GAME
STUDIES
MALLORCA
cch

El Diseño Narrativo de Mundos de Juegos

Game Studies Lecture Series
CESAG (Universidad Pontificia Comillas)
Palma de Mallorca, 07. 09. 2018

Gerald Farca

Universidad de Augsburg
(Cultural Ecology Research Group)

CESAG
CENTRO DE ENSEÑANZA SUPERIOR ALBERTA GIMÉNEZ
ADSCRITO A LA UNIVERSIDAD PONTIFICIA COMILLAS

Contenido

1. Qué son los mundos de juegos (gameworlds)?
2. El rol de la trama (plot) y de las temáticas en el diseño de mundos de juegos.
3. Laberintos lineares y multi-ramificados en *The Last of Us* (post-apocalipsis y ecología).
4. El mundo abierto en *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (el viaje del heroe y ecología).
5. Conclusión.

1. Qué son los mundos de juegos?

La indeterminación estructural de mundos de juegos:

Storyworld + Gamespace = Gameworld

Storyworld (mundo de historia):

- El mundo de historia más amplio, el momento del presente, del pasado, y aspectos y lugares que no son accesible para el jugador.

Gamespace (espacio virtual del juego):

- La parte palpable y virtual de un mundo de historia; un esqueleto fragmentario, dentro del cual el jugador puede moverse y con el que puede interactuar.

Gameworld (mundo del jeugo):

- El constructo cognitivo que crea el jugador del mundo de historia en combinación con el espacio virtual del juego; lo que imagina y con lo que puede interactuar. Un escenario para la imaginación y la interacción ergódica.

(cf. Nitsche, *Game Spaces*, 35, 127; Domsch, *Storyplaying*, 28-30)

2. El rol de la trama (plot) y de las temáticas en el diseño de mundos de juegos

Plot

- La trama que se desarrolla con la interacción del jugador con el mundo del juego y sus personajes.
- **Cualquier playthrough** y su sucesión de eventos (cutscenes, scripted events, interacciones, etc.).

Temáticas

- Función de ficción: Una estrategia para decirnos algo sobre la relidad en que vivimos, para desvelar **lo que no vemos claramente** y que reside en el lado oculto de la sociedad.
- Cómo el jugador conecta el mundo de ficción del juego con su realidad fuera del juego (en **actos de interpretación**)

Se condicionan

- La trama (**plot**) remite a algo, que reside fuera de sí misma y que está creado en los actos de interpretación (act of play) del jugador, espectador o lector (**significación**).

(cf. Wolfgang Iser, 1978: *Der Akt des Lesens*)

