



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

TEMA:

**Demo de videojuego basado en una leyenda urbana
ecuatoriana para fomentar el conocimiento cultural.**

AUTOR:

Calderón Leinberger, Denisse Alexandra

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
LICENCIADA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

TUTOR:

Ing. Veloz Arce, Alonso Eduardo, Mgs

Guayaquil, Ecuador

19 de septiembre del 2022



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Calderón Leinberger, Denisse Alexandra**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**.

TUTOR

f. _____
Ing. Veloz Arce, Alonso Eduardo, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 19 días del mes de septiembre del año 2022



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Calderón Leinberger, Denisse Alexandra**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Demo de videojuego basado en una leyenda urbana ecuatoriana para fomentar el conocimiento cultural** previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 19 días del mes de septiembre del año 2022

LA AUTORA

f. _____
Calderón Leinberger, Denisse Alexandra



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **Calderón Leinberger, Denisse Alexandra**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Demo de videojuego basado en una leyenda urbana ecuatoriana para fomentar el conocimiento cultural**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 19 días del mes de septiembre del año 2022

LA AUTORA:

f. _____
Calderón Leinberger, Denisse Alexandra

Guayaquil, 06 – 09 – 2022

Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs
Director
Carrera de Animación Digital

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio URKUND, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con la estudiante CALDERÓN LEINBERGER DENISSE ALEXANDRA a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** del mencionado estudiante.



The screenshot shows the URKUND interface with the following details:

Documento	TIC-Denisse Calderon.docx (D143952028)
Presentado	2022-09-12 09:54 (-05:00)
Presentado por	alonso.veloz@cu.ucsg.edu.ec
Recibido	alonso.veloz.ucsg@analysis.orkund.com
Mensaje	TrabajoCalderonA2022 Mostrar el mensaje completo

0% de estas 25 páginas, se componen de texto presente en 0 fuentes.

Atentamente,

 Firmado electrónicamente por:
ALONSO
EDUARDO VELOZ
ARCE

Ing. Alonso Veloz Arce, Mgs.
Docente Tutor

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mis padres, quienes siempre me han dado su apoyo incondicional y el respeto a mis creencias y deseos, que me aman y con su amor han guiado mis pasos, ellos han sembrado en mí, valores, que son los que me han acompañado durante esta carrera que hoy ha culminado convirtiéndome en profesional.

Pienso que trabajar en lo que te gusta es lo mejor que le puede pasar a una persona.

Agradezco también a los profesores y mis compañeros con quienes he vivido esta experiencia de aprender, nos hemos ayudado y apoyado durante todo este tiempo.

De aquí comienza los números romanos significa que de aquí para arriba se borran agradecimiento debe de quedar con un seis

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres, a mi familia que siempre me han apoyado de manera incondicional, por su amor y comprensión.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lic. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

PhD. Villota Oyarvide, Wellington Remigio
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Ing. Sancán Lapo, Boris Alexis, Mgs.
OPONENTE



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

CALIFICACIÓN

f. _____

Ing. Veloz Arce, Alonso Eduardo, Mgs.

TUTOR

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS.....	VI
DEDICATORIA	VII
RESUMEN	XIV
ABSTRACT.....	XV
INTRODUCCIÓN	2
1. CAPÍTULO I.- PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA	4
1.1. Planteamiento Del Problema	4
1.2. Formulación Del Problema	5
1.3. Objeto De Estudio.....	5
1.4. Objetivo General	5
1.5. Objetivos Específicos.....	5
1.6. Justificación Y Delimitación	5
1.6.1. Justificación Del Problema	5
1.7. Marco Conceptual.....	9
1.7.1. Folklore	9
1.7.2. Las Leyendas Del Ecuador	9
1.7.3. Mecánicas, dinámicas y estéticas (MDE).....	15
1.7.4. La Importancia Del Uso De La Estética En Los Videojuegos De Terror	17
1.7.5. Categoría (Rating) De Los Videojuegos Y Clasificaciones.....	21
1.7.6. Clasificaciones De Videojuegos	23
1.7.7. Clasificación de Jugadores	26

2. CAPÍTULO II.- PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	28
2.1. Descripción Del Producto	28
2.2. Descripción Del Usuario	30
2.3. Especificaciones Técnicas.....	30
2.4. Diseño Artístico.....	31
2.5. Resumen De La Historia.....	34
2.6. GDD De Alto Nivel	35
2.6.1. Alcance Del Juego	35
2.6.2. Gameplay.....	36
2.6.3. Mecánicas, Dinámicas y Estéticas (MDA).....	37
2.6.4. Controles y Cámara	40
2.6.5. Niveles	42
2.6.6. GUI, Screenflow y HUD.....	46
2.6.7. Audio.....	48
2.6.8. Narrativa.....	48
2.6.9. Difusión – Socialización	51
2.6.10. Otros assets utilizados en el proyecto	51
CONCLUSIONES	54
RECOMENDACIONES.....	55
REFERENCIAS	57
ANEXO	60

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Controles Básicos	40
Tabla 2: Controles de acciones del juego	42
Tabla 3 Asestes usados en el juego	52
Tabla 4 Bitácoras en el videojuego	60
Tabla 5 Hardware utilizado para la creación del videojuego	62
Tabla 6 Software utilizado para la creación del videojuego	62
Tabla 7 Costo de software	63

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 El exorcista	32
Ilustración 2 La dama tapada, de Josué Miranda	32
Ilustración 3 Espíritus (Believe) 2000 - ELISHA CUTHBERT	33
Ilustración 4 paleta de colores para el escenario de la noche	33
Ilustración 5 Left 4 Dead 2 referencia visual	34
Ilustración 6 Propuesta de GDD	36
Ilustración 7 controles del juego movimientos básicos	40
Ilustración 8 controles de las acciones	41
Ilustración 9 Planificación del nivel 1	43
Ilustración 10 Planificación del Nivel 2.....	44
Ilustración 11 ScreenFlow del juego	46

RESUMEN

En Ecuador, hay un conglomerado de costumbres y de razas diversas que unen lo propio siendo ellos los indígenas, quienes poseen una riqueza cultural llena de supersticiones generadas por sus creencias de aquel entonces.

Con la venida de los españoles, el mestizaje y posteriormente los barcos con esclavos, se mezclan las supersticiones locales con las extranjeras, sus creencias y religión esto genera las leyendas urbanas.

Particularmente en este proyecto, se relata la leyenda de la “Dama Tapada”, fue creada por el pueblo para asustar a los hombres que gustaban de la vida nocturna gastándose sus ingresos en licor y mujeres. Ella como una mujer hermosa y seductora, que en vida gustaba de tener muchos amantes, a su muerte, su espíritu fue condenado por sus pecados a atrapar a estos hombres llamados “Tunantes” a quienes los lleva a sufrir un gran susto o el beso de la muerte

La intención del juego es promover parte de las leyendas ecuatorianas, educando al jugador mediante la adaptación de esta historia, combinando sus diferentes versiones, esta se enfoca en el punto de vista de su víctima, quien debe sobrevivir al encuentro.

Palabras Claves: videojuego, leyenda ecuatoriana, dama tapada, survival, horror, tunantes, jugador

ABSTRACT

In Ecuador, there is a collection of customs and diverse races that unites the same, being indigenous, who have a cultural richness full of superstitions generated by their beliefs at that time.

With the arrival of the Spaniards, miscegenation and later the ships with slaves, local superstitions are mixed with foreign one, their beliefs and religions, this generated the urban legends.

Particularly in this project, the legend of the “La Dama Tapada” is related, it was created by the town to scare the men who like the night life by spending their income on liquor and women. She as a beautiful and seductive woman, who in life liked to have many lovers, at her death, her spirit was condemned by her sins to catch these men called “Tunantes” lead them to suffer a great scare or offer them the kiss of death.

The goal of the game is to promote part of the Ecuadorian legends, educating the player by adapting a story, combining its different versions, it focuses on the point of view of its victim, who must survive the encounter.

Keywords: video game, Ecuadorian legend, stuffy lady, survival, horror, rogues, gamer

INTRODUCCIÓN

Las leyendas ecuatorianas son diversas, son relatos transmitidos de forma verbal, son producto de las vivencias de un pueblo, sus creencias y costumbres, mismas que expresan la cultura del país

En las épocas antiguas, se utilizaban medios imaginarios y sobrenaturales, para explicar eventos y como medio de aprendizaje sobre diferentes normas de conducta, como, por ejemplo, las faltas a las buenas costumbres, estos tenían un marco de fantasía y surrealismo, las leyendas son derivadas de la mitología.

Este proyecto se basa en la leyenda de “La Dama Tapada”, su historia otorga una lección de vida a sus víctimas. Ella se presenta como una dama atractiva y al final termina siendo una calavera, que se asemeja a la muerte. Dicha leyenda se utilizaba para infundir miedo en las personas de mal proceder. Esta experiencia ocasionaba un cambio posterior positivo en su comportamiento.

Los videojuegos son una herramienta de entretenimiento, tienen diversidad de géneros. Existe una gran variedad de temas, como ejemplo tenemos los videojuegos de terror, de lucha, arcade, etc.

El género que se toca en este estudio, es el de terror. Se han creado varios proyectos relacionados a leyendas urbanas, tales como, el proyecto “The Blair Witch (Videogame) (2019)”, este fue creado en el programa Unreal Engine 4 y es basado en la una leyenda estadounidense de la Bruja de Blair, actualmente Burkittsville, ubicado en la zona norte de Maryland. Se trata de una mujer Elly Kedward que fue acusada de ser bruja, debido a que extraía sangre de niños, supuestamente para ritos satánicos, al ser descubierta fue desterrada de su pueblo, siendo atada a una carretilla y abandonada en un bosque. Lo interesante es que después de este suceso según el juego, ella regresó a tomar venganza y los niños desaparecieron

Este juego es survival horror el cual tiene como objetivo encontrar un niño perdido por medio de pistas.

Esta premisa, sirve como base de inspiración para crear un demo jugable de la leyenda de “La Dama Tapada”, como una premisa que a futuro permita adaptar más leyendas del mismo. La finalidad es promover las costumbres del pueblo ecuatoriano y fomentar el conocimiento cultural.

Es un juego de *Survival Horror* donde se muestra un escenario oscuro y lúgubre, el jugador cuenta con una linterna para navegar por la zona y encontrar las llaves. “La Dama Tapada” es una mujer de tipo espectro, que se lleva consigo almas de hombres de mala vida y reputación. La idea con la adaptación de esta historia al videojuego es inquietar al jugador, para que se pregunte sobre cómo escapar del asecho de esta mujer y llegar al final.

Teniendo en cuenta que “un videojuego es un entorno digital creado artificialmente se parte de las narrativas audiovisuales y tecnologías interactivas “(Garay Betancourt & Huérfano Barrera, 2021), por ende, el videojuego abarca varios medios para informar y entretener a la audiencia. El jugador tiene como objetivo ganar el juego, utilizando sus destrezas para llegar a la meta final.

1. CAPÍTULO I.- PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA

1.1. Planteamiento del Problema

“Las leyendas urbanas del Ecuador cada día van perdiendo su interés entre los más jóvenes, esto se debe a la falta de actualización audiovisual para rescatar estas historias” (Fernández Padilla, Bajaña Mendieta, Can-Sing Cholota, Torres Bolaños, & Samaniego Mena, 2020). En Ecuador existen distintas leyendas, estas han sido creada en la ruralidad y fueron contadas de boca en boca, pero muy pocas han salido del país. La internacionalización de estas mediante un videojuego podría dar pie a un reconocimiento mucho mayor sobre nuestra identidad cultural al mundo.

“Los juegos ayudan a experimentar con nuevas identidades, a explorar opciones y consecuencias, y a probar nuestros propios límites” (Contreras Espinosa, 2016), el jugador, al ser protagonista, se identifica con el personaje y se siente parte de la historia, mientras va descubriendo el cuento, lo que le da una experiencia mucho más memorable.

“Se ha comprobado que los grupos, cuya herramienta fue un videojuego en sus enseñanzas de historia, tienen más capacidad de retener información histórica basado en lo que han jugado” (Evaristo Chiyong, Navarro Fernández, Vega Velarde, & Nakano Osoreo, 2016). La idea detrás del juego es hacer que su interacción en tiempo real le incentive a conocer más y la sensación de adrenalina que causa los géneros como el terror/horror.

“Para algunos jugadores, el story, también conocido como relato, argumento no es solo una parte del juego, es la razón principal para jugar.” (Esteban Rafael, 2019) . el relato del cuento sería la razón por la que algunos deciden escoger la leyenda de terror, ya que despierta su interés.

La leyenda “La Dama Tapada”, es el relato de un alma en pena, un espectro buscando expiar sus pecados, tratando de hacer pagar a aquellos hombres de mal vivir. Es uno de los mitos más populares en el país y una de la más reconocida

por su terrorífico relato. Es una historia tradicional escalofriante e interesante, según cuentan algunos la experimentaron, pero muy pocos sobrevivieron.

1.1.1. Formulación del Problema

¿Cómo se puede dar una nueva perspectiva a una leyenda a través de un videojuego?

1.2. Objeto de Estudio

La creación de un Videojuego de terror que trate sobre las leyendas.

1.3. Objetivo General

Diseñar un videojuego basado en una leyenda urbana para fomentar el conocimiento cultural en la comunidad de gamers.

1.4. Objetivos Específicos

- Investigar acerca de las diversas leyendas en el Ecuador.
- Componer mecánicas apropiadas para la historia del juego.
- Desarrollo un demo jugable para la plataforma PC.

