

ÍNDICE

PERSONAJES PRINCIPALES

BLANCA RADIATA	4-9
LEELIEL	10-15
VELÓNICA	16-21
KANA	22-27

UNIVERSO

CONCEPT ARTS	28-41
ARTE PROMOCIONAL	42-59

PERSONAJES
PRINCIPALES

BLANCA



BLANCA RADIATA

FICHA TÉCNICA

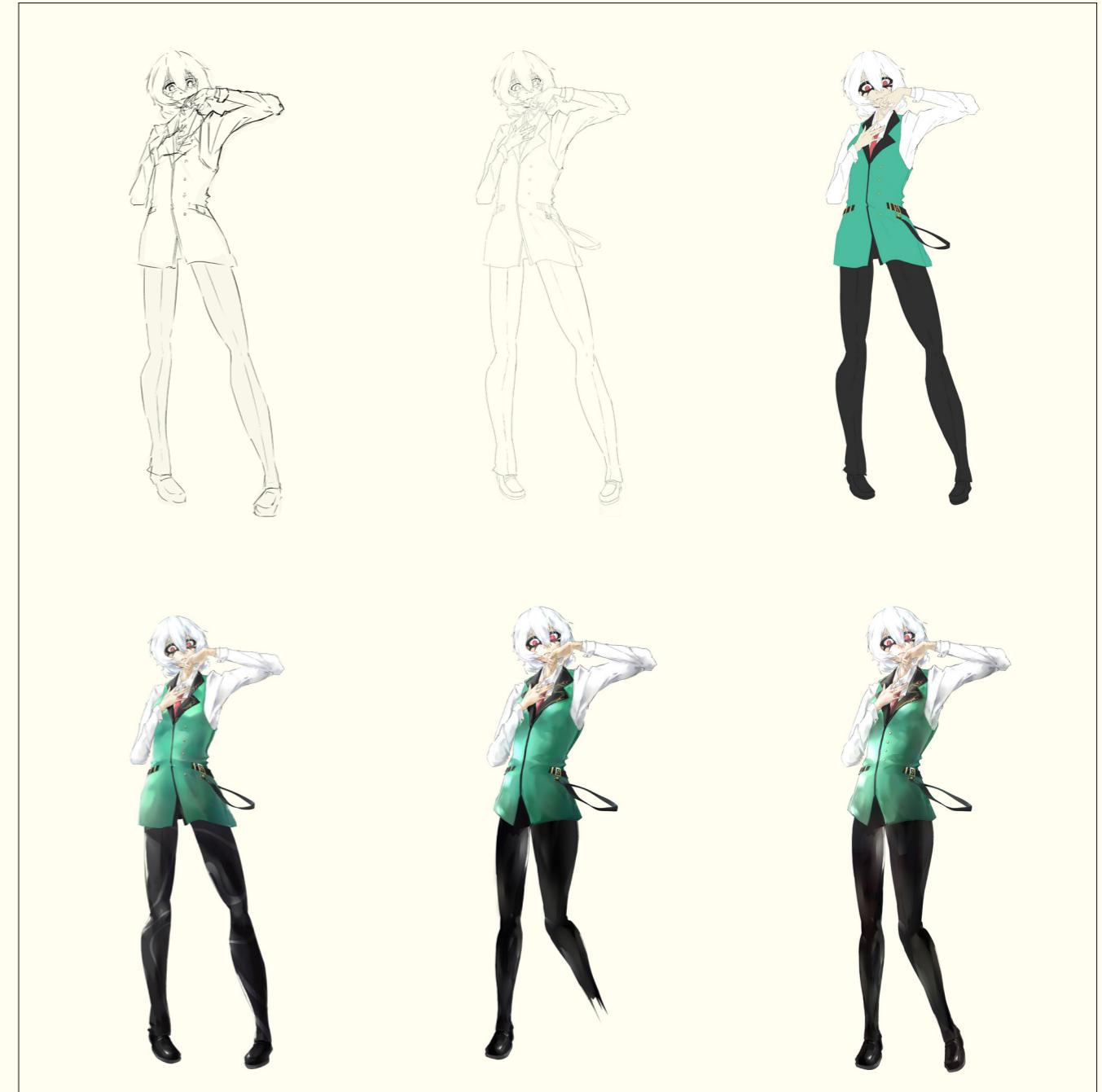
Sexo	Femenino
Edad	22 años
Cumpleaños	5 de Diciembre
Altura	1,65 m
Peso	59 Kg
Tipo de sangre	B-
Le gusta	El arte
No le gusta	Estar sola
Talento	Buena puntería
Manía	Ir con las manos a la espalda
Pasatiempo	Toca la guitarra
Gear	Su poder tiene que ver con la distorsión, pudiendo desde marear al oponente hasta crear un mundo de imágenes distorsionadas.

Si tuviera que describir a Blanca con una palabra, esta sería "mentira". Blanca es una persona común que trata de aparentar ser más fuerte e importante de lo que realmente es, mostrando una imagen distorsionada de sí misma y de su fuerza tanto psicológica como física. De esta manera, Blanca enfrenta un conflicto consigo misma, en la que todos la ven como ella se quiere mostrar, aterradora y distante, y esconde las facetas más vulnerables de su personalidad.

Por este motivo su Gear es distorsión, manifestándose en su forma más poderosa como un mundo distorsionado de marcos de cuadros, ya que distorsiona su personalidad para aparentar.

Su diseño trata de transmitir una calma perturbadora, por lo que predominan líneas sinuosas. Por ejemplo, su pelo, además de hacer su silueta más reconocible gracias a las partes curvadas, transmite calma al estar bien cuidado. Su ropa, también transmite su parte más calmada al ser un traje elegante y de colores comunes, destacando su chaleco de color verde y su corbata roja que complementa con sus ojos. El maquillaje y las lentes de contacto rojas que lleva en los ojos rompen con esta calma, además de ser el punto más característico de su diseño. Estas sirven para crear una imagen memorable y tratan de transmitir dos puntos esenciales de Blanca. El primero es infundir terror al agrandar los ojos, y el segundo es demostrar que esta imagen es la que Blanca quiere transmitir de sí misma, ya que el maquillaje y las lentes son complementos que ella misma agrega, no son atributos naturales en ella.



BOCETOS DE BLANCA

PERSONAJES PRINCIPALES

LUCAS



LEELIEL VERMILION_

FICHA TÉCNICA

Sexo	Femenino
Edad	80 años
Cumpleaños	14 de Agosto
Altura	1,82 m
Peso	81 Kg
Tipo de sangre	A+
Le gusta	El vino
No le gusta	La política
Talento	Tocar el piano
Manía	La simetría
Pasatiempo	Leer libros
Gear	Su poder es poder controlar el vino, pudiendo moverlo y multiplicarlo en el espacio del combate a su gusto.

Para Leeliel, mi mayor prioridad fue transmitir el peso de los años. Por ello, decidí usar muchas formas alargadas, que además me ayudarían a crear un diseño imponente.

Tanto el pelo, recogido pero suelto por delante mostrando un largo cabello, como la larga túnica negra, las cintas de los brazos y sus uñas, dan una sensación de extensión, que junto con su expresión apática pero confiada permiten imaginar la personalidad de Leeliel.

