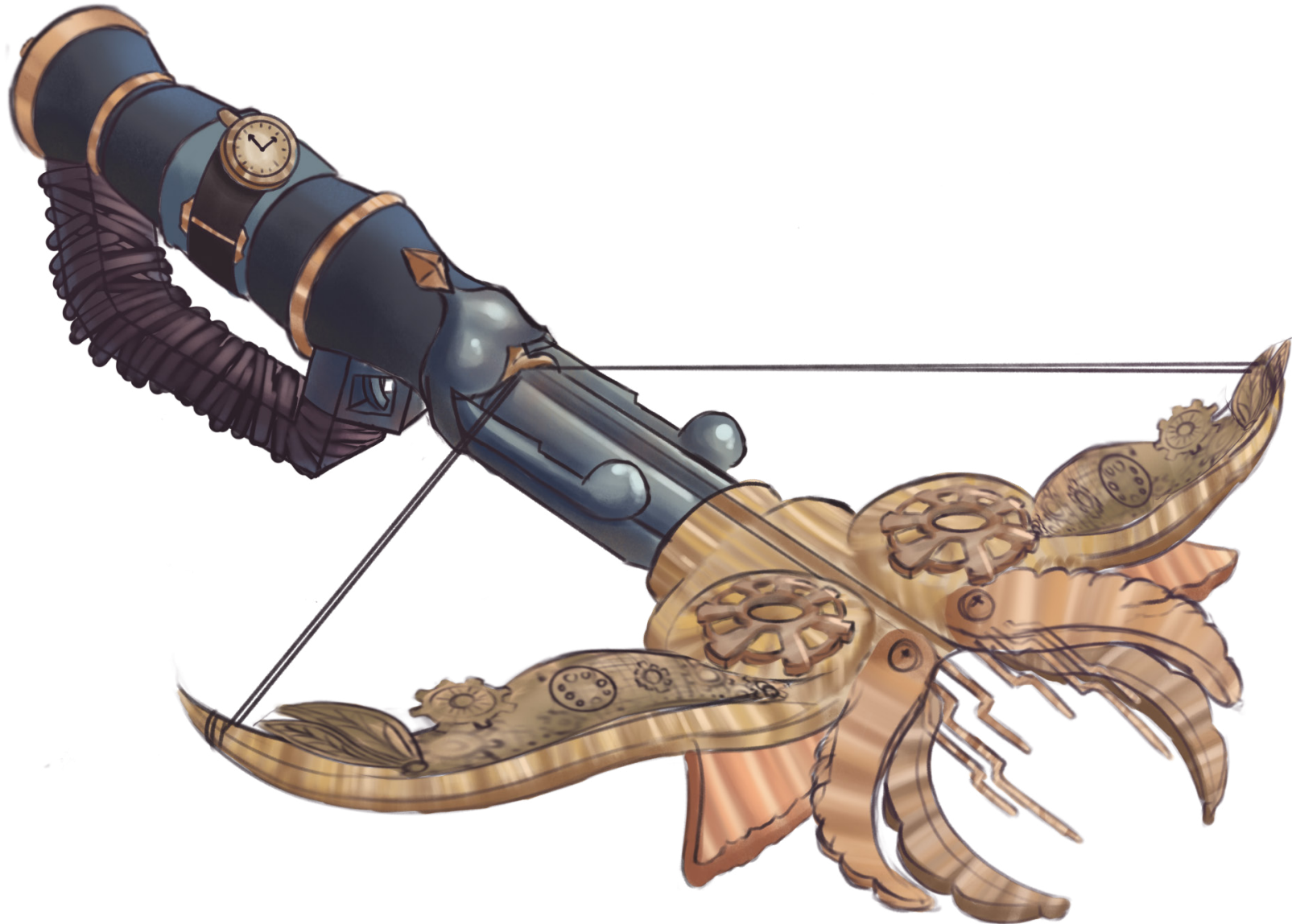
Ballesta de Fletcher Lineart



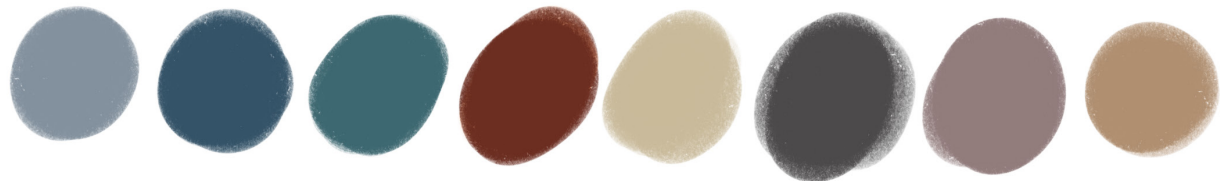
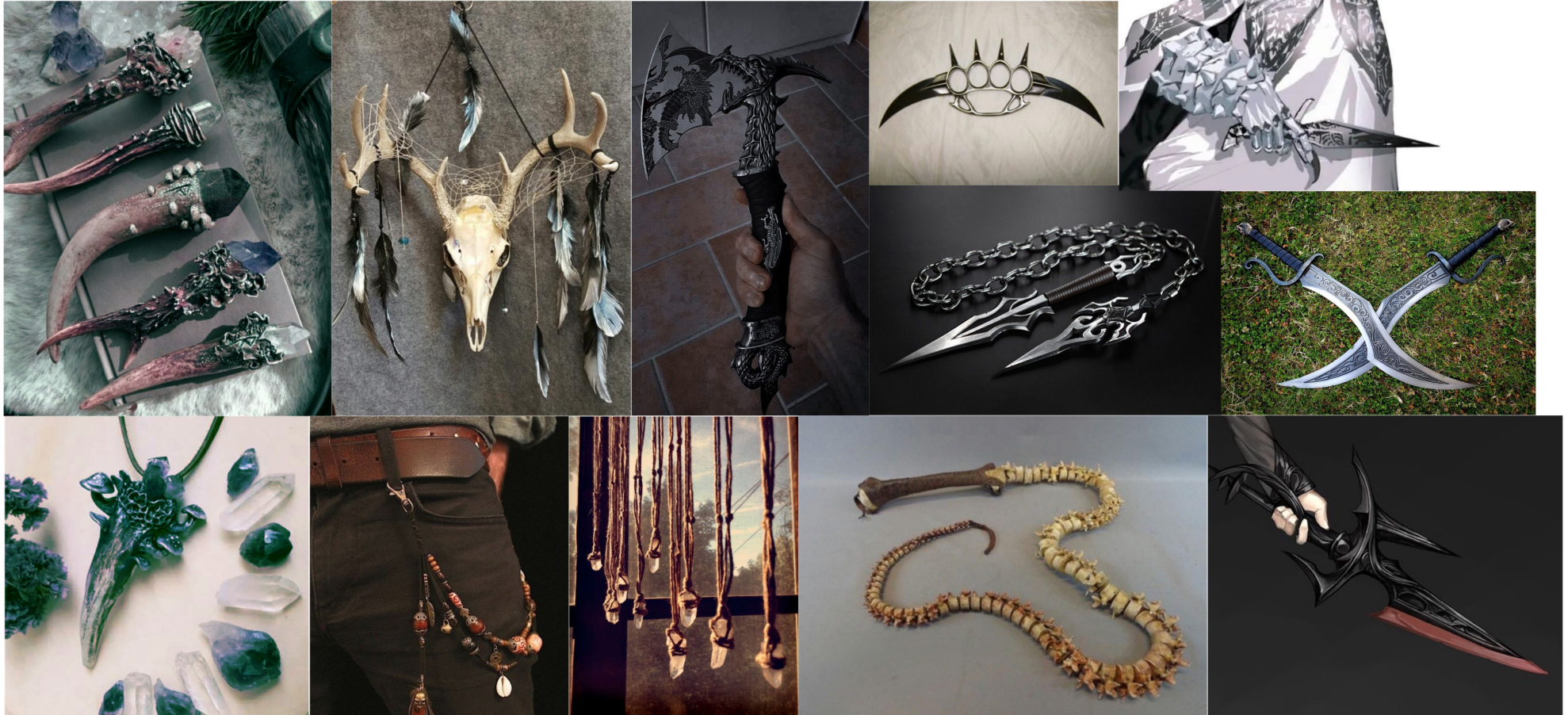
Ballesta de Fletcher Pruebas de color