1.5. Justificación y Delimitación

1.5.1. Justificación del Problema

El proyecto busca proporcionar una adaptación de las leyendas urbanas populares a un formato de videojuego. En otros países, existen leyendas basadas en cuentos de terror cuyos personajes son Damas, que han sufrido calamidades que han provocado su muerte, por lo que se han convertido en espectros o fantasmas que claman justicia y buscan venganza. Se han basado en ellas para realizar diversos productos audiovisuales que han logrado cierto nivel éxito. En el Ecuador, la leyenda de “La Dama Tapada posee múltiples versiones y variaciones en su historia, dependiendo de la región del país donde se la conoce, por lo que es una buena oportunidad de generar una promoción de esta.

“Las leyendas del país, Ecuador, son un patrimonio cultural con sus personajes, escenarios e historias que son importantes de recordar porque representan al país

cada uno de dichos factores, los cuales quedan siendo una representación cultural del país, una huella la cual hace a Ecuador diferente del resto”. Según (Montonya, 2004)

En el País, hay una gran cantidad de relatos de terror basadas en leyendas urbanas que están llenas de cultura, enriquecidas y desarrolladas en ciudades o cercanías de pueblos con escenarios como casas, bosques, puertos etc. Los cuales son hermosos y antiguos, llenos de historia y folklore y cada uno de ellos representa a la cultura ecuatoriana,

Estas formas narrativas juegan un rol importante en la vida cotidiana de sus habitantes, quienes, desde la más remota antigüedad, dieron origen a una serie de deidades que representan tanto el bien, como el mal.

“Los mitos, en cierto modo, son la esencia de una mentalidad proclive a las supersticiones y responden a las interrogantes sobre el origen del hombre y del universo. Los mitos, al igual que las fábulas y leyendas, fueron llevados por los pueblos primitivos en sus procesos migratorios y transmitidos de generación en generación”. (Montonya, 2004)

Las leyendas contribuyen a enseñanzas de vida por medio de sus relatos, se da a conocer una serie de lecciones sobre el bien y el mal, al igual que los mitos que caen en la misma categoría de relatos que cuentan historias antiguas como un método de aprendizaje para las generaciones.

“Las leyendas son historias inverosímiles creadas a través del tiempo por el ingenio popular, en las que se refleja un poco de folclore, mitos y costumbres de un pueblo” (Patricia, 2011). En países latinoamericanos era usual transmitir una historia por medio del lenguaje oral, este contado de boca en boca da pie a la creación de varias versiones sobre una misma historia o leyenda.

A partir de la colonia y con la venida de los españoles, trajo la lectura y escritura, por lo que las leyendas, que antes se difundían verbalmente, ahora pudieron ser escritas y estar al alcance de ser leídas por muchas personas.

Las leyendas se dividen en diferentes subgéneros, los pueden ser las educativas, como cuentos que eran sencillos e interesantes, que se encargan de dar una

lección o moraleja a los más pequeños; las etiológicas se encargaban de dar una respuesta humana del cómo y el por qué existen las cosas; las históricas las cuales son las más apegadas a la realidad, contando una vivencia más realista de alguna lucha por derechos; las religiosas, las cuales tenían como algo primordial contar sobre milagros o santos; las morales, que trataban de mostrar el correcto proceder el individuo, de acuerdo a un código ético, por medio de lecciones y enseñanza de valores; y por último, las de terror que son aquellas basadas en un suceso escalofriante, con la idea de la vida y la muerte, de fantasmas y apariciones.

Dichas leyendas populares como “La Dama Tapada”, el Tintín, Cantuña, Etsa, Muro de Lágrimas etc. suelen ser recopiladas en libros o contadas en lugares históricos cuando son visitados por turistas.

En Ecuador existen varias difusiones de la popular leyenda, pero ninguna en el campo del videojuego.

Gregory Garay, creó un corto actuado llamado “Leyendas Ecuatorianas La Dama Tapada” lanzada en YouTube en año 2013. El sacó dos versiones de la historia, en una contando el relato de La Viuda del Tamarindo y en la otra contando la historia de “La Dama Tapada”, en esta última se narraba los hechos haciendo una mezcla de lo real y lo paranormal, así como conjugando eventos actuales sobre la leyenda

Existe otra adaptación de una película filmada en Ecuador y se estrenó en noviembre de 16 de 2018 dirigida por Josué Miranda con el título "La Dama Tapada – El Origen de la Leyenda" las dos adaptaciones no fueron muy difundidas y no son muy conocidas fuera del país.

“La Dama Tapada es una leyenda en la cual varía cuando es contada en diferentes partes del país como por ejemplo “en las ciudades y pueblos de la Sierra le llaman viuda; en Guayaquil, tapada y en Manabí, Viuda del Tamarindo” (Espinosa Apolo, 2007). Existen muchas versiones de la historia, sin embargo, todas convergen en relatar a una mujer hermosa vestida de blanco, que busca asustar a aquellos bribones, hombres trasnochadores de mala vida, quienes deciden seguirla, atraídos por su belleza, acercándose más, porque ella les muestra su cara bella

para luego transformarla a unas facciones huesudas y terroríficas, dejando a sus víctimas muertas del susto o incapacitados mentalmente, luego de atacarlos. Sus víctimas varían entre trasnochadores y tunantes que deambulan por las calles ebrios.

“Los videojuegos han causado un gran impacto en el mundo de hoy, más en el occidente “ (Martín Martín & Vílchez Martín, 2017), esta industria ha recibido mucha aceptación a lo largo de los años, actualmente participan en eventos mundiales, introduciéndose como deporte, herramienta educativa, y otros campos.

“Entonces, ¿Por qué no actualizarse a estas tecnologías aprovechando su gran acogida en esta época?, ahí es donde la investigación quiere profundizar. Utilizar un videojuego como herramienta del conocimiento, podría tener como resultado muchos aspectos positivos tales como: Motivación, alfabetización tecnológica, mentalidad multitarea, trabajo en equipo, instrucción individualizada “(Martínez Mendoza, 2010). Todo esto prueba el gran potencial que maneja esta industria que interactúa con los usuarios a través del método enseñanza-aprendizaje.

Con el paso del tiempo las culturas cambian, con cada modernización entre las épocas muchas costumbres se pierden. Las nuevas generaciones demandan estas herramientas para seguir avanzando y dejan atrás aquellas que creen “anticuadas” para la era actual; el punto negativo de esto es que se abandonan prácticas que nos identifican culturalmente, aquellas tradiciones perdidas que van alejando a la generación de las raíces sobre la cual se construyó el país. Rescatar estas historias que, son parte del patrimonio del país, ayudará a mantener nuestra identidad cultural. Perseverar y adaptarse es la clave para que algo no quede en el olvido.

1.6. Marco Conceptual

Por medio de los diferentes puntos mostrados anteriormente, se requiere indagar más a fondo sobre aquellos fundamentos y argumentos expuestos, para comprender y definir de manera más concreta los temas a tratar con su información académica correspondiente.

1.6.1. Folklore

El folklore tiene el significado de “folk, que significa pueblo y lore, que quiere decir, conocimiento” (Arguedas & Coloma, 2001), siendo esto parte de las historias contadas por el pueblo, llegando a ser la identidad y representación de la cultura. El folklore es el conocimiento del pueblo y una de las maneras por donde se transmitía esta información sobre el pueblo era por medio de las leyendas, que son contadas como anécdotas, y dichas anécdotas eran relatadas por personas cuyo amigo, familiar o conocido haya presenciado dicha historia. Las leyendas eran la manera de entretenimiento de las épocas antiguas, su punto era reunir al pueblo e incitar una conexión entre ellos realizando acciones como sentar a todos los individuos en una fogata a escuchar los relatos.

Un punto importante para tocar es acerca de los mitos, los cuales son descendientes de la mitología, estos unen cosas como héroes, animales fantásticos y objetos maravillosos en sus relatos “El mito siempre ha acompañado a los seres humanos, desde los más remotos hasta la actualidad” (Espinosa Apolo, 2007). Los mitos se los usaba como método de educación acerca del mundo alrededor, y son la explicación de cómo los objetos funcionan o como el sol brilla, aquellos relatos son contados de una manera fantasiosa o religiosa sobre dichos temas. Este tipo de historias siguen siendo populares estando presentes en libros, series videojuegos y películas.

1.6.2. Las Leyendas del Ecuador

En el Ecuador existen una gran cantidad de relatos, ya sean basados en hechos reales, como encuentros con lo sobrenatural. Las leyendas en el Ecuador son historias contadas por diferentes generaciones, por ende, pueden tener cierta alteración al momento de ser contadas. Este factor es provocado por la diversidad

cultural en nuestro país en sus regiones: Costa, Galápagos, Sierra y Oriente y cada uno de estos relatos pueden llegar a ser alterados por estas distintas circunstancias, ya sea por su apariencia, vestimenta y el nombre.

En el siglo XVI a raíz de la conquista española, evento que cambió la población del país, se introdujo un nuevo lenguaje, costumbres y deidades distintas a las conocidas por los indígenas, cambiaron el desarrollo de las siguientes generaciones. Con la mezcla de razas se crearon castas y linajes por consecuencia están los mestizos, cabe destacar que también se españolizaron las leyendas indígenas, que era la manera de divulgar las costumbres con relatos que mezclan eventos sobrenaturales o ficticio con los reales.

Siendo la mayoría leyendas y mitos, estas contenían elementos como: personajes, objetos y lugares que son parte de la cultura mestiza. La mayoría de las leyendas contiene una delgada línea de separación de lo ficticio y realidad.

Estos mitos tienen una combinación de lo paranormal con lo mitológico, varios de estos relatos suenan inciertos e irreales, cada uno de ellos se presenta en una época y lugar, estas son anécdotas las cuales siguen siendo contadas por generaciones a seguir. Estas leyendas forman parte del patrimonio y el folklore del pueblo mestizo.

A continuación, se detallan, algunas de las más populares por cada región del país.

Cada región tiene una historia icónica conectada a ellas, cada acontecimiento suele tener un lugar turístico atado a esa historia o una ciudad específica en la cual ocurrió dicho evento. "Las leyendas son una gran parte de la cultura ecuatoriana con diferentes relatos, los cuales tienen cierta conexión con el inframundo o con lo sobrenatural, lo que era alguna vez inexplicable se vuelve explicable con dicho relato. Se mostrará posteriormente un poco acerca de las leyendas alrededor del país. Según (Montagud , y otros, 2021)

Costa

Una de las leyendas más importantes en la costa son las siguientes:

La Dama Tapada

“La Dama Tapada era una misteriosa y siniestra mujer que se aparecía a los hombres por el año 1700 “ (Ordoñez, 2016) su objetivo era matar a sus víctimas. Esta historia es una de las más populares en el Ecuador por su peculiar forma de cómo engañaba a sus víctimas y las llevaba al otro mundo, ya sea por un susto o por el dicho “beso de la muerte “, una historia la cual deja a la mayoría de sus víctimas atormentadas o muertos, llevándose consigo mismo las almas por diversión.

Los factores sobrenaturales presentados son acerca de aquel espectro que viene buscando almas para llevarlas al inframundo, buscando constantemente a su siguiente víctima para torturar mostrando su rostro esquelético. Este factor terrorífico vende una historia de horror, cuyo objetivo es intrigar sus víctimas, debido que se sienten atraídos y desean ver su bella cara más de cerca, pero lo que no se esperan es que ella demuestre su cara terrorífica. Se dice que la imagen espeluznante deja traumatizados a las víctimas que la viuda se lleva.

Algo interesante de la historia es la idea de que, dependiendo en qué ciudad y/o pueblo es contada, la historia presenta algunos cambios, ya sea por su nombre o por lo que llevaba puesto. La viuda obtiene el nombre de “viuda o dama” por su peculiar apariencia elegante vistiendo también con un velo. La leyenda comenzó con su esposo adinerado el cual fue asesinado, muchos dicen que ella lo asesinó para quedarse con su fortuna. Se especulaba que ella nunca le fue fiel, buscando siempre amantes para entretenerse quienes se aprovechaban de ella. Al morir quedó destinada a deambular las calles desoladas, buscando otra alma que llevar consigo.

De este relato existen varias reiteraciones, esta leyenda era contada por distintas personas, el videojuego basa en una combinación de los dos relatos los cuales son:

Según (Espinosa Apolo, 2007) quien especifica en el relato la dama dejaba a las personas fuera de sus mentes o muertas, como moraleja se define que la fortuna, el dinero y la belleza es efímera ya que al final de la vida de un ser, todo se reduce a solo a huesos. En cambio, según (García, 2006) la dama tenía el poder de dar el beso de la muerte, aquella mujer que se suele emocionar en sus encuentros, en su relato se hace mención a los tunantes, los cuales son hombres que buscan desafiar su valentía viendo quien soporta más el encuentro.

- **Tintín**

“Acerca del Tintín se dice que el aspecto que tiene es de “un enano con una gran cabeza los pies vueltos hacia atrás” (Espinosa Apolo, 2007) Este ser acosaba a las mujeres casadas o que tuvieran una cabellera larga y cejas gruesas. En las noches, el usaba sus poderes hipnóticos y las raptarlas para llevarse todo su cabello. Muchas de las féminas, a las cuales él había raptado, decían no acordarse de nada y solo tenían moretones en el cuerpo sin tener recuerdos de lo que pasó previamente.

En cambio lo que dice (Montagud , y otros, 2021), donde expresa que en el Ecuador los duendes eran seres mitológicos, cuyo hábitat se sitúa en el bosque, y expresa que estas criaturas suelen enamorarse de jóvenes hermosas a las que comienza a seguir y tratan de llamar su atención por varios medios, pero no agresivos, mientras que lo interesante del relato del Tintín es que si este es descubierto por el marido de la mujer y lo insulta, aquel duende lo matará al instante.

Se dice que el Tintín podía dejar embarazadas a las mujeres de las cuales él se enamora y dichos bebés nacían sin huesos y al final morían sin embargo no se debían enterrar, sino quemar.

