



# UNRaf

UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
RAFAELA

## **Prototipo de un videojuego perteneciente al género “RPG Horror” en Unity, incorporando las características claves e icónicas relacionadas con el motor RPGMaker**



**Universidad Nacional de Rafaela**

Trabajo Final de Carrera

Licenciatura en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital

***Autores:*** Ferrari Rodrigo Sebastián, Nuñez Pablo Ariel

Rafaela 2024

# Índice

<b>Resumen.....</b>	<b>3</b>
<b>Palabras Claves:.....</b>	<b>3</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>4</b>
El problema.....	4
Justificación del Problema.....	5
Objetivo General.....	7
Objetivos Específicos.....	7
<b>Marco Conceptual.....</b>	<b>7</b>
Videojuegos.....	7
Mecánicas de Videojuegos.....	8
Género de Videojuego.....	9
El Género RPG.....	9
RPG Maker.....	10
<b>Metodología.....</b>	<b>11</b>
Relevamiento.....	12
Encuesta a comunidad especializada.....	17
Gráficos Encuesta UNRaf.....	19
Características de los títulos más reconocidos.....	20
Análisis sobre Steam.....	22
<b>Características principales de Dramaturgy y los RPG Horror.....</b>	<b>26</b>
Público Objetivo.....	26
Plataforma.....	27
Género.....	27
<b>Mecánicas de los RPG Horror.....</b>	<b>28</b>
Narrativa y Ambientación.....	28
Exploración y Puzzles.....	28
Interacciones.....	29
Elementos de Supervivencia.....	29
Perspectiva y Control.....	29
<b>Desarrollo de Dramaturgy.....</b>	<b>29</b>
Inicio.....	29
Introducción.....	30
Objetivos.....	30
Mecánicas.....	30
Diseño de Nivel.....	31

	2
Arte.....	33
Escenarios.....	35
Personajes.....	37
Interfaz de Usuario.....	38
Navegación y Flujo de Pantallas.....	43
Música y Efectos de Sonido.....	44
<b>Motores y Softwares de Desarrollo.....</b>	<b>45</b>
<b>Herramientas de Gestión.....</b>	<b>46</b>
<b>Conclusión.....</b>	<b>47</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>49</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>51</b>

## Resumen

En este documento se presenta una investigación acerca de la industria de los videojuegos, precisamente sobre el género “RPG”, la temática “Horror” dentro de este, y el motor de desarrollo “RPG Maker”; analizando facetas de estos tres conceptos como, por ejemplo, su origen, recorrido, relación entre sí, y como se ven afectados en la actualidad en relación con el mercado y la demanda de los usuarios.

Este análisis se llevó a cabo a través de la recopilación de datos de distintas fuentes y autores que trabajaron con estos conceptos, tomando estos como referencias junto a una investigación propia de opiniones del público *gamer* sobre juegos del género desarrollados por el motor RPG Maker, críticas, reseñas y disponibilidad de títulos en las plataformas digitales de compra de videojuegos más conocidas. Además de esta recolección de información sobre el público *gamer* en general, se indagó dentro de la Universidad a través de una encuesta a estudiantes con preguntas sobre títulos del género RPG Horror, reconocimiento, experiencias, etc.

Finalmente, con la información adquirida de la investigación sobre el género, sus títulos, las reseñas y el análisis propio de las opiniones de la comunidad *gamer* y nuestra Universidad, se llevó a cabo el desarrollo de un videojuego RPG Horror utilizando el motor Unity, detallando las actividades y procesos a realizar mediante su desarrollo.

### Palabras Claves:

RPG Maker, Unity, RPG Horror, Comunidad, Nostalgia.

# Introducción

El software RPG Maker ha pasado por varias versiones y cambios desde su concepción inicial y publicación en el año 1992. Se trata de un Software que le otorga al usuario las herramientas y elementos necesarios para el desarrollo de un videojuego, orientado hacia principiantes y facilitando la implementación de elementos característicos del género RPG (Exploración, combate por turnos, subir de nivel, etc). Este programa normalmente elegido para desarrollos independientes de videojuegos se mantiene vigente hasta el día de hoy y se actualiza de manera constante. Al mismo tiempo, RPG Maker incentivó la creación de un subgénero dentro de los RPG: Los juegos RPG horror.

Los juegos RPG horror presentan un giro a la fórmula tradicional de un RPG, enfocándose no en fortalecer al personaje, sino en la mayoría de los casos, en controlar a un protagonista débil y vulnerable que tiene como objetivo sobrevivir a amenazas desconcertantes y espeluznantes. Si investigamos un poco acerca de este subgénero, seguramente encontremos artículos y reseñas de la comunidad con buenos comentarios y aprecio a este, un término recurrente suele ser “Nostalgia”. Este subgénero aún conserva una audiencia y un interés de nicho que puede ser estudiado con el fin de recrear y actualizar este tipo de experiencias a un público tanto nuevo como a aquellos seguidores del género.

## El problema

Se planteó encontrar respuestas a preguntas como: ¿Qué pasó con los videojuegos RPG Horror?, ¿Este subgénero puede competir en el mercado actual?, ¿Se puede replicar este subgénero característico del motor RPG Maker en un nuevo motor?

En la actualidad, el número de videojuegos del género RPG Horror es cada vez menor en plataformas de distribución populares como Epic Games o Steam, donde predominan títulos de otros géneros con gráficos avanzados y mundos abiertos. Si bien RPG Maker fue clave en el desarrollo de clásicos del género, sus limitaciones técnicas en comparación con motores modernos como Unity y Unreal Engine han restringido su capacidad de evolución en gráficos y mecánicas. Además, RPG Maker está diseñado principalmente para crear juegos de rol tradicionales, lo cual ha generado que parte del público moderno de videojuegos dirija su atención a experiencias más visualmente atractivas y extensas.

Sin embargo, el género RPG Horror mantiene un nicho de jugadores que valoran su estilo visual y mecánicas centradas en la narrativa y la ambientación. Este mercado específico sigue siendo viable, pero necesita un enfoque actualizado que mantenga la esencia del género y aproveche herramientas modernas que puedan recrear la experiencia en un nivel técnico más avanzado.

## **Justificación del Problema**

El público de hoy en día suele ir en busca de videojuegos en los que destacan los gráficos y cantidad de contenido por sobre otros elementos, a diferencia de la representación visual más minimalista que suele acompañar al género RPG(Maker) de horror; hecho representado en los catálogos de juegos modernos y los casos de éxito recientes (“Elden Ring”, “Baldur’s Gate 3”, “The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom”, etc). La generación actual de *Gamers* se encuentra más familiarizada con gráficos de ultra calidad y mundos abiertos masivos; muchos de estos jamás siquiera han oído hablar sobre el género, ni tampoco sobre títulos

característicos del mismo. Sin embargo, existe un nicho con una gran apreciación a los juegos RPG de Horror, siendo este un mercado específico y viable con mucha menos competencia. Nuestro objetivo es apoyarnos en las cualidades destacables de predecesores del género para brindar una nueva experiencia RPG Horror, apuntando a este nicho como público objetivo.

El género RPG Maker de Horror ha tenido y mantiene hasta el día de hoy un impacto en la media moderna, con varios títulos actuales adaptando herramientas de estos para brindar una mejor experiencia (Juegos con múltiples finales, juegos de fans basados en títulos específicos como “Yume Nikki”, títulos remasterizados del género, etc). Varios jugadores que han crecido durante el auge de este género lo recuerdan con nostalgia. La sensación de estar inmerso en un ambiente desconocido y desconcertante donde nada es lo que parece, es una experiencia memorable que estos juegos han dejado a sus usuarios y que vale la pena recrear con herramientas y conocimientos modernos (Standen, 2020).

Ya existen y están disponibles en el mercado algunos videojuegos del género que han vuelto con una remasterización de sus versiones anteriores, mejorando tanto sus gráficos como sus mecánicas buscando resurgir en la actualidad, los cuales han sido bien recibidos por la comunidad.

Con esto en mente, nos planteamos desarrollar un nuevo título del género RPG Horror en un motor diferente (Unity), conservando las características que hicieron destacar al género en su momento.

La elección del motor Unity no es casualidad, para llevar a cabo el desarrollo del videojuego, se tuvo en cuenta la experiencia que teníamos con diferentes motores de desarrollo, y Unity es con el que más familiarizado nos encontramos.

## Objetivo General

Prototipar un videojuego en Unity que adopte y adapte las características icónicas pertenecientes al género RPG Horror, aprovechando las herramientas aportadas por este software.

## Objetivos Específicos

- Conocer la actual apreciación del género RPG Horror dentro de la UNRaf, específicamente de la carrera de Videojuegos.
- Analizar la disponibilidad de los nuevos títulos pertenecientes al género, así como los diferentes casos de actualizaciones y/o remasterizaciones de estos.
- Diseñar un “*Vertical Slice*” del prototipo final para su control y revisión.

## Marco Conceptual

En esta sección abordamos toda la información y conocimiento que tratamos a lo largo de este documento, explicando y detallando conceptos específicos que hayamos utilizado. Todo esto con el objetivo de adentrarse en el mundo de los videojuegos en general, conocer el género tratado, sus títulos más reconocidos, su comunidad, historia, etc.

## Videojuegos

Entendemos por videojuegos que son formas de entretenimiento interactivo que se juegan a través de dispositivos electrónicos como computadoras, consolas o dispositivos móviles. Estos juegos pueden variar entre género, estilo y mecánicas, combinando campos como la tecnología, arte, narrativa, música, entre otros. Pero no todos definimos a los videojuegos de la misma manera. En un artículo desarrollado por Daniel Muriel (2018), este nos comenta que

actores que forman parte de la industria de los videojuegos, incluyendo académicos, jugadores, o profesionales de los medios que trabajan en la industria, definen al videojuego como una experiencia. Para confirmar esta definición, Muriel planteó lo siguiente:

En primer lugar, gracias a un proceso de traducción, los videojuegos nos permiten conectar con otras realidades que pueden ser (parcialmente) desconocidas para nosotros. Segundo, a menudo nos encontramos experiencias de juego que son narradas de un modo similar a cómo contaríamos un viaje, una anécdota o cualquier otro tipo de experiencia vivida. Tercero, los videojuegos requieren con frecuencia que el jugador participe activa y explícitamente en el proceso de juego, incrementando así su sensación de estar ante una experiencia vivida (Muriel, 2018, para. 5).

## **Mecánicas de Videojuegos**

Las mecánicas de juego son cualquier acción realizada por el jugador que modifique el *Game State*, es decir, la posición y características concretas de todos los objetos y entornos de un juego en un momento preciso en el tiempo. El *Game State*, o estado del videojuego, es modificado debido a una de las características definitorias de los juegos: la interactividad.

