



**Universidad  
Europea**

**UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID**

**FACULTAD DE DISEÑO Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS**

**GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS**

**PROYECTO FIN DE GRADO**

**EL USO DEL PIXEL ART EN EL GÉNERO DEL TERROR**

**Marcos Pérez Blázquez**

**Dirigido por**

**Luis Gutiérrez Tamurejo**

**CURSO 2024-2025**

**TÍTULO:** El uso del Pixel art en el género del terror

**AUTOR:** Marcos Pérez Blázquez

**TITULACIÓN:** Grado en Diseño de Videojuegos

**DIRECTOR/ES DEL PROYECTO:** Luis Gutiérrez Tamurejo

**FECHA:** Julio 2025

## RESUMEN

Este Trabajo Fin de Grado pretende analizar y demostrar que el uso del pixel art puede ser tan efectivo como los estilos gráficos realistas a la hora de generar terror en los videojuegos. Para ello, este trabajo combina una investigación teórica con el desarrollo práctico de un original videojuego de terror psicológico, donde se aplican recursos específicos del pixel art como parte del lenguaje narrativo y estético.

La parte teórica aborda el pixel art desde su origen técnico hasta su reinterpretación como estilo visual contemporáneo, con especial atención a cómo su abstracción gráfica puede potenciar el terror mediante el cierre visual y la ambigüedad perceptiva. Además, se realiza un análisis comparativo de varios videojuegos de terror en pixel art que emplean este estilo de formas distintas para provocar miedo, identificando tanto las estrategias particulares de cada uno como los elementos comunes que tienden a repetirse dentro de estos.

La parte práctica consiste en el desarrollo de un videojuego narrativo de terror psicológico centrado en el deterioro mental de la protagonista. Sus mecánicas se basan en la exploración y la recolección de información para descubrir progresivamente la historia. En su diseño se han adaptado y puesto en práctica muchos de los recursos analizados durante la investigación, con el objetivo de comprobar la efectividad de los elementos teóricos aplicados al desarrollo de un producto real.

**Palabras clave:** *Pixel art, terror psicológico, cierre visual, abstracción, ambigüedad perceptiva*

## ABSTRACT

This Final Degree Project aims to analyze and demonstrate that the use of pixel art can be as effective as realistic graphic styles when it comes to generating terror in video games. To do so, this work combines a theoretical research with the practical development of an original psychological horror videogame, where specific pixel art resources are applied as part of the narrative and aesthetic language.

The theoretical part approaches pixel art from its technical origin to its reinterpretation as a contemporary visual style, with special attention to how its graphic abstraction can enhance terror through visual closure and perceptual ambiguity. In addition, a comparative analysis is made of several pixel art horror video games that employ this style in different ways to provoke fear, identifying both the particular strategies of each one and the common elements that tend to be repeated within them.

The practical part consists of the development of a narrative psychological horror videogame focused on the mental deterioration of the protagonist. Its mechanics are based on exploration and information gathering to progressively uncover the story. In its design, many of the resources analyzed during the research have been adapted and put into practice, with the aim of testing the effectiveness of the theoretical elements applied to the development of a real product.

**Keywords:** *Pixel art, psychological horror, visual closure, abstraction, perceptual ambiguity*

## TABLA RESUMEN

	<b>DATOS</b>
<b>Nombre y apellidos:</b>	Marcos Pérez Blázquez
<b>Título del proyecto:</b>	El uso del Pixel art en el género del terror
<b>Directores del proyecto:</b>	Luis Gutiérrez Tamurejo
<b>El proyecto ha implementado un producto:</b> (esta entrada se puede marcar junto a la siguiente)	SI
<b>El proyecto ha consistido en el desarrollo de una investigación o innovación:</b> (esta entrada se puede marcar junto a la anterior)	SI
<b>Objetivo general del proyecto:</b>	Analizar y demostrar que el uso del pixel art puede ser igual de eficaz que el realismo para generar terror en los videojuegos

# Índice

<b>RESUMEN</b>	<b>3</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>4</b>
<b>TABLA RESUMEN</b>	<b>5</b>
<b>Capítulo 1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>9</b>
1.1 Contexto y justificación	9
1.2 Planteamiento del problema	9
1.3 Objetivos del proyecto	10
1.4 ODS	11
<b>Capítulo 2. ANTECEDENTES</b>	<b>12</b>
2.1 Contexto	12
2.2 Estado de la cuestión	56
2.2.1 Investigaciones previas	56
2.2.2 Relación entre investigaciones previas y este proyecto	57
2.3 Referentes	57
<b>Capítulo 3. DESARROLLO DEL PROYECTO</b>	<b>59</b>
3.1 Descripción del proyecto	59
3.2 Planificación del proyecto	60
3.3 Descripción de la solución, metodologías y herramientas empleadas	62
3.4 Recursos requeridos	63
3.5 Viabilidad e implementación	64
3.6 Resultados del proyecto y análisis	64
5. Evaluación de resultados y cambios respecto al plan inicial	71
<b>Capítulo 4. CONCLUSIONES</b>	<b>72</b>
4.1 Conclusiones del trabajo	72
4.2 Conclusiones personales	72
<b>Capítulo 5. FUTURAS LÍNEAS DE TRABAJO</b>	<b>74</b>
<b>Capítulo 6. REFERENCIAS</b>	<b>75</b>
6.1 Referencias bibliográficas	75
6.2 Otras fuentes	76
6.3 Videojuegos de referencia	77
<b>Capítulo 7. ANEXOS</b>	<b>79</b>
7.1 Documento resumen de desarrollo narrativo	79
7.2 Fichas de personaje	80

## Índice de Figuras

Undertale (2015) - Steam	13
Sea of starts 2023 - Steam	13
Ejemplo de dithering en UNSIGHTED (2021) - Steam	14
Geometry Dash (2014) - Steam	15
Darkest Dungeon (2015) - Steam	16
Red Dead Redemption (2010) - Steam	16
Blasphemous (2019) - Steam	17
Reventure (2019) - Steam	17
Earthbound (1994) - Super Nintendo	18
Ejemplo de la ley de cierre de Gestlat	19
House (2020) - Steam	20
Reconstrucción de información en base a experiencias previas - Elaboración propia	20
Haunted House (1982) - Atari 2600	22
Sweet Home (1989) - Famicom	23
Silent Hill (1999) - PlayStation	24
Dead Space (2008) - Xbox 360	25
Iron Lung (2022) - Steam	25
Lone Survivor (2012) - Steam	27
The last door (2014) - Steam	27
Faith: The Unholy Trinity (2017) - Steam	28
World of Horror (2020) - Steam	28
Yume Nikki (2004) - Steam	29
Aooni (2008) - Steam	29
Ib (2012) - Steam	30
Fear & Hunger (2018) - Steam	30
Sección de historia, Picayune Dreams (2023) - Steam	32
Captura - primera escena fragmentos de memoria, Picayune Dreams (2023) - Steam	33
Captura - Escenas finales persecución, Picayune Dreams (2023) - Steam	34
Captura - Escenas finales Jumpscare, Picayune Dreams (2023) - Steam	34
Captura - Paranoia Fragmento 1, Picayune Dreams (2023) - Steam	35
Captura - Paranoia Fragmento 3, Picayune Dreams (2023) - Steam	35
Captura - Contexto Fragmento 3, Picayune Dreams (2023) - Steam	36
Captura - Paranoia Fragmento 2, Picayune Dreams (2023) - Steam	36
Captura - Paranoia Fragmento 3, Picayune Dreams (2023) - Steam	37
Captura - Sección de gameplay, Picayune Dreams (2023) - Steam	38
Yuppie Psycho (2019) - Steam	39

Captura - Enfrentamiento contra el jefe Dot Matrixx, Yuppie Psycho (2019) - Steam	40
Captura - Persecución primer enemigo, Yuppie Psycho (2019) - Steam	41
Captura - Aparición de la bruja, Yuppie Psycho (2019) - Steam	42
Captura - Jumpscare tras recibir un golpe de la bruja, Yuppie Psycho (2019) - Steam	42
Captura - Jefe de la biblioteca, Yuppie Psycho (2019) - Steam	43
Captura - Diálogo con el jefe de la biblioteca, Yuppie Psycho (2019) - Steam	43
Captura - Ejemplo de sala a oscuras, Yuppie Psycho (2019) - Steam	44
Captura - Túnel submarino en el piso 2, Yuppie Psycho (2019) - Steam	45
Captura - Cementerio familiar en el piso 8, Yuppie Psycho (2019) - Steam	45
Captura - Sistema de inventario, Yuppie Psycho (2019) - Steam	46
Evil Tonight (2021) - Steam	48
Captura - Sala de danza previa a la aparición de enemigos, Evil Tonight (2021) - Steam	49
Captura - Sala de la estatua de caballo, Evil Tonight (2021) - Steam	50
Captura - Pasillo de habitaciones, Evil Tonight (2021) - Steam	51
Captura - Muñeca con la cabeza abierta, Evil Tonight (2021) - Steam	52
Captura - Muñeca ahorcada, Evil Tonight (2021) - Steam	52
Captura - Muñeca decapitada, Evil Tonight (2021) - Steam	52
Captura - Ejemplo de sistema de iluminación, Evil Tonight (2021) - Steam	53
Recreación del mapa por el usuario DD en su guía del juego - Steam	54
Captura - Sistema de Inventario, Evil Tonight (2021) - Steam	55
Captura - Sistemas de combate, Evil Tonight (2021) - Steam	55
Captura - Sistema de diálogos prototipo - Elaboración propia	65
Captura - Sistema de estructura de diálogos prototipo (Inspector) - Elaboración propia	65
Captura - Sistema de cuaderno interactivo prototipo - Elaboración propia	65
Sprites - Comparativa, sprites protagonista - Elaboración propia	66
Sprites - Comparativa, iconos protagonista - Elaboración propia	66
Sprites - Cierre visual brazo cortado - Elaboración propia	67
Captura - Cinemática, día 1 - Elaboración propia	67
Captura - Cuaderno interactivo - Elaboración propia	68
Captura - Interacción, conversación con NPC - Elaboración propia	68
Captura - Interacción, conversación con Objeto - Elaboración propia	69
Captura - Ejemplo de espacios interiores - Elaboración propia	69
Captura - Ejemplo ambientación nocturna con luz adicional - Elaboración propia	70
Captura - Ejemplo ambientación nocturna sin luz adicional - Elaboración propia	70

## Capítulo 1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado se centra en el análisis del uso del estilo gráfico del pixel art como recurso visual dentro del género del terror de los videojuegos. A lo largo del documento, se explora cómo este estilo gráfico, limitado técnicamente, puede convertirse en una herramienta para los desarrolladores, capaz de provocar emociones intensas relacionadas con el terror. Para ello, el trabajo se divide en dos partes principales: una investigación teórica en la que se analiza el pixel art y su aplicación en el género, y una parte práctica donde se desarrolla un videojuego poniendo en práctica los elementos analizados

El objetivo es demostrar que el pixel art, a pesar de su simplicidad, puede ser igual de efectivo que los más comunes estilos realistas si se usan de forma correcta, explotando al máximo sus posibilidades.

### 1.1 Contexto y justificación

He decidido elegir este tema para el proyecto porque el pixel art es mi estilo gráfico favorito, No solo es el que más disfruto como jugador, sino también el que más he utilizado en los proyectos que he desarrollado a lo largo de la carrera, y el que me gustaría seguir explorando en el futuro como desarrollador.

En cuanto al género del terror, si bien este no es uno de mis géneros preferidos a nivel personal, siempre me ha generado curiosidad como un estilo aparentemente sencillo como es el pixel art, puede romper con los estándares de la industria (sobre todo en el desarrollo independiente) como es en el terror, donde suele estar fuertemente asociado al realismo visual.

Además, desde hace tiempo me interesé en la comparación del pixel art con lo abstracto. Como lo que no se muestra con claridad, puede estimular la imaginación del jugador. Esta idea me llevó a plantearme posibles usos de esta ambigüedad visual y en que géneros se le podría sacar más ventaja. Llegando a la conclusión de que en el género del terror, podría ser usado para potenciar emociones como la duda o incomodidad.

### 1.2 Planteamiento del problema

Este proyecto nace de una pregunta:

**¿Puede el pixel art ser tan efectivo como los estilos gráficos realistas a la hora de generar terror en los videojuegos?**

Esta pregunta surge de una observación sobre el panorama actual del género del terror en los videojuegos, especialmente en la escena AAA, donde predomina una tendencia hacia el uso de gráficos realistas y de alto detalle para representar el miedo. Frente a ello, los desarrolladores independientes presentan una mayor diversidad estética, y un grupo de ellos recurren al pixel art para construir sus experiencias de terror. Aunque estos siguen siendo una minoría frente al amplio repertorio de juegos de terror en 3D o de gráficos realistas.

Este trabajo se enmarca dentro de una línea de investigación estética y expresiva dentro del ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos, con un enfoque práctico. Su propósito es profundizar en el potencial del pixel art como herramienta estética y narrativa para aportar a la experiencia de terror, centrándose no solo en lo que se muestra en pantalla, sino en lo que se sugiere.

### **1.3 Objetivos del proyecto**

El objetivo principal de este proyecto es analizar y demostrar que el pixel art puede ser una herramienta visual tan eficaz como los estilos gráficos realistas a la hora de generar terror en los videojuegos. Para ello se plantea una investigación teórica del estilo y su uso en el género, así como una investigación práctica en la que se analizarían videojuegos pixel art de terror, para luego aplicar los conocimientos aprendidos en la creación de un videojuego propio de estas características. El enfoque del proyecto busca poner en valor los recursos visuales del pixel art como principal protagonista a la hora de generar terror y no simplemente como la estética elegida para el juego.

#### **Objetivos específicos:**

- 1) Estudiar el origen técnico del pixel art y su evolución hasta convertirse en un estilo artístico contemporáneo
- 2) Investigar las características que definen el terror en los videojuegos, centrándose en sus componentes visuales, sonoros, mecánicos y narrativos.
- 3) Analizar diferentes videojuegos de terror que utilizan pixel art, identificando tanto sus elementos comunes como las formas diversas en las que cada título explora este estilo para generar miedo.
- 4) Diseñar y desarrollar un videojuego narrativo de terror psicológico con estética pixel art, en el que se apliquen los recursos estudiados, prestando especial atención a los conocimientos adquiridos a lo largo de la investigación y los análisis.
- 5) Evaluar los resultados del desarrollo mediante reflexión crítica y análisis comparativo, comprobando la efectividad de los recursos utilizados en relación con los objetivos planteados.

#### **Beneficios del proyecto:**

Este trabajo aporta valor tanto a nivel académico como profesional. A nivel teórico, contribuye a la visibilidad del potencial del pixel art dentro de géneros que tradicionalmente están asociados al hiperrealismo. A nivel personal y profesional, el desarrollo del videojuego me aporta conocimientos en todos los apartados en los que he trabajado durante el mismo, así como servir de portfolio y/o base para ampliarlo para convertirlo en un futuro proyecto comercial.

## 1.4 ODS

Este Trabajo de Fin de Grado se vincula directamente con el Objetivo de Desarrollo Sostenible de “*Salud y Bienestar*”, al abordar en su narrativa la representación de una protagonista con una condición psicológica inspirada en la esquizofrenia paranoide. A lo largo del juego, se explora su progresivo deterioro mental desde una perspectiva narrativa seria, sin ridiculizar ni trivializar su situación. Aunque en algunos momentos concretos se recurre a la exageración para generar impacto dentro del género del terror psicológico, la representación de su condición se ha tratado con respeto y responsabilidad.

Si bien no es el objetivo principal del proyecto, este enfoque añade una dimensión importante al juego, al poner en el centro de la experiencia a una persona con una enfermedad mental. Esto contribuye, aunque de forma modesta, a la visibilización de realidades que no se suelen presentar en videojuegos con peso narrativo.

## Capítulo 2. ANTECEDENTES

### 2.1 Contexto

#### Definición de Pixel Art

El Pixel Art es una forma de arte digital que se basa en la creación de imágenes mediante la edición de píxeles individuales, considerados la unidad mínima de color en una imagen digital. Esta técnica fue inicialmente una consecuencia de las limitaciones técnicas de hardware de las máquinas arcade y consolas antiguas, pero con el tiempo evolucionó hacia una elección estética deliberada (Martíne. 2024).

#### Origen del Pixel art

El pixel art ha estado presente en la escena de los videojuegos desde la introducción de los gráficos digitales. En sus primeras etapas, más que una decisión estética como se ve hoy en día, esta era una necesidad debido a las limitaciones tecnológicas. Los primeros videojuegos, desarrollados entre los años 1970 y 1980, contaban con un hardware extremadamente limitado, obligando a los desarrolladores a trabajar bajo unas restricciones como el número de píxeles o la limitación de la paleta de color. A pesar de estas limitaciones, los desarrolladores lograron crear personajes y entornos memorables, consolidando así el estilo visual en la industria (Michael D, 2003).

#### Llegada del 3D y declive del Pixel art

Con la llegada de los gráficos 3D en la década de 1990, el pixel art comenzó a ser reemplazado por modelos poligonales. Juegos como Final Fantasy VII (1997) dejaron atrás los sprites bidimensionales en favor de entornos y modelos 3D. A medida que las consolas y PCs se volvían más potentes, la necesidad de usar pixel art desapareció progresivamente (Shea J, 2014).

#### El resurgimiento del pixel art con la escena indie y su estado actual

A pesar de haber sido desplazado por los grandes estudios AAA, el pixel art experimentó un resurgimiento a principios de los 2000, principalmente por la gran escena independiente. Según Kylmäaho (2019), este renacimiento se debe a diferentes factores:

- **Nostalgia:** Muchos desarrolladores crecieron con los gráficos de las recreativas o consolas como las SNES o NES, lo que generó un aprecio especial a este estilo visual
- **Accesibilidad para los desarrolladores:** Crear gráficos 3D requiere de grandes equipos y recursos, mientras que el pixel art permite que equipos pequeños o desarrolladores individuales puedan producir juegos visualmente atractivos sin grandes presupuestos (Meitzler, 2014).

- **Expresión artística:** Aunque surgió como una limitación técnica, con el tiempo se consolidó como un estilo artístico propio, con reglas y técnicas bien definidas (Podgorski, 2015)

Hoy en día el pixel art ha dejado de ser una limitación y se ha convertido en un estilo artístico consolidado dentro de la industria, utilizado principalmente por estudios indies por sus múltiples beneficios. Numerosos juegos independientes exitosos adoptan este estilo gráfico, desde juegos reconocidos por la comunidad como **Undertale (2015)** hasta ganadores de premios como **Sea of Stars (2023)**. Esto demuestra que este estilo gráfico no es cosa del pasado, sino que es reconocido y valorado por el público.



Undertale (2015) - Steam



Sea of stars 2023 - Steam

Por otro lado, muchos de estos desarrolladores independientes optan por el pixel art como una declaración de identidad a contraparte de la estética fotorrealista de una mayor parte de las grandes empresas de la industria. Una estética alternativa, anti-mainstream y que busca romper la narrativa, de que “mejores gráficos/más realistas es igual a un mejor juego” (Juul, 2014).

### Cualidades técnicas y estéticas del pixel art

El pixel art cuenta con una variedad de características técnicas y estéticas definidas que en contra de lo que puede parecer a primera vista no se convierte en una limitación para el artista, sino que habilita al mismo a crear formas peculiares de expresión.

- **Baja resolución intencional.** El pixel art se construye haciendo uso de una cuadrícula de tamaño reducido, lo que supone que cada uno de los píxeles cuentan con un peso visual importante (Zufri, 2022).
- **Paleta de colores limitada.** Inspirado en las restricciones de colores de las consolas retro, el pixel art suele emplear una paleta de colores muy reducida. Lejos de ser un obstáculo como era en la época, esto se convierte en un recurso creativo que fomenta la claridad visual y de forma (Zufri, 2022).
- **Optimización visual.** Debido a las anteriores limitaciones, los artistas deben representar elementos complejos de forma simplificada. Esto impulsa la creatividad de los artistas al tener que aprovechar sus recursos al máximo en busca de la claridad de la pieza, teniendo en cuenta cada uno de los píxeles (Zufri, 2022).
- **Técnicas específicas del medio.** Ante tantas limitaciones, los artistas ingeniaron diferentes técnicas y métodos para solventar estos problemas. Por ejemplo, el *dithering*, que consiste en la intercalación de píxel de diferentes colores para generar una mezcla de los mismos o suavizar un paso de tono a otro (Zufri, 2022).



*Ejemplo de dithering en UNSIGHTED (2021) - Steam*

- **Animación a cuadros.** A diferencia de otros estilos que utilizan interpolación automática o el uso de rigging, el pixel art recurre (en la inmensa mayoría de casos) a la animación cuadro a cuadro, donde cada frame es dibujado de forma independiente (Schlitter, 2023). Existen excepciones como en **Rusted Moss (2023)** donde muchas de las animaciones del personaje protagonista están generadas de forma procedural y mediante físicas.

- **Simplicidad icónica.** El pixel art reduce elementos complejos a símbolos reconocibles, como resultado, los personajes, entornos u objetos son convertidos en representaciones icónicas. (Podgorski, 2015).
- **Evocación a través de sugerencia y participación activa del espectador.** La falta de detalle, estimula la participación del observador. El jugador interpreta y completa la imagen con su propia imaginación, siendo este el que otorgue significado a la imagen. Esta cualidad expresiva está relacionada con otros movimientos artísticos abstractos que priorizan las emociones atadas a la subjetividad sobre la representación literal de la realidad (Podgorski, 2015).