La historia del Tintín tiene un relato complicado de transmitir a un videojuego por el hecho de que es muy perturbador. La idea de que un duende extraño aparezca para aprovecharse de mujeres, mientras ellas duermen suena un tema no apropiado.

Sierra

Cantuña

La historia es originaria de Quito, Ecuador. Cantuña era un mestizo de madre indígena y padre español, en otra versión se dice que Cantuña era hijo de Haulaca y ayudante del famoso inca Rumiñahui.

La historia comienza cuando un sacerdote de Quito tiene la idea de construir una iglesia, siendo esta la actual iglesia de San Francisco que se encuentra en el centro de la ciudad. Este sacerdote le pide a Cantuña que construya la Iglesia, este acepta el trabajo y se encarga de la obra.

Con el paso del tiempo Cantuña empieza a percatarse que le van a faltar materiales y tiempo para completarla obra, por lo que reza varios días pidiendo ayuda a los santos para completar la obra. Dichas plegarias nunca fueron contestadas.

Desesperado, Cantuña decide rezarle al diablo, quien, para su desgracia, respondió a su llamado. El trato era que, si este demonio decide ayudar a Cantuña y logra completar la obra, el hombre tendría que darle su alma y acompañarlo al inframundo. Cantuña aceptó el trato, pero antes pidió una condición, que, si no terminaba la obra a las 6 de la mañana, el contrato con el Diablo se cancelaba y Cantuña quedaba libre.

El diablo, dudando de su propuesta decide aceptar, pero algo con lo que contaba, Cantuña era una persona bastante lista y mientras el demonio mandó a trabajar a sus empleados, este decide escabullirse y robar un ladrillo de la obra

Al momento de que el reloj toca las 6 de la mañana el diablo le pide el alma a Cantuña, pero el demonio no tiene éxito, ya que la obra se encontraba inconclusa y le faltaba un ladrillo, con lo que el Demonio no pudo llevarse consigo a su víctima, la iglesia nunca se terminó de construir y ese ladrillo faltante terminó sin ser encontrado.

Oriente

- **Etsa**

Es acerca de Iwia que era un demonio terrible que solía atormentar a la comunidad Shuar en la selva los ponía en una bolsa y se los comía. Un día, este ser devoró a todos los miembros de una familia, a excepción de un pequeño niño llamado Etsa a quien cogió y se lo llevó a su guarida, cuidándolo y haciéndole creer que él era su padre.

Se dice que aquel pequeño servía al demonio quién le hacía cazar aves para saciar el hambre del demonio, pensando que este era su padre. Este fue su fiel sirviente hasta que un buen día el bosque se quedó sin aves.

Etsa por su parte se encontró con una paloma parlanchina llamada Yapankam, quien le cuenta toda la verdad acerca su origen, diciéndole que el demonio no era su padre, sino, que él fue quien realmente los asesinó. El animal le recomendó soplar su cerbatana todas las plumas de las aves que había cazado, de donde volvieron a salir muchas aves, que poblaron nuevamente el bosque. Desde entonces Etsa, que se denomina al Sol e Iwa que es el demonio son enemigos mortales.

Galápagos

Muro de lágrimas (El muro de las lágrimas de la isla Isabela)

Es una de las leyendas ecuatorianas más actualizadas cuyo suceso trata sobre el Muro de las Lágrimas de la Isla Isabela, un islote que se ubica a 5 kilómetros de Puerto Villamil, en las Islas Galápagos.

La Isla Isabela en la segunda Guerra Mundial fue usada como una base militar de Estados Unidos. Terminada la guerra, Ecuador la utilizó como colonia Penal, donde eran dejados los criminales más peligrosos. Estos delincuentes pagaban su pena con trabajos forzosos, uno de estos era construir muros con sus propias manos, utilizando roca volcánica.

En ese lugar se encuentra un muro hecho de piedras que fue construido entre 1945 y 1959 por prisioneros enviados ahí para pagar por sus fechorías. La pared tiene cerca de 25 metros de altura y se dice que, en su construcción, murieron muchos presos.

Para la construcción de este muro debían recolectar y cargar estas rocas bajo un sol incandescente por interminables kilómetros. Los reos morían de sed y muchas veces por que el muro les caía encima. La leyenda o mito es debido a que mucha gente murió en la construcción de dicha pared, entonces se dice que en plena noche se puede llegar a escuchar lloriqueos y gritos de aquellas almas deambulantes que circulan aquella área.

Cada una de estas leyendas, siendo estas partes importantes de la historia, lograron explicar sucesos los cuales no tenían explicación o que iban conectados con lo sobrenatural, dichos relatos van conectados con la cultura ecuatoriana siendo parte del folklore lo cual puede ser considerado como una marca que define a los ecuatorianos.

1.6.3. Mecánicas, dinámicas y estéticas (MDE)

La importancia es tener un conocimiento sobre que es el game design (diseño de videojuego), y las reglas cuales son usadas para transmitir una experiencia al jugador, “El game design establece la mecánica de un videojuego, definiendo estratégicamente la experiencia del jugador ante las reglas del juego.” (Rodrigo Contreras, 2013) siendo esta la primera fase del comienzo en el momento de desarrollar un juego de video.

“MDE es una metodología creativa para guiarse durante el proceso de diseño de un videojuego, que pone especial atención en la interacción con el jugador” (Rodrigo Contreras, 2013). MDE se interpreta como una mecánica, dinámica y estética las cuales son fundamentales al momento de la creación de un videojuego, cuyo propósito es “permitir al diseñador del videojuego fragmentar un sistema de juego en estas tres capas que en el papel podrían ser abstractas, en objetivos y emociones alcanzables y fáciles de entender.” (Rodrigo Contreras, 2013), el seguimiento de dichos regímenes, los cuales son presentados, tiene una

gran importancia a la hora de crear un videojuego, estas estructuras a seguir son herramientas para que el juego sea interesante.

- **Mecánica**

“Describe los componentes particulares del juego, la reglas que establecen el nivel de representación de algoritmos” (Rodrigo Contreras, 2013) las mecánicas son las bases de un videojuego y son cruciales en el momento de definir uno, son entendidas como las reglas a seguir para obtener un producto entretenido y atractivo para el jugador. Es importante establecer las mecánicas porque son como objetivos a alcanzar o logros que llenar para el final del juego de video.

La mecánica es donde se define el destino las delimitaciones que el demo tendrá, en este punto se establece si el videojuego va a ser entretenido o va a fallar rotundamente.

- **Dinámica**

La dinámica se expresa como algo que “Describe el comportamiento del jugador mientras interactúa con el juego.” (Rodrigo Contreras, 2013). “Siendo así denominada la manera en la cual el jugador actúa y reacciona con sus alrededores, enlazando con el comportamiento del jugador durante y después, funciona con la mecánica, siendo las mecánicas las que imponen las reglas a la dinámica, herramienta que usa las mecánicas como base fija para la construcción del juego según” (Rodrigo Contreras, 2013) las dinámicas son el comportamiento del jugador durante y después del juego, es decir, la experiencia del jugador cuando se encuentra probando el juego de video.

Es importante tener en cuenta que la dinámica y la mecánica no son iguales, ya que una impone las reglas y la otra decide si son útiles, la usa como ventaja para crear una experiencia emocional alrededor de dicha base.

- **Estética**

“Describe las respuestas emocionales esperadas en el jugador producidas al entrar en la dinámica del videojuego” (Rodrigo Contreras, 2013). Es la reacción

que se busca, es que a la hora de experimentar el videojuego el jugador disfrute de buenos escenarios y ambientación que ofrece el gameplay.

De cierta manera, en los videojuegos de terror se usa bastante la estética, ya que se busca entrar en la psicología de la mente humana para producir el terror.

1.6.4. La Importancia Del Uso De La Estética En Los Videojuegos De Terror

En un videojuego es muy importante la estética, debido a que debe entretener y presentar escenarios atractivos. En el caso de juegos de horror debe ser atrapante y debe ofrecer elementos para que el jugador se sienta inmerso por el medio visual denominado el entorno, como también debe tener escenarios vibrantes, para generar una experiencia de la aventura al entrar en un recorrido.

Las emociones en un videojuego son las sensaciones producidas por la dinámica del juego como, por ejemplo: ese sentimiento de triunfo que se encuentra cuando se llega a la meta final o, como tal vez, ese efecto que llega al jugador después de haber vencido a un monstruo difícil de destruir.

Crear estas experiencias al jugador no es fácil de lograr, ya que no son predecibles, y depende del temperamento, y carácter del jugador. Los sentimientos que se pueden desarrollar se explicarán a continuación:

Según (Salmond, 2017) para obtener una buena estética se necesita los siguientes puntos:

- **Ira / furia:** Es producto de la frustración. Es importante para mantener el interés, es decir, mantener un equilibrio entre el juego y el jugador al darle la oportunidad de casi llegar a culminar ese nivel, y al encontrarse cerca de ganar, eventualmente pierda y así incentivar a que vuelva a intentar superarse a sí mismo.
- **Desprecio:** Produce desprecio y frustración cuando se encuentra de acompañante con un NPC (non playable character), sus decisiones no son hechas por el jugador, por ende, puede llegar a ser fastidioso cuando este interviene en la partida del jugador. El jugador comienza a sentir frustración

y cuestionarse, si seguir el juego con este personaje o, por otro lado, matarlo, para que deje de interferir en sus jugadas.

- **Disgusto:** En el ambiente del juego se instalan estos gatilladores de emociones, como son los sonidos o temas incómodos para el jugador, tales como pueden ser las imágenes fuertes de cuerpos desmembrados, túneles oscuros, paredes pintadas o sonidos raros de gruñidos de animales, cadenas que se arrastran, que causan disgusto o sensación de temor que se asocian a factores tales como fobias, miedo a la muerte o a la oscuridad, así como a las enfermedades, etc.
- **Interés:** Es cuando el juego brinda diferentes escenarios no predecibles o situaciones adversas inusitadas para despertar el interés en el juego. Darle a aquella historia un significado o virar el curso de las situaciones, como dar un giro completo a una escena predecible, incentiva al jugador a seguir jugando con el fin de descubrir nuevos episodios.
- **Angustia / ansiedad:** Es la sensación de sentirse acorralado, o acechado para mantener al jugador entretenido, conjugando los escenarios y la música para que, al último instante, lograr superar esa etapa o morir en el intento y volver a tratar hasta superarla.
- **Miedo / suspenso:** Se logra cuando se perturba al jugador con persecuciones de una horda de zombis, vampiros o animales espantosos que aparecen de repente en un punto anteriormente pacífico de un momento a otro. Este tiene un jumpscare o sobresalto que lo hace interesante y emocionante.
- **Culpa / pena:** Emoción causada después de la pérdida de puntos o vidas, o de un personaje secundario sabiendo que lo pudo haber salvado, en vez de dejarlo morir o si el jugador escoge una opción diferente y comienza a pensar si mejor hubiese tomado otras decisiones que permitiera que ese personaje siguiera en la historia.
- **Alegría / felicidad:** Se puede producir después de un momento divertido, ya sea dentro de la historia o una línea dicha de una forma chistosa, como también puede ocurrir después de haber destruido a dicho jefe difícil de vencer.
- **Sorpresa/ asombro:** Descubrir algún secreto o algún hecho inesperado, ya sea referente al escenario como también puede ser parte de la historia

Generalmente el propósito de un juego actualmente es brindar una experiencia de usuario, que genere sensaciones en el jugador. Estas no son fáciles de reproducir, ya que no todos los jugadores suelen tener el mismo tipo de reacción a la hora de jugar, este tipo de emociones son importantes de considerar al crear un videojuego, entre otras cosas las sensaciones, según (Salmond, 2017) se encuentran las siguientes:

La sensación del éxito es aquella sensación que aparece después de haber ganado cierta habilidad difícil de obtener y/o de manejar

La sensación del poder es ese este tipo de sensación que viene al otorgar dominio de algo que el jugador no puede, o no tiene las habilidades de realizar en la vida real. Es un objetivo más para el desarrollador, que lo persigue incansablemente con tal de satisfacer a un jugador que únicamente busca pasar un buen rato; sentirse superior en un universo donde todas las reglas formuladas giran alrededor suyo, por y para su propio bienestar.

La sensación de experimentación hace que el jugador se sienta representado en un juego, o sentirse diferente de lo que en realidad es, abre las puertas al jugador para experimentar nuevos roles o ver nuevos lugares.

Las experiencias hacen que el jugador sienta una conexión con un mundo distinto del propio por medio del juego. Los videojuegos otorgan experiencias memorables, oportunidades de crear y experimentar creando emociones de heroísmo cuando vencen a un personaje difícil y compartir sus vivencias con una comunidad de jugadores.

Por esto, la importancia del uso de la estética, dibujos y escenarios combinados con una historia interesante hacen que el jugador quiera perseguir el triunfo final. El videojuego le da entretenimiento a la vez que desarrolla habilidades.

Los videojuegos *Survival Horror* o terror y supervivencia utilizan la herramienta del terror para hacer que el jugador siga la línea de historia, “el conflicto entre el avatar y los monstruos es el elemento dominante del horror.” (Martínez Mendoza, 2010), es decir, que en este tipo de videojuegos predomina el instinto de supervivencia,

videojuegos tales como: *Outlast* en donde el punto es lograr huir del villano principal con vida por medio de escondites y estrategias, este cae en la misma categoría de survival, ya que se le pide al jugador sobrevivir tal desdicha y salir del lugar con vida.

La estética en el videojuego previamente mencionado está unida con la emoción que produce que el jugador se sienta, en ese momento, abrumado por lo que se presenta a su alrededor, ya sea, por el escenario rodeado de la historia o la desesperación de ser buscado por un monstruo, cuya única misión es principalmente asesinarlo.