Su túnica negra tiene unas terminaciones similares al fuego, dando una imagen casi espiritual y oscura de Leeliel, lo que se acentúa con las plumas negras a su cuello, recordando todo este traje a un cuervo.

Estos atributos contrastan con el diseño de sus ojos, que muestran una mirada alegre y esperanzadora, acentuada por el diseño de flor de sus pupilas y los colores pastel usados en estas. Estos ojos son tapados por sus gafas con lentes negras, pero sin preocuparse demasiado por taparlos en su totalidad, mostrando la imagen que quiere dar a los demás pero a su vez demostrando que no le importa demasiado mantener esta apariencia.

Es importante destacar que Leeliel ve su edad como una ventaja, ya que le aporta mucho conocimiento y le permite ser mejor que en el pasado. Por ello su Gear es el vino, ya que este se clasifica por su edad, siendo el de más calidad el más antiguo.



BOCETOS DE LEELIEL

PERSONAJES
PRINCIPALES

VERÓNICA

VELÓNICA

FICHA TÉCNICA

Sexo	Femenino
Edad	23 años
Cumpleaños	27 de Junio
Altura	1,85 m
Peso	74 Kg
Tipo de sangre	O-
Le gusta	Comer limones
No le gusta	El dulce
Talento	Hacer cubos de Rubik
Manía	No pone la espalda recta
Pasatiempo	Pelear
Gear	Su poder tiene que ver con las explosiones. Puede crear unas pequeñas bolas naranjas que al romperlas generan una explosión cuyo daño no le afecta.

Velónica tiene una personalidad calmada, pero que en algunas situaciones se vuelve explosiva. Para transmitir esto, he tratado de componer su diseño usando triángulos, como se puede ver en el pelo, los dientes o los patrones de la ropa.

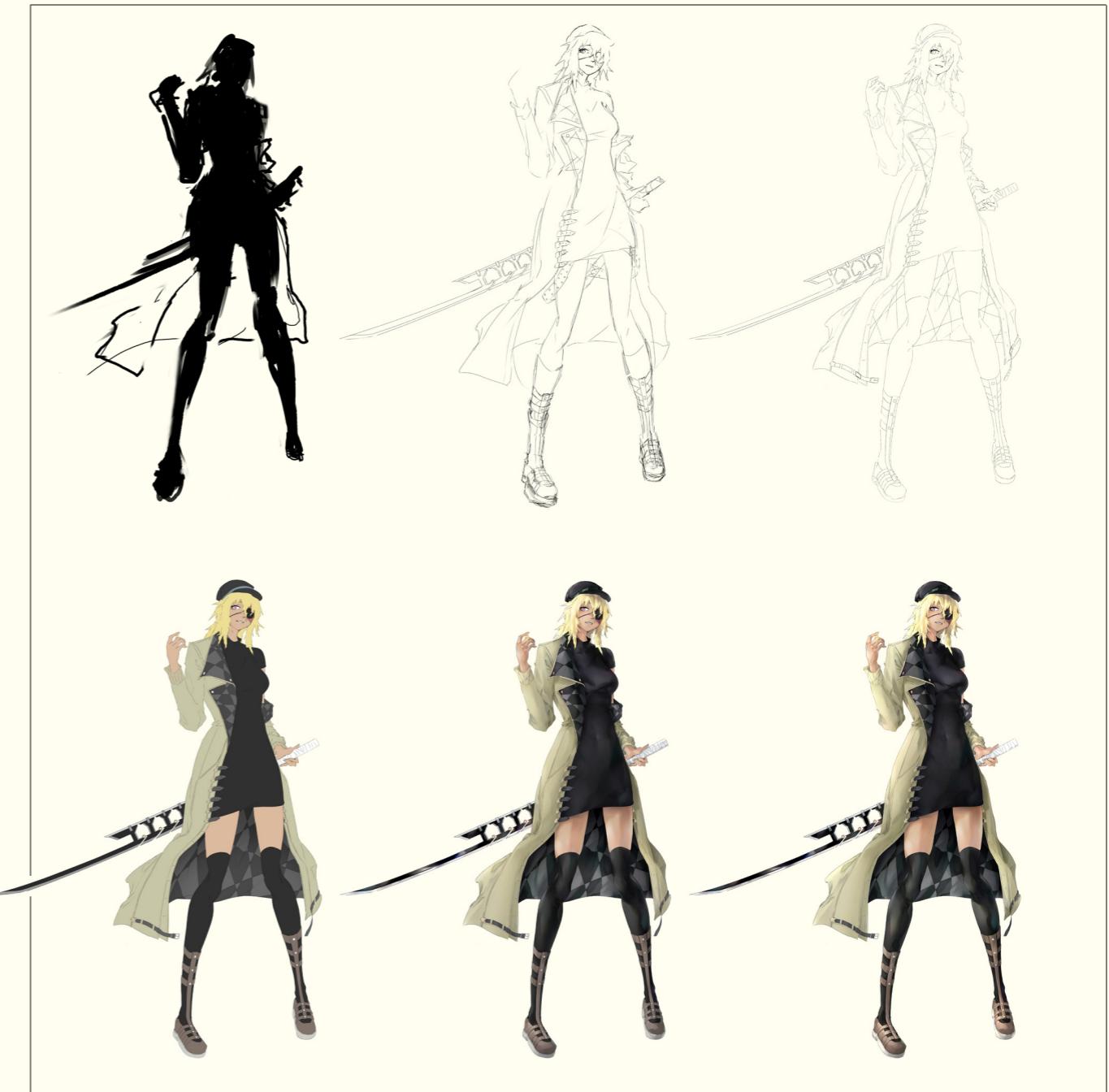
Su expresión y pose transmiten sinceridad y calma, mostrándose tal y cómo es, lo que se acentúa con el uso de colores grisáceos en todo el diseño. El pelo es puntiagudo, mostrando su parte explosiva, pero sin dejar de estar caído y descuidado. Este ayuda mucho a hacer reconocible su silueta y de transmitir la indiferencia que la caracteriza.

La parte que más destaca de su ropa es su gabardina, que por fuera tiene un toque crema verde y por dentro un patrón que complementa su diseño y aporta personalidad. También destaca la boina, que complementa con el resto de la ropa.

Velónica tiene una gran quemadura en la cara por un combate pasado que afectó a su ojo izquierdo, por lo que usa un parche para taparlo. Este parche lo tiene mal puesto, ya que la goma atraviesa su cara de arriba a abajo, lo que sirve para demostrar su personalidad despreocupada.

Su poder es el de generar explosiones, lo que hace referencia a sus bruscos cambios de humor. Se apoya de su espada para usar este poder, ya que puede situar las pequeñas pelotas naranjas en la hoja de la espada y mediante un mecanismo romperlas al atacar.



BOCETOS DE VELÓNICA

PERSONAJES
PRINCIPALES

KANIA



KANA_

FICHA TÉCNICA

Sexo	Femenino
Edad	22 años
Cumpleaños	22 de Mayo
Altura	1,72 m
Peso	61 Kg
Tipo de sangre	O+
Le gusta	Las películas de acción
No le gusta	La suciedad
Talento	Baila bien
Manía	Es zurda
Pasatiempo	Pelear
Gear	Al romper algo, puede convertirlo en un arma de fuego. Cuanto más resistente sea el objeto y más fuerte sea el golpe, más potente podrá ser el arma.