Elementos estructurales de la interacción en los juegos: Propósito del juego, procedimiento para efectuar la acción, reglas que gobiernan la acción, número de jugadores, rol de jugadores, resultado o recompensa, habilidades requeridas, patrones de interacción, etc.

Todos estos elementos estructurales que hemos citado están íntimamente relacionados entre sí, así, los procedimientos para realizar las acciones no se pueden entender sin ponerlos en relación con las reglas del juego, que a su vez determinarán el comportamiento de los jugadores.

Son, por lo tanto, estos dos elementos: procedimientos y reglas los que definen las mecánicas de juego (Rodríguez, 2020).

## **Género de Videojuego**

Un género de videojuego es una forma de clasificar a los videojuegos. Esta clasificación se basa principalmente en la jugabilidad, mecánicas o reglas que estos tengan, y teniendo en cuenta otros elementos como la ambientación, arte o narrativa. Un mismo juego puede tener más de un género, esto depende de la cantidad de elementos diferenciadores que tenga. Existen muchos géneros, por ejemplo, Acción, Disparos, Aventura, Horror, Plataforma, Carreras, etc.

La clasificación por géneros es un sistema que se basa en las coincidencias que existen entre distintos videojuegos por su jugabilidad básica y se ha ido formando a medida que fueron surgiendo numerosos juegos con características en común que permitían agruparlos. De esta manera, los videojuegos con una forma de juego parecida constituyen géneros que se pueden dividir nuevamente en subgéneros cada vez más específicos. Un videojuego no necesariamente debe pertenecer a un único género, muchos títulos presentan elementos combinados de dos o más géneros distintos, en estos casos se considera al género que predomina para categorizar (Géneros De Videojuegos | Wikijuegos | Fandom, n.d.).

## **El Género RPG**

RPG significa “*Role Playing Game*” o juego de rol, el término proviene de los clásicos juegos de rol de sobremesa como “Dungeons & Dragons”. El género se caracteriza por el control que tiene el jugador sobre un personaje, tanto en sus acciones como decisiones, el avance en la historia y sus objetivos dentro de un amplio mundo. Existen distintos tipos de RPG, cada uno

tiene sus características, por ejemplo, “ARPG” se centra en el combate, mientras que los “MMORPG” son juegos multijugador masivos en línea donde participan múltiples usuarios en una misma partida. Estos suelen tener en común la creación y personalización de un personaje, selección de clase o rol, un sistema de experiencia con progresión por niveles, habilidades, misiones, etc. El tipo de RPG que se busca realizar para este proyecto pasa por alto estas características; se buscó priorizar mecánicas de resolución de *puzzles*, acertijos, investigación y exploración, junto a una atrapante narrativa.

## **RPG Maker**

RPG Maker es un motor de origen japonés, desarrollado por ASCII Corporation, para la creación de videojuegos principalmente de género RPG, el cual se caracteriza por su facilidad de uso, dado que el motor no requiere de conocimientos previos en programación, pues funciona mediante un sistema de eventos pre-programados dentro de la misma herramienta (cada evento realiza alguna determinada acción, e inclusive algunos funcionan como operadores elementales de programación). Si bien es su facilidad de uso lo que ha hecho popular a esta herramienta, también se ha vuelto el origen de la mala fama que persigue a este motor, pues popularmente es tachado por la comunidad de desarrolladores como una herramienta amateur y de principiantes (lo cual no necesariamente tiene por qué ser algo malo).

La propuesta del desarrollo de un videojuego del género RPG con temática Horror se plantea, por un lado, por el análisis propio sobre el mercado actual de la industria, y, por otro lado, en base a lo que plantea Alice Standen (2020) en su reseña sobre el RPG Maker y la temática horror.

Muchos títulos que fueron desarrollados con el motor RPG Maker, tuvieron gran éxito en años anteriores y ahora son ampliamente reconocidos dentro de su nicho, por ejemplo, “*Misao*”, “*Ib*”, “*The Crooked Man*”, “*Mad Father*”, “*The Witch’s House*”, “*Yume Nikki*”, “*Corpse Party*”, etc.

¿Pero qué tenían de especial los juegos de este motor? Según Alice Standen, lo que los hacía destacar eran mecánicas como por ejemplo, la resolución de acertijos y la interacción del jugador con objetos y otras personas para resolverlos, “si bien algunos de estos acertijos pueden parecer simples ahora, aún son muy divertidos y aún pueden desafiar al jugador” (Standen, 2020, párr. 4).

Otro elemento esencial que tenían según la autora es la narrativa; historias desgarradoras e impactantes con giros inesperados en los que dejan al jugador pensando.

Sin embargo, con la evolución de la tecnología, hoy en día existen motores de desarrollo más avanzados que permiten añadir valor a los videojuegos, sobre todo gráficamente. Esto es lo que suele buscar el público actual en los juegos; la tecnología, el avance, las mejoras, etc.

En base a esta información, la demanda de juegos “innovadores” y el pasado de los juegos RPG Maker de Horror, se busca generar un nuevo título, utilizando Unity como motor de desarrollo, que pueda brindar una mejora visual manteniendo los elementos que hicieron destacar al género en su momento.

## **Metodología**

Nuestro proyecto consiste en crear un prototipo, centrándonos en su diseño, viabilidad y coherencia. Aunque la investigación académica no es el principal enfoque de este trabajo, sí lo es la investigación necesaria para asegurar que el prototipo sea viable y no replique proyectos

anteriores. Para ello, el trabajo se valió de dos estrategias, la primera es la revisión de juegos afines a la problemática y la segunda la consulta a una comunidad experta, a través de una encuesta.

## Relevamiento

La recopilación de información para este documento se llevó a cabo entre mediados de 2022 y principios de 2023, durante el desarrollo del proyecto. El análisis se centró en varios videojuegos del género, como *The Witch's House*, *Corpse Party* e *Ib*, todos desarrollados en el motor RPG Maker. A lo largo de este periodo, se evaluaron estos títulos mediante la observación detallada de su estructura y características, complementando el análisis con opiniones y reseñas publicadas en diversas plataformas.

La información recopilada provino de diversas fuentes, incluidas páginas web especializadas, foros, y plataformas de distribución de videojuegos, como Steam y Epic Games, las dos principales distribuidoras del mercado actual. Además, se consultaron foros de nicho, como *Indie Horror RPG* (<https://indiehorrorrpg.blogspot.com/>), para tener una perspectiva más amplia y especializada. Estas fuentes constituyeron la base principal para la recolección y análisis de datos, lo que permitió estudiar el impacto de estos juegos en su público y la evolución del género.

## Ejemplos de algunos títulos remasterizados:

- “The Witch’s House MV”: [Steam](#)



*Imagen 11: Portada del juego “The Witch’s House MV”.*

Creado por el desarrollador indie “Fummy” usando “RPG Maker”, **“The Witch’s House”** trata una chica joven, Viola, que se encuentra atraída al interior de una misteriosa mansión llena de acertijos, monstruos y trampas mortales que constantemente tienen al jugador en guardia, ya que un error suele significar la muerte. En 2018, Fummy lanza **“The Witch’s House MV”**; una remasterización del mismo hecha en el más nuevo motor “RPG Maker MV”. Esta nueva versión aporta gráficos mejorados, nuevos posibles finales, y una nueva modalidad de juego donde todos los *puzzles* de la versión base del juego se encuentran de una forma u otra modificados, forzando al jugador a buscar nuevas soluciones (Y al hacerlo, descubrir aún más sobre la historia y los misterios de la mansión).

“Amidst the surge of indie titles proving that big budgets and showy graphics are not the key to great horror games, The Witch’s House MV stands testament.” (Kevin Lynn May 21, 2019 - [Adventure Gaming](#)).

- “Ib (2022)”’: [Steam](#)



*Imagen 12: Portada del juego “Ib”.*

Creado por el desarrollador indie “kouri”, “**Ib**” trata sobre una pequeña niña del mismo nombre que se separa de sus padres durante una visita a una galería de arte. Al deambular por esta, las luces se apagan, la gente misteriosamente desaparece e Ib es transportada a través de un cuadro a un mundo oscuro, colorido y surreal, donde las distintas piezas de arte cobran vida y donde debe resolver distintos *puzzles* para avanzar. Por el camino encontrará a otros personajes que ofrecerán ayudarla a sobrevivir las distintas amenazas de esta galería y a buscar una manera de volver a casa.

En 2022, Kouri lanza un Remake de este título con gráficos y *sprites* altamente mejorados, nuevos *puzzles*, nuevos finales, nuevas interacciones entre los personajes, nueva BGM y mejoras de UI.

## Reseñas de usuarios:

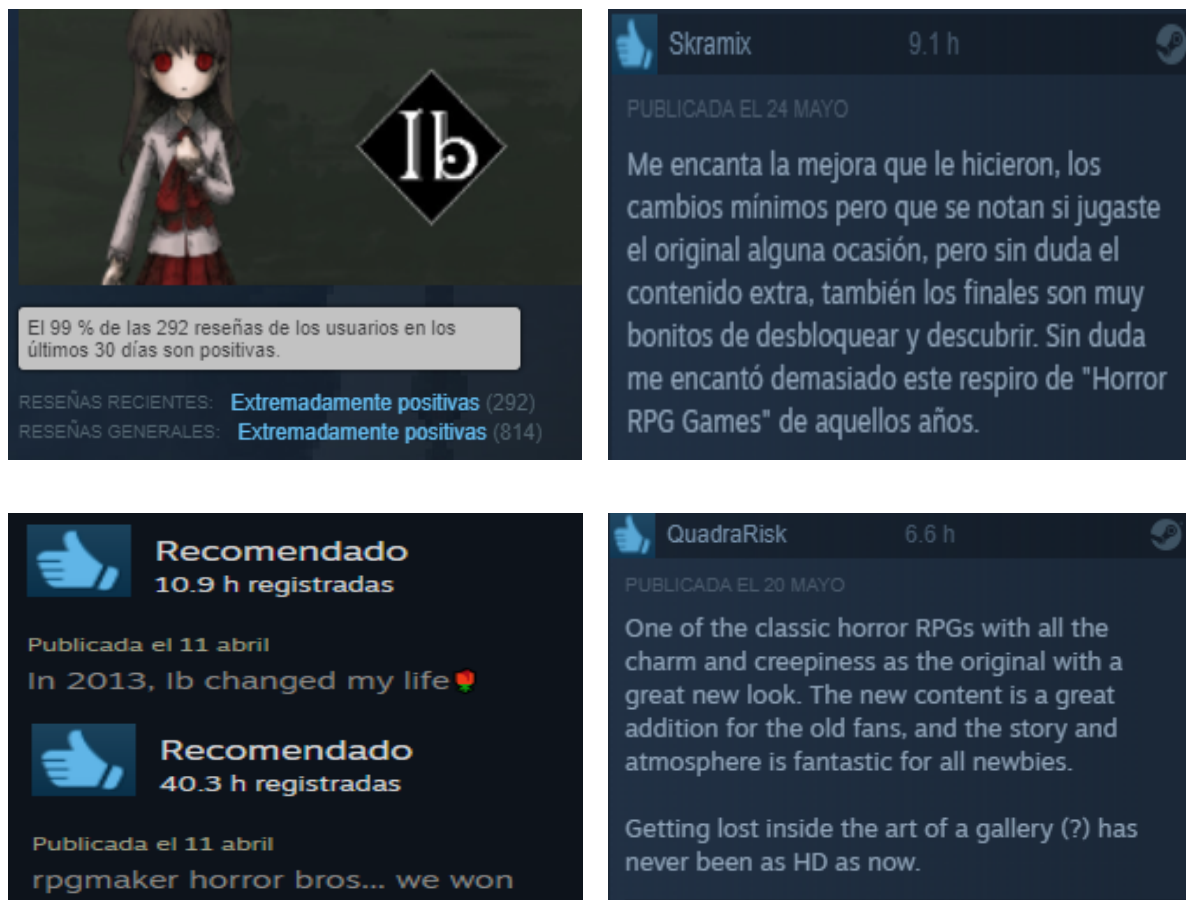


Imagen 13: Reseñas de [Steam](#) sobre el juego “Ib”.

