Modelo de ficha para análisis de videojuego

Análisis de Videojuego

Título del Videojuego:

Fallout: New Vegas

Genero:

RPG

Plataforma(s):

PlayStation 3, Xbox 360, PC

Desarrollador:

Obsidian, Bethesda

Fecha de Lanzamiento:

Octubre, 2010

Aspectos Generales:

Historia y Narrativa:

* La historia se centra en un mundo postapocalíptico en el que la mayoría de la civilización fue destruida luego de una guerra nuclear entre Estados Unidos y China.

El juego comienza 204 años después de esta guerra y esta ambientado en el desierto de Las Vegas, que ahora se encuentra gobernado por una multitud de tribus. El jugador juega como “El mensajero” que fue contratado para entregar una pieza de póker pero es interceptado por un empleado bajo órdenes de uno de los lideres de estas bandas, quien luego de dar por muerto al mensajero, lo deja tirado en el desierto. El juego consiste en descubrir quien fue el que ordeno tu asesinato y por qué, aunque en el camino te ves envuelto en una guerra de facciones obligándote a elegir un bando y llevando a cabo tareas para ellos.

Gráficos y Diseño Artístico:

* Si bien hoy en día los gráficos de este juego no se consideran “realistas”, el estilo del juego pretende ser acercado a la realidad. Las vestimentas y los estilos de los personajes están inspirados un estilo similar al americano en los años ’50 ya que era el estilo dominante al tiempo de la guerra y eso fue lo que perduro.

Al ocurrir en una Las Vegas desolada, el ambiente del juego es mayoritariamente desértico, con muchos tonos terrosos, edificios en ruinas y cuenta también con animales mutantes producto de la radiación

Sonido y Música:

* El sonido ambiental del juego también representa el desierto apocalíptico en el que se vive, escuchando el sonido del viento, pisadas sobre los escombros y a veces explosiones a la distancia.

También se puede escuchar la radio, que contiene canciones de los años ’40, ’50 y ’60.

Mecánicas de Juego:

Jugabilidad:

* Se puede jugar como un shooter tanto en primera como en tercera persona.

Se accede al inventario mediante el PipBoy (un elemento que permite además ver el estado de las misiones, mapa, etc.)

Combate:

* El combate está diseñado básicamente como un shooter, aunque también incorpora a esto el estilo RPG del juego, por lo que se puede especializar en el tipo de armas que se prefiera, ya sea pistolas, rifles, escopetas, armas de energía nuclear, explosivos.

Además, se puede elegir la ruta del combate cuerpo a cuerpo.

Exploración:

* La exploración es considerada el punto fuerte de este juego. Al ser un mundo abierto, uno es libre de recorrer el mapa completo desde el minuto uno en que empieza el juego y así uno puede simplemente perderse en el desierto, hacer encargos para personajes o tribus que se encuentra en el camino, ser atacado por eventos aleatorios en el mapa, descubrir ciudades nuevas, etc.

Resolución de Acertijos:

* Si bien el juego cuenta con algunos “puzles”, principalmente hackear sistemas de seguridad de las computadoras y forzar cerraduras con ganzúas, estos pueden ser casi triviales, especialmente si uno entrena lo suficiente estas habilidades.

Duración y Rejugabilidad:

Duración del Juego:

* La duración del juego, por ser un mundo abierto, varia mucho dependiendo de cuanto del mundo se quiera explorar, pudiendo ir desde 25 horas hasta cerca de 120 o mas en una sola partida

Contenido Adicional:

* El juego contiene una amplia variedad de misiones secundarias, así como también cuenta con 4 DLCs que amplían y crean nuevas historias.

Rejugabilidad:

* Como el juego te permite ser libre para interactuar con múltiples facciones se pueden jugar varias partidas para probar la historia desde diferentes puntos de vista.

Además, al poder elegir la “personalidad” del personaje, se podría jugar de diferentes estilos como pacifista, mercenario, asesino.

Opinión Personal:

Es un juego que a mi me encantó, tiene uno de los mundos más inmersivos que jugué, es realmente muy fácil “perderte” explorando y olvidarte de la misión principal que tenias que hacer porque llegas a una ciudad y te ves envuelto en la historia de alguno de los personajes de ahí que te pide ayuda para salvar la ciudad o algún familiar y te podes pasar horas queriendo arreglar todo lo que te piden.

Como aspecto negativo, si bien es un shooter, el sistema de combate no me pareció muy entretenido, pero incluso esto se puede facilitar porque al tener un sistema de puntos por ser un RPG se puede “entrenar” hasta casi tener un auto-aim