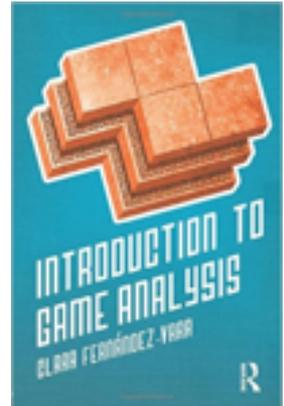

La disciplina del diseño narrativo como el futuro de los videojuegos

— Clara Fernandez-Vara —
New York University

Quién Soy

Clara Fernandez-Vara

Associate Arts Professor, NYU Game Center



Resumen de la conferencia

El diseño narrativo es una habilidad necesaria para el futuro inmediato del contenido digital.

Entender lo que ya se ha hecho en el diseño de videojuegos es esencial para entender este futuro. Para ello, hemos de aclarar una serie de ideas preconcebidas sobre la relación entre los juegos y la narrativa.

El diseño de juegos es distinto de la tecnología



El diseño de juegos es distinto de la tecnología



Tecnologías nuevas, conceptos sabidos

Tecnologías accesibles

Televisión y Vídeo Interactivos

Realidad Virtual y Aumentada

Asistentes de Voz

Tecnologías accesibles

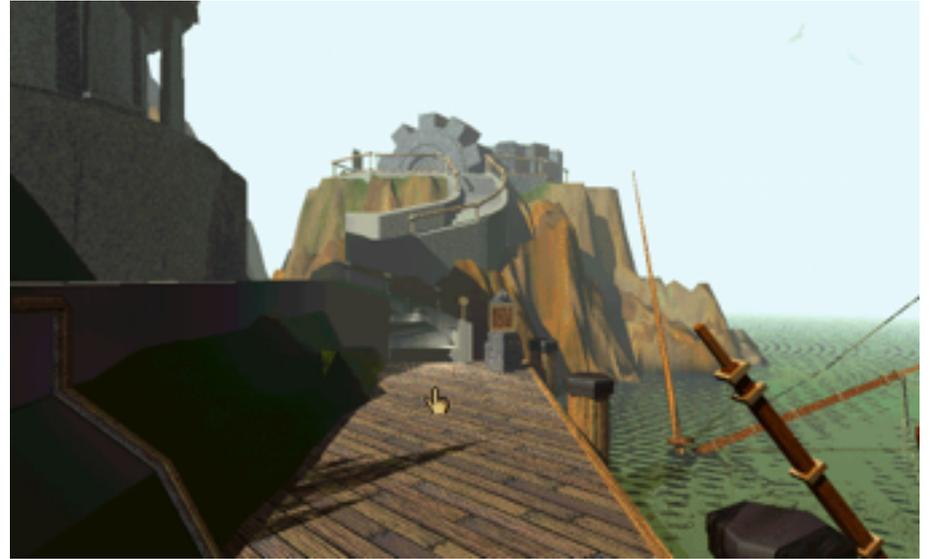


Juul, Jesper, Casual Revolution. "Reinventing Video Games and Their Players." (2009).

Tecnologías accesibles



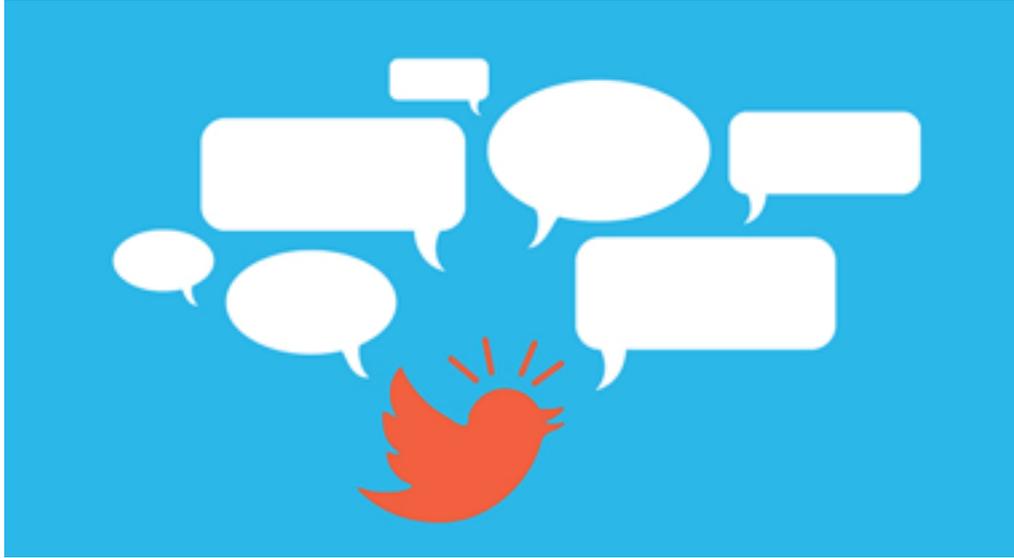
Maniac Mansion (1987)