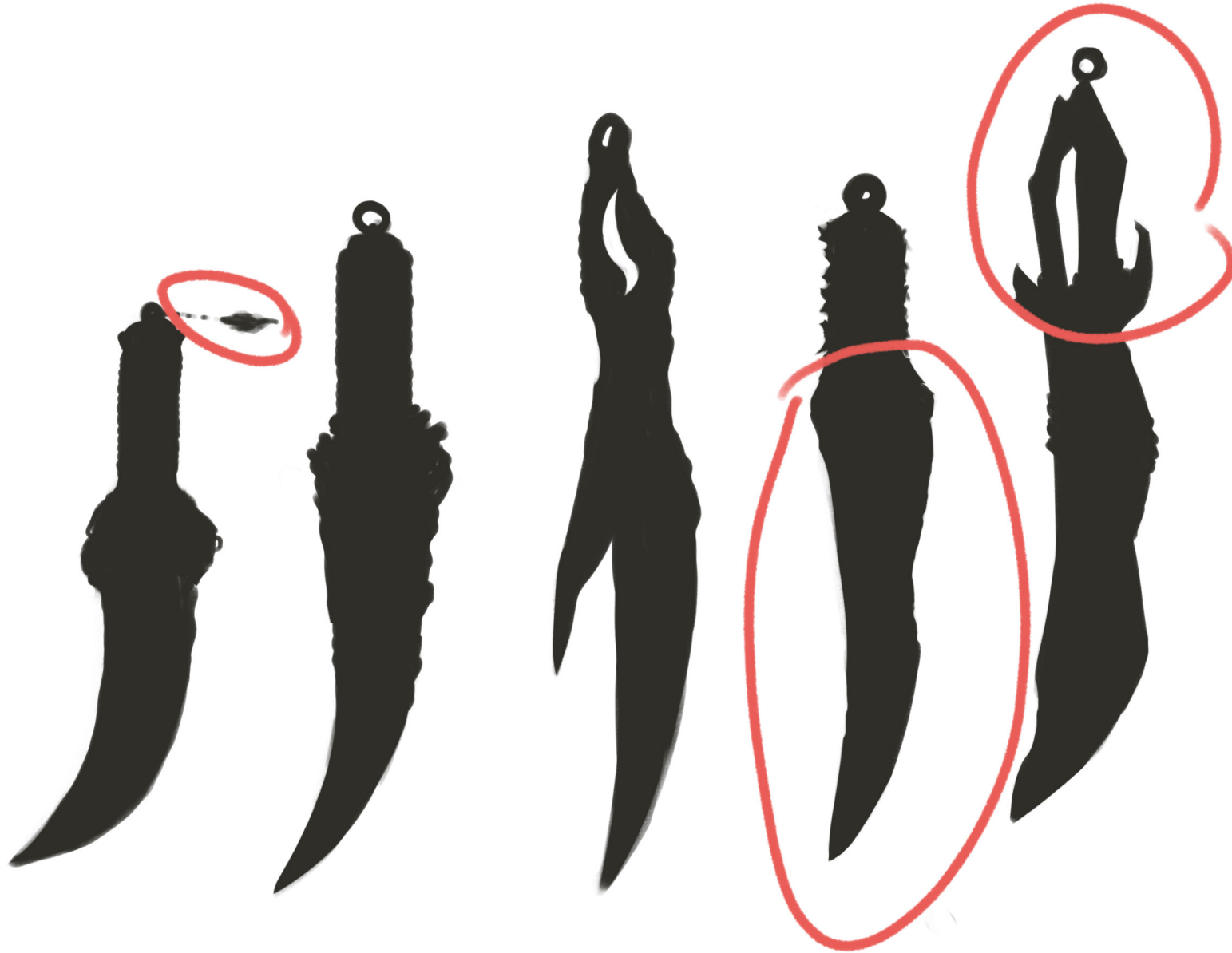
Ballesta de Fletcher *Arte final*



Daga de Kass Moodboard

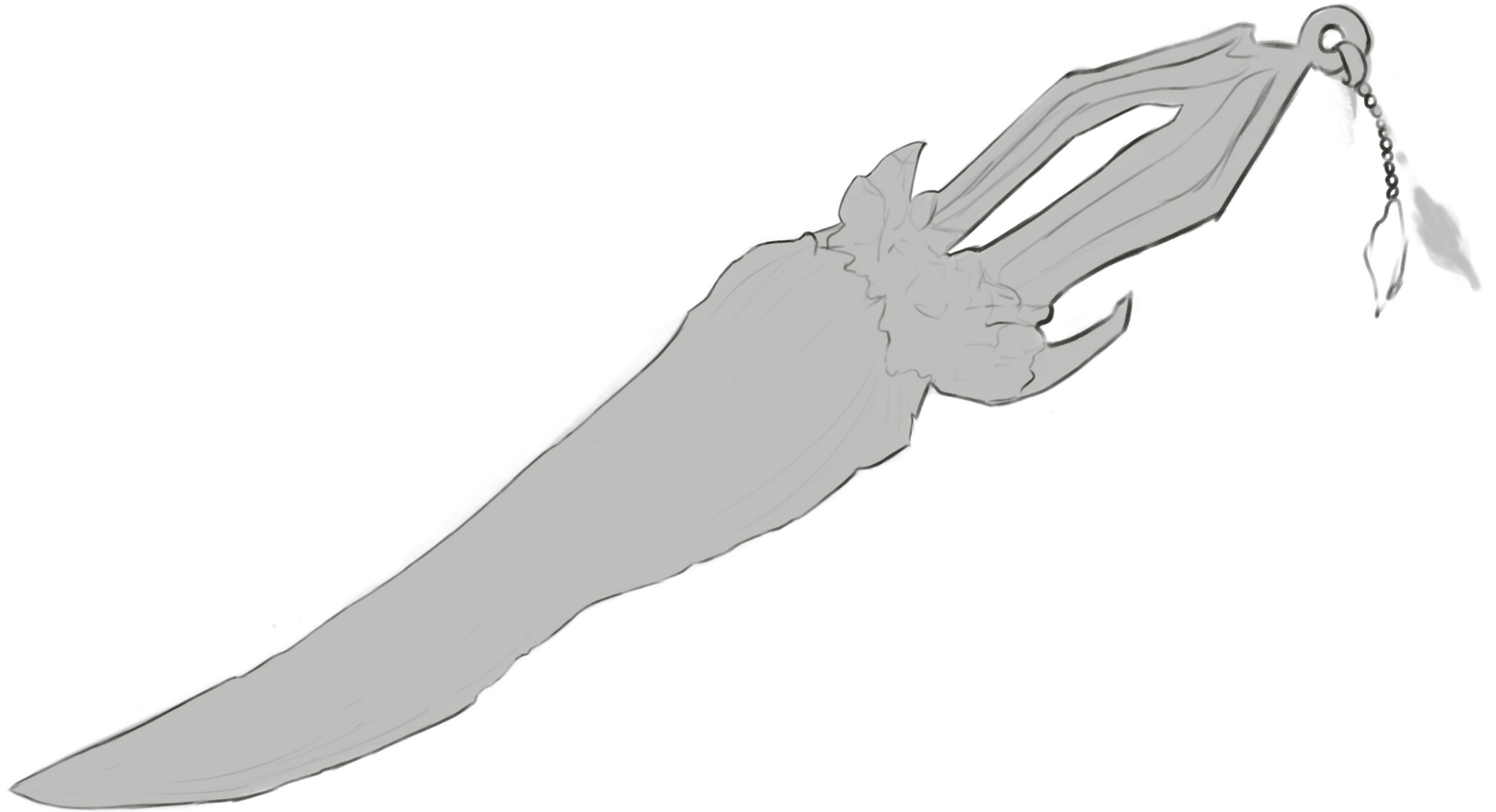


Daga de Kass Siluetas



Daga de Kass

Lineart



Daga de Kass Pruebas de color



Daga de Kass *Arte final*





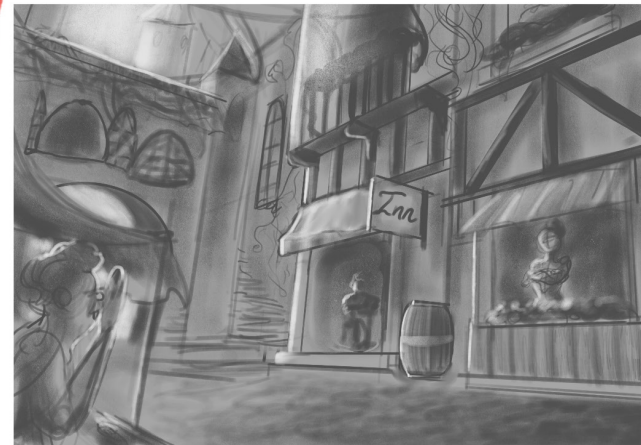
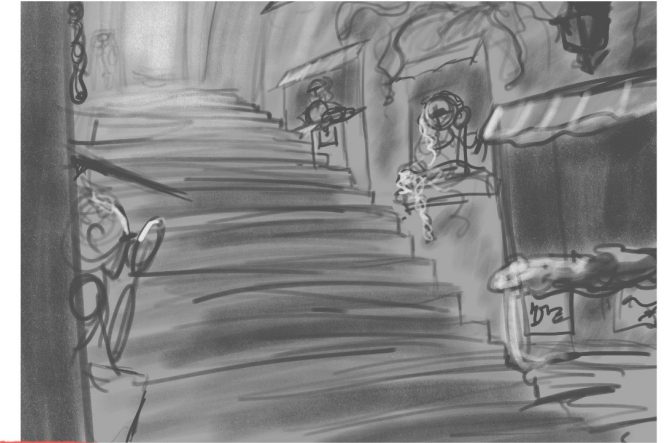
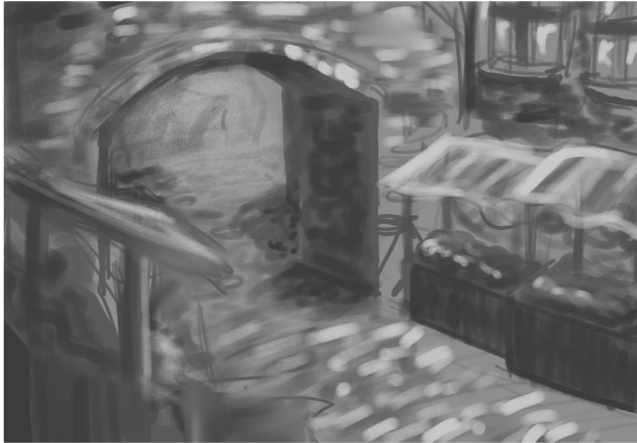
Entornos

Mercado de Gerbera Moodboard

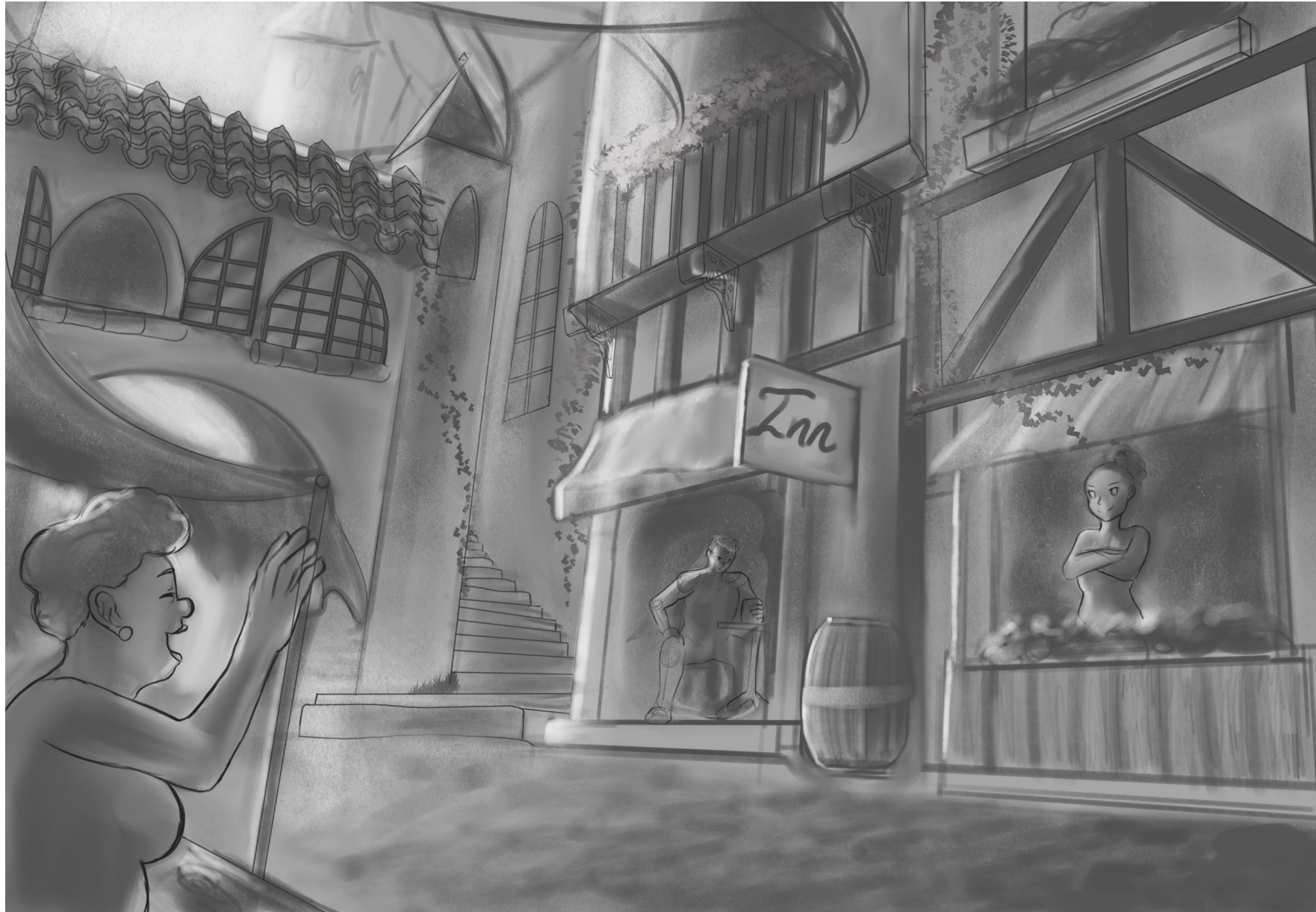


Mercado de Gerbera Grisallas

?