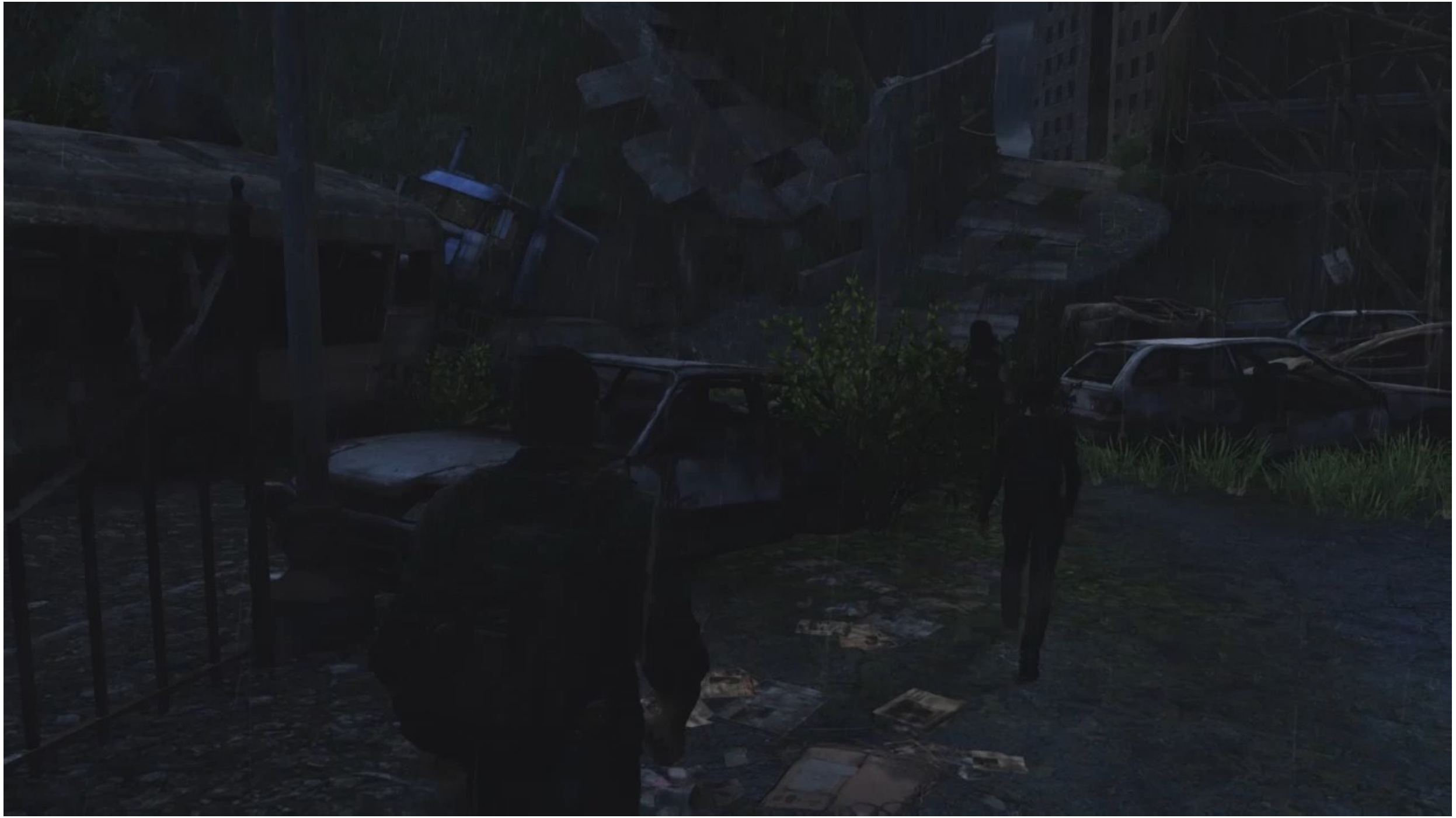
3. *The Last of Us:*

Una Visión Ecológica del Post-Apocalispis

Diseño Narrativo

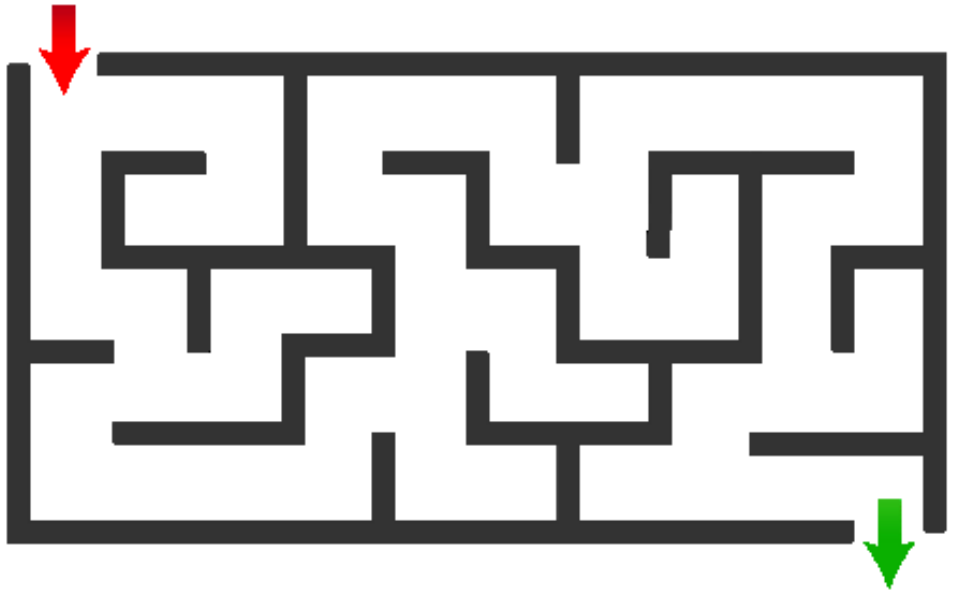
- **Mundo del juego**: estructuras de laberintos, ambiente, environmental storytelling
- **Personajes**: Joel, Ellie, otros NPCs
- **Sistema**: procesos y mecánicas de juego
- **Plot framework y temáticas**: el post-apocalipsis y el escape de un mundo antiguo; la creación de un mundo nuevo.