Myst (1993)

Fernández-Vara, Clara. "Shaping player experience in adventure games: History of the adventure game interface." *Extending Experiences: Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience* (2008): 181-190.

Televisión y Vídeo Interactivos



Televisión y Vídeo Interactivos

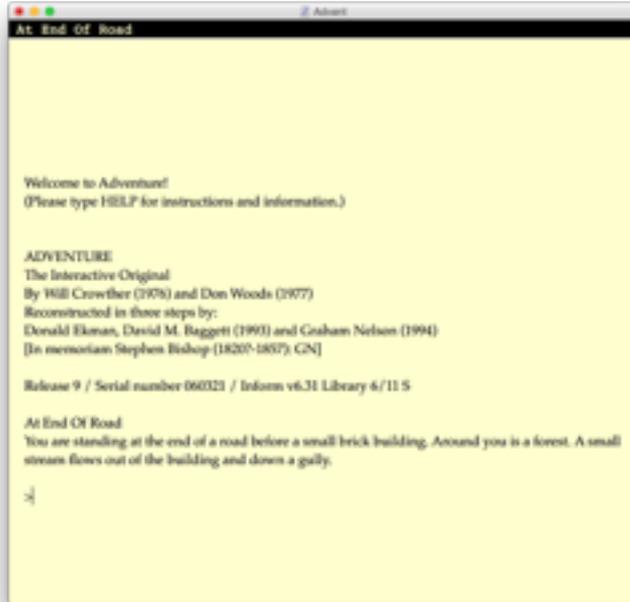


Pearl (2016)



Like a Rolling Stone - Vídeo Interactivo (2013)

Televisión y Vídeo Interactivos



Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck*. Simon and Schuster, 2016.

Televisión y Vídeo Interactivos



Los justicieros(1995)



Marbella Vice (1995)