### Análisis de los distintos estilos gráficos

Keo (2017) en su tesis sobre el estilo gráfico en los videojuegos, hace referencia a múltiples académicos de los videojuegos para explorar y organizar estos distintos apartados gráficos y encasillarlos. Estos académicos identifican tres categorías distintas de estilos gráficos. Estos tres estilos que han dominado la industria de los videojuegos durante años son, el abstracto, el caricaturizado y el fotorealista.

- **Abstracto:** El estilo abstracto es una de las categorías de estilos gráficos que se centra en representar el juego mediante formas y figuras geométricas en lugar de representar directamente personajes, objetos o lugares específicos (Järvinen. 2002). Un ejemplo de este podría ser el **Tetris (1984)** o **Geometry Dash (2014)**.



*Geometry Dash (2014) - Steam*

- **Caricaturizado:** El estilo caricaturizado, también conocido popularmente como estilizado, es una representación simplificada y no fotográfica que toma inspiración de las caricaturas, los cómics y las animaciones. Este estilo se caracteriza por reducir personajes y objetos a sus rasgos más distintivos y exagerados, creando una apariencia visual intencionadamente irreal (Järvinen. 2002). Un ejemplo de este sería **Darkest Dungeon (2015)** o los videojuegos de la saga **Pokémon**



*Darkest Dungeon (2015) - Steam*

- **Fotorrealista:** El estilo fotorealista es un término usado en los estudios de arte para referirse a la semejanza fotográfica con la realidad. En los videojuegos, este estilo busca simular entornos y personajes familiares del cine y la vida real a través de gráficos computarizados (Järvinen. 2002). Un ejemplo de este sería **Red Dead Redemption (2010)** o **The Last of Us (2013)**



*Red Dead Redemption (2010) - Steam*

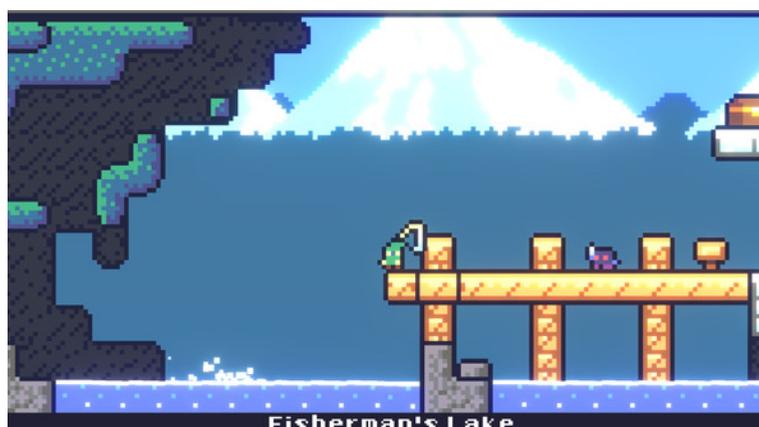
### Pixel Art como estilo gráfico

Con esta información podemos deducir que el estilo artístico pixel art está dentro de la categoría del estilo gráfico caricaturizado, debido a que este busca representar sus personajes, escenarios y elementos de forma simplificada, centrándose en sus rasgos más característicos. Sin embargo, varios autores sostienen que el pixel art dentro del arte puede interpretarse como un estilo de carácter abstracto, dado que se desvía de la representación precisa de la realidad y funciona a través de esquemas simplificados. Páez (2022) describe al pixel art como una propuesta “limitada, abstracta y desafiante” que requiere ser completada por el pensamiento del jugador. A su vez, esta abstracción se manifiesta en distintos grados según la resolución de la imagen. Es decir, cuanto menor sea la resolución, más se aproxima al ámbito de lo abstracto.

Para ver esto de forma más clara, pongamos 2 ejemplos de resoluciones muy diferentes. **Blasphemous (2019)** con una resolución mayor y **Reventure (2019)** de una resolución menor.



*Blasphemous (2019) - Steam*



*Reventure (2019) - Steam*

Ambos juegos son pixel art, pero su estética y resolución es completamente diferente. En Blaspheinous al tener una mayor resolución podemos apreciar todos los detalles del diseño de los personajes y entornos. Sin embargo, en Reventure, al contar con una resolución menor, apreciamos una versión mucho más abstracta del personaje, podemos deducir aspectos de este por el diseño y el contexto, pero de una forma mucho más subjetiva.

Una comparación interesante por Podgosrki (2015) en su blog personal, es con el cubismo, así como Picasso o Baraque fragmentaría la realidad en facetas y la reconstruían en planos y colores, el pixel art deconstruye en píxeles y los reinterpreta en una imagen que es identificable pero no estrictamente literal.

### Ejemplo temprano del uso del pixel art para provocar terror

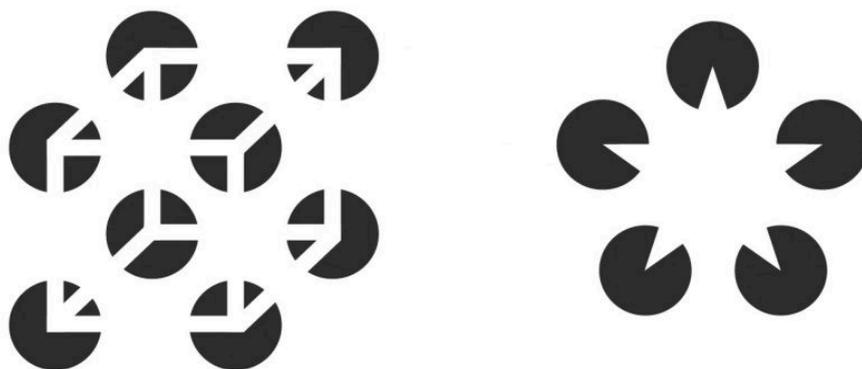
Aunque la consolidación del pixel art como herramienta para crear experiencias de terror ha sido especialmente evidente en el ámbito independiente en las últimas décadas, existen ejemplos previos que ya apuntaban a su potencial expresivo dentro de este género. Un caso notable es el de **Earthbound (1994)**, un RPG japonés que, pese a su estética amigable y su tono ligero, incluye una de las secuencias más inquietantes y abstractas de la historia del videojuego, sobre todo para la época: la batalla final contra Giygas, su antagonista, a pesar de ser parte de un juego con estética caricaturesca y tono humorístico, su secuencia final rompe completamente con la coherencia visual del resto del juego. Giygas aparece como una entidad misteriosa y deforme, acompañada de efectos de sonido agresivos, ruido blanco y melodías disonantes que provocan una sensación de incomodidad extrema. La inspiración para esta escena provino de una experiencia traumática de su creador, Shigesato Itoi, quien en su infancia presenció una escena violenta en una película que percibía como segura. Este recurso de alterar un contexto aparentemente inocente mediante abstracción visual y sonora, anticipa muchas de las estrategias que hoy en día se utilizan en videojuegos de terror pixel art para generar desconcierto y una falsa sensación de seguridad (Barranco, 2024).



*Earthbound (1994) - Super Nintendo*

### El papel del cerebro en la percepción: cierre visual y pixel art

La manera en la que el cerebro humano procesa imágenes simplificadas es crucial para entender cómo este procesa el pixel art, en especial en el género del terror. Una de las teorías fundamentales de la psicología de percepción es la ley del cierre de Gestalt, que describe cómo nuestro cerebro tiende a organizar estímulos visuales de forma coherente, más específicamente, como nuestra mente completa figuras incompletas. En otras palabras, cuando vemos un objeto incompleto, nuestro cerebro identifica lo que es “rellenando” la información faltante para crear una imagen con sentido. (Wagemans, 2012). Un ejemplo típico es percibir un círculo casi al que le falta un segmento como un círculo entero, aun si falta un segmento, pero este puede contar una profundidad mucho mayor. Por ejemplo, al colocar un lápiz detrás de una hoja de papel, tapando la parte de la punta, nuestro cerebro sabe que es un lápiz y de forma inconsciente completamos esa información. No sabemos si el lápiz tiene punta, como de largo es, si está partido o si es del color que creemos que es, pero nuestra mente ha completado la información de una forma específica en nuestra cabeza.



*Ejemplo de la ley de cierre de Gestalt*

Este principio puede ser utilizado en el pixel art de forma ingeniosa. Dado su estilo gráfico, el pixel art es, por naturaleza, una imagen incompleta formada por píxeles y es el cerebro del jugador, el que une en un resultado con sentido. Según Pérez (2022), las condiciones intrínsecas del pixel art (fragmentación de la información y no convencionalidad de la imagen) hacen que la imaginación del espectador sea el motor principal para comprender la escena. La percepción de una imagen en este estilo gráfico requiere de un proceso cognitivo en el cual el jugador aporta sus referencias mentales para completar lo que la imagen sugiere, pero no define al completo.

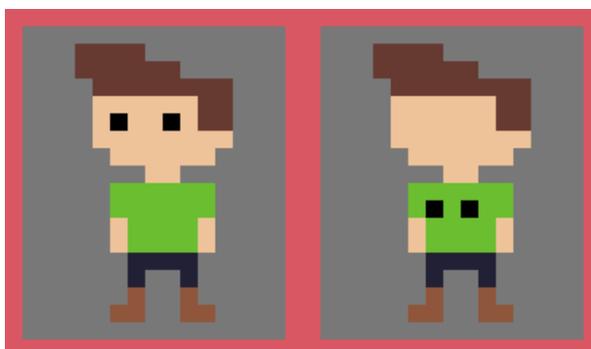
Un ejemplo en un videojuego de terror sería **House (2020)**. En este juego controlamos a una niña que tiene que sobrevivir en su casa, la cual intenta matarla a ella y a su familia. A lo largo de la partida aparecen múltiples criaturas grotescas, con largas extremidades y formas perturbadoras, representadas en pixel art de una resolución baja. Este estilo visual no muestra

con precisión los detalles de los monstruos, sino que sugiere su aspecto mediante contornos básicos y manchas de color. Situados en la escena, esta criatura toma forma en la mente del jugador, dotando de los detalles como pueden ser garras, texturas en la piel u otros elementos terroríficos que no se ven en su sprite. Esta participación de la mente del jugador puede influir en la experiencia emocional del jugador. En el género del terror, la psicología del miedo ha mostrado que lo incompleto o insinuado puede ser más aterrador que lo directo y explícito, precisamente porque lo que no se ve alimenta a la sensación de ansiedad del espectador (Perron, 2018).



*House (2020) - Steam*

Desde un punto de vista neurocognitivo, el sistema visual rellena la información faltante basándose en experiencias previas y patrones conocidos. En el pixel art los escasos detalles que se pueden plasmar son clave para reconocer el objeto que tratamos de representar. Por ejemplo, dos puntos blancos o negros en un sprite pueden ser interpretados como ojos, si estos están ubicados en el rostro de un personaje. Si nuestro personaje fuese algún tipo de criatura y si sus ojos estuviesen en otra zona como puede ser el torso, nos sería mucho más complicado identificarlos como ojos y tal vez lo identifiquemos como algún detalle secundario como algún estampado de la ropa o mancha.



*Ejemplo de reconstrucción de información en base a experiencias previas - Elaboración propia*

En conclusión, el cierre visual, entre otros principios perceptivos, explican por qué el pixel art es capaz de comunicar tanta información con tan poca resolución. Nuestra mente completa las formas incompletas y da vida a lo sugerido por el artista. En el caso de videojuegos de terror en pixel art, este fenómeno es especialmente importante. El cierre visual, dirigido por la imaginación en la situación correcta, puede generar imágenes mentales, incluso más intensas y aterradoras que una ilustración detallada o un modelo 3D. Schliter (2023) en su blog personal de pixel art, “los detalles faltantes obligan al público a involucrar su imaginación... haciendo la experiencia más personal”. Este terror pixelado se vuelve un “terror participativo”, donde el juego provee los estímulos y el jugador es quien cierra esas brechas, interpretando y construyendo en su mente la escena. El mayor aliado del pixel art a la hora de generar terror es la psicología de percepción, creando un terror sutil, pero tremendamente efectivo si es usado a su máximo potencial

### **Introducción al género del terror**

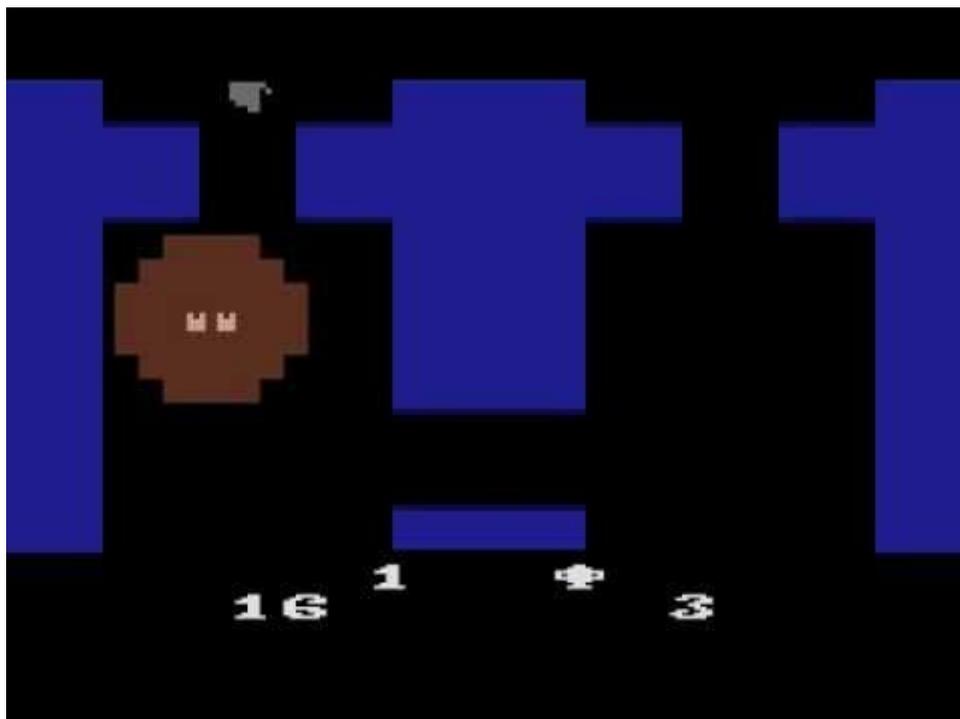
A diferencia de otros géneros de videojuegos, cuyo nombre proviene de su apartado mecánico, el género del terror se define por su intención de generar miedo, tensión y suspenso en el jugador. A diferencia de otros medios como la literatura o el cine, los videojuegos no solo sumergen al espectador en un escenario y su historia, sino que la hacen partícipe de esta por su naturaleza interactiva. Esto permite al espectador ser partícipe y no solo limitarse a observar, asumiendo un rol activo y asume las consecuencias de sus decisiones.

Esta interactividad aporta una dimensión emocional única al terror. Como plantea Hernán de Soles (2023), el verdadero poder del miedo en los videojuegos no reside únicamente en lo visual o lo explícito, sino en la consciencia de que nuestras acciones determinan el destino del personaje que controlamos. Esta implicación emocional refuerza el potencial del videojuego como medio para representar el terror de forma profunda, incluso en estilos visuales simplificados como es el pixel art.

Un rasgo esencial de estos juegos es la construcción de una atmósfera opresiva a través de elementos audiovisuales y narrativos. Estudios recientes sobre el género destacan que factores como la ambientación visual y el sonido son cruciales para generar una atmósfera de tensión, provocando miedo en el jugador (Marcos-Huamán, 2024). Elementos como iluminación limitada, sonidos inquietantes y anticipación a amenazas desconocidas contribuyen a sumergir al jugador en un estado de tensión permanente si son usadas correctamente. Otros recursos para generar esta atmósfera opresiva puede ser mediante las mecánicas de juego, siendo una de las más comunes la limitación del jugador. Recursos, visibilidad, movimiento... acentúan la sensación de vulnerabilidad y tensión. De estas limitaciones nacieron subgéneros como los survival horror, enfocados a la supervivencia con escasos recursos ante peligrosos enemigos.

### Los primeros juegos de terror

En los años 70 y 80, incluso con las limitaciones técnicas de la época, surgieron las primeras aproximaciones al género del terror en los videojuegos. Uno de los títulos más citados como precursor es **Haunted House (1982)**, desarrollado para la Atari 2600, el cual introdujo mecánicas rudimentarias de exploración en un entorno oscuro, sentando las bases de lo que más adelante se conocería como terror interactivo (Kirkland, 2011).



*Haunted House (1982) - Atari 2600*

Sin embargo, el punto de inflexión más relevante de esta primera etapa llegó con **Sweet Home (1989)**, un juego desarrollado por Capcom para Famicom. Basado en la película de terror del mismo nombre, *Sweet Home* combinaba elementos de rol clásico con una ambientación de terror. Su propuesta incluía exploración de una mansión encantada, gestión de inventario, resolución de puzzles y la posibilidad de que los personajes murieran de forma permanente, decisiones que influyeron en el desarrollo de la narrativa. Aunque su apartado visual estaba limitado por las capacidades de la NES, el juego lograba generar una atmósfera tensa mediante escenarios cargados de detalles perturbadores, sonidos agudos y recursos de narrativa ambiental.

Según Alex Aniel (2021), *Sweet Home* no solo fue un experimento valiente para la época, sino que se convirtió en una de las principales influencias para el posterior desarrollo de **Resident Evil (1996)**. De hecho, su director, Tokuro Fujiwara, fue productor de este último título, y reconoció que su intención era crear una experiencia moderna inspirada en *Sweet Home*,

adaptada a las capacidades técnicas de la primera PlayStation. Esta conexión histórica consolida a *Sweet Home* como un antecedente clave del subgénero survival horror, demostrando ya desde entonces que el terror podía funcionar de forma efectiva, incluso con gráficos sencillos y limitaciones visuales.

Otros autores como Chatziioannou (2024) profundizan aún más en esta conexión. El autor destaca cómo *Sweet Home* no sólo anticipó la estructura narrativa y mecánica de *Resident Evil*, sino que introdujo muchas de sus señas de identidad: inventario limitado, recursos escasos, exploración de una mansión maldita y un enfoque opresivo basado en el aislamiento de los personajes. Además, señala que aunque títulos como *Project Firestart* (1989) ofrecieron antes una experiencia de terror bien estructurada, fue *Sweet Home* quien estableció el linaje directo del survival horror tal como lo entendemos hoy en día. Incluso el término mismo "survival horror" no habría cobrado el mismo sentido sin la existencia de *Sweet Home*.



*Sweet Home (1989) - Famicom*

Tras este hito, otros estudios comenzaron a explorar las posibilidades del terror interactivo. En 1992, *Alone in the Dark* se convertiría en el primer gran representante del género en 3D, utilizando entornos poligonales y cámaras fijas para reforzar la tensión y el aislamiento. Esta evolución sentó las bases técnicas y narrativas que seguirán moldeando el género en las décadas siguientes (Perron, 2018).

### La evolución del género y sus tendencias en el apartado gráfico

El salto tecnológico a la era de 3D a mediados de los 90 fue el catalizador decisivo en la evolución de los videojuegos de terror. La llegada de las consolas de 32 bits y el uso del CD-ROM permitieron audio más definido y gráficos más detallados, lo que supuso una mayor inmersión. El que muchos consideran el punto de inflexión y el que marcó un antes y un después en el género fue **Resident Evil (1996)** de Capcom. Concebido como el sucesor espiritual de Sweet Home, y popularizó el género ante el gran público. Su éxito consolidó lo que sería el comienzo de muchas de las tendencias en el género. A finales de los 90, Konami con **Silent Hill (1999)**, llevó el género en otra dirección, aprovechando las capacidades 3D de la PlayStation para ofrecer una experiencia de terror psicológico más inmersivo, enfocándose más en el miedo a lo desconocido y en la sensación de tensión que generaba su ambientación, haciendo uso de su icónica niebla (Perron, 2018).



*Silent Hill (1999) - PlayStation*

Con el cambio de milenio, los juegos de terror comenzaron a diversificarse y expandirse. Se experimentaron con nuevas franquicias, así como se continuaron los éxitos anteriores como la saga Resident Evil. El género avanzaba con la industria, creando nuevos subgéneros con el paso de los años, pero las tendencias en su evolución eran clara, la búsqueda de una mayor inmersión mediante la calidad audiovisual.

Solo hay que ver cualquier revista de videojuegos que hagan artículos sobre nuevos lanzamientos o una lista de los juegos de terror mejor valorados de la década. En revistas como HobbyConsolas (Morán Santiago, A. 2022), The Gamer (Allen, D. 2023) o Screen Rant (Hernandez, G. 2023) nombran las ya mencionadas Resident Evil y Silent Hill y añaden nuevos nombres como **Alien Isolation (2014)**, **Dead Space (2008)**, **BioShock (2007)**... o más recientes

como **Alan Wake II (2023)** o **Amnesia Rebirth (2020)**. Todos estos juegos, que vienen de parte de grandes empresas, siguen en la línea de la búsqueda de la inmersión mediante el uso del y gráficos hiperrealistas.



*Dead Space (2008) - Xbox 360*

Incluso en la escena indie, muchos juegos de terror han optado por el 3D en busca de una mayor inmersión, aunque por la falta de recursos, estos suelen tender por una estética más estilizada. Ejemplos de estos serían juegos como la saga de **Five Nights at Freddy's (2014)** o **Iron Lung (2022)**.



