

ETERNAL DREAM



**Proyecto *Eternal Dream*:
Worldbuilding y preproducción de un videojuego**

TRABAJO FIN DE GRADO

Grado en Comunicación Audiovisual, curso 2019/2020

Realizado por:

Rafael García Pérez

Ángela García Tejada

Tutorizado por:

Luis Navarrete Cardero



Facultad de Comunicación

Universidad de Sevilla

**Proyecto *Eternal Dream*:
Worldbuilding y preproducción de un videojuego**

TRABAJO FIN DE GRADO

Grado en Comunicación Audiovisual, curso 2019/2020

Realizado por:

Rafael García Pérez

Ángela García Tejada

Tutorizado por:

Luis Navarrete Cardero

Facultad de Comunicación

Universidad de Sevilla

Índice

1. Introducción.....	7
2. Proyecto.....	8
3. Proceso.....	10
4. Resultado.....	15
5. Referencias bibliográficas.....	17

1. Introducción

El proyecto *Eternal Dream* consiste en la creación de un universo desde cero, como parte del trabajo de preproducción de un videojuego de rol de acción. De esta manera, se ha creado el continente Hiraeth —donde va a acontecer toda la actividad—, con una línea temporal propia para conocer toda la historia del mundo, sus razas, creencias y costumbres.

La idea original de hacer un videojuego *action RPG* surge en 2012, cuando Rafael García, coautor de este trabajo, empezó a inquietarse por el proceso creativo de este tipo de juegos y empezó a escribir relatos sobre un universo consumido por la oscuridad.

El primer elemento claro que surgió de esto, fue el nombre del proyecto y la marca que caracterizará al protagonista, que se convirtió en el logotipo del juego.

Antes de decantarnos por este proyecto, se tuvieron en mente varias ideas a desarrollar a modo de trabajo de fin de grado,

- Un docuweb interactivo. Después de ver el éxito que tuvo el capítulo interactivo de *Black Mirror* en Netflix, nos pareció interesante explorar este formato, aunque no teníamos una idea clara.
- La preproducción de una serie. Ya se habían realizado varias a lo largo de la carrera y es una de las partes del proceso creativo que más nos gusta del ámbito audiovisual.
- Un cortometraje. Se tenían varias ideas, pero ninguna parecía convencernos del todo.

Al final se optó por el proyecto *Eternal Dream*. Consideramos que los videojuegos son poco explorados durante los cuatro cursos del grado, por lo que nos parecía interesante indagar más en este tema, para aprender e intentar sacar la idea adelante. Se consultó con el tutor y se presentó el texto escrito mencionados anteriormente y las ideas sueltas, y se decidió pulir más el concepto para poder desarrollarlo. Después del visto bueno, empezamos a decidir lo que queríamos crear y cómo hacerlo.

2. Proyecto

Como se ha mencionado anteriormente, el videojuego es uno de los sectores más olvidados dentro de la Comunicación Audiovisual. Queríamos entender cómo era el proceso creativo de un videojuego y cómo se desarrollaba, por lo que nos metimos de lleno a crear un universo desde cero.

Como referencias claves, se tomaron los siguientes videojuegos:

Kingdom Hearts

Sora es el protagonista de la saga y portador de la llamada “llave espada”, un arma capaz de combatir contra los “sincorazones”, seres que nacen cuando un corazón sucumbe a la oscuridad. Una organización maligna intenta crear muchos de estos seres para poder acceder al reino de los corazones, que se dice que contiene el poder de la luz.

The Legend of Zelda

En esta saga de videojuegos controlamos a Link, un joven elegido que deberá viajar por el continente adquiriendo armas y artilugios que le ayudarán en su aventura. Muchos juegos comparten un enemigo común, Ganondorf, y una misma meta, rescatar a la princesa Zelda de sus garras, pues estos tres personajes poseen cada uno una marca de la Trifuerza y quien obtenga los tres podrá obtener un poder inimaginable.

The Witcher 3: Wild Hunt

En este videojuego, Geralt de Rivia, un brujo que recorre el continente aceptando trabajos en los que deberá enfrentarse a unos monstruos que atacan las aldeas o que acechan en las sombras. Con ayuda de los signos, podrá hacer magia que le ayudará a hacer frente a estos enemigos. A modo de preparación para el combate, podrá realizar pociones que le darán distintas ventajas.

