

Apéndice 3

DESCRIPCIÓN DE ALGUNOS JUEGOS POLÉMICOS

Esquema de las descripciones

1. **Tipo de juego:** clasificación
2. **Formato:** presentación, software
3. **Objetivo general:** meta o metas que hay que alcanzar al final del juego
4. **Dinámica del juego:** esencia de la acción, lo que hay que hacer para alcanzar el objetivo
5. **Personajes:** caracteres y relaciones
6. **Presentación gráfica:** fórmula gráfica utilizada (cámara subjetiva, vista aérea, primer plano...)
7. **Sonido:** música y efectos
8. **Control del juego:** descripción de los elementos que se controlan
9. **Habilidades requeridas:** rapidez, reflejos, visión espacial, memoria...
10. **Posibilidades de compartir el juego:** juego en red, número de jugadores...
11. **Tiempo mínimo de juego y duración total**
12. **Violencia implícita:** en diversos elementos del juego (contenidos, acciones, grafismo, sonidos...)
13. **Sexo/sexismo:** en personajes, situaciones...

COMMANDOS: MAS ALLA DEL DEBER

1.- **Tipo de Juego:** Estrategia.

2. **Formato:**

Ordenador Personal (PC), PlayStation (PSX), PlayStation2 (PS2), DreamCast (DC), Nintendo 64 (N64), Game Boy (GB)

PC

3.- **Objetivo general:**

El juego reproduce acciones militares durante la segunda guerra mundial en distintos escenarios europeos: Islote en el Canal de la Mancha, Creta, Holanda, Yugoslavia y Alemania. El jugador está al mando de un pequeño y selecto grupo de comandos aliados y tiene que superar con éxito ocho misiones en territorio controlado por el ejército alemán. Las misiones son las típicas de un comando infiltrado detrás de las líneas enemigas: dinamitar instalaciones militares, secuestrar a un oficial alemán, liberar a soldados de un campo de prisioneros o robar información estratégica. Si durante la acción muere alguno de los comandos o sucede algo que imposibilita el cumplimiento del objetivo, la misión se cancela y se pierde la partida.

4.- **Dinámica del juego:**

Al principio de cada parte la voz de un superior explica al jugador los objetivos de la misión a cumplir incluyendo algunas pistas sobre como hacerlo mientras se hace un recorrido visual por todo el escenario.

En cada misión se controla a tres o cuatro soldados de un total de ocho distintos, cada uno con unas habilidades guerreras y armamento particulares. La esencia del juego consiste en utilizar cada uno de los soldados en el momento y de la forma adecuados. El escenario está plagado de soldados enemigos a los que hay que matar o inutilizar (dejar inconscientes y esposar) para despejar el camino y poder avanzar. Normalmente hay que hacerlo sin ser vistos ni oídos por otros enemigos puesto que darían la señal de alarma y el comando sería descubierto y muerto. Para esto se utilizan armas silenciosas (puñetazos, porras, cuchillos, cepos, arpones, rifles con silenciador) y trucos para desviar la atención de los enemigos (arrojar paquetes de tabaco como reclamo, lanzar piedrecitas, señuelos acústicos).

En cualquier momento se puede salvar el juego por lo que no hay que repetir todo el escenario en caso de fallo.

5.- **Personajes:**

Los ocho posibles miembros del comando y sus características son:

- El boina verde; mata con cuchillo, usa el reclamo acústico, carga con soldados muertos o inconscientes u otros objetos pesados, deja inconsciente de un puñetazo, espasa a soldados inconscientes.
- El conductor; mata con fusil o subfusil, deja inconsciente con una porra, lleva el botiquín para curar a los compañeros si son heridos y conduce todo tipo de vehículos.
- El marine; mata con cuchillo o arpón, puede bucear y manejar una lancha neumática.
- El zapador; mata con cepo o granadas, corta alambradas con tenazas, pone bombas.
- El francotirador; mata con rifle silencioso.
- El espía; mata con inyección de cianuro, deja inconsciente con cloroformo, puede vestirse con uniformes de soldados muertos o capturados y distraer al enemigo charlando.
- La espía holandesa; aparece solo en una misión y utilizando "sus encantos" puede distraer a los soldados enemigos charlando.
- El oficial yugoslavo: solo aparece en una misión y no tiene características especiales.

Todos los personajes tiene además características comunes: matar con pistola, lanzar paquetes de tabaco o piedrecitas para distraer al enemigo y obligar a un soldado capturado a distraer al enemigo.

El resto de personajes que aparecen son soldados y oficiales alemanes que se limitan a patrullar o vigilar y disparar a los comandos si son descubiertos.

No se establece ninguna otra relación entre los personajes; solo obedecen las ordenes que les da el jugador.

6.- **Presentación gráfica:**

La vista utilizada es aérea desde una perspectiva fija. Es posible utilizar un zoom graduable para poder ver incluso todo el escenario en pantalla. Incluso en los planos mas ampliados no se distinguen las facciones de los personajes puesto que la idea es controlarlos desde arriba. Se puede también dividir la pantalla en varias partes para observar simultáneamente zonas diferentes del escenario.

El entorno gráfico es muy realista, mostrando con gran detalle y fidelidad pueblos, granjas, estaciones de ferrocarril y aeródromos europeos de la época. Antes de cada misión hay un vídeo con imágenes reales de la segunda guerra mundial que sirve como introducción.

7.- **Sonido:**

De fondo se oye una música típica de películas épicas militares que no varía durante el juego (opcionalmente se puede graduar o eliminar). También se

reproducen sonidos del ambiente (el mar, un molino de viento, gallinas, barcazas, etc). Cuando un comando recibe una orden del jugador, responde militarmente ("si señor", "lo que usted diga", " a la orden", " me es imposible, señor") y cuando le disparan grita (" me están dando", "sáqueme de aquí, señor". Los soldados enemigos reproducen expresiones de sorpresa, curiosidad o alarma en alemán y cuando han sido capturados y obedecen órdenes lo hacen respondiendo con un "si señor" tembloroso. También se oyen los disparos, golpes, cuchilladas y demás acciones de los soldados.

8.- Control del juego:

Mediante el teclado y sobretodo el ratón se controlan los movimientos de los miembros del comando. Se clicca con el puntero en un soldado, luego en una de las posibles acciones que puede realizar y después el lugar de la pantalla donde ha de realizarla. Además de las acciones antes descritas, los comandos pueden andar, correr o arrastrarse y menos frecuente, abrir puertas o accionar mecanismos. Los soldados alemanes no se pueden controlar pero mediante una opción del juego se puede ver la parte del escenario que cubren con la vista (fundamental para que los comandos se puedan mover sin ser vistos).

9.- Habilidades requeridas:

Este juego requiere paciencia y observación para conocer de forma muy precisa la situación y movimientos de los soldados enemigos de los objetos del escenario y de esta forma mover a los comandos sin que sean descubiertos. Puntualmente es necesario tener buena coordinación y agilidad puesto que es necesario dar instrucciones muy precisas a los comandos de forma muy rápida.