*Iron Lung (2022) - Steam*

### El uso del pixel art en los videojuegos de terror desde el uso del 3D

A finales de los años 90, la industria del videojuego había abrazado plenamente los gráficos 3D y la búsqueda del fotorrealismo como nuevos estándares visuales para el género del terror. A día de hoy, grandes producciones AAA siguen compitiendo por mostrar modelos cada vez más detallados y realistas, apoyadas por presupuestos millonarios y potente hardware. Sin embargo, en la escena independiente, el pixel art sigue siendo usado incluso para el estilo visual de videojuegos de terror, aun siendo este un género tan exigente en el apartado visual.

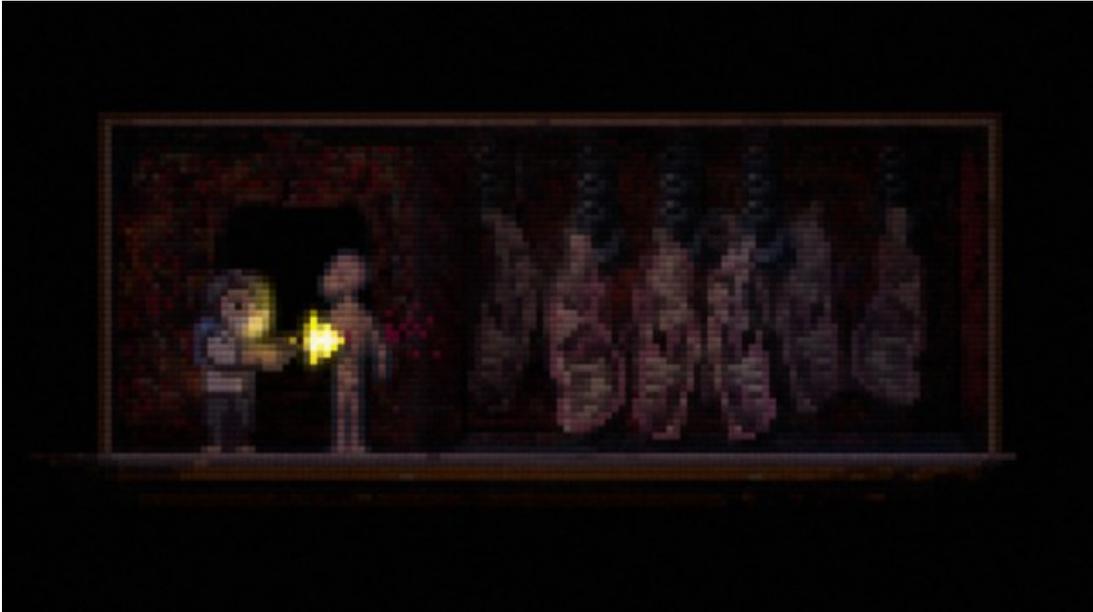
Con el auge de las herramientas de desarrollo accesibles, la década de 2010 vio una proliferación de juegos indie, de los cuales muchos de ellos recuperaron estéticas retro como forma de expresión. Incluso a mediados de los 2000, éxitos independientes de pixel art (aunque no de terror) como **FEZ (2012)** o **Cave Story (2004)** demostraron el potencial comercial de los gráficos retro, estableciendo un mercado creciente para la escena indie (Dolan, P. 2023). Impulsados por estos éxitos, muchos desarrolladores indies comenzaron a plantearse la idea de adentrarse en el género del terror, que en esta época estaba completamente dominado por las grandes empresas y los gráficos 3D.

Un factor clave en este resurgimiento del estilo en el terror, fue la idea de que el terror no siempre requiere gráficos ultrarrealistas para ser efectivo. Por el contrario, a veces la simplicidad visual puede intensificar la experiencia. Las limitaciones de detalle en el pixel art obligan al jugador a rellenar con la imaginación aquello que la pantalla insinúa, pero no muestra explícitamente (Folorunso, C. 2024). Como señala Ville Kallio, desarrollador de **Cruelty Squad (2021)**, los gráficos “borrosos y extraños” dejan espacio para que el jugador proyecte sus propias ideas y temores, haciendo que el conjunto se sienta más impredecible que una experiencia de terror perfectamente pulida con millones de presupuesto (Winkie, L. 2021). Aunque en esta entrevista se habla de juegos en 3D, esta idea se puede transportar al 2D. Del mismo modo, en el pixel art, estos vacíos que rellena el jugador pueden ser el combustible necesario para transformar la partida en una experiencia terrorífica.

La escena independiente supo canalizar estas ventajas del pixel art. Frente a los *blockbusters* de terror fotorrealista, surgió una corriente de juegos que abrazan una estética retro en contraste. Estos títulos indie de terror suelen inspirarse en la era de los 8 y 16 bits, algunos en busca de una mejor capacidad técnica, pero muchos de ellos por una elección artística. Además, muchos de estos juegos no solo buscaban innovar en cuanto a apartado visual que rompió el molde establecido a lo largo de los años, estos buscaban diferenciarse a nivel jugable o narrativo.

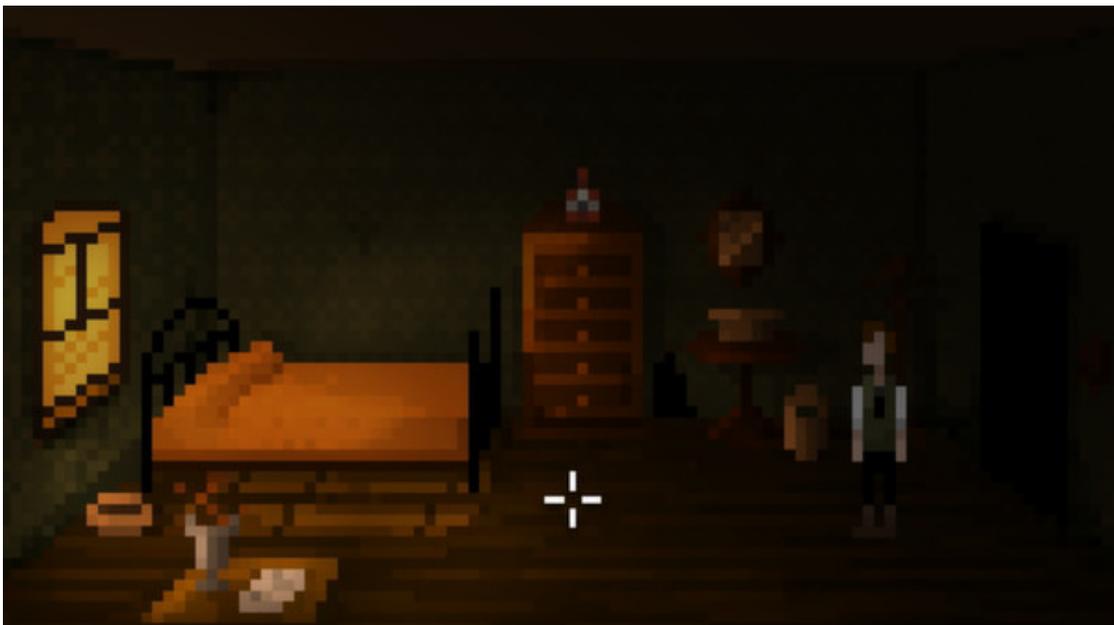
A lo largo de las últimas décadas, numerosos estudios y desarrolladores independientes han desarrollado múltiples juegos del género en este estilo artístico. Algunos de estos títulos son:

- **Lone Survivor** (Superflat Games, 2012)



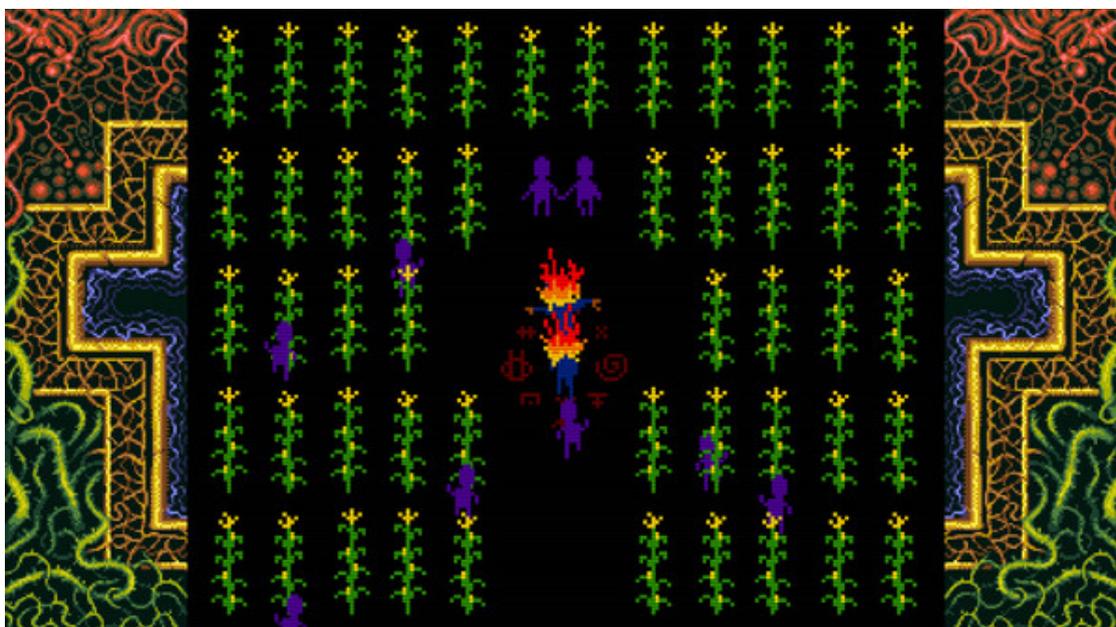
*Lone Survivor (2012) - Steam*

- **The Last Door** (The Game Kitchen, 2014)



*The last door (2014) - Steam*

- Faith: The Unholy Trinity (Airdorf Games, 2017)



Faith: The Unholy Trinity (2017) - Steam

- World of Horror (Panstasz, 2020)



World of Horror (2020) - Steam

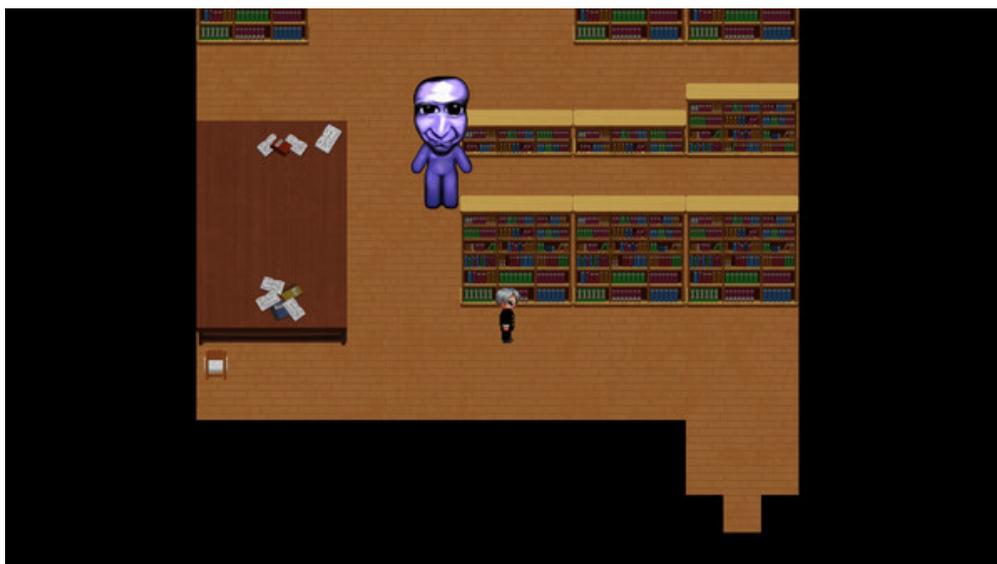
A principios de los 2000, comenzó a popularizarse el uso de RPG Maker, un motor de videojuegos muy accesible para nuevos desarrolladores. Este hecho impulsó la idea de crear juegos de terror haciendo uso de este motor hasta el día de hoy. Algunos de estos juegos son:

- **Yume Nikki** (Kikiyama, 2004)



*Yume Nikki (2004) - Steam*

- **Aooni** (noprops, 2008)



*Aooni (2008) - Steam*

- **Ib** (kouri, 2012)



*Ib (2012) - Steam*

- **Fear & Hunger** (Miro Haverinen, 2018)



*Fear & Hunger (2018) - Steam*

### Análisis de videojuegos de terror con gráficos Pixel art

Para comprender cómo algunos videojuegos consiguen evocar terror mediante el pixel art, es crucial examinar ejemplos específicos que han empleado esta estética. Al investigar diferentes títulos, se pueden reconocer patrones visuales, narrativos y sonoros que contribuyen a la inmersión de los jugadores y a crear un fuerte impacto emocional.

Mediante este análisis, se explorará cómo estos juegos crean su atmósfera, presentan sus mecánicas, estructuran su narrativa, y más importante, cómo hacen uso de su estilo gráfico para generar sensaciones de tensión y miedo. Examinar estos elementos permitirá comprender el potencial del pixel art dentro del género de terror y cómo su aparente simplicidad visual puede ser utilizada eficazmente para provocar respuestas emocionales intensas.

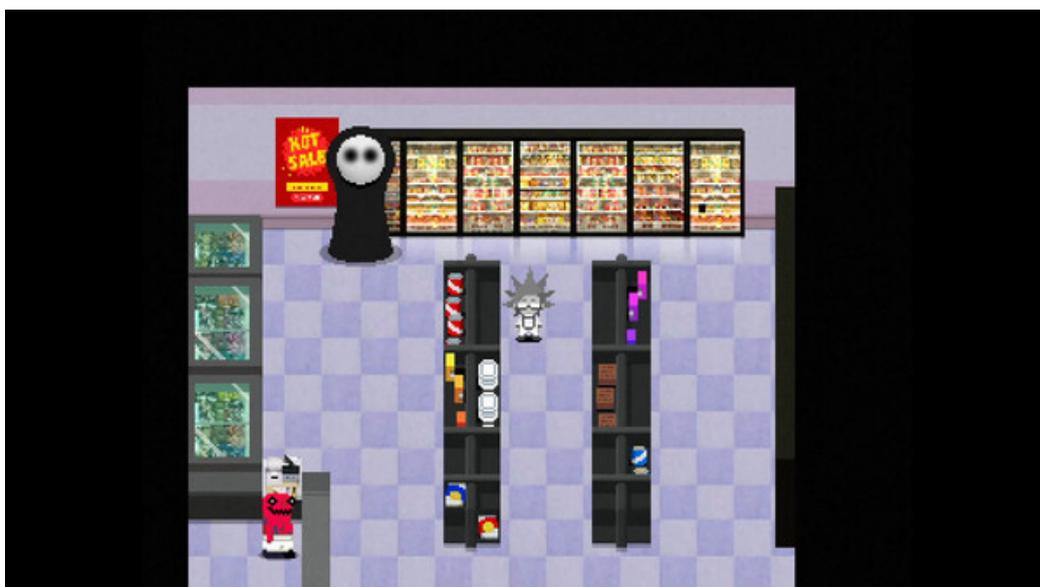
Para el análisis de estos juegos se estudiarán múltiples aspectos de los mismos que dividiré en 5 categorías diferentes:

- 1. Elementos emocionales y narrativos.** Tipo de terror (jumpscares, psicológico, tensión ambiental...) y que emociones generan momentos específicos y/o relevantes durante la partida o el desarrollo de la historia
- 2. Aspectos relacionados con el apartado gráfico (pixel art).** Resolución de sprites para valorar el grado de abstracción, el uso de colores y paletas limitadas, la adaptación de diseño de personajes al estilo artístico y si se realiza algún cambio de estética mayor como un cambio de estilo artístico puntual o similares
- 3. Elementos que construyen una atmósfera y el ambiente.** Elementos de escena como iluminación, uso de música o efectos de sonido y diseño de niveles
- 4. Elementos interactivos y gameplay.** Uso de las mecánicas para generar terror (limitaciones de movimientos, recursos limitados, toma de decisiones...)
- 5. Otros elementos adicionales.** Elementos especiales del juego que aportan a la experiencia de terror y que no cuadrarían en ninguno de los anteriores puntos, pero creo importante mencionar

***Picayune Dreams* (2023)** es un videojuego complejo de analizar dentro del género del terror. Se trata de un roguelite de tipo *bullet heaven*, similar a títulos más populares como ***Vampire Survivors* (2022)** o ***Brotato* (2023)**. A diferencia de muchos otros juegos del género, centrados principalmente en la jugabilidad, este incluye una narrativa que es revelada al jugador progresivamente a medida que este avanza y derrota a los diferentes jefes del juego.

Al comenzar una partida, no se ofrece contexto alguno sobre la historia. De hecho, se podría asumir que, como en otros juegos del género, no existe una narrativa explícita. Sin embargo, esta percepción cambia al enfrentarse por primera vez a uno de los jefes, ya que este inicia un diálogo con el jugador antes del combate. Tras derrotarlo, se obtiene un “fragmento de memoria”, que puede ser revisado después de haber perdido la partida.

Estos “fragmentos de memoria” son secciones jugables que recuerdan al estilo de los juegos creados con RPG Maker, y es en estas donde se manifiesta el verdadero componente de terror del juego. En contraste con la acción intensa del gameplay principal, estos fragmentos se centran en conocer la historia previa de los hechos del juego, encarnando a diferentes personajes en cada uno de ellos.



Sección de historia, *Picayune Dreams* (2023) - Steam

- **Elementos emocionales y narrativos:**

El tipo de terror que presenta *Picayune Dreams* es principalmente abstracto y psicológico. La atmósfera está dominada por una sensación constante de inquietud. El primer fragmento de memoria marca un punto de inflexión para el jugador: no solo introduce la historia, sino que establece el tono emocional del resto del juego. En esta primera escena, el jugador aparece en una habitación teñida por una inquietante luz roja, un cambio visual radical respecto al estilo de la sección de gameplay. Este contraste genera una sensación de extrañeza y vulnerabilidad, un contraste muy grande con la anterior sección.



*Captura - primera escena fragmentos de memoria, Picayune Dreams (2023) - Steam*

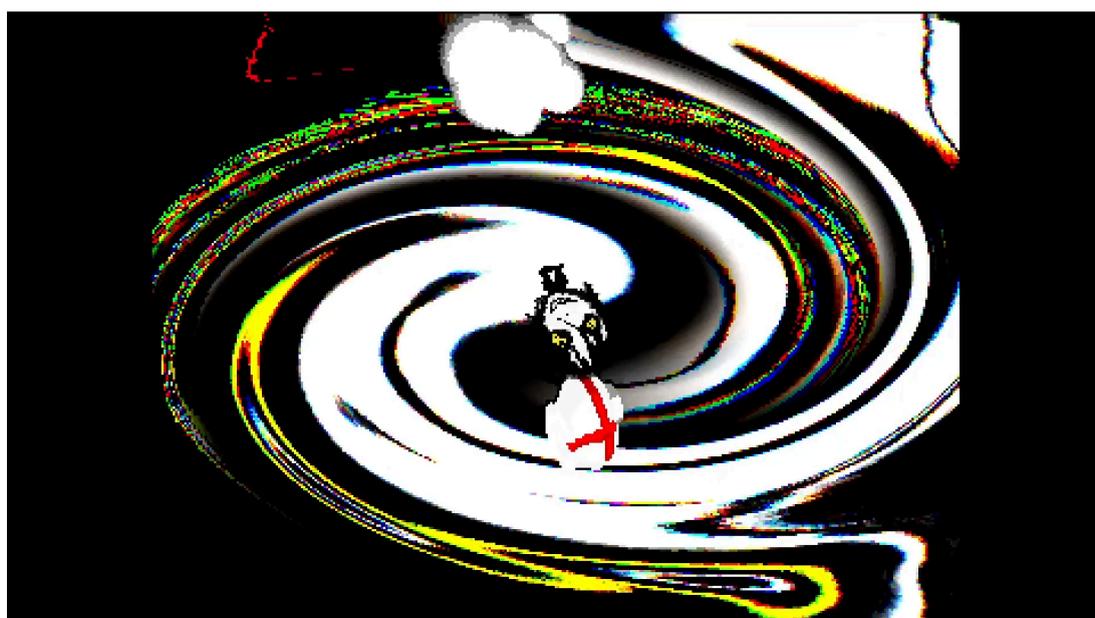
La estructura de los fragmentos narrativos suele repetirse (excepto en el último), y puede dividirse en cuatro fases:

1. **Introducción.** Todos estos fragmentos comienzan con esta escena anteriormente descrita (a excepción de pequeños cambios), por lo que el jugador se va acostumbrando más cada vez que lo ve repetido en los 4 fragmentos, pero es esta primera vez en la que afecta al jugador realmente.
2. **Contexto.** Esto sería una secuencia de escenas donde encarnamos a un personaje diferente al que controlamos al principio. En esta se cuenta una parte de la historia de forma relajada, sin tensión de ningún tipo
3. **Paranoia.** Tras esta calma, volveríamos a la tensión, pero esta vez de una forma mucho más directa. El juego crea una atmósfera de terror y tensión constante. Dependiendo del fragmento este varía mucho, pero todos coinciden en la inclusión de elementos abstractos para generar esta sensación de incomodidad
4. **Desenlace.** Al terminar esta fase de terror, el juego continúa con una escena calmada en la que el personaje puede interactuar con un objeto dando fin al fragmento.