- “Corpse Party (2021)”: [Steam](#)



**Imagen 14:** Portada del juego “Corpse Party”.

Desarrollado por la empresa “Team GrisGris”, “**Corpse Party**” fue lanzado por primera vez en Japón en el año 1996, destacando por su historia oscura y alto contenido de sangre y Gore. El juego trata sobre un grupo de estudiantes que se reúnen para desearle un buen viaje a una amiga y, para tal propósito, deciden realizar un ritual de la buena suerte. Sin embargo, el ritual falla y el grupo es separado y transportado a los restos de una antigua escuela primaria plagada de fantasmas. Mediante la exploración y la resolución de *puzzles*, el objetivo del jugador es revelar la verdad sobre esta maldición y encontrar la manera escapar; al mismo tiempo que intenta sobrevivir a las incontables amenazas presentes (Fantasmas, monstruos, trampas, energías malignas, otros estudiantes) que son capaces de permanentemente matar a uno de los personajes y cambiar el rumbo de la historia y su final.

Desde su lanzamiento, este título en particular ha lanzado una secuela, varios mangas, animes, *spin-offs*, y 4 remasterizaciones o reversiones; siendo “**Corpse Party (2021)**” la más actual, añadiendo personajes e historias nuevas.

### Reseñas de usuarios:



**Corpse Party**

Explore the haunted halls of Heavenly Host

El 100 % de las 23 reseñas de los usuarios en los últimos 30 días son positivas.

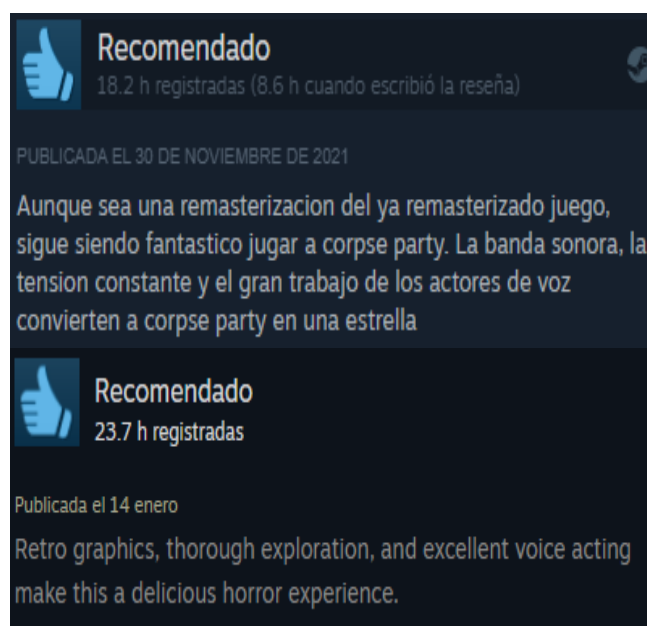
RESEÑAS RECIENTES: **Muy positivas** (23)

RESEÑAS GENERALES: **Muy positivas** (330)

**Recomendado**  
22.7 h registradas

Publicada el 2 enero

The definitive version of the original Corpse Party.  
Amazing new sprites, loved it.  
You should buy this one if you want to get into the genre, not the other steam game.



**Recomendado**  
18.2 h registradas (8.6 h cuando escribió la reseña)

PUBLICADA EL 30 DE NOVIEMBRE DE 2021

Aunque sea una remasterización del ya remasterizado juego, sigue siendo fantástico jugar a Corpse Party. La banda sonora, la tensión constante y el gran trabajo de los actores de voz convierten a Corpse Party en una estrella

**Recomendado**  
23.7 h registradas

Publicada el 14 enero

Retro graphics, thorough exploration, and excellent voice acting make this a delicious horror experience.

## Encuesta a comunidad especializada

Durante este periodo de tiempo (septiembre, 2022), realizamos una encuesta mediante formularios de Google, la cual está disponible en el Anexo de este documento. Compartimos el link de la encuesta en nuestra carrera “Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital”, ya que su comunidad está integrada tanto por *gamers* como por personas que trabajan en esta industria, aprovechando los diferentes perfiles que la componen. Cabe mencionar que esta carrera es la primera de grado en videojuegos en el País.

El contenido de la encuesta se basa en preguntas sobre el género de nuestra investigación, conocimiento previo, experiencias en otros títulos del mismo tipo, gustos, preferencias, etc. Además de la información general base de quien contesta (género, edad), con un total final de 57 participantes que hayan respondido.

En base a la información obtenida de la encuesta realizada a los participantes de la encuesta (57 participantes, encuesta realizada durante septiembre del año 2022); se obtuvieron los siguientes datos de la muestra:

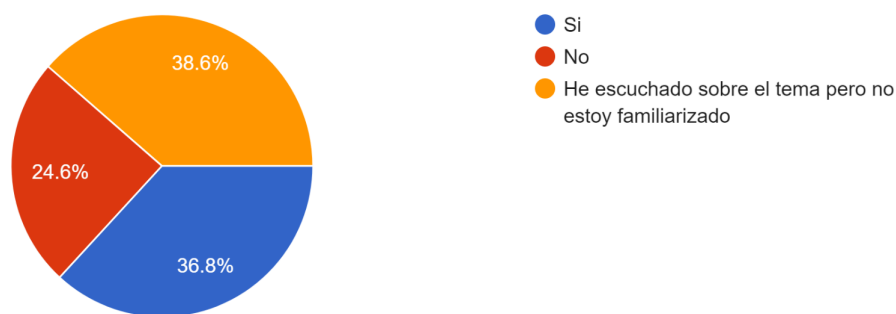
- 11 personas (19.3%) mostraron interés en algún género o subgénero de los RPG (3 masculinos, 2 femeninos) mientras que 5 personas (8.77%) mostraron interés en el género o algún subgénero del horror (6 masculinos, 4 femeninos, 1 otro); por lo que solo 16 participantes (28.07%) han demostrado interés en los géneros relevantes al proyecto.
- 21 personas (36.8%) han tenido alguna interacción con el género “RPG Horror” en el pasado, mientras que 22 personas (38.5%) solo han oído hablar de él. Asimismo, 14 personas (24.5%) no han tenido alguna interacción con el género en el pasado.

- De los juegos representativos del género que fueron ejemplificados en la encuesta, los usuarios han oído hablar de:
  - “Mad Father”: 10 personas (17.5%)
  - “Purgatory” and/or “Purgatory 2”: 8 personas (14%)
  - “The Witch’s House”: 7 personas (12.2%)
  - “Lilly’s Well”: 7 personas (12.2%)
  - “Ib”: 6 personas (10.5%)
  - “Misao”: 4 personas (7%)
  - “Hello? Hell...o?”: 3 personas (5.2%)
  - “The Crooked Man”: 3 personas (5.2%)
  - “Mermaid Swamp”: 2 personas (3.5%)
  - “Turtle Head”: 1 persona (1.7%)
  - Ninguno de los anteriores: 43 personas (75,4%)
- De esta selección de juegos: “Purgatory”, “Purgatory 2”, “Hello? Hell...o?”, “Mermaid Swamp” y “Turtle Head” no se encuentran disponibles en Steam ni Epic Games, si no en páginas especializadas como <https://indiehorrorrpg.blogspot.com/> o sitios indie como <https://itch.io/>.
- 28 personas (49.1%) afirman haber escuchado alguna mención del tema en el último año, mientras que 8 personas (14%) afirman haber escuchado algo de 2 a 5 años atrás.
- Solo 7 personas (12.2%) han jugado algún un RPG Horror de primera mano, mientras que 2 personas (3.5%) afirman solo haber visto *gameplays* de estos online.
- 32 personas (56.1%) afirman tener interés en experimentar nuevas entregas o títulos pertenecientes al género en el futuro.

## Gráficos Encuesta UNRaf

¿Se encuentra familiarizado con el género/termino "RPG Horror" en los videojuegos?

57 respuestas

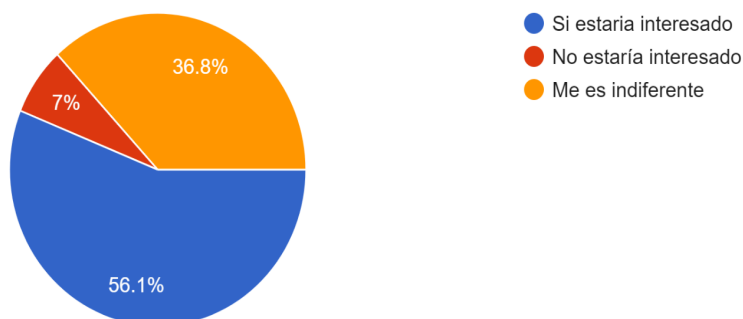


*Imagen 1: Gráfico de Encuesta.*

Se puede apreciar que solo 36.8% de los participantes afirman haber escuchado sobre el género "RPG Horror" y que, en este grupo, un 75.4% de ellos no reconocen ninguno de los títulos seleccionados como referentes de investigación. Se da a entender que aproximadamente solo  $\frac{1}{4}$  de los encuestados ha experimentado, de primera o segunda mano, un juego del género.

¿Estaría interesado en experimentar nuevas entregas pertenecientes al género?

