

# TFG

---

## EREBO, CONCEPT DE PERSONAJES.

DISEÑO Y DESARROLLO DE PERSONAJES  
PARA VIDEOJUEGOS.

Presentado por Irene Ortiz Antonino  
Tutor: Rodrigo Pérez Galindo

Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2019-2020



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

Mi proyecto de fin de grado consiste en el desarrollo de personajes enfocado al mundo del videojuego, buscando una estética basada en la popular temática de "Halloween", pero con un enfoque distinto a la tradicional. Se tendrán en cuenta referentes del mundo de los videojuegos tales como "Little Nightmares", "Skull Girls", la serie animada japonesa "Soul Eater", o incluso "League of Legends", donde distintas referencias a esta estética se hacen presentes.

Mi intención es reflejar en el mundo del videojuego la normalidad de esta fantasía a través de los personajes seleccionados. La temática del videojuego sería RPG (roleplay game).

La parte práctica de mi proyecto consistirá en crear los personajes desde cero, mostrando todo el camino desde los bocetos iniciales hasta las artes finales de cada uno.

My end grade project consists in developing characters for the videogame industry, looking for an aesthetic based on the popular theme "Halloween", but with a different view from the original one.

It would have some referents as "Little Nightmares", "Skull Girls", the japanese animated series "Soul Eater", and even "League of Legends", where is it possible to found this aesthetic with some references.

My intention is to show on the videogame's world the "normality" from this fantasy through the selected characters.

The game's theme would be RPG (roleplay game).

The practical part of my project consists in to create all characters from zero, showing all the path from the initial sketches to the final arts.

## PALABRAS CLAVE

Diseño y desarrollo de personajes; videojuegos; halloween; fantasía; ilustración; juego de rol.

Character concept; videogames; halloween; fantasy; illustration, role-play games.

## AGRADECIMIENTOS

Querría dar las gracias en primer lugar a mi tutor, Rodrigo Pérez Galindo, por todo su apoyo, su tiempo y su orientación a lo largo del trabajo, desde el más puro inicio. Agradecer así cada vez que buscaba dar la vuelta a mis ideas para hacerlas mejores, ayudándome a crecer.

Le doy las gracias a mi madre, por estar cada día apoyándome y dándome fuerzas para seguir con el trabajo. Por aguantar mis momentos de estrés y escucharme en mis peores momentos.

También quiero dar las gracias a mis amigos , en especial a mi mejor amiga Christina Calvet, por estar ahí y apoyarme , por darme consejos, darme fuerzas y desearme lo mejor.

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>5</b>
<b>2. MOTIVACIÓN PERSONAL.....</b>	<b>5</b>
<b>3. OBJETIVOS .....</b>	<b>6</b>
<b>3.1 Objetivos .....</b>	<b>6</b>
<b>3.2 Metodología.....</b>	<b>6</b>
3.2.1 Cronograma.....	7
3.2.2 Mapa conceptual.....	7
<b>4. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>8</b>
<b>4.1 Videojuegos.....</b>	<b>8</b>
4.1.1 Historia de los videojuegos.....	8
4.1.2 Géneros de videojuegos.....	9
4.1.3 Código PEGI.....	13
<b>4.2 Los juegos de Rol .....</b>	<b>13</b>
4.2.1 Definición e inicios .....	13
4.2.2 El RPG adaptado a los videojuegos.....	14
<b>4.3 El Concept Art .....</b>	<b>15</b>
4.3.1 Inicios del Concept Art .....	16
4.3.2 Aplicaciones del Concept Art en la actualidad.....	16
4.3.3 El Concept Art de los personajes.....	17
<b>5. MARCO PRÁCTICO .....</b>	<b>17</b>
<b>5.1 “Briefing”: Introducción a la historia del juego.....</b>	<b>17</b>
5.1.1 Resumen de la historia del juego.....	20
<b>5.2 Halloween .....</b>	<b>21</b>
5.2.1 Origen de Halloween.....	21
5.2.2 Halloween en los videojuegos.....	22
5.2.3 Monstruos populares.....	23
<b>5.3 Referentes estéticos y estilísticos.....</b>	<b>25</b>
5.3.1 Moodboard.....	27
<b>5.4 Trabajo práctico.....</b>	<b>28</b>
5.4.1 Bocetos.....	28
5.4.2 Desarrollo de personajes.....	29
5.4.3 Composiciones .....	31
5.4.4 Artes Finales.....	30
<b>6. CONCLUSIONES.....</b>	<b>32</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....</b>	<b>33</b>
<b>8. ANEXO.....</b>	<b>36</b>
<b>9. ÍNDICE DE IMÁGENES.....</b>	<b>36</b>

# 1.INTRODUCCIÓN

El presente trabajo consiste en una realización práctica y teórica del tema a trabajar: El diseño y desarrollo de personajes.

En este trabajo analizaremos no sólo el modo en el que se trabaja un diseño de personaje desde los inicios hasta su final, sino todo lo que hay a su alrededor. El mundo de los videojuegos y su historia, distintos tipos de juegos y como estos se han adaptado a los días presentes.

Halloween como temática principal de mi proyecto también se verá representada y estudiada a lo largo del marco práctico , poniendo en contexto la estética deseada para el desarrollo práctico del trabajo.

Estudiaremos también todo lo que significa el Concept Art y como este se ha aplicado a los videojuegos hoy en día.

El proceso creativo quedará reflejado en el trabajo de inicio a fin, y por último añadiré un anexo con todo el desarrollo de los tres personajes principales hasta su finalización.

# 2.MOTIVACIÓN PERSONAL

Los videojuegos han formado parte de mi vida desde que tengo uso de memoria, me han acompañado a lo largo de la carrera que estoy cursando, Bellas Artes, y es un medio en el que estoy familiarizada.

Del mismo modo, la creación de personajes, historias y mundos de fantasía siempre me han llamado la atención desde que era muy joven, y fue esto lo que me animó a buscar mi camino personal en el mundo artístico, dirigido al concept art.<sup>1</sup>

En tercero de carrera pude cursar la asignatura Ilustración 3D Concept Art la cual me animó finalmente a dedicarme al mundo del concept art. No solo eso, pues también me aclaró todas las dudas que pudiera tener.

A partir de ese momento he seguido por la misma línea, buscando enfocar mi trabajo al concept art, además de la ilustración.

Con la ayuda de los conocimientos adquiridos a lo largo de mi carrera educativa, he decidido realizar un proyecto grande en el que doy rienda suelta a todo mi potencial creativo.

Partí de la base de unos personajes que creé hace años para uso personal, y les di un lavado de cara y una actualización única para el presente trabajo.

---

<sup>1</sup> Arte conceptual, o Concept Art, son aquellos dibujos que den una representación visual a ideas, diseños, estados de ánimo o escenas para su uso posterior en videojuegos, películas, cómics o series animadas antes de la realización final del producto.

## 3.OBETIVOS Y METODOLOGÍA

### 3.1 OBJETIVOS

Todo desarrollo de un proyecto debe tener unos objetivos que se consigan a lo largo del mismo. Los objetivos deben ir ligados al tema del proyecto, y al mismo tiempo a una metodología que haga posible su realización.

Por ello, los objetivos son:

Comprender y profundizar en la idea del “Concept Art” como rama artística.

Estudiar y profundizar el desarrollo de los tres personajes principales desde sus inicios hasta el diseño final.

Adaptar los personajes a la historia del videojuego, para que posteriormente se pueda publicar en distintos medios.

Con mi trabajo pretendo demostrar mi capacidad creativa y analítica, pudiendo dar vida a distintos conceptos fuera de lo común, llevado a mi terreno personal. Además de ello, establecer un estilo propio a lo largo del trabajo, que identifique los personajes como míos y les dé un toque único y distinguible.

### 3.2 METODOLOGÍA

Entendemos por metodología de un proyecto al proceso que seguiremos para gestionar nuestras actividades siguiendo unos requisitos y pasos, con el fin de encontrar rutas de trabajo optimizadas.

<sup>2</sup>

De este modo, para la realización del proyecto han sido necesarios estos puntos importantes:

Un cronograma

Un mapa conceptual.

Desarrollo del trabajo de lo general a lo particular [Método deductivo]

<sup>3</sup>

Como elementos han formado parte de la creación de todo el proyecto, desde su inicio hasta el final del mismo, mostramos el cronograma y el mapa conceptual.

Por otro lado, el método de trabajo consta de unos bocetos iniciales, unos

---

<sup>2</sup> Sinnaps Metodología de un proyecto: Técnicas ágiles y predictivas <https://www.sinnaps.com/blog-gestion-proyectos/metodologia-de-un-proyecto> (Consultado 16 Junio 2020)

<sup>3</sup> Es una forma de razonar y explicar la realidad, partiendo de leyes o teorías generales hacia casos particulares.

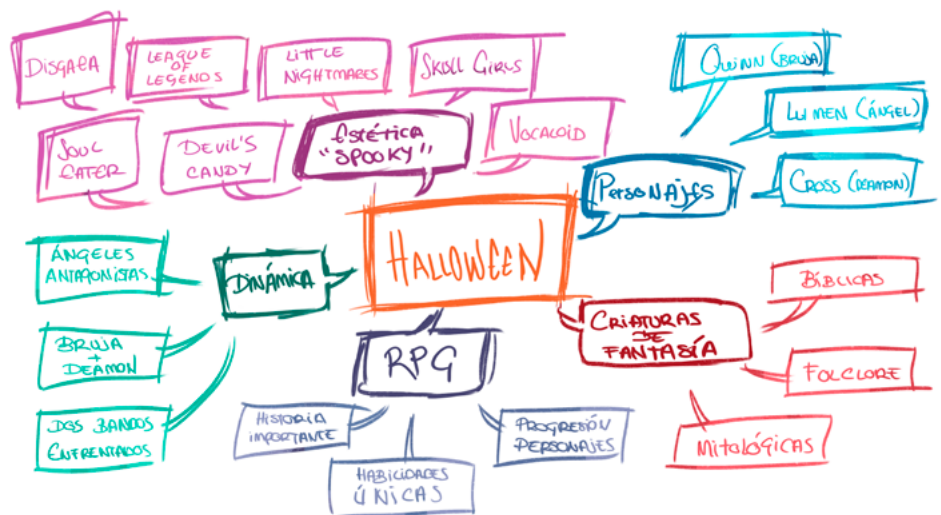
moodboards<sup>4</sup>, distintos bocetos en busca de los diseños finales de los personajes, composiciones y finalmente artes finales. Todo ello se realizará mediante arte digital gracias a unos programas de dibujo y una tableta digitalizadora, imprescindible para el medio.

### 3.2.1 Cronograma



Fig.1 Cronograma

### 3.2.2 Mapa Conceptual



Mapa conceptual | Proyecto Erebo | TFG | Irene Ortiz Antonino

Fig.2 Mapa conceptual

4 Un panel de imágenes con el que se pretende acercarse a la idea a realizar mediante distintas representaciones de la misma, que recuerden al objetivo deseado.

## 4. MARCO TEÓRICO

### 4.1 VIDEOJUEGOS

#### 4.1.1 Historia de los videojuegos

Los juegos como entretenimiento social han estado presentes en la sociedad desde tiempos inmemoriales, pero si hablamos específicamente de los videojuegos, sus orígenes se remontan a la década de 1950. Tras la aparición de las primeras computadoras se llevó a cabo la implementación de programas de carácter lúdico, y de ese modo aparecieron dos auténticos pioneros del género: "Tennis for Two" (1958) y "Spacewar!" (1962).<sup>5</sup>

A pesar de ello, no sería hasta la década de los 70, que con el coste de los precios de fabricación, aparecieron las primeras máquinas y videojuegos dirigidos al gran público. Títulos como "Computer Space" (1971) o Pong (1972) de Atari causaron un gran impacto en el público de la época.<sup>6</sup>

A raíz de este éxito las consolas llegaron a los hogares de la población, de la cual también podemos destacar la Atari 2600 (o VCS), en 1977. Esta máquina causó un gran revuelo con su sistema de cartuchos intercambiables.<sup>7</sup>

En los 80 llegaron pisando fuerte dos compañías llegadas desde Japón: Nintendo, con su famosa NES y SEGA, con la Master System.