10.- Posibilidades de compartir el juego:

Se puede jugar individualmente o en red. En el segundo caso el control de los comandos se reparte entre los jugadores siendo como máximo tres o cuatro, dependiendo de la misión.

11.- Tiempo mínimo de juego y duración total:

Media hora es el tiempo mínimo para avanzar algo en una misión y lograr así cierta satisfacción; normalmente eliminar los soldados enemigos de una parte concreta del escenario.

El tiempo total de juego se puede estimar en 50 a 60 horas para recorrer las ocho misiones. Cuando se pasa la primera vez es mucho más sencillo volverlo a hacer y pierde interés puesto que ya se sabe como resolver las situaciones.

Aunque el juego en red también implica enfrentarse a las mismas misiones, tiene como atractivo la necesidad de coordinarse con otros jugadores. Se puede estimar que pierda interés después de pasar toda la historia cuatro o cinco veces.

12. Violencia implícita:

La esencia del juego es obviamente violenta puesto que reconstruye combates en una guerra real. Hay detalles que acentúan la violencia característica de la guerra: los soldados mueren con lamentos desgarradores y dejan un gran charco de sangre que permanece toda la partida aunque el cuerpo sea retirado por uno de los comandos.

13. Sexo/Sexismo:

El único personaje femenino que aparece es la espía holandesa. Una de sus cualidades guerreras es precisamente la capacidad de entablar conversación con un soldado enemigo para distraerlo. Esta función está representada simbólicamente en pantalla con un pintalabios.

TEKKEN

1. Tipo de Juego:

Juego de lucha

2. Formato:

Ordenador Personal (PC), PlayStation (PSX), PlayStation2 (PS2), DreamCast (DC), Nintendo 64 (N64), Game Boy (GB)

PSX , PS2, salones recreativos

3. Objetivo general:

El escenario descrito en el juego es el Torneo Tekken: "la competición de artes marciales mas brutal y prestigiosa del mundo". La esencia del juego es una sucesión de combates entre dos luchadores a elegir entre un total de ocho diferentes. Hay dos modalidades de juego: un jugador contra la máquina o dos jugadores luchando entre sí. En el primero de los casos el éxito final se consigue derrotando a todos los demás luchadores y en el segundo caso no hay final, puesto que se puede seguir estableciendo combates indefinidamente. Se puede establecer la lucha contra la máquina como un entrenamiento para jugar "seriamente" contra otro.

4. Dinámica del juego:

Una vez establecido el escenario (simple cambio de paisaje de fondo) y los luchadores de cada bando, se comienza el combate establecido al mejor de tres asaltos, es decir al que gane dos. Cada asalto tiene una duración máxima de 40 segundos pero puede terminar antes si uno de los combatientes consigue un K.O. La acción de combate consiste en golpear al contrario (combinaciones de puñetazos, patadas y llaves típicas de artes marciales) y en eludir los golpes este. Hay siempre en pantalla una barra de salud para cada uno de los luchadores que va disminuyendo conforme recibe golpes del adversario; cuando esta barra llega a cero se produce el K.O.

5. Personajes:

La única relación entre los ocho personajes es la lucha. Breve presentación de los personajes descrita en el manual del juego:

- Kayuza Mishima: Es un solitario arrogante, hijo mayor del jefe de la empresa patrocinadora del torneo, Heihachi Mishima.
- Paul Phoenix: Es un americano agresivo e impetuoso que vive del cuento, trabajando como guardaespaldas o luchador callejero.
- King: Durante el día trabaja como cuidador en un orfanato, mientras que por las tardes se pone su máscara y lucha como profesional. Gasta el dinero de los premios en nuevas instalaciones para los huérfanos.

- Nina Williams: Ha sido entrenada para ser una asesina rápida y eficiente. No participa en el torneo por su espíritu de competición pero ¿a quien quiere matar a Heihachi Mishima y por qué?
- Jack: Es un organismo cibernético creado como arma de choque por la antigua Unión Soviética. Sus dueños rusos lo han mandado al torneo.
- Marshall Law: Es un maestro de artes marciales que sueña con abrir su propia escuela de lucha. Participa en el torneo para ganar fama y fortuna.
- Michelle Chang: Es hija de madre americana y padre de Hong Kong. Su padre fue asesinado por gente de Heihachi y Michelle está en el torneo en busca de venganza.
- Yoshimitsu: Es un autómata en forma de maestro ninja de la espada. Nadie sabe de donde viene, ni por qué participa en el torneo. Pero se sabe que ha estado relacionado con una banda internacional de ladrones.

6. **Presentación gráfica:**

Se muestra a los dos luchadores de perfil desde un plano fijo que solo amplía o disminuye el zoom dependiendo de la distancia entre los luchadores. Cuando los golpes son efectivos aparece una chispa de colores indicativa que cambia de color si el golpe es parado y por tanto inefectivo. Después de cada asalto se repite automáticamente y con exactitud las últimas acciones del mismo. Las únicas figuras relevantes son las de los luchadores siendo el fondo meramente decorativo.

7. **Sonido:**

Hay música monótona durante el combate que solo cambia cuando este finaliza. Cada acción de cualquiera de los luchadores se ve acompañada del correspondiente ruido de esfuerzo y están reproducidos todos los golpes y demás movimientos.

8. **Control del juego:**

Los botones del mando de PlayStation controlan los movimientos básicos de los luchadores: puñetazo izquierdo, puñetazo derecho, patada izquierda, patada derecha, agacharse, saltar, andar hacia atrás, moverse hacia delante y bloquear golpes adversarios.

Con la rápida combinación de botones se consiguen golpes y movimientos especiales para cada luchador que son mas espectaculares y efectivos en el combate: patada con doble giro, talonazo, rompeshijos, codazo, triturador de cantos rodados, lanzamiento con pies por delante, patada condenadora, rodillazo doble al caer, martillo Jack, nudillos ametralladora, patada triple en la cabeza, etc.

9. **Habilidades requeridas:**

Las principales habilidades necesarias para este juego son rapidez y reflejos para responder a los movimientos del adversario con la correcta sucesión de golpes que sean mas efectivos.

10. **Posibilidades de compartir el juego:**

Este juego se puede jugar en solitario contra la maquina o contra otro jugador. La corta duración de combates hace posible establecer campeonatos entre mas de dos jugadores.

11. **Tiempo mínimo de juego y duración total:**

El tiempo mínimo de juego se puede establecer en la duración de un combate: 2 a 4 minutos.

El tiempo total de juego individual se puede estimar entre 20 y 40 horas: El tiempo necesario para adquirir la suficiente destreza como para ganar con facilidad el torneo eliminando a los 7 luchadores. El juego contra otro jugador puede extenderse indefinidamente puesto que la rapidez y habilidad de los jugadores no deja de aumentar.

12. **Violencia implícita:**

La violencia es un elemento fundamental del juego por tratarse este de un combate continuo cuerpo a cuerpo. No aparece sangre ni otros daños físicos en los personajes salvo la acción del K.O. en la que el personaje abatido se desploma inconsciente emitiendo un quejido lastimero.