Mercado de Gerbera Boceto/lineart



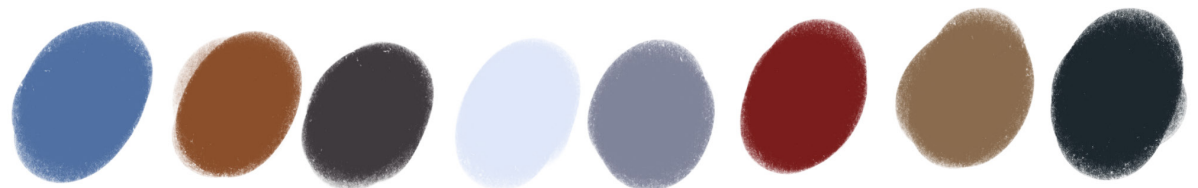
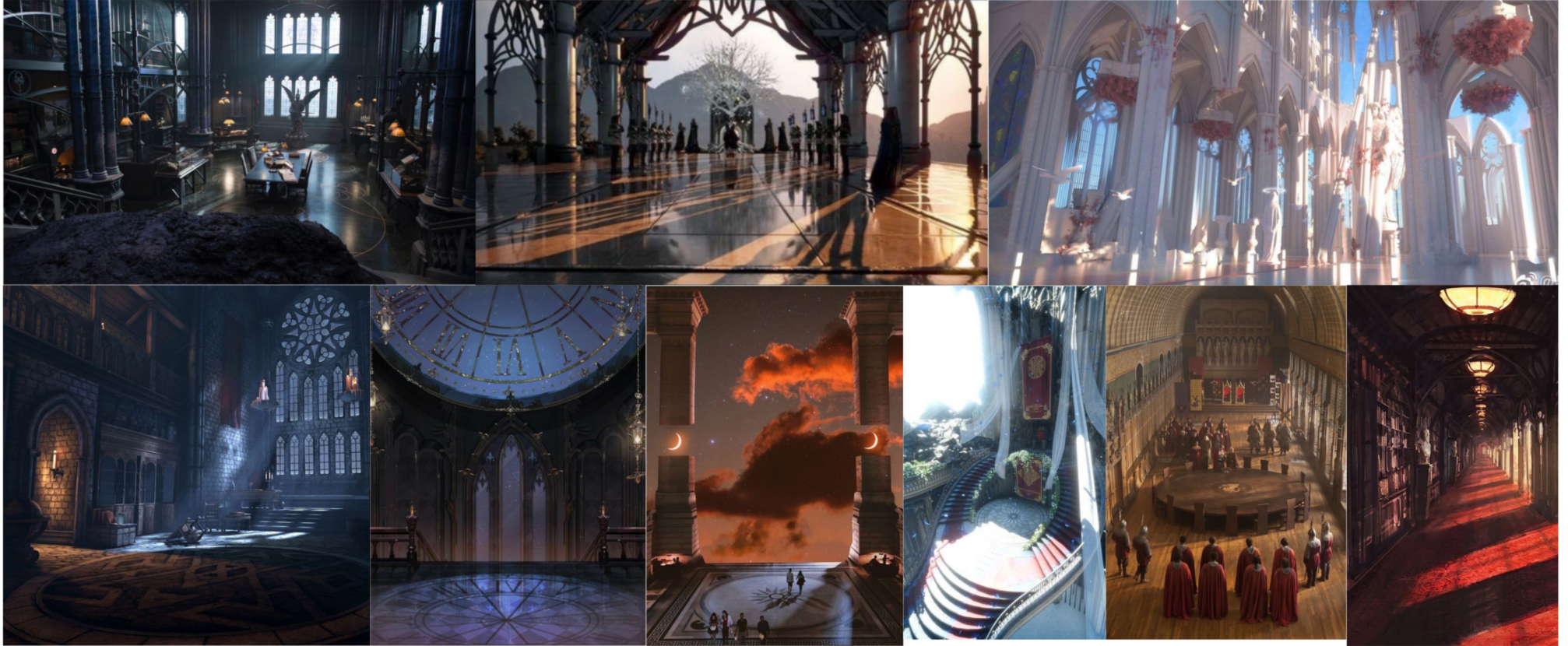
Mercado de Gerbera Pruebas de color



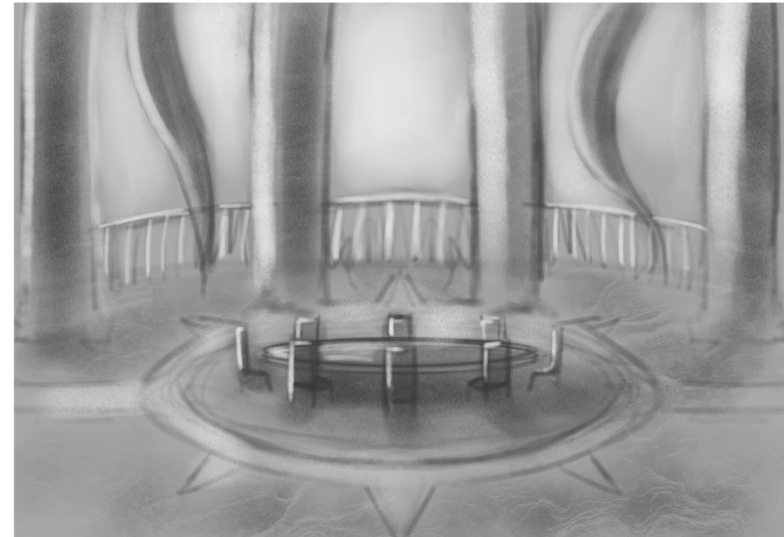
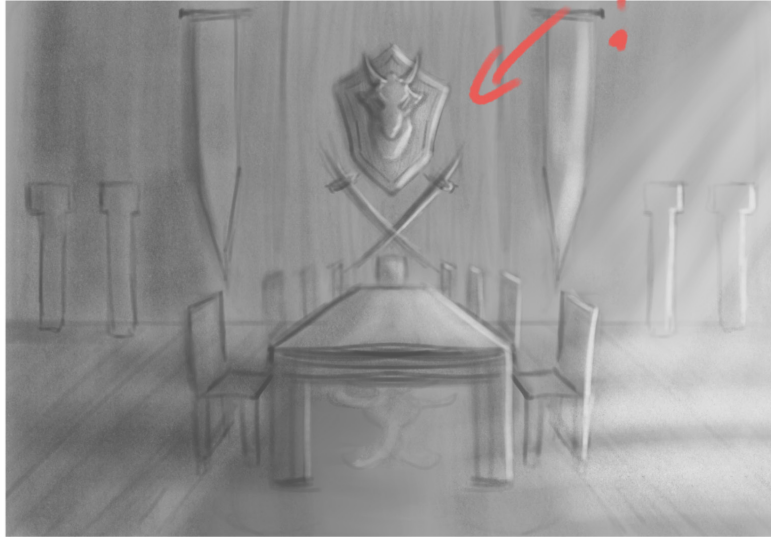
Mercado de Gerbera *Arte final*



Caelis - Sala de estrategia Moodboard



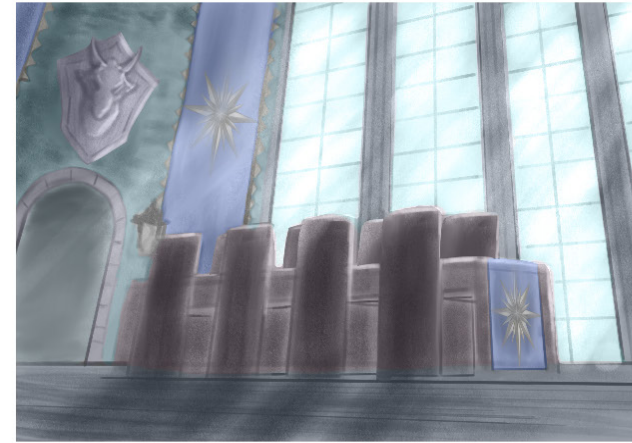
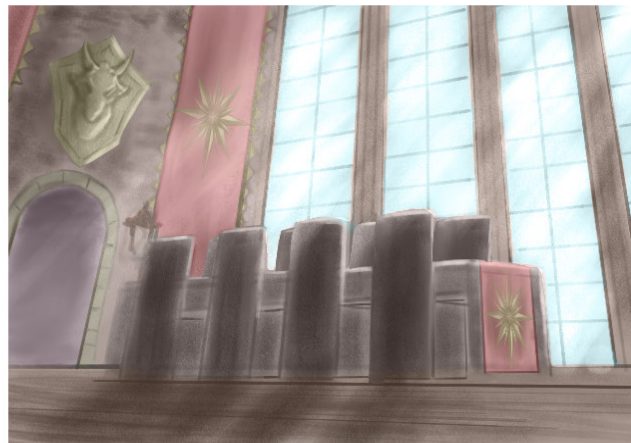
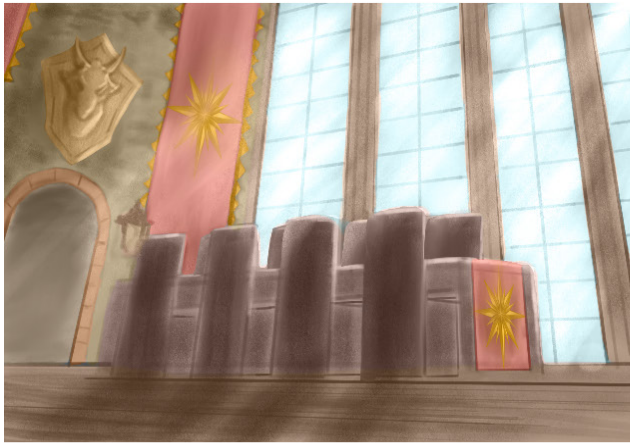
Caelis - Sala de estrategia Grisallas