Y es que también Nintendo se encargó de que las popularmente conocidas como "maquinitas", las consolas de bolsillo, tuvieran un gran competidor, pues con la llegada de la "Game Boy" se abrió un gran mundo al alcance del comprador. Hasta ese momento, las consolas de bolsillo tan solo podían ejecutar un juego cada una, pero las Game Boy tenían un sistema de cartuchos intercambiables que las catapultaron al éxito de inmediato.<sup>8</sup>

En los años 90 llegó el gran cambio a la tecnología 16-bit con una importante mejora gráfica. Este salto trajo consigo importantes lanzamientos, como la primera PlayStation en 1994. Nintendo y Sega, por su parte, actualizaron sus máquinas para que estuvieran a la altura de las circunstancias (Nintendo 64 y Sega Saturn).

No solo las consolas estaban progresando en el ámbito del videojuego, pues los PC tampoco se quedaban atrás. La mejora gráfica traía consigo tam-



Fig.3 La consola Atari 2600 con su mando de control y joystick.



Fig.4 Nintendo 64 con varios mandos y un el videojuego SuperMario Kart.

5 Donovan, Tristan (2010). Replay, The History of Video Games (edición electrónica) (en inglés) (1ª edición). Yellow Ant. p.12 (Consultado 16 Junio 2020)

6 «Gran Trak 10 - Videogame by Atari». [www.arcade-museum.com](http://www.arcade-museum.com) (en inglés). (Consultado 16 Junio 2020)

7 Historia de Atari. Los setenta: El nacimiento de los videojuegos [https://es.wikipedia.org/wiki/Atari#Los\\_setenta:\\_El\\_nacimiento\\_del\\_imperio\\_de\\_los\\_videojuegos](https://es.wikipedia.org/wiki/Atari#Los_setenta:_El_nacimiento_del_imperio_de_los_videojuegos) (Consultado 16 Junio 2020)

8 Donovan, Tristan (2010). Replay, The History of Video Games (edición electrónica) (en inglés) (1ª edición). Yellow Ant. pp. 185-192 (Consultado 16 Junio 2020)





Fig.5 Imagen promocional para el lanzamiento de la consola Nintendo Switch (2017)

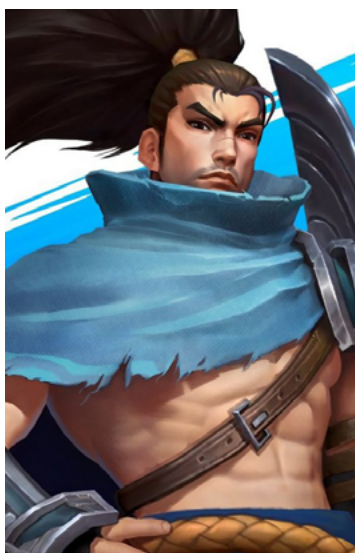


Fig.6 Yasuo, personaje de Riot Games. Imagen promocional de Wild Rift

bién una potencia que no tenía nada que envidiar a las mejores consolas. Las mejoras gráficas eran cada vez mayores, llegando a poder ejecutar videojuegos en 3D.<sup>9</sup>

Y gracias a la posterior expansión de Internet, las opciones de juego se hicieron aún mayores, trayendo consigo el juego en línea.

Con el paso de los años las consolas han ido evolucionando para traer mejoras y novedades, abriéndose paso en el mercado. Han cobrado una importancia que cuando comenzó todo, ni siquiera se podría imaginar. A día de hoy, los videojuegos son tan importantes como el mundo del cine.<sup>10</sup>

Distintas versiones de consolas han llegado a nosotros: portátiles, de sobremesa o una combinación de todo lo anterior como la popular Nintendo Switch, lanzada al mercado el 3 de Marzo de 2017. Esta consola nos ha abierto un mundo de comodidad a la hora de disfrutar de nuestros juegos favoritos.<sup>11</sup>

Y no solo eso, pues el mundo del videojuego se ha expandido hasta nuestros teléfonos móviles. Con la mejora y evolución de estos, se ha hecho posible que incluso videojuegos en masa, como el futuro “Wild Rift”, llegue a nuestros bolsillos.<sup>12</sup>

El pasado día 11 de Junio de este año, 2020, salió a la luz la nueva PlayStation 5, con todas las novedades que esta trae, abriendo un nuevo futuro a los videojuegos.<sup>13</sup>

#### 4.1.2 Géneros de videojuegos

Podemos clasificar los videojuegos por distintos géneros basados en las diferencias visuales, en su jugabilidad y narrativa. Los géneros se clasifican sin importar la ambientación que el videojuego tenga, al contrario que en los libros o películas. Un juego de disparos seguirá siendo así sin importar dónde o cuándo tome lugar.

Actualmente los videojuegos pueden definirse en distintos géneros, con sus propios subgéneros:

##### **Acción:**

Dentro del género de acción podemos encontrar juegos donde el usuario debe utilizar sus reflejos, habilidad y puntería para superar obstáculos, normalmente asociados a un contexto de peligro. Dentro de este género están los siguientes subgéneros:

9 Donovan, Tristan (2010). Replay, The History of Video Games (edición electrónica) (en inglés) (1ª edición). Yellow Ant. pp. 308 (Consultado 16 Junio 2020)

10 «Los videojuegos generan más dinero en España que cine y música juntos». [elmundo.es](http://elmundo.es). 9 de abril de 2008. (Consultado 16 Junio 2020)

11 [https://es.wikipedia.org/wiki/Nintendo\\_Switch](https://es.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Switch) (Consultado 16 Junio 2020)

12 Presentamos Wild Rift (15 Octubre 2019) <https://wildrift.leagueoflegends.com/es-mx/>

13 PS5: Todo lo que sabemos de PS5 hasta la fecha (Artículo actualizado 16 de Junio de 2020) [https://as.com/meristation/2020/06/16/reportajes/1592296476\\_965319.html](https://as.com/meristation/2020/06/16/reportajes/1592296476_965319.html)



Fig.7 Imagen del videojuego God of War (2018)

**Lucha:** Usualmente estos juegos suelen tener una alineación con gráficos en 2D, aunque los personajes pueden ser tanto 2D como 3D. En estos juegos lo usual es que, como su nombre indica, se recreen combates entre distintos personajes. El juego puede o no tener una historia con la que premiar al jugador por sus avances con objetos coleccionables<sup>14</sup> o bien personajes que posteriormente pueda utilizar.

Dentro de este subgénero encontramos los siguientes ejemplos: *Street Fighter*, *Smash Bros*, *Soulcalibur*, *Tekken*, etc.

**Hack and Slash:** Estos videojuegos son parecidos a los juegos de lucha, pero con la diferencia de que el jugador debe avanzar por niveles en 3D, luchando contra una gran cantidad de enemigos que obstaculizarán su paso. Estos juegos suelen tener una historia que haga al jugador querer avanzar abriéndose paso entre combate y combate. Normalmente suelen ser luchas cuerpo a cuerpo, y raramente hay armas a distancia.

Dentro de este subgénero, encontramos los siguientes ejemplos: *God of War*, *Devil May Cry*, *Kingdom Hearts*.

**Arcade:** Se caracterizan por su jugabilidad rápida, sencilla y repetitiva. Más que un género, es un calificativo para aquellos que recuerdan a los juegos de máquina recreativa, que tuvieron su época dorada en los años 80.

Dentro de este subgénero encontramos los siguientes ejemplos: *Space Invaders*, *Donkey Kong*, *Pacman*, etc.

**Plataformas:** En los juegos de plataformas, el jugador debe avanzar por distintos niveles con obstáculos, ya sea saltando, agachándose o escalando. Estos juegos pueden tener tendencia a plataformas de acción (donde el jugador además de superar los retos de cada nivel también deberá abrirse paso entre enemigos) o bien plataformas de aventura (en estos el jugador no podrá atacar, pero podrá moverse con distintas habilidades además de las ya dichas). Además podemos encontrar ciertos puzzles dentro de estos juegos, lo que dará un toque especial a cada uno.

Normalmente estos juegos tienen gráficos 3D, aunque podemos encontrar algunos en sentido 2D.

Dentro de este subgénero encontramos los siguientes ejemplos: *Crash Bandicoot*, *Spyro*, *Ori and the Blind Forest*, *Super Mario*, *Sonic the Hedgehog*, etc.



Fig.8 Portada del videojuego Crash Bandicoot N-Sane Trylogy (2017)

<sup>14</sup> Normalmente son pequeños premios que el jugador puede conseguir dentro de un videojuego. No tienen otra función más que otorgar una satisfacción al jugador, y pocas veces van ligados a la historia principal como tal.



Fig.9 Portada del videojuego  
Borderlands 3 (2019)



Fig.10 Imagen promocional para el  
videojuego Uncharted 4 A thief's end  
(2016)

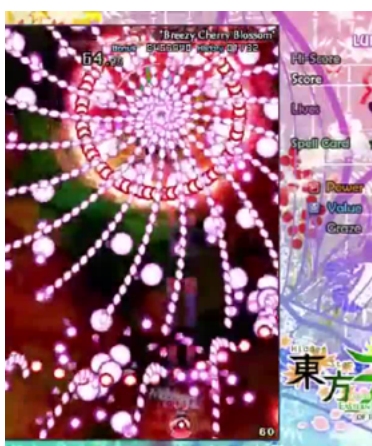


Fig.11 Touhou 16 (2017)

### Disparos:

O también conocidos como “Shooters”, estos videojuegos se centran en lo que su propio nombre indica, disparar a objetivos para abrirse paso dentro del mundo.

**Shooters en primera persona:** También conocidos como FPS (first person shooters), en estos juegos manejamos el personaje desde una perspectiva subjetiva. No vemos a nuestro personaje, sino que vemos lo que él ve, acercándonos de ese modo a la acción que ocurre a nuestro alrededor.

Con el paso del tiempo este subgénero ha evolucionado en distintas ramas, por lo que podemos encontrar una gran variación del mismo inicio. Hay juegos de terror que utilizan esta mecánica, juegos de rol, o incluso simples survival. <sup>15</sup>

Dentro de este subgénero, encontramos los siguientes ejemplos: *Bioshock, Halo, Borderlands, Overwatch, etc.*

**Disparos en tercera persona:** A diferencia del primer subgénero, en este podemos ver a nuestro personaje, ya sea desde su espalda o en una perspectiva isométrica. Este subgénero ha evolucionado con el paso del tiempo también, y a día de hoy ya no se limita a ser un simple shooter.

Dentro de este subgénero, podemos encontrar los siguientes ejemplos: *Fornite, Gears of War, Dead Space, Uncharted, etc.*

**Shoot em' up:** Estos juegos suelen tener una perspectiva en dos dimensiones y usualmente manejamos una nave espacial, aunque esto no es exclusivo, ya que podemos encontrar otro tipo de vehículo o personaje. Hay una cantidad masiva de enemigos y debemos hacernos uso de nuestra habilidad para acabar con todos ellos.