Realidad Virtual y Aumentada



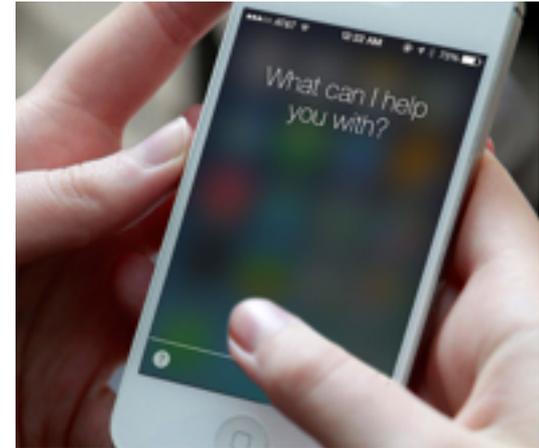
Realidad Virtual y Aumentada



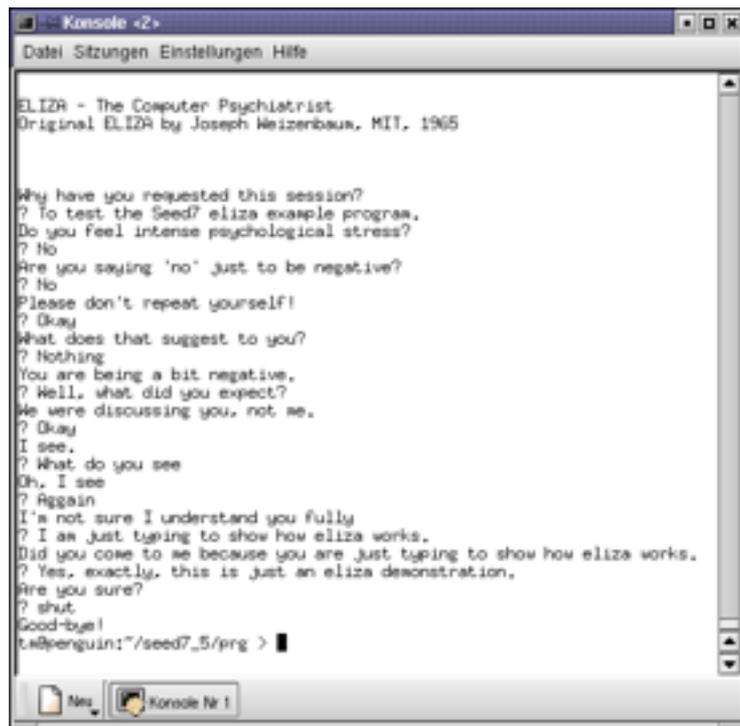
Realidad Virtual y Aumentada



Asistentes de Voz



Asistentes de Voz



```
Konsole <2>
Datei Sitzungen Einstellungen Hilfe

ELIZA - The Computer Psychiatrist
Original ELIZA by Joseph Weizenbaum, MIT, 1965

Why have you requested this session?
? To test the Seed? eliza example program.
Do you feel intense psychological stress?
? No
Are you saying 'no' just to be negative?
? No
Please don't repeat yourself!
? Okay
What does that suggest to you?
? Nothing
You are being a bit negative.
? Well, what did you expect?
We were discussing you, not me.
? Okay
I see.
? What do you see
Oh, I see
? Again
I'm not sure I understand you fully
? I am just typing to show how eliza works.
Did you come to me because you are just typing to show how eliza works.
? Yes, exactly, this is just an eliza demonstration.
Are you sure?
? shut.
Good-bye!
ta@perquin:~/seed7_5/prg >
```

Agentes Inteligentes



It is a moonless night. The lantern light does not reach far. You are seldom frightened in these woods, but tonight is unusual.

Snow White is with you. Her wrists are bound behind her back. She has made as much of a nuisance of herself as she could, deliberately stumbling over every root in the dark, until you had to half-carry her this far.

Earlier, you killed a hart and left it here. It was a preparation: you didn't want to have to hunt such an animal in the darkness.

Now, you can't help wondering whether you should have spared the noble beast.

> ask about the magic mirror

What would you like to say: why she avoids the magic mirror, whether the Queen herself made the magic mirror, or who is the fairest of them all?

> why she avoids

"Why do you avoid the Queen's mirror? Many of us have stood before it, and taken no harm."

It is hard to tell expressions by the lantern light, but hers seems full of pity. "You see only an ordinary reflection in it, do you not? You do not see how the mirror reflects you to the Queen. If you did, you would not expose yourself."

You can ask what she sees in the mirror, ask what you look like in the mirror, or ask why you should avoid exposure.

>|

Alabaster (2009)