La desesperación es un sentimiento que se logra con los escenarios, ya que, en dicho juego que se explicó anteriormente, es imposible de ver sin la cámara, debido a que solo enfoca un rango de vista corto, y al momento adecuado esta empieza a fallar obligando al jugador a buscar desesperadamente las baterías que le permitirían seguir viendo el camino.

Otro tipo de videojuego en el cual la estética juega un factor importante es en *Amnesia*, ya que produce el mismo sentimiento de encontrarse en un lugar sin salida, donde el jugador es perseguido por un monstruo imparable, con limitaciones como restricción de defensa personal y el uso de una linterna que se le acaba el aceite dejando sin perspectiva visual al jugador.

Se dice que la idea detrás de este género de videojuego es popularizado por el medio de los sentimientos de angustia y persecución que hace sentir en el jugador, la razón detrás que el miedo tiene diferentes reacciones siendo estas, la risa nerviosa después de haber experimentado un jumpscare o una emoción de adrenalina dando a enfatizar que el miedo puede logra diferentes emociones de parte del jugador.

Dicho esto, los sentimientos son importantes de trabajar al momento de hacer un videojuego de terror, ya que se requiere emocionar al jugador con miedo y angustia, construir la anticipación para despertar su interés.

1.6.5. Categoría (Rating) de los videojuegos y clasificaciones

Los ratings de los videojuegos

Existen varios tipos de rating el cual sirve para clasificar y orientar a la audiencia acerca de lo que se va a encontrar en el producto audiovisual. Los ratings funcionan como una barrera impuesta por las compañías de restricción para proteger las mentes jóvenes, dicha barrera entre el comprador y el juego sirve despertar interés en el videojuego.

Existen varias asociaciones de diferentes naciones que imponen los ratings, este depende de su nivel de censura, para el cuidado de los más jóvenes. Todas conectadas al International Age Rating Coalition (IARC), la cual es una recopilación de todas las asociaciones, unificándolas en un solo lugar.

Las más sobresalientes de estas asociaciones son: la asociación americana denominada Entertainment Software Rating Board (ESRB) y la europea denominada Pan-European Game Information (PEGI).

Las clasificaciones del videojuego según (ESRB, 2022) Entertainment Software Rating Board (ESRB) se dividen de esta manera:

- **E (para todos):** Apto para todo público, puede contener una pequeña cantidad de violencia, pero dirigido para niños.
- **E (+10):** Apto para mayores de 10 años, puede presentar un nivel un poco más alto de violencia y una pequeña cantidad de insultos y temas un poco subido de tonos, pero nada que se llegue a exagerar debido a que el contenido sigue siendo dirigidos para niños.
- **T (adolescentes):** Dedicado a los adolescentes, contiene sangre y ciertos temas más subjetivos que la mente de adolescentes puedan entender mejor.
- **M (Mature +17):** Muestra temas más fuertes y en esta categoría caen juegos tales como los de horror, sangrientos y violentos.
- **A (adults only +18):** Trabaja con temas más explícitos que pueden ser como la sangre, lenguaje fuerte y desnudez.

- **RP (aún por calificar):** Son aquellos juegos que aún no han sido calificados.

Las clasificaciones del videojuego según (Pegi Public Site , 2017) Pan-European Game Information (PEGI) se dividen de esta manera:

- **PEGI 3:** Se usa este tipo de rating en los videojuegos que son considerados para los menores de edad, dicho juego debe ser amigable para los niños pequeños y debe tener un nivel de violencia mínimo y el lenguaje obsceno se encuentra prohibido en esta clase de juegos.
- **PEGI 7:** Contiene escenas que pueden aterrorizar a una audiencia mucho más joven, es decir niños muy pequeños, puede tener violencia, pero debe ser leve, aceptado si no es explícito al punto de la violencia no realista, dichos juegos pueden contener sonidos fuertes que asusten a los niños más pequeños.
- **PEGI 12:** Contiene un cierto tipo de violencia más gráfica, personajes que son de fantasía. Este tipo de violencia no puede ser realista, sin embargo, puede haber insinuaciones sexuales, pero estas no pueden ser explícitas, el lenguaje obsceno puede existir, pero este debe ser leve.
- **PEGI 16:** Puede existir la violencia o actividad sexual, pero tiene que contener un nivel que presente algún tipo de realismo como lo que se encontraría en la vida real, el uso de lenguaje obsceno puede llegar a ser de un nivel alto. Los usos como el tabaco, alcohol o drogas ilegales pueden ser representadas en el videojuego
- **PEGI 18:** Clasificación para adultos, pueden presentar cosas como violencia brutal, asesinatos con o sin motivo, violencia contra cualquier objetivo, sea indefenso o no, uso de lenguaje obsceno y puede contener, aparte de eso, actividades sexuales de manera explícita, como también se puede ampliar la glorificación de tipos específicos de drogas ilegales

Los ratings que son impuestos por este tipo de organizaciones se crearon para mantener la imaginación de los jóvenes a salvo. Se presentan como un régimen a seguir para las personas que desean crear un videojuego, dependiendo de la experiencia, contenido y material, el juego caerá en una clasificación, por lo tanto, cada desarrollador deberá de respetar los lineamientos establecidos por dichos

regímenes. No es lo mismo hacer un videojuego para todo público, como uno para mayores de 18 años.

1.6.6. Clasificaciones de videojuegos

Unas de las formas de llegar al jugador son por medio de los videojuegos. Dos puntos bastante importantes para considerar al momento de hacer un videojuego es por medio de su diseño de historia o su estética, para esto existen varias categorías en el mundo del videojuego siendo estas las siguientes:

Acción

Según (Martín Martín & Vílchez Martín, 2017) este tipo de juego se le proporciona al jugador situaciones de sobrevivencia, de luchas y peleas, con reacción a los ataques constantes de enemigos o ambientes hostiles generados por momentos extremos hechos por el guion. Este género abarca varios subgéneros los cuales son derivados de este, a continuación, sus subgéneros:

- **Plataforma:** Consiste en que el jugador controla a un personaje y su intención es avanzar en el nivel por medio de diferentes acciones como el salto, esquivar objetos, correr y entre otros movimientos. Este tipo de videojuegos suelen tener una conexión con la aventura, como también con la acción. El punto del juego es llegar a de un punto “A” a un punto “B”, siendo este el final del juego. La aventura sería la exploración del nivel para llegar a ese punto, y la acción sería los obstáculos que el jugador tiene que enfrentar para terminar el juego.
- **Lucha:** Consiste en dos personajes que se encuentren en un escenario mientras el objetivo es matar o dejar inconsciente al otro jugador para ganar. Este videojuego es hecho con el fin de divertir y entretener, rara vez contiene una historia a seguir.
- **Lucha a progresión o Beat'em up:** Juego similar a los del arcade, en el cual el punto es luchar contra todo que se interponga en el camino con el

fin de derrotar al jefe final. Se considera este como un sistema progresivo, ya que el fin es avanzar hasta el jefe final.

Shooter

Según (Martín Martín & Vílchez Martín, 2017) el juego tiene como destino principal disparar a cualquier personaje que se encuentre a su paso, presentándose como un juego con un destino final que puede ser, ganar la guerra o matar un jefe final.

Los shooter es un género el cual contiene varios subgéneros los cuales se categorizan más como:

- **Shooter en primera persona (FPS):** Perspectiva en primera persona donde el jugador puede observar a través de los ojos del personaje.
- **Shooter en tercera persona (TPS):** Perspectiva en tercera persona, se muestra como si el jugador estuviera mirando al personaje desde lejos debido a que la cámara enseña la espalda del personaje, mientras es controlado por el jugador.
- **Shoot'em up o disparo progresivo:** Mientras el jugador camina se encuentra disparando constantemente a lo que se encuentre a su paso.
- **Shooter on rails o disparos sobre raíles:** Consiste en poner al jugador enfrente de objetivos para disparar a los objetivos que se encuentran enfrente mientras que el jugador es movido por medio del juego evitando la muerte por sus alrededores.

Aventura

Según (eGamers, 2018) el jugador tiene como objetivo explorar todo el mundo que se encuentra a su alrededor, el cual lo llevará de una aventura a otra. Este tipo de juego, en tiempos anteriores, se dedicaba a delimitarse por solo el uso de texto o imágenes, hoy en día el juego se muestra como un mundo abierto, para explorar diferentes escenarios con uno o más personajes.

Novelas visuales

“Una evolución de la aventura textual, en donde el jugador va seleccionando una determinada respuesta para generar una imagen” (eGamers, 2018) Su intención es contar una historia por medio de un medio interactivo siendo este jugable, de acuerdo con las opciones que presenta se desarrolla la historia.

Survival-horror

“El videojuego del género survival horror utiliza distintos elementos para crear una atmósfera de miedo psicológico en el jugador, intentando infundir terror.” (Martínez Mendoza, 2010)

Este último género mezcla la aventura con suspenso, eventualmente queriendo que el jugador llegue al objetivo general para ganar el juego, antes debe haber pasado por obstáculos, en los cuales puede encontrar su muerte.

El punto de los videojuegos de *survival horror*, es presentar al jugador una experiencia en la cual tendrá que sobrevivir sobre todos los obstáculos que se le presenten, para que al final llegar con vida a la meta.

En la industria dicho videojuegos contienen la mezcla de suspenso y terror que se encuentra en varios lugares como en los escenarios, ambiente y sonidos.

Estrategia

“Tipo de juego manejas una enorme cantidad de personajes en un entorno, así como también tienes a tu disposición una variedad de objetos, habilidades, acciones y demás” (eGamers, 2018)

Dichos juegos requieren de todas las habilidades que el jugador pueda desarrollar, requieren un mayor nivel de atención ya que se requiere elaborar un tipo de estrategia de ataque o planificación.

Los juegos de estrategia tienen consigo una variedad de subgéneros las cuales son estrategia en tiempo real, tácticas en tiempo real, MOBA, Turn Based Strategy, Turn Based Tactics y Tower Defense.

Simulación

Según (Martín Martín & Vílchez Martín, 2017) como lo dice el nombre estos simulan acciones de la vida real en un videojuego tales como:

- **Simulación de vehículos:** Trata de manejar un vehículo con el objetivo de llegar a un punto final como suelen ser los juegos de carrera, que requieren llegar lo más rápido posible; o los juegos de simulación como *Truck Driver*, donde el jugador es un conductor de un camión y debe llegar al destino sin ningún cargamento dañado.
- **Simulación de vida:** Un buen ejemplo para esto es el de los *SIMS* del cual, es la representación de la vida real, con creación de relaciones y una familia con la cual el jugador puede interactuar y crear su vida perfecta o creación de una historia aparte.
- **Construcción y manejo de recursos:** *Simcity* sería un buen ejemplo en esta categoría ya que es la creación de una ciudad, administrando los recursos para la creación de una mejor vida.

Con la explicación anterior se confirma que el juego va de la mano con la categoría survival horror, debido a que encajaría perfectamente con el relato de *La Dama Tapada*.

La historia se desarrolla en un escenario en el cual, el jugador debe sobrevivir, siendo perseguido por su alma. Una de las cosas importantes a tomar en cuenta sobre el videojuego, es que narra la leyenda desde la perspectiva del *Tunante*, por ende, se crea la interacción ente el personaje y la interacción con *La Dama*, creando experiencias de terror y sobresalto, así como las estrategias del jugador para sobrevivir en el videojuego, y salir con o sin vida al final del juego.

1.6.7. Clasificación de Jugadores

Existen varias categorías de jugadores, “Existen muchas comunidades de video jugadores alrededor del mundo.” (Roca Paucarpoma, 2016), los jugadores que existen en estas categorías son los siguientes:

- **Casual:** Son aquellos jugadores para quienes, ven el videojuego como algo casual, les interesa más los juegos sencillos de jugar y no pasan mucho tiempo en este. Estos individuos suelen no saber mucho de del contexto, pero les gusta de vez en cuando uno que otro juego.
- **Regular:** Son el tipo de jugador que conocen de videojuegos, y juegan de manera regular, este tipo de individuo pueden llegar a ser competitivos, pero no le interesa ser el mejor en ellos.
- **Adicto:** Son aquellos jugadores que invierten muchas horas en esta plataforma, son bastante competitivos y pueden llegar a invertir múltiples horas de su tiempo libre a esta actividad, para completar con la máxima puntuación.
- **Profesional:** Son aquellos jugadores, que se denominan expertos en sí, logran ganar dinero por medio de “*live streams*” y competiciones, aparte, este tipo de jugador es reconocido en las grandes comunidades por su experiencia en el juego.

2. CAPÍTULO II.- PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

2.1. Descripción del Producto

El juego esta creado como una narrativa de terror adaptando la perspectiva de una persona que está bajo la influencia de un mundo paralelo, del cual tiene que huir antes de que se le acabe el tiempo, este demo emplea el uso del motor gráfico Unreal Engine 4.27.

Está basado de la leyenda ecuatoriana “La Dama Tapada”. En este, el jugador se adentra en la historia, la cual se desarrolla en un ambiente sombrío y oscuro para crear suspenso, en que cualquier cosa puede suceder. Despierta en el usuario la necesidad de conocer más de la historia y se van presentando claves que le permiten encontrar las cuatro llaves necesarias para terminar el juego.

Esto provoca que el jugador tenga interés en buscar más acerca de dicha leyenda, por los sentimientos transmitidos durante el uso del juego, ya que se busca dar una experiencia excitante en el desarrollo de la historia.

Uno de los puntos a tocar es el uso del género *survival horror*. Este tipo de videojuegos atrae una gran cantidad y variedad de jugadores si la experiencia cumple con el objetivo de ser memorable, lo que se logra mostrando una buena estética, además del uso de una atmósfera aterradora, el sentimiento de sentirse vulnerable y pruebas o pasos interesantes y complicados.

