

PORTFOLIO

ARTE & DISEÑO PARA VIDEOJUEGOS



Sergio Bellés Solsona

2D Game Artist · Pixel Art · Indie Developer



✉ serbelles15@gmail.com

📷 [@xexo_art](https://www.instagram.com/xexo_art)

Xexo Art™

ÍNDICE

1. Sobre mí - Introducción	<u>1</u>
2. Secciones Visuales	<u>2</u>
2.1 Animaciones	<u>2</u>
2.2 Escenarios	<u>3-4</u>
2.3 Personajes	<u>5-7</u>
2.4 UI & HUD	<u>8-9</u>
3. Música original	<u>10-12</u>
4. Workflow creativo	<u>13-16</u>
5. Fangame de Pokémon	<u>17-18</u>
6. Cierre y contacto	<u>19</u>

SOBRE MÍ - INTRODUCCIÓN

Soy Sergio Bellés Solsona (Xexo), Game Artist 2D especializado en pixel art. Desde pequeño he sentido una fuerte inclinación por crear mundos, personajes e interfaces interactivas.

En 2024 completé mi formación en Arte y Diseño de Videojuegos en CEI, donde trabajé áreas como pixel art, escenarios 2D, ambientación narrativa y conceptualización artística.

Durante los últimos años he explorado el diseño de videojuegos mediante proyectos personales. Comencé con un fangame de Pokémon como primer acercamiento práctico, y actualmente desarrollo Veil of Dusk, un RPG de estilo clásico con un enfoque narrativo, estético y técnico propio.

También cuento con experiencia profesional como docente de primaria, lo que me ha aportado organización, visión pedagógica y una sólida capacidad de trabajo estructurado y constante.

XexoArt™ es mi marca personal, bajo la cual desarrollo y comparto mi trabajo en pixel art, diseño visual y desarrollo de videojuegos.

Este portfolio muestra una selección de ese recorrido y refleja mi enfoque del arte para videojuegos: funcional, expresivo y cohesionado.

Mi objetivo es incorporarme profesionalmente al sector, seguir formándome como creador y aportar arte que inspire nuevas experiencias visuales en el mundo del videojuego.

SECCIONES VISUALES

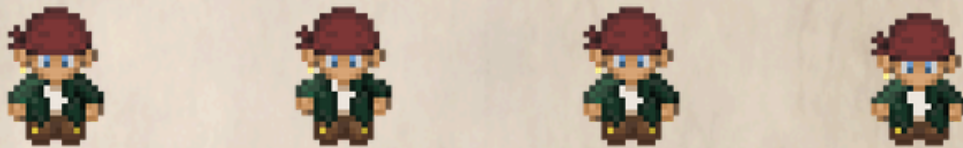
ANIMACIONES

Las siguientes animaciones pertenecen al protagonista de Veil of Dusk, diseñadas en pixel art con proporciones de 16x32 px.

Cada ciclo (idle, movimiento y ataque) está creado en Aseprite, con un enfoque funcional y expresivo.

El estilo busca mantener claridad de lectura, fluidez y coherencia con la estética del juego.

Estas animaciones están optimizadas para motores como Unity, pensadas para integrarse directamente en gameplay real.



Sylvar - Idle



Sylvar - Caminando hacia abajo



Sylvar - Ataque básico con espada

SECCIONES VISUALES

ESCENARIOS

Los escenarios presentados han sido diseñados para Veil of Dusk, un RPG narrativo con ambientación de estilo clásico.

Cada mapa ha sido construido a partir de tilesets originales, desarrollados en Aseprite y ensamblados en Tiled, manteniendo proporciones coherentes con la escala del personaje (16x32 px).

El diseño de escenarios busca combinar claridad de lectura, ambientación emocional y coherencia estética entre zonas. En esta selección se muestran espacios naturales y urbanos, todos adaptados a la progresión narrativa y mecánicas del juego.

Se presentan aquí en su versión completa para apreciar la composición general, aunque in-game se recorre solo una parte visible en tiempo real mediante cámara centrada en el jugador.

Las composiciones tienen en cuenta el ritmo de exploración, el posicionamiento del HUD y la navegación fluida en vista cenital.

SECCIONES VISUALES

ESCENARIOS



Lunaris – Pueblo Inicial



Bosque de Ébano – Zona de Exploración Narrativa

SECCIONES VISUALES

PERSONAJES

Esta selección incluye diseños de personajes principales, NPCs, enemigos y fauna creados para Veil of Dusk.

Cada sprite ha sido diseñado en pixel art con proporciones 16x32 px, adaptándose a las necesidades narrativas y mecánicas del juego.

Los protagonistas y personajes secundarios se construyen con personalidad visual clara, buscando reflejar sus emociones, rol e historia mediante colores y detalles distintivos.