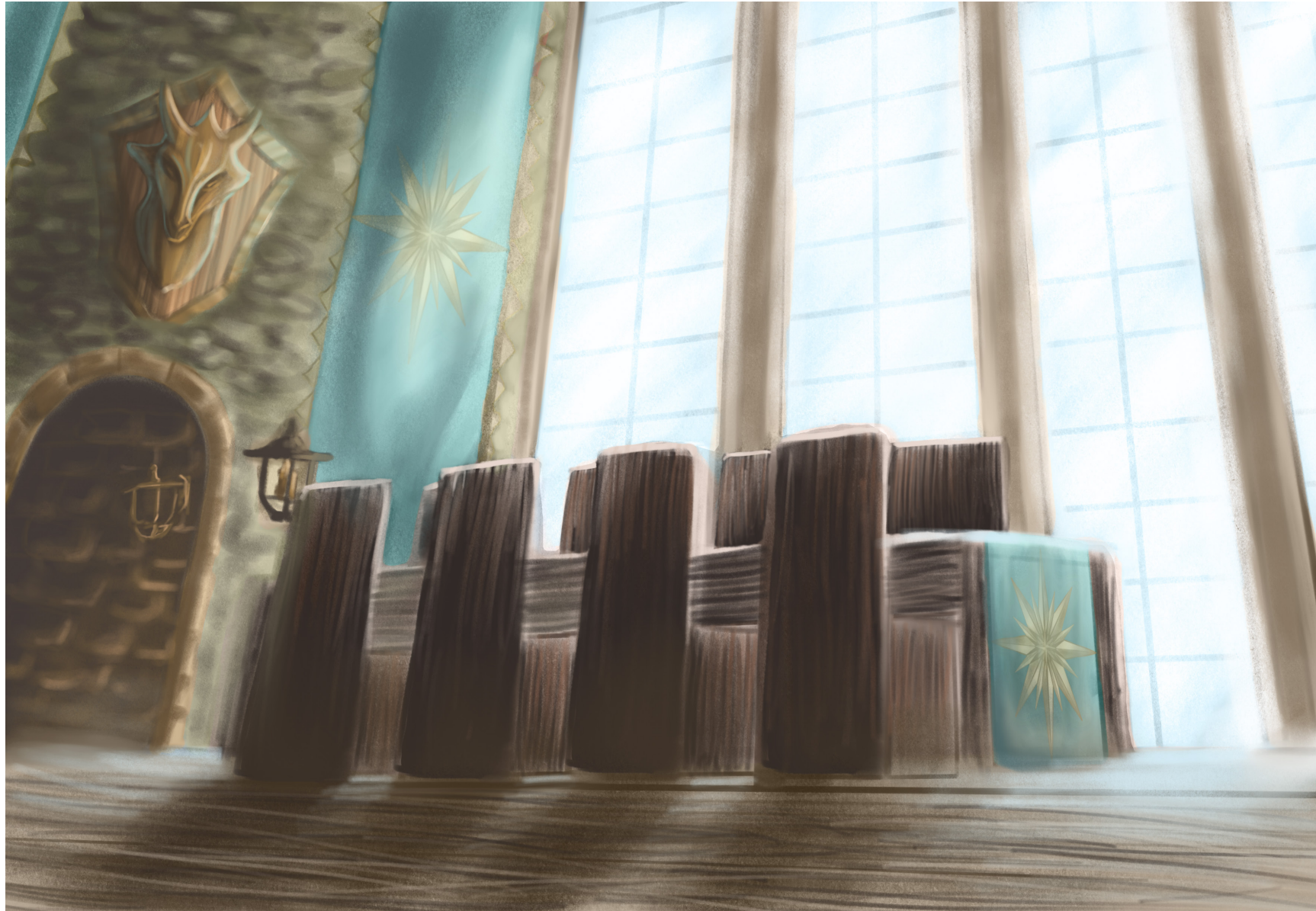
Caelis - Sala de estrategia Boceto/lineart



Caelis - Sala de estrategia Pruebas de color



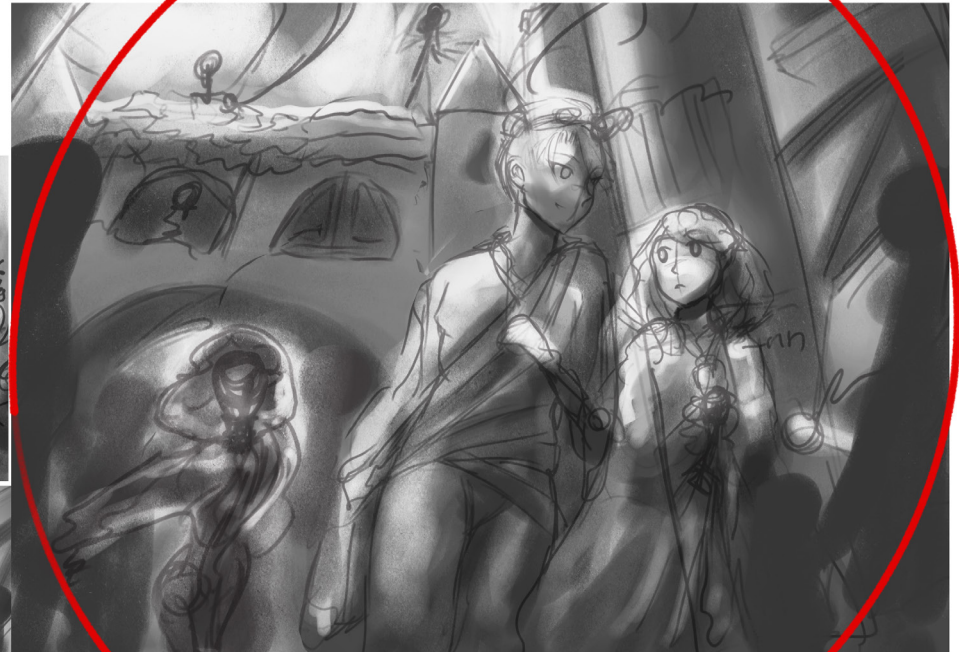
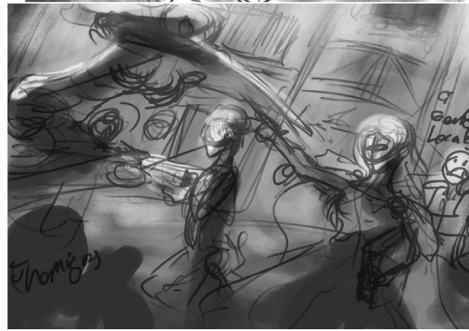
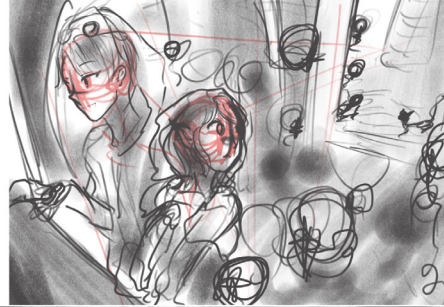
Caelis - Sala de estrategia *Arte final*