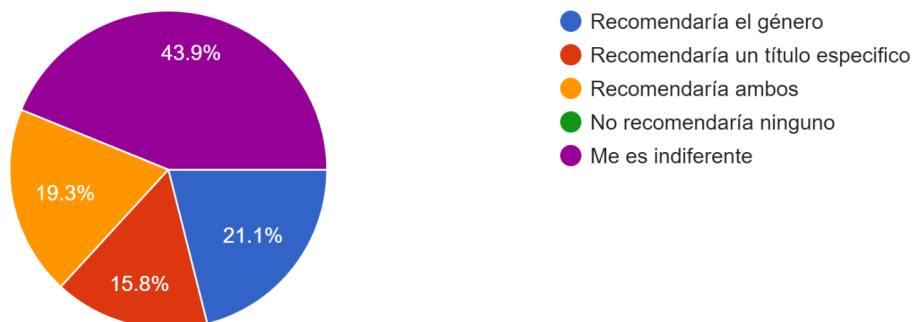
57 respuestas



*Imagen 2: Gráfico de Encuesta.*

¿Recomendaría este género de videojuego, o algún título específico perteneciente al género, a un amigo?

57 respuestas



*Imagen 3: Gráfico de Encuesta.*

También es importante destacar que aquellos que han experimentado el género estarían dispuestos a recomendar, por lo menos, un título específico del mismo, mientras que el resto, un 43.9% le es indiferente. En otras palabras, se puede apreciar que, aunque el género no sea llamativo o reconocido por todos, tampoco genera aversión al punto de no recomendarlo, convirtiendo nuestro proyecto en una propuesta viable.

## **Características de los títulos más reconocidos**

Un análisis de primera mano de los títulos más reconocidos por la comunidad del género, realizado por los integrantes del desarrollo de esta tesis, identificó los siguientes patrones y características de estos los cuales es importante resaltar (Marcas en Verde representan la

presencia del elemento en cuestión, mientras que las marcas en Rojo representan la ausencia del

	Protagonista Femenino	Protagonista Joven	Múltiples Finales	Sistema de Salud	Muerte Instantánea	Jumpscars	Body Horror Gore	Secuencias de Persecución	Identificado en la Encuesta	Disponible en Plataformas
<i>Ib</i>										
<i>The Witch's House</i>										
<i>Mad</i>										
<i>Father</i>										
<i>Misao</i>										
<i>Lilly's Well</i>										
<i>Purgatory</i>										
<i>Purgatory 2</i>										
<i>Hello? Hell...o?</i>										
<i>The Crooked Man</i>										
<i>Turtle Head</i>										
<i>Corpse Party</i>										
<i>Yume Nikki</i>										
<i>Ao Oni</i>										

**Imagen 4:** Representación de la presencia o ausencia de elementos típicos del género.

Se han podido apreciar los siguientes elementos recurrentes del género analizado para llegar a las siguientes conclusiones:

- Predominan los personajes principales femeninos y/o jóvenes, los cuales son objetivos vulnerables y tienen poca o ninguna probabilidad de enfrentarse a las amenazas presentes en estos juegos, incentivando la huida y promoviendo un sentimiento de “impotencia” donde es mejor evitar el conflicto siempre que sea posible.

- Son comunes los juegos con múltiples finales que dependen de las decisiones tomadas por los jugadores, sean o no estos conscientes de la relevancia de las mismas. La diversidad de finales y los distintos requisitos para obtenerlos incentivan la rejugabilidad.
- Suele optarse por un sistema en donde un solo error o ataque es suficiente para matar al personaje jugable y forzar al jugador a volver a intentarlo. Esto nutre el sentimiento de impotencia mencionado anteriormente, además de promover el miedo y la paranoia al hacer que cada pequeño error que tenga sea penalizado, añadiendo así a la temática de horror.

El prototipo desarrollado busca incorporar los elementos comunes y las conclusiones extrapoladas por el cuadro anterior, con ciertas apreciaciones y distinciones notables:

- Pese a que nuestro personaje jugable es un hombre mayor, el verdadero personaje principal y punto focal de la historia es “???", la joven de alrededor de 14 años que se aparece ante el jugador en momentos clave.
- Pese a tener 3 puntos de salud, el personaje jugable sigue siendo capaz de morir luego de algunos errores concretos; estos puntos sirven para reflejar el peligro de algunos elementos sin la necesidad de una penalización instantánea, algo que también se ha utilizado en *The Witch's House* y *Corpse Party*, por ejemplo.

## Análisis sobre Steam

Según Borja Abadía:

Año 2003. Valve, una compañía de videojuegos lanza al mercado un nuevo producto, Steam. No es otro juego tan redondo como Half-Life o tan popular como Counter Strike. Es algo mucho más revolucionario: un programa que permite distribuir videojuegos a través de Internet pensado para que los usuarios puedan recibir más fácilmente actualizaciones y parches. Este 2023, dos décadas después, es el principal programa de venta y distribución de videojuegos, con un 75% de cuota de mercado en ordenadores y 20 millones de jugadores diarios, y el modelo que tratan de copiar sin éxito las grandes compañías. (Abadía, 2023)

Realizamos una búsqueda en esta plataforma filtrando los videojuegos que fueron más jugados a lo largo del año 2022, y según Steam, estos fueron los juegos más populares según el número máximo de jugadores simultáneos:

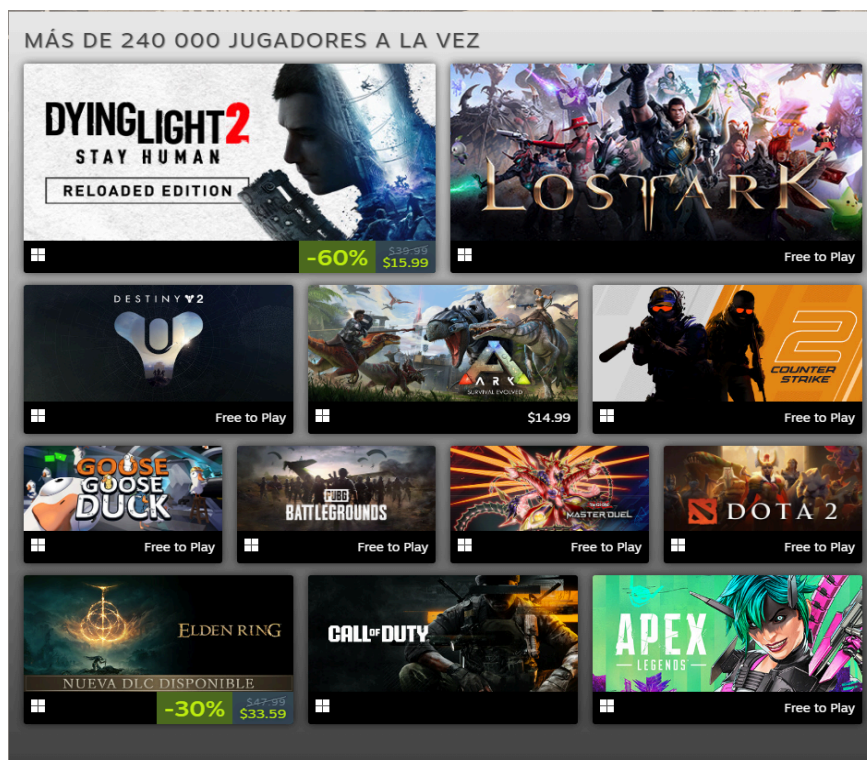


Imagen 5: Jugadores simultáneos en [Steam](#).

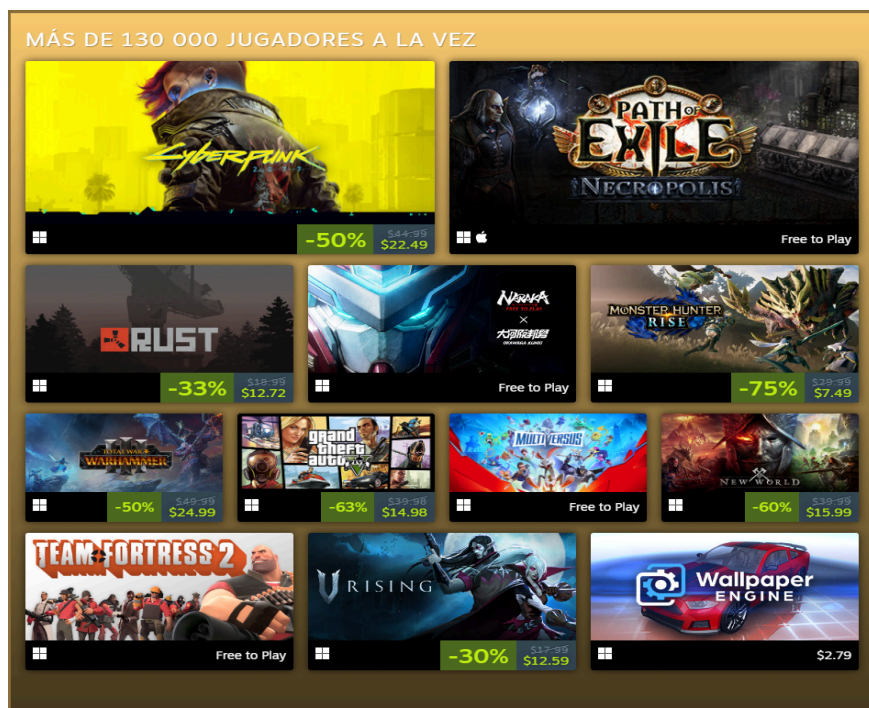


Imagen 6: Jugadores simultáneos en [Steam](#).

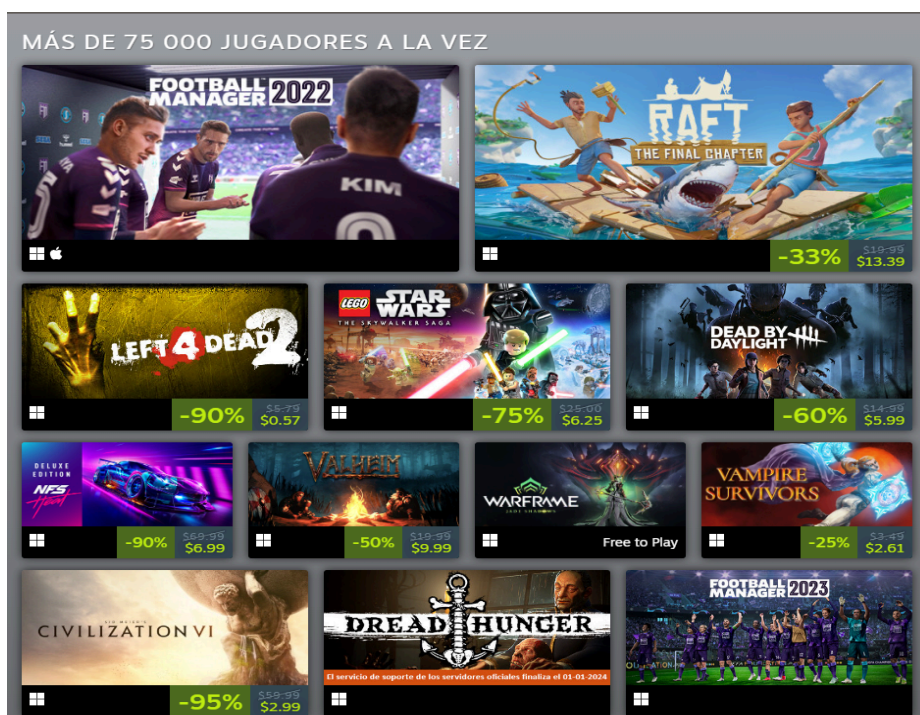


Imagen 7: Jugadores simultáneos en [Steam](#).