El último fragmento se diferencia del resto. Aquí la fase de paranoia se presenta al final, generando un clímax de terror que responde muchas de las preguntas planteadas a lo largo del juego. Esta sección final incluye por primera vez elementos clásicos del terror como *jumpscare* (recurso utilizado en el terror que provoca un sobresalto repentino mediante un estímulo visual o sonoro inesperado) y momentos de persecución, sorprendiendo al jugador que no esperaba este giro tan explícito.



*Captura - Escenas finales persecución, Picayune Dreams (2023) - Steam*



*Captura - Escenas finales Jumpscare, Picayune Dreams (2023) - Steam*

- **Elementos relacionados con el apartado gráfico:**

El apartado visual de *Picayune Dreams* es uno de sus elementos más distintivos. El juego mezcla resoluciones, niveles de detalle y estilos gráficos (incluso incluyendo modelos 3D en la sección de gameplay) para generar una sensación constante de tensión y desorientación.

Por ejemplo, en uno de los fragmentos, durante la fase de Paranoia, el jugador avanza por un pasillo en el que se muestran imágenes de objetos médicos hiperrealistas, convertidos en pixel art de alta definición. Esto contrasta fuertemente con el estilo visual simplificado del personaje jugable, intensificando la incomodidad.



*Captura - Paranoia Fragmento 1, Picayune Dreams (2023) - Steam*

Otro caso notable aparece en el fragmento 3, cuando un cartel aparece súbitamente con la imagen de una cara realista y deformada junto a la palabra “culpable”. Este elemento visual, aislado y repentino, genera una fuerte tensión, especialmente en el contexto narrativo del fragmento.



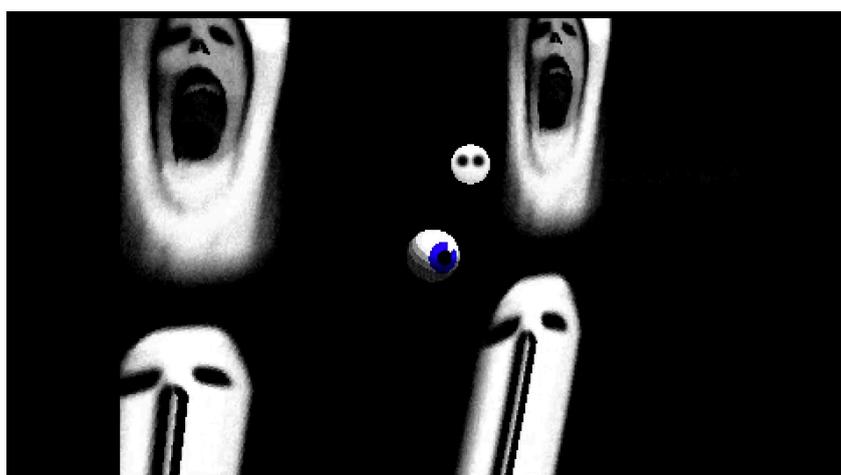
*Captura - Paranoia Fragmento 3, Picayune Dreams (2023) - Steam*

Los personajes también refuerzan esta abstracción. Ningún NPC parece completamente humano, aunque se comporten como tales. Suelen representarse como masas amorfas rosadas con ropa blanca y caras siniestras o como siluetas oscuras con rostro blanco. Este diseño no solo contribuye a la atmósfera inquietante, sino que también crea ambigüedad visual y moral: el jugador no puede saber si son aliados o amenazas la primera vez que los ve.



Captura - Contexto Fragmento 3, Picayune Dreams (2023) - Steam

Otro elemento que juega un papel fundamental en la construcción de su atmósfera de terror psicológico son los fondos en algunas secciones de Paranoia. Un ejemplo claro es la aparición de fondos donde se combinan rostros humanos distorsionados con expresiones de dolor o gritos. Estos no solo rompen la estética general del juego, sino que generan una sensación de angustia, cercana al horror corporal (*body horror*) y al surrealismo. La falta de contexto de estas imágenes hace que el jugador se enfrente directamente al malestar, sin una narrativa explícita que le dé sentido.



Captura - Paranoia Fragmento 2, Picayune Dreams (2023) - Steam

- **Elementos que construyen una atmosfera y ambiente:**

Dentro de estos elementos podemos encontrar mucha diversidad. Desde elementos sonoro como ruidos desagradables y pitidos agudos en momentos de tensión, hasta sistemas de partículas como efectos de distorsión que ocultan elementos, partículas con imágenes de carne y sangre de un estilo realista cuando chocamos con alguien durante la paranoia del fragmento 3, o sprites de cadáveres de tus compañeros que aparecen al entrar a una habitación y desaparecen tras escasos milisegundos. Estos elementos se enfocan en la creación de una incomodidad constante, que aparecen en los momentos menos esperados, construyendo la atmósfera poco a poco hasta el clímax del fragmento.



*Captura - Paranoia Fragmento 3, Picayune Dreams (2023) - Steam*

El elemento clave para la construcción de la atmósfera, y del que ya hemos hablado en multitud de veces, es la abstracción de la escena, que se da siempre en las fases de paranoia. Durante el contexto contamos con una melodía tranquila, gráficos más coherentes dentro del estilo general del juego y una sensación de calma relativa. Sin embargo, esta calma sirve solo como una antesala para el quiebre que representa la fase de paranoia. Es en ese punto donde la abstracción se intensifica y lo reconocible se deforma: Cambios en el estilo visual y colores, parpadeo de sprites que se transforman en elementos 3D, diálogos y textos sin sentido o encriptados, caras deformes asomando en la esquina de la pantalla... Estas escenas no responden a una lógica o a una narrativa clara, y precisamente por eso logran desconcertar al jugador y provocar un terror difícil de explicar.

- **Elementos interactivos o de gameplay:**

Una de las decisiones que se considera más eficaz a la hora de generar terror reside en el contraste entre las dos capas jugables de *Picayune Dreams*. Por un lado, el gameplay principal estilo *bullet heaven*, donde el jugador se enfrenta a hordas de enemigos con ataques exagerados como rayos láser, lanzallamas o misiles, y, por otro lado, las fases narrativas en las que el control se reduce a caminar e interactuar con algunos elementos del entorno.

Se considera que este contraste es intencional. Durante las fases de combate, el jugador experimenta una clara fantasía de poder, donde desintegra hordas de enemigos gracias a sus decenas de armas que se disparan cada escasos segundos. En cambio, en los fragmentos de memoria el control es mínimo: no se puede atacar, no se puede correr, no hay progresión... El personaje se vuelve vulnerable, despojándose de todo poder ofensivo y con un movimiento lento y constante que no puede acelerar ni aunque la situación lo exija.



*Captura - Sección de gameplay, Picayune Dreams (2023) - Steam*

Este diseño tiene un impacto psicológico directo. El jugador, que venía de sentirse invencible, ahora se ve completamente indefenso ante situaciones que le provocan una sensación de tensión. En ciertas fases, incluso aparecen enemigos o sprites reciclados del gameplay principal, pero esta vez en un contexto en el que no se puede luchar. Esto genera una desconexión muy efectiva: los mismos enemigos que antes eran presas fáciles y que morían en segundos, ahora son amenazas imposibles de enfrentar, lo cual refuerza la tensión de sentirse indefenso.

El mejor ejemplo del terror que genera esta limitación se ve en la escena de persecución anteriormente mencionada. A diferencia de otros juegos donde estas escenas permiten al jugador correr más, alguna forma de frenar al enemigo o esquivar, aquí el movimiento del personaje es continuo. El jugador sabe desde el inicio que no puede huir, limitándose a caminar en dirección contraria, con la certeza de que la criatura acabará por alcanzarlo. Esta imposibilidad de influir en el resultado, combinada con la pérdida de herramientas de defensa, convierte la experiencia en una pesadilla, en la que el jugador no tiene más remedio que presenciar su fracaso.

**Yuppie Psycho (2019)** es un videojuego de terror y aventura de vista cenital, que mezcla elementos del survival horror clásico con una fuerte carga narrativa centrada en la toma de decisiones. Cuenta con una ambientación única, haciendo una fusión del terror, el humor absurdo y una crítica social al mundo corporativo. Esta recuerda a series de televisión como ***The Office (2005)***, por su retrato distorsionado y satírico del entorno laboral o ***Regular Show (2010)*** por su humor absurdo que roza lo negro en múltiples ocasiones.



El jugador encarna a Brian Pasternack, un joven inexperto que recibe una misteriosa oferta de trabajo de una de las empresas más importantes del mundo: Sintracorp. Sin saber exactamente a qué puesto opta ni por qué ha sido seleccionado, Brian acude al primer día de trabajo solo para descubrir que su tarea consiste, literalmente, en cazar a una bruja que ha estado atormentando a la empresa durante décadas. A partir de ahí, el juego desarrolla una narrativa compleja en la que se nos otorga libertad para explorar el edificio en el que trabajamos, permitiendo descubrir diferentes líneas narrativas secundarias a medida que completamos la principal.

A nivel jugable, *Yuppie Psycho* se destaca de muchos títulos del género al enfocarse en el sigilo, la resolución de puzzles y la toma de decisiones bajo presión, en lugar de un sistema de combate tradicional.

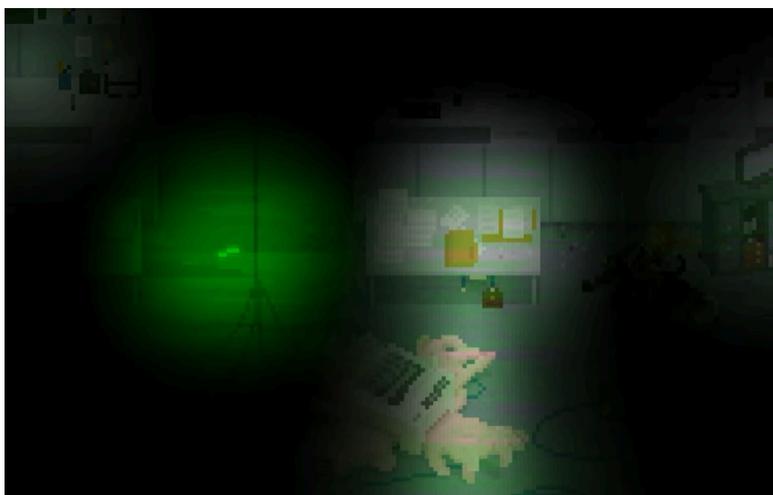


*Yuppie Psycho (2019) - Steam*

- **Elementos emocionales y narrativos:**

El terror en *Yuppie Psycho* se apoya casi por completo en lo psicológico. A diferencia de muchos otros títulos del género, el juego apenas recurre a jumpscares convencionales. En su lugar, construye el miedo a través de una sensación continua de vulnerabilidad al no contar con una forma de defendernos y la narrativa, que se va intensificando a medida que el jugador avanza en la partida, volviéndose cada vez más oscura. No hay sobresaltos gratuitos, los escasos momentos en los que se puede considerar el uso de este elemento son en momentos necesarios para la construcción de la escena.

Uno de los pilares emocionales que sustentan esta experiencia es la sensación de indefensión. El jugador no posee ninguna habilidad ofensiva, no hay armas, ni posibilidad de atacar directamente a los enemigos. Esta ausencia de poder desemboca en que nuestra única manera de afrontar a estos enemigos es la huida, escondiéndose debajo de las mesas o ingeniando maneras de distraer o ahuyentar al enemigo. Un ejemplo de esto nos lo encontraríamos en el enfrentamiento contra un jefe, este nos persigue por una sala mientras nos escondemos y huimos de él, a la vez que activamos una serie de interruptores en busca de uno que abra una salida. No hay garantía de éxito inmediato, lo que prolonga la tensión y refuerza la idea de que el control está, al menos parcialmente, fuera de nuestras manos.



*Captura - Enfrentamiento contra el jefe Dot Matrixx, Yuppie Psycho (2019) - Steam*

La narrativa es el pilar clave para la sensación de terror a lo largo del juego. La figura de la bruja, antagonista invisible durante gran parte del juego, se nos construye como un ente imponente, maligno y omnipresente que atormenta a todos los trabajadores del edificio. Aunque su aparición directa es escasa, es tema de conversación constante entre los personajes. Se habla de ella con miedo, se le atribuyen muertes, manipulaciones y todos los males que atormentan al jugador durante la partida. Esta construcción del antagonista genera de forma inconsciente un terror al jugador. Es un miedo que no se basa en lo que se ve, sino en

lo que se anticipa, en la construcción del clímax narrativo, construyendo una expectativa en el jugador.

A lo largo del juego, destaco dos escenas donde estos elementos mencionados brillan por su capacidad de generar terror:

El primero se da recién comienzas el juego, tras una pequeña introducción a nuestros compañeros de oficina, se nos encarga ir a una oficina en busca de nuestro carnet de identificación. Lo que empieza como una tarea rutinaria se transforma rápidamente en una experiencia terrorífica. La sala sumida en una oscuridad parcial nos guía por unos pasillos de mesas hasta llegar al centro de la habitación donde hay un trabajador atado a una silla. Mientras buscamos una salida con el compañero todavía inmóvil en la silla, exploramos la oficina, encontrando frases como “Ayudadme” o “Es una trampa” escritas en sangre en la pared, cuerpos sin vida de otros trabajadores o mesas y estanterías destrozadas. Tras avanzar un poco por la sala, una criatura humanoide mutante, nos comienza a perseguir arrastrando al compañero que intentábamos ayudar, forzándonos a huir y buscar una salida antes de que este nos alcance. Esta escena marca el primer contacto real con el horror del juego, y redefine de inmediato el tono de la experiencia.



*Captura - Persecución primer enemigo, Yuppie Psycho (2019) - Steam*

La segunda escena y, en mi opinión, el punto álgido del terror durante el juego, ocurre durante la fiesta de cumpleaños del Sr. Hugo. Lo que comienza como una celebración alegre en la que el jugador se reúne con sus compañeros en la cafetería, incluso pudiendo llegar a olvidar todo el aspecto de terror del juego, degenera de un momento a otro en una masacre. Uno a uno, los compañeros de Brian comienzan a morir de formas grotescas, mientras la figura de la bruja se manifiesta de forma más clara, adquiriendo una presencia física y amenazante que te persigue por la cafetería. El jugador, atrapado en medio de la situación, no puede hacer nada para impedir las muertes, solo le queda huir en solitario dejando atrás a sus amigos siendo masacrados.

Esta escena recurre a los jumpscares cada vez que recibimos un golpe, pero estos se ven en forma de simbolismos misteriosos y crípticos, acompañados de sonidos extraños, parecidos a los medidores de radiación que se pierden entre los gritos de agonía de tus compañeros.



*Captura - Aparición de la bruja, Yuppie Psycho (2019) - Steam*



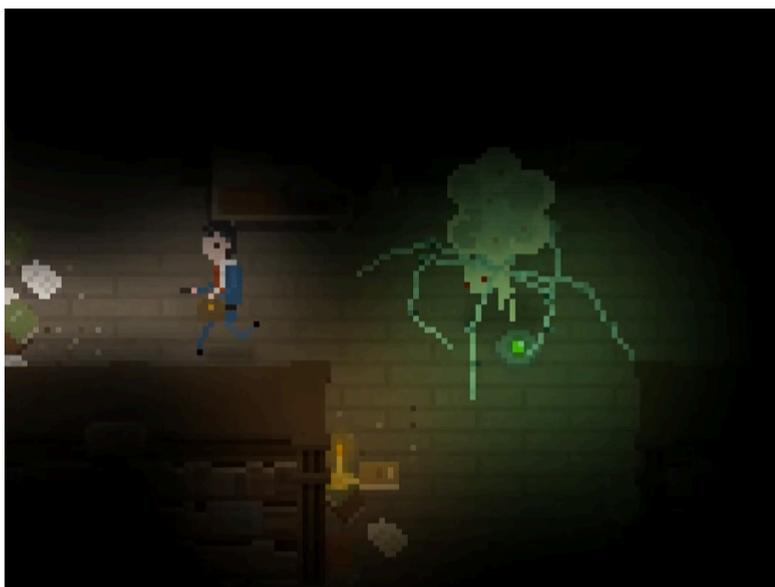
*Captura - Jumpscare tras recibir un golpe de la bruja, Yuppie Psycho (2019) - Steam*

Esta escena es el clímax de toda la construcción que ha habido sobre la figura de la bruja. Todo el miedo sembrado anteriormente, las advertencias y los rumores culminan en un momento de confrontación directa con el horror que hasta entonces solo se intuía. Es el momento en que la amenaza deja de ser un concepto abstracto para volverse real, viendo las consecuencias de esta entidad omnipotente de primera mano.

- **Elementos relacionados con el apartado gráfico:**

El apartado gráfico de *Yuppie Psycho* se caracteriza por una presentación sencilla y funcional, que no busca el realismo ni la espectacularidad visual, sino servir como soporte eficaz para la narrativa y la ambientación. A pesar de su simplicidad técnica, el estilo visual resulta altamente expresivo gracias al uso inteligente de la ambigüedad gráfica, y en especial, del cierre visual, concepto mencionado anteriormente en la investigación.

Este recurso es especialmente efectivo en el caso de ciertos enemigos, cuya apariencia se inscribe claramente dentro del body horror. Uno de los ejemplos más claros de esto se encuentra en el jefe que habita la biblioteca: una criatura que parece una masa amorfa de cuerpos humanos fusionados, de la que emergen extremidades similares a patas de araña construidas con metal. El nivel de detalle no es elevado, pero el diseño, unido a su imagen que aparece en los diálogos, deja lo suficiente a la imaginación como para que el jugador lo complete con sus propios temores.



*Captura - Jefe de la biblioteca, Yuppie Psycho (2019) - Steam*



*Captura - Diálogo con el jefe de la biblioteca, Yuppie Psycho (2019) - Steam*

- **Elementos que construyen una atmosfera y ambiente:**

*Yuppie Psycho* destaca por su capacidad para construir una atmósfera perturbadora, que combina elementos grotescos, lo surrealista y lo cotidiano. Pese a su apariencia reconocible como oficina, transmite en todo momento una sensación de amenaza a través de una combinación eficaz de diseño sonoro, iluminación y sus escenarios.

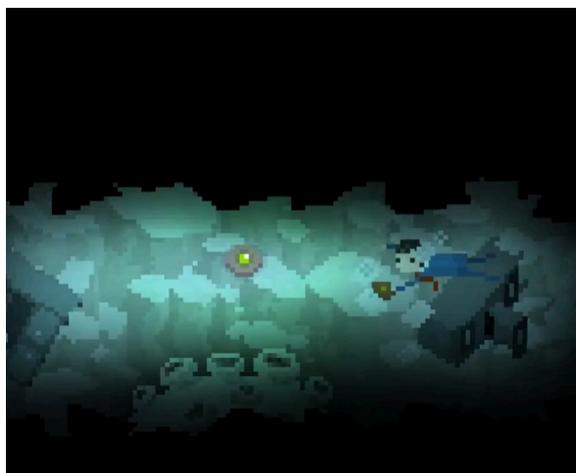
El que yo creo que es el pilar más importante es la iluminación. Aunque el juego no utiliza un sistema de luces complejo, sí logra crear contrastes claros entre zonas seguras y peligrosas. Aunque algunas zonas están bien iluminadas, la mayor parte del edificio está mal iluminado, con luces parpadeantes o áreas completamente oscuras. Esta oscuridad es afrontada por el jugador haciendo uso de elementos como linternas o faroles, que aunque proporcionan luz, estos no alcanzan a iluminar suficiente para que el jugador se pueda sentir cómodo, ya sea dejando nuestra espalda descubierta o no alcanzando a iluminar suficientemente lejos. Esto le obliga a caminar con cautela o dándose la vuelta cada cierto tiempo, comprobando que no hay nada detrás de él. Esta sensación de angustia y miedo es constante cada vez que el jugador atraviesa una de las múltiples salas oscuras.



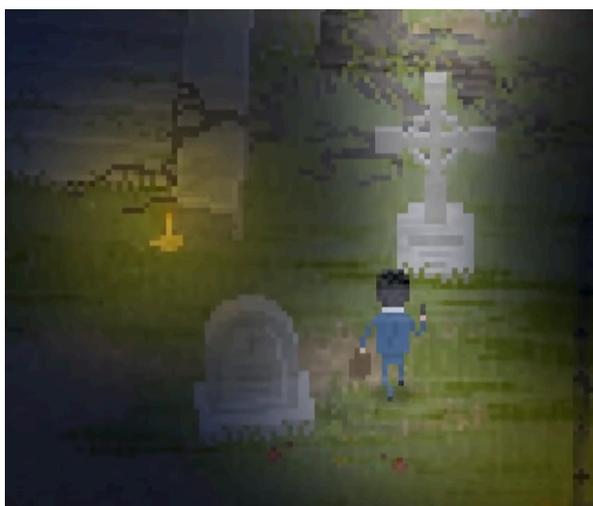
*Captura - Ejemplo de sala a oscuras, Yuppie Psycho (2019) - Steam*

Otro de los aspectos más importantes es el uso del sonido. La música ambiental es minimalista, pudiendo ser melodías agradables, simples o ruidos que transmiten inquietud sobre un ritmo. Aunque el aspecto más importante es el silencio, permitiendo hacer que los efectos de sonido brillen, ya sean pasos lejanos, sonidos metálicos del material de oficina o sonidos ambientales como zumbidos de baja frecuencia. Este silencio es una declaración de intenciones, un momento de calma antes de la tormenta, siendo esta la aparición de algún enemigo, jefe o aparición importante. Un uso muy bueno de esto es en la escena del cumpleaños anteriormente mencionada. Justo antes de que se desate el caos con la aparición de la bruja, la pantalla se pone en negro y se hace un silencio absoluto. Tras escasos segundos, ese silencio es interrumpido por un susurro serpenteante que nos dice “Te he encontrado cazador” seguido de la ruptura total de la calma con los gritos de nuestros amigos y compañeros ante la aparición de la bruja y una música tétrica que acompaña el momento.