Escenas

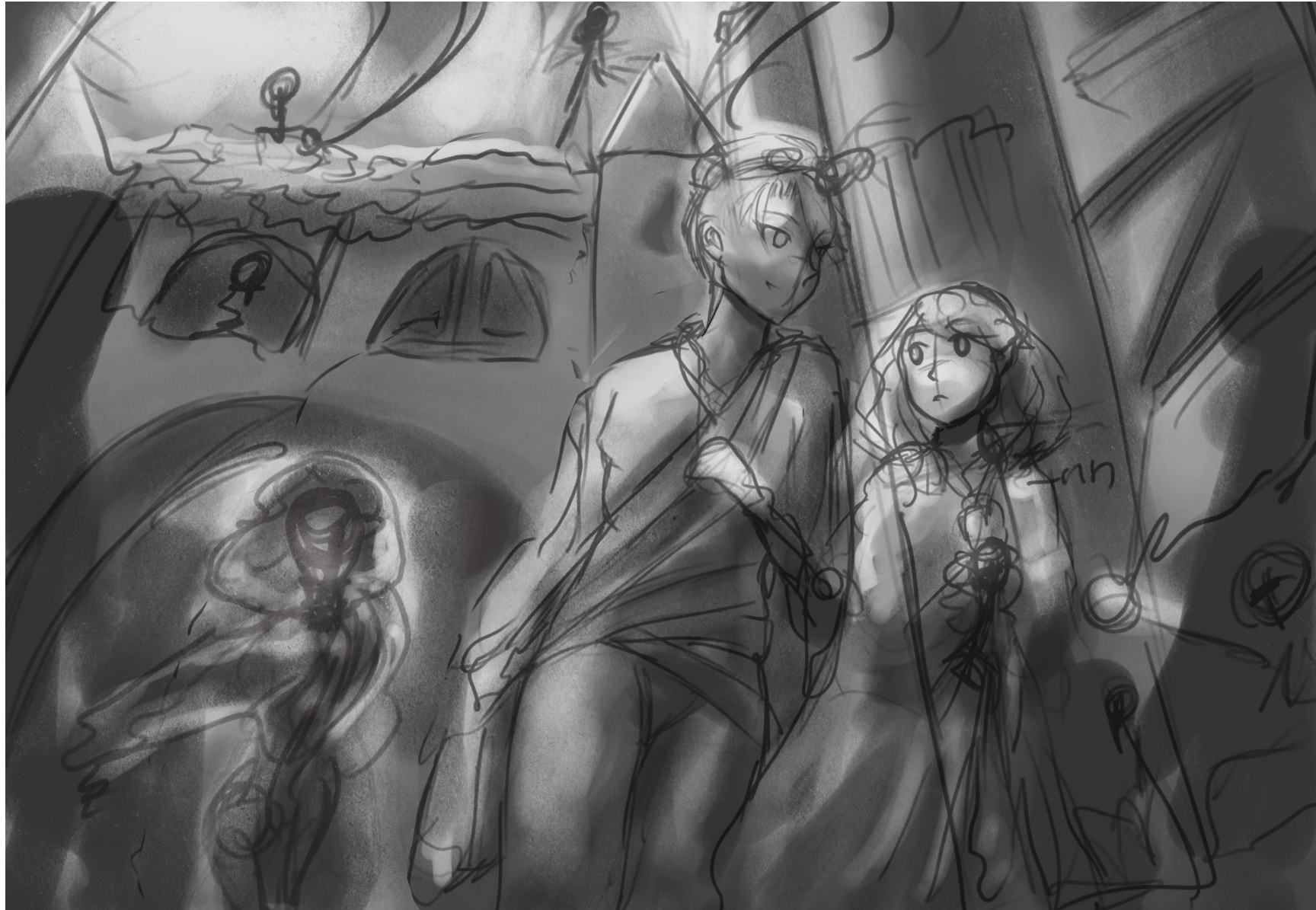
Escena 1 Grisallas



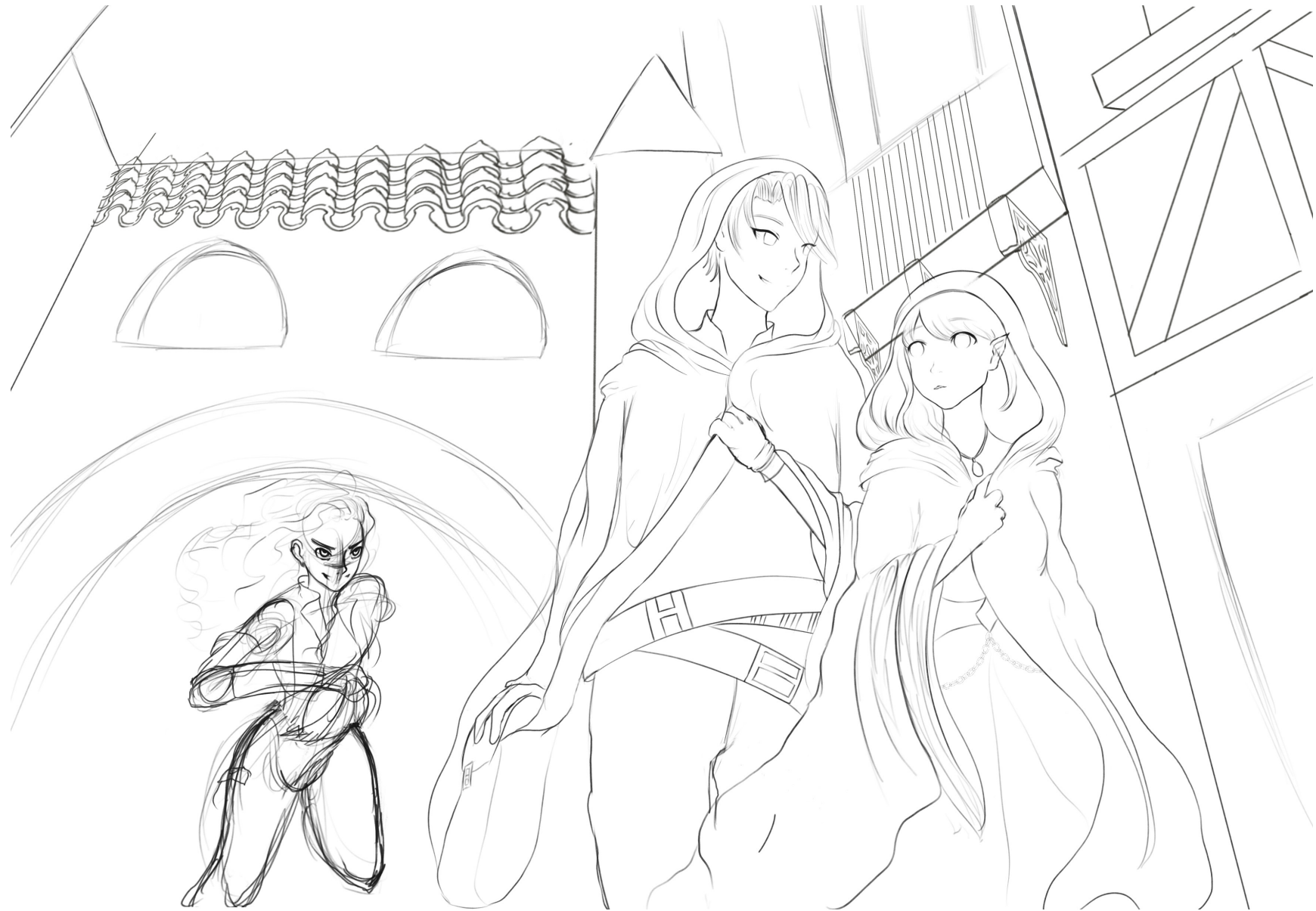
Iluminación de aquí

Composición de aquí

Escena 1 Boceto



Escena 1 Lineart



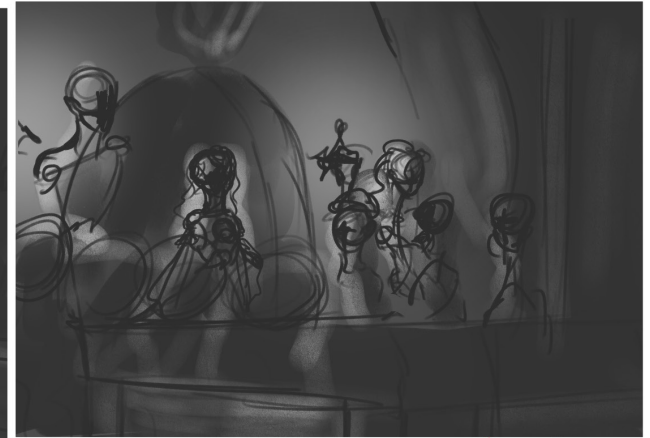
Escena 1 Coloreado



Escena 1 Final



Escena 2 Grisallas



Escena 2 Boceto



Escena 2 Lineart



Escena 2 Coloreado



Escena 2 Coloreado



Escena 2 Arte final

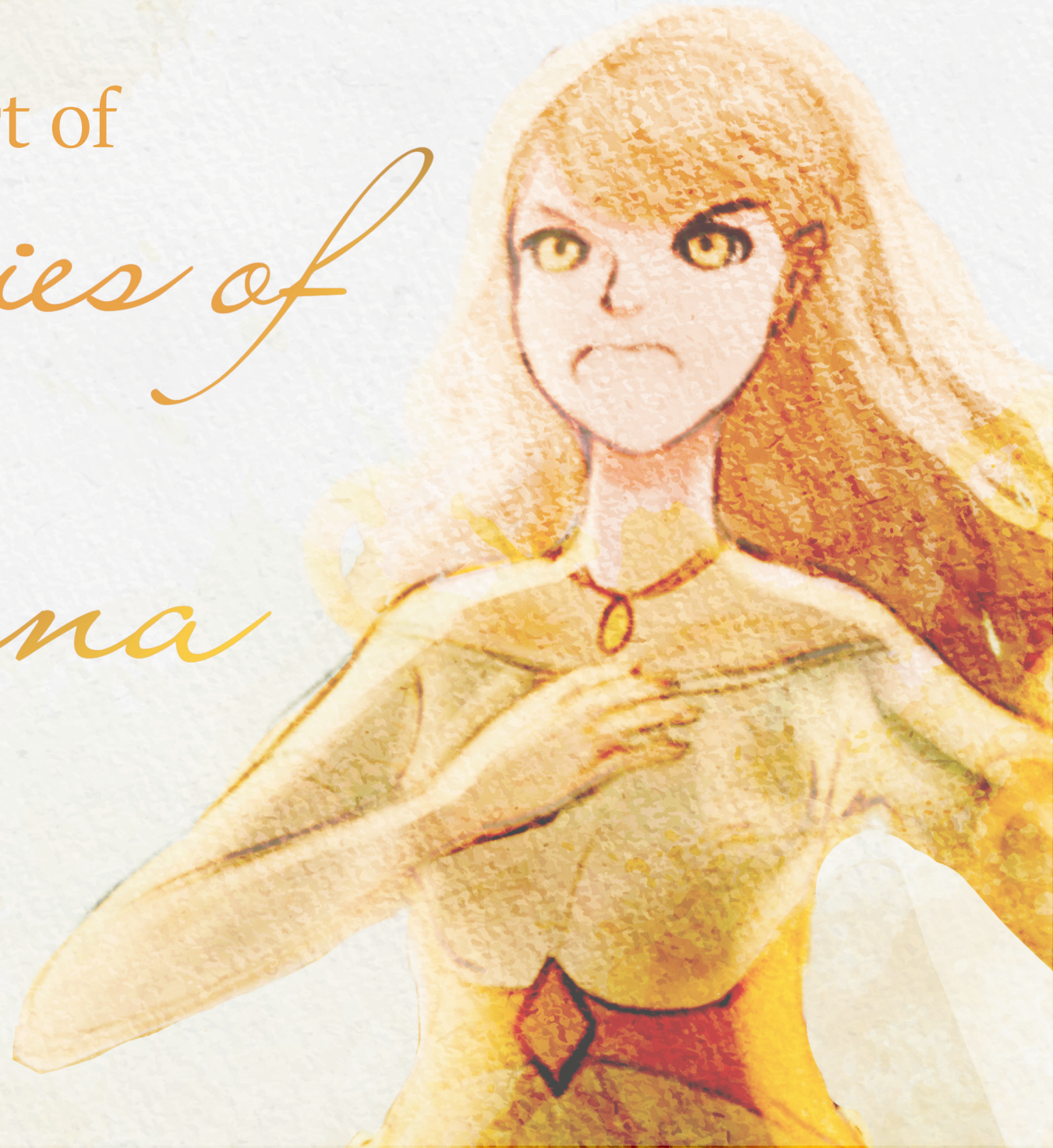




Artbook

The art of
*Memories of
Aeterna*

Elena Riera Igual

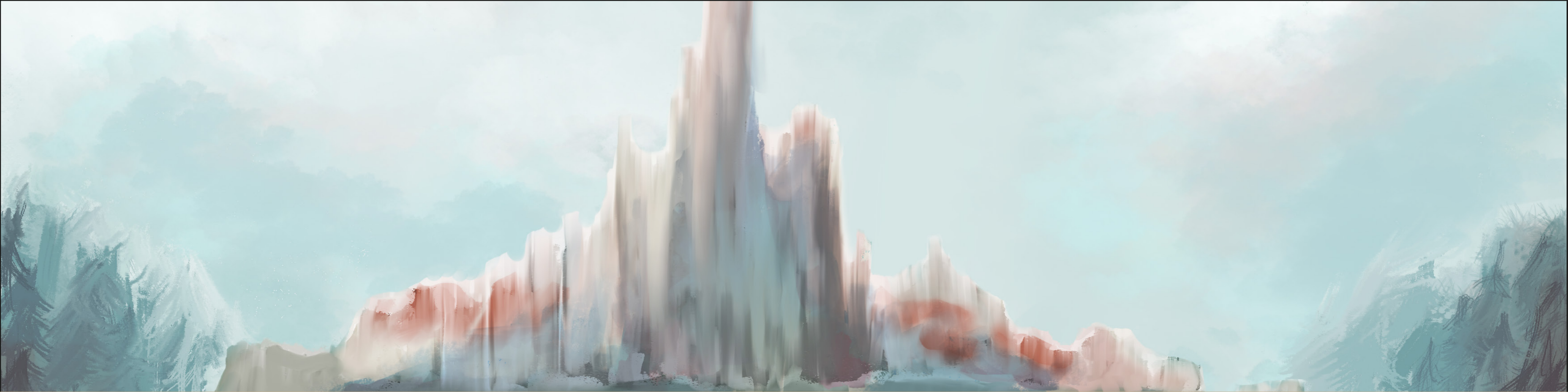






ÍNDICE

El comienzo de todo	6
Personajes	10
Props	24
Entornos y escenas	30



El comienzo de todo

Introducción

El concepto actual de *Memories of Aeterna* surgió 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.

Memories of Aeterna está pensado para una bilogía de videojuegos JRPG de acción con gráficos 3D, aunque esta vez nos centraremos en la primera entrega de la saga. En los siguientes párrafos se desarrollará su argumento:

“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.