En el caso de enemigos y criaturas, el diseño combina función visual (claridad y amenaza), coherencia estética con la zona en la que habitan y animabilidad para ciclos de movimiento o combate.

El estilo mantiene una identidad propia que bebe de referentes clásicos pero busca generar un universo nuevo, consistente y expresivo.



Galdric – NPC



Lyria y Sylvar – Protagonistas



NPC de Lunar

SECCIONES VISUALES

PERSONAJES



Sylvar y Lyria – Protagonistas



Galdric – NPC

SECCIONES VISUALES

PERSONAJES



Enemigo - Sombracorta



Enemigo - Títere



Fauna Salvaje 1



Fauna salvaje 2

SECCIONES VISUALES

UI & HUD

En esta sección muestro el sistema de interfaz general que he diseñado para Veil of Dusk. El HUD incluye elementos clásicos como corazones de salud, barra de maná y slots de acceso rápido, con una estética pixel art clara y funcional, diseñada para integrarse de forma limpia en pantalla sin distraer al jugador.

También presento las dos variantes de interfaz que acompañan a los menús del juego:

- La versión clara, utilizada para menús principales y secciones de navegación general.
- La versión oscura, aplicada a diálogos y apartados relacionados con la narrativa o aspectos más sombríos del juego.

Estos diseños establecen las bases visuales para menús como habilidades, inventario, sistema de guardado y opciones, que actualmente se encuentran en fase de planificación.

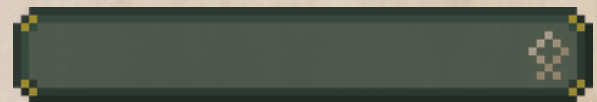
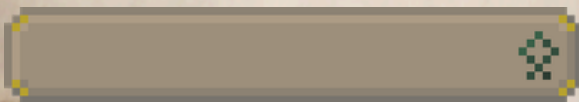
Nota: Los ejemplos aquí mostrados reflejan las versiones base de los sistemas UI, no el diseño final ni su implementación funcional.



Interfaz HUD en resolución de juego 320 x 180 píxeles

SECCIONES VISUALES

UI & HUD



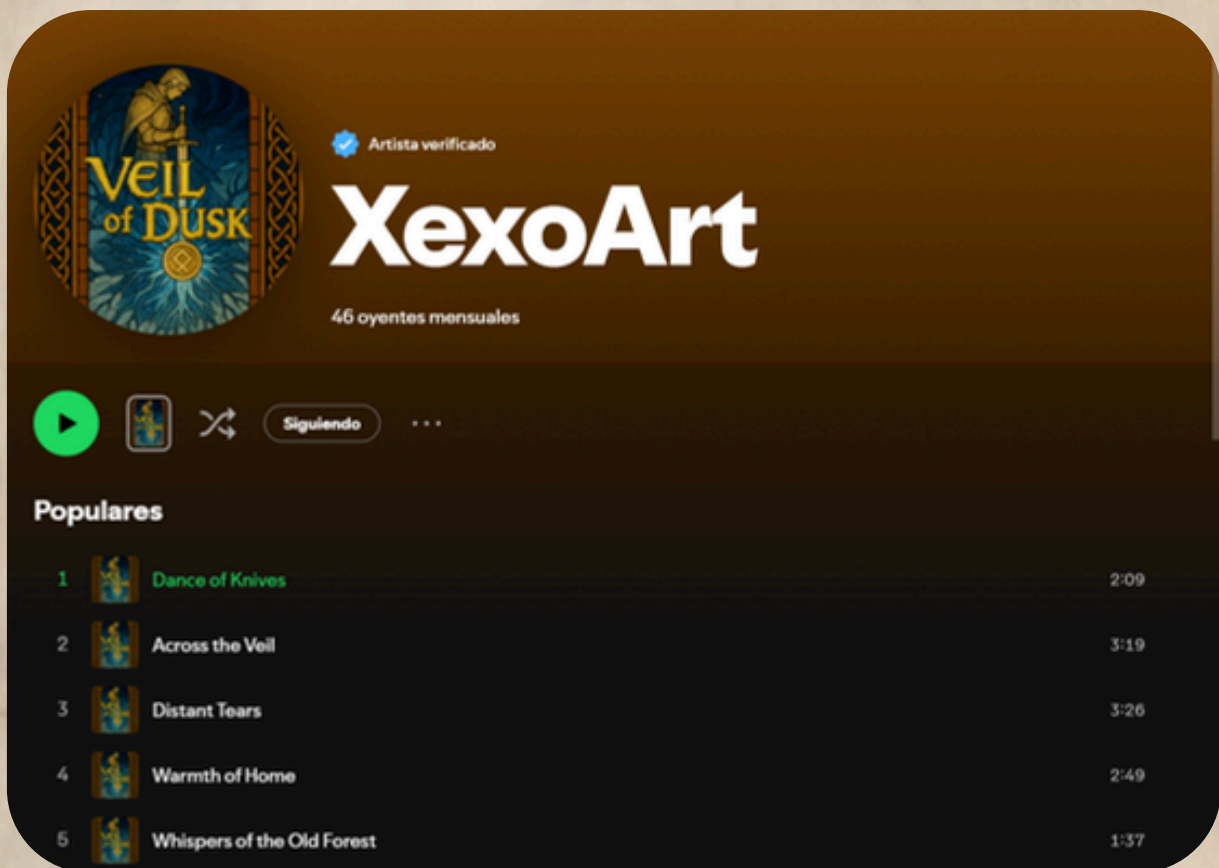
Interfaz Clara – Menús
principales y de navegación