La ambientación de los niveles refuerza esta sensación de incomodidad a través de una arquitectura ilógica y confusa. Cada una de las plantas del edificio tiene su propia lógica y no siguen ningún tipo de regla establecida. Por ejemplo, jardines exteriores con ríos y cascadas en un piso intermedio, un cementerio que contiene los restos de la familia fundadora de la empresa, una galería de arte repleta de obras macabras y tenebrosas o una cueva submarina en mitad del segundo piso. Esta imprevisibilidad espacial no solo provoca una sensación de desorientación en el jugador, sino que también le provoca una tensión constante, si el edificio no sigue ninguna lógica a nivel estructural, su interior tampoco tiene que seguirlo. Lo más inquietante es cómo esta estructura tiene su propia normalidad: los empleados siguen con sus rutinas, aunque a su alrededor haya cadáveres, criaturas deformes o rituales demoníacos. Esta combinación de lo banal y lo macabro crea una disonancia brutal que alimenta la atmósfera de incomodidad del jugador.



*Captura - Túnel submarino en el piso 2, Yuppie Psycho (2019) - Steam*

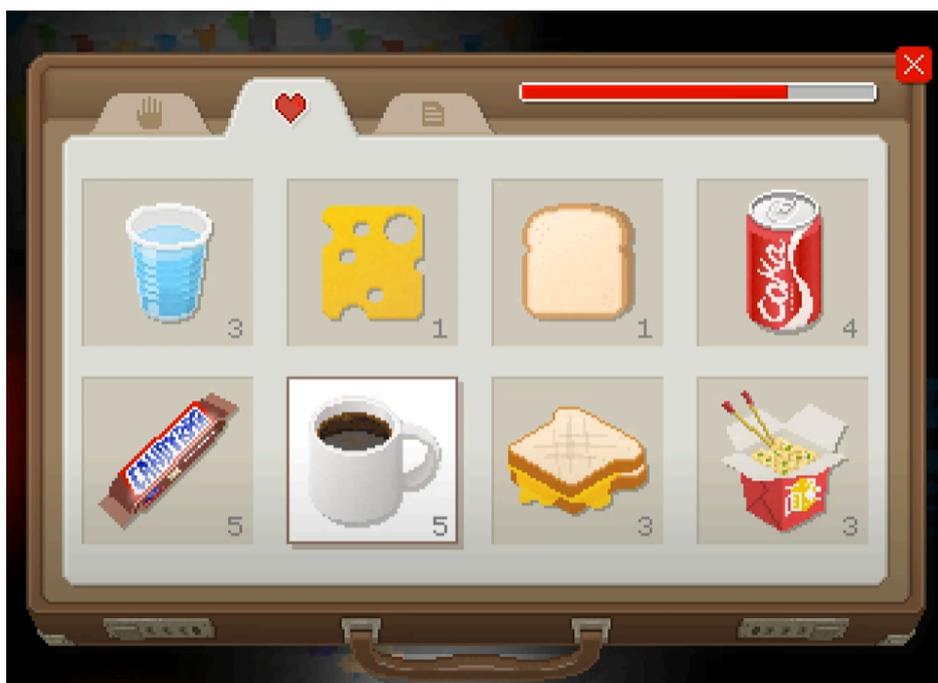


*Captura - Cementerio familiar en el piso 8, Yuppie Psycho (2019) - Steam*

- **Elementos interactivos o de gameplay:**

Desde una perspectiva jugable, *Yuppie Psycho* se destaca de muchos títulos de survival horror al no contar con un sistema de combate directo. El jugador no puede atacar a los enemigos, por lo que toda confrontación implica huida, sigilo o la resolución de puzzles que permitan evitar o neutralizar la amenaza. Esta decisión de diseño refuerza la sensación de vulnerabilidad constante y convierte cada encuentro hostil en un reto de ingenio o supervivencia. Algunas de estas situaciones plantean desafíos mecánicos, como puede ser activar minas haciendo uso de objetos móviles para que golpeen contra enemigos o mover coberturas para evitar proyectiles.

Además, al igual que muchos juegos del género, este título hace un uso de recursos limitados. Al no haber un sistema de combate no hay gestión de munición o armas, pero sí otros elementos centrados en la supervivencia y progreso del juego. Objetos curativos como café o sandwiches, baterías para la linterna y especialmente cartuchos de tinta y hojas de papel especial para guardar la partida en las fotocopiadoras repartidas por el edificio.



*Captura -Sistema de inventario, Yuppie Psycho (2019) - Steam*

La combinación de estas dos limitaciones hace que el jugador sienta una constante vulnerabilidad ante la presencia de cualquier amenaza. Al no poder recurrir a armas de fuego como en otros títulos para lidiar con los enemigos más amenazantes, estos enfrentamientos se convierten en un desafío donde la clave se centra en la capacidad de leer el entorno y actuar de forma inteligente bajo presión.

- **Otros elementos adicionales:**

Además de los recursos visuales, mecánicos y sonoros previamente analizados, es relevante destacar las declaraciones de los propios desarrolladores del juego, el estudio **Baroque Decay**. En una entrevista publicada en *El libro de los videojuegos de terror* (Hernán de Soles, 2023), los creadores explican su enfoque particular a la hora de diseñar terror dentro de un estilo visual tan limitado como el pixel art. Reconocen que “hacer terror en píxeles parece un reto aún mayor”, ya que deben recurrir constantemente a lo simbólico y lo sugerente para generar incomodidad sin recurrir a lo explícito como se hace en muchos otros estilos. En sus palabras, lo importante no es solo mostrar imágenes perturbadoras, sino crear atmósferas inquietantes apoyadas en el diseño sonoro, la iluminación y la ambigüedad.

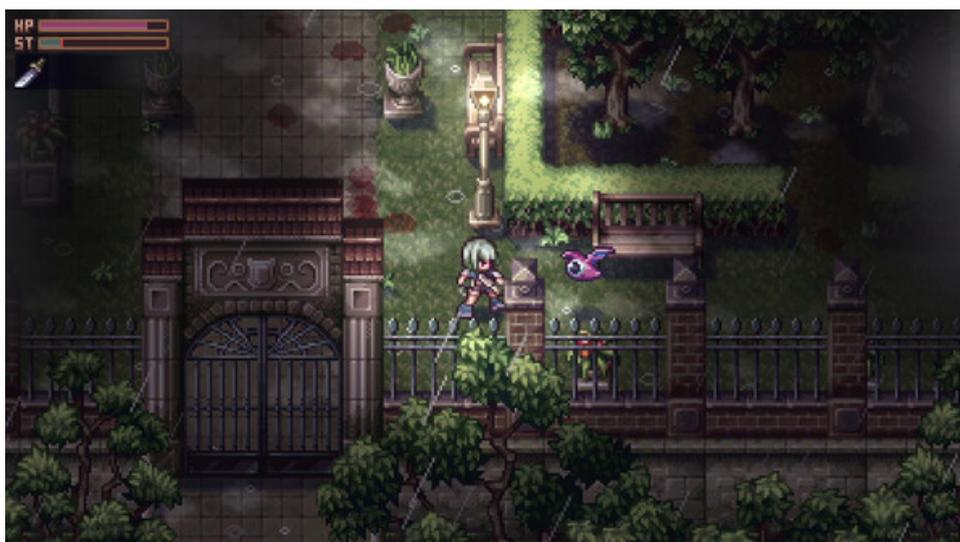
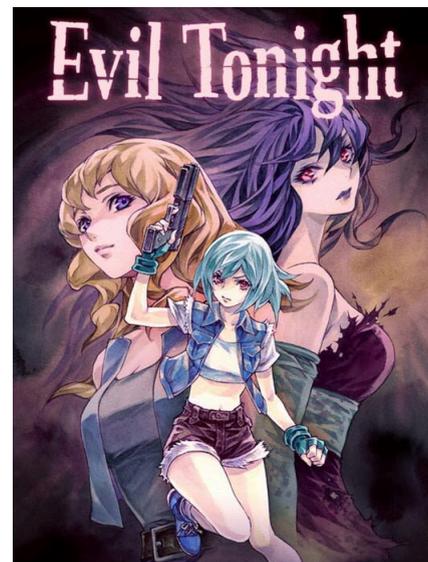
**Baroque Decay** afirma que, más que buscar el susto directo, prefieren “sugerir mucho buscando sonidos extraños” o detalles fuera de lugar que el jugador no siempre logra comprender del todo. También destacan que el terror en su juego funciona mejor cuando hay una ruptura con lo cotidiano, y que uno de sus objetivos era lograr que el jugador empatizara con un entorno familiar que progresivamente se vuelve opresivo y surrealista.

Estas declaraciones refuerzan la idea de que *Yuppie Psycho* no solo utiliza el pixel art como estilo visual, sino que lo explota narrativamente para potenciar el desconcierto, demostrando que las limitaciones gráficas pueden convertirse en un recurso expresivo fundamental dentro del género de terror.

**Evil Tonight (2021)** es un videojuego de acción y terror con perspectiva cenital, fuertemente inspirado en los clásicos del survival horror de los años 90. El título combina mecánicas de exploración, gestión de recursos y resolución de puzzles con enfrentamientos contra enemigos haciendo uso de armas de fuego, todo ello acompañado con una atmósfera de tensión y misterio que recuerda a otros títulos como *Resident Evil (1996)* o *Parasite Eve (1998)*.

El jugador toma el control de Silvia, una médium capaz de entrar a la dimensión de los muertos, que acude a una academia de artes abandonada en busca de resolver un misterio. A partir de ese momento, la narrativa se va desplegando gradualmente mediante la exploración del entorno y el diálogo con misteriosas entidades. Un elemento importante para el desarrollo de la historia es el descubrimiento de documentos, siendo estos las páginas de un diario que cuenta la historia de la antagonista principal de la historia, Violetta, un espectro en pena que sigue ligada a la academia aún tras su muerte.

Aunque su jugabilidad se basa en mecánicas tradicionales del survival horror como los recursos limitados, los puntos de guardado repartidos o la gestión de munición, este no depende del combate para generar tensión. La atmósfera está construida cuidadosamente, cada elemento clave desempeñando su papel clave para mantener al jugador en tensión a medida que explora zonas nuevas del mapa.



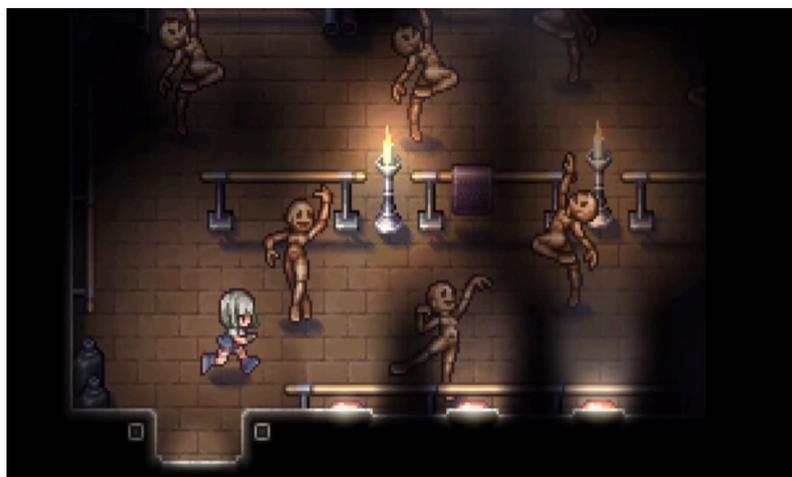
*Evil Tonight (2021) - Steam*

- **Elementos emocionales y narrativos:**

Evil Tonight emplea dos enfoques diferentes para generar terror: el uso de jumpscares y la construcción de una atmósfera inquietante. A lo largo del juego, estos elementos no son usados para generar miedo momentáneo, sino para infundir una tensión constante en el jugador. No se trata solo de asustar al jugador, si no de mantenerle alerta, haciéndole creer que la amenaza puede surgir de cualquier rincón, incluso de los aparentemente inofensivos

Los jumpscares en este título no responden al esquema tradicional del género, donde una criatura salta a nuestra cámara acompañada de un ruido estridente. En su lugar, el juego opta por una versión más sutil y acorde al gameplay, buscando romper las expectativas del jugador. El miedo no solo se genera por el propio sobresalto de la aparición de un grupo de enemigos de forma repentina, sino por la sensación de que el entorno ha traicionado la confianza del jugador, algo tan inofensivo como una ventana o una decoración resulta ser una amenaza oculta.

Un ejemplo destacable de este enfoque ocurre en una sala ambientada como un gimnasio de danza. Al entrar, el jugador se encuentra con un espacio aparentemente tranquilo, repleto de maniqués posando como bailarinas, colocados de forma ordenada alrededor de la habitación. En este punto del juego, ya se han presentado numerosos elementos decorativos como estatuas, muñecas o figuras humanas de tamaño real, por lo que la presencia de estos maniqués no resulta extraña ni inquietante a primera vista. Sin embargo, al avanzar unos pasos por la sala, varios de ellos se rompen de golpe con un estruendo repentino, revelando que en su interior se ocultaban enemigos. Este momento destaca no solo por la sorpresa, sino por cómo el juego manipula la percepción del jugador: convierte un escenario aparentemente seguro en una trampa. La ruptura de esa confianza genera un tipo de miedo más psicológico, al hacer que el jugador dude de su propia capacidad para identificar lo que es peligroso y lo que no.



*Captura - Sala de danza previa a la aparición de enemigos, Evil Tonight (2021) - Steam*

Más allá de los sustos puntuales, *Evil Tonight* crea una sensación persistente de incomodidad y tensión mediante el uso de la ambientación. El juego trabaja con elementos como la iluminación limitada, los efectos de sonido inquietantes y los espacios desorientativos y cerrados para inducir una ansiedad sostenida. Aquí, el terror no depende de una amenaza visual, sino de lo que no se muestra, de lo que se sugiere o se insinúa a través del ambiente.

Un ejemplo de esto se encuentra en una sala completamente a oscuras. Al acceder a ella, el jugador apenas puede distinguir lo que hay en su interior. En el centro de la sala se puede distinguir una figura que parece una estatua de un caballo sin cabeza. Esta imagen, aun que parte de un puzle, en sí ya resulta algo perturbadora, sin embargo, lo que realmente potencia el efecto inquietante de esta escena es el sonido: unos sollozos de niño, que acompañan al jugador sin una fuente clara ni visible. La combinación de todos estos elementos provoca que, incluso antes de que ocurra nada, el jugador sienta la necesidad de estar en guardia.



*Captura - Sala de la estatua de caballo, Evil Tonight (2021) - Steam*

Aunque la ambientación de *Evil Tonight* está claramente enmarcada dentro del género de terror, con elementos sobrenaturales como fantasmas y espíritus, su narrativa principal no se centra exclusivamente en provocar miedo como en muchos juegos del género. La historia gira en torno a un conflicto emocional más profundo, vinculado al pasado de la antagonista, Violetta. A pesar de esto, se hace uso de muchos elementos de terror para el desarrollo de la historia, como el asesinato, aun que estos tienen un enfoque que se acerca más melancólico

- **Elementos relacionados con el apartado gráfico:**

Uno de los aspectos más destacados es su paleta de colores apagada, compuesta en su mayoría por tonos fríos, ocres, marrones y grises que refuerzan el carácter sombrío del entorno. Esta selección cromática no busca ser visualmente llamativa, sino que se orienta a transmitir decadencia, abandono y suciedad. Los interiores están dominados por la oscuridad, con apenas luz ambiental y en algunos casos sumidos en una absoluta oscuridad, lo que potencia la sensación de encierro y desorientación. Incluso en los pocos momentos con mayor iluminación, como salas decoradas con colores más vivos o decoraciones artísticas, persiste la atmósfera lúgubre debido al contraste con los tonos apagados que predominan en el resto del juego.

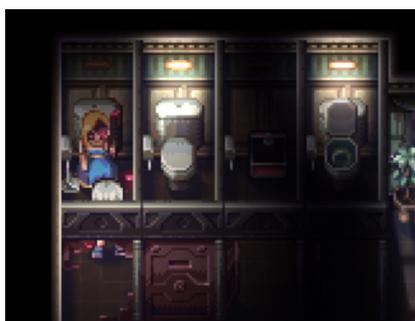


*Captura - Pasillo de habitaciones, Evil Tonight (2021) - Steam*

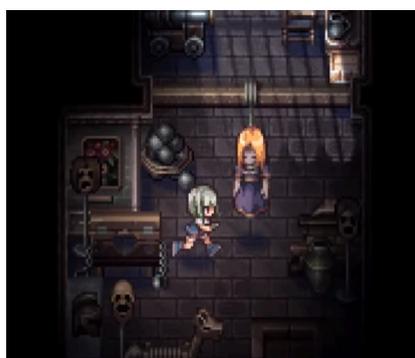
El elemento más poderoso del apartado visual del título es su uso del cierre visual, fenómeno que ya hemos explorado en profundidad en la investigación, que hace que el jugador complete la información de elementos, interpretando detalles que no están representados explícitamente. A la hora de generar terror, esta es una herramienta extremadamente útil, a la vez que muy compleja de usar.

Un claro ejemplo de su uso es el uso de muñecas de tamaño real repartidas por los escenarios. Estas en muchas ocasiones son presentadas en situaciones grotescas, como puede ser en un baño con la cabeza abierta y lo que parecen ser sesos por el suelo, decapitada con la cabeza sobre una cama o incluso colgando ahorcadas de vigas de madera. En todos estos casos, la resolución del pixel art no permite al jugador identificar de inmediato si se trata de figuras humanas reales o no. Esta ambigüedad visual genera un efecto de shock la primera vez que encontramos una de estas muñecas. La escena no muestra explícitamente violencia directa, pero sugiere que algo terrible ha ocurrido.

La primera vez que el jugador se encuentra con una de estas figuras, la reacción instintiva suele ser de alarma. Solo tras interactuar con estas se nos cuenta que esta es una muñeca, relajando un poco la tensión del jugador. Esto sugiere un problema, y es que la próxima vez que encontramos una de estas muñecas, el jugador ya asume que esta es una de ellas. Pero, al avanzar un poco, descubrimos que realmente sí hay seres humanos reales perdidos por la academia, de los cuales varios de ellos son chicas, lo cual implica que a lo mejor una de las próximas muñecas que encontremos, sea una persona real, volviendo la sensación de tensión cuando nos encontramos con ellas.



*Captura - Muñeca con la cabeza abierta, Evil Tonight (2021) - Steam*



*Captura - Muñeca ahorcada, Evil Tonight (2021) - Steam*



*Captura - Muñeca decapitada, Evil Tonight (2021) - Steam*

- **Elementos que construyen una atmósfera y ambiente:**

La construcción de la atmósfera es el que se considera el pilar fundamental de la experiencia de terror del título. Como he comentado anteriormente, el juego no basa su miedo solo en momentos puntuales, sino en una atmósfera general cargada de tensión, y sospecha constante de lo que te rodea. Esta atmósfera se logra gracias a la combinación de tres elementos principales: iluminación, sonido y diseño de niveles.

En cuanto a la iluminación, los escenarios interiores suelen estar pobremente iluminados, apenas recibiendo luz de fuentes como ventanas o velas, que apenas alcanzan a mostrar el entorno inmediato, y la luz que emite el jugador de forma natural, que se extiende a escasos pasos del mismo. Aunque esta oscuridad no es absoluta y se pueden distinguir escenarios y enemigos, sí es suficientemente densa como para obligar al jugador a moverse con cautela y estar siempre atento a lo que pueda emerger desde las sombras. Esta iluminación es temporáneamente interrumpida por los relámpagos que iluminan las estancias a través de las ventanas de vez en cuando que permite dar un respiro al jugador aunque sea momentáneo, permitiendo analizar la sala si le fuese necesario



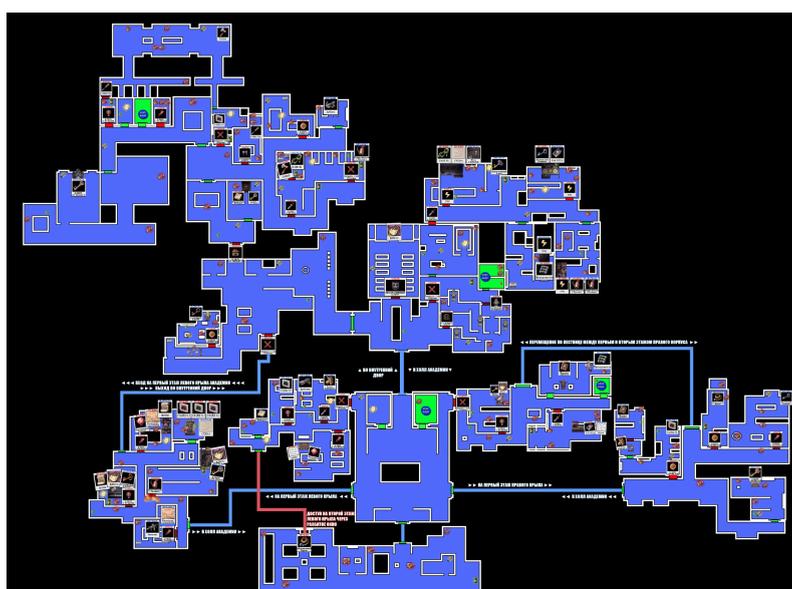
*Captura - Ejemplo de sistema de iluminación en la sala del piano, Evil Tonight (2021) - Steam*

El sonido cumple una función igual de importante. La música es escasa y predominan melodías de tensión durante gran parte del juego, con agudos intensos clásicos del género, aunque también cuenta con melodías tranquilas para las zonas de descanso y música épica de batalla para los enfrentamientos contra jefes, pero que mantienen ese componente de tensión en la inmensa mayoría. Esta música es empleada cuidadosamente, siendo eliminada en múltiples situaciones para incrementar la tensión, dejando como protagonista los efectos de sonido del jugador o la habitación en la que estamos. Un ejemplo de esto puede ser en la sala donde encontramos a la muñeca ahorcada, la primera vez que entramos lo único que alcanzamos a

ver es una sala alargada parecido a un pasillo totalmente a oscuras y solo escuchamos el crujir de la madera en la que está colgada, pero al no alcanzar a verla, no podemos interpretar correctamente de dónde viene ese sonido, aumentando la tensión.