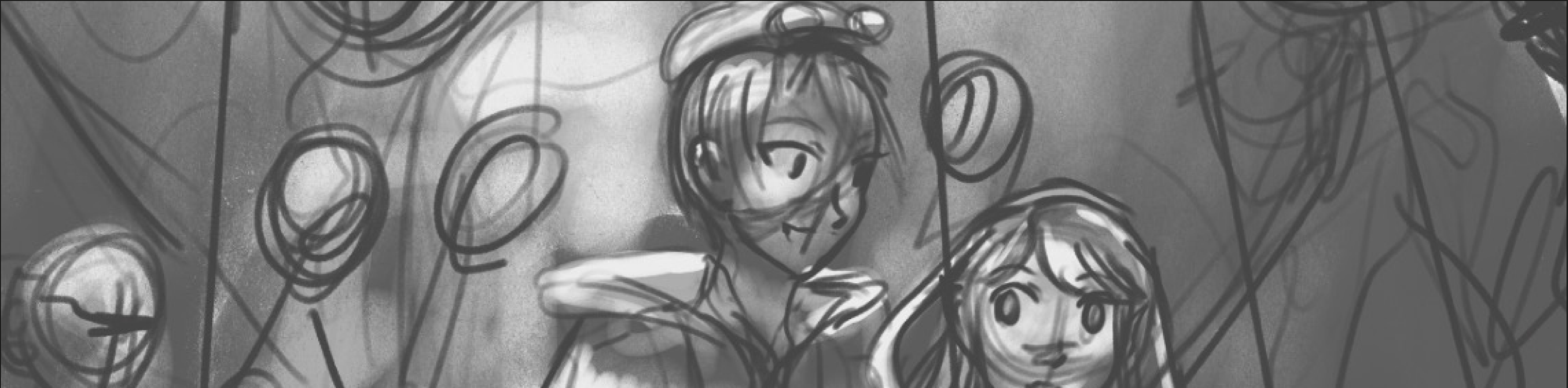
Sin embargo, a lo largo de los siglos se demostró que el egoísmo de los hom-

bres 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 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 *turnaround* de los 4 protagonistas para facilitar la producción del juego final.



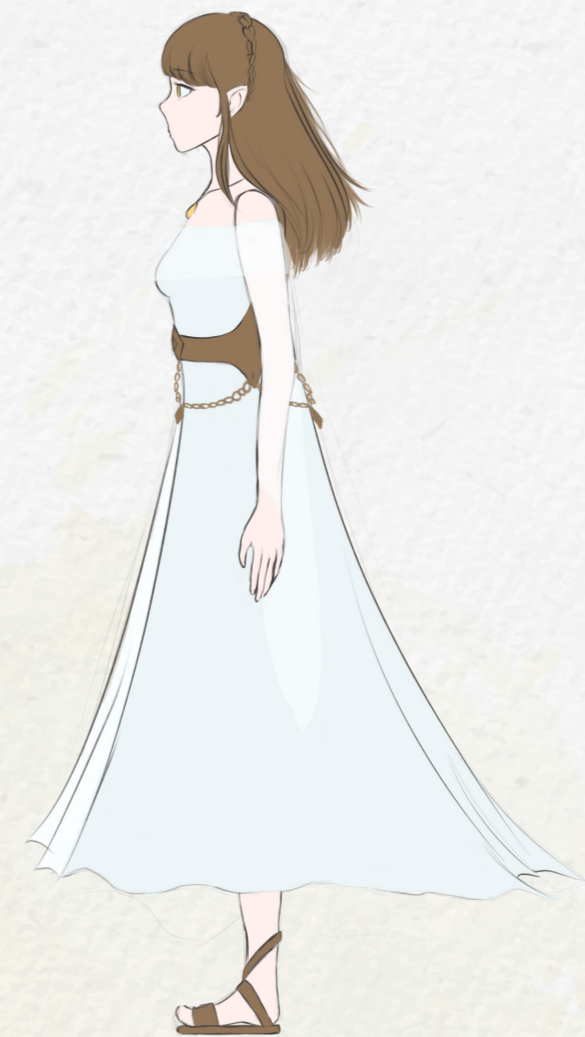
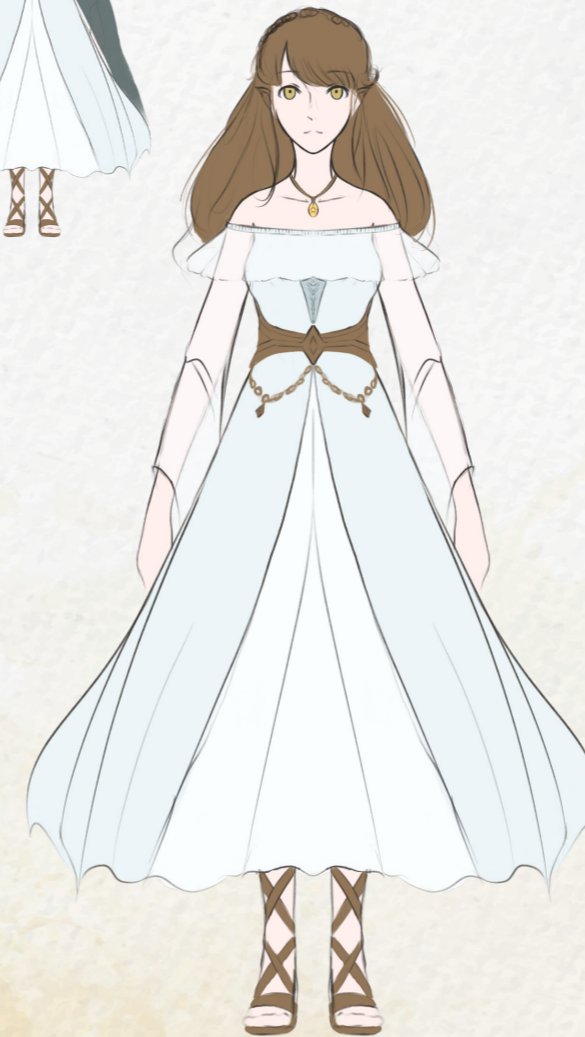
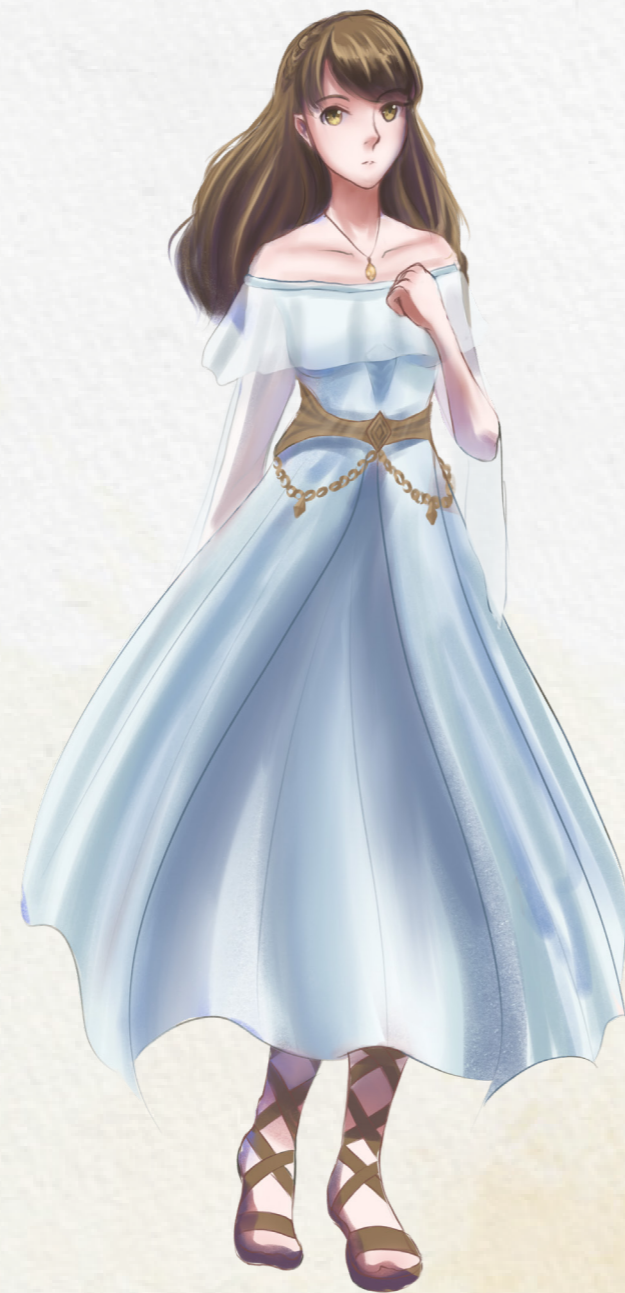


Personajes

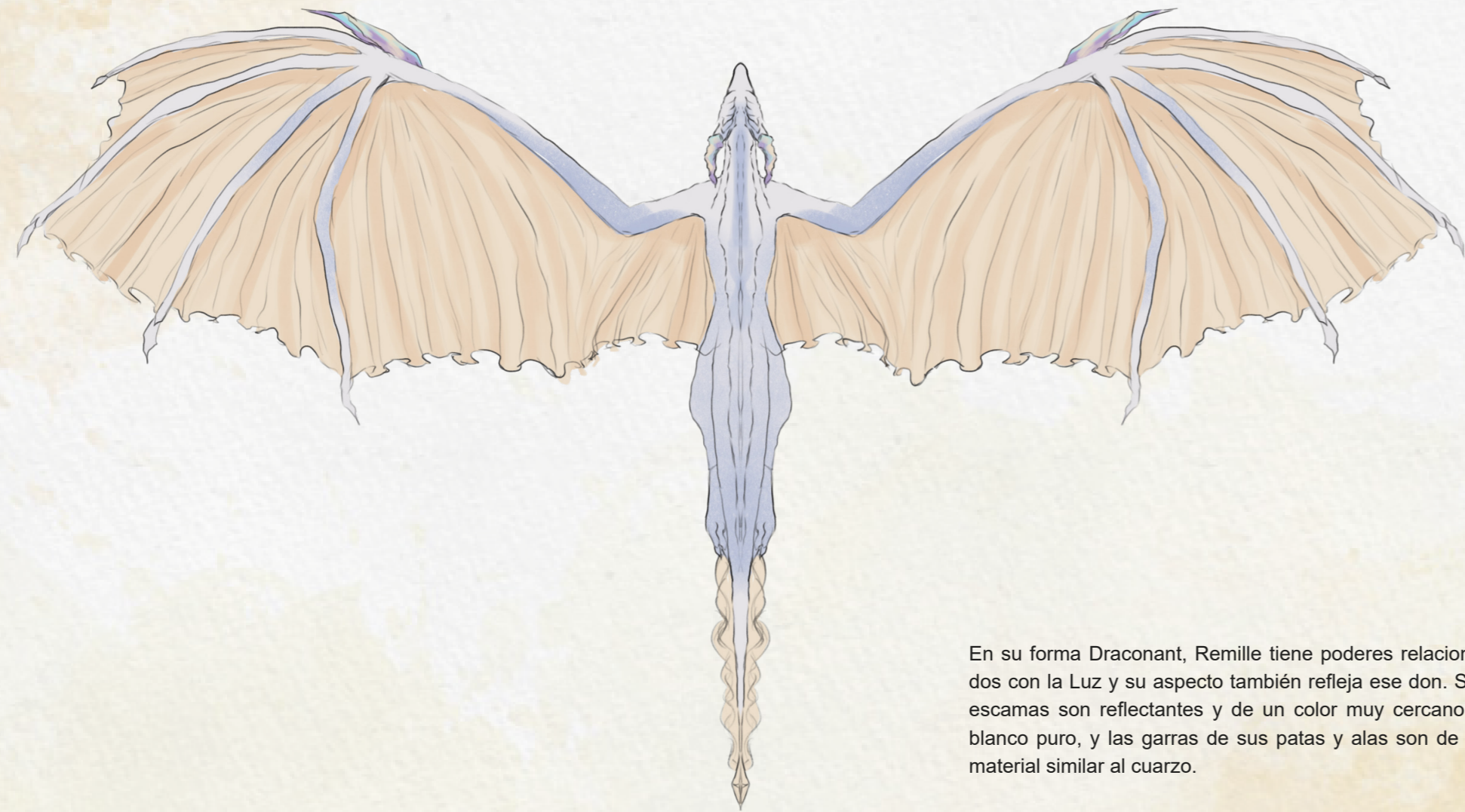
Remille

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.