13. **Sexo/Sexismo:**

La vestimenta de los personajes femeninos es pretendidamente sensual: shorts y camisetas ajustados, vestidos abiertos, etc. No ocurre lo mismo con los personajes masculinos. No aparecen ni se insinúan relaciones íntimas de ningún tipo.

TOMB RAIDER V: CHRONICLES

1. Tipo de Juego:

Aventura gráfica con gran influencia de juegos de rol.

2. Formato:

Ordenador Personal (PC), PlayStation (PSX), PlayStation2 (PS2), DreamCast (DC), Nintendo 64 (N64), Game Boy (GB)

PSX y PC

3. Objetivo general:

Todas las historias que se desarrollan en Tomb Raider (I a V) son historias completas. La protagonista, Lara Croft, es arqueóloga y cada una de sus aventuras consiste en encontrar un artilugio mágico. Para ello se desenvuelve sobre escenarios diferentes (el interior de un submarino, las calles de Roma, el metro de Londres, la Antártida,...) siguiendo pistas y pasando pruebas.

4. Dinámica del juego:

Cada escenario tiene un solo camino válido que hay que descubrir entre todos los caminos posibles pasando una serie de pruebas: resolver enigmas (activando mecanismos o utilizando objetos encontrados), matar o huir de enemigos humanos, animales o fantásticos, salir de lugares mediante saltos acrobáticos o encontrando puertas secretas.

En estas acciones Lara puede ser dañada (disparos, caídas, trampas, mordeduras, quemaduras) que se reflejan en una barra de salud. El nivel de salud puede recuperarse con botiquines médicos que Lara encuentra en el camino pero si el daño es grande y la barra de salud llega a cero, muere y se acaba el juego. En cualquier momento se puede salvar el juego por lo que no hay que repetir todo el escenario en caso de fallo.

5. Personajes:

En el desarrollo del juego Lara Croft actúa exclusivamente con los movimientos mandados por el jugador pero en los videos de presentación Lara Croft se presenta como una heroína joven, atractiva, inteligente, elegante, intrépida e individualista; siguiendo el modelo "James Bond" con la pasión aventurera e investigadora modelo "Indiana Jones". Es la única heredera de una gran fortuna y en los periodos entre aventuras vive en un lujoso palacio en Inglaterra con la única compañía de su criado.

En todos los juegos (I a V) los "malos" son personajes humanos con mucho poder (mafiosos millonarios, otros arqueólogos, etc.) o seres fantásticos (un dios egipcio, el fantasma de un caballero medieval o veces humanos que

mediante algún proceso mágico se convierten en sobrenaturales). Cada uno de estos personajes suele tener una corte de subalternos a los que Lara tiene que derrotar (soldados, guardianes, fantasmas, momias, fieras) hasta que al final se tiene que enfrentar al "malo" y vencerlo.

Aparecen algunos personajes con los que establece relaciones puntuales: consigue información de algunos "malos" después de haberlos vencido, es ayudada por otros a los que también ayuda, aparece un compañero que le da pistas mediante un radiotransmisor.

En el comienzo de Tomb Raider V se celebra un funeral por Lara (desaparecida en una pirámide en el juego anterior) al que asisten sus amigos: su criado, un sacerdote que fue su tutor en la adolescencia y otro investigador. Cada uno cuenta con cariño y admiración el principio de una aventura de Lara que el jugador debe continuar.

6. **Presentación gráfica:**

La vista utilizada es la "semisubjetiva" de la protagonista de la historia; Lara Croft: se observa a Lara de espaldas, a corta distancia, por lo que se ve lo que ella ve. El escenario envolvente tridimensional rota sobre los tres ejes con los movimientos de Lara.

Al terminar un escenario aparecen videos completos (no interactivos) que explican parte de la historia y sirven de nexos narrativos con el siguiente escenario.

El entorno gráfico es muy realista, mostrando en muchos casos paisajes especialmente bellos: este es uno de los atractivos del juego.

7. **Sonido:**

Hay música y sonidos de fondo que varían adaptándose a la secuencia de acción subiendo la intensidad de las emociones buscadas (miedo, intriga, prisa, reflexión, felicidad al conseguir un objetivo). También se reproducen todos los ruidos producidos por Lara y por otros seres (pasos, quejidos de esfuerzo o daño, brazadas al nadar, etc) y sonidos de objetos que muchas veces son pistas o parte de los enigmas a resolver (campanadas de reloj, puertas que abren o cierran).

8. **Control del juego:**

Mediante teclado (versión PC) o botones del mando de PlayStation se controlan los múltiples movimientos posibles de Lara: andar, correr, andar despacio, reptar, girar, saltar, bucear y nadar. Combinando teclas se puede realizar todas estas acciones en cualquier dirección. También se puede mirar en todas direcciones y coger objetos: armas y munición, botiquines (recobra vida en caso de ser dañada) y llaves u otros utensilios necesarios para resolver enigmas. En

algunos pasajes del juego Lara se encuentra vehículos que puede manejar (canoas, coches, motos, minisubmarinos) y que son necesarios para pasar pruebas concretas.

9. Habilidades requeridas:

Este es un juego muy completo en este sentido puesto que es necesario tener coordinación y reflejos con los mandos para los momentos de acción (evitar rocas o disparos, sucesión de cabriolas, etc.), así como memoria para recordar los escenarios con detalle (siempre hay que recorrer el escenario varias veces y suelen ser laberínticos) y unas dosis de reflexión para desentrañar los enigmas.

10. Posibilidades de compartir el juego:

Este juego solo lo puede jugar una persona cada vez. Hay múltiples páginas en Internet dedicadas a él no solo de iconografía varia sino también de explicaciones, pistas, trucos y soluciones.

11. Tiempo mínimo de juego y duración total:

Una hora es el tiempo necesario para avanzar algo en la historia y lograr así cierta satisfacción; normalmente superar alguna prueba concreta (resolver un acertijo, pasar una zona de saltos y cabriolas o matar a un malo).

El tiempo total de juego se puede estimar en 50 a 60 horas para recorrer toda la historia. Cuando se pasa la primera vez es mucho más sencillo volverlo a hacer pero pierde casi todo el interés puesto que ya se sabe como resolver las situaciones. Se puede decir que el juego está agotado.

12. Violencia implícita:

Lara utiliza armas de fuego de distintos calibres (pistolas, escopetas, subfusiles, rifles, lanzagranadas) así como arpones y ballestas que utiliza en defensa propia. En cada disparo que recibe Lara o cualquiera de sus adversarios saltan unas gotas de sangre indicativas de que el disparo es efectivo. Al final de una acción de combate Lara siempre muere o mata al adversario, que se desploma emitiendo un lamento lastimero. Después de esto no hay ningún tipo de grito o gesto de alegría, simplemente el juego continúa.

En algunos diálogos aparecen amenazas y agresiones.