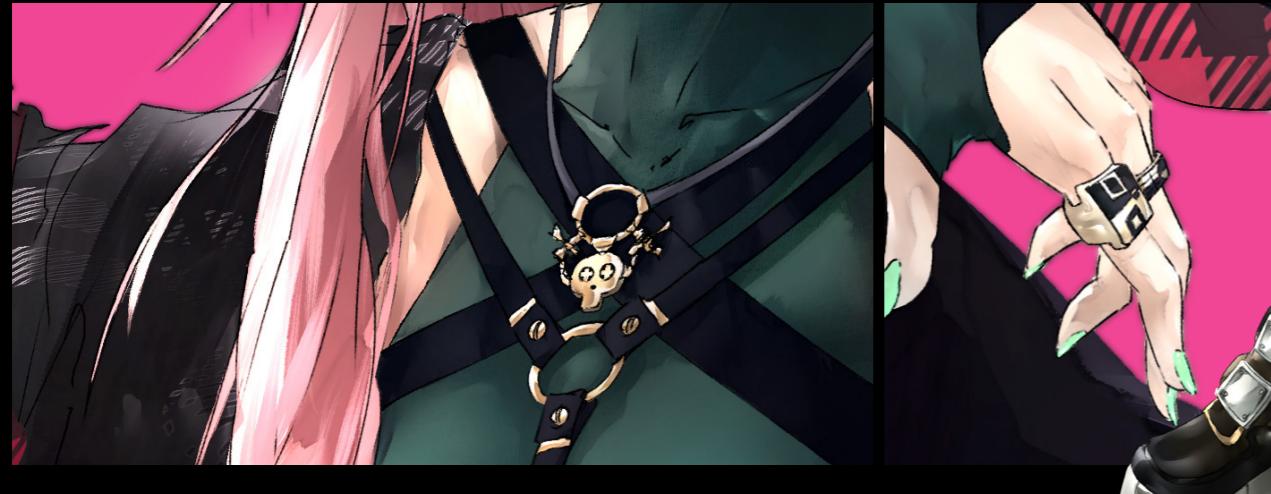
La personalidad de Kana es alegre y activa, lo que genera un gran contraste con su fuerza y habilidad para pelear.

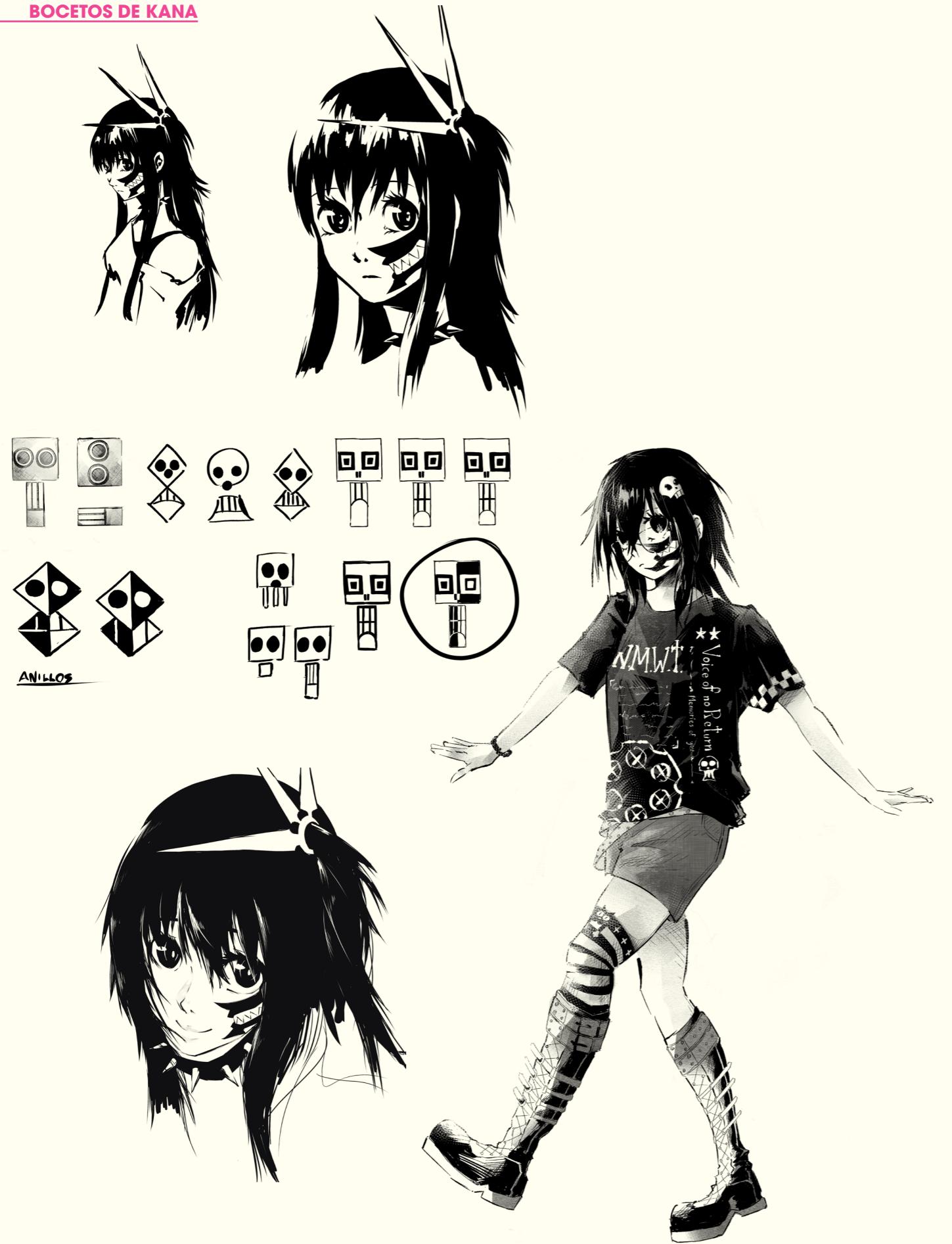
Su ropa trata de imitar un traje de combate, con tonos verdosos oscuros y cinturones sencillos. Por encima lleva una capa desgarrada, lo que genera una interesante silueta por sus terminaciones que recuerdan al fuego, demostrando su personalidad "ardiente". Los colores usados son vibrantes, usando la ropa colores más fuertes y la zona de la cara colores más pastel.

Su pelo de color rosa chicle destaca mucho gracias a sus terminaciones en punta y sus cortes rectos, como por ejemplo el del flequillo. También destacan mucho sus ojos que reflejan varios colores, además de tener en el iris forma de mirilla de arma, detalle generado debido a su Gear. También destaca su maquillaje verde en la zona de los labios y las uñas.

Pese a todo esto, diría que la parte más importante del diseño es el tatuaje de la cara. Kana es una chica que busca a una persona que le ayudó mucho en un pasado, pero cuyo nombre no conoce. La característica más importante que recuerda de esta es su sonrisa, por lo que decidió tatuársela para nunca olvidarla. El tatuaje en la cara es una forma de enfatizar su historia y generar una imagen muy distinta para el personaje.