Remille (forma draconant)



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.



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.



Trevor

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 (forma draconant)



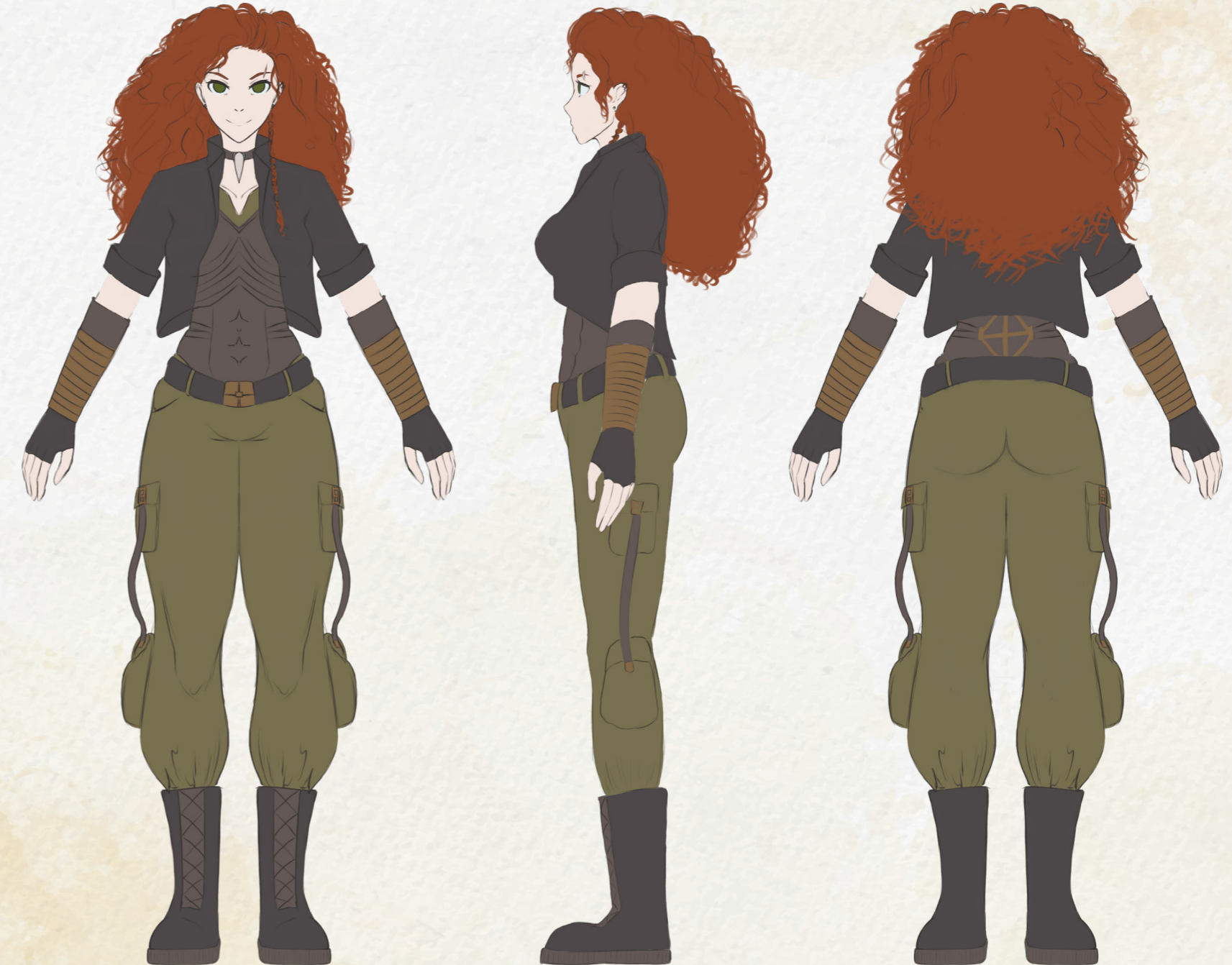
Trevor es el Draconant Legendario del elemento Aire, y su transformación dragontino tiene rasgos parecidos a los de las aves. Sus plumas y escamas de azul celeste le ayudan a ser uno con el cielo, mientras que su morro/pico y sus garras son muy similares a las de un águila.

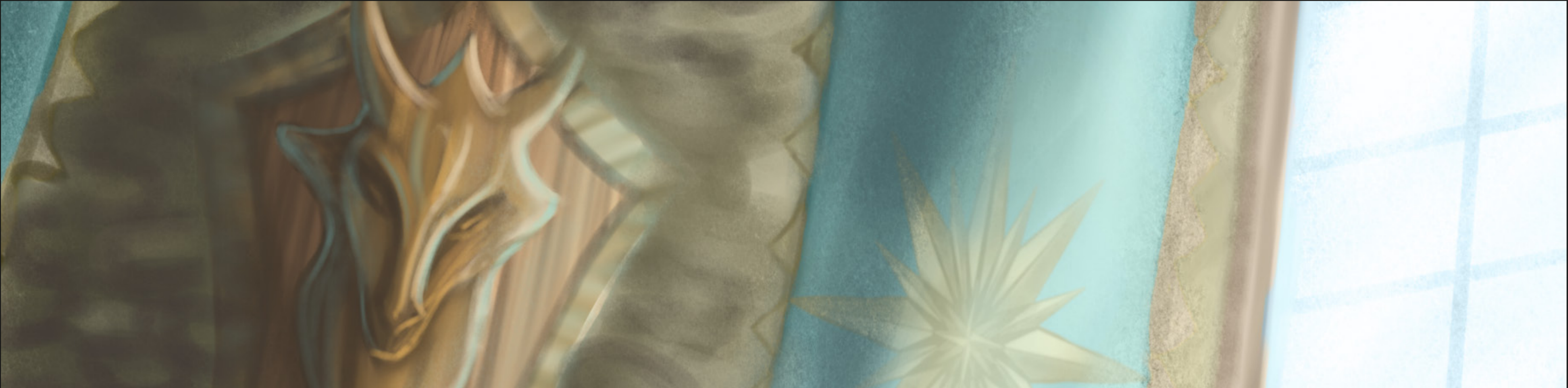


Kass

Kassandra, o Kass para los amigos, ha crecido en un pueblo guerrero y avanzado armamentísticamente que sigue las órdenes de Omniferox. A una edad temprana, presenció 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.

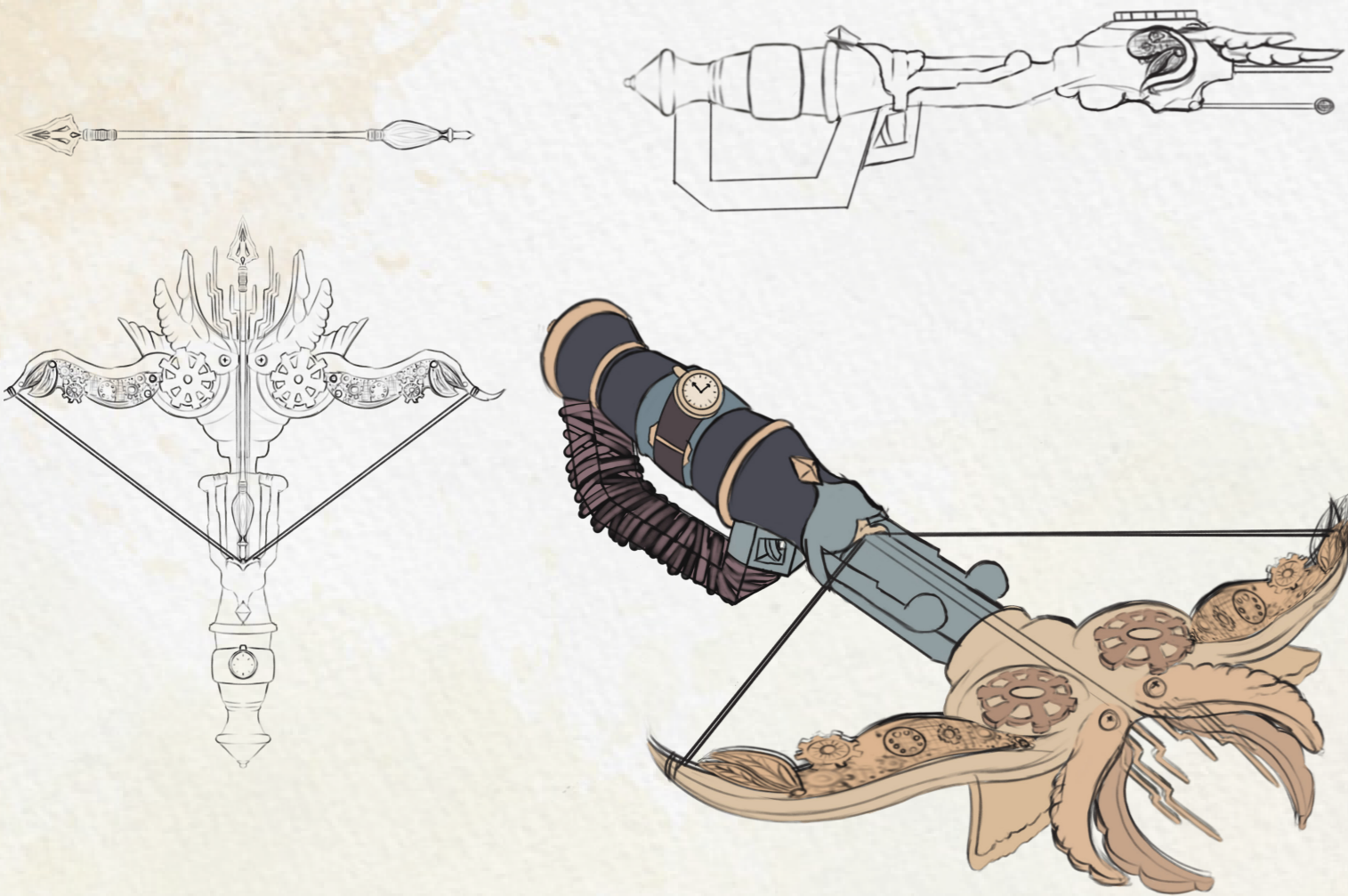
Cuando conoce la existencia de Remille y el resto de draconant, los acecha sin descanso. Pero poco después se le revela una terrible verdad: Omniferox había manipulado y controlado al draconant que mató a su padre, el cual no habría atacado a ningún humano en su estado normal. Kass, arrepentida de todo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



