**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 de los componentes de exploración y narrativa.

Una de las influencias más notables sobre este videojuego además de, evidentemente, las otras dos entregas de la franquicia BioShock, es el videojuego System Shock 2, que fue lanzado en 1999, y cuyo diseñador principal fue Ken Levine, el mismo hombre que diseñó el primer BioShock y que se encargó más tarde de diseñar este mismo BioShock Infinite.

**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 (llamadas desgarros en el juego) 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. Se pueden encontrar distintos objetos que potencian a Booker, haciendo que tenga más salud, que haga más daño, que recargue las armas más rápido, etcétera. La historia también tiene un peso importante, por lo que habrá cintas de audio escondidas por el escenario que los jugadores podrán recoger y escuchar para descubrir más sobre los personajes, la ciudad y la historia.

**Diseño**

Este videojuego utiliza un estilo visual estilizado. Lo que trataba de conseguir el equipo desarrollador del juego es lo mismo que declaran Julian Murdoch y Dorian Hart en *The art of BioShock Infinite*:

Mucho antes de que la ciudad en el cielo de Columbia fuera completamente desarrollada, el equipo de arte de Irrational Games tenía un conjunto de conceptos que explorar: un mundo A*rt Nouveau* situado en la era del excepcionalismo americano, inspirado por las creencias, decoraciones y estilos del cambio de siglo (2013, p.12).

Uno de los elementos más llamativos de BioShock Infinite es la ciudad en la que toma lugar. Y es precisamente su propia premisa lo que hace a esta ciudad tan particular: está flotando sobre las nubes. Esto es prácticamente una antítesis de la ciudad en la que toman lugar los dos primeros juegos, una ciudad sumergida bajo el océano llamada Rapture. Estas dos ciudades se diferencian enormemente en su diseño, ya que Rapture muestra unos escenarios lúgubres y siniestros, mientras que Columbia se muestra lúcido y colorista.



Imagen tomada de: <https://www.microsoft.com/es-ar/p/bioshock-the-collection/c2hcdg7l1469?activetab=pivot:overviewtab> el día 15/11/2018 – Imagen promocional de un recopilatorio de todos los juegos de la franquicia, en la que se pueden observar las ciudades de Rapture y de Columbia.

En cuanto a los personajes, no se puede ver mucho al personaje principal, ya que se trata de un juego con vista en primera persona, pero aún así se ha buscado darle una apariencia que concuerde con su voz brusca y su carácter irascible (Julian Murdoch y Dorian Hart, 2013, p. 64). Finalmente se optó por un aspecto de hombre corriente pero experimentado. Por otra parte, Elizabeth lleva toda su vida encerrada en su torre, apartada del mundo exterior, por lo que tiene un diseño mucho más inocente que se desarrolla a lo largo del juego, y que se muestra en elementos tan sutiles como puede ser su escote.



Imagen tomada de: <https://www.microsoft.com/es-es/p/bioshock-infinite/c4xx6jl0n0dm?activetab=pivot:overviewtab> el día 16/11/2018 – Imagen promocional del videojuego en la que aparecen Booker y Elizabeth.

Los ciudadanos de la ciudad llevan una ropa acorde a la época y el lugar en el que se lleva a cabo el juego (teniendo en cuenta que Columbia formó parte de los Estados Unidos). También resulta destacable cómo se representa el contraste entre los soldados de ambos bandos de la guerra civil. Por un lado, los Fundadores, fieles al gobernador de Columbia, se muestran vestidos con uniformes militares, y decorados con insignias militares y religiosas. Por otra parte, los Vox Populi son los representantes de la revolución y de la clase trabajadora, por lo que se muestran más humildes, con uniformes de trabajo y ropa corriente.

Las armas tienen un diseño también acorde a las que existían en la época, fabricadas con maderas y metales, y en ocasiones adornadas con grabados. Son muy destacables los vigorizadores, los tónicos que toman el personaje principal y algunos enemigos para adquirir poderes sobrenaturales. Destacan concretamente en el diseño de sus frascos y carteles publicitarios, inspirados enormemente en el movimiento artístico conocido como *Art Nouveau*.

La interfaz del videojuego es similar a la que tienen otros juegos de disparos en primera persona. Se puede ver en la esquina superior izquierda de la pantalla una barra roja que simboliza la salud de Booker, y justo encima otra barra amarilla que representa su nivel de escudo. En la parte inferior izquierda aparece una barra azul que indica la cantidad de sales, un líquido necesario para utilizar los poderes; además de un icono que indica qué poder se tiene equipado. En la parte inferior derecha se muestra un icono que indica qué arma se tiene equipada, y dos cifras; una muestra cuánta munición tiene el arma en el cargador, y la otra de cuánta munición se dispone de esa arma en total. Además, cuando el jugador está reproduciendo una cinta de audio, aparece un icono encima del indicador de munición que indica qué personaje está hablando en la reproducción. También es digno de mención que cuando el jugador mira a un texto, el mismo texto se muestra en pantalla con una fuente más legible, y traducido en caso de que el idioma activado en el juego no sea el inglés.



Captura de pantalla tomada el 25/10/2018 – En esta imagen se pueden observar todos los elementos de interfaz mencionados.