Bajo el mismo método, también buscamos cuáles fueron los más vendidos en 2022, y según Steam, estos fueron los mejores juegos medidos por sus ingresos brutos:

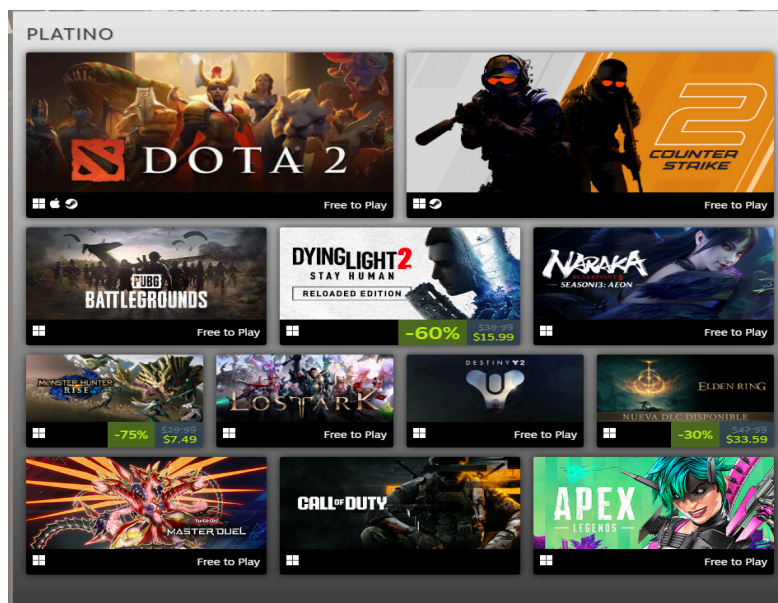


Imagen 8: Juegos más vendidos en [Steam](#).

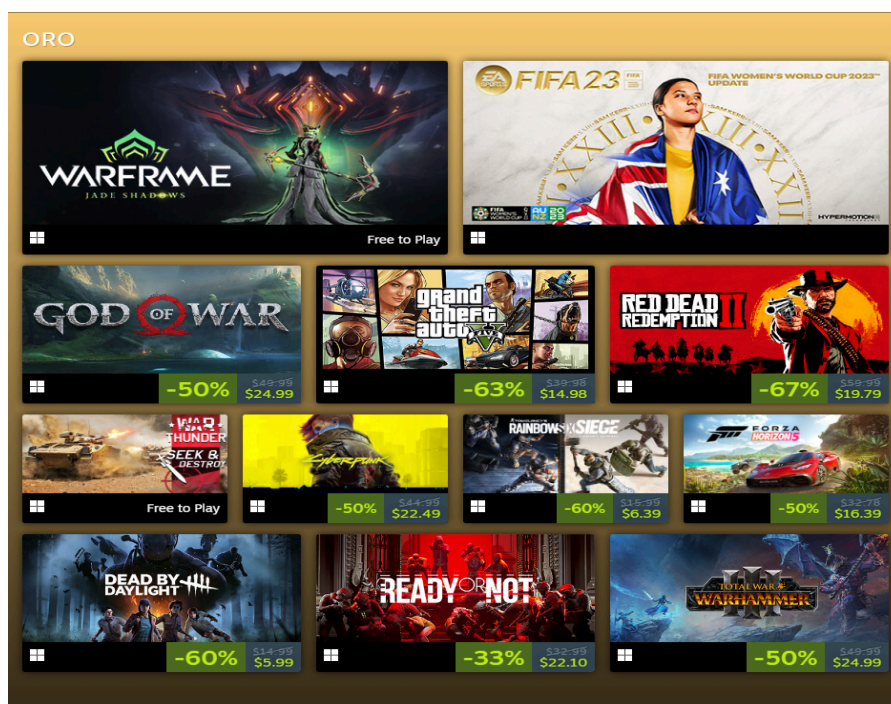
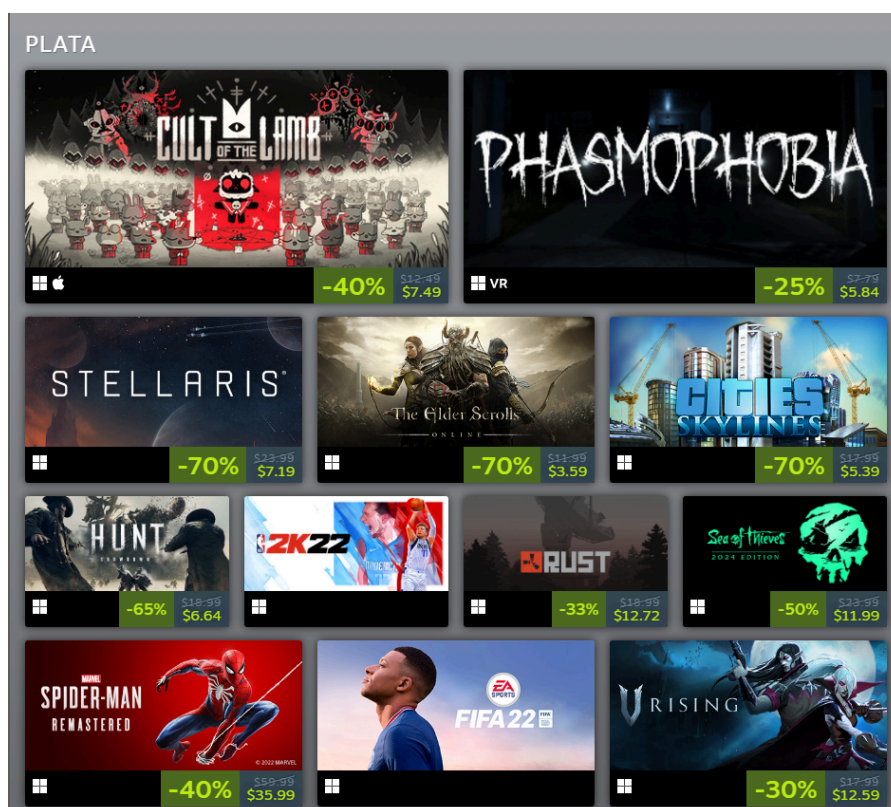


Imagen 9: Juegos más vendidos en [Steam](#).



*Imagen 10: Juegos más vendidos en [Steam](#).*

La mayoría de los videojuegos que podemos apreciar en las imágenes son del género MMO, MMORPG, Mundo Abierto, Acción, Shooters, etc. De hecho, si realizamos este mismo análisis sobre el año 2023 o incluso actualmente en 2024, se mantienen los mismos resultados (*Steam Charts*, n.d.).

Con estos datos podríamos decir que los géneros mencionados son los que predominan el mercado. No encontramos títulos del género RPG Horror o que se hayan desarrollado con el motor RPG Maker, lo cual convierte al género “RPG Horror” en una experiencia de nicho.

Con esta base, luego de los análisis y la investigación, comenzó el diseño y desarrollo de nuestro videojuego denominado “Dramaturgy”.

## Características principales de Dramaturgy y los RPG Horror

### Público Objetivo

El videojuego fue dirigido principalmente para seguidores del nicho “RPGMaker-Horror” y todas aquellas personas que han jugado anteriormente los géneros RPG Horror, *Survival* Horror, o títulos que hayan sido desarrollados con el motor RPG Maker bajo la temática Horror. Sin embargo, más allá de que apuntamos a estas personas con experiencia previa en el género, nuestro objetivo no solo es llegar a ese tipo de usuarios, sino también a los actuales, jugadores casuales a partir de 13 años de edad.

### Plataforma

Las plataformas de exportación más comunes del motor RPGMaker son PC (Windows, Mac), Celulares (Android, iOS), Web (HTML5) y Consolas, esta última se encuentra en versiones más recientes del motor. Como mencionamos anteriormente, nuestro motor de desarrollo es Unity, el cual también posee todas estas opciones de exportación, y entre estas, decidimos desarrollar Dramaturgy para PC, ya que la mayoría de los títulos del género, incluyendo a los que tomamos como referencia (The Witch's House, Ib, etc), fueron lanzados para PC y hoy en día se encuentran disponibles en esta misma plataforma.

### Género

Dramaturgy aborda varios géneros como “*Survival* Horror”, “Aventura”, “*Puzzle*”, “RPG Horror”, siendo este último el principal de estos. El término “RPG Horror” puede

considerarse una combinación de dos géneros: RPG (*Role-Playing Game*) y Horror. Este término describe juegos que combinan elementos de juegos de rol, como exploración, interacción con personajes y resolución de *puzzles*, con una atmósfera y narrativa de terror.

En los videojuegos creados con motores como RPG Maker, "RPG Horror" ha ganado popularidad debido a la facilidad con la que los desarrolladores independientes pueden crear juegos con estos temas. Juegos conocidos como "The Witch's House", "Ib" y "Mad Father" son ejemplos prominentes de este género. Estos juegos utilizan mecánicas tradicionales de los RPG, como la gestión de inventarios y la exploración de entornos, mientras que se centran en crear una atmósfera espeluznante y contar historias de terror.

Aunque "RPG Horror" no es un género oficialmente reconocido de la misma manera que "Acción", "Aventura" o "Estrategia", se ha establecido como una subcategoría popular y bien definida dentro del ámbito de los videojuegos, especialmente gracias a los juegos creados con RPG Maker. Su enfoque en combinar elementos de RPG con una narrativa y atmósfera de terror le ha ganado un lugar especial en la comunidad de jugadores.

## **Mecánicas de los RPG Horror**

Los RPG Horror se caracterizan por una combinación de elementos que crean una experiencia inmersiva y aterradora. Las mecánicas y características principales que definen este género son las siguientes:

## Narrativa y Ambientación

- **Historia:** Trama profunda, elaborada en detalles, a menudo con giros inesperados y finales múltiples. La historia es una parte central del juego, y se revela a través de la exploración y la interacción con el entorno y otros personajes.
- **Atmósfera:** La ambientación es de suma importancia en la creación de la atmósfera de terror. Lugares sombríos, música y efectos de sonido inquietantes.

## Exploración y Puzzles

- **Exploración:** Diferentes escenarios que explorar, compuestos por detalles y secretos. La exploración es clave para descubrir pistas y avanzar en la historia.
- **Puzzles:** Resolver acertijos es una mecánica central. Estos pueden variar desde *puzzles* lógicos hasta encontrar objetos y usarlos en el lugar correcto.