Final Fantasy

Muchos de los juegos de la saga están ambientados en un mundo de fantasía medieval, y muchos comparten similitudes en sus historias. Los aspectos claves son los cuatro cristales de distintos elementos (agua, fuego, tierra y aire) y cuatro guerreros conocidos como “Héroes de la Luz” que deberán acudir a dichos cristales para poder obtener su poder y hacer frente al mal que acecha al mundo.

Desde el comienzo del trabajo, el nombre se quedó como *Eternal Dream*, pues aunque el proyecto haya cambiado mucho con respecto a la idea original, el significado que esconde nos parecía acertado. La Diosa abandona Hiraeth en un limbo al que se destierra donde el tiempo no transcurre de la misma manera que en el continente, por lo que podríamos decir que se ha quedado en un estado de ensoñación y está esperando a poder ser despertada.

En cuanto al género, decidimos que el videojuego fuera un *action RPG* (del mismo estilo que *Kingdom Hearts* o *Witcher 3: Wild Hunt*), pues esto permite al jugador adentrarse de lleno en el mundo y sentir que maneja con total libertad al personaje. El escenario es de mundo abierto, dejando total exploración al jugador de los diferentes rincones de Hiraeth, pues el objetivo principal es visitar las 12 escuelas de magia sin un orden preferente; así, el jugador podrá decidir qué técnicas o magias aprender primero para definir su estilo de combate.

Hemos comprobado que en la mayoría de los videojuegos en los que se menciona algún tipo de maldad, nace o depende normalmente de un elemento externo y siempre deben salvar a la humanidad de ese mal que intenta destruir su mundo. En nuestro proyecto, esa maldad nace de los corazones de los propios habitantes y la causa del mal es algo interno. La Diosa no es un ente abstracto, es una persona con poderes mágicos a la que le han atribuido ese sobrenombre y que también tiene sentimientos negativos, y al ver la envidia y rechazo que siente empieza a despreciar este mundo, por lo que también se ve afectada por la oscuridad y debe exiliarse para impedir que se apodere de ella y comience a destruirlo todo.

De esta manera, queríamos hacer ver que nuestros actos siempre tienen consecuencias. El odio, el rechazo o la envidia... Todos esos sentimientos negativos afectarán a nuestro entorno o a nuestra historia, y aunque tengamos a unos elegidos de la marca que puedan ayudarnos a frenar esa oscuridad, es el propio pueblo el que debe abandonar esos pensamientos y hacer de este un mundo mejor.

Además, en nuestro proyecto no contamos con un único salvador que está dispuesto a rescatar a la Diosa del exilio, sino que hay una gran variedad de elegidos de la marca que están dispuestos a recorrer el camino de los doce héroes y con los que podrán interactuar; algunos son amistosos y otros son competitivos, todo depende de la opción que elija cada jugador, pues los otros elegidos serán personajes de otros que son recogidos en una base de datos y se implementan en otros juegos para añadir dinamismo.

3. Proceso

Partiendo de las ideas previas que teníamos —teniendo claro que queríamos hacer un videojuego—, el primer objetivo de este proyecto fue definir la historia del juego y las metas del jugador.

Esta historia bebe de todas las referencias lúdicas mencionadas anteriormente, y de todos los cuentos y ficciones con los que hemos crecido y de los que hemos aprendido. La marca sería pues, el elemento clave que enlazaría todo lo anterior y posterior a la realización de este proyecto.

Tras muchos planteamientos y distintas propuestas, comprendimos que, para que un juego de las características que queríamos fuera sólido y tuviera una buena base, había que definir detalladamente la historia y su contexto. Decidimos entonces que los elegidos de la marca debían realizar el camino de los Doce Héroes, para así aprender a controlar sus poderes, completar su formación y encontrar a La Diosa.