13. Sexo/Sexismo

La protagonista tiene un gran atractivo sexual. La vestimenta que utiliza lo acentúa (shorts y camiseta ajustada) así como sus movimientos y en parte también los diálogos. Sin embargo no utiliza nunca este atractivo para resolver ninguna situación durante el juego. Es el único personaje femenino que aparece y se presenta como "una mujer aguerrida en un mundo de hombres". No aparecen ni se insinúan relaciones íntimas de ningún tipo.

QUAKE

1. **Tipo de Juego:**

Juego de disparo

2. **Formato:**

Ordenador Personal (PC), PlayStation (PSX), PlayStation2 (PS2), DreamCast (DC), Nintendo 64 (N64), Game Boy (GB)

PSX, PS2 y PC

3. **Objetivo general:**

El escenario es una base espacial formada por una intrincada red de estancias y túneles.

El objetivo del juego es matar a todos los contrincantes mediante disparos de diversas armas.

4. **Dinámica del juego:**

Se inicia el juego con una pistola sencilla y durante el recorrido por las distintas estancias o después de abatir enemigos el jugador encuentra otras armas (blaster, escopeta futurista, lanzacohetes, lanzagranadas), munición, armaduras y paquetes médicos que restauran su barra de salud.

5. **Personajes:**

No hay ninguna diferencia entre los distintos combatientes ni relación alguna salvo el combate puro. Todos tienen la misma vestimenta de soldados espaciales futuristas que varía solo de color en el juego multijugador. No hay ningún tipo de diálogo ni videos intermedios que expliquen ninguna historia concreta.

6. **Presentación gráfica:**

La vista utilizada es subjetiva sobre la que gira tridimensionalmente el entorno. Del combatiente manejado por el jugador solo se observa la mano derecha y el arma que empuña. En el juego multijugador con PlayStation la pantalla se divide horizontalmente en tantas subpantallas como jugadores, manteniendo cada una de ellas la vista subjetiva necesaria para cada uno.

7. **Sonido:**

Hay una música "heavy" monótona de fondo que incrementa la tensión del combate. Se reproducen los sonidos de disparo que varían con las distintas armas.

8. Control del juego:

Mediante teclado y ratón de PC o los botones del mando de PlayStation se controlan los movimientos del combatiente: desplazarse para atrás y adelante, girar en ambos sentidos, mirar en todas direcciones (ajustando de paso el punto de mira), cambiar de arma y saltar.

9. Habilidades requeridas:

Para jugar a este es un juego es básico tener coordinación y reflejos con los mandos para los combates y unas dosis de memoria para recordar los escenarios para saber donde se encuentran armas, munición y paquetes médicos y donde se puede tender emboscadas.

10. Posibilidades de compartir el juego:

Hay dos modalidades de juego: individual o multijugador. En el primer caso se recorre la base en una sucesión de combates con soldados controlados por la máquina. En el segundo caso se desarrolla el combate en una de las estancias a elegir. Jugando con PlayStation lo normal es solo contra uno pero hay equipos de ampliación hasta cuatro jugadores. Jugando con PC en red el número de jugadores está limitado solo por la capacidad del servidor. En los combates entre varios jugadores se puede combatir todos contra todos o se pueden hacer equipos.

11. Tiempo mínimo de juego y duración total:

El tiempo mínimo de juego se puede estimar en 5 o 10 minutos que es el tiempo necesario para entablar un par de combates en el caso multijugador o avanzar una estancia en el juego individual.

El tiempo total de juego individual se puede estimar en 10 a 15 horas para recorrer toda la base. El juego multijugador es indefinido puesto que la técnica y táctica de combate no deja de mejorar convirtiéndose en un reto constante.

12. Violencia implícita:

Este es un juego intrínsecamente violento puesto que su esencia es el combate con armas de fuego. Cuando un combatiente muere simplemente cae al suelo con una leve expresión de dolor pero sin sufrir ningún daño aparente, ni heridas ni sangre. En el juego multijugador, el combatiente muerto desaparece pero en el juego individual permanece en el suelo y si el jugador sigue disparando el cuerpo termina por explotar y desaparecer.

13. Sexo/Sexismo:

No hay ninguna referencia sexual en el juego ni aparecen personajes femeninos.

KOUELKA

1. **Tipo de Juego:**

Aventura gráfica con algunos elementos típicos de juegos de estrategia.

2. **Formato:**

Ordenador Personal (PC), PlayStation (PSX), PlayStation2 (PS2), DreamCast (DC), Nintendo 64 (N64), Game Boy (GB)

PSX y PS2

3. **Objetivo general:**

La aventura se desarrolla en un monasterio encantado en Gales a finales del siglo XIX. La protagonista de la historia es Koudelka, un aventurera con habilidades guerreras y poderes paranormales y mágicos que llega al monasterio siguiendo la poderosa voz de un espíritu. En el transcurso de la historia conoce y a dos personajes, Edward y James, que la ayudan a desentrañar los misterios del monasterio. El objetivo final de sus andanzas por el monasterio no se explica inicialmente sino que se va definiendo a lo largo de las mismas.

4. **Dinámica del juego:**

El juego se desarrolla en dos tipos de escenarios diferentes. Por una parte se establecen los movimientos de Koudelka y sus acompañantes a través de las distintas estancias del monasterio, pudiendo elegir, en cada momento, el camino a recorrer. En este deambular, la heroína encuentra objetos necesarios para la lucha o para resolver enigmas y descubre personajes fantásticos a los que se tiene que enfrentar y vencer. Estas luchas se desarrollan en el segundo tipo de escenarios que están divididos en cuadrículas y donde los personajes se mueven por turnos. En estos combates Koudelka (sola o con alguno de sus aliados) utiliza diferentes armas (puños, cuchillos, garrotes, fusiles, pistolas, poderes mágicos) para matar a sus enemigos que a su vez les atacan con golpes y hechizos.

Koudelka, Edward y James tienen una serie de virtudes que van aumentando con los premios obtenidos en los combates o encontrados en las estancias del monasterio: fuerza, vitalidad, destreza, agilidad, inteligencia (magia de curación o de ataque), piedad (resistencia a los ataques mágicos), mente y suerte. La habilidad del jugador consiste en administrar estos recursos distribuyéndolos entre los personajes y utilizándolos adecuadamente contra los distintos tipos de enemigos. Este proceso es imprescindible para ganar los combates puesto que van apareciendo enemigos distintos cada vez más poderosos.

Si Koudelka o uno de sus aliados muere se pueden curar si tienen los suficientes puntos de magia acumulados. Si no son suficientes, se acaba el juego.