Su poder hace referencia a su enorme fuerza y su personalidad activa, y le da mucha versatilidad en combate.



BOCETOS DE KANA

UNIVERSO CONCEPT ARTS

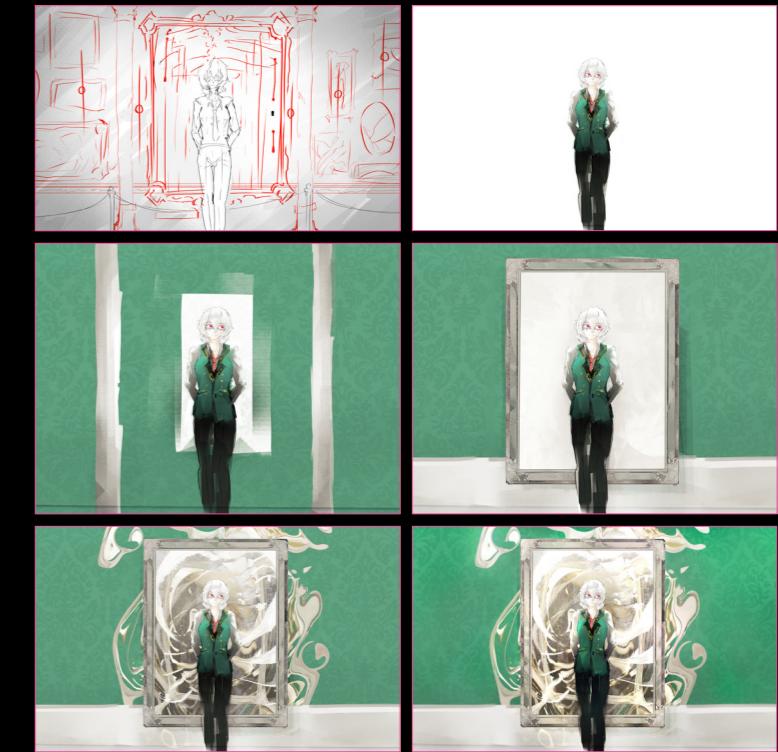




En este esbozo, mi objetivo fue darle forma al Gear de Blanca. A sus espaldas, se distingue un cuadro distorsionado que revela un fondo intrigante.

La distorsión del cuadro se extiende por los lados, creando una suerte de vértebras que apuntan hacia adelante.

La esencia central de este boceto reside en la paleta de colores, donde predominan tonos ocres, dorados y grises, emulando las texturas características de cuadros antiguos. Estos matices no solo contribuyen a la estética general, sino que también resaltan la figura de Blanca, especialmente en los detalles de su chaleco que capturan la atención.

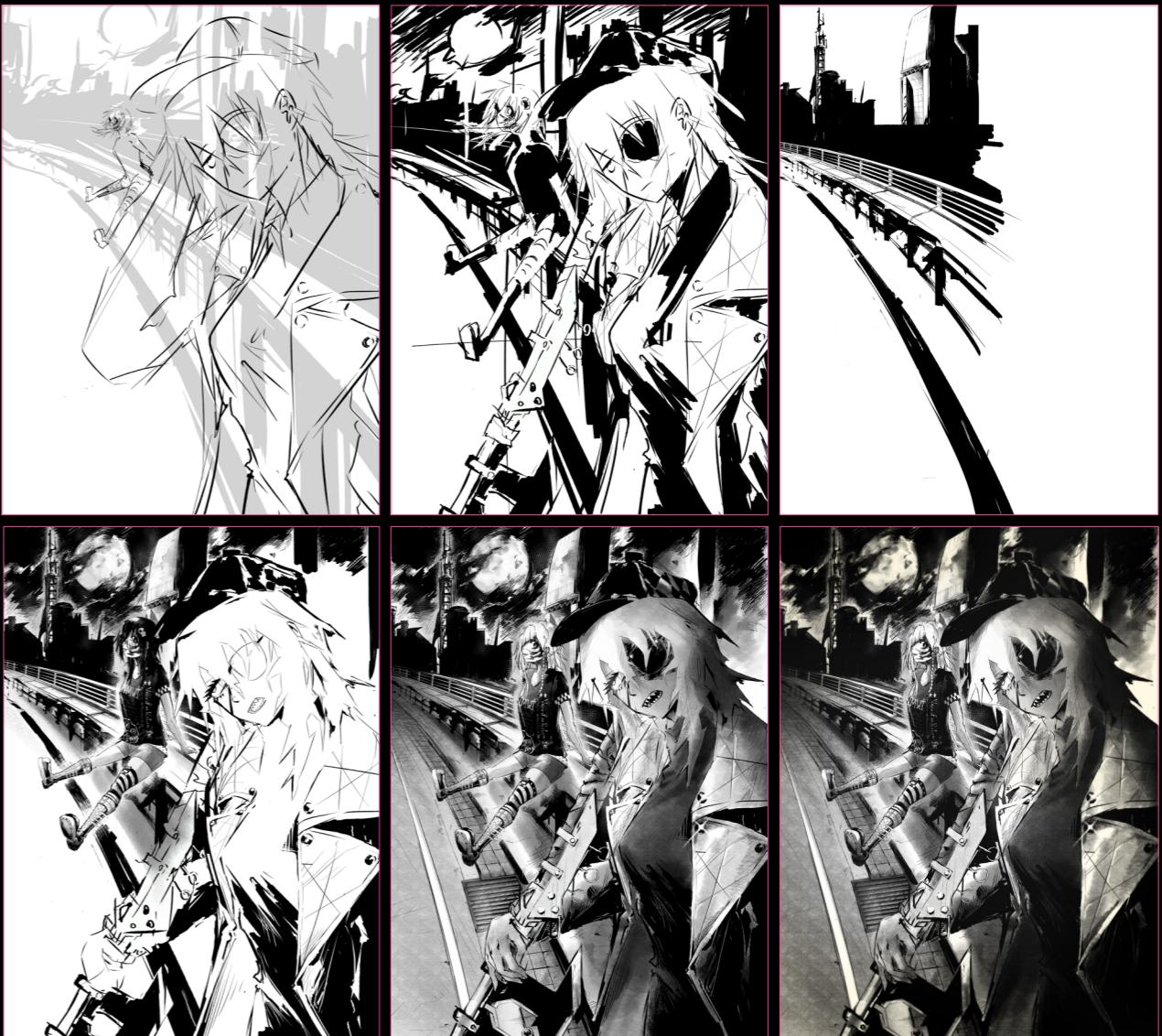




La atención de esta composición se enfoca en Kana y Velónica, destacando sus personalidades contrastantes. Estos dos personajes compartirán gran parte de la aventura.

En el fondo, se revela una ciudad nocturna que servirá como escenario para parte de la historia.

Es relevante señalar el cambio en la vestimenta de Kana, quien esta vez opta por un atuendo más casual. Esta elección se debe a que su ropa habitual resulta demasiado llamativa, por lo que se realizaron pruebas con un diseño más convencional adecuado para este tipo de situaciones.