Esta adaptación de la leyenda reta al jugador a ser un individuo que ha caído bajo la influencia de un espacio límbico atemporal luego de encontrar a La Dama. Es una especie de prueba de valentía de tratar de finalizar el juego sin enfrentarse a ella, pasando cada una de las pruebas que se van presentando en el nivel.

Al despertar, en un bosque misterioso, el jugador se encontrará con sentimientos de incertidumbre como el suspenso, miedo y ese sentimiento de ser vulnerable constantemente, estas emociones que forman parte del terror del género *survival horror*.

Como se refiere a una adaptación de la leyenda, cuenta la historia desde el punto de vista de la víctima, un *Tunante*. Estos son esos individuos que se cruzan con

el desafío de “*La Dama Tapada*”, tratan de encontrar las notas para encontrar la salida sin toparse con ella.

La idea detrás del juego es enviar a los jugadores a algo parecido a un purgatorio, este escenario cuyo aspecto de un bosque común, sin embargo, en la noche tiene un aspecto aterrador, con sus árboles altos, que no dejan pasar la luz de la luna, con sombras aterradoras, con aquellos puntos fuera de lugar, con el único objetivo para el jugador que es terminar. Este debe encontrar cuatro llaves, que son los objetivos y le sirven para seguir y lograr escapar del lugar, no solo una puerta final como tal si no, es la liberación de su alma.

En el Demo se realizó todo lo que se encuentra en el nivel dos, sin contar los finales, ya que estos se consideran en un nivel adicional (nivel 3), el cual no forma parte del demo.

El nivel dos posee una carga mayor sobre la historia por lo que se decidió implementarlo en el modo prueba, contando un poco acerca de la leyenda por medio de notas, entre otras cosas, la “*vertical slider*” como prototipo contendrá las diferentes mecánicas que se han realizado durante este proceso, demostrando cada una de estas por medio de ayudas audiovisuales.

Con estos puntos en mente, cabe resaltar algunas descripciones técnicas y los objetivos a tocar sobre el videojuego presente:

Género: Survival, Horror

Número de Jugadores: 1

Plataformas: PC

Cámara y Perspectiva: Primera Persona.

Objetivos:

- Se espera que el videojuego despierte el interés en la leyenda “La Dama Tapada” siendo memorable para el jugador demográfico.
- Construir un videojuego que despierte el interés sobre las leyendas ecuatorianas.

- Que el jugador interactúe y encuentre todas las llaves propuestas.

2.2. Descripción del Usuario

En el marco conceptual se nombraron las diferentes categorías, explicando un poco acerca de los tipos de jugadores, se puede decir que el juego está dirigido al entretenimiento y diversión, por lo tanto, por lo tanto, a la audiencia que apunta serían los casuales y regulares.

El videojuego *La Dama Tapada* este hecho con la intención de crear una experiencia al jugador, de entretener e ilustrar, por ende, jugadores de esa categoría encontrarían el juego más agradable.

Otro punto para tocar es la plataforma, está definido para PC. Dicho esto, se busca una audiencia que sea fanática del terror o busque cierta experiencia memorable en un juego. Deben saber utilizar los controles en una computadora y que tengan una noción de cómo funcionan las mecánicas usuales para esta plataforma.

Una de las ideas por añadir es la inmersión en el juego. Se trata de que el usuario que gusta de historias con contenido y una historia interesante que atraiga al jugador a aprender más de las leyendas ecuatorianas, “La inmersión es una experiencia, un proceso complejo usado para establecer o medir el grado de implicación en el juego” (Cuenca Orozco, 2018). Quiere decir que la inmersión es la experiencia que se le otorga al jugador, aparte que se buscaría implicar al jugador a sentirse parte de la trama.

En el videojuego creado trata de integrar al jugador a la historia, hacerlo sentir como parte de la trama por medio de diferentes bitácoras que le hablan, por medio de objetos como un diario donde una persona relata su experiencia en el bosque, donde se habla sobre aparición de la dama y su extraño limbo.

2.3. Especificaciones Técnicas

Este videojuego está pensado para la plataforma de PC, ya que se busca dar una mejor experiencia audiovisual a la persona por medio del juego. En PC se puede lograr una mejor experiencia audiovisual por la resolución.

Aquí unas recomendaciones técnicas para que el juego pueda ejecutarse de manera sin dificultades

- **Procesador:** Intel(R) Core (TM) i5-3330 CPU @ 3.00GHz
- **Tarjeta gráfica:** NVIDIA 9800 GT 1GB
- **RAM:** 12 GB

2.4. Diseño Artístico

La ambientación en un videojuego de terror es un pilar importante, si lo que se quiere es dar una experiencia inigualable, los videojuegos son una puerta al mundo virtual, abren las puertas a un mundo diferente, algo completamente incierto y buscan dar un ambiente que sea inquietante y vulnerable para el usuario.

Para la ambientación del juego se tomó como referencia un bosque oscuro, donde el rango de visualización es limitado, debido que al jugador se le presenta la facultad de ver sólo por medio de una linterna con baterías limitadas, sin la linterna el rango de visión se acorta a casi inexistente, se ha encontrado varias referencias visuales en proyectos audiovisuales del género terror que llegan a representar los colores de la noche deseados, así logrando la atmosfera adecuada.

He aquí el uso de unos ejemplos, como El Exorcista (1973), La Dama Tapada (José Miranda) o Espíritus (Believe) 2000 - ELISHA CUTHBERT, estas películas hacen un ambiente tenebroso y oscuro por su ambientación y su estética.



Ilustración 1 El exorcista



Ilustración 2 La dama tapada, de Josué Miranda



Ilustración 3 Espíritus (Believe) 2000 - ELISHA CUTHBERT



Ilustración 4 paleta de colores para el escenario de la noche

La paleta de colores representadas en la ilustración 4 muestra las variaciones del color azul y violeta. Este representa perfectamente los colores de la noche, con aquellos se logra mostrar la soledad, oscuridad y el frío. Estos colores se utilizaron como referencia de representación de un entorno solitario e incierto, en este caso un bosque y sombras.

Un buen ejemplo del uso de la oscuridad, de la obstrucción del rango de visión y ambientación es el videojuego Left 4 Death 2 (2009), cuyo uso de linterna es una obligación para sus jugadores en algunos mapas, afectando al rango de visión del juego.



Ilustración 5 Left 4 Dead 2 referencia visual

2.5. Resumen de a historia

El videojuego es una adaptación de la leyenda original tomando desde el punto de vista del tunante, la cual es una mezcla los diferentes relatos de la historia de *La Dama Tapada*, en uno de ellos se narra la tortura a sus víctimas hasta el último momento Se toma como referencia el punto de vista del Tunante, donde surge la pregunta ¿Cómo hicieron los que huyeron y sobrevivieron aquel encuentro con la dama?

El juego se desarrolla al momento después del encuentro, el espíritu deambulante atrapa al jugador dejándolo soñado, en un bosque de tamarindo donde ella tiene todo el control lo acosa y le da la oportunidad de recibir información por medio de bitácoras, mismas están dispersas alrededor del mapa, que contienen información sobre el lugar y ciertos consejos para sobrevivir el bosque.

Algunas notas describen la presencia fría de la dama, sobre un tenebroso encuentro una recolección de memorias de víctimas pasadas, son bitácoras escritas por personas sin nombre, estas notas solo son memorias y consejos

La única escapatoria es cruzar la puerta, para llegar a tal destino el jugador tendrá como obligación la búsqueda de las llaves para completar el nivel y salir ileso del lugar.

2.6. GDD de Alto Nivel

2.6.1. Alcance del juego

Se estima que el videojuego, logre despertar el interés de sobre las leyendas ecuatorianas y otorgar una experiencia escalofriante. Se puede promover enfocando en la historia y en la cultura a través de medios interactivos o jugadores frecuentes ya que cuenta la leyenda de una manera distinta, se estima que el jugador se sienta atraído e inmerso al juego

El videojuego contiene dos niveles contando con dos finales, cuyo destino dependerá del jugador, este contiene variedad de lugares, este consta con:

- Nivel 1: Consta de la investigación y encuentro con *La Dama Tapada*, la búsqueda de donde se encuentra la Dama.
- Nivel 2: Sobrevivencia, salir del lugar con vida o morir en el intento

Final

- Final A: Sale ileso el personaje, recupera su vida, final bueno
- Final B: El personaje queda muerto en vida, final malo

Se logró desarrollar el Nivel 2 del demo debido a que, esta parte del juego contiene más valor en la historia, se desea entretener al jugador por medio del demo.

GDD:
Los
Tunantes

Es una adaptación de la leyenda **La Dama Tapada**, en donde el personaje principal (Francisco) se encuentra atrapado en el limbo de La Dama, ahí el personaje tendrá que buscar la salida de dicho bosque y escapar de La Dama



Para: PC

- Referencias:**
- Amnesia
 - Slender: The Eight Pages
 - SilentHill
 - Outlast
 - Poppy Playtime
 - The Forest
 - Left 4 Death 2
 - The Mortuary Assistant
 - Blair Witch
 - Five Nights at Freddy's Security Breach

Numero de Niveles:
4

- KeyWords:**
- Terror
 - Estrategia
 - Rompecabezas
 - Survival
 - Bosque

Salta y corre
Encuentra la salida del bosque ,antes de que se te acabe la sanidad

Encuentra
Busca las llaves para salir , siendo libre de la "jaula" de la dama

Ilustración 6 Propuesta de GDD

Fuente: Elaboración propia

2.6.2. Gameplay

Se requiere que el jugador tenga la necesidad de moverse a través del escenario en búsqueda de pistas y acertijos que le ayuden a sobrevivir y comprender lo que está ocurriendo en la partida.

Se habla de lo "desconocido e incierto", se refiere a la leyenda como tal y como es que el jugador llego hasta donde esta, y del peligro del cual debe escapar.

Se empieza en el primer nivel en donde el relato es desconocido para el protagonista. El jugador tiene como tarea encontrar las pistas que lo lleven al callejón, tiene interacción con varios personajes que otorgan información especial acerca de la dama, cosas como su lugar de hallazgo, horas y entre otras cosas, puntos que llevarán al jugador por el camino de la curiosidad sobre el tema.

El juego, como tal, está previsto entrar un poco en el camino de la psicología, de estresar al jugador, con el acecho en todo momento del espectro.

La idea del juego es darle otra cara a este relato, lo que sucede después, como pueden llegar a sobrevivir algunas víctimas, he aquí la idea de *Los Tunantes*.

Una vez atrapado por *La Dama Tapada*, el que se denomina nivel 2 en este momento el personaje principal es mandado a un purgatorio, el usuario tendrá que buscar la salida del lugar, encontrando las llaves a su alrededor para salir de este entorno hostil.

2.6.3. Mecánicas, Dinámicas y Estéticas (MDA)

Mecánicas: Uno de los previos puntos a tocar en la investigación fueron las mecánicas de un videojuego y la importancia de ellas, sin las mecánicas este no llegaría a ser entretenido, tampoco algo atractivo para el usuario, a continuación, las detallamos:

Movilización básica:

- **Movimiento:** El personaje tiene la oportunidad de explorar sus alrededores y encontrar la salida del lugar extraño en el que se encuentra
- **Salto:** Saltar obstáculos
- **Sprinting (correr):** Es primordial a la hora de hacer un videojuego como de este tipo, *survival horror*, estos obtienen este tipo de idea de huir de algo o alguien, tienen la característica de que, si no corre, el personaje se muere, por ende, es necesario la herramienta correr.

Mecánicas del nivel:

- **Estamina:** La estamina sirve como delimitante para el jugador, debido a que si al jugador se le acaba la barra de estamina este irá avanzando completamente lento.
- **Sanidad:** La Sanidad del jugador sirve como método de la conexión para el jugador entre la realidad y las garras de *La Dama Tapada*, ya que el jugador se encuentra en este extraño bosque en donde la Dama lo trata de torturar psicológicamente por medio de sonidos imparables y su voz.

- **Batería de la linterna:** Si la batería de la linterna se acaba el jugador tiene como obligación buscar más baterías alrededor del mapa, ya que, sin la linterna el rango de visión del jugador es inexistente.

Acciones:

- **Recolección de objetos:** La recolección permite al jugador explorar en el mapa pistas que le ayudan al jugador descubrir información que le posibilite avanzar con la historia. También la recolección de ciertos ítems ayuda a que el jugador pueda recuperar algo de sanidad mental para prolongar el tiempo posible para recuperar todas las llaves que posibilitaran el poder escapar del nivel. Recuperar baterías que permitirán que la linterna siga funcionando, alejando a la dama tapada.
- **Ver objeto e inspeccionarlo:** Esta acción o mecánica funciona al momento en que el jugador tiene que observar las notas en donde encontrará información de previas experiencias de diferentes personas las víctimas de *La Dama Tapada*. Los textos otorgan información variada acerca de La leyenda La Dama Tapada.
- **Encender y apagar linterna:** Esta mecánica está hecha con la idea de que en *El Survival Horror*, está destinado hacer dependiente al jugador de un objeto, en este caso, sería de la luz del cual se le otorga al jugador la opción de ahorrarse la batería que le queda apagando en la linterna y buscar la siguiente para el uso del objeto.

Dinámicas

- **Resolución de puzzles:** Los puzzles, como tal, son los retos u obstáculos que el jugador debe conseguir para continuar en la partida, salir vivo del lugar sin que La Dama se dé cuenta y lo atrape. Debe esquivar de cualquier manera al espectro a fin de poder salir con vida del lugar

Finales alternos: El videojuego cuenta con dos finales diferentes, dependiendo de que tipo de acciones decide hacer el jugador. Los dos finales constan de:

Final A: El jugador logra encontrar todas las llaves las cuales se encuentran plantadas alrededor del mapa, abre la puerta y liberando su alma y su vida

Final B: El jugador no logra conseguir todas las llaves a tiempo, muriendo en el intento, dejando un cuerpo sin alma.