**Aspectos estético-expresivos**

Como ya se ha mencionado anteriormente, Columbia es una antítesis de Rapture, la ciudad del primer y segundo BioShock. Rapture trata de expresar claustrofobia y una tensión constante con sus escenarios oscuros, fríos y tenebrosos; además de que en este videojuego escasea la cantidad de munición, y cualquier enfrentamiento con los enemigos debe ser medido y meditado. Pero BioShock Infinite se propone justo lo contrario. En este, los escenarios tienen una variada gama de colores que tienden a ser cálidos y vivos, expresando así un mayor dinamismo que se traduce en combates mucho más rápidos y frenéticos, y en los que se cuenta siempre con el apoyo de Elizabeth, que entrega a Booker botiquines, sales, munición o dinero cuando escasean. Sin embargo, a lo largo del transcurso del juego, este se irá tornando más oscuro, según se desarrollan los eventos de la guerra civil que azota la ciudad. Columbia se va sumiendo poco a poco en el caos, y es expresado con este cambio en la iluminación, efectuado según anochece. También se aprecia un alto contraste entre las distintas zonas de la ciudad dependiendo de qué clase social sea la que predomine. Un claro ejemplo es el contraste entre Finkton y Shanty Town. La primera es una zona liderada Jeremiah Fink, un personaje que posee una empresa de éxito en la ciudad y sigue una política de continuo trabajo y de sobreexplotación laboral con sus trabajadores. Esta zona presenta la misma habitual vivacidad del color que el resto de las zonas de la ciudad, y en ella incluso se pueden encontrar estatuas gigantescas de Fink, representado como una figura de poder. Por otra parte, Shanty Town es el barrio en el que viven los trabajadores de Fink, y en el cual los colores se vuelven más apagados, tratando de reflejar el ambiente de pobreza en el que viven los residentes de la zona.

El videojuego presenta una alta saturación para lograr sus gráficos estilizados, y que no tratan de lograr realismo, sino que trata de acercarse al estilo de arte modernista antes mencionado. Esto se puede ver tanto en la gama y luminosidad de los colores, que tienden a ser vivos y cálidos, como en el propio diseño del mundo y los personajes. La alta saturación del color también potencia la exaltación de los sentimientos, haciendo ver a la ciudad como una utopía en la que todo el mundo convive en paz y armonía, y en la que la política tiende a los extremismos. Aunque simple, es destacable el uso de los colores en el personaje de Songbird, una criatura mecánica gigante con forma de pájaro que tiene la misión de proteger a Elizabeth. Cuando Songbird no siente peligro o es tranquilizado por Elizabeth, sus ojos tienen un color verde que representa que está en calma; pero en cambio, cuando siente que Elizabeth está en peligro, sus ojos toman un color rojo. También hay que mencionar los colores utilizados en los uniformes de ambos bandos de la guerra civil. El color predominante el los Vox Populi es el rojo, color que está históricamente asociado a la revolución y al movimiento obrero, valores e ideales que representa este bando. Por otra parte, en los Fundadores el color predominante es el azul, que está generalmente más asociado con la derecha política y el conservadurismo.

Captura de pantalla tomada el 28/10/2018 – Distrito de Shanty Town, desde el que se puede ver Finktown.

Captura de pantalla tomada el 28/10/2018 – Estatua de Fink, ubicada en el distrito de Finkton.

 En cuanto a la perspectiva, el juego se desarrolla por completo en primera persona, desde el punto de vista del personaje principal, presentando siempre por tanto una perspectiva cónica. Por otra parte, la profundidad de campo presenta varios planos de nitidez, añadiendo realismo a la perspectiva. Sin embargo, cabe destacar que en la versión de PC del videojuego la profundidad del campo podrá variar dependiendo de la potencia gráfica de la computadora en la que se ejecute el juego, teniendo la posibilidad de modificar las opciones gráficas dentro del juego.

Imagen tomada de: [https://kotaku.com/5854101/how-bioshock-infinite-is-influenced-by-occupy-wall-street](https://kotaku.com/5854101/how-bioshock-infinite-is-influenced-by-occupy-wall-street%20el%20día%2018/11/2018) el día 18/11/2018 - Soldados de los Vox Populi.

Imagen tomada de: <http://www.psicocine.com/videojuegos/analisis-xbox-360-bioshock-infinite/> el día 18/11/2018 - Soldados de los Fundadores.

La música, sonidos y diálogos también tienen bastante importancia en el juego. En general, durante la exploración no suena música ambiental, sino que se le da más importancia a la posibilidad de escuchar a los ciudadanos teniendo conversaciones y viviendo su día a día, o de escuchar los sonidos de las maquinarias que hacen flotar a la ciudad. Esto ayuda a dar la sensación de que Columbia es una ciudad con vida. Durante los combates la música cobrará importancia, ya que en el momento en el que comienza uno, comienza al mismo tiempo a sonar música ambiental, con un tono de tensión y hostilidad que mantienen al jugador en vilo mientras se enfrenta a los enemigos. En el momento en el que se derrota al último enemigo, suena una corta melodía estridente a modo de transición para hacer saber al jugador que el enfrentamiento ha terminado y ya no hay más enemigos por el momento. Los diálogos también tienen mucha importancia al tratarse de un videojuego muy enfocado en la narrativa. A diferencia de las otras dos entregas de BioShock, el personaje protagonista habla, y además a partir del momento en el que Elizabeth es rescatada, esta le acompaña durante la mayor parte del juego. Esto permite a los dos personajes desarrollar una relación que evoluciona a lo largo de la historia del videojuego. Esta evolución se puede observar fácilmente en los distintos diálogos que ambos tienen, viendo cómo van ganando confianza el uno en el otro. Además, la mayoría de cinemáticas del juego (es decir, aquellas partes en las que el jugador no tiene el control del personaje, o en las que la jugabilidad se reduce a escuchar un diálogo o ver lo que está ocurriendo) se tratan simplemente de conversaciones e interacciones entre Booker y Elizabeth, y en las que por lo general se podrá averiguar algo más sobre la historia y trasfondo de cada uno.