Esta imagen marca el comienzo de la historia de Gold Gear. En la ciudad, una mariposa gigante y misteriosa hace su entrada, desencadenando la manifestación de poderes en individuos específicos.

La representación de la mariposa busca transmitir una presencia imponente y amenazante, por lo que se incluye la figura de un niño mirándola desde el suelo. Esta elección no solo permite apreciar la magnitud de la mariposa, sino que también infunde un sentimiento de vulnerabilidad.

Es crucial destacar que en ningún momento la mariposa se posiciona por debajo de la figura del niño, subrayando así su dominio sobre el resto de las personas y dejando en claro su poder absoluto.

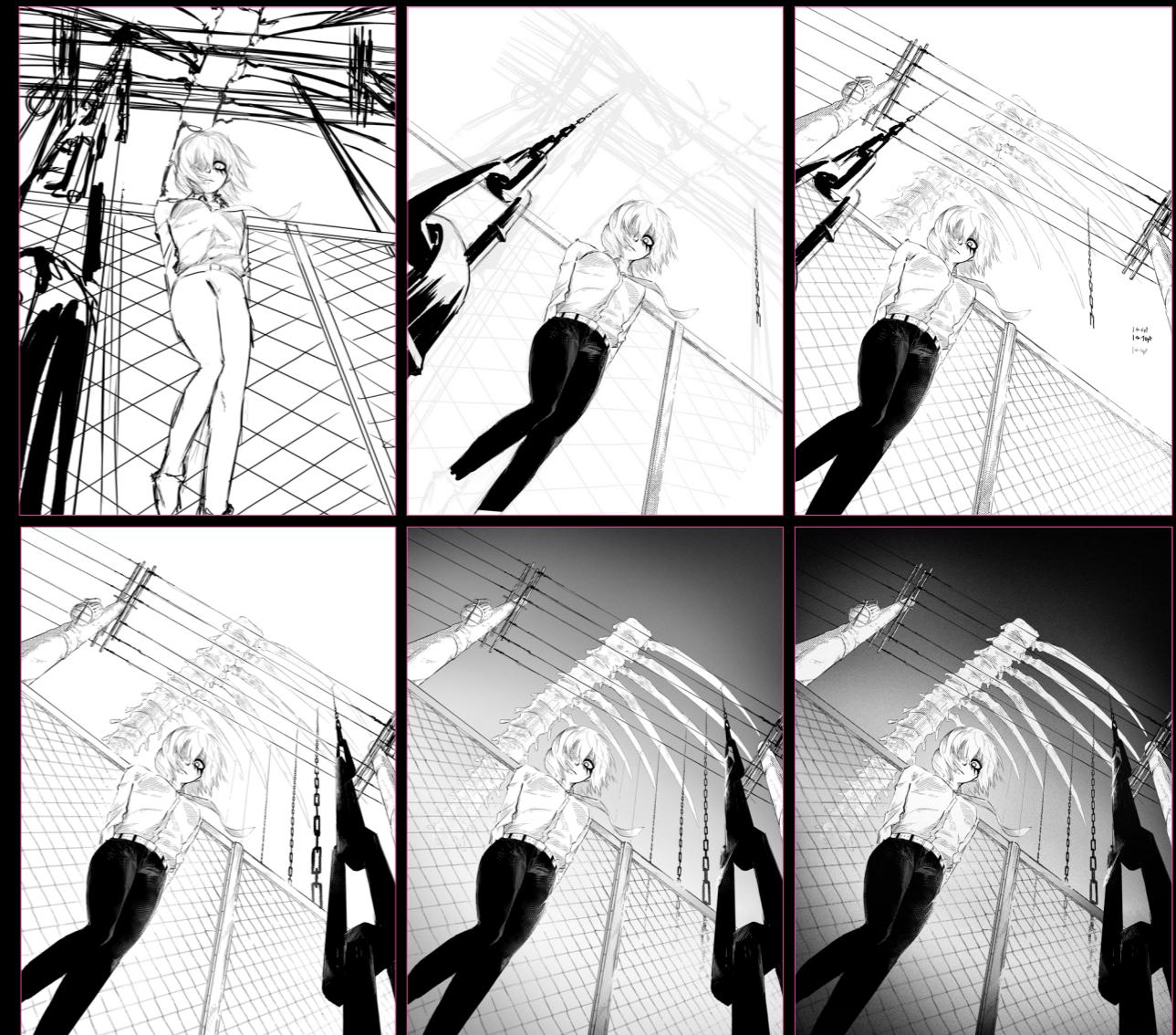




Aquí nos adentramos en uno de los mundos internos generados por el Gear de Blanca. En estos reinos, la realidad se fusiona para dar forma a imágenes surrealistas que Blanca puede hábilmente emplear a su favor.

La elección de un plano contra picado no es casualidad; se utiliza estratégicamente para resaltar la superioridad de Blanca en este entorno. Desde esta perspectiva, podemos apreciar la escena en su totalidad, permitiéndonos observar con mayor claridad cómo Blanca se desenvuelve en este paisaje de cadenas y huesos.

La combinación de elementos surrealistas, como las cadenas y las estructuras óseas, sugiere un poder único y oscuro asociado con el Gear de Blanca. La fusión de lo real y lo surrealista en estos mundos internos promete un escenario intrigante.







Este dibujo muestra cómo Leelie l puede controlar y multiplicar el vino en un espacio.