Estética

Previamente mencionado en la investigación, se entiende que la estética no es el aspecto, si no, es el sentimiento que se desea ofrecer al jugador, la experiencia visual que se desea ofrecer por medio del entorno y ambientación es teletransportar al jugador a un universo diferente.

En los videojuegos de *survival horror* es importante tener en mente estos factores, tales como: los sentimientos y las sensaciones que se pueden llegar a transmitir por medio del juego.

Los sentimientos son lo que lleva a un videojuego a ser memorable, resultado que hace al jugador volver al juego, este busca provocar esas emociones al usuario, por ende, se le causa el sentimiento de preocupación la cual se logra por medio del factor de la música y ambiente. Un sentimiento que otorga al jugador, las ganas de mantenerse con vida, ya sea comiendo la comida que se encuentra alrededor del mapa, o mantener la linterna encendida, si no recoge las baterías lo suficientemente rápidos.

La sensación de éxito cuando logra superar los retos viene por recoger las llaves antes de que el personaje muera, encontrar y salir del bosque por medio de esta puerta, que se alegoriza como las puertas del cielo, ese sentimiento y sensación es la que se busca otorgar al jugador.

La estética explora principalmente el sentimiento de sentirse indefenso, el miedo constante de que algo pueda pasar, dicho esto, el videojuego está ambientado en un bosque, donde el jugador es obligado ser dependiente de su linterna para ver alrededor, esta limitante deja no solo debilita al jugador, sino también, se ve obligado a explorar su alrededor por comida y baterías.

2.6.4. Controles y Cámara

Movimientos básicos:



Ilustración 7 controles del juego movimientos básicos

Fuente: Elaboración propia

Tabla 1: Controles Básicos

TECLA	ACCIONES
W, S, D, A	Movimientos básicos que ayudan a la exploración a la hora del juego
Barra Espaciadora	Saltar
Shift Izquierdo	Correr

Acciones:

- **Linterna:** La linterna es uno de los elementos del juego que otorga el sentimiento de angustia, por el hecho de que si el jugador deja de utilizarla su rango de visualización será muy baja.
- **Recoger objetos:** Sirve para el factor de supervivencia.

- **Inspeccionar objeto:** Encontrar pistas alrededor del mapa.
- **Zoom In and Out en la inspección de objeto:** Mirar más de cerca los objetos que, en este caso, serían las nota a recolección.
- **Soltar objeto:** Sirve para sacarlo de la mano del jugador.
- **Bitácora:** Los diarios contienen relatos de otras personas que han pasado anteriormente por el lugar y dejaron comentarios y notas de apoyo.

Controles:

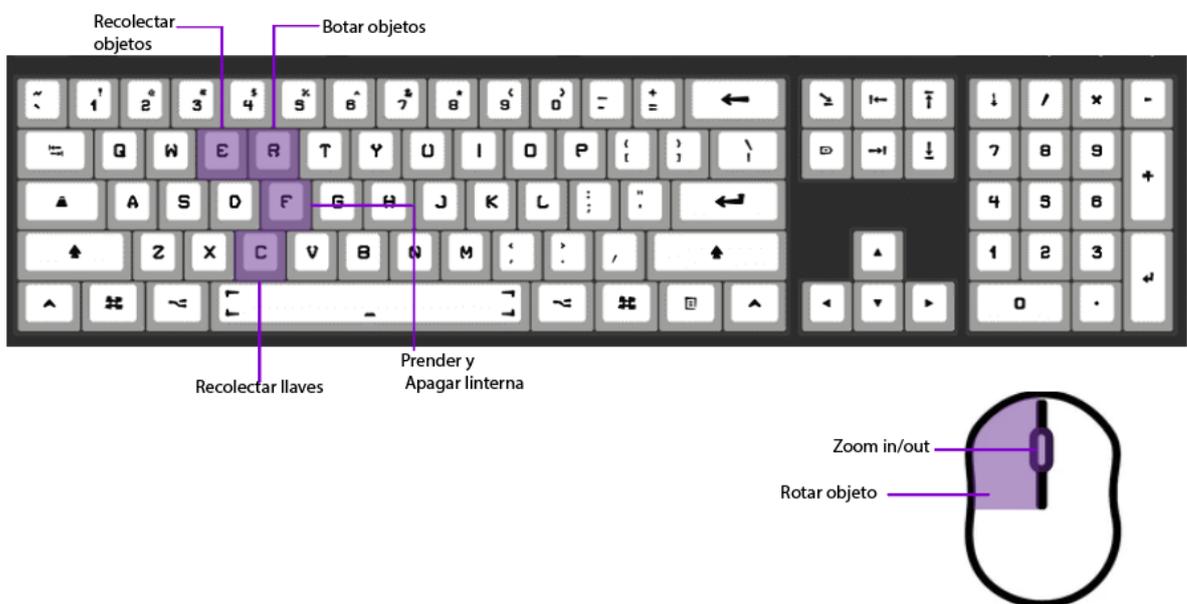


Ilustración 8 controles de las acciones

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2: Controles de acciones del juego

COMANDOS	ACCIONES
F	Encender y apagar la linterna
E	Recoger objetos
Doble clic izquierdo	Inspeccionar objetos
Rueda del ratón	Zoom In and Out en el menú de inspección de objetos
Mouse	Movimiento de cámara
R	Botar el objeto después de a verlo inspeccionado
C	Recolectar objetos

Cámara:

El juego tendrá una perspectiva de 1° Persona en 3D. La vista será controlada por el Ratón.

2.6.5. Niveles

Nivel 1

El primer nivel se trata de exploración, encontrar ciertas pistas que lleven al usuario a descifrar aquel misterio que aterroriza a la ciudad, esa anomalía sobre la desaparición de los hombres.

Este sería el nivel de introducción donde se instruye al jugador acerca de las mecánicas básicas del juego. Se introduce al personaje principal y se le dan pistas de dónde podría encontrar a *La Dama Tapada*, para posteriormente, encontrarse con ella.

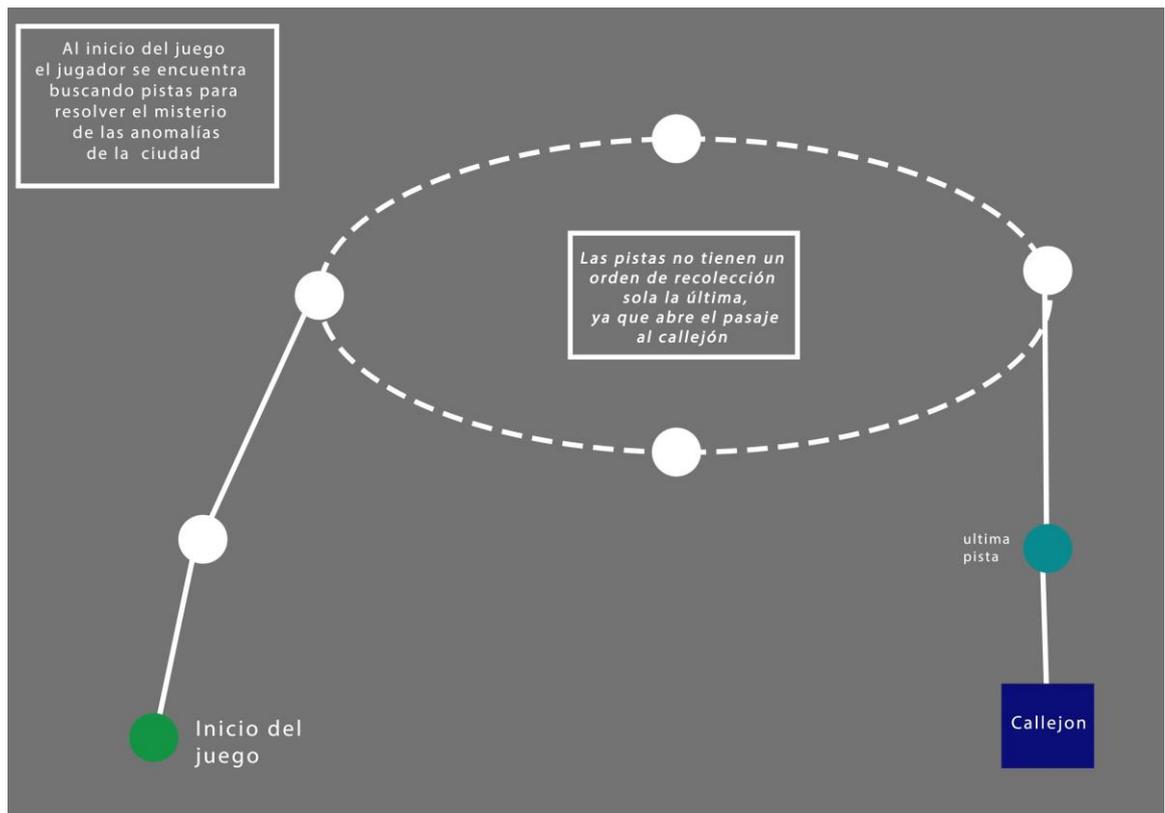


Ilustración 9 Planificación del nivel 1

Fuente: Elaboración propia

El callejón es un fragmento del nivel, en el que el jugador no tiene control sobre el player. Este es el punto donde el personaje principal se encuentra sin escapatoria, el jugador no tiene otra opción más que esperar los siguientes sucesos, el personaje principal se acerca lentamente a la dama, observado fijamente su cara, ella demostrando como su cara cambia de una bella cara a solo huesos.

Nivel 2

El personaje se despierta en un bosque, sin recuerdos de donde está y por qué está ahí. Encuentra a su disposición una linterna y una nota, en ella se le aconseja que no se acerque a *La Dama Tapada* y que debe escapar.

Estas notas son dejadas por un personaje que le va dando información acerca de la Dama.

A continuación, tiene que buscar y recolectar objetos como, comida y baterías para la linterna, que le servirán para sobrevivir.

- **Final B:** El usuario pierde, “muere en el intento”, no logra encontrar las llaves a tiempo y tiene su encuentro final con La *Dama Tapada*, recibe el beso de la muerte, con lo cual se lleva su energía y es arrastrado por ella sin capacidad de huir, como un cuerpo sin vida, y se lleva su alma. Como en el Final A se reflejará la noticia en el periódico, sin embargo, esta vez no se encuentra muerto, sino que es hallado y llevado al Hospital en un estado catatónico, como un cuerpo sin reacción, en un estado vegetativo, sin alma o sin espíritu.

Rompecabezas

El rompecabezas es una alegoría a que el asesino de la dama jamás fue encarcelado,

Tiene como llave un cuchillo, mismo que fue utilizado para asesinarla en el año 1700.

El jugador lo ubica cerca del Lago junto con una pila de notas, y una bitácora dirigida al jugador, que le explica el contenido de las notas.

Resolución del rompecabezas

El jugador tendrá como objetivo llegar a la cima de una montaña y poner el cuchillo cerca de una jaula, en la cuenta se encuentra una llave.

Easter Eggs

Los easter eggs, provienen de los libros literarios de García y Apolo, en el juego se hace referencia a sus apellidos o como si fueran parte del mundo, en el videojuego se mencionará de dichos literarios como personajes de la narrativa.

2.6.6. GUI, Screenflow y HUD

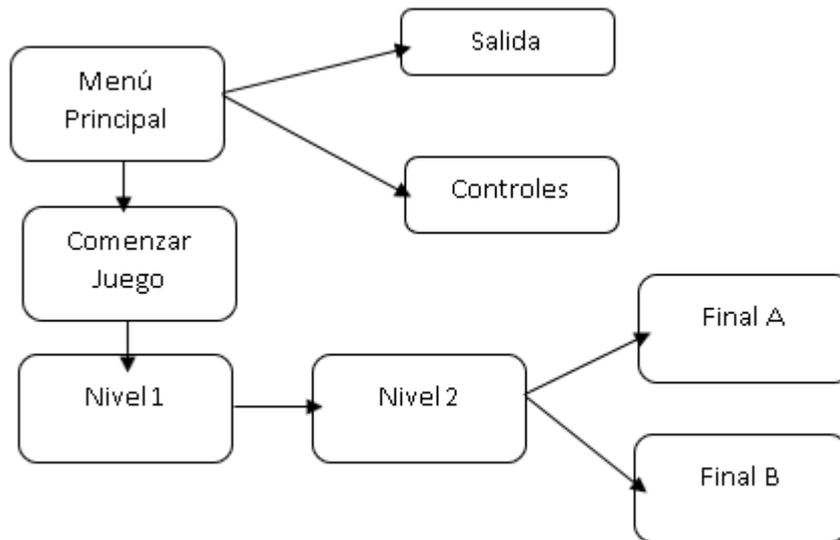


Ilustración 11 ScreenFlow del juego

Fuente: Elaboración propia

En el Demo jugable Los Tunantes, se colocó en el menú principal los siguientes accesos informativos, siendo estos: Comenzar juego, este botón lleva al usuario al nivel jugable; el botón de controles que contiene los comandos; el de instrucciones; y finalmente salir del juego. Se pensó que, con este menú minimalista y concreto, le sea sencillo al jugador entender las mecánicas del Demo.