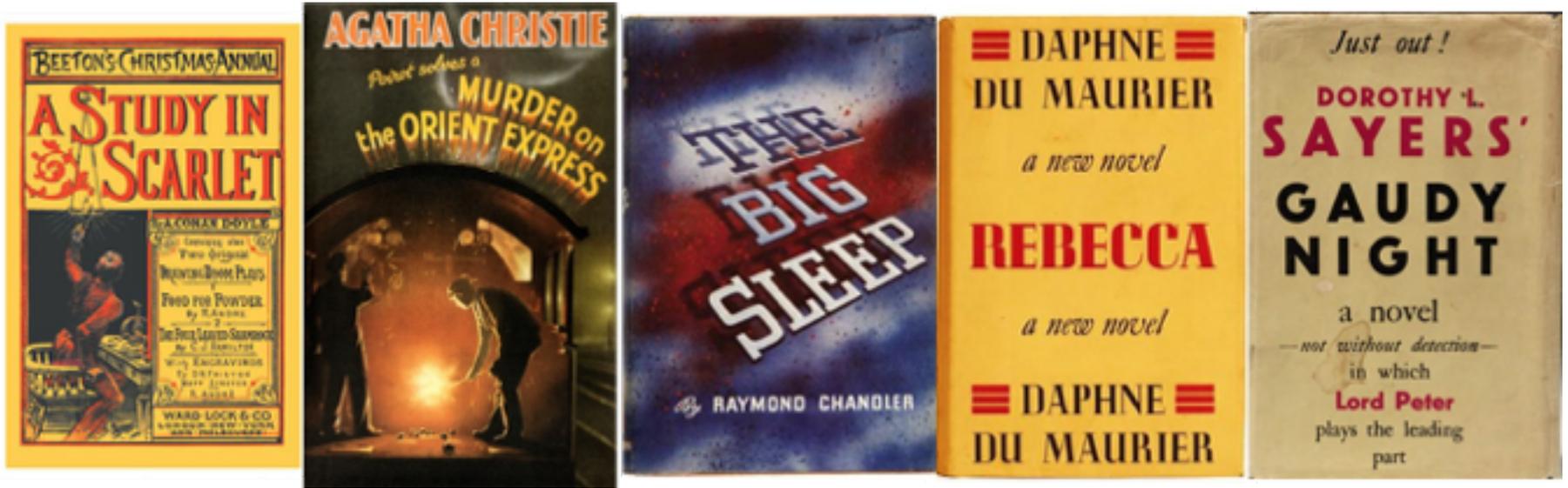
La Narrativa Interactiva Existía antes que la Tecnología



La Narrativa Interactiva Existía antes que la Tecnología



Interactive narrative before technology



Suits, Bernard. "The detective story: a case study of games in literature." *Canadian Review of Comparative Literature/Revue Canadienne de Littérature Comparée* 12.2 (1985): 200-219.

Diseño Narrativo



Evolución del Diseño Narrativo



Las ideas preconcebidas (y desacertadas) sobre la narrativa y los juegos

Los juegos y las historias son de naturaleza opuesta

Crear la narrativa de los juegos consiste escribir el guión

La narrativa interactiva consiste en caminos que se bifurcan

Los juegos requieren habilidad para jugarse o no son juegos.

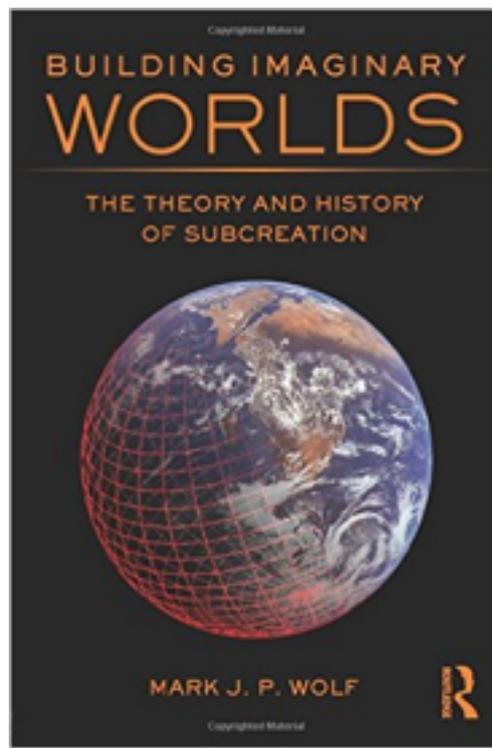
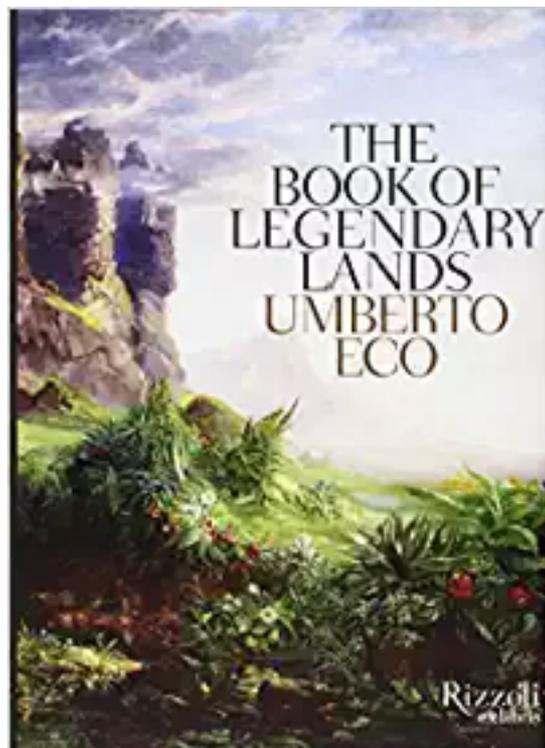
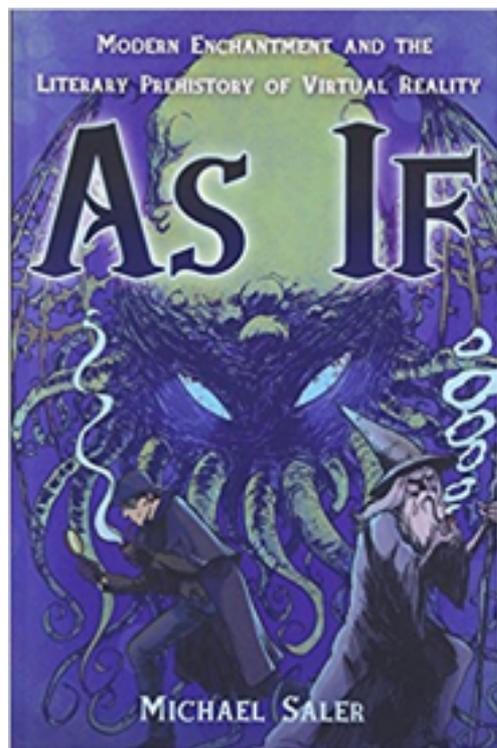
Mito: Los juegos y las historias son de naturaleza opuesta