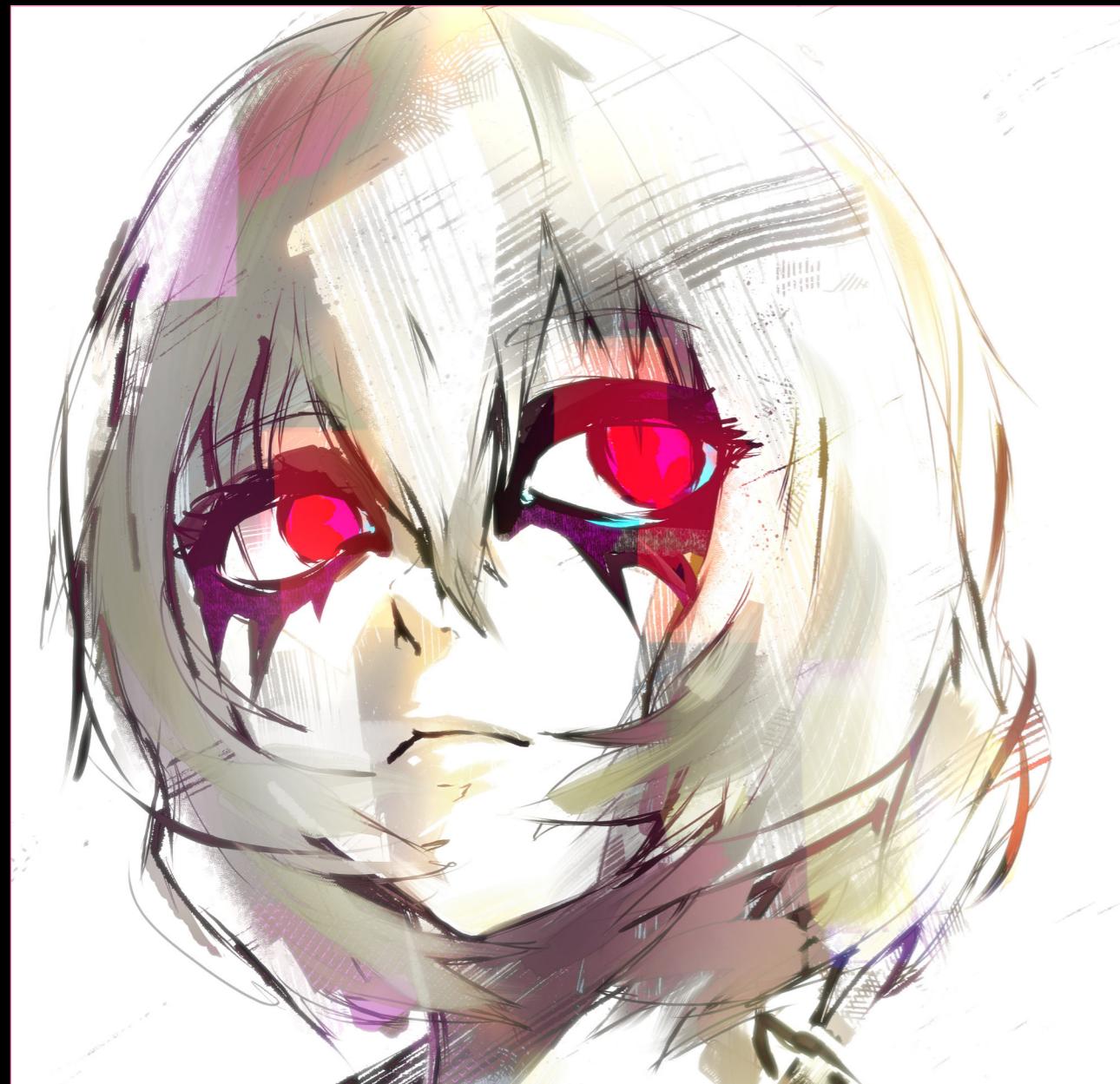
Inicialmente iba a ser un boceto simple (véase pág. 15), pero se decidió realizar un concept art más trabajado. Con el uso de texturas, trato de darle un estilo propio a esta técnica, lo que se complementa con la elección de fondos rojos oscuros, en marcado contraste con el blanco del fondo. Esto no solo intensifica la presencia del vino en movimiento, sino que también confiere una profundidad y un dramatismo adicionales a la composición.

La idea es transmitir la sensación de que el poder de Leelie desafiará las reglas normales.

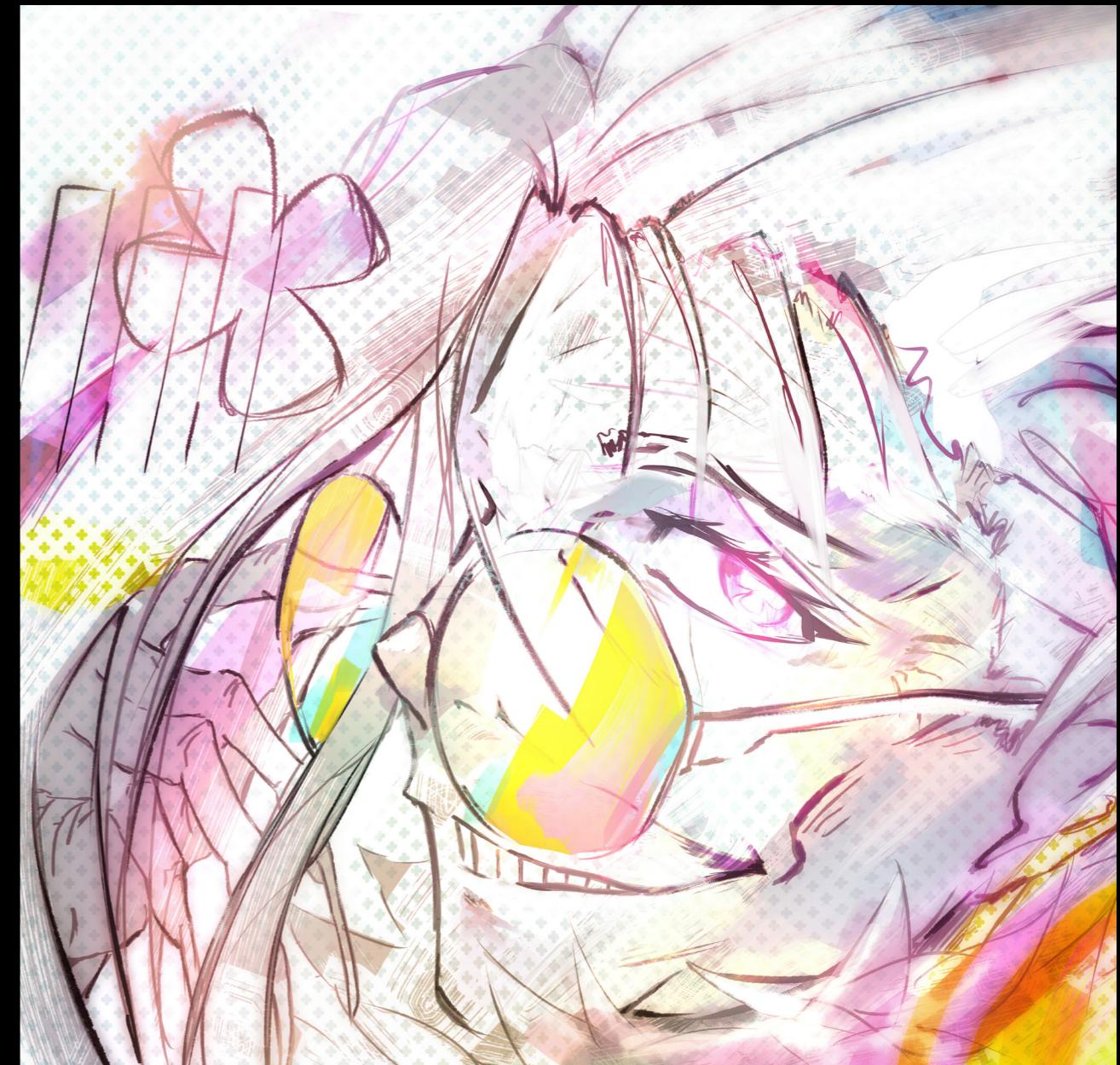
UNIVERSO

ARTE
PROMOCIONAL





Redes sociales / 01



Redes sociales / 02

La ilustración para promoción en redes sociales nos presenta un retrato luminoso de Blanca, que mira con una expresión condescendiente, ligeramente inclinada hacia arriba en una posición de 3/4. La intensa iluminación, teñida de tonos amarillos, baña la escena, creando un ambiente cálido y vibrante.