Niveles de la trama y diversidad de **significación** / interpretación.



Espacios de la ciudad como multicursal labyrinths

- Lucha para sobrevivir
- Varios laberintos multiramificados, tridimensonal, con sólo una entrada y una salida.
- El foco está en **scavenging** y **luchar**.
- El jugador quiere proteger a Ellie y salvarla de los laberintos de la ciudad.



The multicursal labyrinth, “where the maze wanderer faces a series of critical choices, or bivia” (Aarseth 1997, 5f.).

Espacios de la ciudad y el **environmental storytelling**

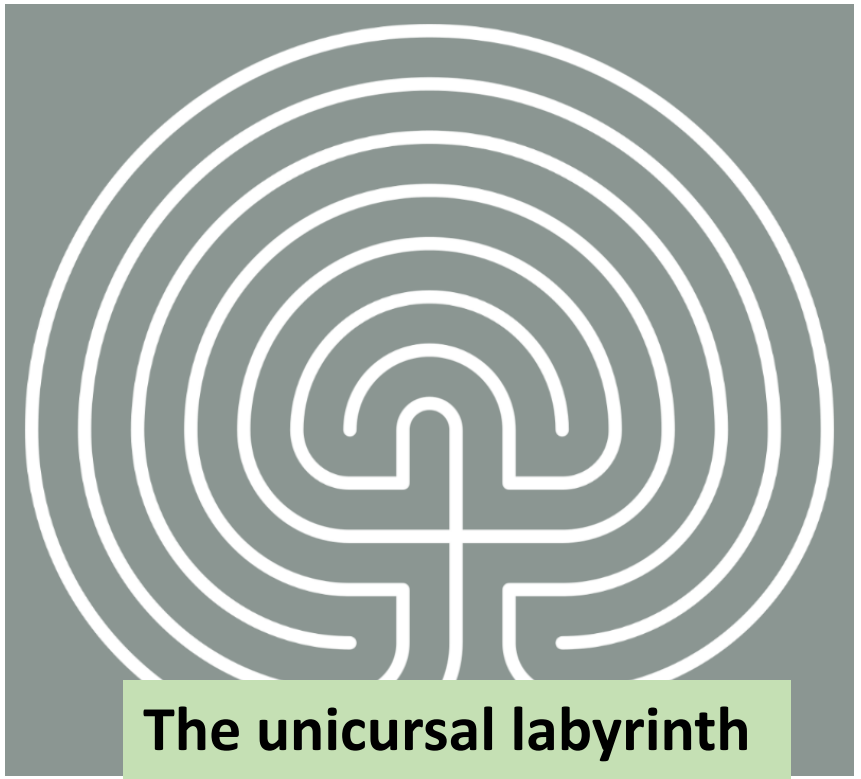
- Demuestra el fracaso y colapso de un mundo antiguo y de la sociedad moderna del consumo.

Nothing. It's just... I've never seen anything like this,
that's all.

La función dirigente de la naturaleza

Guia al jugador del fracaso de una sociedad antigua a un **nuevo comienzo**.

Afrontamiento: espacios oscuros de la ciudad y espacios regenerativos de naturaleza.



The unicursal labyrinth "where there is only one path, winding and turning, usually toward a center" (Aarseth, 1997: 5-6).

ENTRANCE
HOMECOM

Tres tipos de agua (Bachelard)

1) **Agua sucia** en los canales de la ciudad: atrae a infectados.

➢ Basura y contaminación de la ciudad.

2) Agua estancada

Verde o congelada. Anuncia el peligro y la muerte (como Tess en el Capitol/ Davids urbanización).

Tres tipos de agua (Bachelard)

3) Agua corriente

Fresca, clara, ayuda en la generación de energía pura.

- Un símbolo de **esperanza** en la urbanización de Tommy.

➢ Conectado a la **primavera**, demuestra un carácter infantil, con energia.

Simbolismo de la naturaleza

4. El viaje ecológico del heroe en

The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Calamity Ganon como amenaza ecológica

Premisa de la trama (plot):

- La intrusión de Ganin rompe el balance **ecológico y cultural** de Hyrule.

- Perturba el balance entre los **elementos**: fuego, viento, tierra, agua.
- Gerudos, Rito, Zoras y Gorones sufren con esta **polución**.