vs.



Realidad: La creación de mundos de ficción es una habilidad fundamental tanto para diseñadores de juegos



Mito: Crear la narrativa de los juegos consiste escribir el guión



The Last of Us (2013)



Metal Gear Solid IV (2008)

Mito: Crear la narrativa de los juegos consiste escribir el guión



Mass Effect (2007)



Fallout 2 (1998)

Mito: Crear la narrativa de los juegos consiste escribir el guión

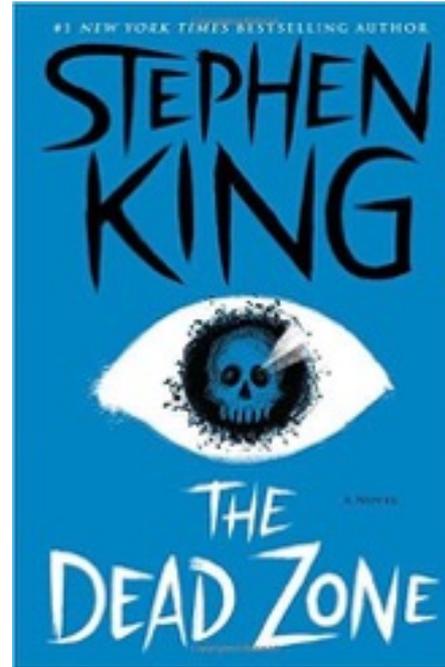


League of Legends (2009)



Dark Souls (2011)

Realidad: La narrativa también es un sistema



Realidad: La narrativa también es un sistema



The Last Guardian (2016)

