Nombre del Proyecto:

Análisis y Estudio del Mapa "Zombies in Spaceland" de Call of Duty: Infinite Warfare

Planteamiento del Problema:

El modo de juego "Zombies" en la saga de \*Call of Duty\* ha revolucionado la forma en que los jugadores interactúan con los videojuegos, combinando elementos de supervivencia, estrategia y acción en primera persona. En particular, el mapa "Zombies in Spaceland" de \*Call of Duty: Infinite Warfare\* ha capturado la atención de la comunidad gamer por su innovador diseño y enfoque narrativo único dentro de la franquicia. Sin embargo, existe una falta de estudios profundos que exploren cómo este mapa, con su estilo retro de parque temático espacial, su jugabilidad dinámica y su historia humorística, contribuye a la evolución del modo "Zombies" y cómo influye en la experiencia global del jugador. Este proyecto tiene como objetivo realizar un análisis exhaustivo de todos los componentes que definen a este mapa, desde su narrativa y diseño hasta su jugabilidad y su impacto en los jugadores.

Objetivo General:

El objetivo principal de este proyecto es analizar en profundidad el mapa "Zombies in Spaceland" de \*Call of Duty: Infinite Warfare\*, evaluando sus aspectos de diseño, narrativa, mecánicas de juego y su impacto en la comunidad de jugadores, para comprender su importancia en la evolución del modo "Zombies" en la saga \*Call of Duty\*.

Objetivos Específicos:

1. \*\*Examinar la estructura y el diseño del mapa\*\*: Estudiar los elementos arquitectónicos, la disposición de los niveles y los recursos visuales que componen "Zombies in Spaceland", así como el uso de la temática retro-futurista y los elementos de parque de diversiones espaciales.

2. \*\*Analizar la jugabilidad y mecánicas del juego\*\*: Desglosar las mecánicas de supervivencia, las oleadas de zombies, los desafíos, las armas y las interacciones entre los jugadores, así como los aspectos innovadores de la jugabilidad en este mapa específico.

3. \*\*Investigar la narrativa y el desarrollo de los personajes\*\*: Explorar la historia detrás de "Zombies in Spaceland", los personajes jugables, sus motivaciones y el enfoque humorístico y satírico que la trama presenta, en comparación con otros mapas de la saga.

4. \*\*Evaluar el impacto cultural y social de "Zombies in Spaceland"\*\*: Analizar cómo este mapa ha influido en la comunidad de jugadores, desde el surgimiento de estrategias y teorías sobre su historia, hasta su recepción en redes sociales y foros.

5. \*\*Comparar "Zombies in Spaceland" con otros mapas de "Zombies"\*\*: Realizar una comparación detallada entre este mapa y otros en la saga \*Call of Duty\*, considerando la evolución de la jugabilidad, las innovaciones introducidas en \*Infinite Warfare\* y su recepción crítica.

Justificación:

El modo "Zombies" de \*Call of Duty\* ha trascendido la simple categoría de un modo extra dentro de la franquicia para convertirse en un fenómeno cultural por derecho propio. Mapas como "Zombies in Spaceland" no solo ofrecen una experiencia de juego compleja y entretenida, sino que también aportan una narrativa única y elementos visuales que marcan un contraste con las entregas anteriores del juego. Este proyecto es relevante porque proporciona un análisis detallado sobre cómo \*Infinite Warfare\* y su mapa "Zombies in Spaceland" han contribuido a la renovación del modo "Zombies", ofreciendo una perspectiva crítica que puede ser útil para futuros desarrollos dentro de la industria de los videojuegos.

Hipótesis:

Se hipotetiza que "Zombies in Spaceland" representa una evolución significativa dentro del modo "Zombies" de \*Call of Duty\*, combinando una jugabilidad innovadora, un diseño único y una narrativa humorística que apela a una amplia gama de jugadores, lo que ha aumentado tanto la longevidad del mapa como la interacción dentro de la comunidad de \*Call of Duty\*.

Marco Teórico:

Para abordar el análisis del mapa "Zombies in Spaceland", se empleará un enfoque multidisciplinario que abarque diversas áreas del estudio de los videojuegos:

1. \*\*Teoría del Diseño de Videojuegos\*\*: Se explorarán los principios fundamentales del diseño de niveles, la interacción del jugador con el entorno y el balance de la dificultad. El trabajo de autores como \*Jesse Schell\* en \*The Art of Game Design\* y \*Raph Koster\* en \*A Theory of Fun for Game Design\* será clave para entender la creación de un mapa efectivo en términos de jugabilidad.

2. \*\*Narratología y Juegos de Video\*\*: La narrativa en los videojuegos ha evolucionado considerablemente, y el modo "Zombies" de \*Call of Duty\* no es la excepción. Se explorarán las teorías narrativas de \*Henry Jenkins\* y \*Marie-Laure Ryan\* para comprender cómo "Zombies in Spaceland" integra la historia en la experiencia de juego

3. \*\*Psicología del Jugador y la Comunidad\*\*: El impacto del modo "Zombies" en los jugadores será analizado desde una perspectiva psicológica y social. Se considerarán los estudios sobre la motivación de los jugadores en \*Mihaly Csikszentmihalyi\* y su concepto de \*flow\*, así como el comportamiento de los jugadores dentro de comunidades en línea, tomando como referencia las obras de \*Jane McGonigal\*.

4. \*\*Estudio Comparativo de Mapas de Zombies\*\*: Para colocar a "Zombies in Spaceland" dentro de un contexto más amplio, se comparará con otros mapas de "Zombies", como los de \*Call of Duty: Black Ops\* y \*Call of Duty: World at War\*, utilizando la teoría de la evolución de los modos de juego de \*David Myers\*.

Bibliografía:

- Schell, J. (2008). \*The Art of Game Design: A Book of Lenses\*. CRC Press.

- Koster, R. (2004). \*A Theory of Fun for Game Design\*. O'Reilly Media.

- Jenkins, H. (2004). \*Game Design as Narrative Architecture\*. In \*First Person: New Media as Story, Performance, and Game\*. MIT Press.

- Ryan, M.-L. (2001). \*Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media\*. Johns Hopkins University Press.

- McGonigal, J. (2011). \*Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World\*. Penguin Press.

- Myers, D. (2004). \*The Evolution of the Game Map\*. In \*Digital Games as History\*. Routledge.

Este esquema proporciona una estructura detallada para el proyecto sobre "Zombies in Spaceland", cubriendo todos los aspectos esenciales para un análisis exhaustivo de este mapa dentro del contexto de \*Call of Duty: Infinite Warfare\* y su impacto en la franquicia y la cultura del videojuego.