Lo que no estaba del todo definido era nuestra Oscuridad, pues, aunque se tenía en mente introducir este concepto, no había todavía respuestas sobre su procedencia o cómo afectaba a la historia, hasta que decidimos darle un giro a esta “maldad” a la que hay que hacer frente. En *Eternal Dream* intentamos hacer ver que la maldad surge de las personas, del odio, del rencor o el ansia; de esta manera acabó naciendo La Oscuridad, del propio corazón de la gente normal y corriente.

El siguiente reto fue crear el mapa del mundo, puesto que consideramos que es un elemento primordial ya que nos facilitó mucho el proceso creativo respecto al entorno, al poder crearlo sobre el papel. El proceso comenzó siendo algo aleatorio, dibujando formas y siluetas para conseguir el continente que más se adecuara a lo que buscábamos.

El continente se llama Hiraeth, una palabra galesa que expresa el anhelo del hogar. Tras mucha investigación para encontrar el nombre perfecto, supimos que era el idóneo, ya que simboliza por una parte las ganas que tiene La Diosa por volver, y el deseo de que vuelva.

Los nombres del resto de las regiones y poblados se decidieron a partir de una lista de posibilidades de creación propia y los acabamos escogiendo según su sonoridad y relación con su zona geográfica.

La mayoría de los nombres buscados para este proyecto proceden del islandés, con algunas modificaciones para adecuar la pronunciación o por cuestión sonora y estética, ya que es un idioma que nos agrada y pensamos que podría encajar.

Una vez terminado el mapa y la historia principal de juego, nos adentramos en crear un trasfondo sólido, unos personajes y diversos apartados que pudieran enriquecer este universo.

Primero se designaron las razas que iban a poblar Hiraeth, para más adelante ir definiendo las regiones, su cultura, geografía o bases económicas, para trazar el recorrido que el protagonista deberá hacer.

Para conocer los orígenes del continente que el jugador tenía que explorar, comenzamos a escribir una línea temporal con los acontecimientos más importantes desde la formación de Hiraeth. Se utilizó el Eclipse como medida temporal que los ciudadanos utilizarían a lo largo de su historia. De esa línea temporal, se detallaron otros aspectos importantes como la Biblioteca o las religiones y credos de cada raza.

Con el universo creado, había que definir el estilo de juego; la jugabilidad, las mecánicas por las que se iba a guiar o los objetivos del jugador. Se concluyó que Eternal Dream sería un juego de mundo abierto para dar la posibilidad a los jugadores de explorar el continente a su antojo y cumplir los objetivos principales a su ritmo personal; lo esencial del juego es la visita a las doce escuelas para completar una formación mágica, sin importar el orden de comienzo o de final.

Gracias a esto, cada jugador cuenta con la posibilidad de definir su estilo de combate; como cada héroe enseña unas habilidades o magias específicas, solo basta con saber dónde se encuentra su escuela para poder ir en su busca. De esta manera, no todos los elegidos de la marca tienen las mismas habilidades al mismo tiempo. Guardar diferentes estilos de combate permite explorar las distintas combinaciones posibles para crear experiencias de juego acordes a las preferencias del jugador y a cómo prefiere enfrentarse a la Oscuridad.

Para determinar la interfaz de juego a modo de orientación para el jugador, se realizaron varios bocetos iniciales de las distintas pantallas, que se completaron finalmente para que el resultado final fuera más explícito y visual, acompañados de la explicación de cada elemento que apareciera en ellas.

A modo de complemento para —esperamos— mayor y mejor comprensión y visualización del proyecto, se definió una línea visual y sonora de *Eternal Dream*.

En un principio, el proyecto fue concebido como una biblia o documento de diseño escrito. Para lograr un resultado más visual y dinámico, el tutor propuso la creación de una web que —como otros videojuegos— recogiera toda la información relevante del proyecto. Se compiló así toda la información en dos apartados diferenciados: por una parte, el universo de *Eternal Dream*, donde iría toda la información sobre el mapa, las razas, la línea temporal, toda la información relacionada con la magia, la biblioteca donde el lector puede conocer mejor algunos de los títulos más importantes y que puede encontrar dentro del propio videojuego la Oscuridad.

El segundo apartado se centra en el proyecto como videojuego y a través de un índice se puede encontrar toda la información sobre los datos del proyecto, las referencias, las mecánicas, la interfaz, el arte y sonido.

