

Materia:

Introducción al Desarrollo de

VIDEOJUEGOS

</CPI>
01010101.01001110.01010001

Modelo de ficha para análisis de videojuego

Análisis de Videojuego

Título del Videojuego:

Astroneer

Género:

Sandbox

Plataforma(s):

PC, Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One

Desarrollador:

System Era Softworks

Fecha de Lanzamiento:

16 de diciembre de 2016

Aspectos Generales:

Historia y Narrativa:

- **Eres un astronauta que va a explorar un planeta, ya explorado, puesto que en el camino encuentras restos de naves y chatarra que lo indica. Su historia la cuenta a través de notas dejadas por exploradores anteriores en los restos mencionados y misiones que el astronauta tiene que completar, dándole al jugador pistas de qué puede hacer a continuación.**

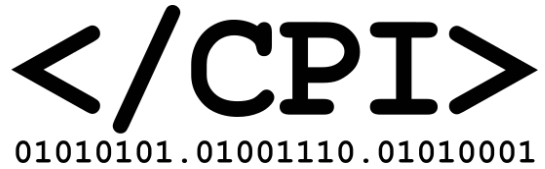
Gráficos y Diseño Artístico:

- **Estilo artístico cartoon simplista, "low-poly" con colores vivos**

Sonido y Música:

Materia:

Introducción al Desarrollo de VIDEOJUEGOS



- La música es sutil (a veces no me doy cuenta de que está sonando), ésta cambia dependiendo del entorno y le deja a cada uno una sensación diferente. Los efectos de sonido al terraformar y recolectar recursos son muy satisfactorios, dejan una sensación de querer seguir haciéndolo.

Mecánicas de Juego:

- **Oxígeno:** El jugador deberá estar pendiente del oxígeno cuando se aleja de su base o anclajes, los que utiliza para expandir el acceso a éste, de lo contrario, el astronauta muere dejando los objetos en el lugar que ocurra.
- **Energía:** Se puede utilizar maquinaria para elaborar diferentes elementos, estas maquinas requieren de energía para funcionar, con lo cual el jugador deberá construir generadores y baterías para poder utilizarlas.
- **Árbol de tecnologías:** Cuenta con un sistema de investigación, que te da puntos por investigar materiales, los cuales puedes cambiar por la receta de nuevos objetos.
- **Mochila:** La mochila es una interfaz especial que cuenta con espacios para almacenar objetos pequeños y mejoras para el astronauta y su herramienta de terraformación.
- **Viaje interplanetario:** Al elaborar una nave el jugador podrá salir del primer planeta y explorar otros con recursos diferentes.
- **Automatización:** Se pueden automatizar algunos procesos de fabricación.

Jugabilidad:

- El jugador consta de una herramienta para terraformar y recolectar recursos, así también como una mochila con espacios limitados para guardar estos recursos, esta limitación hace que el jugador tenga que ir a los lugares de recursos y volver a su base a almacenarlos o fabricar nuevos objetos para volver a salir a explorar.

Combate:

- El jugador solo combate con los peligros del entorno, no hay ningún enemigo.

Exploración:

Materia:

Introducción al Desarrollo de VIDEOJUEGOS



-
- El jugador puede explorar a pie, en vehículo o en una nave, diferentes puntos de los diferentes planetas, encontrando por el camino restos de exploradores anteriores, cuevas y otros recursos que variarán dependiendo el entorno.

Resolución de Acertijos:

- El jugador deberá interpretar algunas misiones para poder completarlas.

Duración y Rejugabilidad:

Duración del Juego:

- **Hasta que te aburras**

Contenido Adicional:

- Aspectos desbloqueables y eventos de entrega de elementos.

Rejugabilidad:

- El juego es un sandbox, puedes hacer lo que te plazca hasta aburrirte, construirte una base bonita, ordenar tus recursos, cavar en línea recta al centro del planeta, explorar

Opinión Personal:

- Es un juego tranquilo para relajarse y explorar, jugar con el terreno y recolectar recursos te deja una sensación muy satisfactoria y te insta a continuar jugando. El juego te guía muy bien para avanzar en las tecnologías escalando y dándote siempre algo que hacer.