## Interacciones

- **Diálogos:** Interacción con personajes u objetos del entorno para obtener información, avanzar en la historia y resolver *puzzles*.
- **Decisiones:** Las decisiones que toma el jugador pueden afectar el desarrollo de la historia y llevar a diferentes finales.

## Elementos de Supervivencia

- **Recursos:** Los recursos como vidas u objetos de curación son limitados, lo que añade una capa de desafío y tensión.
- **Enemigos:** No existe el combate directo contra enemigos, o al menos no son la mejor opción. La evasión de enemigos y el sigilo suelen ser la clave.

## Perspectiva y Control

- **Vista Superior:** Perspectiva Top-Down (vista superior), que permite una mejor vista del entorno y facilita la exploración.
- **Control del Personaje:** El control del personaje suele ser sencillo, con movimiento en cuatro direcciones (arriba, abajo, izquierda y derecha) y la dicha capacidad de interacción.

## Desarrollo de Dramaturgy

### Inicio

La propuesta de desarrollar el videojuego surgió por tres motivos principales: La necesidad y nostalgia de volver a experimentar un título de este género, el desafío personal de desarrollar un videojuego que se asemeje a los títulos más reconocidos de este, y la posibilidad de promover el género e incentivar a nuevos usuarios a probar el juego.

A continuación, se presenta el diseño y desarrollo del videojuego en sí, detallando cada uno de sus aspectos y componentes.

### Introducción

Circunstancias mayores fuerzan a un padre de familia llamado “John” (personaje principal, el cual controla el usuario) a tomar refugio en una misteriosa mansión en lo profundo del bosque. Rápidamente encerrado dentro de esta, él debe encontrar una manera de escapar antes de que las trampas y horrores encontrados dentro acaben con su vida.

## Objetivos

**Exploración:** El personaje principal debe explorar su lugar de encierro en busca de una posible salida, mientras busca evitar una muerte temprana a manos de varias amenazas ocultas.

**Resolución:** Encontrar la solución a diferentes problemas y acertijos para poder habilitar el camino por delante.

**Descubrimiento:** Al progresar, distintas pistas y sucesos poco a poco revelan detalles de la historia en juego

## Mecánicas

**Movimiento:** El personaje puede moverse en las cuatro direcciones tradicionales, arriba, abajo, izquierda, derecha.

**Exploración:** Dramaturgy contiene distintos escenarios por los cuales el usuario debe moverse investigando y descubriendo nuevos objetos para que lo ayuden a avanzar con la historia.

**Interacción:** En cada escenario se presentan objetos interactivos, algunos resaltados y otros no, el jugador debe indagar por su cuenta interactuando con el ambiente.

**Diálogos:** Las interacciones mencionadas recientemente pueden contener diálogos que ayuden al jugador dándole pistas de lo que debe hacer en momentos determinados.

**Inventario:** Dramaturgy posee un sistema de inventario el cual ayuda al jugador a recolectar objetos necesarios durante su exploración para luego usarlos en los momentos necesarios.

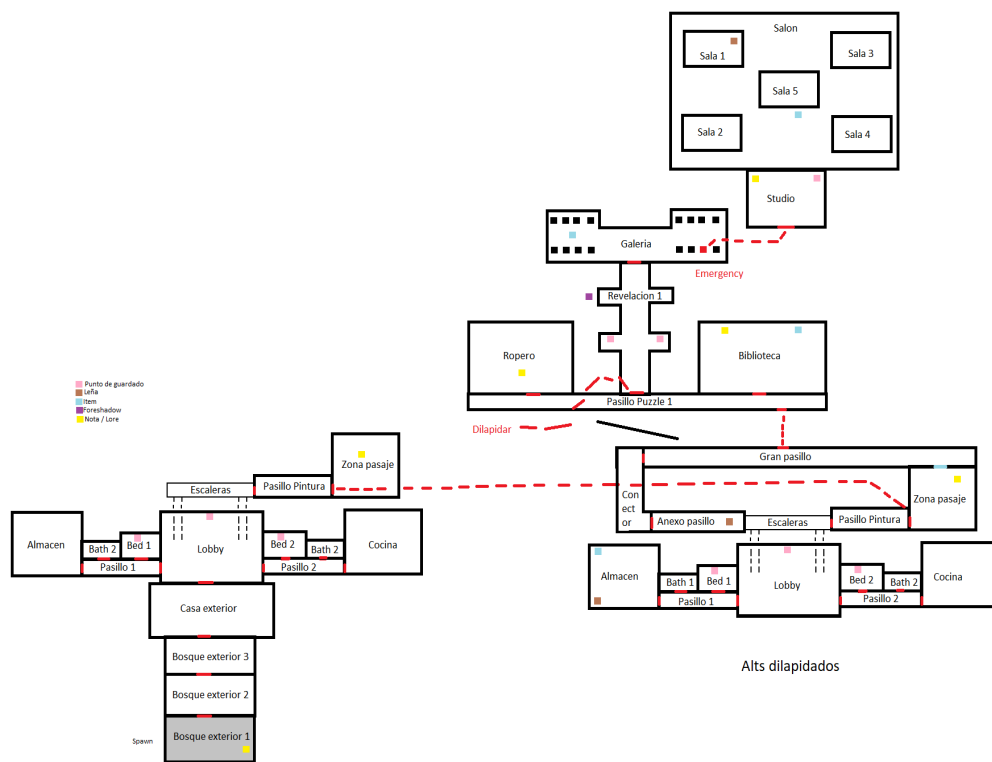
**Vidas/Daño:** A diferencia de la mayoría de los títulos del género, Dramaturgy posee un sistema de vidas en lugar de una muerte instantánea, esto quiere decir que el jugador puede

equivocarse en este caso hasta dos veces a lo largo de su recorrido antes de perder el juego, ya que posee tres vidas en total. El daño al jugador se produce mediante interacciones erróneas o al equivocarse en *puzzles*.

**Puzzles:** Se presentan distintos acertijos a lo largo del juego, los cuales el jugador debe resolver, estando atento a los diálogos e interacciones que realice para avanzar sin morir en el intento.

## Diseño de Nivel

En los RPG Horror predominan los escenarios tenebrosos, vacíos, oscuros, etc. Suelen ser interiores de algún edificio o casa abandonada. Siguiendo estas características, se comenzó con el diseño de los interiores de una casa.



juego.

La casa es el escenario principal, donde suceden la mayoría de los hechos y en el que permanece más tiempo el jugador a lo largo del juego, por lo tanto, su diseño fue planificado de una manera detallada y cautelosa, ya que los *puzzles* también tienen que ver con ello. Además de todas las habitaciones que podemos ver en el diseño, también se creó un exterior, el cual se encuentra en la esquina inferior izquierda de la imagen (Bosques 1, 2 y 3), donde comienza la aventura del jugador. Cabe mencionar que en este diseño se presentan habitaciones que no fueron desarrolladas en el juego actual, ya que la idea inicial fue crear un prototipo y no una versión final completa del juego.

## Arte

Dramaturgy posee un estilo Pixel Art con vista 2D en Top-Down con colores vivos, evitando asemejarse a lo realista. La razón principal por la cual posee este estilo es para mantener la esencia gráfica que poseen los juegos de este género, que principalmente son desarrollados en el motor RPG Maker el cual posee un estilo artístico reconocido.



*Imagen 17: Parte del escenario de Dramaturgy.*

En esta imagen podemos apreciar una parte del escenario donde comienza la historia de Dramaturgy. Para ubicarnos con respecto al diseño de nivel (la imagen presentada anteriormente), esta sección del escenario representa el espacio “Bosque exterior 1”.



*Imagen 18: Imagen extraída de Google sobre el Arte del Motor RPG Maker.*

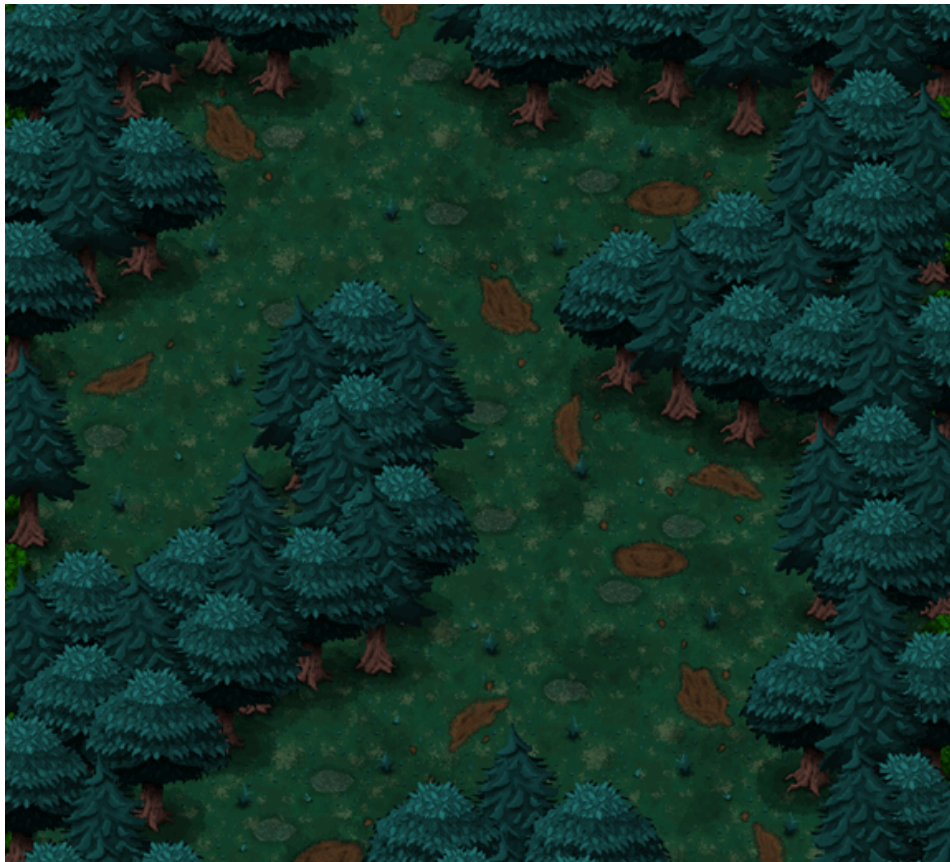
Esta imagen representa el típico estilo artístico que posee el motor RPG Maker. No necesariamente los juegos que se desarrollan con este motor poseen este estilo gráfico, lo hacían desde un principio, pero a medida que el motor fue evolucionando con las actualizaciones, se fueron incorporando nuevos métodos de importación, exportación y calidad gráfica. Actualmente en este motor los usuarios tienen la posibilidad de incorporar a sus juegos su propio arte o estilo gráfico, con más resolución y calidad si así lo desean. De hecho, los títulos que utilizamos de referencia (The Witch's House, Ib) fueron lanzados en una de las primeras versiones de RPG

Maker y luego su remasterización se lanzó con una versión más avanzada, en la que tuvieron libertad de usar su propio estilo artístico combinado con el del motor.

