Análisis de un juego

El juego en el que me basare para las respuestas es The Last Of Us (Naughty Dog, 2013).

**¿Qué experiencia tuve al jugar The Last Of Us?**

Fue una excelente experiencia, a pesar de que el juego no innova en mecánicas o en el apartado argumental la experiencia general es muy buena ya que su falta de innovación la compensa con un sistema de juego redondo y una historia con un ritmo bien llevado, llena de momentos memorables y con personajes bien construidos.

**¿Qué experiencia habrán tenido en mente entregar los desarrolladores al publico al diseñar The Last Of US?**

Creo que su objetivo principal era contar una historia y que en el proceso el jugador conectara emocionalmente con los personajes llevándolos a un punto donde realmente les interesaran la supervivencia de estos dando como herramientas un gameplay sólido y entretenido.

**¿Cómo refuerzan esta experiencia los elementos de la jugabilidad?**

Este apartado es interesante ya que lo hacen de distintas maneras a lo largo del juego.

Por ejemplo, al inicio controlas a un personaje distinto al que controlaras durante el resto del juego y esto potencia una emoción que sucede después.

También el uso crudo de la violencia mientras peleas con los enemigos hace que los momentos más contemplativos y pausados donde solo tienes que caminar y escuchar a los personajes sean más efectivos ya que hace percibir al jugador esa sensación de calma después de la tormenta.

Otro detalle es que durante el juego controlamos a Joel que tiene casi 50 años y esto el gameplay lo refleja de manera sutil ya sus movimientos son toscos, pesados y su apuntado no es preciso resultando en muchos disparos al aire en un juego donde la munición no es precisamente abundante.

Agregando que para la creación de objetos o medicinas no es posible pausar el juego y hacerlo todo con calma, el juego no se detiene y tienes que buscar un espacio seguro para reabastecerte reforzando la idea de la supervivencia.

**¿Cómo refuerza esta experiencia el mundo del juego?**

Desde mi punto de vista, este juego tiene una dirección artística impecable luciendo unos escenarios llenos de pequeños detalles que hacen que la atmosfera sea creíble, en especifico la zona de la universidad es mi favorita la recreación y destrucción del campus, como la hierba crece sobre los edificios, el sistema de partículas simulando polvo dentro de los interiores, y más.

En cuanto al apartado sonoro esta diseñado para sobresalir en momentos clave y no solo me refiero a la música si no también al silencio, la banda sonora (creada por Gustavo Santaolalla) está compuesta casi enteramente por guitarra y como dije, solo brilla en momentos puntuales reforzando la carga emocional o dramática de lo que está ocurriendo.

La interfaz que se usa a lo largo del juego es bastante limpia, pero como mencione en el punto anterior esta colabora para que la sensación de supervivencia sea mas palpable ya que la acción no se detiene mientras usamos las interfaces.

La interfaz más usada es la de la mochila en donde contamos con la opción de hacer objetos y suplementos para mejorar nuestras habilidades y la de selección de armas/objetos que se accede de forma rápida con el pad direccional.

**¿Qué elementos de la jugabilidad son únicos? O ¿Qué lo diferencian de experiencias similares?**

El juego no es único es un shooter en tercera persona basado en coberturas como Gears of war, Uncharted, The division, etc.

En realidad, es bastante genérico en presentación, pero lo que lo hace distinto son los detalles y lo bien que se maneja tal vez la única adición sea el modo escucha que permite ver a los enemigos mediante los sonidos y la participación activa en los combates del npc que te acompaña durante la aventura.