Una vez terminado todo el aspecto escrito del proyecto, se dividió el trabajo en dos partes claves: mientras que Rafael se dedicaba a programar la web e introducir todos los elementos que se tenían del proyecto, Ángela se encargó de todo el apartado artístico, dibujando todas las ilustraciones que se pueden encontrar en la web (menos las referencias visuales, que fueron tomadas de Internet). Gracias a esta división, se pudo trabajar de manera más fluida y cada uno podía centrarse en un elemento del proyecto clave que convergería en la finalización del TFG en formato web.

Ahora pasaremos a definir la historia completa del videojuego para tener una idea más clara de lo que el jugador se va a encontrar cuando comience una partida.

Al comienzo del juego, cada jugador podrá crear su personaje a su gusto, gracias al sistema de personalización; su pelo, el físico, la raza, su cara, su comportamiento e incluso su lugar de nacimiento, para que pueda comenzar cerca de la escuela de magia que quisiera aprender primero.

La aventura comienza cuando el jugador cumple la mayoría de edad y está listo para enfrentarse al desafío del camino de los Doce Héroes. El personaje que se controla es un elegido de la marca, cuyo destino ha quedado definido desde el momento que nació y apareció la marca en su muñeca izquierda. Gracias a ella, podrá controlar los poderes y técnicas que aprenda en el camino para poder enfrentarse a la Oscuridad y rescatar a La Diosa.

A partir de este momento, el jugador tendrá libertad total de exploración —pudiendo acceder a las distintas escuelas de magia en el orden que prefiera—, hasta que complete las doce y consiga controlar el estilo de magia pertinente.

Mientras tanto, el jugador podrá visitar todas las aldeas que quiera para poder adquirir las armas, equipamientos u objetos que necesite para su aventura y realizar encargos para poder ganar más experiencia y objetos.

Durante la experiencia, el jugador podrá también completar las distintas mazmorras que se encuentran por Hiraeth y a las que podrá acceder cuando aprenda la magia necesaria para superar el obstáculo que se encuentre. Por ejemplo, si quiere acceder a un bosque encantado necesitará la magia de fuego para poder abrirse camino a través de las zarzas que impiden su entrada.

Durante su viaje, el jugador se encontrará con los Flygards, seres vivos que han sucumbido a la Oscuridad y que el jugador tendrá que debilitar para poder extraerla de sus cuerpos y así poner a salvo el ser que ha sido poseído. De esta manera, el jugador podrá conseguir experiencia, fedyas y objetos que le facilitarán avanzar en la historia.

Para superar las escuelas de magia, los héroes que en ellas habitan pondrán a prueba al jugador con diferentes puzzles o tareas que deberá completar para poder demostrar que es digno de la marca y que está preparado para ir en busca de La Diosa.

Cuando el jugador complete las doce escuelas y controle todos los poderes y técnicas que los héroes poseen, tendrá que viajar hasta la llamada “Última Ladera”, para poder acceder a ese limbo en el que La Diosa se encuentra y traerla de vuelta.

En ese limbo se encuentran varios elegidos de la marca luchando contra la mayor Oscuridad avistada hasta ahora. Como es muy poderosa, necesitarán debilitarlo y extraer la oscuridad poco a poco, por lo que el combate se divide en tres etapas a cada cual más difícil, pues la Oscuridad se volverá cada vez más furiosa e intentará atacar a los elegidos. Una vez hayan derrotado y extraído toda la Oscuridad de este ser, se darán cuenta que en realidad esa Oscuridad estaba poseyendo a La Diosa, que relatará una historia a los elegidos de cómo ella también sucumbió debido al odio y rechazo que sentía por aquellos que la repudiaban, y para salvar Hiraeth se vio obligada a teletransportarse a un limbo donde poder exiliarse.

Tras escuchar toda la historia, La Diosa abrirá un portal para que ella y todos los elegidos que han participado en el combate puedan volver a Hiraeth para poder hacer frente a la Oscuridad que acecha todavía y salvar a la humanidad.