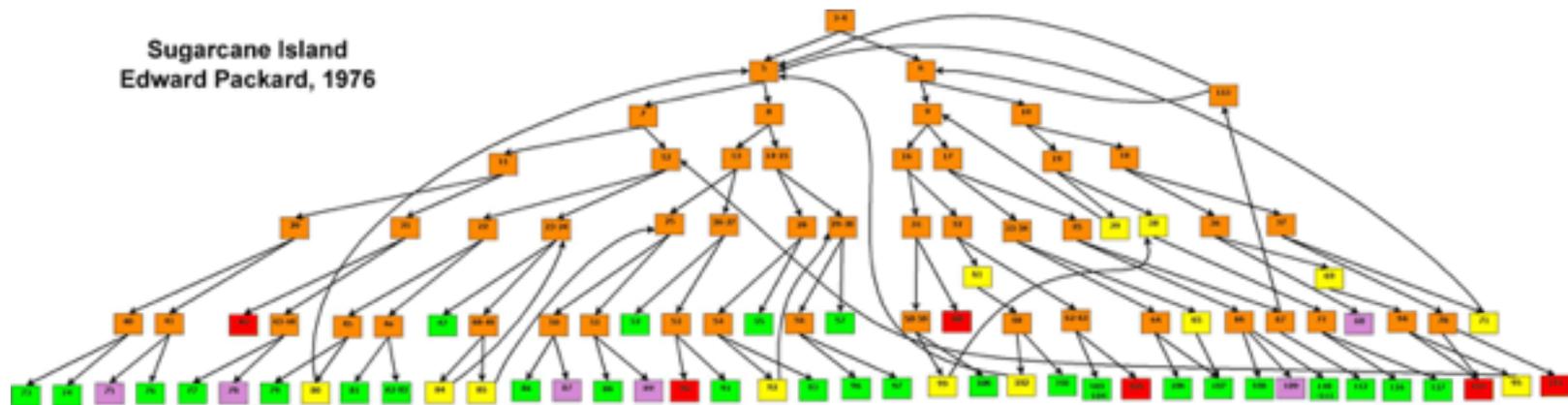
Realidad: La narrativa también es un sistema



Papers, Please (2013)

Mito: La narrativa interactiva consiste en caminos que se bifurcan

Gráfico de <https://heterogenoustasks.wordpress.com/2011/08/10/cyoa-structures-more-packard/>



Reality: La narrativa interactiva puede tener muchos formatos



Reality: La narrativa interactiva puede tener muchos formatos

A **balcony** looks upon the outside world. The **throne room** lies deeper inside the palace.

Your chambers are on the second floor.

The **garden** sprawls over there. Your **workshop** is in a cabin down a shady path.

The **city** is through a vast archway hanging with vines.

Reality: La narrativa interactiva puede tener muchos formatos



Reality: La narrativa interactiva puede tener muchos formatos



Reigns (2016)

Reality: La narrativa interactiva puede tener muchos formatos



Minecraft (2011)

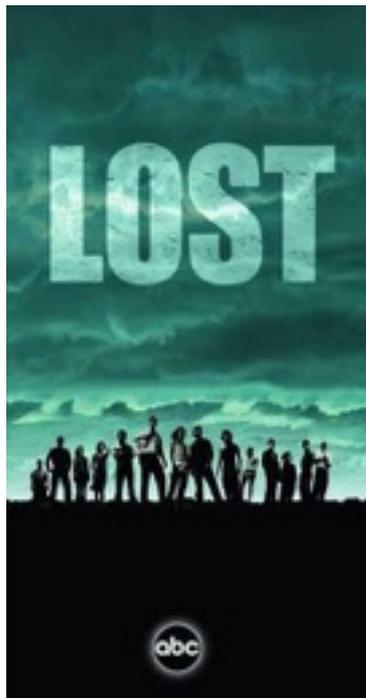


Dark Souls 3 (2016)

Mito: Los juegos requieren habilidad para jugarse o no son juegos



Realidad: Entender historias también requiere ciertas habilidades



Realidad: Entender historias también requiere ciertas habilidades



Silent Hill 4: The Room (2004)



P.T. (2014)

Realidad: Entender historias también requiere ciertas habilidades



Gone Home (2013)

Realidad: Entender historias también requiere ciertas habilidades



Her Story (2016)

Conclusión

La tecnología nos puede ayudar a contar historias nuevas, pero eso también significa que tenemos que ser narradores además de tecnólogos.

La creación de mundos de ficción nos permite combinar los juegos con la historia, así como crear narrativas a través de distintos medios.

La narrativa también implica sistemas.

Saber cómo esconder información y cuándo revelarla es una habilidad esencial para un diseñador narrativo.

Entender una historia también es una habilidad.

¡Gracias!

Clara Fernandez-Vara

clara.fernandez@nyu.edu

@clarafv

<http://clarafv.net>