Calamity Ganon como amenaza ecológica

Desarrollo de la trama (plot):

- El viaje del héroe para **reestablecer el balance cultural-ecológico** en Hyrule:

Calmar a los cuatro elementos e influir en los **ecosistemas de Hryule** de una manera regenerativa.

Hyrule

Una experiencia de lo sublime

Lo sublime (Edmund Burke)

- When the affect of **terror** and the **fear of death** results in **delight** and, finally, **astonishment** (Burke, 2017: 35-27).

"Whatever is fitted in any sort to excite the **ideas of pain and danger**, that is to say, whatever is in any sort of terrible, or is conversant about terrible objects, or operates in a manner analogous to terror, is a **source of the sublime**; that is, it is productive of the strongest emotion which the mind is capable of feeling" (22).

Diseño Narrativo

- **Mundo del juego**: estructuras de laberintos, ambiente, experiencia de la naturaleza
- **Personajes y gente**: Gorones, Rito, Zoras, Gerudos, Korok, etc.
- **Sistema**: procesos y mecánicas de juego
- **Plot framework y temáticas**: el viaje del héroe hacia una utopía ecológica y la experience de lo sublime.

Niveles de la trama y diversidad de **significación** / interpretación.

Death Moutain (Gorones, fuego)

- **Magnitud impresionante del volcán,** que el jugador ya ve a distancia y desde diferentes perspectivas.
- **Laberinto**: lineal, peligrosa ruta hacia la cima.
- **Agitación** a causa de temperaturas extremas (calor) y efecto limitado del elixir y de la comida.
- **Peligro** a causa de enemigos y elementos: fuego, tierra, viento.
- **Gorones**: pueblo industrial, amables y serviciales.

El desierto de los Gerudos (tierra)

- **Magnitud impresionante de un desierto abierto**.
- **Laberinto**: multicursal, en tormentas de arena y unos pocos oasis.
- **Agitación y pánico** a causa de temperaturas extremas (calor y frío), fallo del Sheika Slates y posiciones desconocidas de enemigos.
- **Gerudos:** pueblo conservador de guerreras.

El bosque de los Korok

- **Un lugar mágico, de sabiduría y poder** (arból Deku y Espada Maestra).
- Un lugar virgen, no influenciado por el Hyrule exterior.
- **Contraste** entre lugares luminosos y partes muy oscuras, de una belleza inexplicable y gran vivacidad, pero también con partes muertas.
- **Korok**: un pueblo cordial y abierto.

El bosque de los Korok

- **Un lugar de misterios, pruebas y el terror.**
- **Laberintos multiramificados y niebla** complican la orientación.
- **Anhelo** de recursos para enfrontarse a Ganon (Espada Maestra)

5. Conclusión

- **Trama y temáticas** influyen en la creación de mundos de juegos (gameworlds).
- **El diseño** del mundo, de los personajes, del sistema, y de las posibilidades de interacción se dirigen por el marco de la trama y las temáticas.
- **Imagen holística** del diseño narrativo de un juego.

Bibliografía

- Aarseth, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins UP, 1997.
- Burke, Edmund. *A philosophical enquiry into the origins of the sublime and beautiful*. Calgery: Anodos Books, 2017.
- Domsch, Sebastian. *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*. Berlin: De Gruyter, 2013.
- Farca, Gerald. *Playing Dystopia: Nightmarish Worlds in Video Games and the Player's Aesthetic Response*. Bielefeld: Transcript, 2018.
- Farca, Gerald, Alexander Lehner, and Victor Navarro-Remesal. "Regenerative Play and the Experience of the Sublime in *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*," *Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference*. Copenhagen, 2018. https://gameconference.itu.dk/papers/06%20-%20farca%20et%20al%20-%20regenerative%20play.pdf

Bibliografía

- Farca, Gerald and Charlotte Ladevèze. “The Journey to Nature: The Last of Us as Critical Dystopia.” *Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FGD* 13, no. 1 (2016): 1-16. http://www.digra.org/digital-library/publications/the-journey-to-nature-the-last-of-us-as-critical-dystopia/
- Iser, Wolfgang. *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*. Translated by Wilhelm Fink. Baltimore: John Hopkins UP, 1978.
- Nitsche, Michael. *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. Cambridge Mass.: MIT Press, 2008.