Dentro de este subgénero podemos encontrar los siguientes ejemplos: *Space Invaders, Touhou, Metal Slug, etc.*

### Estrategia:

Estos juegos se caracterizan por la necesidad de planear cada uno de nuestros movimientos con un buen uso de los personajes, habilidades y otros recursos que tengamos a mano. Aunque estos juegos suelen tener temática bélica, podemos encontrar de muchos otros tipos, como social o incluso empresarial. Estos juegos, además, suelen ir ligados al género RPG (roleplay-game). <sup>16</sup>

<sup>15</sup> Videojuegos en que la finalidad es sobrevivir a lo que nos depare. Normalmente se encuentran en videojuegos con temática de terror o apocalíptica.

<sup>16</sup> En estos juegos la historia es importante, además de que tenemos total control del avance de nuestros personajes. Podemos manejar sus decisiones, habilidades e incluso sus estadísticas.





Fig.12 Portada del videojuego Fire Emblem Three Houses (2019)



Fig.13 Imagen promocional para el videojuego Bloodborne (2015)

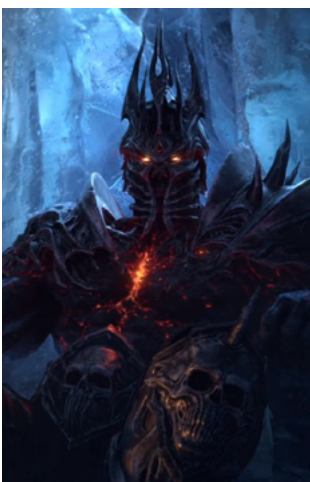


Fig.14 Imagen promocional para la expansión Shadowlands de World of Warcraft (2020)

**Estrategia en tiempo real:** En este subgénero debemos actuar a la vez que sucede toda la acción, y además dentro de este, también podemos encontrar la variante multijugador, normalmente utilizando internet.

Dentro de este subgénero podemos encontrar los siguientes ejemplos: *Age of Empires, Warcraft, Clash of Clans, etc.*

**Estrategia por turnos:** Aquí, por lo contrario, solemos actuar por turnos, por lo que debemos pensar bien qué paso vamos a dar a continuación antes de que todo ocurra.

Dentro de este subgénero podemos encontrar los siguientes ejemplos: *Fire Emblem, Dofus, Final Fantasy Tactics, etc.*

### Rol:

Los videojuegos de rol, o RPG (role play games), se caracterizan por una narrativa profunda y una evolución de personajes que puede denotarse a medida que avanza el juego, dándonos a nosotros la oportunidad de manejar esta a nuestro antojo la mayoría de veces.

**Rol en primera persona:** Estos son, pues, los juegos donde nos situamos en la perspectiva de nuestro propio personaje. Avanzamos a lo largo de una historia además de ir mejorando y evolucionando las habilidades y estadísticas de nuestro personaje, lo cual además suele tener impacto en la historia.

Dentro de este subgénero podemos encontrar los siguientes ejemplos: *The Elder Scrolls: Skyrim; Fallout, etc*

**Rol en tercera persona:** Semejante al primero, salvo que en este solemos controlar a nuestro personaje como un espectador, viéndolo normalmente a cuerpo completo.

Dentro de este subgénero podemos encontrar los siguientes ejemplos: *Bloodborne, Final Fantasy, Dark Souls [Saga], The Witcher, etc.*

**MMORPG:** O “Masive Multiplayer Online Roleplay game”, en este tipo de juegos nos juntamos a jugadores de todo el mundo a través de Internet. Podemos crear nuestro personaje y jugar con otros jugadores, explorar y evolucionar juntos.

Dentro de este subgénero podemos encontrar los siguientes ejemplos: *World of Warcraft, Lineage, Lineage II, Tera, Blade and Soul, etc.*

Otros tipos de juegos destacables:

**Sandbox:** Son los juegos en los que se nos presenta un enorme mundo virtual el cual podemos modelar a nuestro antojo mediante elementos dentro del propio juego, personalizándolo. Normalmente son juegos no lineales, el orden de las acciones permite mayor libertad al jugador.

Dentro de este subgénero podemos encontrar los siguientes ejemplos:

*Minecraft, Terraria, Simcity, etc*

**Musicales:** Como su propio nombre indica, son juegos en las que el ritmo tiene la mayor importancia. Podemos encontrar distintos tipos, entre ellos karaoke, baile, instrumentos musicales o simplemente una fusión con otros tipos de juegos en las que seguir el ritmo tiene la clave para avanzar dentro de los niveles.

Dentro de este subgénero podemos encontrar los siguientes ejemplos: *Just Dance, Project Diva, Beat Saber, SingStar, etc.*

**Agilidad mental / Puzzles:** Estos suelen tener un carácter recreativo a la par que pone a prueba el intelecto del jugador mediante puzzles o retos mentales.

Dentro de este subgénero podemos encontrar los siguientes ejemplos: *Brain Academy, Tetris, Ace Attorney, Professor Layton, Cady Crush, etc.*

**Party Games:** Perfectos para jugar en compañía, normalmente recuerdan a los juegos de tablero donde tenemos que ir superando minijuegos<sup>17</sup> contra los otros jugadores.

Dentro de este subgénero podemos encontrar los siguientes ejemplos: *Mario Party, Rayman Raving Rabbids, Viva Piñata: Party Animals, etc.*

#### 4.2.3 Código PEGI

El Código PEGI (Pan European Game Information) es un sistema de regulación diseñado dentro de la industria que sirve para dotar de información orientativa a sus productos sobre la edad adecuada para cada uno de ellos.<sup>18</sup>

Dentro del Código PEGI encontramos dos tipos de sellos distintivos:

Unos que siguen el código de color de los semáforos de tráfico, que sirven para indicar la edad orientativa adecuada a cada uno de los juegos. Los símbolos van de verde a rojo: PEGI Ok, PEGI 3, PEGI 7, PEGI 12, PEGI 16, PEGI 18

Y otro que mediante pequeños símbolos indica el contenido destacable dentro del juego. En estos tenemos los siguientes: Lenguaje Soez, Discriminación, Drogas, Miedo, Juego, Sexo, Violencia, En línea.

## 4.2 LOS JUEGOS DE ROL

### 4.2.1 Definición e inicios

“Los juegos de rol son los juegos en los que, tal como indica su nombre, uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad.”<sup>19</sup>

Un juego de rol, o role-playing game es un juego en el que sus jugadores



Fig.15 Portada para el videojuego Project Diva Mega39's Mix (2020)



Fig.16 Sellos de edad según el Código PEGI

<sup>17</sup> Retos o juegos autoconclusivos de corta duración dentro de uno más grande.

<sup>18</sup> AEVI Asociación Española de Videojuegos <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-codigo-peg/> (Consultado 16 de Junio 2020)

<sup>19</sup> DungeonMarvels <https://dungeonmarvels.com/12-rol> (Consultado 16 de Junio)



Fig.17 Gary Gygax.  
27 Julio 1938 - 4 marzo 2008.

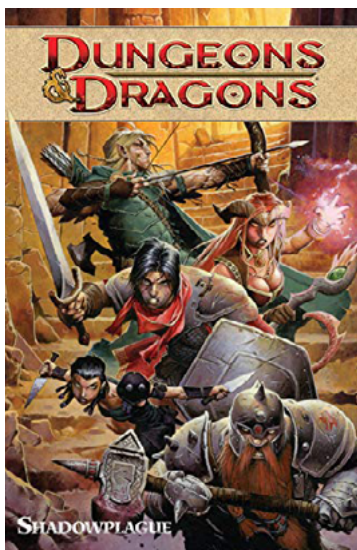


Fig.18 Portada del formato físico del volumen 1 de Dungeons and Dragons: Shadowplague. Artista: Andrea DiVito

desempeñan un papel o personalidad determinadas para poder dar, de ese modo, vida a sus personajes.

Es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen e interpretan el papel de un personaje imaginario a través de una trama narrativa donde suceden distintos eventos que podrán a juego el destino de los personajes involucrados.

Todo esto queda a merced de las interpretaciones narrativas de los jugadores, sumado a las decisiones que estos tomen con ayuda del azar.

Los orígenes de los juegos de rol se remontan a la época de 1970, aunque los juegos interpretativos llevan mucho más tiempo entre nosotros, teniendo en común la interpretación teatral. Esta práctica se fusionó con los reglamentos de los wargames<sup>20</sup> de fantasía, dando a luz a lo que hoy en día conocemos como juegos de Rol. El más famoso de todos, D&D (“Dungeons and Dragons”, en español conocido como Dragones y Mazmorras).<sup>21</sup>

A raíz de la primera edición de Dungeons and Dragons en 1974, creado por Dave Arneson y Gary Gygax<sup>22</sup>, comenzaron a hacerse más ediciones, y a partir de este, surgieron distintos juegos con otras narrativas y reglas que daba diversidad y opción de elegir al género.<sup>23</sup>

#### 4.2.2 El RPG adaptado a los videojuegos

Como ya he mencionado antes, las siglas RPG hacen alusión a Role-playing games, juegos de rol en inglés. Normalmente se conocen así a los videojuegos que tienen este género, en el que la narrativa tiene una gran importancia y mediante decisiones podemos manejar el transcurso de la historia para nuestros personajes.

Estos juegos tienen sus inicios en los juegos de rol de sobremesa, incluyendo Dungeons and Dragons, y han heredado muchos términos, escenarios y mecánicas de juego de estos.

El primer videojuego de rol nació en 1974, y en ese entonces fue llamado The game of Dungeons, aunque posteriormente comenzó a conocerse como DND, haciendo referencia al juego de tablero Dungeons and Dragons, en el

2020)

20 Un juego de guerra, en inglés wargame, es aquel que recrea un enfrentamiento de cualquier escala con unas reglas estipuladas para recrear la tecnología de la época, y una estrategia basada en cualquier entorno histórico o fantástico.

21 Del wargame al Juego de Rol [https://es.wikipedia.org/wiki/Juego\\_de\\_guerra](https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_guerra) (Consultado 17 Junio 2020)

22 Allen Rausch. «Gary Gygax Interview». [GameSpy](http://GameSpy) (en inglés) Consultado 17 Junio 2020

23 La década de 1970: Los primeros juegos de rol [https://es.wikipedia.org/wiki/Historia\\_de\\_los\\_juegos\\_de\\_rol#Origenes](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_juegos_de_rol#Origenes) (Consultado 17 Junio 2020)

cual estaba fuertemente inspirado.

Éste no fue el único, pues surgieron otros títulos semejantes, y poco después sufrieron muchas modificaciones.

El modo de juego era sencillo: Un personaje aparecía dentro de una mazmorra y debíamos ir avanzando mediante órdenes de texto, con las cuales también podíamos ir mejorando el personaje para afrontar los distintos retos que se fueran poniendo por delante.<sup>24</sup>



Fig.19 Imagen promocional para el videojuego Dark Souls III. (2016)

A raíz de este inicio, el género fue evolucionando y emergieron títulos conocidos, tales como las sagas Dragon Quest y Final Fantasy, y poco a poco el género se fue ramificando en dos caminos distintos conocidos como JRPG (japanese roleplaying game) y WRPG (western roleplaying game). Mientras que los primeros tienen un avance más lento y una trama más profunda, los segundos se centran en una acción más rápida y desenfrenada, aunque es posible, a día de hoy, encontrar mezclas de estos dos.

En el día presente tenemos distintos títulos que describen a la perfección cada una de las ramas. Por parte de los JRPG, los más conocidos son los ya nombrados Final Fantasy y Dragon Quest. Por parte de los WRPG podemos destacar la saga Souls (Demon Souls, y las tres entregas de Dark Souls, con su posterior aparición de Bloodborne de los mismos creadores), así como The Witcher, la cual tiene también una adaptación como serie en la plataforma Netflix.<sup>25</sup>

### 4.3 EL CONCEPT ART

Entendemos como Concept Art la rama artística que se dedica a la búsqueda y definición de conceptos que más tarde se finalizarán en una película, animación o videojuego, aunque también puede utilizarse para otros medios como anuncios o diseño de producto.