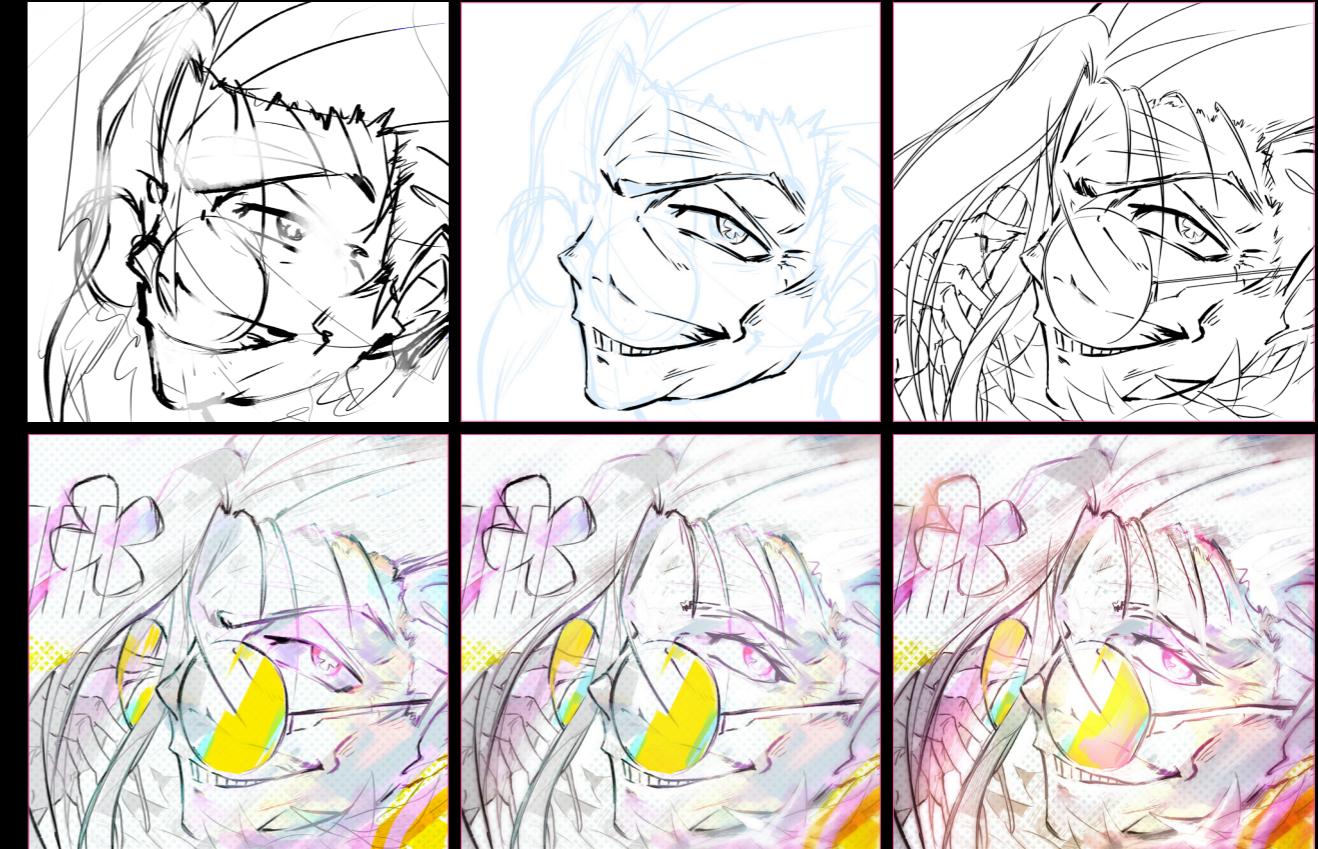
Los brillantes ojos rojos de Blanca destacan de manera llamativa en contraste con la paleta de colores, añadiendo un toque de intensidad a su expresión.



Esta ilustración diseñada para las redes sociales nos presenta un retrato de Leelie, capturada en un ángulo ligeramente en picado y de perfil con una expresión cautivadora.

La iluminación, inundada de tonos suaves y cálidos, resalta los rasgos distintivos de Leelie.

Además, cabe resaltar el uso de la textura en forma de flor, que hace referencia a sus ojos.





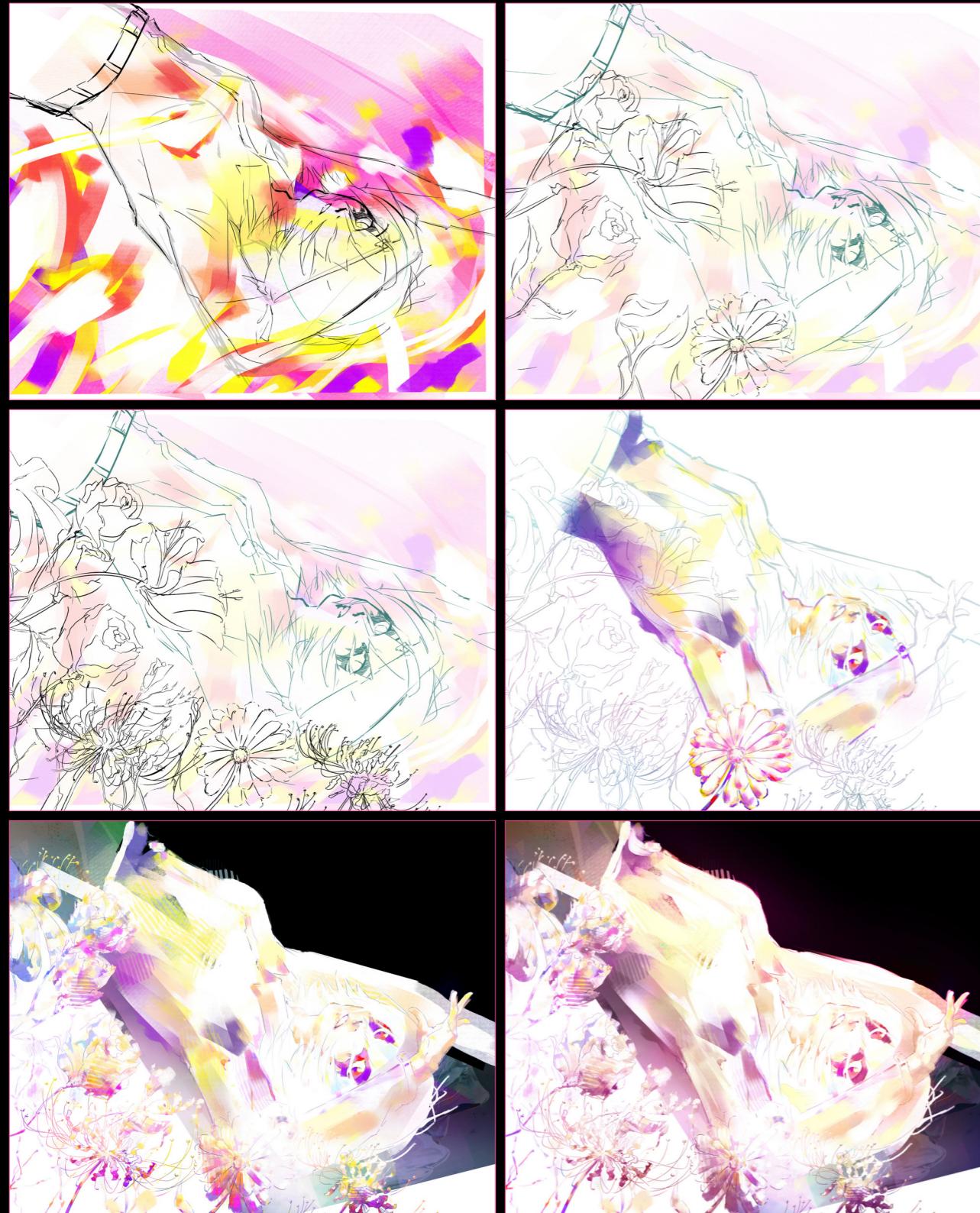


Este tríptico en blanco y negro emula la estética de una fotografía antigua, con un ligero toque de quemado. En el retrato central, Blanca se convierte en el foco, colocando una mano para cubrir la instantánea.

