**ANÁLISIS VISUAL DEL VIDEOJUEGO BIOSHOCK INFINITE**

DIBUJO ARTÍSTICO

DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

**ALUMNO: IVÁN SANANDRÉS GUTIÉRREZ**

**APUNTAR FECHA**

**Ficha Técnica**

BioShock Infinite es un videojuego de disparos en primera persona desarrollado por Irrational Games. Se trata de la tercera entrega de la franquicia Bioshock. Fue lanzado al mercado para las plataformas PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows y Linux el día 26 de marzo de 2013 en occidente, y el día 25 de abril de 2013 en Japón. Se lanzó también para Macintosh el día 4 de septiembre del mismo año.

El videojuego se orienta a un público adulto que busque no sólo acción frenética y disparos, sino también disfrutar del argumento y del componente de exploración.

Este videojuego tiene numerosas influencias

**Historia**

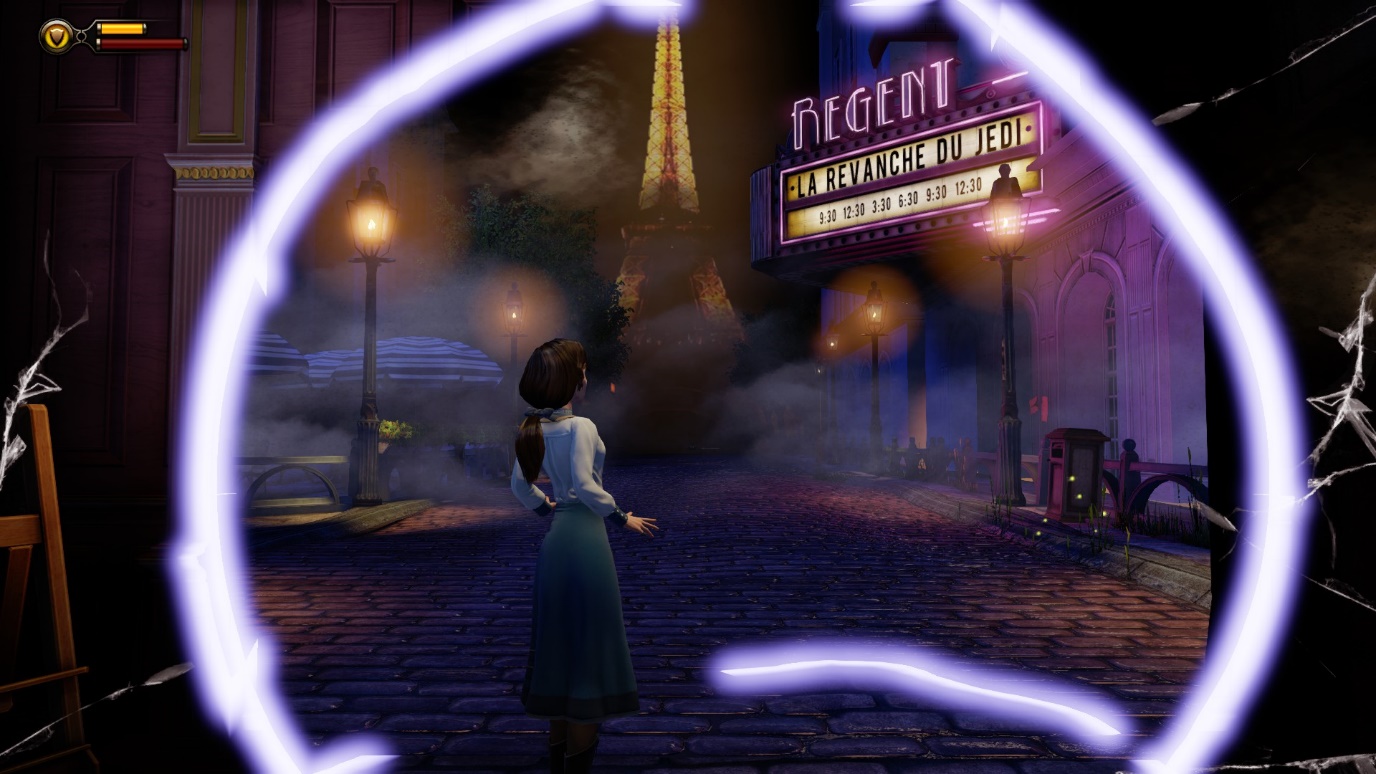
BioShock Infinite está situado en el año 1912. El videojuego comienza de la misma manera que el primer BioShock: con la llegada del protagonista a un misterioso faro ubicado en medio del océano. El nombre del protagonista de esta entrega es Booker Dewitt, el cual es un exagente de Pinkerton (agencia privada de detectives de Estados Unidos) que es llevado al mencionado faro por dos individuos que le han contratado para rescatar a Elizabeth Comstock de su cautiverio en la ciudad de Columbia. El faro es la manera de acceder a Columbia, ya que es una ciudad que se encuentra flotando sobre las nubes, y en el faro hay una cápsula de lanzamiento que conduce a esta ciudad.