El concept suele tener importancia en cómo transmite la información al equipo que más tarde llevará a cabo la finalización de las ideas. Suele ser más útil conseguir transmitir adecuadamente la información que en el acabado del mismo, por eso aunque en muchos concept arts profesionales veamos ilustraciones trabajadas, eso no significa que todos deban ser así.<sup>26</sup>

24 DestinoRPG “Historia de los videojuegos: Los orígenes del RPG” <http://www.destinorpg.es/2015/08/historia-de-los-videojuegos-los.html> 7 Agosto 2015 . (Consultado 17 Junio 2020)

25 Dr. Chicharro “WRPG VS JRPG” <http://pegadosalapantalla.es/2018/02/wrpg-vs-jrpg/> 26 Febrero 2018 (Consultado 18 Junio 2020)

26 Centro Pixels “¿Qué es Concept Art?” <https://www.centropixels.com/que-es-concept-art/> 15 Junio 2019. Consultado 18 Junio 2020



### 4.3.1 Inicios del Concept Art

El término “Concept Art” fue utilizado en los tempranos años 30 por el estudio Walt Disney cuando realizaban lo que hoy en día conocemos como sus clásicos más famosos,<sup>27</sup> aunque podría considerarse concept art las primeras ideaciones de Georges Méliès cuando estaba preparando su film “Viaje a la Luna”, el cual se estrenó en el año 1902.<sup>28</sup>

Como bien se ha dicho, la finalidad del concept artist<sup>29</sup> es representar diseños o ideas que sirvan para realizar el producto final más tarde, sea en el medio que sea.

### 4.3.2 Aplicaciones del Concept Art en la actualidad.

En el día presente el Concept Art se puede encontrar en multitud de sitios relacionados con producciones multimedia, ya sea cine, animación o videojuegos. Normalmente se compone de un equipo de varias personas, aunque en las producciones indie<sup>30</sup> podemos encontrar hasta un solo concept artist.

Es bastante más común conocer a estos artistas en producciones de animación de grandes estudios como Walt Disney o Pixar, y de hecho el pasado 27 de Octubre de 2019 se puso a la venta una colección de artbooks<sup>31</sup> conjunta de estos dos estudios: “El arte de Disney”, el cual puede encontrarse a través de la web de El País colecciones.

También se ha hecho popular la venta de estos artbooks con referencia al mundo del videojuego, el cual es cada día más popular entre el público actual. Un buen ejemplo de esto, es el artbook “The art of Zero Dawn<sup>32</sup>”, donde podemos encontrar todo tipo de concept arts de los artistas y diseñadores involucrados.

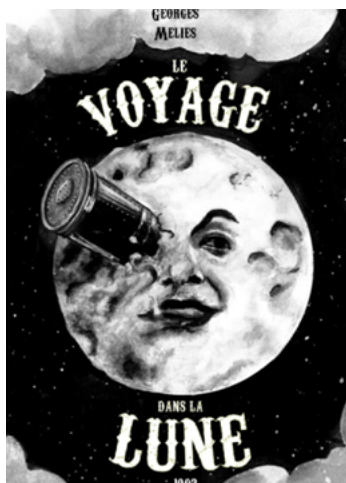


fig.20 Cartel publicitario para “Viaje a la Luna”, de George Méliès (1902)



fig.21 “Centaurette Heads”, por Fred Moore para Fantasía de Disney (1940)

27 Gustaf Tenggren “1930 / 1940 Disney Concept Art” (en inglés) 25 Septiembre 2014. Consultado 19 Junio 2020.

28 Martín Julio para Domestika “Entrevista con Jean Fraise: ¿Qué es el Concept Art?” <https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art> 29 Abril 2019. Consultado 19 Junio 2020.

29 En inglés “artista conceptual”, el que realiza el Concept Art.

30 En inglés “independiente”

31 En inglés “libro de arte”, una recopilación de diseños, procesos y artes finales de un proyecto.

32 <https://www.amazon.es/Art-Horizon-Zero-Dawn/dp/1785653636> en inglés





Fig.22 “Annie”, concept art por SIXMOREVODKA Studio (Artistas: Gerald Parel & Jelena Kevic-Djurdjevic ) Riot Games.

## 4.4 EL CONCEPT ART DE LOS PERSONAJE

El diseño de personajes es también una práctica compleja y a la vez deseada dentro del mundo del Concept Art. No es simple llegar a obtener un diseño final que sea adecuado al medio en el que se representará; el personaje debe pasar por muchas fases antes del diseño final.

El concept del personaje parte de un briefing<sup>33</sup> inicial, el cual es importante estudiar para poder llegar a la definición adecuada para el personaje.

Debe tenerse en cuenta toda la información que nos brinde, y hacer un análisis exhaustivo de la misma.

A raíz de este briefing, se comienzan a hacer distintos bocetos en busca de una aproximación a la idea. No se hace el diseño definitivo de una, sino que se van haciendo distintas aproximaciones y variaciones a medida que el estado del concept va avanzando.

El concept artist no decide por sí solo todos y cada uno de los pasos, ya que un equipo de profesionales está supervisando y ayudándole a tomar las mejores decisiones, aunque la parte artística siempre quedará de su mano y de otros asistentes del mismo departamento.<sup>34</sup>

## 5. MARCO PRÁCTICO

### 5.1 “BRIEFING”: INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA DEL JUEGO

La idea de la que quise partir fue simple: “Quiero algo relacionado con la temática Halloween, pero sin caer en el típico tópico”, y dado mi interés por el mundo del anime<sup>35</sup> no me fue complejo encontrar distintas referencias en las que podría sacar inspiración para la idea que tenía en mente.

Buscaba algo que tuviese una mezcla de la temática tétrica, junto a un punto de fantasía . Todo esto debía mezclarse y crear un mundo donde estos elementos fueran algo normal para los habitantes del mismo . Mezclar conceptos de la fantasía popular así como hadas o sirenas, junto con las ideas de criaturas tales como demonios o ángeles , pero todo llevado a mi terreno.

Pese a que adoro todo lo relacionado con la magia, fantasía y mitología, siempre me ha gustado llevar esos conceptos a mi propio estilo. Me gusta darles una historia y un contexto que, pese a poder basarse en lo que se co-

33 Definicion.de “Se conoce como briefing a un documento informativo que brinda datos de utilidad para el desarrollo de una acción” <https://definicion.de/briefing/> 2016. Consultado 20 Junio 2020

34 La Vanguardia “Cómo se crea un personaje” <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20191018/471044503696/concept-art-idea-realidad.html> 18 Octubre 2019. Consultado 20 Junio 2020

35 Se conoce por ese nombre a la animación japonesa.

noce popularmente, suelen tener un toque que los hace míos.

Por eso para este proyecto me he decidido a crear un mundo fantástico desde cero, donde criaturas de todo tipo se juntan . El bien y el mal comparten lugar en este mundo, aunque no se separan por luz y oscuridad, sino por los intereses de cada bando.

Los ángeles conviven en un territorio llamado el Reino Celestial , y no porque esté relacionado con el cielo en el que se habla normalmente en un ambiente cristiano, sino por los elementos que se suelen relacionar con lo que ellos consideran pureza. El Reino Celestial sólo admite ángeles entre sus habitantes, y estos tienen una categoría y un trabajo específico para cada uno.

Por otro lado, el resto de criaturas viven en el Érebo. Erebo viene del griego Érebos, y era la personificación de la oscuridad y la sombra, uno de los dioses primordiales. Érebo es un terreno amplio y bañado por la magia que proviene de una fuente inanimada. En este terreno coexisten todo tipo de especies y criaturas . Lejos de ser una civilización monárquica como lo es el Reino Celestial, el Érebo se mantiene en pie por un sistema de Gobierno democrático parecido al que tenemos hoy en día.

Dentro de este mundo que he creado, existen diferentes términos:

**Maná:** Este maná es la energía natural que fluye en todo ser vivo, incluyendo las plantas. Cada ser tiene un nivel distinto de maná, y este es necesario para la formulación de la magia.

Tanto el Érebo como el Reino Celestial tienen su propia fuente de maná:

**Érebo:** Una manifestación física de una fuente de maná alimenta las criaturas del Érebo. Esta manifestación forma parte del inicio, así como el líder del Reino Celestial, sólo que él tomó cuerpo y consciencia propia y esta fue evolucionando con el tiempo.

**Reino Celestial:** Su propio líder es para ellos la fuente infinita de maná, una energía que no se acaba y de forma desconocida es capaz de alimentar a todos los ángeles.

**Érebo:** Se conoce así al país formado por toda criatura viviente, sea mágica o no, que es considerada “corrupta” por los ángeles. La magia es algo habitual dentro de este mundo, por lo que hay todo tipo de especies viviendo en este lugar.

La magia del Érebo se divide por especies:

**Brujas:** Las hechiceras más poderosas de todo el Érebo. Normalmente mujeres, son elegidas al nacer tras descubrir que por sus venas corre una intensidad de maná superior al resto.

Son marcadas con un símbolo mágico que les ayudará a canalizar su magia con mayor efectividad.

Las brujas tienen la máxima capacidad mágica, aunque deben entrenarla. Son capaces de realizar cualquier tipo de magia, y pueden especializarse en algún tipo u otro.

Son consideradas una especie en sí misma, aunque puede surgir que en algún momento haya alguna con rasgos de otra subespecie. Las subespecies como "hadas", "sirena" o similares tienen habilidades pasivas asociadas. Las "hadas", por ejemplo, tienen la habilidad de cambiar de tamaño y levitar.

Tras que las Brujas sean marcadas, estas suelen ser educadas por el propio estado, conocido como "Sello Oscuro". Las brujas son entrenadas hasta que están listas para luchar por sí mismas. Entonces reciben un compañero y se gradúan en la Academia.

**Deamons:** Dentro de mi universo, se conoce así a las especies que recuerdan a los típicos demonios de la cultura popular, pero que no llegan a considerarse seres malditos como en el cristianismo. Es, simplemente, una especie más. Pueden tener cualquier aspecto y género. Sus habilidades dependen de lo mismo, cada Deamon nace con unas habilidades únicas que va desarrollando con la edad.

Los Deamon son asignados como compañeros guardianes de las Brujas. Su deber es trabajar con ellas y protegerlas.

**Reino Celestial:** Conocida así toda la extensión de los territorios bañados por la luz "celestial". Sus habitantes se consideran puros, descendientes de la misma luz, y no admiten a cualquiera que no sea como ellos. Estos seres están basados en la jerarquía de los ángeles cristianos descritos en la Biblia, aunque totalmente pasados a mi estilo:

**Lumen:** Líder del Reino Celestial y fuente inagotable de maná. Domina todos los elementos divinos, aunque siempre se oculta en sus tierras. Manda a sus ángeles a que hagan el trabajo por él, ya que prefiere no involucrarse en los trabajos sucios a no ser que sea realmente necesario. Es consciente de que su seguridad es la prioridad ante todo, por lo que sus lacayos siempre estarán dispuestos a protegerlo ante todo.

*Primer círculo:*

**Serafines:**

Los más poderosos dentro de la jerarquía de los ángeles. Poseen todos los elementos divinos, por lo que son enemigos poderosos y difíciles de hacer frente. Un reto que no se puede superar a solas. Son los principales guerreros del Reino Divino, los caballeros Reales.

**Querubines:**

Normalmente tiradores del Reino Divino. Se les conoce por su espectacular puntería y poderosas flechas cargadas de luz celestial. Pueden saltar entre cada elemento divino dependiendo del uso de sus flechas.