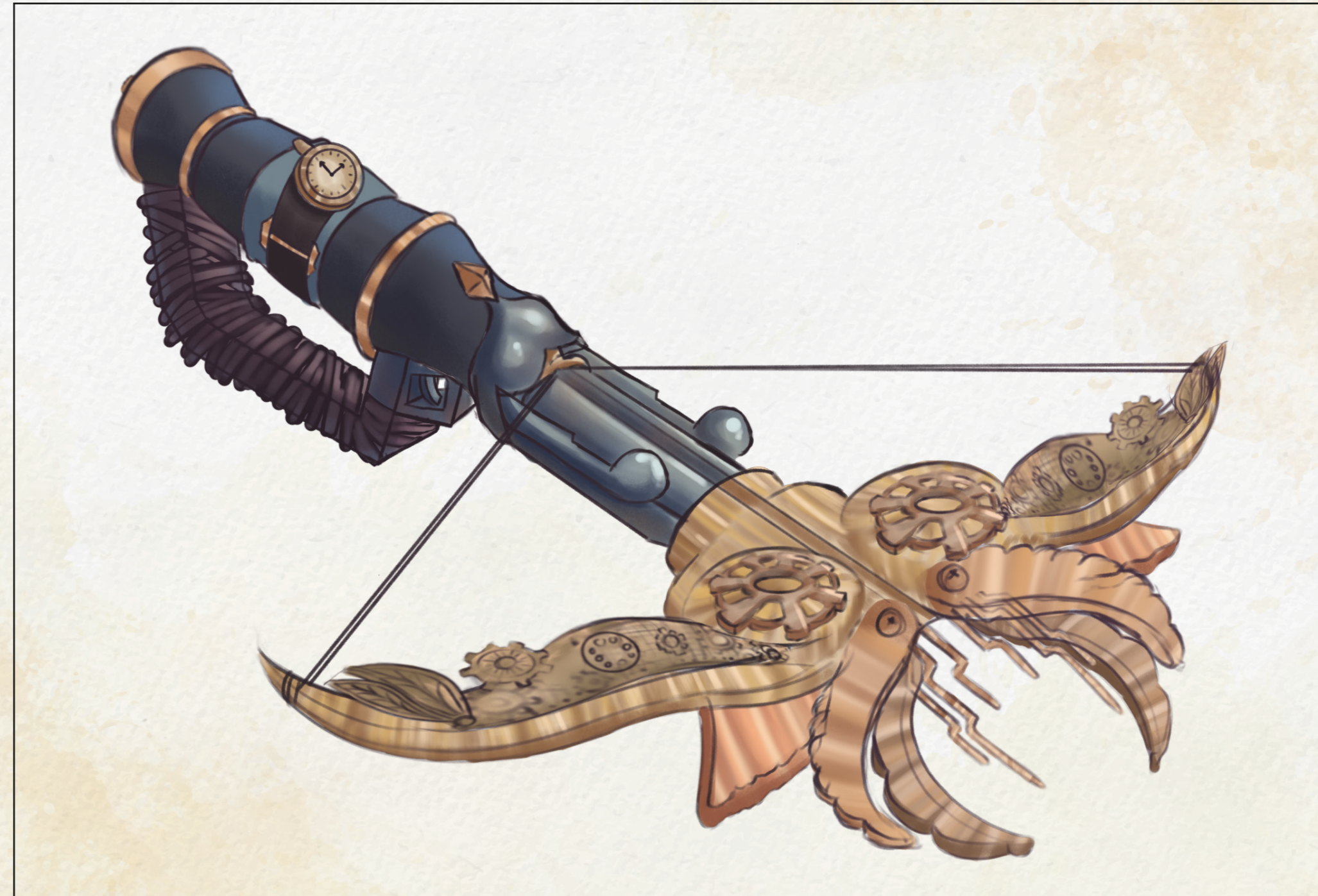


Props

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 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.





Entornos y escenas

Mercado de Gerbera

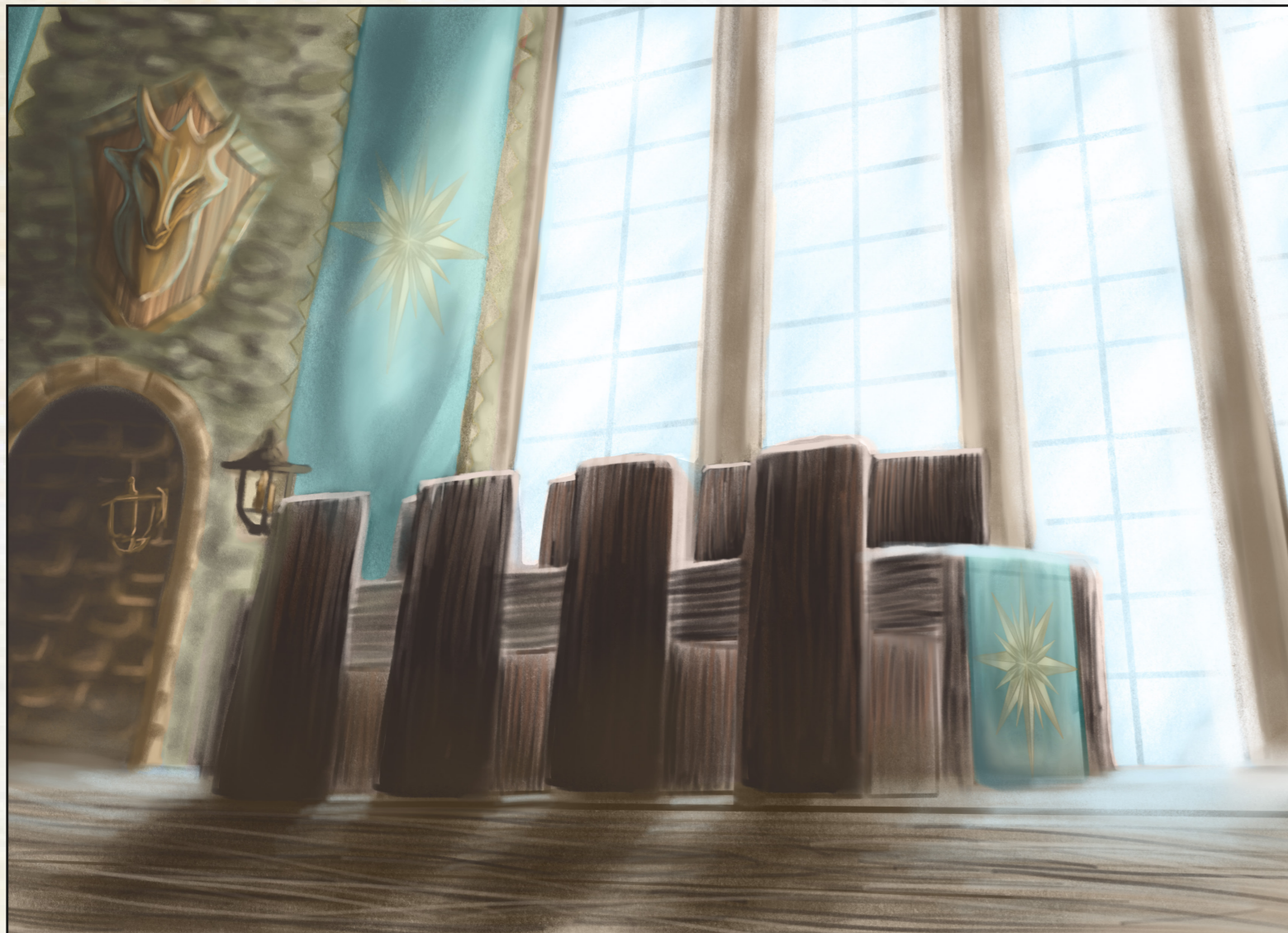


El mercado de Gerbera es uno de los lugares más concurridos de Aeterna. Es un lugar lleno de vida, en el que es muy fácil perderse por sus encantadoras calles, y sus vecinos comerciantes siempre ofrecen con una sonrisa productos frescos y artesanías de gran calidad.

Remille y Fletcher atraviesan el Mercado de Gerbera en un punto de su viaje, camuflados con capas para intentar pasar desapercibidos. Sin embargo, no se han dado cuenta de que Kass y sus secuaces cazadragonant los han estado siguiendo, y no dudarán en atacarles a plena luz del día.



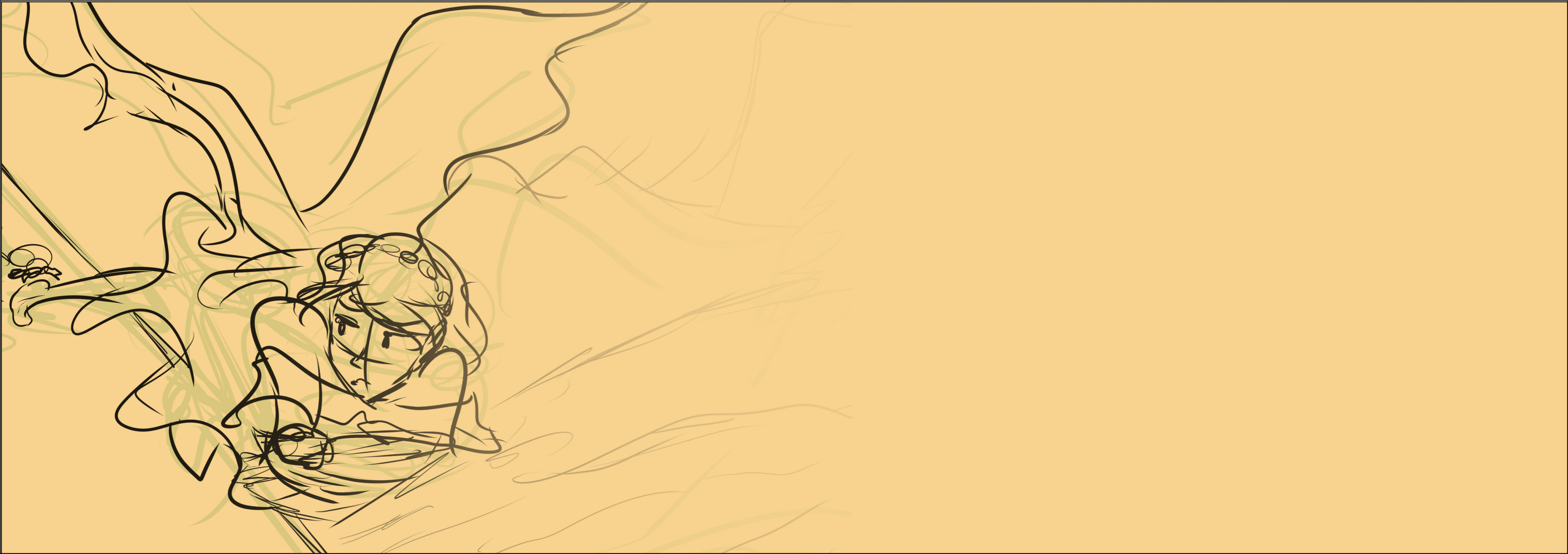
Caelis - Sala de estrategia



Caelis es la fortaleza de los rebeldes draconant, oculta entre las nubes y compuesta por varias plataformas flotantes conectadas entre sí mediante puentes. 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.

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.





Elena Riera Igual

@akaneneko89

eriera2001@gmail.com