El uso de sonidos ambientales dentro de las salas en silencio es un recurso muy usado a lo largo del juego. Los “tics” de un reloj, la lluvia incrementando intensidad, pasos lejanos, crujidos de puertas, susurros o risas sin una fuente clara... aunque estos no siempre signifiquen una amenaza real, contribuyen a la atmósfera aumentando la tensión del jugador. El silencio es un elemento muy usado también, muchas áreas carecen completamente de música o sonidos ambientales, y cuando el jugador avanza en medio de este vacío sonoro solo acompañado del sonido de sus pasos, cualquier ruido, por mínimo que sea, adquiere un peso enorme.

El último de estos elementos principales es el diseño de niveles, este colabora directamente en la creación de esta atmósfera opresiva. El edificio donde transcurre la mayoría del juego está compuesto por habitaciones conectadas entre sí por pasillos estrechos y enrevesados, y en los que muchas ocasiones tendremos que enfrentarnos a grupos de enemigos. A esto se suma una cierta complejidad laberíntica en la estructura de los escenarios. Aunque cada pasillo y habitación tiene diferencias sutiles en decoración, disposición o ambientación, el uso de una paleta cromática similar y la homogeneidad ambiental hace que muchas zonas resultan difíciles de identificar a simple vista. Esta uniformidad desorienta al jugador, especialmente cuando necesita volver a una sala concreta para resolver un puzzle o recuperar un objeto. Esto, unido a la ausencia de un mapa, es común entrar en una estancia convencido de haberla explorado previamente, solo para descubrir que no es así, pudiendo contener un grupo de enemigos que nos sorprenda.



*Recreación del mapa por el usuario DD en su guía del juego - Steam*

- **Elementos interactivos o de gameplay:**

A nivel jugable, el recurso más relevante sería la gestión de recursos limitados, un rasgo característico del survival horror clásico. Desde el inicio, el juego deja claro que la munición y los objetos curativos son escasos, y que cada combate plantea la decisión de gastar munición e ir a lo seguro, pelear cuerpo a cuerpo arriesgando un golpe si te descuidas o intentar evitar la pelea aumentando el riesgo de ser golpeado o perseguido. Esta escasez refuerza la sensación de vulnerabilidad constante, ya que cualquier error puede tener consecuencias graves, especialmente si no se cuenta con suministros suficientes para recuperarse o defenderse.



*Captura - Sistema de Inventario, Evil Tonight (2021) - Steam*

Esta tensión se ve incrementada por el hecho de que los enemigos no siempre aparecen de forma predecible. Algunas salas que parecen vacías pueden contener enemigos ocultos, y una mala administración de recursos puede dejar al jugador indefenso en momentos críticos. Así, el miedo no proviene solo del entorno o de los sustos, sino también de la sensación constante de vulnerabilidad que impone el propio sistema de juego



*Captura - Sistemas de combate, Evil Tonight (2021) - Steam*

Aunque las mecánicas no son excesivamente complejas, su implementación es efectiva para mantener al jugador en una constante tensión, centrada en la supervivencia, donde el simple hecho de avanzar por una sala oscura con poca vida, representa un reto mayor dependiendo de la situación.

## 2.2 Estado de la cuestión

El uso del “pixel art en el género del terror” es un tema relativamente poco explorado a nivel académico. Aunque existen estudios sobre el pixel art como forma de expresión artística y su relevancia en la industria de los videojuegos, así como investigaciones sobre la construcción del terror en los videojuegos de forma general, la combinación específica de pixel art y terror sigue siendo un área con escasa documentación formal. Sin embargo, al analizar diferentes líneas de investigación relacionadas, es posible construir un marco teórico sólido que explique cómo y por qué el pixel art es una herramienta efectiva para generar terror en los videojuegos.

### 2.2.1 Investigaciones previas

Aunque no hay un cuerpo de investigación consolidado que aborde directamente el uso del pixel art en el terror, existen múltiples estudios y enfoques que pueden servir como base teórica para este análisis.

**Investigaciones del pixel art como estilo visual:** El pixel art ha sido ampliamente analizado en el contexto de los videojuegos, especialmente en relación con su evolución y su papel dentro del diseño de juegos independientes. Así como la tesis de Noora Kylmäaho (2019) “*Pixel Graphics in Indie Games*” que analiza este estilo visual en múltiples aspectos como su evolución, características... o Daniel Podgorski (2015) que propone en “*Style by Necessity: On FTL: Faster Than Light, and Pixel Art as an Art Movement*” que este estilo se ha convertido en un movimiento artístico más que una simple restricción técnica.

**Estudio sobre el terror en los videojuegos:** Existen investigaciones sobre la construcción del terror en los videojuegos que pueden aplicarse al análisis del pixel art en este género. Bernard Perron (2018), en “*The World of Scary Video Games: A Study in Transmedia Horror Narratives*”, estudia cómo los videojuegos de terror utilizan el sonido, la iluminación y la incertidumbre para provocar miedo. Su investigación sugiere que el apartado gráfico, aún siendo importante, no es el elemento más relevante para transmitir estas emociones.

**Estudios sobre la abstracción visual:** El pixel art, al poder considerarse por definición una expresión artística abstracta, el conocer, información sobre el funcionamiento de nuestro cuerpo y mente ante esta, es de gran ayuda para la investigación. Estudios o blogs médicos sobre fenómenos como el cierre visual, nos puede ayudar a entender las posibilidades que nos brinda este estilo visual

**Analizar tendencias sobre los videojuegos de terror:** Aun no siendo estudios académicos, el analizar como usuarios juegos pixel art de terror nos puede ayudar a entender de primera mano como el uso de este estilo visual afecta a la experiencia jugable. A su vez el analizar el mercado de los videojuegos y sus tendencias en este género, puede contribuir a la investigación de la misma forma, aun no siendo del mismo estilo visual.

## 2.2.2 Relación entre investigaciones previas y este proyecto

Aunque no hay estudios específicos que aborden exclusivamente el uso del pixel art en el terror, la combinación de las investigaciones mencionadas permite establecer una base teórica sólida. Algunos hallazgos útiles que conectan este proyecto serían:

- **La abstracción visual del pixel art potencia la imaginación del jugador**, permitiendo hacer uso de mecanismos como el cierre visual, completando la información de acuerdo a la situación, generando un mayor impacto
- **Los videojuegos no hacen solo uso del apartado visual para generar terror**, aunque importante, existen múltiples formas que pueden potenciar las emociones del jugador como la iluminación, diseño de escenarios, atmósfera
- **Las tendencias de videojuegos pixel art de terror**, una vez analizados los juegos estos darán resultados prácticos de tendencias en el género y más específicamente en este estilo visual

Haciendo uso de estas investigaciones y combinándolas se conseguirá crear un estudio enfocado en este tema tan poco abordado a nivel académico en la industria

## 2.3 Referentes

A lo largo del desarrollo de este proyecto, he tomado como referentes múltiples videojuegos, estudios, metodologías de trabajo y herramientas técnicas. Cada una de ellas han influido de forma directa en la toma de decisiones tomadas en el desarrollo del producto, así como en el de la investigación.

Los principales referentes han sido **prácticos**, siendo estos una selección de videojuegos de terror de estilo pixel art. Entre ellos destaco *Yuppie Psycho* (2019), *Evil Tonight* (2021) y *Picayune Dreams* (2023), los cuales se han analizado en profundidad en apartados anteriores de este documento. Estos juegos no solo han servido como ejemplos a estudiar, sino como una base sobre la cual construir la comprensión de como este estilo gráfico puede utilizarse para generar emociones como la tensión, la ansiedad, la incomodidad o el miedo. Cada uno tiene enfoques distintos de cómo son transmitidas estas emociones, ya sea haciendo uso de formas de influir el terror (psicológico, abstracto o directo), de sistemas jugables (mecánicas o limitaciones jugables) o de la creación de un ambiente o atmósfera (tensión narrativa, iluminación, sonido o efectos). Fruto de este análisis, muchos de los conocimientos obtenidos durante este han sido reinterpretados e implementados en el desarrollo de mi propio producto, integrándose en este para explorar su efectividad.

Por otro lado, no solo he tenido como referentes estos juegos que he analizado en profundidad. Otros títulos han influido de forma más puntual en distintos aspectos del proyecto, ya sea a nivel visual, mecánico o conceptual. Títulos como *Ib* (2012), *The Last Door* (2014) o *House* (2020), que aún no haberlos analizado y su mención haya sido puntual para dar ejemplos o demostrar conceptos, han servido de referentes para el desarrollo del producto o la memoria.

También he tomado como referencia ciertos títulos en 3D, como *Silent Hill* (1999) o *Iron Lung* (2022), que si bien no comparte estilo gráfico, me han ayudado a establecer comparaciones entre cómo el terror se construye tanto en 2D como en 3D y la evolución del mismo a lo largo del tiempo, tanto en la escena indie como en la AAA.

En el plano **teórico**, se han utilizado las ideas de autores y académicos especializados tanto en diseño de videojuegos como en teoría estética y percepción. Bernard Perron ha sido una referencia clave para comprender los mecanismos del terror en los videojuegos y como estos se ven representados en relación con la atmósfera, la anticipación o el uso del sonido. Del mismo modo, autores como Salvador Páez han sido fundamentales para analizar el pixel art no solo como un estilo visual, sino como una forma de expresión artística con gran relación con la abstracción y las capacidades cognitivas.

Además de estos autores, se ha encontrado una fuente de apoyo en otras fuentes menos académicas, pero igualmente relevantes, como artículos especializados, blogs de artistas y diseñadores, y entrevistas a desarrolladores independientes. En un tema tan específico y poco explorado a nivel académico como este, se considera fundamental recurrir a este tipo de autores, los relacionados de forma directa, aunque sea en un medio más casual, ya que muchos de estos recursos ofrecen reflexiones desde la experiencia personal de quienes trabajan con este estilo visual, ya sea en el desarrollo de videojuegos reales o de una forma artística.

Blogs como el de Slynryd o artículos como el de Daniel Podgorski en *The Gemsbok*, no sólo exploran la estética del pixel art desde una perspectiva técnica y artística, sino que también profundizan en temas como su uso como herramienta narrativa y su comparación con el estilo abstracto. Del mismo modo, entrevistas a creadores de títulos independientes como *Faith* o *Cruelty Squad* muestran experiencias reales en relación con el tema. Exponen puntos como el uso de una fidelidad gráfica reducida, el contraste y la ambigüedad estética pueden proporcionar un impacto mayor que los gráficos de alta resolución. Estas fuentes aportan una visión más informal, pero también más cercana, sobre este estilo visual y su potencial en relación al terror, y han sido un elemento clave para el desarrollo de la investigación

## Capítulo 3. DESARROLLO DEL PROYECTO

### 3.1 Descripción del proyecto

El videojuego desarrollado como producto de este Trabajo de Fin de Grado es una aventura narrativa de terror psicológico con estética pixel art y vista lateral. La experiencia es estructurada en torno a una atmósfera inicialmente tranquila que evoluciona progresivamente a una de terror, acompañando el deterioro psicológico de su protagonista por causas narrativas.

El jugador encarna a Paula, una periodista con problemas de memoria y una condición mental con síntomas similares a la esquizofrenia paranoide, la cual mantiene bajo control mediante medicación. Paula viaja a Albaluz, una localidad remota y aislada en medio de las montañas y rodeada por un inmenso bosque, con el objetivo de realizar un reportaje sensacionalista sobre supuestos sucesos paranormales que allí se reportan.

A medida que avanza la historia, el jugador conoce a distintos personajes del pueblo, descubriendo gradualmente sus historias y su posible relación con los misterios que rodean el pueblo. Con el paso del tiempo, la salud mental de Paula comienza a deteriorarse, provocando alucinaciones, distorsiones visuales, susurros y otros fenómenos ambiguos que buscan generar dudas tanto en la protagonista como en el propio jugador. Uno de los pilares fundamentales del juego es precisamente la ambigüedad entre lo real y lo imaginado, lo cual se ve reflejado tanto en la narrativa como en los recursos visuales.

El juego cuenta con mecánicas sencillas centradas principalmente en la recopilación de información. El jugador puede obtener estos datos conversando con los NPCs o interactuando con objetos del entorno. Esta información queda registrada en un cuaderno que funciona como un inventario de todas las posibles interacciones que podemos tener con los personajes, utilizándose posteriormente durante conversaciones o interrogatorios, dándonos paso a desbloquear aún más de esta información.

Durante el desarrollo se han aplicado numerosos recursos analizados en otros videojuegos en la parte teórica del proyecto. Ejemplos de esto sería el uso de la iluminación, el cambio de estilos visuales y resoluciones, o la limitación de controles en momentos clave.

El resultado ha sido un videojuego narrativo centrado en el terror de lo sugerido más que en lo explícito, donde se busca provocar inquietud en el jugador a través de la ambigüedad. El objetivo principal ha sido aplicar y adaptar los recursos identificados en el análisis de otros videojuegos o lo estudiado en la investigación para demostrar su grado de efectividad en la creación de una experiencia de terror en pixel art

## 3.2 Planificación del proyecto

La planificación la he organizado por meses, estableciendo distintos objetivos e hitos a cumplir. Esta planificación se enfoca en un avance constante y seguro, centrándose en puntos débiles antes de enfocarse a los fuertes. La planificación es la siguiente:

**Enero:** Centrado en la investigación y planificación del proyecto. Se barajaron posibles temas, estilos, narrativas... y se empezaría con la ideación del juego. Este mes estaría centrado plenamente en la preproducción del proyecto. **Las tareas importantes a realizar serían:**

- Creación de un primer esquema de GDD
- Creación de una planificación
- Empezar con las mecánicas básicas del juego

**Febrero:** Durante este mes se comenzaría con el punto más débil que es la programación y se centraría en el desarrollo de un prototipo básico, con las mecánicas más importantes del videojuego. Durante este mes se completaría el GDD a nivel de diseño y fijando un scope. **Las tareas importantes a realizar serían:**

- Finalización del GDD (apartados de diseño de juego)
- Creación de prototipo básico

**Marzo:** Este mes se seguirá centrando en la programación, entrando en aspectos más complejos de la misma. Durante este mes se comenzaría a redactar una línea narrativa y un ciclo de juego centrado en la misma, así como un boceto de la narrativa del juego y cómo esta va avanzando. De forma paralela se comenzaría a barajar opciones de estilos visuales para el videojuego, buscando referencias y haciendo pruebas. **Las tareas importantes a realizar serían:**

- Creación de un prototipo avanzado
- Primeros bocetos del desarrollo de línea narrativa y ciclo jugable relacionado con el avance de la misma
- Creación de pruebas para estilo visual

**Abril:** A lo largo de este mes se terminaría el apartado de la programación en cuanto a mecánicas se refiere. Se debería poder jugar en una escena de prueba a la perfección con todas las funcionalidades. Llegado este punto se empezaría con la creación de arte, creando sprites de los elementos más importantes del juego e introduciéndolos al proyecto. A su vez, se empezaría a escribir un guión definitivo para las escenas importantes del juego, así como la organización narrativa del mismo. **Las tareas importantes a realizar serían:**

- Finalización programación del apartado mecánico
- Comienzo del desarrollo de sprites de elementos importantes
- Empezar guión definitivo

**Mayo:** Este mes se dedicaría a la creación de los assets del juego, así como implementarlos al proyecto. Se empezaría a montar las escenas para el desarrollo jugable y narrativo y se terminaría la programación. Para esta entrega se debería tener algo muy cercano a una BETA. Ya con un proyecto jugable se daría a probar a compañeros para que actúen como testers, esta vez de forma más profesional y menos casual. Comprobar problemas, bugs y sugerir mejoras que se puedan solucionar para el pulimento del juego, llegando a finales del desarrollo. **Las tareas importantes a realizar serían:**

- Creación de assets del juego
- Montar las escenas jugables
- Terminar la programación restante
- Testeo enfocado de forma más profesional

**Junio:** En estos últimos días se terminaría de introducir los últimos elementos como el sonido o el arte que falte, así como terminar de pulir el proyecto. **Las tareas importantes a realizar serían:**

- Introducir últimos elementos al juego
- Pulir el proyecto lo máximo posible
- Preparar una buena presentación para el mismo

De forma óptima, este proyecto sería concluido en la convocatoria ordinaria en junio, pero si se considera que el proyecto no está en condiciones óptimas, se plantearía el alargar el desarrollo del mismo un mes adicional para la convocatoria extraordinaria en julio, para obtener un resultado óptimo y acorde con las expectativas.

**Convocatoria extraordinaria (Junio/Julio):** Si el proyecto llegase a alargarse a este punto, se centraría en acabar el proyecto para llegar a los niveles de calidad y pulidos deseados. De forma adicional, si se diese el caso de contar con tiempo de sobra, se centraría en la mejora visual del proyecto, así como mejorar la presentación del mismo. **Las posibles tareas adicionales a realizar serían:**

- Mejora del apartado visual, añadiendo detalles como sistemas de partículas o efectos visuales
- Mejora del apartado sonoro en busca de una mejor experiencia e inmersión
- Creación de un tráiler con el que presentar el proyecto
- Mejora de presentación (pantalla de título interactivas, introducción de tutoriales si no contase con ellos...)
- Añadir sistemas de "Quality of Life" (Mapeado de botones, sistemas de guardado avanzados, opciones avanzadas...)

### 3.3 Descripción de la solución, metodologías y herramientas empleadas

Este TFG centra su proyecto en el desarrollo de un videojuego 2D de terror cuya principal característica es el uso del pixel art como estilo visual. Su objetivo es explorar las posibilidades expresivas de este estilo visual dentro del género del terror. Se busca demostrar con este proyecto cómo el pixel art, lejos de ser una limitación, puede convertirse en una herramienta para generar terror en el jugador de diferentes formas. Este videojuego está planteado como una experiencia relativamente corta con una narrativa lineal, en la que el jugador avanza a través de la exploración y la interacción con el entorno, haciendo mucho énfasis en el apartado visual para generar este elemento de terror.

La metodología empleada para el desarrollo del proyecto responde a un enfoque **iterativo e incremental**, con una planificación estructurada en meses, cada uno con objetivos y tareas bien definidas. Este enfoque permite avanzar paso a paso, añadiendo contenido y funcionalidades en cada etapa, a la vez que se revisa y mejora lo desarrollado en etapas anteriores.

Desde el inicio se optó por organizar el proceso de desarrollo en ciclos de trabajo, en los que cada mes representa un hito con unas metas definidas. Durante cada uno de estos ciclos se contempla fases de ideación, implementación y revisión, priorizando una buena organización del proyecto para facilitar la identificación de errores de forma temprana y así evitar bloqueos en fases más avanzadas del desarrollo. De este modo pude priorizar lo que yo considero mi punto débil a la hora de desarrollar este producto, que sería la programación, haciendo esto, priorizo evitar problemas de último momento y poder gestionar posibles bloqueos con tiempo suficiente y dejando apartados que controlo con más soltura como el arte para fases posteriores.

Este enfoque toma también elementos de metodología ágil, adaptándolo a un entorno de trabajo individual, y tomando principios varios de la misma como:

- **Planificación flexible**, permitiendo ajustar las tareas según el avance real del proyecto o errores y bloqueos inesperados
- **Priorizar tareas por dificultad/importancia**, por ejemplo priorizar la creación de un prototipo básico con los elementos mecánicos más cruciales antes que empezar a desarrollar una narrativa o estilo visual
- **Iteración y revisión de avances de forma constante**, permitiendo refinar y corregir aspectos desarrollados en etapas anteriores a medida que se avanza

La metodología elegida prioriza una buena base en la que construir, priorizando un buen documento de diseño y varias versiones de prototipos antes de entrar en fases más avanzadas de la producción. Por ejemplo, el sistema de diálogo, parte extremadamente importante para el juego y sus mecánicas principales, se plantea de forma extremadamente expandible y escalable. Gracias a esta estructura se busca que a medida que el proyecto avance, sea lo más cómodo trabajar en él, ampliando y añadiendo contenido de forma sencilla.