5. **Personajes:**

Los tres personajes principales son:

- Koudelka: Una muchacha de origen muy humilde, abandonada en su infancia y rechazada por la comunidad por sus poderes paranormales. Lleva una vida solitaria y ha desarrollado una personalidad dura e independiente aunque conserva una gran bondad ayudando con sus poderes a quien los necesita.
- Edward: Creció en una rica familia que lo rechazó por no cumplir con las expectativas de un muchacho de su clase. De carácter aventurero y egoísta, trató de hacer carrera como delincuente pero no consiguió prosperar puesto que no asustaba a nadie. Charlatán y autodidacta en muchas habilidades tiene una vena romántica y es un ávido lector de poesía. Llegó al monasterio para investigar sus misterios.
- James: Obispo de origen irlandés, estudió ciencia brillantemente antes de ordenarse sacerdote. Tuvo un gran amor en su juventud que le rompió el corazón para siempre pero intenta superar su desdicha con sus profundas convicciones religiosas y con una gran pasión por la ciencia y el conocimiento. Llegó al monasterio para devolver unos objetos misteriosos que habían sido robados.

Estos tres personajes establecen una alianza para desvelar juntos los misterios del convento. Su relación es ruda pero solidaria. En el camino se enfrentan a personajes fantásticos y monstruosos: cucarachas y arañas gigantes, hombres voladores de tres cabezas, mutilados sin cabeza con vidrios incrustados en el cuerpo, armaduras fantasmales, insectos humanoides, muebles encantados y otros seres de difícil descripción.

6. **Presentación gráfica:**

En los movimientos de la Koudelka por las distintas estancias del monasterio se muestra una vista tridimensional fija donde solo se mueve la protagonista. Los combates se desarrollan sobre un escenario parecido a un tablero de ajedrez en el que los protagonistas y sus contrincantes se mueven de una cuadrícula a otra. Un tercer entorno gráfico importante son los frecuentes videos no interactivos que explican gran parte de la historia.

7. **Sonido:**

Hay dos tipos de música diferente para los dos tipos de escenario posibles. En los recorridos por el monasterio la música es elaborada, inquietante y misteriosa. En los combates es mas sencilla y de acción. También se reproducen los ruidos de lucha en los combates.

8. Control del juego:

Los controles son muy sencillos, reduciéndose a los 4 movimientos direccionales y uno de acción tanto en el recorrido por el monasterio como en los combates. En el recorrido se puede situar a Koudelka en distintos puntos de la estancia y con el comando de acción encuentra objetos, abre puertas, entabla conversaciones o topa con enemigos, pasando entonces al escenario de combate.

En este tipo de escenario se puede realizar una vez por turno dos tipos de movimiento: atacar, recargar o cambiar arma o tomar una pócima reconstituyente y moverse por el tablero.

9. Habilidades requeridas:

Es necesario tener memoria para recordar la historia, la distribución del monasterio y los distintos elementos de las estancias así como unas dosis de reflexión para desentrañar los enigmas. También se desarrolla el sentido estratégico puesto que hay que repartir con habilidad los distintos poderes ganados por los protagonistas.

10. Posibilidades de compartir el juego:

Solo se puede jugar en solitario.

11. Tiempo mínimo de juego y duración total:

Una hora es el tiempo necesario para avanzar algo en la historia y lograr así cierta satisfacción; normalmente superar alguna prueba concreta (resolver un acertijo, descubrir todos los elementos de una estancia o matar a un malo).

El tiempo total de juego se puede estimar en 60 a 70 horas para recorrer toda la historia. Cuando se pasa la primera vez es mucho más sencillo volverlo a hacer y pierde interés puesto que ya se sabe como resolver las situaciones. La ubicación de algunos objetos y contrincantes es aleatoria por lo que puede resultar atractivo jugar la aventura varias veces.

12. Violencia implícita:

Parte fundamental del juego son los combates a muerte que entablan los protagonistas con sus adversarios. En ellos se utilizan puñetazos, cuchillos, pistolas, fusilas, estacas, rayos mágicos y hechizos. El daño en los oponentes se muestra con una puntuación que se descuenta de la barra de salud pero no hay ningún efecto gráfico sobre ellos. Cuando mueren simplemente caen inertes al suelo. Los diálogos de los videos intermedios suelen contener amenazas y agresiones verbales.

13. Sexo/Sexismo:

Solo al final de la historia se insinúa una relación entre Koudelka y Edward pero sin ningún componente sexual.

METAL GEAR SOLID

1. Tipo de Juego:

Aventura gráfica con gran influencia de juegos de rol.

2. Formato:

Ordenador Personal (PC), PlayStation (PSX), PlayStation2 (PS2), DreamCast (DC), Nintendo 64 (N64), Game Boy (GB)

PSX

3. Objetivo general:

La historia se desarrolla al principio del siglo XXI en una base almacén de residuos y armas nucleares en una isla en Alaska. Un comando de fuerzas especiales de élite de la unidad "Foxhound" ha desertado y tomado la isla y amenaza con lanzar un arma nuclear si no se atienden sus reivindicaciones en 24 horas (el arma con la que amenazan es Metal Gear, un poderoso tanque). El protagonista, mandado por el jugador, es Solid Snake. Era el mejor agente de "Foxhound" antes de retirarse y es llamado para esta misión en la que debe infiltrarse en solitario en la base, rescatar a los dos rehenes y acabar con los terroristas (sus antiguos compañeros).

4. Dinámica del juego:

El escenario representa la base y está compuesto por una compleja red de niveles, edificios, estancias y pasadizos. Solid Snake tiene que recorrer la base siguiendo instrucciones que le comunican por radio y las indicaciones del radar que lleva incorporado y evitar ser descubierto por las cámaras y los terroristas que vigilan las instalaciones. En el caso de ser descubierto es atacado y tiene que luchar y/o huir. Por el camino encuentra armas, munición y otros objetos necesarios para avanzar. También conoce a personajes que le ayudan dando información o luchando junto a él y otros personajes a los que se enfrenta.

5. Personajes:

Durante el juego se desarrolla una compleja historia de espionaje con muchos personajes e intrincadas relaciones entre ellos. Uno de los atractivos del juego es la complejidad de la historia que se desarrolla con elementos clásicos de películas de intriga y acción. Las conversaciones y videos intermedios desarrollan esta intrincada trama que no afecta a la dinámica del juego puesto que en la mayor parte de los casos no abre posibilidades de decisión al jugador. Los personajes principales son:

- Solid Snake: Ex agente de "Foxhound", experto en infiltración, de carácter duro, independiente, desconfiado.
- Roy Campbell: antiguo comandante de "Foxhound" es llamado para esta misión ya que es el que mejor conoce a Snake. Se comunica con él por radio

y le proporciona información para avanzar en su misión. En algunos pasajes de la historia Snake discute con él y duda de su lealtad.