Cuando se completa el juego, si se han conseguido una serie de requisitos, se desbloquearán en el apartado de extras una serie de historias adicionales para conocer mejor y de primera mano acontecimientos importantes de Hiraeth, como puede ser “La batalla por la Corona”, “El exilio de La Diosa” o “El nombramiento de los Héroes”.

En este apartado de extras, el jugador también podrá acceder a un bestiario donde se recogen todos los enemigos a los que se ha enfrentado y a un apartado de curiosidades sobre el proyecto y el universo Eternal Dream.

Nuestra idea es no sacar DLC de pago para que el jugador pueda vivir nuevas experiencias de juego una vez terminada la aventura principal. Queremos que el jugador experimente esa sensación de tener que cumplir una serie de requisitos dentro del propio videojuego para poder acceder a otras historias adicionales o a información clave sobre el universo. En cierto sentido, nuestro jugador será un elegido de la marca que deberá demostrar que tiene la capacidad de superar las pruebas que le ofrecemos para poder acceder a un contenido nuevo y ganado por méritos propios, como el protagonista que supera las pruebas para demostrar que es merecedor de los poderes mágicos y que tiene la capacidad de ir en busca de La Diosa para salvar Hiraeth. Nuestro jugador deberá superar los obstáculos que le pondremos para demostrar su capacidad y conocer más detalles de Eternal Dream.

4. Resultado

Eternal Dream comenzó como un proyecto de videojuego partiendo de unas ideas sin un trasfondo claro y apenas definido. Todo comenzó como una preproducción y decidimos adentrarnos en crear un universo completo desde cero para respaldar el juego que queríamos desarrollar. No habíamos explorado este ámbito en la carrera, se había hablado de escribir guiones, preparar cortometrajes, editar vídeos, pero nunca se nos había puesto el reto de crear un universo tan complejo y amplio como ha acabado siendo Hiraeth.

No ha sido tarea fácil, tener que crear un mapa desde cero, nombrar las regiones, definir su cultura, sus personajes o las razas que lo habitan; en definitiva, crear una historia propia para el juego, que se pudiera entender y que tuviera sentido. Ha sido un trabajo de investigación sobre elementos básicos como el sistema comercial de medievo, el sistema de gobierno, los sistemas de clases, vestimenta medieval o la pesca y la minería de hace cinco siglos.

Cuando se consiguió crear todo ese universo, teníamos que desarrollar las ideas para un videojuego que enlazara con toda la creación anterior y que tuviera sentido; que se integraran bien y sintiéramos que la historia del videojuego formaba parte de los anales de Hiraeth.

Los personajes, los elegidos, el recorrido de los doce héroes, el abandono de La Diosa, el enfrentamiento con la Oscuridad, el sistema de experiencias, las magias y técnicas, las pantallas del juego... Nos enfrentábamos a crear algo que nunca habíamos explorado con anterioridad.

Gracias a este Trabajo de Fin de Grado, hemos podido comprender al fin cómo se asientan las bases para empezar a desarrollar un videojuego; todo este proceso que hemos llevado a cabo no ha sido más que la preparación de algo mucho más grande y complejo, aunque no por ello no es menos importante, pues si un juego no tiene historia ni trasfondo, empieza a decaer.

No todo son peleas y exploración; se necesita vida y las historias son el mejor componente para dar vida a un videojuego. El pasado de Hiraeth, las batallas ganadas, la formación de las regiones, la convivencia de las razas, sus creencias, su gente, sus comercios, sus costumbres... Todo ello es el motor que da personalidad y lo enriquece.

Como bien dijo alguien a quien fue presentado este proyecto: ahora conozco a las personas que habitan Hiraeth, ahora conozco de donde viene todo y hacia dónde va, puedo sentir que conozco el continente, que recorro sus calles; ahora puedo hablar a la gente de lo que es *Eternal Dream* y sentir que he vivido ahí. Ahora conozco a los personajes, sus sueños y anhelos, sus miedos, sus problemas, sus virtudes y sus errores; y ahora que sé todo eso, puedo adentrarme a explorarlo.

Esperamos que este proyecto forme parte algún día de algo más grande, ya que no queremos que caiga en el olvido.

