[notasdeprensa.jpg](http://www.notasdeprensa.es)Publicado en Madrid el 19/09/2017

# [El lado más perturbado del mal – historia del género de horror en los videojuegos](http://www.notasdeprensa.es)

## El horror, tanto en cine como en los videojuegos provoca en el público fan de este género una atracción especial. La tensión y lo siniestro seduce: La diferencia es que en los videojuegos el jugador tiene que actuar para avanzar la historia, tiene que tomar sus propias decisiones y atenerse a sus consecuencias. Hacemos un breve repaso sobre el género de horror en videojuegos desde Alone in the Dark (1992) hasta The Evil Within 2 (2017)

El horror, tanto en cine como en los videojuegos provoca en el público fan de este género una atracción especial. La tensión y lo siniestro seduce, e incluso en algunas personas la descarga de adrenalina activada por los momentos de pánico y tensión en el entorno de un videojuego o una película provoca una sensación adictiva. El género de terror tiene una vasta historia en el mundo de los videojuegos. Desde títulos como Resident Evil hasta juegos próximos a su lanzamiento como es The Evil Within 2 (lanzamiento el 13 de octubre), el género ha recorrido un largo camino desde sus raíces. Uno de los primeros juegos reconocidos como and #39;de terror and #39; se llamó Monster Maze, lanzado en 1981, y que no presentaba el monstruo estereotipado de un vampiro o un zombi (los más populares durante ese tiempo), sino un gran Tyrannosaurus Rex. El jugador no podía luchar contra el dinosaurio en el juego, tenía que huir y evitar así que le matara. En 1996, Capcom lanzó Resident Evil, que revolucionó el género centrándose en la experiencia y las emociones introducidas en el juego. Añadía el uso de recursos limitados, monstruos y enemigos que no daban ninguna posibilidad de supervivencia al jugador y a la vez mostraba personajes que tenían un aspecto más humano. Este juego ya contó con el diseñador Shinji Mikami, que luego se convertiría en el diseñador leyenda del género. Para Resident Evil, Shinji se inspiró a su vez en el alabado Alone in the Dark (Infogrames, 1992) otro de los primeros juegos de horror. La obra de Frédérick Raynal consiguió sobresaltar a toda una generación durante los paseos de los personajes por la siniestra mansión de Louisiana que conformaba el escenario del videojuego. Resident Evil fue un éxito rotundo de ventas y Capcom lanzó Resident Evil 2 en 1998 con mejores gráficos, una gran historia y un montón de secretos que encontrar. Muchos desarrolladores y compañías pronto intentaron desarrollar juegos similares; Resident Evil sería la inspiración de todos ellos. Silent Hill fue uno de esos títulos de la era Resident Evil, que también tuvo un gran éxito. Tanto Resident Evil como Silent Hill enfatizaban la exploración y la resolución de rompecabezas mientras el jugador estaba rodeado en esta atmósfera fantasmagórica. Resident Evil presentaba sustos más tradicionales. Silent Hill tomó el género de terror en una dirección diferente, con criaturas inquietantes y una ciudad desierta y aterradora que creaba una sensación de malestar al jugador (referencias presentes en la saga The Evil Within). Ambos juegos ofrecían combate en su sistema, pero era un aspecto secundario de la jugabilidad. La característica principal era básicamente huir. Cuando PlayStation 2 y Xbox fueron lanzadas, los juegos de terror de supervivencia se habían establecido como uno de los géneros más populares en el mercado del video juego. Títulos como Fatal Frame y Siren trajeron a occidente el horror japonés y otro tipo de jugabilidad. Gracias a los mejores visuales y audio que trajeron las nuevas consolas como PlayStation 3 llegó la época de oro del género con lanzamientos de horror muy populares y de calidad, como The Last of Us y Metro: Last Light. Actualmente estamos viviendo un renacimiento de los juegos de terror; Se están lanzando juegos de desarrolladores independientes Five Nights at Freddy and #39;s o Outlast, ejemplos de lo que se denomina horror moderno. Ningún combate, atmósfera visual oscura y primera persona. The Evil Within 2 sale a la venta el 13 de octubre y en ese sentido es un tanto diferente: visión en tercera persona y momentos de tensión y exploración combinados con combate y el uso del ingenio para sobrevivir. La saga creada por Shinji Mikami tiene todos los ingredientes del género de terror: psiquiátricos donde pasan cosas diabólicas, personas desaparecidas, entes terroríficos que persiguen al jugador y criaturas monstruosas creadas por una mente enferma. Y a todo esto, hay que añadirle toneladas de tensión. Además, The Evil Within apuesta en toda la saga por perturbar al jugador situándolo en escenarios donde la realidad y el sueño se mezclan. La angustia del protagonista por no saber si lo que está pasando está ensu mente o en la vida real es una constante en ambas entregas de la saga, una angustia que contagiará también al jugador. El diseño de escenarios corresponde a la intención de buscar los entornos más inquietantes posibles: el psiquiátrico y la mansión de la primera entrega, sótanos, tétricos almacenes… en los que habrá no sólo tensa exploración, sino también acción, pues no serán pocos los enemigos a los que Sebastian Castellanos se tenga que enfrentar también en esta segunda entrega. The Evil Within 2 sale a la venta para PC, PS4 y Xbox el 13 de octubre

**Datos de contacto:**

Ana Calleja

637730114

Nota de prensa publicada en: [https://www.notasdeprensa.es/el-lado-mas-perturbado-del-mal-historia-del](http://www.notasdeprensa.es/educalivecom-disfruta-de-cursos-presenciales-y-clases-particulares-a-traves-de-internet)

Categorias: Juegos Gaming

[notasdeprensa.jpg](http://www.notasdeprensa.es)

[**http://www.notasdeprensa.es**](http://www.notasdeprensa.es)