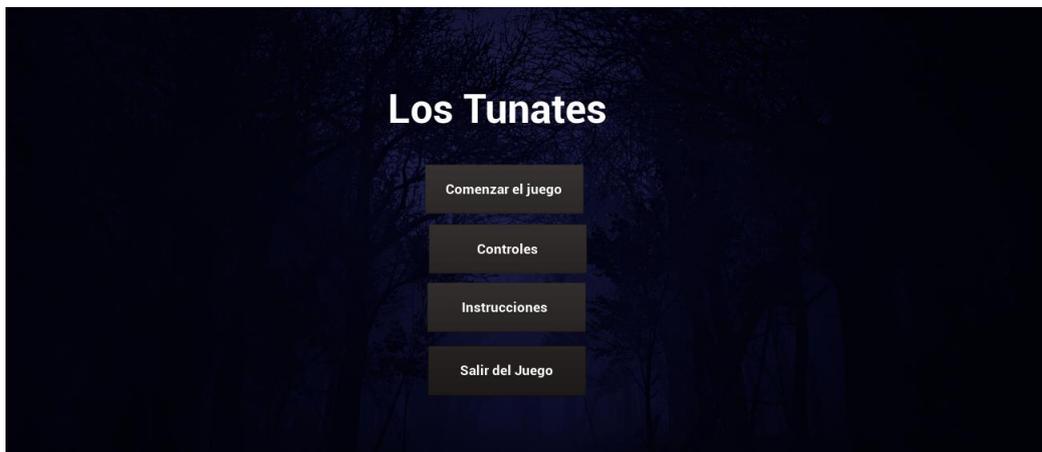


Ilustración 12 Menú Principal del juego

Fuente: Elaboración propia

En el nivel 2 tenemos el HUD, que presenta los siguientes elementos: *Sanidad* donde se refleja la vida del jugador; *Estamina* donde el jugador revisa su nivel de energía; *El cuchillo*, que es una pieza importante del rompecabezas, ya que sin ella no se puede utilizar la última llave que le permite al jugador salir de la partida.



Ilustración 13 HUD del videojuego

Fuente: Elaboración propia

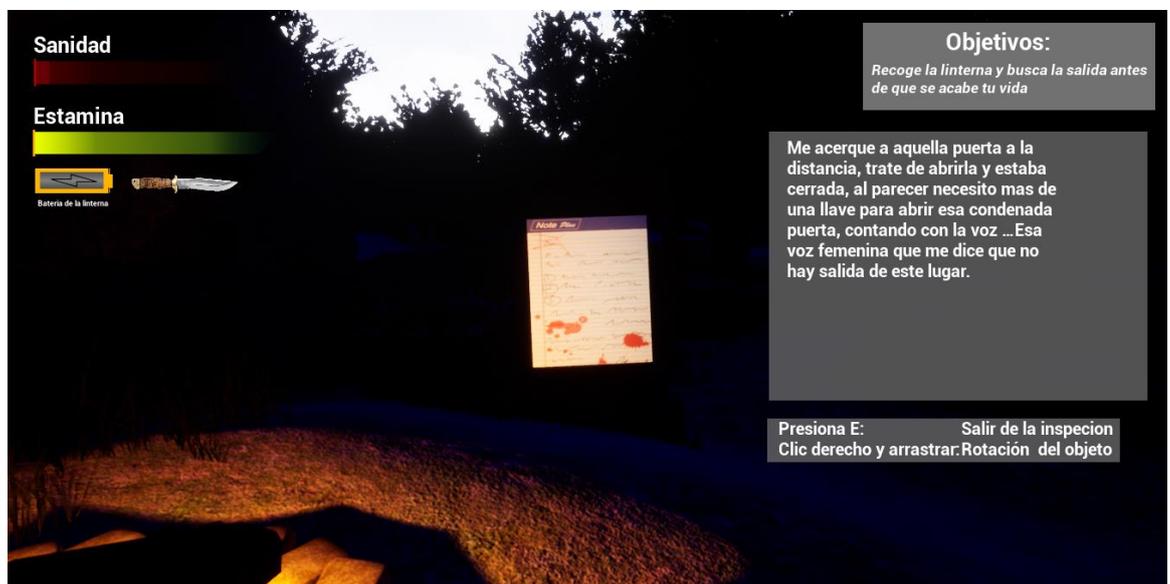


Ilustración 14 HUD del videojuego

Fuente: Elaboración propia

2.6.7. Audio

Se utilizó un sonido ambiental que, por su tonalidad hace sentir al jugador en constante suspenso, frío y miedo. El sonido es una herramienta bastante utilizada en la ambientación de un videojuego.

En este se ofrece un sonido ambiental, el cual se obtuvo desde la Librería WEB de libre acceso *FREESOUND*, por medio del usuario *julius_galla*, el sonido se llama *Atmosphere - Horror 1 (Loop)*. Así como los de recoger una llave, los pasos del jugador y el de una puerta con seguros, a lo que se le llama *FOLEY*.

Estos hacen que el jugador se sienta inmerso en el ambiente aterrador del juego y así vender una experiencia más creíble.

Sin estos recursos el videojuego puede llegar a ser silencioso, haciendo que no se sienta la inmersión deseada.

La voz de *La Dama Tapada* asecha al Tunante cada cierto tiempo o punto del mapa, amedrentándolo para darle a conocer que se encuentra cerca.

2.6.8. Narrativa

El videojuego cuenta la historia de aquel joven intrépido “EL TUNANTE”, que decide investigar sobre una anomalía que está atacando últimamente su ciudad, personas desapareciendo de derecha a izquierda sin ningún tipo de explicación, la curiosidad siendo la mayor herramienta para seguir este juego.

Dicho videojuego se encuentra ambientado en la época actual y sus personajes consta de:

La Dama Tapada: Se la conoce como aquella Dama, con cara irresistible por sus encantos, la villana principal de esta historia.

Personaje principal: Francisco, quien es un joven tunante apasionado por el terror y bastante curioso, cosa que lo lleva a ponerse como la víctima

Personajes Anónimo: Son quienes han otorgado información de manera anónima al personaje principal. Estos personajes llegan a contar un poco acerca de quién es la Dama, de manera que Francisco entienda un poco acerca de ella.

La historia comienza:

Narrador (voz en off): Hablemos un poco de dicho evento extraño que sucede cada semana a altas horas de la noche, de gente desaparecida, hombres, para ser más específicos...no espera, borrachos ¿Si no? Borrachos. Para desmentir dicho caso esta nuestro jugador aquí, Francisco. Este señor intrépido ...o eso es lo que él dice...(tose) iluso (dice en medio de su toser) ¿Qué? Yo no dije nada.

Francisco el iluso, así lo vamos a llamar, piensa que puede derrotar a dicho fenómeno, o bueno enfrentarse por lo menos a él. Nuestro objetivo era tener a algún Tunante que quiera ir en contra esta manifestación por decirle así y aquí está el evento.

Termina la voz en off. Mientras esto pasaba se mostraba al que va a ser el jugador leyendo un par de sus notas, en este caso Francisco, el iluso, se encuentra vestido con ropa normal nada del otro mundo.

Francisco el iluso tiene como objetivo adentrarse a los hechos al responder la pregunta ¿Dónde se encuentran estos hombres perdidos? ¿Estarán muertos? ¿Se encontrarán con vida? ¿Existen testigos? ¿Alguien ha sobrevivido a dicho encuentro? Muchas preguntas por contestar poco tiempo para responder.

El jugador tiene como objetivo merodear las calles de Guayaquil preguntando a pobladores acerca del suceso, cada una de estas le abrirá a su objetivo encontrar el lugar de los hechos el cual es...

Voz en off: ¿Un callejón? Desalado que extraño pensé que iba a ser algo más dramático que se yo ...algo así como un parque de diversiones abandonado, una puerta secreta en la pared como esa película que... ¿Que estaba diciendo? A cierto un callejón... hum ¿Qué raro soy yo o esa mujer no estaba hay antes?

Francisco está embozado por aquella figura de esa bella dama, la cual saca un cierto aroma irresistible para Francisco, este se encuentra aturdido por sus encantos y mirada. Él se encamina hacia ella, La Dama, la cual que se encuentra observándolo.

Francisco escudriña por mucho tiempo al rostro de la bella dama, se comienza a cuestionar su belleza exclamando “porque tan bonita y no muestra cara entera” a

lo que la bella dama se ríe y contesta “ Estas seguro que quieres ver mi rostro, puede que te asustes“ Francisco le vuelve a insistir “ por supuesto que sí, bella dama “ en este momento Francisco y ella estaban muy cerca, ella lo agarra de los hombro lo atrae más cerca de ella y le demuestra su rostro, este nota como va cambiando de una bella dama a un rostro esquelético, Francisco pega un grito y BAM!

(Pantalla negra)

(Francisco es introducido al bosque)

El personaje se encuentra inconsciente, se levanta sin ninguna recuerdo de lo que ha pasado, solo con una extraña sensación de alguien o algo que lo está observando, se encuentra en este bosque complementa mente solo, sin teléfono, o medio de comunicación con el mundo exterior lo único que puede encontrar en este lugar es una lámpara, y una nota que lee:

“¿No sé cómo llegue aquí, pero ella está observando ...seguramente algo malo me va a pasar, pero decide mantener una bitácora ...tal vez? Para tener una de idea de qué demonios va a ser de mi “

PD: Fue un error acercarme a esa mujer.

El personaje tiene como obligación la exploración, ya que sin comenzar dicha exploración puede llegar a morir si se queda quieto por mucho tiempo, por ende, Francisco no tiene otra opción más que explorar.

Francisco durante su travesía encuentra otra nota que lee:

“¡¿La Dama es un Fantasma?! ...me emocioné, a ver, recapitulando es una mujer bella, que busca ...torturarme? ¿creo? bueno le fascina la gente muerta de miedo me imagino...pero algo extraño, no recuerdo a ver caminado así, ella por voluntad propia”

Francisco deja de lado la nota y sigue explorando encuentra una puerta que parece llevarlo algún lugar, pero donde, Francisco la observa con fijación y se da cuenta que tiene cuatro huecos para cuatro llaves diferentes. Lo extraño es

encontrar una puerta en medio de la nada, pero puede que lleve a la salida de este lugar.

Francisco tiene un nuevo objetivo, encontrar las llaves de aquella misteriosa puerta, buscarlas alrededor del mapa encontrar cada una de ellas para llegar al final de este condenado bosque.

Si este encuentra las llaves a tiempo este será libre por completo de ese lugar terrible, si este llega a encontrar las llaves llega a su paz y descansar de esa terrible pesadilla.

Fin de la historia.

2.6.9. Difusión – Socialización

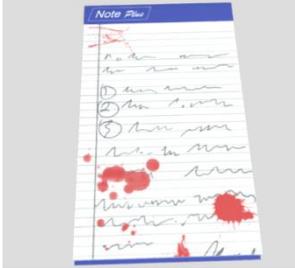
Se piensa promocionar por redes sociales tales como TIKTOK y YOUTUBE SHORTS.

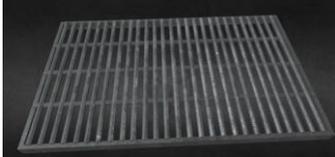
El estilo ARG (es un tipo de juego en el mundo ficticio, dones se introduce así mismo en el mundo real), por este medio se va a contar brevemente la historia y sus personajes.

2.6.10. Otros assets utilizados en el proyecto

Los *assets* usados para la creación del videojuego son de dominio público, estos fueron sacado de la página *Sketchfab*. La página de dominio público de sonido *Freesound* que otorgó el audio usado en el juego, a continuación, los *assets* junto con su respectivo enlace en la siguiente tabla:

Tabla 3 Asestes usados en el juego

Asestes	Links
Atmosphere - Horror 1	https://freesound.org/people/julius_galla/sounds/193692/
	https://sketchfab.com/3d-models/wooden-shed-6085923f110b4a27a59dab7ee2e2938b
	https://sketchfab.com/3d-models/key-a4aca11a2259462f8735a60eead33962
	https://sketchfab.com/3d-models/notepad-bloody-1e1e62bb10284b6e9188036de528ff4c
	https://sketchfab.com/3d-models/box-47c35941d8a24aa389397a097cfab625
	https://sketchfab.com/3d-models/flashlight-12d6911e84154d2ab485d983361df76f
	https://sketchfab.com/3d-models/papers-1356e831277647098c204be4b0edf65c

	<p>https://sketchfab.com/3d-models/metal-grate-447bd0a790f8453cb4c4e50c02ab7618</p>
	<p>https://sketchfab.com/3d-models/knife-low-poly-e51ba6a3ef8c4ffc8a6e184278f56c96</p>
	<p>https://sketchfab.com/3d-models/camp-fire-abff5851ea734cbfa2d9a025425ae5b9</p>

CONCLUSIONES

El resultado final del proyecto es la adaptación de la leyenda de La Dama Tapada, el cual se llama “Los Tunantes”, un videojuego de Survival Horror, ha recopilado los conceptos y características principales de la clásica leyenda de la Dama Tapada y todas las variaciones que esta historia posee en la Costa Ecuatoriana, así como también tiene pequeños easter eggs, a dos libros de literatura clásica, los cuales se han referenciado en el desarrollo de este documento.

Este tiene como objetivo despertar la curiosidad del usuario para conocer más acerca de la leyenda de la dama tapada, desde el punto de vista de la víctima, ya que permite vivir de primera mano como un guayaquileño vive esta experiencia de terror. También se incluye parte del folklore del Ecuador a través de los modismos en la narración, de las notas repartidas en el mapa del juego, siendo la representación de parte de la cultura ecuatoriana.

El producto interactivo, cuyo contenido es expuesto de tal manera que el videojuego sea más sencillo y comprensible, dirigiéndolo a una audiencia de jugadores que gusten del género. Este contiene mecánicas y controles fáciles e intuitivos para jugadores casuales y hace empleo de instrumentos tales como el sonido ambiental del mapa, buscando transmitir emociones de angustia y terror para el jugador.

Adicionalmente, se logro que el Demo jugable sea compatible en la plataforma PC, con teclas y controles diseñados para la funcionalidad en el juego, los cuales están explicados en el proyecto.

RECOMENDACIONES

Es recomendable tener un amplio abanico de conocimiento en programación de mecánicas para hacer el flujo de trabajo más llevadero. Ya que un conocimiento intermedio de blueprints en Unreal, hubiese facilitado con mayor anticipación el uso del *Item Grip* es una solución más eficiente para la creación de un inventario completo, para poder visualizar un objeto que se encuentre en el mapa permitiendo interactuar directamente con este sistema en cuestión.