- Naomi Hunter: Jefa del departamento médico de "Foxhound. Trabaja junto a Campbell para ayudar a Snake dando consejos y explicaciones por radio. En un momento de la aventura se descubre como miembro del grupo terrorista y traiciona a Snake.
- Mei Ling: Es la operadora de comunicaciones e inventora del sistema de comunicación que utiliza el protagonista. También le ayuda por radio y es evidente su atracción por él que se muestra con comentarios admirativos después de alguna heroicidad y su preocupación constante por su integridad.
- Meryl Silverburgh: Es la sobrina de Campbell. Entrenada militarmente pero sin experiencia, es enviada a la base secuestrada para luchar en paralelo a Snake. A lo largo de la aventura obtiene información que a veces comparte con Snake aunque en otras ocasiones actúa imprudentemente en solitario comprometiendo su vida y la del héroe. Finalmente acaba asociándose a Snake y surge el amor entre ellos. En un pasaje crítico de la historia ambos son apresados y Snake debe soportar tortura para salvarla (pasaje curioso en el que el jugador debe decidir entre aguantar la tortura y salvar a la chica o no aguantarla y dejarla morir).
- Liquid Snake: El gran malo. Es el líder de Foxhound y cerebro del ataque terrorista. Al principio aparece con otra identidad y ayuda al protagonista. Es genéticamente idéntico a Snake pero el mundo le ha hecho malo. Snake le vence al final de la historia.
- Revolver Ocelot. Uno de los malos. Se enfrenta dos veces a Snake; la primera es derrotado y huye y en la segunda muere. Sádico y torturador.
- Vulcan Raven, Sniper Wolf, Psycho Mantis: malos a los que Snake derrota en combate singular y que antes de morir descubren su lado bueno y aconsejan al héroe.
- Ninja: personaje misterioso que tras enfrentarse a Snake se alía con él y le ayuda hasta el final de la historia.
- Donald Anderson y Kenneth Baker: Son los dos rehenes que Snake debe liberar. El primero es director de una agencia estatal de investigación para la defensa y el segundo es el presidente de una poderosa industria de armamento. Los dos mueren cuando los rescata Snake a causa de unos extraños males causados a distancia por los terroristas.
- Soldados genome: Son los malos que vigilan las instalaciones y persiguen a Snake. Los hay de varios tipos con habilidades y armas diferentes.

6. **Presentación gráfica:**

La vista utilizada es casi cenital centrada en Snake aunque hay una función a elegir por el jugador como un movimiento mas que ofrece la vista subjetiva del protagonista y que se utiliza para orientarse o localizar objetos. Muy a menudo,

tras una escena de acción aparece un cuadro de diálogo por radio no interactivo entre Snake y alguno de los personajes aliados. Son frecuentes también los videos explicativos de la historia en los que Snake entabla conversaciones con distintos personajes que le dan pistas y/o objetos.

7. Sonido:

Hay música y sonidos de fondo que varían adaptándose a la secuencia de acción subiendo la intensidad cuando Snake es descubierto y tiene que huir y/o enfrentarse a los terroristas. También se reproducen todos los ruidos producidos por Snake y por otros personajes (pasos, quejidos de esfuerzo o daño, disparos, etc).

8. Control del juego:

Mediante los botones del mando de PlayStation se controlan los movimientos posibles de Snake: andar, reptar, nadar y mirar en las cuatro direcciones, escoger, cargar y disparar armas, coger objetos, activar mecanismos (puertas, ascensores), utilizar objetos (raciones de emergencia con las que recobra vida, prismáticos, tarjetas abrepuertas, cigarrillos cuyo humo descubre rayos infrarrojos).

9. Habilidades requeridas:

Este es un juego muy completo en este sentido puesto que es necesario tener coordinación y reflejos con los mandos para los momentos de acción (evitar disparos, disparar, esconderse, agacharse, etc.), así como memoria para recordar los escenarios con detalle (siempre hay que recorrer el escenario varias veces y suelen ser laberínticos) y unas dosis de reflexión para desentrañar los enigmas.

10. Posibilidades de compartir el juego:

Este juego solo lo puede jugar una persona cada vez. Hay múltiples páginas en Internet dedicadas a él no solo de iconografía varia sino también de explicaciones, pistas , trucos y soluciones.

11. Tiempo mínimo de juego y duración total:

Una hora es el tiempo necesario para avanzar algo en la historia y lograr así cierta satisfacción; normalmente superar alguna prueba concreta.

El tiempo total de juego se puede estimar en 60 a 70 horas para recorrer toda la historia. Cuando se pasa la primera vez es mucho mas sencillo volverlo a hacer pero pierde casi todo el interés puesto que ya se sabe como resolver las situaciones. Hay dos momentos del juego en los que se puede elegir dos camino diferentes que alteran levemente la historia. Una vez exploradas estas cuatro variantes se puede decir que el juego está agotado.

12. **Violencia implícita:**

El entorno en el que se desarrolla la historia es claramente violento y militarista: todos los personajes son soldados o científicos militares. Todos los enfrentamientos se resuelven con armas de fuego o golpes y normalmente tienen como resultado la muerte de uno de los contendientes o en algunos casos la huida con heridas o mutilaciones. Durante los combates los personajes sufren claramente los impactos de bala pero cuando mueren simplemente yacen en el suelo brevemente y desaparecen. Snake tiene también la posibilidad de estrangular silenciosamente por la espalda a sus enemigos. Aparecen escenas cuya esencia es la tortura que se ve reflejada con gran crudeza. En alguno de los videos intermedios hay personajes que mueren angustiosamente por efecto de extrañas enfermedades inducidas a distancia y son frecuentes los diálogos con amenazas y agresiones verbales.

13. **Sexo/Sexismo:**

El principal personaje femenino es Meryl. Vive un romance aventurero con Snake y es presentada como una mujer en desventaja frente a los hombres en el combate mas por su inexperiencia que por su condición de mujer. Son frecuentes los comentarios de hombres sobre el atractivo físico de algunos personajes femeninos y en algunos videos intermedios la cámara se centra intencionadamente en el trasero o el pecho de Meryl. Cuando Meryl es apresada se insinúa una amenaza de abuso sexual por parte del malo que la retiene.

BLADE: THE EDGE OF DARKNESS

1. Tipo de Juego:

Aventura gráfica con gran influencia de juegos de rol y de lucha.

2. Formato:

Ordenador Personal (PC), PlayStation (PSX), PlayStation2 (PS2), DreamCast (DC), Nintendo 64 (N64), Game Boy (GB)

PC

3. Objetivo general:

La aventura se desarrolla en un entorno medieval imaginario con gran influencia de mitos y leyendas nórdicas. Al principio del juego se puede elegir entre cuatro personajes distintos: el caballero, la amazona, el bárbaro o el enano. Esta elección determina la historia a completar solo en el primer escenario pero establece grandes diferencias en los combates puesto que tienen habilidades y armas diferentes. Esencialmente, el personaje elegido trata de vencer al Mal que amenaza la paz del mundo conocido desarrollándose sobre escenarios diferentes (fortalezas, islas mágicas, templos, oasis, torres...) siguiendo pistas y pasando pruebas.

4. Dinámica del juego:

Cada escenario tiene un solo camino posible que hay que descubrir pasando una serie de pruebas: resolver enigmas, encontrar puertas secretas, activar mecanismos, buscar y utilizar objetos y matar enemigos humanos o fantásticos. En estas acciones el personaje puede ser dañado (golpes, cortes, caídas, trampas, mordeduras, quemaduras) y si el daño es grande, muere y se acaba el juego. En cualquier momento se puede salvar el juego por lo que no hay que repetir todo el escenario en caso de fallo.