Para el desarrollo del videojuego se han utilizado diversas herramientas, cada una con distintos objetivos y funcionalidades:

- **Motor de desarrollo:** Unity, contando con múltiples recursos útiles para el desarrollo del proyecto, y siendo el motor con el que más cómodo me siento
- **Lenguaje de Programación:** C#, gestionado a través del IDE Visual Studio.
- **Software de edición gráfico:**
  - Aseprite: Para la creación de elementos 2D en estilo pixel art.
  - Blender: Para la creación de los elementos 3D que aparecerá de forma puntual en el juego.
- **Software de edición de audio:** Audacity, para la edición y tratamiento de efectos de sonido y audio del videojuego
- **Documentación:** Google Docs, para la creación de todos los documentos necesarios para el desarrollo, como el GDD, el guión o la planificación
- **Control de versiones:** GitLab, utilizada para el guardado del progreso del proyecto y mantener versiones seguras. A su vez, haré uso del Sourcetree como interfaz gráfica para un mejor manejo de Git.

### 3.4 Recursos requeridos

A continuación se enumeran todos los recursos utilizados para el desarrollo de este proyecto:

- **RECURSOS TÉCNICOS:**
  - **Ordenador personal** con capacidad adecuada para el desarrollo del proyecto
  - **Motor de desarrollo:** Unity
  - **Entorno de desarrollo integrado:** Visual Studio (C#)
  - **Editor gráfico 2D:** Aseprite
  - **Editor gráfico 3D:** Blender
  - **Editor de audio:** Audacity
  - **Herramientas de documentación:** Google Docs
  - **Herramientas de control de versiones:** GitLab y SourceTree
- **RECURSOS MATERIALES Y DE APOYO:**
  - **Bancos de sonidos y recursos gráficos** libres de derechos
  - **Videojuegos** utilizados como casos de estudio para analizar el uso del estilo visual pixel art en el género del terror. Entre ellos destaco
    - Evil Tonight
    - Yuppie Psycho
    - The Count Lucanor
  - **Asistencia y tutorías** proporcionadas por mi tutor de TFG
  - **Feedback**, ya sea formal a través de playtesting (proceso de probar un videojuego durante su desarrollo para detectar problemas o errores), como informal

### 3.5 Viabilidad e implementación

El proyecto es perfectamente viable a nivel económico, ya que la mayor parte de recursos son gratuitos y de código abierto y siendo Aseprite el único software de pago utilizado, que cuenta con licencia de pago único, siendo extremadamente accesible. Además, no se ha requerido inversión en hardware adicional, ya que el proyecto será desarrollado por completo en un ordenador personal. Los recursos externos provienen de bancos libres de derechos.

El proyecto ha sido desarrollado con la idea de su posible escalabilidad a un proyecto comercializable. Si el proyecto resulta exitoso en el momento de exponerlo y parece contar con potencial, podría ser interesante mejorarlo progresivamente con vistas a una posible publicación.

### 3.6 Resultados del proyecto y análisis

A lo largo del desarrollo del proyecto se han alcanzado la mayoría de los objetivos específicos planteados, aunque con algunos ajustes y modificaciones respecto al plan inicial. A continuación se detallan los resultados más relevantes por áreas:

#### 1. Investigación teórica y análisis de referentes.

Esta fase de investigación me permitió construir una base teórica sólida sobre el pixel art y su uso como estilo gráfico en videojuegos, centrándose principalmente en el género del terror. Se abordaron conceptos que consideraba interesantes como la abstracción, el cierre visual y la ambigüedad perceptiva, así como su papel a la hora de crear emociones en los videojuegos.

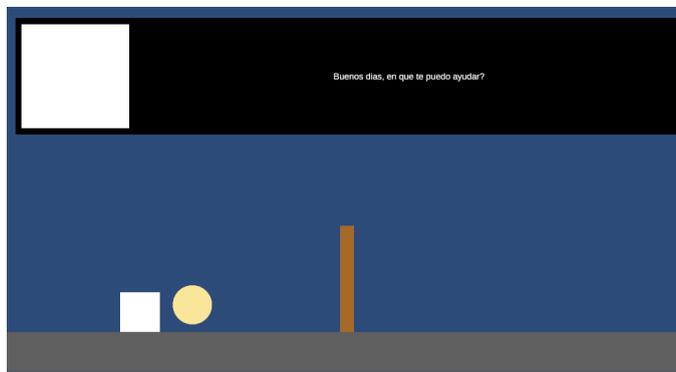
Durante esta etapa hubo un cambio importante respecto al plan inicial. En un principio, mi idea era sentarse mucho más en la investigación del pixel art como medio, en el género del terror y evolución en el medio, y que los análisis de títulos fuesen algo secundario, que se tocara de forma más puntual y no como una de las bases de la investigación. Sin embargo, a medida que avanzó la investigación, se observó la escasa cantidad de información académica que hay sobre el tema. Es por eso que decidí redirigir el enfoque de la investigación a una mucho más práctica y menos teórica, dando más importancia a los análisis de juegos y sus cualidades individuales y colectivas.

Creo que el cambio fue positivo, ya que me permitió ver de primera mano cómo se usa este estilo gráfico en casos reales, información que me serviría en el futuro para el desarrollo del producto.

#### 2. Desarrollo del prototipo.

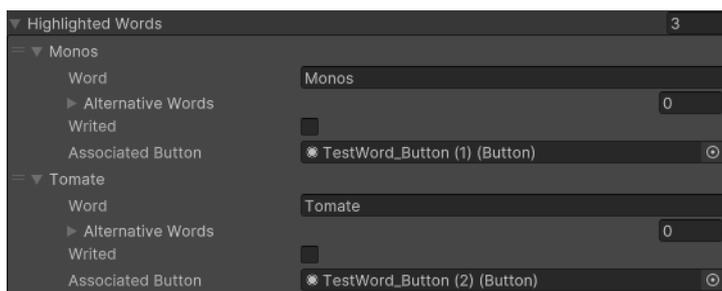
Durante las primeras fases del desarrollo se construyó un prototipo funcional que permitió establecer la estructura básica del videojuego, así como la idea de su ciclo jugable. Se introdujeron las mecánicas más básicas del juego implementando: el sistema de movimiento, la interacción con objetos y personajes no jugables (NPCs), la recogida de información y la estructura de selección diálogo.

El sistema de conversaciones es la base jugable del juego, por lo que fue con diferencia el apartado en el que más me centré durante el desarrollo del prototipo. Podías interactuar con los NPCs y comenzar conversaciones con ellos.



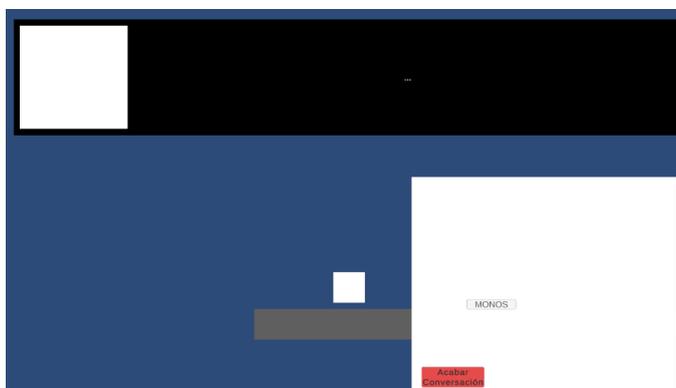
Captura - Sistema de diálogos prototipo - Elaboración propia

También se desarrolló la estructura de selección de diálogos, permitiendo al jugador mantener estas conversaciones y obtener la información que necesite para avanzar.



Captura - Sistema de estructura de diálogos prototipo (Inspector) - Elaboración propia

Para finalizar el núcleo del juego y completar el sistema de conversaciones, se implementó un cuaderno interactivo donde el jugador recopila la información para dar sentido a las interacciones con los NPCs

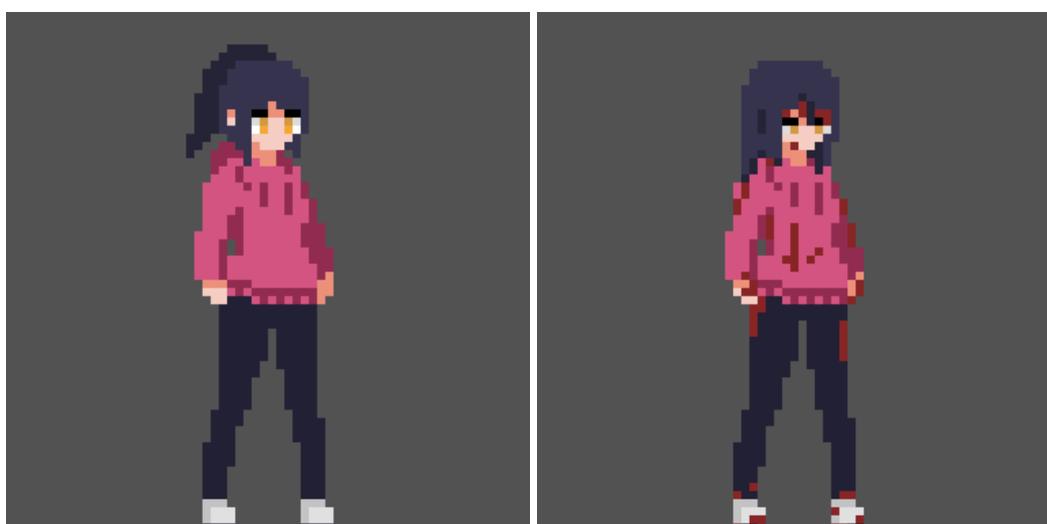


Captura - Sistema de cuaderno interactivo prototipo - Elaboración propia

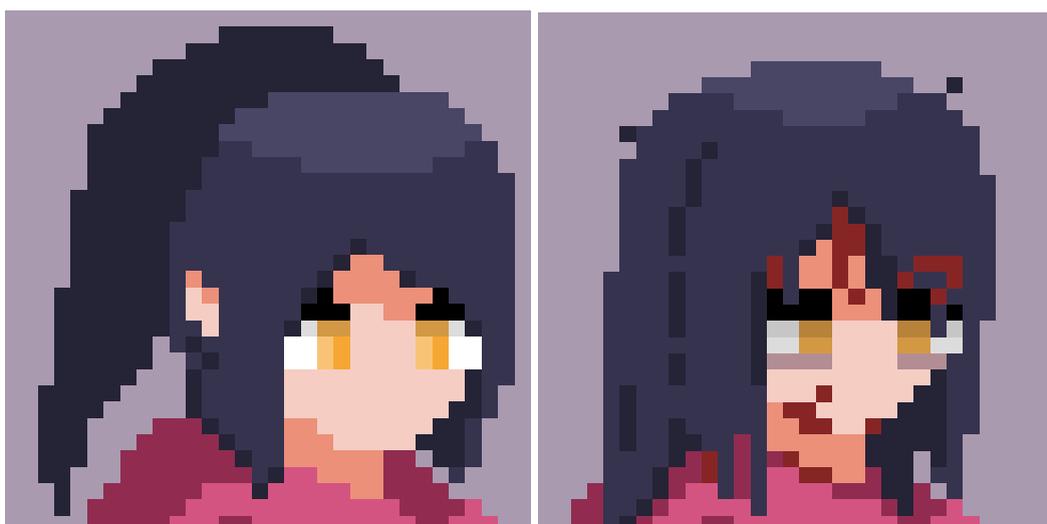
### 3. Diseño visual y desarrollo del arte

Desde el principio del desarrollo, teniendo en cuenta que este proyecto se centra en gran parte en el apartado artístico, decidí encargarme personalmente del desarrollo de todo el apartado artístico del videojuego. Mi intención era asegurarse de la coherencia visual del juego, así como poder desarrollar los assets según lo aprendido en la investigación y análisis

El diseño visual del juego cambia a medida que la historia avanza, siguiendo el deterioro psicológico de la protagonista. El ejemplo más claro se da en el sprite e iconos de la propia protagonista, que se transforma radicalmente desde el principio del juego hasta sus momentos finales. Esta progresión también es trasladada a los escenarios que pasan de tener una apariencia tranquila a volverse más oscuros y misteriosos



*Sprites - Comparativa, sprites protagonista - Elaboración propia*



*Sprites - Comparativa, iconos protagonista - Elaboración propia*

Otro aspecto importante es el uso del cierre visual, concepto repetido múltiples veces a lo largo del documento. Dado que el estilo no permite mostrar detalles explícitos con precisión, se apuesta por dejar al jugador completar mentalmente la imagen. Un caso concreto durante el juego sería en un punto donde se muestra al jugador un brazo con cortes escribiendo palabras. El estilo no permite añadir una gran cantidad de detalle, por lo que es el propio jugador que rellena esos huecos creando en su cabeza la imagen



*Sprites - Cierre visual brazo cortado - Elaboración propia*

Otro elemento a destacar del apartado artístico fue la construcción de la atmósfera. A través del uso de iluminación, color y composición se buscó crear entornos que transmitieran sensaciones concretas, incluso antes de que ocurran eventos narrativos importantes. Un ejemplo de esto es al principio de la historia donde llegamos al pueblo en coche al atardecer, una situación calmada previa a la tormenta para generar en el jugador una sensación de falsa seguridad.



*Captura - Cinemática, día 1 - Elaboración propia*

Además de estos casos, a continuación se muestran diversas capturas para mostrar el arte desarrollado durante el proyecto:



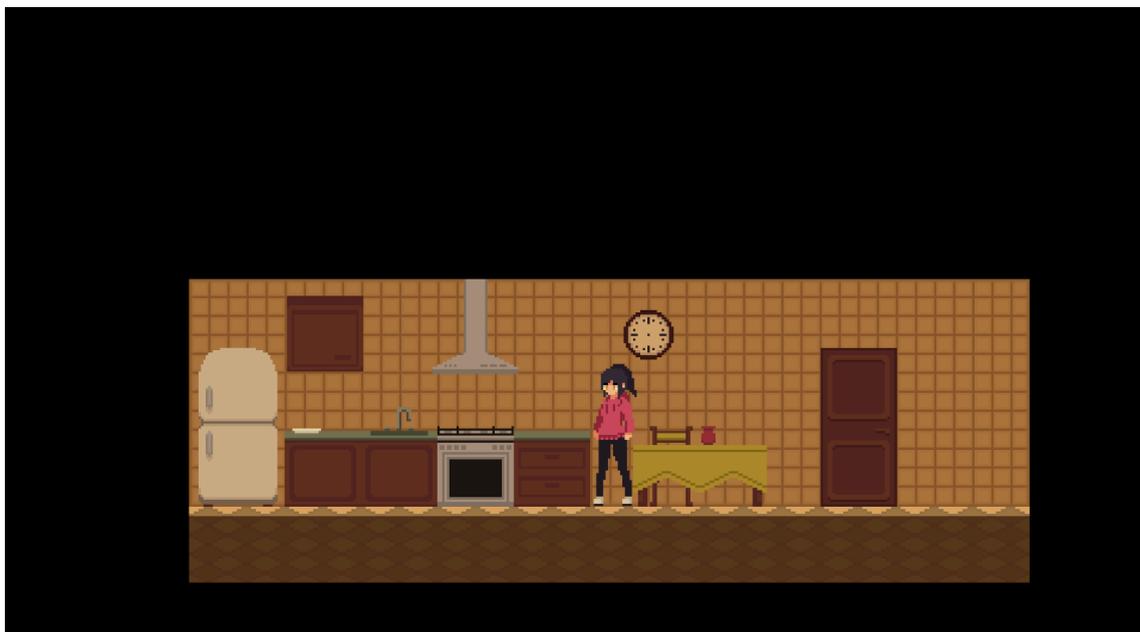
*Captura - Cuaderno interactivo - Elaboración propia*



*Captura - Interacción, conversación con NPC - Elaboración propia*



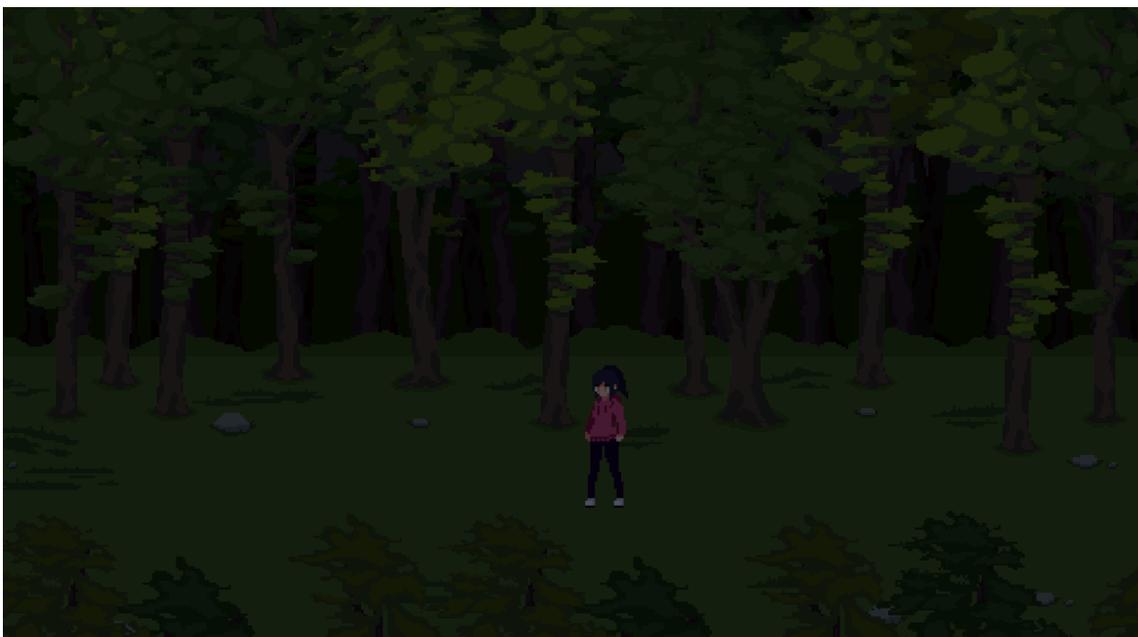
*Captura - Interacción, conversación con Objeto - Elaboración propia*



*Captura - Ejemplo de espacios interiores - Elaboración propia*



*Captura - Ejemplo ambientación nocturna con luz adicional - Elaboración propia*



*Captura - Ejemplo ambientación nocturna sin luz adicional - Elaboración propia*

#### **4. Implementación de mecánicas y narrativa**

Otro de los objetivos principales del proyecto era desarrollar una narrativa de terror integrada directamente con la jugabilidad. En este sentido, se logró implementar un sistema que combina exploración, interacción con objetos y NPCs, y recolección de información para avanzar en la historia. La historia no es completamente lineal, ya que depende del jugador el descubrir qué cosas y en qué orden.

Respecto a la estructura narrativa, se planificó inicialmente una historia más extensa, dividida en un mayor número de días, una progresión más lenta y con más sucesos importantes. Sin embargo, debido al tiempo y al alcance del proyecto, se optó por reducir la duración y escalar la complejidad narrativa para garantizar una versión completa y funcional. A pesar de esta reducción, se mantuvo el núcleo temático original que es el deterioro mental de la protagonista y la duda de lo que es real y lo que no.

Se considera que los resultados han sido muy positivos, integrando las mecánicas y narrativa de forma coherente, cumpliendo con el objetivo propuesto, aunque este haya sido a menor escala.

#### **5. Evaluación de resultados y cambios respecto al plan inicial**

En términos generales, los resultados obtenidos en el proyecto han sido positivos y coherentes con los objetivos específicos propuestos al inicio. Se logró combinar de forma efectiva una investigación teórica sobre el pixel art y el terror con la creación de un producto funcional que pone en práctica esos conocimientos.

Aunque el desarrollo ha seguido en gran medida la planificación inicial, sí se produjeron ajustes en el alcance de ciertos elementos. Uno de los más relevantes fue la reducción de la duración de la historia, motivada por la necesidad de asegurar una versión completa del juego.

A pesar de estos cambios, se cumplieron los aspectos esenciales del diseño: se realizó una Investigación teórica junto a análisis de referentes de videojuegos pixel art de terror, se desarrolló un prototipo totalmente funcional con las mecánicas más esenciales del juego, se desarrolló en su totalidad todo el arte del juego teniendo en cuenta lo aprendido en los análisis y se implementaron mecánicas y una narrativa coherentes entre sí.

## Capítulo 4. CONCLUSIONES

### 4.1 Conclusiones del trabajo

Tras el desarrollo de este Trabajo de Fin de Grado, se ha podido confirmar que el pixel art puede ser una herramienta visual efectiva para generar terror. Comparándolo con los estilos gráficos más realistas, el pixel art tiene una clara desventaja en cuanto a la facilidad de generar terror, pero si se utiliza de forma consciente y estratégica alrededor del tipo de experiencia que se desea transmitir, este resulta igual de efectivo. A través de los distintos análisis prácticos de los diferentes títulos, se ha comprobado que mediante la abstracción y recurrir a lo sugerido y lo abstracto, puede tener incluso más impacto que lo explícito, especialmente en contexto del terror psicológico

El proceso de diseño y desarrollo del videojuego ha servido para poner en práctica los elementos analizados durante los análisis de la investigación, adaptándose al título en desarrollo para validar su utilidad dentro de un producto real. Las mecánicas adaptadas y los conceptos explorados a lo largo de la investigación, como el cierre visual o la abstracción, han demostrado tener potencial de intensificar y provocar emociones relacionadas con el terror como: incomodidad, tensión o miedo.