Esto en una menor cantidad de tiempo, y aparte permitiendo la interacción directa entre el jugador y el objetivo, en cambio si se hubiera optado por seguir con el inventario, hubiera requerido más tiempo de trabajo, ya que aparte de crear el inventario, la interacción se vuelve indirecta, por lo cual se necesitaría implementar de mayor cantidad de widgets para poder leer las bitácoras o revisar objetos del mapa.

La dificultad de no poder agregar un modelo 3d de La Dama Tapada, permitió profundizar en el tema de uso de efectos de sonido, música ambiental, llevando a que el terror del demo, se de a través del sonido, haciendo que la presencia de la dama tapada se sienta en todo momento, sin necesidad de visualizar al espectro.

Durante el desarrollo del videojuego se encontraron problemas en el flujo de trabajo, debido a dificultades que surgieron al momento de investigar cómo implementar mecánicas de inventario funcional, de almacenamiento de ítems que usualmente se emplea en los survival horror, afectando a la producción final del juego. Ya que el tiempo requerido de programación que había que dedicarle para poder intercambiar entre un objeto otro, como las baterías de una linterna o revisar bitácoras pasadas requería más tiempo del necesario, para un objetivo tan corto en una exploración rápida.

Esto afectó el producto final, haciendo que se tuviera que omitir la presencia física de la dama tapada, y teniendo que cambiar por un sistema de sonido para una inmersión extradiegética.

Otro éxito logrado se da a través de la implementación del Blueprint de inspección de objetos. Ya que esta mecánica particularmente es complicada de implementar como mecánica jugable. Debido a que tiende a ser problemático al utilizar un Item Grip. Por lo general este tipo de objetos no se puede visualizar hasta que lo tienes en tu inventario. Por lo cual se requirió de visualizar varios tutoriales e investigación para hacer una buena implementación de la mecánica.

Por último, la implementación del sonido extradiegético de las voces de la dama tapada fueron un punto clave que han permitido que exista una mayor oportunidad de inmersión para el usuario. Forzando que este tenga un mayor peso emocional y psicológico al momento de explorar en el mapa. El jugador estará en constante estado de alerta mientras explora el mapa, la dama tapada repetidamente estará diciendo frases desalentadoras, o incluso burlándose del usuario si este muere, antes de encontrar todas las llaves que le permitirán escapar del nivel.

REFERENCIAS

- Arguedas, J., & Coloma, C. (2001). *¿Qué es el Folklore?* Obtenido de Repositorio Institucional: <http://repositorio.cultura.gob.pe/handle/CULTURA/234>
- Contreras Espinosa, R. (03 de Junio de 2016). *Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación*. Obtenido de researchgate: https://www.researchgate.net/profile/Lorenzo-Garcia-Aretio/publication/308723420_Digital_Games_and_Gamification_applied_in_the_ambit_of_Education/links/57ed049c08ae8d996a952a61/Digital-Games-and-Gamification-applied-in-the-ambit-of-Education.pdf#page=31
- Cuenca Orozco, D. (2018). *Game studies: Entornos virtuales e inmersión en los videojuegos*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7026909>
- eGamers. (26 de Agosto de 2018). *Tipos de videojuegos: Principales géneros que todo gamer debe conocer*. Obtenido de eGamers: <https://www.egamers.com/2018/08/26/tipos-de-videojuegos-principales-generos-que-todo-gamer-debe-conocer/>
- Espinosa Apolo, M. (2007). *Criaturas y lugares míticos del Ecuador*. Grupo Editorial Norma.
- ESRB. (2022). *Guía de Clasificaciones*. Obtenido de ESRB Ratings: <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>
- Esteban Rafael, F. A. (2019). *VIDEOJUEGO BASADO EN LEYENDAS REPRESENTATIVAS DE LA CIUDAD QUITO - ECUADOR*. (U. T. Indoamérica, Ed.) Obtenido de <http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1043/1/Tesis%20Far%c3%adas%20Arandi%20Esteban%20Rafael.pdf>
- Evaristo Chiyong, I., Navarro Fernández, R., Vega Velarde, V., & Nakano Osore, T. (01 de Julio de 2016). *Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú*. Obtenido de E-spacio: <http://e->

spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:revistaRied-2016-19-2-5010/Uso_videojuego_educactivo.pdf

Fernández Padilla, M., Bajaña Mendieta, I., Can-Sing Cholota, C., Torres Bolaños, M., & Samaniego Mena, E. (11 de Diciembre de 2020). *Cuento animado sobre la leyenda urbana “La Yumba” para fomentar las costumbres ancestrales de los adolescentes de Quito*. Obtenido de revista-edwardsdeming: <http://revista-edwardsdeming.com/index.php/es/article/view/68/114>

Garay Betancourt, J. M., & Huérfano Barrera, D. F. (5 de Mayo de 2021). *El diseño de una narrativa y visuales que posibilitan una mejor inmersión dentro de una experiencia en realidad aumentada*. Obtenido de Corporación Universitaria Unitec: <https://repositorio.unitec.edu.co/handle/20.500.12962/1603>

García, E. A. (2006). *Leyendas del Ecuador*. (Alfaguara, Ed.) Alfaguara.

González Jiménez, D., & Gutiérrez M., A. (2016). *Diseño de videojuegos: da forma a tus sueños*. RA-MA.

Martín Martín, M., & Vílchez Martín, L. (2017). *Videojuegos, gamificación y relaciones éticas*. Obtenido de funderetica: <https://funderetica.org/wp-content/uploads/2017/01/Cuaderno-7-web-def.pdf>

Martínez Mendoza, E. (2010). *Estética en los videojuegos del género terror de supervivencia, en consolas de 5ª generación*. Obtenido de Zaloamati: <http://zaloamati.azc.uam.mx/handle/11191/6622>

Montagud , N., Estrada, E., Martínez, L., Guzmán, G., Torres, A., & Carrillo, A. (18 de Agosto de 2021). *18 leyendas ecuatorianas cortas para conocer el folklore del país*. Obtenido de Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.com/cultura/leyendas-ecuatorianas>

Montonya, V. (2004). *La Tradición oral Latinoamericana*. Obtenido de Oralidad : <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000149262>

- Ordoñez, V. (7 de Noviembre de 2016). *La misteriosa y siniestra Dama Tapada | Intercultural | Noticias*. Obtenido de El Universo: <https://www.eluniverso.com/vida-estilo/2016/11/07/nota/5892367/misteriosa-siniestra-dama-tapada/>
- Patricia, E. (15 de Diciembre de 2011). *Leyenda Ecuatorianas*. Obtenido de <http://misleyendas-elizabtehpatria.blogspot.com>
- Pegi Public Site . (2017). *¿Qué significan las etiquetas ?* Obtenido de PEGI: <https://pegi.info/es/que-significan-las-etiquetas>
- Roca Paucarpoma, F. (2016). *Vista de Prevalencia del uso de videojuegos en adolescentes escolares de Lima Metropolitana*. Obtenido de Revistas de Investigación - UNFV: <https://revistas.unfv.edu.pe/CVFP/article/view/1370/1447>
- Rodrigo Contreras, J. (Octubre de 2013). *MDE: Propuesta de metodología para el diseño de experiencias educativas mediante los videojuegos*. Obtenido de Research Gate: https://www.researchgate.net/publication/257655808_MDE_Propuesta_de_metodologia_para_el_diseno_de_experiencias_educativas_mediante_los_videojuegos
- Salmond, M. (2017). *Diseño de videojuegos : de amateur a pro*. Parramón.
- Tokio School. (28 de Enero de 2020). *Inicio Back Up Blog ¿Qué son las dinámicas de videojuegos?* Obtenido de Tokio School: <https://www.tokioschool.com/noticias/que-son-dinamicas-videojuegos/>

ANEXO

Tabla de bitácoras en el videojuego

Tabla 4 Bitácoras en el videojuego

Bitácora 1	No sé cómo he llegado aquí la verdad que no recuerdo nada...Este bosque se siente familiar pero desconcertante, necesito buscar una salida, conseguir más baterías para esta linterna
Bitácora 2	Me acerque a aquella puerta a la distancia, trate de abrirla y estaba cerrada, al parecer necesito más de una llave para abrir esa condenada puerta...Esa voz femenina me dice que no hay salida de este lugar, me siento con ganas de no seguir, talvez me pase como mi tío Edgar el cual después de varias búsquedas de leyendas desapareció.
Bitácora 3	No entiendo que pasa, pero creo que empiezo a recordar...Me encontraba caminando alrededor de la ciudad visitando distintos bares en altas horas de la noche...Y creo que recuerdo a ver visto a esta mujer hermosa, quien me mostro su cara huesuda, y solo recuerdo despertar aquí...Creo que

	<p>ella me llevo...Estoy aquí para ser su víctima...Es como si gozara de mi sufrimiento...Suenan como la historia que mi tío Apolo solía contarme, yo pensaba que eso era solo ficción, pero me equivoque.</p> <p>Me siento atrapado...Siento que soy víctima de esa voz, quiere mi alma, se encuentra jugando conmigo psicológicamente, lo que dice no me alienta a seguir, la verdad es que me voy perdiendo varias veces, cada árbol que paso se ve igual, cada cosa que veo se ve igual lo único que me mantiene orientado es ese lago.</p>
Bitácora 4	<p>Ella es la dama...La dama que se lleva a los hombres...Soy su víctima, quiere mi alma, se encuentra jugando conmigo psicológicamente, lo que dice no me alienta a seguir, me llevo perdiendo varias veces cada árbol que paso se ve igual, cada cosa que veo se ve igual lo único que me mantiene orientado es ese lago.</p>
Bitácora 5	<p>Encontré estos papeles tirados en el suelo...Parece que contuvieran un caso sin resolver, es el de un asesinato...Crimen contra una mujer viuda en los años 1700 reporta que la</p>

	<p>víctima fue asesinada con un arma blanca...Este caso parase no a ver sido resultado, ya que no describe al criminal.</p> <p>...Al parecer Nunca se hizo justicia en este caso, ya que no encontraron ningún culpable...A la voz no le gusto que me acercara aquí, sonaba enojada tratando de alejarme de aquí...Sera que ella es la mujer que jamás tuvo respuesta de su muerte ¿Sera que está buscando venganza?</p>
--	--

Hardware utilizado para la creación del videojuego

Tabla 5 Hardware utilizado para la creación del videojuego

Procesador	Intel(R) Core (TM) i5-3330 CPU @ 3.00GHz
Tarjeta gráfica	NVIDIA 9800 GT 1GB
RAM	12 GB

Software utilizado para la creación del videojuego

Tabla 6 Software utilizado para la creación del videojuego

Descripción	Versión	Observaciones
Unreal	4.27	Programa gratuito que permite que la persona pueda programar por medio de blueprints

Adobe Audition	CC 2022	Herramienta de corrección y edición de efectos de sonidos
Adobe Illustrator	CC 2022	Vectorización de imágenes y dibujo digital por medio de vectores para assets de HUD y GUI
Adobe Photoshop	CC 2021	Programa de edición de imágenes y dibujo digital

Costo de software

Tabla 7 Costo de software

Unreal	Licencia Gratis
Adobe Audition	\$ 20.99 / Mes
Adobe Illustrator	\$ 20.99 / Mes
Adobe Photoshop	\$ 20.99 / Mes
Total	\$ 62.97



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Calderón Leinberger, Denisse Alexandra**, con C.C: # **0926122151** autor/a del trabajo de titulación: **Demo de videojuego basado en una leyenda urbana ecuatoriana para fomentar el conocimiento cultural** previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **19 de septiembre de 2022**

f. _____

Nombre: **Calderón Leinberger, Denisse Alexandra**

C.C: **0926122151**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN			
TEMA Y SUBTEMA:	Demo de videojuego basado en una Leyenda urbana ecuatoriana para fomentar el conocimiento cultural		
AUTOR(ES)	Calderón Leinberger, Denisse Alexandra		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Ing. Veloz Arce, Alonso Eduardo, Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Artes y Humanidades		
CARRERA:	Licenciatura en Animación Digital		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciada en Animación Digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	19 de septiembre de 2022	No. PÁGINAS:	DE 63
ÁREAS TEMÁTICAS:	cultura, videojuegos y leyendas		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	videojuego, leyenda ecuatoriana, dama tapada, survival, horror, tunantes, jugador		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):	<p>En Ecuador, hay un conglomerado de costumbres y de razas diversas que unen lo propio siendo ellos los indígenas, quienes poseen una riqueza cultural llena de supersticiones generadas por sus creencias de aquel entonces. Con la venida de los españoles, el mestizaje y posteriormente los barcos con esclavos, se mezclan las supersticiones locales con las extranjeras, sus creencias y religión esto genera las leyendas urbanas. Particularmente en este proyecto, se relata la leyenda de la “Dama Tapada”, fue creada por el pueblo para asustar a los hombres que gustaban de la vida nocturna gastándose sus ingresos en licor y mujeres. Ella como una mujer hermosa y seductora, que en vida gustaba de tener muchos amantes, a su muerte, su espíritu fue condenado por sus pecados a atrapar a estos hombres llamados “Tunantes” a quienes los lleva a sufrir un gran susto o el beso de la muerte La intención del juego es promover parte de las leyendas ecuatorianas, educando al jugador mediante la adaptación de esta historia, combinando sus diferentes versiones, esta se enfoca en el punto de vista de su víctima, quien debe sobrevivir al encuentro.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTORES:	Teléfono: +593-981148405	E-mail: denissecalderonl79@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Nombre: Ing. Sara Cabanilla Urrea, Mgs		
	Teléfono: +593-984511945		
	E-mail: sara.cabanilla@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			