5. Personajes:

Cada uno de los cuatro protagonistas (solo se puede jugar con uno de ellos cada partida) es un personaje con rasgos heroicos curtidos en mil batallas contra el mal: fuerte, ágil, osado, solitario, conocedor de las tradiciones y respetuoso con ellas, sabio y leal; siguiendo el modelo "Conan".

- Tukaram (el bárbaro): el elegido por el anciano de su tribu para descubrir el motivo de unas extrañas desapariciones.
- Sargon (el caballero): capitán de los caballeros del rey, enviado a descubrir extraños sucesos en una guarnición fronteriza.
- Naglfar (el enano): uno de los pocos enanos conocedores del mundo que rodea los valles de su tribu es enviado para consultar los tomos de sabiduría de la Gran Biblioteca.

- Zoe (la amazona): guerrera experimentada que recorre el mundo en busca de fortuna ha oído historias sobre las ruinas de una ciudad perdida, rica en oro y joyas.

Durante el desarrollo de la aventura el héroe o heroína conoce a algunos personajes que le ayudan espontáneamente o a cambio de algo. Mucho mas frecuente es que se tenga que enfrentar en combate a caballeros, muertos vivientes, orcos, minotauros y demonios para finalmente enfrentarse al Señor del Mal.

6. **Presentación gráfica:**

La vista utilizada es la "semisubjetiva" del protagonista: se le observa de espaldas, a corta distancia, por lo que se ve lo que el ve. El escenario envolvente tridimensional rota sobre los tres ejes con sus movimientos.

Al terminar un escenario aparecen videos completos (no interactivos) que explican parte de la historia y sirven de nexo narrativo con el siguiente escenario.

El entorno gráfico es muy realista, mostrando en muchos casos parajes especialmente bellos: este es uno de los atractivos del juego.

7. **Sonido:**

Hay música y sonidos de fondo que varían adaptándose a la secuencia de acción subiendo la intensidad de las emociones buscadas (miedo, intriga, prisa, reflexión, felicidad al conseguir un objetivo). También se reproducen todos los ruidos producidos por el protagonista y por otros seres (pasos, quejidos de esfuerzo o daño, brazadas al nadar, etc) y sonidos de objetos que muchas veces son pistas o parte de los enigmas a resolver.

8. **Control del juego:**

Mediante el teclado se controlan los múltiples movimientos posibles del protagonista: andar, correr, girar, saltar, mirar en todas direcciones y coger objetos: armas, comida y pociones (recobra vida en caso de ser herido), llaves, anillos, mapas, etc. que son necesarios para pasar pruebas concretas.

Una de las características de este juego es la complejidad de los combates. Para realizarlos, no solo es necesario conocer las armas y escudos de cada uno de los personajes sino también conocer los distintos movimientos de golpeo, protección con escudo y esquivar. El éxito en un combate reside en la habilidad para combinar estos movimientos (combos) a gran velocidad pulsando la correspondiente combinación de teclas.

9. **Habilidades requeridas:**

Este es un juego muy completo en este sentido puesto que es necesario tener coordinación y reflejos con los mandos para los momentos de acción (combos, sucesión de cabriolas, etc.), así como memoria para recordar los escenarios

con detalle (siempre hay que recorrer el escenario varias veces y suelen ser laberínticos) y unas dosis de reflexión para desentrañar los enigmas.

10. Posibilidades de compartir el juego:

La aventura solo se puede jugar en solitario. Se puede jugar en red pero solo combates, que realmente es una de las esencias del juego. Se establece un escenario sacado de la aventura y dos o mas jugadores combaten entre ellos, pudiéndose hacer competiciones complejas, clasificaciones, etc.

11. Tiempo mínimo de juego y duración total:

Una hora es el tiempo necesario para avanzar algo en la historia y lograr así cierta satisfacción; normalmente superar alguna prueba concreta (resolver un acertijo, pasar una zona de saltos y cabriolas o matar a un malo).

El tiempo total de juego se puede estimar en 50 a 60 horas para recorrer toda la historia. Cuando se pasa la primera vez es mucho mas sencillo volverlo a hacer y pierde interés puesto que ya se sabe como resolver las situaciones. El atractivo reside en probar con otro de los personajes con armas y habilidades distintas.

La longevidad del juego en red es infinita puesto que se compite directamente con otro jugador.

12. Violencia implícita:

Parte fundamental del juego son los combates que entablan los protagonistas con sus adversarios. En ellos se utilizan espadas, hachas, mazas, martillos, lanzas y arcos, además de puñetazos y lanzamientos de objetos (piedras, taburetes, palos). Los efectos del combate se ven claramente: ropas rasgadas, cortes profundos sangrando, manchas de sangre en la ropa y en el suelo e incluso los cuerpos desmembrados al final de la pelea. El juego tiene una opción de clave de supervisión paterna que elimina la aparición de sangre y mutilaciones.

Al final de una acción de combate el protagonista muere o mata al adversario, que se desploma emitiendo un lamento lastimero. Después de esto no hay ningún tipo de grito o gesto de alegría, simplemente el juego continúa.

13. Sexo/Sexismo:

No hay ninguna diferencia entre jugar con Zoe, la protagonista femenina o con cualquiera de los otros tres guerreros.

No aparecen ni se insinúan relaciones íntimas ni ningún tipo.

CARMAGEDDON

1. **Tipo de Juego:**

Mezcla de simulador de coches y juego de disparo.

2. **Formato:**

Ordenador Personal (PC), PlayStation (PSX), PlayStation2 (PS2), DreamCast (DC), Nintendo 64 (N64), Game Boy (GB)

PC

3. **Objetivo general:**

El juego se desarrolla en un ambiente urbano futurista. La gente con dinero vive en ciudades dormitorio amuralladas y separadas del mundo exterior. En las ciudades viejas "solo quedó la chusma, lo peor de lo peor, la escoria de la humanidad... era tan difícil controlar la delincuencia en estas ciudades que se decidió bombardearlas con armas atómicas. Los supervivientes quedaron deformados por la radiación, las mutaciones y la lluvia ácida aumentando su maldad y su odio". Los dos mundos se separaron cada vez mas hasta que resultó imposible pasar de uno a otro.

El juego consiste en convertirse en un as del volante sin escrúpulos e introducirse y sobrevivir en una de las ciudades malditas.

El jugador maneja un vehículo en carreras enloquecidas por la ciudad. Son carreras temporizadas en las que participan otros vehículos con los que hay que chocar para infligirles daño y finalmente destrozarse para eliminarlos. También hay peatones a los que hay que atropellar puesto que dan puntos (segundos extra). Hay tres formas de ganar una carrera: eliminando a los demás vehículos, atropellando a todos los ciudadanos o completando el recorrido antes que los adversarios.