En conjunto, el proyecto ha cumplido con el objetivo general propuesto, demostrando que el pixel art no solo es una alternativa viable al realismo, sino que también ofrece un lenguaje visual propio con un gran potencial expresivo dentro del género del terror.

### 4.2 Conclusiones personales

Desarrollar este Trabajo de Fin de Grado ha sido una experiencia muy desafiante, a la vez que gratificante y enriquecedora a nivel académico, profesional y personal. A lo largo del proceso no solo he profundizado en el que es mi estilo visual favorito, sino también me he enfrentado por primera vez al reto de crear una experiencia narrativa compleja en la que la historia no es un complemento, sino el eje central del juego.

Además, este proyecto ha supuesto mi primera aproximación al género del terror como desarrollador, lo que ha implicado adaptarme a nuevas formas de pensar el diseño, la ambientación y la narrativa. Ha sido un cambio significativo respecto a los proyectos que había desarrollado hasta ahora, en los que predominaban otros géneros y enfoques más mecánicos. Aquí, por primera vez, he tenido que centrarme en cómo generar emociones concretas en el jugador, como la tensión, la incomodidad o la duda, a través de todos los elementos que he estudiado en la investigación. Esta combinación de elementos ha hecho que el proyecto represente un verdadero salto en términos de ambición y aprendizaje.

La principal conclusión a la que he llegado durante este proceso es que el pixel art tiene un inmenso potencial dentro del género del terror, pero tiene un enfoque muy distinto al del realismo. A diferencia de los gráficos realistas, que pueden apoyarse directamente en lo explícito, el pixel art construye sobre lo ambiguo, lo simbólico y lo abstracto, lo que obliga al desarrollador a utilizar otros recursos más sutiles. Esto implica una curva de aprendizaje mucho más exigente, ya que los elementos que provocan terror no son algo que el jugador pueda identificar como algo terrorífico, sino por lo que interpreta o imagina a partir de la representación.

Los juegos que he analizado durante la investigación lo demuestran claramente. Muchos de ellos hacen auténticos “malabares” a la hora de generar terror utilizando elementos como el color, el ritmo, la narración o la construcción de la atmósfera para mantener al jugador en estado de alerta. El ejemplo más claro es *Picayune Dreams*, que combina múltiples elementos para la creación de este estado de alerta constante. Fusionando estilos visuales, altera la realidad del juego o rompe las propias reglas establecidas por el mismo para generar impacto, entre muchas otras. Estas obras me han servido como referencia a la hora de comprender los posibles usos del pixel art en el género como herramienta visual y narrativa

El videojuego que he desarrollado ha sido mi primer acercamiento al género de terror como desarrollador y mi primer proyecto centrado en la narrativa. Considero que he logrado sentar unas bases sólidas sobre la que desarrollar una experiencia narrativa de terror interesante. Soy consciente de que la ejecución no ha sido perfecta. El terror es un género complejo, que exige un dominio avanzado de múltiples aspectos del desarrollo a un alto nivel. Y, como he mencionado anteriormente, el uso de pixel art en el mismo cuenta con una curva de aprendizaje muy exigente y dominarlo no es algo que se consiga en un solo proyecto. Aun así, estoy muy satisfecho con el resultado obtenido y con lo que he aprendido durante el proceso.

Este videojuego representa un paso firme en mi desarrollo profesional, tanto por la magnitud del proyecto como por la dedicación y el compromiso que ha requerido. Me siento orgulloso del resultado y de todo lo que he aprendido a lo largo del desarrollo.

## Capítulo 5. FUTURAS LÍNEAS DE TRABAJO

Aunque el proyecto ha sido desarrollado como parte de un Trabajo de Fin de Grado, desde el inicio ha sido concebido con potencial para evolucionar más allá del ámbito académico. Por ello, una de las principales líneas de trabajo futuras es continuar el desarrollo del videojuego con el objetivo de convertirlo en un producto comercial completo.

Actualmente, el juego presenta una experiencia funcional y coherente a nivel narrativo, mecánico y visual, pero aún existen múltiples aspectos que pueden ser mejorados y ampliados para alcanzar un nivel profesional. Un punto en el que centrarse sería el **pulido técnico**, centrado principalmente en rehacer parte de la programación para mejorar la experiencia jugable, solucionar errores y poder adaptarlo a futuras ampliaciones de forma más simple. También se buscaría refinar el **apartado artístico**, incluyendo nuevas animaciones, detalles y efectos que mejoren la experiencia que no se han podido añadir durante el desarrollo.

Otro aspecto prioritario sería la **expansión de contenido**, tanto a nivel narrativo como jugable. La historia se planteó para una extensión mucho mayor, tocando aspectos como el pasado de la protagonista, una interacción más cercana con los personajes y varios finales dependiendo de las elecciones tomadas a lo largo de la historia. Esta visión no era realista para las limitaciones de tiempo en la que se tiene que desarrollar el proyecto, por lo que la historia fue resumida manteniendo los aspectos clave para generar el impacto necesario en el jugador. A nivel mecánico ocurrió algo similar, se plantearon mecánicas interesantes como el poder recolectar información de objetos físicos haciendo uso de elementos 3D y no solo mediante conversaciones, resolución de puzzles y permitir al jugador interactuar más con el entorno. Todo esto se tuvo que descartar para finalmente mantener las mecánicas clave y adaptar algunas de estas funciones descartadas a las mantenidas.

Como conclusión, a largo plazo, el objetivo es realizar una versión que pueda ser distribuida en plataformas comerciales, presentando una experiencia más extensa, accesible y profesional.

## Capítulo 6. REFERENCIAS

### 6.1 Referencias bibliográficas

**Aniel, A. (2021).** *Itchy Tasty: An Unofficial History of Resident Evil*. Unbound.

**Barranco, S. (2024).** *Bestiario Grotesco de los Videojuegos*. GamePress.

**Chatziioannou, A. (2024).** *From Ants to Zombies (Bitmap Books)*.

**Folorunso, C., Weinel, J., & Otero, N. (2024).** Horror in Modern and Retro 3D Games. *Electronic Visualisation and the Arts (EVA London 2024)*.

**Hernán de Soles, A. (2023).** *El libro de los videojuegos de terror*. GamePress.

**Järvinen, A. (2002).** Gran Stylissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games..

**Juul, J. (2014).** High-tech low-tech authenticity: The creation of independent style at the Independent Games Festival. In *Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG)*.

**Kirkland, E. (2011).** Survival Horrality: Analysis of a Videogame Genre.

**Kylmäaho, N. (2019).** *Pixel Graphics in Indie Games* (Bachelor's thesis). Centria University of Applied Sciences.

**Marcos-Huamán, R., Gifreu-Castells, A., & Sayán-Casquiño, Y. (2024).** Players' perception in video games with horror narrative: Analysis of the audiovisual features in Resident Evil.

**Martínez Mora, P. (2023).** *Estética y postproducción digital en el videojuego pixel art contemporáneo: Los casos de Blasphemous y Blasphemous II* (Tesis de máster). Universitat Politècnica de València.

**Michael, D. (2003).** *The Indie Game Development Survival Guide*.

**Páez Villarreal, S. A. (2022).** *A Visual Renegade: A phenomenological and aesthetical examination of pixel art* (Master's thesis). Vrije Universiteit Amsterdam.

**Perron, B. (2018).** *The World of Scary Video Games: A Study in Transmedia Horror Narratives*. Bloomsbury Academic.

**Wagemans, J. (2012).** A century of Gestalt psychology in visual perception: I. Perceptual grouping and figure-ground organization. *Psychological Bulletin*,

<https://doi.org/10.1037/a0029333>

Zufri, T., Hilman, D., & Frans, O. (2022). Research on the application of pixel art in game character design. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*,

<https://doi.org/10.21512/jggag.v7i1.7746>

## 6.2 Otras fuentes

**Allen, D. (2023, 7 de julio).** 10 most important horror games of all time. *TheGamer*.

<https://www.thegamer.com/important-horror-games-all-time>

**Dolan, P., & Bailey, A. (2023).** Ghastly Graphics: Tool Fandom, Bad Cinema, and the Haunted PS1 Game Development Community.

<https://ijcmr.online/2/article/view/16/19>

**Hernandez, G. (2023, 24 de octubre).** 10 most influential horror video games of the 2000s. *Screen Rant*.

<https://screenrant.com/horror-video-games-2000s-best>

**Keo, M. (2017).** *Graphical Style in Video Games* [Ensayo no publicado].

**Meitzler, M. (2014).** Game Changers: The rise of indie games. *Game Developer Magazine*.

**Morán Santiago, A. (2022, 31 de octubre).** Los 20 juegos de terror imprescindibles que debes jugar sí o sí. *HobbyConsolas*.

<https://www.hobbyconsolas.com/listas/mejores-juegos-terror-historia-1106383>

**Podgorski, D. (2015).** Style by necessity: On FTL: Faster Than Light, and pixel art as an art movement. *The Gemsbok*.

<https://thegemsbok.com/art-reviews-and-articles/style-by-necessity-ftl-pixel-art/>

**Schlitter, R. (2023).** Pixelblog – Tiny Pixels. *Slynyrd Pixel Blog*.

<https://www.slynyrd.com/blog>

**Shea, J. (2014).** An interview with the teacher-turned-developer behind "Oregon Trail". *Game Informer*.

**Winkie, L. (2021).** When Video Games Feel Haunted: Inside the Low-Res Horror Boom. *Vulture/New York Magazine*.

<https://www.vulture.com/2021/10/inside-the-low-res-indie-horror-boom.html>

### 6.3 Videojuegos de referencia

**Airdorf. (2017).** *Faith: The Unholy Trinity* [Videojuego]. New Blood Interactive.

**APE, HAL Laboratory. (1994).** *EarthBound* [Videojuego]. Nintendo.

**Atari. (1982).** *Haunted House* [Videojuego]. Atari.

**Baroque Decay. (2019).** *Yuppie Psycho* [Videojuego]. Another Indie.

**Bark Bark Games. (2020).** *House* [Videojuego]. Bark Bark Games.

**Blobfish. (2023).** *Brotato* [Videojuego]. Blobfish.

**Byrne, J. (2012).** *Lone Survivor* [Videojuego]. Superflat Games.

**Capcom. (1989).** *Sweet Home* [Videojuego]. Capcom.

**Capcom. (1996).** *Resident Evil* [Videojuego]. Capcom.

**Cawthon, S. (2014).** *Five Nights at Freddy's* [Videojuego]. Scott Cawthon.

**Consumer Softproducts. (2021).** *Cruelty Squad* [Videojuego]. Consumer Softproducts.

**Creative Assembly. (2014).** *Alien: Isolation* [Videojuego]. SEGA.

**DYA Games. (2021).** *Evil Tonight* [Videojuego]. DYA Games.

**Frictional Games. (2020).** *Amnesia: Rebirth* [Videojuego]. Frictional Games.

**Happy Paintings. (2018).** *Fear & Hunger* [Videojuego]. Happy Paintings.

**Irrational Games. (2007).** *BioShock* [Videojuego]. 2K Games.

**Kikiyama. (2004).** *Yume Nikki* [Videojuego]. Kikiyama.

**Konami. (1999).** *Silent Hill* [Videojuego]. Konami.

**kouri. (2012).** *Ib* [Videojuego]. kouri.

**Marrow Soft. (2023).** *Picayune Dreams* [Videojuego]. Marrow Soft.

**McKinney, D. (2022).** *Iron Lung* [Videojuego]. David Szymanski.

**Naughty Dog. (2013).** *The Last of Us* [Videojuego]. Sony Computer Entertainment.

- 
- noprops. (2008).** *Ao Oni* [Videojuego]. noprops.
- panstasz. (2020).** *World of Horror* [Videojuego]. Ysbryd Games.
- Pajitnov, A. (1984).** *Tetris* [Videojuego]. AcademySoft.
- Pixel. (2004).** *Cave Story* [Videojuego]. Studio Pixel.
- Pixelatto. (2019).** *Reventure* [Videojuego]. Pixelatto.
- Polytron Corporation. (2012).** *FEZ* [Videojuego]. Trapdoor.
- poncle. (2022).** *Vampire Survivors* [Videojuego]. poncle.
- Red Hook Studios. (2016).** *Darkest Dungeon* [Videojuego]. Red Hook Studios.
- Remedy Entertainment. (2023).** *Alan Wake II* [Videojuego]. Epic Games Publishing.
- RobTop Games. (2013).** *Geometry Dash* [Videojuego]. RobTop Games.
- Rockstar Games. (2010).** *Red Dead Redemption* [Videojuego]. Rockstar San Diego.
- Sabotage Studio. (2023).** *Sea of Stars* [Videojuego]. Sabotage Studio.
- Square Enix. (1998).** *Parasite Eve* [Videojuego]. SquareSoft.
- Studio Pixel Punk. (2021).** *UNSIGHTED* [Videojuego]. Humble Games.
- The Game Kitchen. (2014).** *The Last Door* [Videojuego]. Phoenix Online Publishing.
- The Game Kitchen. (2019).** *Blasphemous* [Videojuego]. Team17.
- Toby Fox. (2015).** *Undertale* [Videojuego]. Toby Fox.
- Visceral Games. (2008).** *Dead Space* [Videojuego]. Electronic Arts.

## Capítulo 7. ANEXOS

### 7.1 Documento resumen de desarrollo narrativo

#### Día 1:

Paula llega al pueblo con la intención de alojarse en un hostel que ha encontrado por internet, pero al llegar descubre que este lleva años abandonado. Al buscar ayuda, se encuentra con Eulalia, una anciana amable que le ofrece pasar su estancia en una pequeña casa que tiene vacía. Tras instalarse, el jugador puede comenzar a explorar el pueblo, sin adentrarse todavía en el bosque. Durante este primer día, se presentan los vecinos y se establecen las primeras relaciones con los personajes principales

#### Día 2:

Paula decide salir a explorar más allá del pueblo. Se adentra por primera vez en el bosque y encuentra tanto la granja de Román como una cabaña abandonada que genera cierto malestar. Este día sirve para reforzar los vínculos con los aldeanos, especialmente con Clara y Gabriel, quienes comparten detalles personales. El ambiente sigue siendo tranquilo.

#### Día 3:

Paula descubre que no tiene suficiente medicación para los próximos días. Al intentar coger el coche para ir a por más, se da cuenta de que ha sido sabotado. Pide ayuda a Gabriel, quien se ofrece a ir por ella mientras Paula pasa el día con Clara. Durante la tarde, el jugador puede explorar la casa de la pareja y descubrir detalles sobre el pasado de la familia. Al anochecer, Gabriel no ha regresado, y Paula empieza a experimentar los primeros síntomas de paranoia.

#### Día 4:

La situación se agrava. Clara no responde al llamar a su puerta. Paula comienza a investigar más a fondo, entrando en casa de Eulalia, donde encuentra una llave que da acceso a una biblioteca en la casa, que estaba cerrada con llave desde el principio del juego. En la biblioteca descubre libros antiguos que mencionan el nombre de Alaric (el bebé de la pareja). Finalmente, accede a la cabaña abandonada, donde encuentra varias cintas de vídeo. La última cinta, que muestra un perturbador suceso relacionado con Clara y su bebé, deja a Paula completamente horrorizada. La luz se corta y queda encerrada en el sótano.

### Días posteriores:

Estos días se representan como una secuencia abstracta, simbólica de la progresiva ruptura mental de Paula. Al final, Paula despierta de nuevo en el sótano, completamente desquiciada. En su mente solo suenan las palabras “*Venari... Thas’mar... Alaric...*” que lleva repitiendo en bucle desde que se quedó encerrada

### Día final:

Paula escapa del sótano y se adentra en el pueblo. Entra en la casa de Clara creyéndola muerta, y al ver el supuesto altar donde debería estar la cuna, entra en pánico. Toma al bebé y huye con él por el bosque creyendo que lo está salvando. La historia cierra con una escena en negro donde se escucha a Clara, desesperada, buscando a su hijo, dejando al jugador con la duda de qué ha sido real y qué ha sido fruto de la enfermedad mental de Paula.

## 7.2 Fichas de personaje

Durante la fase de planeación y producción, realicé unas fichas de personajes sencillas de cada uno de los personajes de la historia, con su rol en esta y sucesos o características importantes sobre ellos.

### 1) PROTAGONISTA

**Nombre:** Paula

**Edad aproximada:** 24 años

**Rol en la historia:** Protagonista. Periodista que investiga sucesos paranormales

**Relación con Paula (protagonista):** —

**Personalidad:** Extrovertida, amigable, paranoica y confiada.

### Detalles relevantes:

- Pese a su trabajo, no cree en lo oculto ni en lo sobrenatural.
- Padece una enfermedad mental (inspirada en la esquizofrenia paranoide) que controla con medicación.
- Utiliza un cuaderno y una cámara instantánea para recordar detalles importantes, debido a sus problemas de memoria.
- A lo largo de la historia, sufre un deterioro progresivo de la realidad y de su percepción, lo que la lleva a cuestionarse todo lo que ve y vive.

## 2) ABUELA

**Nombre:** Eulalia

**Edad aproximada:** 70 - 75 años

**Rol en la historia:** Anciana que acoge a Paula en su casa al llegar al pueblo

**Relación con Paula (protagonista):** Le ofrece alojamiento y actúa como primera figura de contacto en el pueblo

**Personalidad:** Aparentemente amigable, tranquila y confiable, pero a medida que avanza la historia se la empieza a ver más misteriosa

**Detalles relevantes:**

- Lleva viviendo en el pueblo desde su nacimiento
- A lo largo de la historia su personaje se convierte en una figura ambigua, sin saber sus verdaderas intenciones
- Dentro de su casa hay una puerta cerrada con información relevante para el desenlace de la historia
- Le apasionan las flores y los libros

## 3) MUJER EMBARAZADA

**Nombre:** Clara

**Edad aproximada:** 26 - 28 años

**Rol en la historia:** Mujer embarazada que ha vuelto al pueblo para dar a luz de la misma forma que su madre hizo con ella años atrás.

**Relación con Paula (protagonista):** Entabla una relación cercana con Paula, abriéndose sobre sus sentimientos y miedos. Es una figura clave para el desarrollo emocional de la historia

**Personalidad:** Amable, tranquila, miedosa y sentimental. Últimamente está bastante triste

**Detalles relevantes:**

- Le cuesta hablar de su madre
- No tiene mucha familia ni amigos que lo apoyen en estos momentos difíciles
- Se siente vulnerable frente a la idea de la maternidad y tiene dudas sobre si seguir los deseos de su madre de dar a luz en el pueblo es lo correcto.
- El nombre de su hijo es el nombre que tenía pensado ponerle su madre si hubiese nacido varón
- Es la pieza clave del desarrollo de la historia
- Su destino se ve alterado por la paranoia que sufre Paula al avanzar la historia

#### 4) PROMETIDO DE LA MUJER

**Nombre:** Gabriel

**Edad aproximada:** 26 - 28 años

**Rol en la historia:** Prometido de Clara. Personaje secundario que desaparece en mitad de la historia de forma misteriosa

**Relación con Paula (protagonista):** Cordial y agradable. Siente simpatía y agradecimiento hacia Paula, ya que esta anima mucho a Clara cuando hablan y pasan tiempo juntas

**Personalidad:** Amable y agradable

**Detalles relevantes:**

- Nervioso ante la inminente llegada del bebé y el hecho de dar a luz en el pueblo.
- En cierto punto de la historia desaparece de forma misteriosa
- No juega un papel activo en etapas finales de la historia

#### 5) CAMPESINO

**Nombre:** Román

**Edad aproximada:** 70 -75 años

**Rol en la historia:** Vecino del pueblo. Figura antagonica durante los primeros momentos de juego. No le gusta la idea que venga gente de fuera al pueblo

**Relación con Paula (protagonista):** Actitud hostil al principio. Tras un tiempo empieza a actuar más amable

**Personalidad:** Amargado, rencoroso, borde

**Detalles relevantes:**

- Rencoroso al principio del juego. Te ignora cuando le haces preguntas. Tras hablar con Eulalia este se “ablanda” y os acepta.
- Vive aislado en su granja en el bosque, cuidando de sus ovejas
- Es el que más cosas te revela sobre el pueblo una vez este se abre contigo

## 6) MADRE MUJER

**Nombre:** Teresa

**Edad aproximada:** 70 -75 años (fallecida recientemente)

**Rol en la historia:** Madre de Clara. Figura misteriosa que parece tener un gran peso en la historia de forma indirecta.

**Relación con Paula (protagonista):** Nunca se llegaron a conocer

**Personalidad:** No se sabe nada de ella más allá de su relación con su hija Clara y su amiga de la infancia Eulalia

**Detalles relevantes:**

- Dio a luz a Clara en el pueblo antes de mudarse a la ciudad
- Tiene una gran relevancia en la historia siendo una figura enigmática que genera paranoia a Paula cuanto más sabes de ella
- Se sugiere que esta formaba parte de un culto, pero todo son paranoias dentro de las imaginaciones de Paula

## 7) BEBÉ

**Nombre:** Alaric

**Edad aproximada:** Recién nacido

**Rol en la historia:** Hijo de Clara. Elemento central de la paranoia de Paula

**Relación con Paula (protagonista):** Objeto de su obsesión. Cree que debe protegerlo, pero no está claro de qué

**Personalidad:** —

**Detalles relevantes:**

- El nombre Alaric proviene del libro favorito de Teresa, una historia de fantasía
- Era el nombre que iba a tener Clara si hubiese sido varón
- Nunca representa una amenaza real, pero su nacimiento desencadena el colapso mental de Paula.