Interfaz Oscura – Menús de
diálogo y narrativa

MÚSICA ORIGINAL

COMPOSICION Y DIRECCIÓN SONORA




La banda sonora de la demo de Veil of Dusk está compuesta por 26 pistas originales. Cada una ha sido creada en función del tono narrativo, los biomas, los momentos clave y el estilo artístico del juego. El resultado es una BSO coherente, emocional y profundamente integrada con el universo de Veil of Dusk. Todas las piezas han sido compuestas, editadas y masterizadas por mí, utilizando herramientas como Suno y Audacity, y registradas como parte de la propiedad intelectual del juego.



A continuación, dejo 12 pistas destacadas con su función y comentarios sobre su creación, además de enlace directo para escuchar cada tema:

MÚSICA ORIGINAL

COMPOSICION Y DIRECCIÓN SONORA

Título 	Función / Zona 	Comentario 
<i>Across the Veil</i>	Tema principal	Motivo central del juego. Introduce el tono del viaje y sirve como base melódica recurrente en el universo de Veil of Dusk.
<i>Lunaris Theme</i>	Pueblo inicial	Tema de hogar y paz. Evoca alegría sencilla, calidez y comunidad
<i>Warmth of Home</i>	Interiores	Música íntima para casas y espacios seguros. Refuerza la sensación de refugio y cercanía emocional.
<i>Whispers of the Old Forest</i>	Bosque de Ébano	Tema ambiental mágico y oscuro. El bosque como entidad antigua que observa y recuerda.
<i>Distant Tears</i>	Escena emocional	Melodía suave, melancólica, utilizada en cinemáticas de revelación, flashbacks, etc.
<i>Clover's Leaf</i>	Tienda	Tema trivial y ligero para comercios. Funcional, cercano y reconocible dentro del día a día del mundo.
<i>Duskholm Theme</i>	Ciudad portuaria	Tema oficial del bastión costero. Transmite estabilidad, peso histórico y presencia institucional.

MÚSICA ORIGINAL

COMPOSICION Y DIRECCIÓN SONORA

Título 	Función / Zona 	Comentario 
<i>Tides of Duskhalm</i>	Puerto	Reinterpretación marítima del tema de ciudad, con acordeón. Refuerza la identidad costera.
<i>Where the Sea Meets the Sky</i>	Peñasco de Lysmar	Tema aventurero para el peñasco costero donde se alza el Templo del Amanecer. Desde lo alto se divisa Duskhalm: altura, viento y trascendencia.
<i>Dance of Knives</i>	Enemigos Sombracorta	Música ágil y tensa para la aparición de los Sombracorta. Percusión marcada, ritmo rápido y sensación de amenaza coordinada.
<i>Skies Aflame</i>	Combates generales	Tema principal de combate. Energía constante y épica contenida para enfrentamientos regulares.
<i>Tome of the Untraveled</i>	Muerte del jugador	Música introspectiva y misteriosa para el fin de la partida. Pausa, reflexión y melancolía.

Escucha la BSO completa de la demo en Spotify:

[Veil of Dusk – Demo OST](#)

WORKFLOW CREATIVO

DEL CONCEPTO A LA IMPLEMENTACIÓN

En esta sección muestro una serie de ejemplos representativos de mi flujo de trabajo artístico dentro del desarrollo de Veil of Dusk. Cada pieza sigue un proceso iterativo que parte desde ideas conceptuales iniciales y avanza hacia la implementación funcional de sprites y animaciones dentro del motor del juego. El objetivo es asegurar coherencia visual, claridad comunicativa y eficiencia técnica en cada activo.

Este proceso estructurado me permite mantener una línea visual coherente, facilitar posibles revisiones y documentar de forma clara todo el desarrollo visual del proyecto. Utilizo herramientas como Notion, Photoshop, Aseprite y referencias personalizadas para construir una base sólida en cada etapa.