Captura de pantalla tomada el 12/9/2016 – La ciudad de Columbia flotando sobre las nubes.

Una vez en la ciudad, Booker comienza la búsqueda de Elizabeth, pero no sin encontrarse con problemas por el camino, ya que el gobernador de Columbia, el Padre Comstock, está al tanto de su llegada y pone a todas las fuerzas de seguridad en su busca.

Tras encontrar y rescatar a Elizabeth del lugar en el que está recluida, Booker se percata de por qué es tan importante, y es que tiene el poder de abrir brechas interdimensionales. Además, en Columbia está comenzando una guerra civil que envuelve a dos bandos: los Fundadores y los Vox Populi. Ambos intentarán obtener el apoyo de Elizabeth y sus poderes para inclinar la guerra a su favor.



Captura de pantalla tomada el 25/10/2018 – Elizabeth abriendo un desgarro a Paris, además de su primera aparición.

A partir de este momento Booker y Elizabeth tratarán de encontrar una vía de escape de la ciudad, encontrándose con numerosos problemas, enemigos y aliados por el camino.

**Jugabilidad**

Como ya se ha mencionado, BioShock Infinite se trata de un juego de disparos en primera persona, género comúnmente denominado FPS (First Person Shooter). El jugador tiene a su disposición una gran variedad de armas de distinto tipo, tales como pistolas, escopetas, ametralladoras, rifles de precisión, etcétera. Solamente se pueden llevar dos armas al mismo tiempo, por lo que el jugador debe tener en cuenta qué tipo de arma conviene más en cada momento. Las armas se pueden conseguir recogiendo las que están repartidas por el escenario, o las que dejan caer los enemigos al morir. Aparte de las armas de fuego que, evidentemente, requieren munición, se puede utilizar en todo momento un arma cuerpo a cuerpo (un gancho aéreo) que permite además ejecutar a los enemigos cuando tienen poca salud.

También, al igual que en el resto de las entregas de la serie, se dispone de poderes que se pueden utilizar para provocar daños adicionales a los enemigos, como proyectiles de fuego; rayos eléctricos; o una ráfaga de hielo. Estos poderes también permiten utilizar el entorno a favor, por ejemplo, electrocutando un charco de agua sobre el que caminan enemigos.

En esta entrega se introducen también los raíles y enganches aéreos, que interconectan distintas zonas de la ciudad flotante. El jugador puede utilizar el anteriormente mencionado gancho aéreo para deslizarse por los raíles o saltar entre los enganches y desplazarse más rápida y versátilmente durante los combates, y añadiendo otro ángulo desde el que atacar a los enemigos.



Captura de pantalla tomada el 25/10/2018 – Booker utilizando el gancho aéreo para agarrarse al enganche.

Además de la componente del combate, también existe una componente de exploración, que permite al jugador moverse libremente por los escenarios, recogiendo objetos como botiquines o munición, y descubriendo los secretos ocultos por cada uno de ellos. El juego opta normalmente por alternar entre escenas de combate y exploración para mantener el flujo estable y no resultar aburrido.

**Diseño**