5. Referencias bibliográficas

Libros y artículos de revista:

- Morales Urrutia, G. A., Nava López, C. E., Fernández Martínez, L. F. & Rey Corral, M. A. (marzo – abril 2005). Procesos de desarrollo para videojuegos. *CULCyT: Cultura Científica y Tecnológica*. Recuperado de <http://erevistas.uacj.mx/ojs/index.php/culcyt/index>.
- Pazos-López, A. (2015). Culto y vestimenta en la Baja Edad Media: ornamentos clericales del rito romano. *Revista digital de iconografía medieval*. Recuperado de <https://www.ucm.es/bdiconografiamedieval/rdim>.
- Rogers, S. (2018). *Level up!: guía para ser un gran diseñador de videojuegos*, Badalona: Parramon.
- Salmond, M. (2017). *Diseño de videojuegos de amateur a pro*, Badalona: Parramon.
- Stoneham, B. (2012). *Como crear arte fantástico para videojuegos*. Barcelona, España: Norma Editorial.
- Schell, J. (2019), *The Art of Game Designs: A Book of Lenses (Third Edition)*. Boca Ratón, FL: Routledge.
- Thompson, J., Berbank-Green, B., & Cusworth, N. (2008). *Videojuegos: manual para diseñadores gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Tolkien, J. R. R. (2009), *Cuentos desde el reino peligroso*. Barcelona: Minotauro.

Películas y series:

- Benioff, D. y Doelger, F. (productores). (2011 – 2019). *Juego de Tronos* [Serie de televisión]. Estados Unidos y Reino Unido: HBO.
- Douglas Kurtz, G. (productor), Lucas, G. (director). (1977). *La guerra de las galaxias, Episodio IV: una nueva esperanza* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Lucasfilm.
- Feige, K. (productor), Whedon, J. (director). (2012). *Los vengadores* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Marvel Studios.
- Heyman, D., Kloves, S., Rowling, J., Wigam, L. (productores), Yates, D. (director). (2016). *Animales fantásticos y dónde encontrarlos* [cinta cinematográfica]. Reino Unido: Warner Bros.
- Konnietzko, B., DiMartino, M. D. (productores). (2005 – 2008). *Avatar: la leyenda de Aang* [Serie de televisión].
- Narita, Y., Ujiie S. (productores), Miyazaki, H. (director). (1997). *La princesa Mononoke* [cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli. Estados Unidos: Nickelodeon Animation Studios.
- Reitherman, W. (productor), Reitherman, W. y Hand, D. (directores). (1973). *Robin Hood* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions.

Videojuegos:

- ArenaNet (2012). *Guild Wars 2* [Videojuego PC].
- CD Projekt Red Studio (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [Videojuego PS4].
- From Software (2011). *Dark Souls* [Videojuego PS3].

- League of Geeks (2015). *Armello* [Videojuego PC].
- Nintendo (2017). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* [Videojuego Nintendo Switch].
- Schultz, F. (En Desarrollo). *The XII: A miserable truth* [Videojuego en desarrollo].
- Square Enix (2014). *Final Fantasy III* [Videojuego PC].
- Square Enix (2016). *Final Fantasy XV* [Videojuego PS4].
- Square Enix (2018). *Dragon Quest XI: Echoes of an elusive age* [Videojuego PS4].
- SquareSoft (2000). *Final Fantasy IX* [Videojuego PS1].
- SquareSoft (2002). *Kingdom Hearts* [Videojuego PS2].

Ilustraciones:

- [Cuadro de almuerzo de nobles]. (s. f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://noloseytu.blogspot.com/2018/11/los-ratos-de-ocio-de-los-nobles.html>
- [Fotografía de la estatua de Atenea]. (s. f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://www.pinterest.ca/pin/562738915933173516/>
- [Fotografía de la estatua del arcángel Miguel]. (s. f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://www.pinterest.es/pin/18858892166079417/>
- [Fotografía de la Gruta de las Maravillas]. (s.f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://www.andalucia.org/es/aracena-turismo-cultural-gruta-de-las-maravillas>
- [Fotografía de la Quinta de la Regaleira]. (s. f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://buendiatours.com/es/guias/lisboa/sintra-quinta-regaleira>
- [Fotografía de Robledillo de Gata]. (s. f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://www.naturalezayviajes.com/2018/03/robledillo-gata-sierra-extremadura.html>
- [Fotografía de Robledillo de Gata]. (s. f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://www.panoramaextremadura.es/robledillo-de-gata-caceres-primera-maravilla-rural-de-espana-de-2018/>
- [Fotografía de los acantilados de Nerja]. (s. f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://turismo.nerja.es/descubre-nerja/acantilados/>
- [Fotografía del castillo de Aracena]. (s. f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://www.andalucia.org/es/aracena-turismo-cultural-castillo-de-aracena>
- [Fotografía del castillo de Zafra]. (s. f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://www.elrincondesele.com/castillo-zafra-escenario-juego-tronos-guadalajara/>
- [Fotografía del chateau de blois sully-sur-loire]. (s. f.) Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://dosaladeriva.com/ruta-castillos-loira/>
- [Fotografía del mercado medieval de Ibiza]. (s. f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://www.ibiza-spotlight.es/evento/ibizas-medieval-fair>
- [Fotografía recreando un cielo con dos lunas]. (s. f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://www.topimagenes.net/imagenes-de-dos-lunas/>
- [Ilustración de dos fuegos fatuos]. (s. f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://www.infomistico.com/portal/fuego-fatuo/>

- [Ilustración de fuego fatuo en el lago]. (s. f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://periodismo--alternativo.com/fuegos-fatuos-mas-alla-de-las-luces-fantasmales/>
- [Ilustración de fuego fatuo por el bosque]. (s. f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: <http://elmurodegilgamesh.es/2017/06/los-fuegos-fatuos-mitologia-yo-ciencia/>
- [Ilustración de fuelles en la minería medieval]. (s. f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://www.todocoleccion.net/arte-xilografias/xilografia-fuelles-mineria-medieval-agricola-1557~x21701294>
- [Ilustración de minería medieval]. (1557). Descargado marzo, 17, 2020 de: https://www.todocoleccion.net/arte-grabados/2-grabados-mineria-medieval-xiii-1557-agricola~x168513777#sobre_el_lote
- [Ilustración de la pesca en río del siglo XV]. (s. f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://blogs.ua.es/historiavalenciamedieval/2013/12/17/caza-y-pesca/>
- [Ilustración de nobles en la Edad Media]. (s. f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://noloseytu.blogspot.com/2016/02/los-nobles-en-la-edad-media.html>
- [Ilustración de trabajadores en la época medieval]. (s. f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: http://apuntes.santanderlasalle.es/historia_1/antiguo_regimen_industria/antiguo_regimen_industria.htm
- [Ilustración de trabajadores recogiendo trigo en la época medieval]. (s. f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://www.arteguias.com/agriculturamedieval.htm>
- [Ilustración de un bosque de fantasía]. (s. f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://www.pinterest.at/pin/733946070503376193/>
- [Ilustración de una ciudad en la costa con temática de fantasía medieval]. (s. f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: https://www.wallpaperup.com/685555/castle_building_artwork_art_landscape_city_cities.html
- [Ilustración recreando una ciudad de fantasía medieval]. (s. f.). Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://tugaleres.com/2018/09/02/fonds-decran-cites-medivales-fantastiques/>
- *British Royal Library* [Ilustración]. (1482). Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://vestuarioescenico.wordpress.com/2012/12/23/sobre-los-oficios-de-la-costura-v-los-tintoreros-un-oficio-diabolico/>
- Brueghel el Viejo, P. (1569). *La cosecha*. Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://educacion.ufm.edu/pieter-brueghel-la-cosecha-oleo-sobre-tabla-1565/>
- Deslandes, R. (2017). *Assassin's Creed Origins*. Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://www.artstation.com/artwork/lqPvO>
- Lacoste, R. (2016). *Epic – Composition practice*. Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://www.artstation.com/artwork/4PK61>
- Noxypia. (2012). *The Mountain City*. Descargado marzo, 17, 2020 de: <https://www.deviantart.com/noxypia/art/The-Mountain-City-309722387>
- Ward, J. (2012). *Jungle Background Art*. Descargado marzo, 17, 2020 de: stungeonstudios.blogspot.com/2012/07/jungle-background-art.html