**Tronos:**

Protectores por excelencia. Pese a que únicamente poseen un único elemento divino, son considerados dentro del primer círculo debido a su poderosa defensa y gran tamaño. Las únicas Bestias Celestiales dentro del primer círculo. Siguen órdenes de los Serafines.

*Segundo círculo:***Dominaciones:**

Son conocidos como los Domadores Divinos. Normalmente son los que guían a los Ángeles del tercer círculo, y atienden las órdenes directas de los Serafines.

**Virtudes:**

Dentro del segundo círculo, las Virtudes son capaces de manipular los elementos divinos relacionados con la protección y sanación para el resto de los círculos.

**Potestades:**

Encargados del reconocimiento de las tierras y su evaluación para que el resto de círculos puedan encargarse de sus tareas. Son seres pequeños pero de gran utilidad.

*Tercer círculo:***Principados:**

Los más grandes de las Bestias Celestiales. Carecen de consciencia propia.

**Arcángeles:**

Bestias Celestiales de un tamaño mayor. Carecen de consciencia propia.

**Ángeles:**

Bestias Celestiales, carecen de consciencia propia y normalmente son guiados por los Domadores Divinos.

**5.1.1 Resumen de la historia del juego**

La guerra territorial entre el Reino Divino y el Érebo llevaba ya tanto tiempo que la gente de las bajas tierras lo consideraban incluso “tradición”. Cada nueva bruja era elegida por la Señal Oscura, enviada a la Academia para su educación desde la más temprana edad. En la Academia se fomentaba la competitividad entre las brujas, así como reforzaba su fuerza y poder mágico. Bien era conocido que, a más cantidad de ángeles cazados, mayor sería la recompensa cuando se convirtiesen en Brujas profesionales.

No solo ellas eran recompensadas, sino también sus propios compañeros: los deamons. Estos seres podían tener cualquier aspecto y tamaño, desde el más pequeño al más grande y llamativo; no importaba realmente, lo único

que necesitaban eran ser útiles para sus compañeras las Brujas.

A pesar de los esfuerzos del Érebo por conseguir aplacar a la fuerza de los ángeles, muchas brujas y demonios caían contra ellos. No eran seres débiles, y el ejército que constituía el Reino Divino era incluso mayor que los habitantes del Érebo. A pesar de ello, el Reino Divino seguía encontrándose con un poderoso enemigo al intentar tomar las tierras Oscuras.

La competitividad de Quinn, la bruja híbrido, era conocida por todo el Érebo. Una cazadora ruidosa y caótica, que no siempre conseguía sus objetivos como la Señal Oscura especificaba. Aún así, ella siempre presumía de su talento y fuerza, considerándose la mejor Bruja jamás existida.

Era evidente que sus afirmaciones cojeaban por cada lado donde se mirasen, pero su orgullo jamás la dejaría admitir sus propios defectos. Suerte la suya, pues su compañero demoníaco Cross, siempre estaba ahí para sacarla de los líos en los que solía meterse cuando un plan no funcionaba como ella esperaba. Podría decirse que era la cabeza del dúo, aunque, literalmente, esta le flotase.

A pesar de las malas formas y algunas actitudes realmente cuestionables, los ángeles caídos a manos del dúo era ya memorable.

Solían meterse en cualquier exterminio que se les presentase, siempre por idea de Quinn, como era de esperar.

## 5.2 HALLOWEEN

### 5.2.1 Origen de Halloween

“Halloween” es una fiesta de origen pagano que se celebra la noche del 31 de Octubre, víspera del Día de Todos los Santos, aunque proviene de una antigua festividad celta llamada “Samhain”, que significa “fin del verano”.<sup>36</sup>

Su nombre proviene del inglés All Hallows’ Eve, lo que se puede traducir como Víspera de Todos los Santos.

La festividad que conocemos hoy en día comenzó a tomar forma entre los años 1500 y 1800. Durante el Samhain solían hacerse quema de pajas para anunciar que había llegado el final de la temporada de cosecha, aunque más tarde esto también comenzó a significar la “quema de brujas”, es decir, un ritual para repeler enfermedades, malos espíritus y brujería.

Esta emigró junto con más de un millón de personas a Estados Unidos durante la Gran Hambruna de Irlanda, que por entonces formaba parte de Reino Unido (1845-49).<sup>37</sup>

---

36 Buho “Origen de Halloween” <https://buhomag.elmundo.es/entretenimiento/origen-halloween/> 30 Octubre 2017. Consultado 22 Junio 2020.

37 BBC “Halloween: cuál es el origen de la noche de brujas, la centenaria tradición



Fig.23 Persona con disfraz de Halloween. (2019) Foto: AFP. Post original por el diario "EL COMERCIO"

<https://www.elcomercio.com/tendencias/celebracion-octubre-halloween-estados-unidos.html>

Durante el Samhain solían tallarse nabos, aunque más tarde descubrieron que la talla de calabazas era bastante más sencilla, así que esta pasó a ser el vegetal símbolo de la festividad.

En 1921 se considera que realmente tuvo su momento de aceptación en Estados Unidos, ya que se celebró un desfile en Minnesota con esta temática, y a raíz de esto, lo siguieron los otros estados.<sup>38</sup>

Entre los años 1970 y 1980 se produjo la internacionalización de Halloween cuando en 1978 se estrenó la película de terror Halloween, de John Carpenter. A esta la siguieron innumerables secuelas y versiones, significando una gran referencia al terror en el cine de serie B.<sup>39</sup>

### 5.2.2 Halloween en los videojuegos.

Halloween como concept se ha integrado muy bien en la cultura popular, y ha sido un género que ha llamado la atención del público que consume videojuegos desde prácticamente el inicio de este género dentro de los mismos.

El género de terror adoptó matices de otros géneros, lo que le dio profundidad y atractivo para atraer a los jugadores.

En 1989 salió el videojuego de Rol y Terror llamado Sweet Home, por Capcom, para Famicom. Este videojuego sentó las bases de lo que más tarde se convertiría en la mítica saga Resident Evil. En el videojuego se debía resolver distintos puzzles para avanzar, a la par que enfrentarse a unas criaturas espeluznantes, los zombies. El personaje podía morir ante ellos, por lo que el juego se tiñó de un aura de misterio y terror.

En 1992, desarrollado por Infogrames, salió Alone in the Dark. Este videojuego fue aclamado por la crítica debido a sus avanzados gráficos para la época, y por su jugabilidad. Es considerado además como el primer survival horror en 3D.

En 1996 Capcom desarrolló para la primera PlayStation el mítico Resident Evil. Tomando elementos de juegos anteriores y el ya mencionado Sweet Home, Shinji Mikami nos presentó la historia de dos supervivientes: Jill Valentine y Chris Redfield, que en un intento de escapar de una mansión repleta

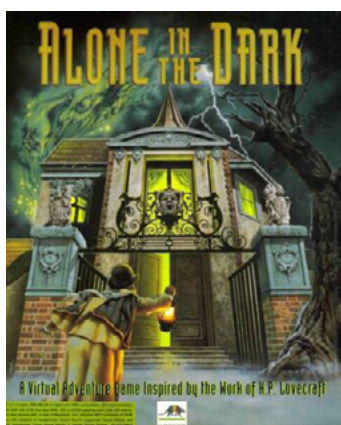


Fig.24 Portada del juego Alone in the Dark (1992).

que mezcla hogueras, embrujos, calabazas y caramelos" <https://www.bbc.com/mundo/noticias-45973292> 31 Octubre 2019. Consultado 22 Junio 2020

<sup>38</sup> El Siglo de Torreón "1921: Se celebra por primera vez el Halloween de forma masiva en EU" <https://www.elsiglodetorreon.com.mx/noticia/802738.1921-se-celebra-por-primera-vez-el-halloween-de-forma-masiva-en-eu.html> 31 Octubre 2012. Consultado 22 Junio 2020

<sup>39</sup> Wikipedia "Halloween (Película 1978)" [https://es.wikipedia.org/wiki/Halloween\\_\(película\\_de\\_1978\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Halloween_(película_de_1978)) 15 Enero 2015. Consultado 22 Junio 2020.



Fig.25 Imagen promocional para el próximo juego de Resident Evil: "Resident Evil Village".



Fig.26 "Pyramid Head", personaje de la saga Silent Hill.



Fig.27 "Disgaea Afternoon of Darkness" (2007) para la consola PSP.

de muertos vivientes investigaron los brutales asesinatos que se produjeron en Raccoon City.

Konami nos trajo en 1999 Silent Hill, otro pilar del género survival horror. El juego se desarrolla en el pueblo Silent Hill, donde el protagonista Harry Mason ha ido a buscar a su hija desaparecida. Allí deberá enfrentarse a un culto que planea despertar a una antigua deidad pagana.<sup>40</sup>

A medida que los videojuegos evolucionaban, el género también lo hacía. Con el paso de los años este se ha ido haciendo más y más popular entre un público cada vez mayor, además de ir adoptando otros matices de más géneros, lo cual da diversidad.

A día de hoy podemos encontrar distintas adaptaciones de la temática Halloween en todo tipo de videojuegos actuales. Se considera un tema muy atractivo, y más cuando se acercan las fechas.

Desde simples elementos estéticos como skins<sup>41</sup>, hasta eventos enteros que giran alrededor de este género.

No solo, además, se considera Halloween un tema perfecto para los videojuegos de terror, pues también existen algunos que aunque la temática gira entorno a este concepto, el tema del juego es muy distinto.

Un buen ejemplo es el videojuego Disgaea, un videojuego de rol táctico desarrollado por Nippon Ichi y publicado por primera vez en 30 de Enero de 2003.<sup>42</sup>

### 5.2.3 Monstruos populares.

Los disfraces de Halloween forman parte de esta tradición desde hace ya mucho tiempo, aunque no surgieron desde los puros inicios de la misma. Los disfraces vinieron más tarde, y es que esta celebración suele asociarse con la muerte ya que se incluían ritos en los que se intentaba comunicar con los muertos.

El miedo a la muerte supone una reacción humana natural de supervivencia, aunque si añadimos un punto de adrenalina con intenciones de divertir, mucha gente suele disfrutar de esta sensación.

40 ProGamer "Celebra Halloween con diez videojuegos que revolucionaron el género del horror a través de la historia" <https://rpp.pe/videojuegos/juegos/diez-videojuegos-que-revolucionaron-el-genero-del-horror-a-traves-de-la-historia-noticia-1227609?ref=rpp> 31 Octubre 2019. Consultado 22 Junio 2020.

41 Se denomina skins a los trajes con cambios estéticos y visuales para los personajes de videojuegos.

42 Wikipedia "Disgaea: Hour of Darkness" [https://en.wikipedia.org/wiki/Disgaea:\\_Hour\\_of\\_Darkness](https://en.wikipedia.org/wiki/Disgaea:_Hour_of_Darkness) (en inglés) Consultado 22 Junio 2020.





Fig.28 Gary Oldman como Conde Drácula en "Drácula", basada en la novela de Bram Stoker (1992)



Fig.29 "The Walking Dead", serie basada en los comics del mismo nombre de Robert Kirkman, Tony Moore y Charlie Adlard (2010)



Fig.30 Fotografía de una de las momias Chinchorro de Chile.

Cada vez los disfraces son más y más realistas, buscando estimular esta diversión basada en un miedo sano.

El vampiro es uno de los monstruos más populares de Halloween, y aunque esta figura como monstruo fue creado por el escritor Bram Stoker en su obra Drácula<sup>43</sup>, están inspirados en la figura histórica real Vlad Tepes, conocido como "El empalador", debido al terror que infundaba en la época por su gusto por las diversas torturas que solía efectuar.