WORKFLOW CREATIVO

DEL CONCEPTO A LA IMPLEMENTACIÓN

Ejemplo 1: Sombra Corta

1. Boceto conceptual en Notion – Exploración visual inicial.
2. Sprite en pixel art – Diseño final para el juego.
3. Animación (idle) – Integración visual animada.



1. Boceto



2. Sprite



3. Animación

WORKFLOW CREATIVO

DEL CONCEPTO A LA IMPLEMENTACIÓN

Ejemplo 2: AtrapaVientos

1. Boceto conceptual en Notion – Exploración visual inicial.
2. Sprite en pixel art – Diseño final para el juego.
3. Animación – Integración visual animada.



Inspiración real: *Clemátide o diente de león*

Bioma: Llanuras

Descripción: Tallos finos con esferas compuestas por filamentos flotantes. Cuando sopla el viento, las esporas vuelan dibujando formas en el aire.

Función: Elemento visual relajante. También podrían indicar el flujo de energía o viento mágico.

Xexo Art™



1. Boceto



3. Animación

Xexo Art™

WORKFLOW CREATIVO

DEL CONCEPTO A LA IMPLEMENTACIÓN

Ejemplo 3: Cernícalo

1. Boceto conceptual en Notion – Exploración visual inicial.
2. Sprite en pixel art – Diseño final para el juego.
3. Animación (idle) – Integración visual animada.



Inspiración real:

Cernícalo vulgar / mitología local

Bioma:

Riscos y torres abandonadas

Descripción:

Ave rapaz ágil de plumaje que varía según la luz. Algunos aldeanos creen que guía a los perdidos.

Función:

Elemento ambiental con simbolismo protector.

Xexo Art™



1. Boceto



2. Sprite

3. Animación

PROYECTO SECUNDARIO

FANGAME DE POKÉMON (EN PAUSA)

Este proyecto personal nació como una primera toma de contacto práctica con el diseño de videojuegos, aplicando pixel art, desarrollo narrativo y worldbuilding en un entorno familiar y significativo para mí: la Plana Alta, el Alto Maestrazgo y l'Alcalatén, comarcas del interior de Castellón (España).

El fangame reinterpreta las mecánicas clásicas de la saga Pokémon con un enfoque más narrativo y simbólico, ambientado en una región inspirada en paisajes reales, arquitectura local y tradiciones del entorno. Aunque actualmente se encuentra en pausa, mi intención es retomarlo en el futuro con una base más sólida, integrando todo lo aprendido en Veil of Dusk y otros proyectos actuales.

Elementos destacados:

- Mapa completo de la región jugable (versión pre-alpha).
- Sprites originales de personajes y criaturas.
- Tilesets adaptados para representar pueblos, rutas y zonas naturales.
- Primeras ideas de lore y sistema de juego.

Nota: Este fangame no tiene fines comerciales. Utiliza gráficos base del juego Pokémon HeartGold / SoulSilver como apoyo visual, y su única finalidad es creativa y de homenaje personal.

Este proyecto fue un primer laboratorio creativo que me permitió aprender desde cero el flujo de trabajo completo de un juego: desde la planificación narrativa hasta la producción visual y la organización técnica. Representa el origen de XexoArt™ y el punto de partida hacia Veil of Dusk.

PROYECTO SECUNDARIO

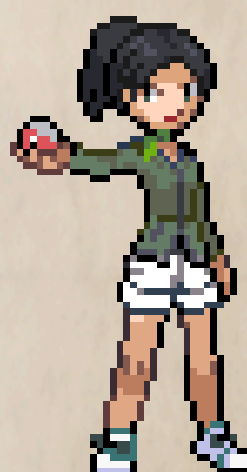
FANGAME DE POKÉMON (EN PAUSA)



Mapa de la Región Paina (Interior de Castellón)



Sprite Protagonista Chico



Sprite Protagonista Chica



CIERRE

GRACIAS POR LLEGAR HASTA AQUÍ

Este portfolio representa una etapa clave en mi recorrido como creador. A través de proyectos personales como Veil of Dusk y mi marca XexoArt™, he ido consolidando una forma de trabajar que combina sensibilidad visual, organización técnica y compromiso narrativo. Estoy en plena transición hacia el ámbito profesional del arte y diseño de videojuegos, y abierto a colaborar, aprender y crecer junto a equipos que valoren el desarrollo visual como parte esencial de la experiencia interactiva.

Gracias por tu tiempo y por interesarte en mi trabajo.

Si deseas ponerte en contacto conmigo o acceder a más materiales, estaré encantado de responder.

Un saludo,
Xexo