## Escenarios

La mansión donde toma lugar la historia resulta ser mucho más grande por dentro que por fuera, con espacios cambiantes y en ocasiones retorcidos. Ciertas puertas y/o pasajes estarán permanentemente bloqueadas para ilustrar la idea del gran tamaño que tiene esta casa. Al avanzar y alcanzar ciertas zonas, la posibilidad de regresar por el camino por donde se vino será temporal o completamente removida para poder guiar al jugador a donde tiene que ir en cada instancia, y recompensar su curiosidad en caso de que decida volver a explorar zonas anteriores.

A continuación, mostramos algunos escenarios de los que está compuesto Dramaturgy:



*Imagen 19: Parte del escenario de Dramaturgy.*



*Imagen 20: Parte del escenario de Dramaturgy.*



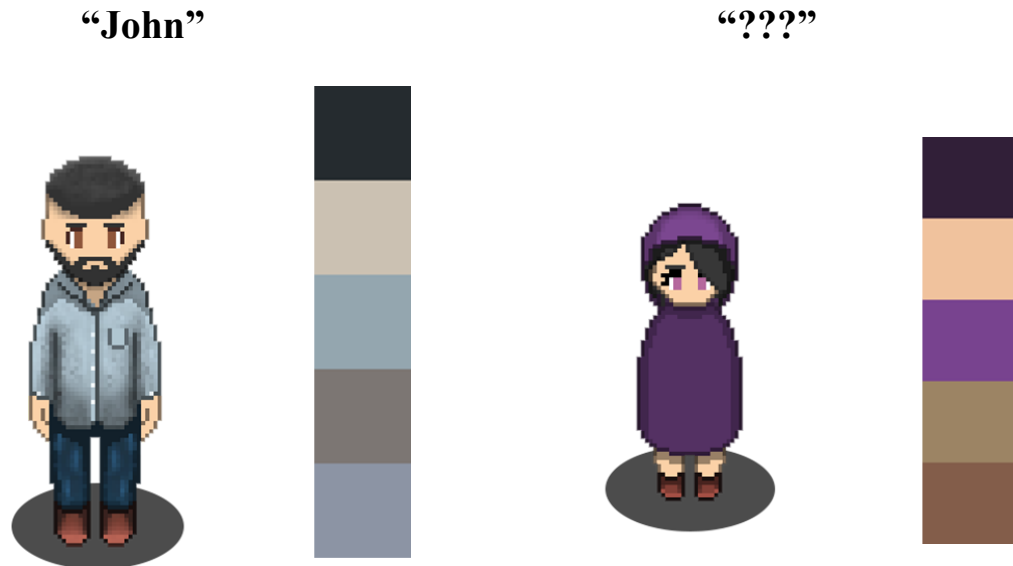
*Imagen 21: Parte del escenario de Dramaturgy.**Imagen 22: Parte del escenario de Dramaturgy.*

## Personajes

Desarrollamos dos personajes principales, uno es “John”, el protagonista de esta historia el cual controla el usuario en el juego. El otro personaje denominado “???” cumple el papel del enemigo en esta historia, el cual está fuera del control del usuario.

“**John**” Es una persona adulta y de pocas palabras que se convierte en el objetivo de toda clase de sucesos desconcertantes e inexplicables que suceden dentro de la mansión.

“???” es la antagonista, aparenta ser una niña de alrededor de 13 años; la verdadera causa y fuente de todos los extraños sucesos y foco real de la historia. Constantemente vigilando el progreso del personaje buscando entorpecer su progreso.



*Imagen 23: Personajes de Dramaturgy.*

## Interfaz de Usuario

Las interfaces de usuario del género suelen ser minimalistas, aportando la información justa y necesaria para los objetivos del jugador. Las características principales de estas son:

- **HUD Minimalista:** “HUD” hace referencia a la interfaz dentro del juego, es decir, cuando el jugador ya está jugando. El HUD es lo más discreto posible para no distraer al jugador de la atmósfera del juego, solo los elementos esenciales se mantienen en pantalla como salud, dinero o munición, los cuales suelen ubicarse a un costado de la pantalla.
- **Inventario:** El inventario, en caso de que el juego posea, también se ve representado en una parte de la pantalla, ya sea como mochila, bolsa, lista o cuadrícula de objetos.

- **Mapas y Notas:** Las notas son un componente muy importante en estos juegos, suelen estar representados como un papel antiguo que aparece centrado en la pantalla al interactuar con ellos.
- **Diálogos:** Los diálogos son representados como un bloque de texto en la parte inferior de la pantalla, acompañados de la cara o el nombre de la persona que está hablando.

Tomando nota de estas características, creamos la interfaz de Dramaturgy. A continuación, mostramos las pantallas e interfaces que contiene:

## Menú Principal



*Imagen 24: Menú Principal de Dramaturgy.*

## Controles



*Imagen 25: UI Controles de Dramaturgy.*

## HUD



*Imagen 26: HUD de Dramaturgy.*

## Inventario



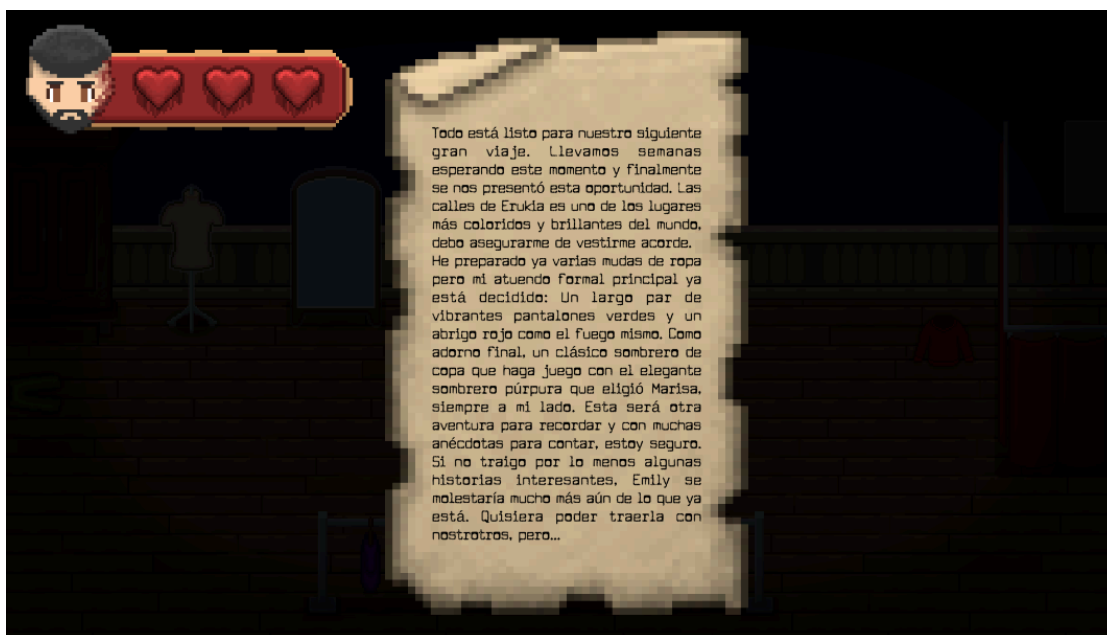
*Imagen 27: UI Inventario de Dramaturgy.*

## Diálogos



*Imagen 28: UI Diálogos de Dramaturgy.*

## Notas



*Imagen 29: UI Notas de Dramaturgy.*

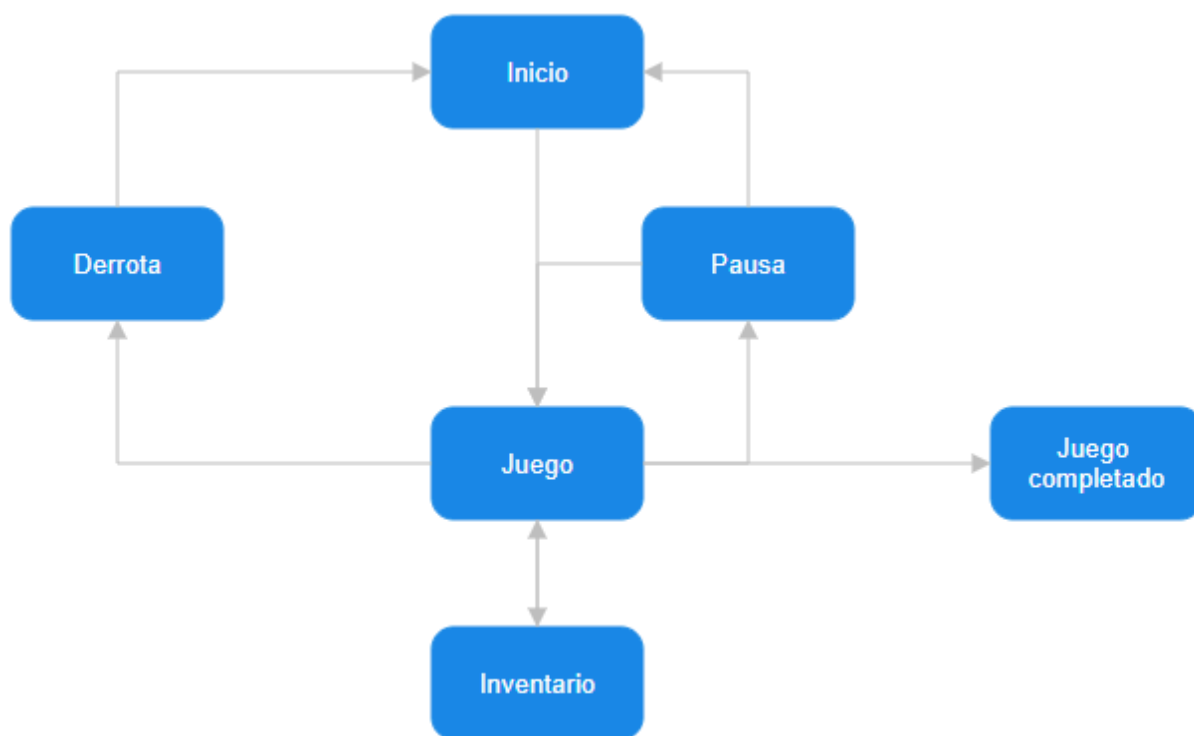
## Menú de Pausa



*Imagen 30: UI Pausa de Dramaturgy.*

## Navegación y Flujo de Pantallas

La navegación y el flujo de pantallas es importante para brindar una experiencia óptima y cómoda a la hora de moverse entre las distintas pantallas y “pop ups” (pequeñas ventanas emergentes) del videojuego. La primera pantalla que visualiza el usuario al iniciar Dramaturgy es “Inicio”, el cual vendría a ser el Menú Principal, a partir de ahí ya puede comenzar a jugar a través del botón “Jugar”, el cual lo traslada a la pantalla “Juego”. Una vez en esta pantalla, puede acceder a dos pop ups, que son “Pausa” e “Inventario”, de los cuales puede volver a “Juego” nuevamente. También, desde “Pausa” puede volver a “Inicio” si así lo desea. Las pantallas “Derrota” y “Juego Completado” representan el fin del juego. “Derrota” es la pantalla a la que se traslada al jugador cuando este pierde todas sus vidas, y de esta misma debe volver al “Inicio”. “Juego Completado” es la pantalla que se presenta cuando el jugador completa el juego, y de esta vuelve “Inicio”.