44

Los zombies o muertos vivientes son otro de los iconos más clásicos de la festividad, aunque sus inicios se remontan a Haití. Allí se reportaron unos extraños casos de muchachos que, tras beber una pócima envenenada, morían y tras unos extraños sortilegios, volvían a la vida pero carentes de ninguna voluntad. Más tarde se demostró que esto se debía al uso de unas plantas alucinógenas que infundían a los jóvenes en un estado de letargo mental en el que sus voluntades quedaban eclipsadas.

45

Las momias pueden considerarse algo semejante a los zombies, pues en ellas también reside el miedo a la resurrección. Algo, o alguien, que ha muerto y vuelto a la vida después siempre trae consigo un punto de terror muy adecuado dentro del género.

No es ningún secreto la procedencia de estas momias, aunque las momias intencionalmente conservadas más antiguas del mundo son las denominadas Chinchorro de Chile, y se datan de una antigüedad de unos 9,000 años. Fueron unos pescadores que vivieron en lo que es hoy la costa del sur de Perú y el norte de Chile.<sup>46</sup>

Hombre lobo, o Licántropo, es un monstruo con forma humana capaz de cambiar su cuerpo a otro semejante a un lobo tras ser afectado por la luna llena. Es muy popular en el género de terror, y de hecho la figura del hombre lobo se ha explotado en muchos géneros de entretenimiento, como la lectura o el cine.<sup>47</sup>

Los inicios de la licantropía se deben a un poeta del autor romano Ovidio,

43 Wikipedia "Drácula" <https://es.wikipedia.org/wiki/Drácula> Consultado 23 Junio 2020.

44 Diario Uno "La verdadera historia de Drácula el empalador de hombres" [https://www.diariouno.com.ar/a-fondo/la-verdadera-historia-de-dracula-el-empalador-de-hombres-05152016\\_H1-jY5XMS7](https://www.diariouno.com.ar/a-fondo/la-verdadera-historia-de-dracula-el-empalador-de-hombres-05152016_H1-jY5XMS7) 15 Mayo 2016. Consultado 23 Junio 2020.

45 20 minutos "El origen de los zombies: la triste historia real detrás del mito de los <<muertos vivientes>>" <https://www.20minutos.es/noticia/2289276/0/origen/zombi/muertos-vivientes-historia/> 8 Noviembre 2014. Consultado 23 Junio 2020.

46 National Geographic en español "Las momias más antiguas del mundo" <https://www.ngenespanol.com/el-mundo/momias-del-mundo-rituales-costumbres-pasado/> Consultado 23 Junio 2020.

47 Definición.de "Licántropo" <https://definicion.de/licantropo/> 2018. Consultado 23 Junio 2020.





Fig.31 "El hombre Lobo", Joe Johnston (2010)



Fig.32 "Juicios de Salem". Enciclopedia Británica.



Fig.33 "It", por Stephen King. Portada de la primera edición (1986)

cuando en el año 1a.C escribió su colección denominada "La metamorfosis". En el primer libro habla de Licaón, un rey religioso que llegó a sacrificar vidas humanas, e incluso a practicar la atropofagia y por ello los dioses le castigaron transformándolo en un hombre medio lobo.<sup>48</sup>

Aunque se tiene constancia de que la existencia de las brujas fue mucho antes de la edad media mediante escritos, su existencia se hizo popular cuando en el inicio del Medievo, el rey Clodoveo I promulgó la Ley Sállica, por la cual se perseguía y castigaba a quienes osaban practicar la hechicería.<sup>49</sup>

A raíz de entonces la caza de brujas comenzó a hacerse algo popular entre la población. Más tarde, en 1692 se realizó la más famosa caza de brujas en la localidad de Salem (cercana a Boston, Norteamérica). En esta se denunció a varios de los habitantes del pueblo acusados de brujería, y llegaron a ejecutar a 20 personas, mientras que 5 murieron en prisión.<sup>50</sup>

El terror de los payasos se asocia a la famosa obra de Stephen King, "It" (1986), y aunque normalmente es una figura destinada al público infantil por su diversión, colorido y simpatía, los rasgos desfigurados del payaso debido a su maquillaje pueden inspirar desconfianza y desagrado. Es debido a eso que muchos los encuentran una figura inquietante.<sup>51</sup>

### 5.3 REFERENTES ESTÉTICOS Y ESTILÍSTICOS

Los referentes son algo importante cuando se trabaja en un proyecto artístico, sea del ámbito que sea, por eso hay que tenerlos muy a mano, aunque no los sigamos al pie de la letra.

Para mi obra he utilizado principalmente referentes de la cultura pop, ya que es lo que más me ha influenciado a lo largo de mi vida en mis gustos y estilo propio en cuanto a dibujo. En su mayoría son obras japonesas, conocidas como anime, aunque también las hay de otro tipo.

Entre mis referentes encontramos la serie japonesa "Soul Eater", donde se utiliza en su mayoría la estética de Halloween.

En esta serie hay todo tipo de símbolos que hacen llamamiento a este tema, incluyendo brujas, demonios y hasta las típicas calabazas con un uso

48 Canal Historia "El origen del Hombre Lobo" <https://canalhistoria.es/blog/origen-del-hombre-lobo/> 31 Octubre 2016. Consultado 23 Junio 2020.

49 Wikipedia "La ley sállica y las penas por crímenes y hechicería" [https://es.wikipedia.org/wiki/Ley\\_sállica](https://es.wikipedia.org/wiki/Ley_sállica) Consultado 23 Junio 2020.

50 Ok diario "Descubre la historia real de las brujas de Salem" <https://okdiario.com/curiosidades/descubre-historia-real-brujas-salem-3378524> 21 Noviembre 2018. Consultado 23 Junio 2020.

51 Muy interesante "De dónde viene el miedo a los payasos?" <https://www.muyinteresante.es/curiosidades/articulo/de-donde-viene-el-miedo-a-los-payasos-171497257588-1> Consultado 23 Junio 2020.



Fig.34 Soul Eater, por Atsushi Okubo. (Primera emisión de la serie de animación en 2008)



Fig.35 Adele, personaje secundario de Final Fantasy Tactics Advance II (2007)



Fig.36 Steven Universe, por Rebecca Sugar (2013)

muy distinto al que suele dársele.

Se incluye también un estilo con ciertos toques de cartoon occidental, haciendo una mezcla estética interesante que me ha llamado la atención desde prácticamente mis inicios.

Otro referente que ha marcado mi gusto por la fantasía de todo tipo ha sido la saga Final Fantasy, en particular sus títulos para Nintendo DS, Final Fantasy Tactics Advance I & II y los distintos trajes que encontramos en el juego Final Fantasy XII para la consola PlayStation 2.

Los primeros constan también de un estilo más cercano al anime y al cartoon, alejándose del semirealismo de las entregas de la saga principal.

En este videojuego se encuentran todo tipo de personajes ya sean humanos o no, pero con distintos tamaños y formas, cada uno con sus personalidades y aspectos específicos de su especie.

Mi gusto por el cartoon siguió creciendo cuando conocí la serie de animación Steven Universe, que aunque no tiene que ver con la temática Halloween, sí posee un estilo que me encanta. El juego de formas y proporciones hacen que cada personaje sea único en sí mismo, dando una diversidad visual enriquecedora.

Otro factor que hizo que siguiera una estética juvenil, atractiva y a la par tétrica en cuanto a la temática de Halloween fueron las canciones de Vocaloid<sup>52</sup>. Vocaloid es un programa de ordenador sintetizador de voz, capaz de cantar, desarrollado por Yamaha Corporation, lanzado por primera vez en 2004. El equipo de investigación es el mismo encargado del desarrollo de la tecnología de Vocaloid, así como de la empresa Voctro Labs, la cual comercializó voces hispanas en 2011 con la tecnología Vocaloid 3.

Miku Hatsune<sup>53</sup> es la vocaloid más conocida, pese a no ser la primera, se considera el inicio de todo el revuelo que causó con su salida. Es posible encontrar muchas canciones con esta estética, canciones que nos adentran en un halloween divertido y terrorífico a partes iguales. A pesar de tener estas en específico una temática que nos adentra en Halloween, destacan por lo coloridas que suelen ser, hecho que a mi personalmente me atrae mucho.

Algo que también ha sido muy importante en cuanto al desarrollo de mis

52 Kenmochi, Hideki; Ohshima, Hayato. «[VOCALOID - Commercial singing synthesizer based on sample concatenation](#)» (PDF). Interspeech 2007 (en inglés). Consultado el 2 Julio de 2020.

53 Hatsune Miku, con el nombre código CV01, fue la primera voz en ser desarrollada por Crypton Future Media, Inc. Fue lanzada por primera vez con la tecnología Vocaloid 2 en 2007. Su banco de voz fue proporcionado por la actriz japonesa Saki Fujita. [https://vocaloid.fandom.com/wiki/Hatsune\\_Miku](https://vocaloid.fandom.com/wiki/Hatsune_Miku) Consultado 2 Julio 2020.



Fig.37 “Mrs pumpkin’s comical dream”, por Hachi (2009). Hatsune Miku, Vocaloid.

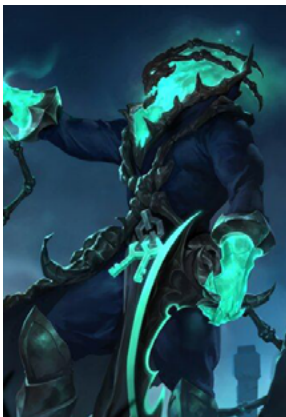


Fig.38 Ilustración de la carta Warden's prey para el juego Legends of Runeterra por el estudio SIXMOREVODKA (2020)

gustos estéticos y temáticos han sido los videojuego League of Legends y Legends of Runeterra, de Riot Games. Estos videojuego son un Moba y un juego de cartas, que nos presentan personajes de todo tipo y tamaños. A día de hoy tienen un estilo estilizado, atractivo visualmente, pero lo que más me llama la atención es cómo utilizan los factores fantásticos para darles su propia identidad.

Han creado un mundo de fantasía que gira alrededor de una historia original, donde los personajes tienen vida propia, y eso es algo que adoro.

Este videojuego posee distintas zonas dentro de su propio mapa, y de hecho también podemos destacar una llamada Las islas de las Sombras, donde la temática tenebrosa y oscura destaca por su presencia en todas partes.

### 5.3.1 Moodboard

Cuando comencé a investigar sobre qué camino debían llevar los personajes que quería crear para el proyecto, realicé unos moodboards del dúo de bruja y demon.

En estos busqué imágenes que representaran a los personajes, no solo físicamente, sino también el modo en que actuaban o pensaban.

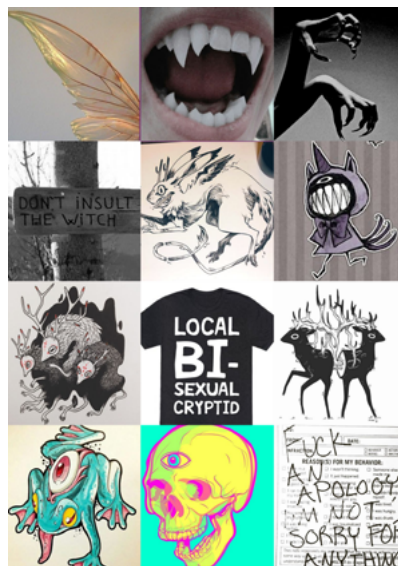


Fig.39 Moodboard de Quinn

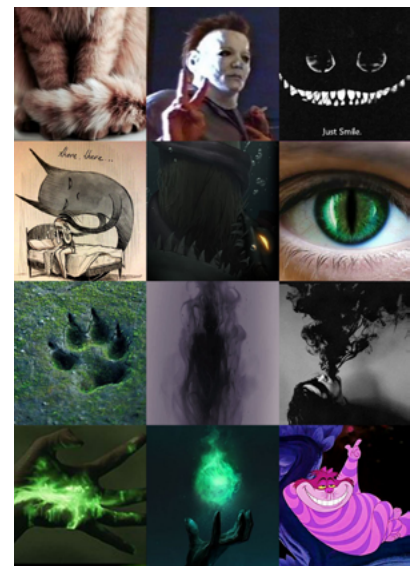


Fig.40 Moodboard de Cross

## 5.4 TRABAJO PRÁCTICO

Mi trabajo consta de varias fases y en cada una de ellas se busca expresar al máximo la creatividad en busca de un diseño adecuado a cada uno de los personajes.