A la izquierda, Velónica muestra sus dientes, añadiendo un toque de excentricidad al conjunto. En el retrato de la derecha, Kana adopta una pose traviesa. La mirada de las tres convergiendo en el centro de la composición intensifica la sensación de conexión entre ellas.

La idea es captar las personalidades de las tres en una falsa fotografía, que genera un sentimiento de nostalgia y curiosidad.





A la hora de realizar el póster, traté de crear un dibujo visualmente intrigante. Blanca, recostada, se convierte en la protagonista con una expresión que mezcla lo dulce y lo misterioso.

La ilustración se ha realizado usando tonos dorados y morados, que son los colores clave del videojuego. La idea es crear un ambiente intrigante, un tanto incómodo debido a la inclinación de la figura. Además, cabe destacar el uso de texturas sobre las flores, que dejan claro como Blanca se encuentra tumbada sobre el césped pese a ser una ilustración con toques surrealistas.



En la portada del CD de la banda sonora, nos sumergimos en un retrato cercano de Blanca, proyectando calma mientras una intensa iluminación dorada la envuelve desde la izquierda.

Este juego de luces y sombras busca resaltar su serenidad, que a su vez tratan de representar al oyente cuando reproduzca la música.

La iluminación dramática y el uso de texturas se combinan para crear una atmósfera calmada en este retrato.





La portada del videojuego nos presenta a Blanca en un dibujo detallado y con un toque cercano al estilo oficial de los personajes. La perspectiva de contra picado la muestra mirando directamente al espectador, mientras su Gear, un cuadro flotante, inunda la escena con una luz dorada cautivadora.

La composición simétrica de la escena es notable, con líneas de movimiento que convergen hacia los pies de Blanca, creando una forma triangular envolvente. De esta manera, trato de generar una sensación de equilibrio visual. En el punto de inflexión, encontramos espacio reservado para el logotipo del videojuego, integrándolo de manera armoniosa en la composición general.

La atención al detalle, especialmente en el rostro de Blanca y en la representación impactante de su Gear, busca sumergir al jugador en la esencia del juego desde el primer vistazo. La iluminación dorada agrega un toque de misterio y majestuosidad a la escena, estableciendo el tono para la experiencia que aguarda a los jugadores en el interior del videojuego.

La portada es lo más importante a la hora de vender un título, ya sea una película, un libro, o un videojuego. Por ello esta es la ilustración más trabajada. Por ello, traté de transmitir misterio, intentar que el espectador quiera entender lo que está sucediendo, y de esta manera incentivar la compra del videojuego.

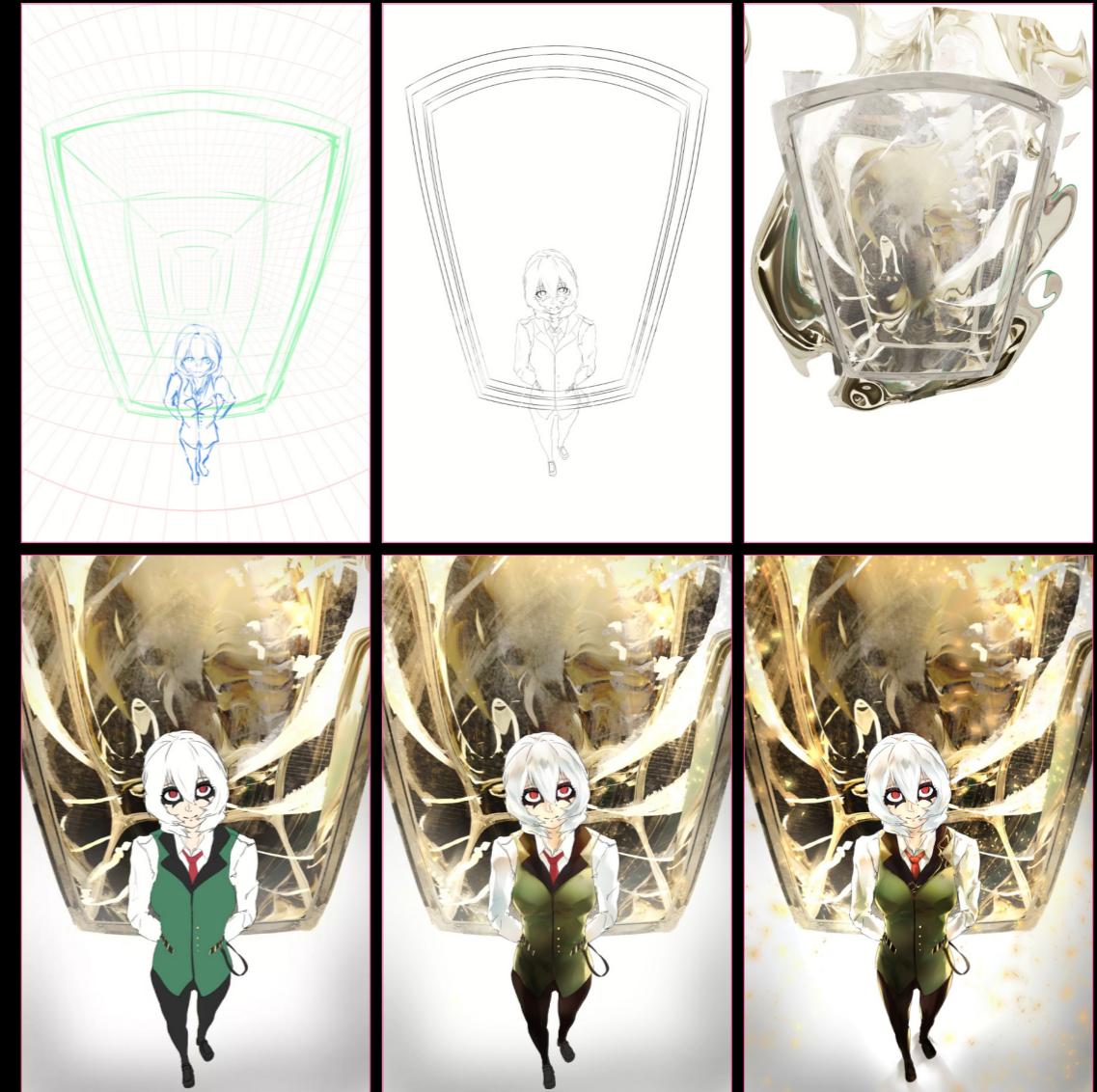


Ilustración promocional / Portada principal