*Imagen 31: Navegación de UI de Dramaturgy.*

## Música y Efectos de Sonido

La música y los efectos de sonido son otro componente clave a la hora de crear una atmósfera envolvente que atrape al usuario, no solo en este tipo de videojuego, sino en la gran mayoría.

Gran parte de los sonidos que se encuentran en Dramaturgy, alrededor de 25, fueron extraídos de una librería gratuita de sonidos llamada [FreeSound](#). Algunos de estos fueron modificados por nosotros para generar el efecto que buscábamos. Con respecto a la música, Dramaturgy solo posee una pista musical producida por nosotros que se encuentra en el menú principal.

## Motores y Softwares de Desarrollo

Como ya se mencionó anteriormente, Unity es nuestro motor de desarrollo principal para la creación de Dramaturgy. También se habló sobre los motivos de esta elección, que resumidamente fueron la comodidad y experiencia que tenemos con este.

Unity es el motor que le dio vida a Dramaturgy, pero no fue el único, también se hizo uso de otros softwares como “Aseprite”, “Photoshop” y “LMMS”, cada uno con sus funciones específicas acompañaron el desarrollo del videojuego. A continuación, damos una breve explicación de cada software de desarrollo, su función y elección.

- **Unity:** Es un motor de desarrollo de videojuegos muy popular y utilizado en los últimos tiempos. Permite crear videojuegos 2D y 3D para una amplia variedad de plataformas (PC, Consolas, Dispositivos Móviles y Realidad Virtual).
- **Aseprite:** Está especializado en la creación de gráficos y animaciones en Pixel Art. La elección de este software fue principalmente porque se especializa en Pixel Art, el cual es el estilo gráfico que buscamos para desarrollar el juego, ya que todos los títulos del género comparten este mismo estilo gráfico. En este software se realizó la mayor parte del arte del juego, incluyendo animaciones.
- **Photoshop:** Conocido software de diseño y edición de imágenes. Posee una gran variedad de herramientas de edición, por lo que es utilizada en campos como fotografía, diseño gráfico, diseño web y creación de contenido digital. En comparación con Aseprite, Photoshop no tuvo mucha participación en

Dramaturgy, lo utilizamos para crear algunos efectos para la interfaz o animaciones específicas.

- **LMMS:** Software especializado en la creación de audio digital. Permite la creación de música mediante la composición, mezcla y edición de pistas de audio. Contiene muchos instrumentos y efectos de sonido ya incorporados en el software para utilizarlos, con la posibilidad de crear e importar propios. Su elección se decidió por ser una herramienta intuitiva y de fácil manejo. En ella editamos la mayor parte de sonidos de Dramaturgy y creamos la pista musical.

## Herramientas de Gestión

Para llevar adelante el desarrollo del videojuego, hicimos uso de herramientas de gestión de proyectos como Trello o Hacknplan. De esta manera, fuimos capaces de organizar mejor los flujos de trabajo y hacer un seguimiento del progreso del desarrollo de una manera visual y productiva.

Todas las actividades necesarias para el desarrollo del videojuego se crearon como “tareas” que se registraron en un tablero Kanban (método visual de organización de proyectos organizado por columnas) para su desarrollo, separándolas en distintas secciones como por ejemplo “Arte”, “Programación”, “Diseño”, “Música y Sonido”, etc. Cada tarea en su sección correspondiente y asignadas las personas a cargo de resolverlas. El tablero se divide en 4 columnas, estas son: “Por hacer”, “En progreso”, “Completado” y “En prueba”. Las tareas mencionadas anteriormente se dividieron entre estas columnas dependiendo de su estado.

También utilizamos un método de priorización de actividades denominado “MoSCoW”.

Este método se divide en 4 estados ordenando las actividades más importantes hasta las menos importantes para establecer prioridades y seguir un orden de desarrollo.

## Conclusión

Entre los factores más comunes que se destacan en el género a replicar, se puede observar que la gran mayoría de estos optan por un sistema en donde cometer errores causan la muerte inmediata del jugador. Asimismo, se opta por un protagonista joven, usualmente del género femenino, o con alguna señal que pueda aludir a este siendo particularmente indefenso a las distintas amenazas de estos juegos. La posibilidad de elección, demostrada de manera explícita o implícita al jugador, genera distintos finales a los que uno puede llegar, y es esta quizá la característica más icónica de este subgénero.

Tomando en cuenta estas observaciones y la valoración apreciada sobre el género observable en sitios de nicho y la encuesta realizada a los estudiantes de la carrera de Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital de la UNRaf, en donde se ha observado que aproximadamente un cuarto de los encuestados demostraron interés en géneros y elementos relevantes a nuestro desarrollo, creemos que la realización de un videojuego RPG Horror en un motor alternativo incorporando las características icónicas de los mejores títulos del género es una propuesta viable, realizable y que puede generar valor en el mercado volviendo a recuperar la atención de los usuarios.

Siguiendo esta información, el prototipo realizado por nuestro equipo busca incorporar la mayor parte de estos elementos en la experiencia a presentar. El Vertical Slice realizado guía al jugador, mediante el personaje jugable, a través de los distintos elementos a destacar

(Movimiento, diseño de mapas y posicionamiento de cámara, objetos interactivables, ambientes y locaciones que se expanden progresivamente para su exploración y “*backtracking*”, resolución de puzzles, toma de decisiones.)

Dicho resultado dispondrá de la posibilidad de ser publicado en plataformas de compra y venta de videojuegos tales como Steam, donde se encuentran disponibles títulos semejantes, a forma de demo o juego completo. Asimismo, otra posibilidad sería la publicación en plataformas especializadas en el desarrollo Indie como Itch.io, donde uno puede optar por un sistema de monetización donde cada usuario de manera individual puede elegir si desea donar una cantidad de dinero a su elección a los desarrolladores.

## Bibliografía

- Abadía, B. (2023, January 13). *Steam cumple 20 años: Así nació la plataforma que cambió cómo consumimos videojuegos*. GQ España. Retrieved July 5, 2024, from <https://www.revistagq.com/noticias/articulo/steam-historia-videojuegos>
- Corpse Party (2021) on Steam*. (2021, October 20). Steam. Retrieved June 9, 2022, from [https://store.steampowered.com/app/1273260/Corpse\\_Party\\_2021/](https://store.steampowered.com/app/1273260/Corpse_Party_2021/)
- Géneros de videojuegos | Wikijuegos | Fandom*. (n.d.). Wikijuegos. Retrieved May 26, 2022, from [https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/G%C3%A9neros\\_de\\_videojuegos](https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/G%C3%A9neros_de_videojuegos)
- Ib on Steam*. (2022, June 3). Steam. Retrieved June 9, 2022, from <https://store.steampowered.com/app/1901370/Ib/>
- Muriel, D. (2018). El Videojuego como Experiencia. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7(1). <http://revistacaracteres.net/revista/vol7n1mayo2018/experiencia/>
- ¿Qué es RPG Maker y cómo funciona?* (n.d.). Tecnología Doncomos.com. Retrieved May 26, 2022, from <https://tecnologia.doncomos.com/que-es-rpg-maker-como-funciona>
- Rodríguez, A. (2020, January 21). *Mecánicas de juego más habituales en los videojuegos*. Tokio School. Retrieved June 26, 2024, from <https://www.tokioschool.com/noticias/mecanicas-de-juego-habituales-en-videojuegos/>
- Standen, A. (2020, July 1). *What Happened to: 'RPG Maker' horror games?* The Boar. Retrieved April 18, 2022, from <https://theboar.org/2020/07/what-happened-to-rpg-maker-horror-games/>

*Steam Charts*. (n.d.). Steam. Retrieved July 4, 2024, from

<https://store.steampowered.com/charts/bestofyear/BestOf2022?tab=3>

*The Witch's House MV on Steam*. (2018, October 30). Steam. Retrieved June 9, 2022, from

[https://store.steampowered.com/app/885810/The\\_Witchs\\_House\\_MV/](https://store.steampowered.com/app/885810/The_Witchs_House_MV/)

## Anexos

📄 Cuestionario sobre la experiencia en relación al género "RPG Horror". (Respuestas)

### Cuestionario sobre la experiencia en relación al género "RPG Horror".

Género de quien responde:

- Masculino
- Femenino
- Otro

Edad de quien responde:

- Menos de 18 años
- 18 - 23
- 24 - 29
- 30 - 40
- 40 +

¿Cuál es su género favorito de videojuego?

¿Se encuentra familiarizado con el género/término "RPG Horror" en los videojuegos?

- Si

No

He escuchado sobre el tema, pero no estoy familiarizado

¿Alguna vez ha oído hablar de, o ha personalmente jugado alguno de estos títulos?

Marque todos los que correspondan

**“Ib”**

**“The Witch’s House”**

**“Turtle Head”**

**“Mad Father”**

**“Misao”**

**“Purgatory” / “Purgatory 2”**

**“The Crooked Man”**

**“Hello? Hell... o?”**

**“Mermaid Swamp”**

**“Lilly’s Well”**

**No estoy familiarizado con ninguno de estos títulos**

¿Cuándo fue la última vez que escuchó hablar del género o de alguno de estos títulos?

En la última semana

En el último mes

En los últimos 2 meses

En los últimos 6 meses

- En el último año
- En los últimos 2 años
- En los últimos 5 años

En caso de haber jugado alguno de los títulos mencionados anteriormente: ¿Hace cuanto fue la última vez que lo/los hayan jugado?

En caso de haber jugado alguno de los títulos mencionados anteriormente; seleccione 1 o 2 y responda de manera breve cómo describiría esa experiencia.

¿Recomendaría este género de videojuego, o algún título específico perteneciente al género, a un amigo?

- Recomendaría el género
- Recomendaría un título específico
- Recomendaría ambos
- No recomendaría ninguno
- Me es indiferente

¿Estaría interesado en experimentar nuevas entregas pertenecientes al género?

- Si estaría interesado
- No estaría interesado
- Me es indiferente