### 5.4.1 Bocetos

En esta fase exploré distintas formas de trabajar en los personajes a partir de los moodboards e ideas establecidas.

Encontrar un diseño adecuado para cada personaje no es un trabajo que se haga con facilidad y de una sola vez, a veces se necesitan distintas rondas de exploración para llegar a un concepto final que sea de nuestro agrado.



Fig.41 Bocetos iniciales de Cross

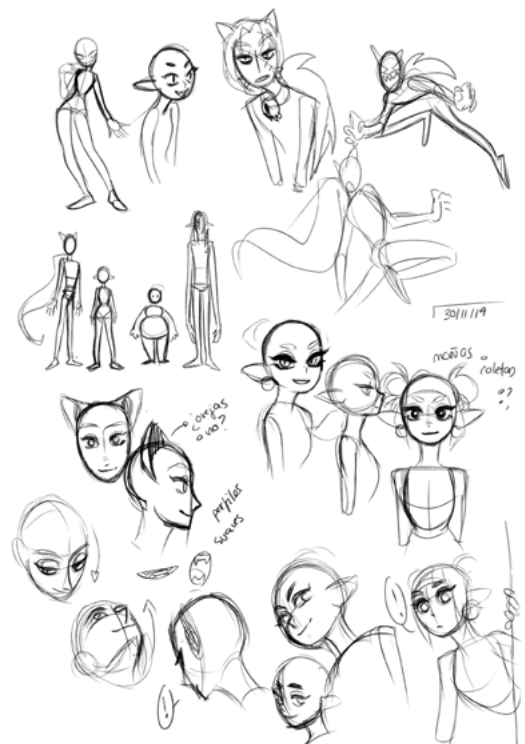


Fig.42 Exploración de personaje, Quinn y Cross

En estos ejemplos podemos ver como los personajes no tiene nada que ver con el resultado final. La idea que se tenía en mente comenzaba a apareciendo, pero apenas lo estaba haciendo. Las bases sobre las que los personajes se establecieron después se estaban comenzando a asentar, a partir de este punto, se pudo trabajar en ellos para llevarlos a un diseño final.



### 5.4.2 Desarrollo de personajes

En la fase de desarrollo los personajes comienzan a tener algo más de cuerpo e incluso personalidad. Pasamos de los bocetos a estudio y desarrollo de ellos, buscando colores, formas y poses que coordinen con cada uno de ellos.



Fig.43 Exploración de personaje, Cross



Fig.44 Exploración de personaje, Quinn

La búsqueda de un diseño final para Cross y Quinn trajo consigo un estudio de los propios personajes, paletas de color, inspiración y referencias. Tras eso, pruebas de distintas formas en las que podría llevarse a cabo.



Fig.45 Aproximaciones al diseño final



Fig.46 Aproximaciones al diseño final

Finalmente, el desarrollo de los personajes nos lleva a un diseño final, estable y adecuado para la idea que establecimos al principio.



Fig.47 Diseño final de Cross



Fig.48 Diseño final de Quinn

Además de mostrar el diseño completo de ambos, también podemos apreciar sus comportamientos gracias a las expresiones que hay a su derecha.

Todo buen diseño de personaje, tiene además, una búsqueda de habilidades que vayan conforme al mismo.

Es importante plasmar el modo en el que el personaje podría comportarse en situaciones de peligro, o de qué modo podría utilizar sus poderes o habilidades según se ha diseñado.

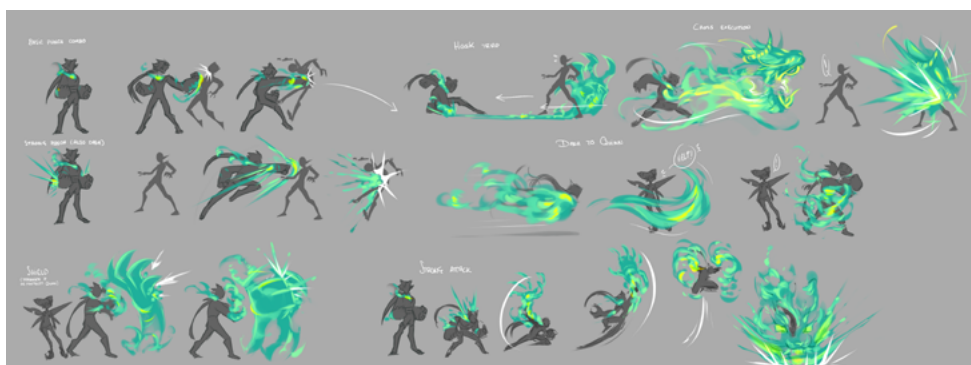


fig.49 Habilidades de Cross

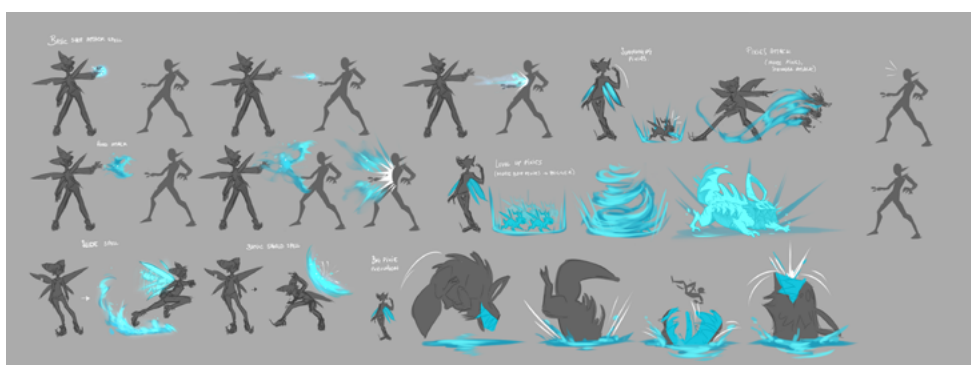


fig.50 Habilidades de Quinn

### 5.4.3 Composiciones

Una vez conseguido el diseño final del personaje, es hora de trabajar en su arte final. En el mundo del concept art y videojuegos, hay un término conocido como splash art. Este término viene de la palabra inglesa splash screen, la cual se utiliza para las pantallas de carga de los videojuegos, donde usualmente se solía ver un logo. Más tarde estas pantallas de carga se actualizaron con arte del propio videojuego, creando ilustraciones llamativas y dinámicas en las que se presentaban a los personajes o escenarios del mismo.<sup>54</sup>

Cada arte final, o splash art, trae consigo un trabajo de exploración previo. Es importante estudiar todas las opciones posibles antes de trabajar en la composición final. Suelen utilizarse bocetos en grises en los que se muestra un contraste adecuado y juego de luces, además de cómo funcionará la composición. Algunos se hacen a color, aunque esto no es siempre necesario.

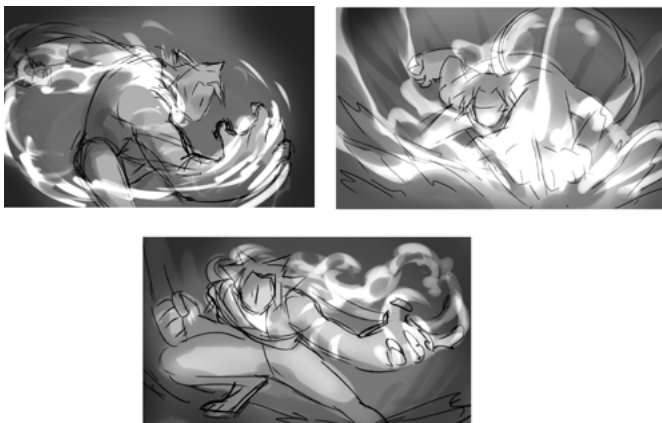


Fig.51 Composiciones de Cross



Fig.52 Composiciones de Quinn

Tras elegir la composición adecuada, se trabajará en una prueba de color para poder realizar el trabajo final.

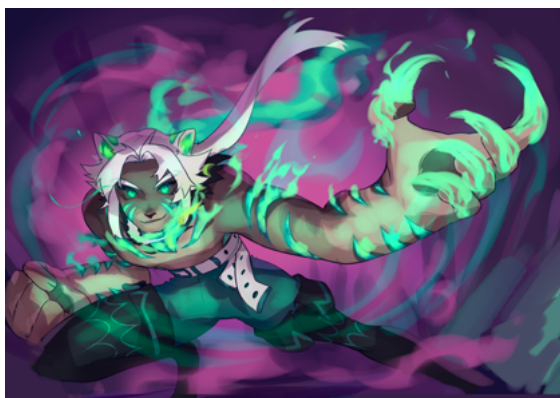


Fig.53 Prueba de color final



Fig.54 Prueba de color final

<sup>54</sup> Quora, Ray Sanz "What is splash art?" <https://www.quora.com/What-is-splash-art#:~:text=Splash%20art%20is%20a%20modification,when%20it%20first%20started%20up.> (en inglés) 28 Mayo 2019 (Consultado 1 Julio 2020)



#### 5.4.4 Artes Finales

Tras todo el trabajo previo al arte final, podemos finalmente pasar a esta fase. Se hicieron algunos cambios desde los primeros bocetos en gris para conseguir un mayor dinamismo e impacto en el espectador, dando énfasis al movimiento del personaje, la lectura de la imagen y el contraste.



fig.55 Arte final de Cross



fig.56 Arte final de Quinn



## 6. CONCLUSIONES

Llevar un proyecto de concept art desde principio a fin ha sido una tarea ardua y larga, pero al mismo tiempo enriquecedora. Crear historias, personajes y mundos siempre ha sido mi gran pasión, así que poder llevar a cabo este proyecto me ha ayudado mucho a fortalecer ese gusto. No solo ha catapultado mis propias habilidades artísticas, analíticas y creativas, sino que también me ha proporcionado la opción de poder continuar con este proyecto de forma personal a posteriori.

Por mi parte he aprendido mucho de este proyecto, me ha ayudado a profundizar más en la rama de concept art y a comprender lo que ello conlleva. Todo lo realizado, creo además, que me ayudará a realizar un portfolio personal, perfecto para adentrarme en el mundo laboral artístico.

Estoy segura que tras la finalización de este proyecto académico, posee mucho potencial para ser continuado, por lo que es muy probable que tarde o temprano, adapte todo lo conseguido durante estos meses a algún otro medio en el que pueda ser explotado de forma personal.

## 7. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

1. Sinnaps Metodología de un proyecto: Técnicas ágiles y predictivas <https://www.sinnaps.com/blog-gestion-proyectos/metodologia-de-un-proyecto> (Consultado 16 Junio 2020)
2. «Gran Trak 10 - Videogame by Atari». [www.arcade-museum.com](http://www.arcade-museum.com) (en inglés). (Consultado 16 Junio 2020)
3. Historia de Atari. Los setenta: El nacimiento de los videojuegos [https://es.wikipedia.org/wiki/Atari#Los\\_setenta:\\_El\\_nacimiento\\_del\\_imperio\\_de\\_los\\_videojuegos](https://es.wikipedia.org/wiki/Atari#Los_setenta:_El_nacimiento_del_imperio_de_los_videojuegos) (Consultado 16 Junio 2020)
4. Donovan, Tristan (2010). Replay, The History of Video Games (edición electrónica) (en inglés) (1ª edición). Yellow Ant. p.12 / p.185-192 / p.308
5. «Los videojuegos generan más dinero en España que cine y música juntos». [elmundo.es](http://elmundo.es). 9 de abril de 2008. (Consultado 16 Junio 2020)
6. [https://es.wikipedia.org/wiki/Nintendo\\_Switch](https://es.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Switch) (Consultado 16 Junio 2020)
7. Presentamos Wild Rift (15 Octubre 2019) <https://wildrift.leagueofle->

[gends.com/es-mx/](https://gends.com/es-mx/)

8. PS5: Todo lo que sabemos de PS5 hasta la fecha (Artículo actualizado 16 de Junio de 2020) [https://as.com/meristation/2020/06/16/reportajes/1592296476\\_965319.html](https://as.com/meristation/2020/06/16/reportajes/1592296476_965319.html)

9. AEVI Asociación Española de Videojuegos <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-codigo-pegil/> (Consultado 16 de Junio 2020)

10. DungeonMarvels <https://dungeonmarvels.com/12-rol> (Consultado 16 de Junio 2020)

11. Del wargame al Juego de Rol [https://es.wikipedia.org/wiki/Juego\\_de\\_guerra](https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_guerra) (Consultado 17 Junio 2020)

12. Allen Rausch. «Gary Gygax Interview». GameSpy (en inglés) Consultado 17 Junio 2020

13. La década de 1970: Los primeros juegos de rol [https://es.wikipedia.org/wiki/Historia\\_de\\_los\\_juegos\\_de\\_rol#Or%C3%ADgenes](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_juegos_de_rol#Or%C3%ADgenes) (Consultado 17 Junio 2020)

14. DestinoRPG “Historia de los videojuegos: Los orígenes del RPG” <http://www.destinorpg.es/2015/08/historia-de-los-videojuegos-los.html> 7 Agosto 2015 . Consultado 17 Junio 2020

15. Dr. Chicharro “WRPG VS JRPG” <http://pegadosalapantalla.es/2018/02/wrpg-vs-jrpg/> 26 Febrero 2018 (Consultado 18 Junio 2020)

16. Centro Pixels “¿Qué es Concept Art?” <https://www.centropixels.com/que-es-concept-art/> 15 Junio 2019. Consultado 18 Junio 2020

17. Gustaf Tenggren “1930 / 1940 Disney Concept Art” (en inglés) 25 Septiembre 2014. Consultado 19 Junio 2020.

18. <https://www.amazon.es/Art-Horizon-Zero-Dawn/dp/1785653636> en inglés

19. Martín Julio para Domestika “Entrevista con Jean Fraise: ¿Qué es el Concept Art?” <https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art-29-Abril-2019>. Consultado 19 Junio 2020.

20. Definicion.de “Se conoce como briefing a un documento informativo que brinda datos de utilidad para el desarrollo de una acción” <https://>

[definicion.de/briefing/](https://definicion.de/briefing/) 2016. Consultado 20 Junio 2020

21. La Vanguardia “Cómo se crea un personaje” <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20191018/471044503696/concept-art-idea-realidad.html> 18 Octubre 2019. Consultado 20 Junio 2020

22. Buho “Origen de Halloween” <https://buhomag.elmundo.es/entrenimiento/origen-halloween/> 30 Octubre 2017. Consultado 22 Junio 2020.

23. BBC “Halloween: cuál es el origen de la noche de brujas, la centenaria tradición que mezcla hogueras, embrujos, calabazas y caramelos” <https://www.bbc.com/mundo/noticias-45973292> 31 Octubre 2019

24. El Siglo de Torreón “1921: Se celebra por primera vez el Halloween de forma masiva en EU” <https://www.elsiglodetorreon.com.mx/noticia/802738.1921-se-celebra-por-primera-vez-el-halloween-de-forma-masiva-en-eu.html> 31 Octubre 2012. Consultado 22 Junio 2020.

25. Wikipedia “Halloween (Película 1978)” [https://es.wikipedia.org/wiki/Halloween\\_\(pel%C3%ADcula\\_de\\_1978\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Halloween_(pel%C3%ADcula_de_1978)) 15 Enero 2015. Consultado 22 Junio 2020.

26. ProGamer “Celebra Halloween con diez videojuegos que revolucionaron el género del horror a través de la historia” <https://rpp.pe/videojuegos/juegos/diez-videojuegos-que-revolucionaron-el-genero-del-horror-a-traves-de-la-historia-noticia-1227609?ref=rpp> 31 Octubre 2019. Consultado 22 Junio 2020.

27. Wikipedia “Disgaea: Hour of Darkness” [https://en.wikipedia.org/wiki/Disgaea:\\_Hour\\_of\\_Darkness](https://en.wikipedia.org/wiki/Disgaea:_Hour_of_Darkness) (en inglés) Consultado 22 Junio 2020.

28. Wikipedia “Drácula” <https://es.wikipedia.org/wiki/Dr%C3%A1cula> Consultado 23 Junio 2020.

29. Diario Uno “La verdadera historia de Drácula el empalador de hombres” [https://www.diariouno.com.ar/a-fondo/la-verdadera-historia-de-dracula-el-empalador-de-hombres-05152016\\_H1-jY5XMS7](https://www.diariouno.com.ar/a-fondo/la-verdadera-historia-de-dracula-el-empalador-de-hombres-05152016_H1-jY5XMS7) 15 Mayo 2016. Consultado 23 Junio 2020.

30. 20 minutos “El origen de los zombies: la triste historia real detrás del mito de los <<muertos vivientes>>” <https://www.20minutos.es/noticia/2289276/0/origen/zombi/muertos-vivientes-historia/> 8 Noviembre

2014. Consultado 23 Junio 2020.

31. National Geographic en español “Las momias más antiguas del mundo” <https://www.ngenespanol.com/el-mundo/momias-del-mundo-rituales-costumbres-pasado/> Consultado 23 Junio 2020.

32. Definición.de “Licántropo” <https://definicion.de/licantropo/> 2018. Consultado 23 Junio 2020.

33. Canal Historia “El origen del Hombre Lobo” <https://canalhistoria.es/blog/origen-del-hombre-lobo/> 31 Octubre 2016. Consultado 23 Junio 2020.

34. Wikipedia “La ley sálica y las penas por crímenes y hechicería” [https://es.wikipedia.org/wiki/Ley\\_sálica](https://es.wikipedia.org/wiki/Ley_sálica) Consultado 23 Junio 2020.

35. Ok diario “Descubre la historia real de las brujas de Salem” <https://okdiario.com/curiosidades/descubre-historia-real-brujas-salem-3378524> 21 Noviembre 2018. Consultado 23 Junio 2020.

36. Muy interesante “De dónde viene el miedo a los payasos?” <https://www.muyinteresante.es/curiosidades/articulo/de-donde-viene-el-miedo-a-los-payasos-171497257588-1> Consultado 23 Junio 2020.

37. Quora, Ray Sanz “What is splash art?” <https://www.quora.com/What-is-splash-art#:~:text=Splash%20art%20is%20a%20modification,when%20it%20first%20started%20up.> (en inglés) 28 Mayo 2019 (Consultado 1 Julio 2020)

38. Kenmochi, Hideki; Ohshima, Hayato. «VOCALOID - Commercial singing synthesizer based on sample concatenation» (PDF). Interspeech 2007 (en inglés). Consultado el 2 Julio de 2020.

39. [https://vocaloid.fandom.com/wiki/Hatsune\\_Miku](https://vocaloid.fandom.com/wiki/Hatsune_Miku) Consultado 2 Julio 2020

Fig.23 <https://www.elcomercio.com/tendencias/celebracion-octubre-halloween-estados-unidos.html> Consultado 10 Julio 2020.

## 8. ANEXO

En un anexo externo se proporcionarán todas las imágenes realizadas a lo largo de la parte práctica del proyecto, siguiendo los pasos que se han explicado en el apartado Trabajo práctico del punto 5.Marco Práctico

## 9. ÍNDICE DE IMÁGENES

- fig.1 Cronograma
- fig.2 Mapa Conceptual
- fig.3 La consola Atari 2600 con su mando correspondiente.
- fig.4 Nintendo 64 con varios mandos y el videojuego “Super Mario Kart”.
- fig.5 Imagen promocional para el lanzamiento de la consola Nintendo Switch (2017)
- fig.6 “Yasuo”, personaje de Riot Games. Imagen promocional de Wild Rift.
- fig.7 Imagen del videojuego “God of War” (2018)
- fig.8 Portada del videojuego Crash Bandicoot “N Sane Trylogy” (2017)
- fig.9 Portada del videojuego “Borderlands 3” (2019)
- fig.10 Imagen promocional para “Uncharted 4 A Thief’s end” (2016)
- fig.11 Imagen del videojuego “Touhou 16” (2017)
- fig.12 Portada del videojuego “Fire Emblem Three Houses” (2019)
- fig.13 Imagen promocional para “Bloodborne” (2015)
- fig.14 Imagen promocional para la expansión “Shadowlands” de “World of Warcraft” (2020)
- fig.15 Portada de “Project Diva Mega39’s Mix” (2020)
- fig.16 Sellos de edad según el Código PEGI
- fig.17 Fotografía de Gary Gygax, co-autor de “Dungeons and Dragons”
- fig.18 Portada del formato físico del volumen 1 de “Dungeons and Dragons: ShadowPlague”. El artista encargado es Andrea DiVito
- fig.19 Imagen promocional para “Dark Souls III” (2016)
- fig.20 Cartel publicitario para “El viaje a la Luna” de George Méliès (1902)
- fig.21 “Centaurette Heads”, por Fred Moore, para “Fantasía” de Disney (1940)
- fig.22 “Annie”, concept art por SIXMOREVODKA Studio . Artistas encargados Gerald Parel y Jelena Kevic-Djurjjevic. Riot Games.
- fig.23 Persona disfrazada . <https://www.elcomercio.com/tendencias/celebracion-octubre-halloween-estados-unidos.html> Consultado 10 Julio 2020.
- fig.24 Portada de “Alone in the Dark” (1992)
- fig.25 Imagen promocional para “Resident Evil Village”
- fig.26 “Pyramid Head”, personaje de la saga Silent Hill.
- fig.27 Portada de “Disgaea Afternoon of Darkness” (2007)
- fig.28 Gary Oldman interpretando a “Conde Drácula” en la película “Drácula”
- fig.29 “Caminante” de la serie “The Walking dead”, basada en los comics de Robert Kirkman, Tony Moore y Charlie Adlard (2010)
- fig.30 Fotografía de una momia Chinchorro de Chile (2015)
- fig.31 “El hombre Lobo”, de Joe Johnston (2010)
- fig.32 “Juicios de Salem”, pintura representativa. Enciclopedia Británica
- fig.33 “It”, por Stephen King. Portada de la primera edición (1986)
- fig.34 Imagen promocional de la serie “Soul Eater” (2008)

fig.35 "Adele", personaje de "Final Fantasy Tactics Advance II" (2007)

fig.36 Poster promocional de la serie "Steven Universe", por Rebecca Suggar (2013)

fig.38 Imagen de la canción "Mrs pumpkin's comical dream" por Hachi (2009). Personaje: Hatsune Miku (Vocaloid)

fig.38 Ilustración de la carta "Warden's Prey" para el juego "Legends of Runeterra", por el estudio SIXMOREVODKA (2020)

fig.39 a 56 Imágenes del desarrollo de los personajes de Cross y Quinn desde el inicio hasta el final.