4. **Dinámica del juego:**

Al principio de cada carrera se establece un objetivo (normalmente llegar a un punto de la ciudad). Una vez cumplida una misión (carrera) el jugador obtiene dinero y puede comprar los coches enemigos que ha destrozado y repararlos. Los coches tienen tres características fundamentales que el jugador puede mejorar a lo largo del juego: blindaje, potencia y capacidad ofensiva.

5. **Personajes:**

Los personajes principales que aparecen son los conductores de los otros vehículos de los que normalmente solo se conoce su voz. Cuando hay un choque profieren exclamaciones de sorpresa y sobretodo amenazas. Los personajes secundarios son los peatones atropellables: son ciudadanos

normales (hombres y mujeres) que huyen de los coches e incluso tienen gestos de miedo cuando van a ser atropellados.

6. Presentación gráfica:

La vista utilizada es la "semisubjetiva" del vehículo conducido por el jugador. Se presenta el vehículo en primer plano y el entorno tridimensional urbano (calles, edificios, mobiliario urbano) que avanza a gran velocidad con el movimiento. Hay una opción que permite mirar alrededor del coche para buscar objetivos y otra opción de seguimiento de alguno de los otros vehículos.

El juego permite ver repeticiones de las carreras desde varios puntos de vista.

7. Sonido:

Hay música trepidante y monótona. Además del sonido del motor y de frenada, se reproducen los golpes con otros vehículos y obstáculos, así como los atropellos acompañados por lejanos gritos de miedo y dolor.

8. Control del juego:

Mediante teclado se controlan los sencillos movimientos del coche: avanzar, retroceder, girar a izquierda y derecha y freno de mano para derrapar. Se pueden utilizar reforzadores puntualmente para infligir más daño a los adversarios y también abrir las puertas para atropellar con mayor facilidad.

9. Habilidades requeridas:

Este es un juego es necesario tener coordinación y reflejos con el teclado puesto que la acción es continua. Hay muy pocos momentos para la reflexión, solo cuando termina una misión y se compran y reparan vehículos.

10. Posibilidades de compartir el juego

Este juego se puede jugar en solitario, cumpliendo unas misiones determinadas o en red. El juego en red tiene varias modalidades:

- Batalla campal: si un jugador deja fuera de combate a otro obtiene un punto y si le dejan fuera de combate a él pierde uno.
- Carrera de la muerte: gana el primer jugador que complete un número de vueltas a un circuito urbano.
- Carrera eliminatoria: El objetivo es atravesar los controles antes que los demás. El último en llegar queda eliminado. Gana el superviviente.
- "Tu la llevas": al comienzo de la carrera un jugador recibe una bomba de relojería que empieza a hacer tic-tac. Para transferir la bomba a otro jugador tiene que chocarse con él. El jugador que tiene la bomba cuando la cuenta atrás llega a cero explota por los aires.

11. **Tiempo mínimo de juego y duración total:**
10 a 15 minutos es el tiempo mínimo para cada carrera.

El tiempo total de juego se puede estimar en 40 a 50 horas para superar todas las misiones. El juego en red es infinito puesto que las habilidades de los contrarios no dejan de crecer.

12. **Violencia implícita:**

El juego es intrínsecamente violento. Los atropellos están reproducidos muy gráficamente con una nube de sangre y gritos de miedo y dolor. Los otros conductores amenazan cuando el coche del jugador se aproxima a ellos

13. **Sexo/Sexismo:**

Alguno de los vehículos adversarios son conducidos por mujeres que no se diferencian de los hombres en actitudes o comentarios.

BLADE: THE EDGE OF DARKNESS

1. Tipo de Juego:

Aventura gráfica con gran influencia de juegos de rol y de lucha.

2. Formato:

Ordenador Personal (PC), PlayStation (PSX), PlayStation2 (PS2), DreamCast (DC), Nintendo 64 (N64), Game Boy (GB)

PC

3. Objetivo general:

La aventura se desarrolla en un entorno medieval imaginario con gran influencia de mitos y leyendas nórdicas. Al principio del juego se puede elegir entre cuatro personajes distintos: el caballero, la amazona, el bárbaro o el enano. Esta elección determina la historia a completar solo en el primer escenario pero establece grandes diferencias en los combates puesto que tienen habilidades y armas diferentes. Esencialmente, el personaje elegido trata de vencer al Mal que amenaza la paz del mundo conocido desarrollándose sobre escenarios diferentes (fortalezas, islas mágicas, templos, oasis, torres...) siguiendo pistas y pasando pruebas.

4. Dinámica del juego:

Cada escenario tiene un solo camino posible que hay que descubrir pasando una serie de pruebas:

resolver enigmas, encontrar puertas secretas, activar mecanismos, buscar y utilizar objetos y matar enemigos humanos o fantásticos. En estas acciones el personaje puede ser dañado (golpes, cortes, caídas, trampas, mordeduras, quemaduras) y si el daño es grande, muere y se acaba el juego. En cualquier momento se puede salvar el juego por lo que no hay que repetir todo el escenario en caso de fallo.

5. Personajes:

Cada uno de los cuatro protagonistas (solo se puede jugar con uno de ellos cada partida) es un personaje con rasgos heroicos curtidos en mil batallas contra el mal: fuerte, ágil, osado, solitario, conocedor de las tradiciones y respetuoso con ellas, sabio y leal; siguiendo el modelo "Conan".

- Tukaram (el bárbaro): el elegido por el anciano de su tribu para descubrir el motivo de unas extrañas desapariciones.
- Sargon (el caballero): capitán de los caballeros del rey, enviado a descubrir extraños sucesos en una guarnición fronteriza.
- Naglfar (el enano): uno de los pocos enanos conocedores del mundo que rodea los valles de su tribu es enviado para consultar los tomos de sabiduría de la Gran Biblioteca.

- Zoe (la amazona): guerrera experimentada que recorre el mundo en busca de fortuna ha oído historias sobre las ruinas de una ciudad perdida, rica en oro y joyas.

Durante el desarrollo de la aventura el héroe o heroína conoce a algunos personajes que le ayudan espontáneamente o a cambio de algo. Mucho mas frecuente es que se tenga que enfrentar en combate a caballeros, muertos vivientes, orcos, minotauros y demonios para finalmente enfrentarse al Señor del Mal.

6. **Presentación gráfica:**

La vista utilizada es la "semisubjetiva" del protagonista: se le observa de espaldas, a corta distancia, por lo que se ve lo que el ve. El escenario envolvente tridimensional rota sobre los tres ejes con sus movimientos.

Al terminar un escenario aparecen videos completos (no interactivos) que explican parte de la historia y sirven de nexos narrativos con el siguiente escenario.

El entorno gráfico es muy realista, mostrando en muchos casos paisajes especialmente bellos: este es uno de los atractivos del juego.

7. **Sonido:**

Hay música y sonidos de fondo que varían adaptándose a la secuencia de acción subiendo la intensidad de las emociones buscadas (miedo, intriga, prisa, reflexión, felicidad al conseguir un objetivo). También se reproducen todos los ruidos producidos por el protagonista y por otros seres (pasos, quejidos de esfuerzo o daño, brazadas al nadar, etc) y sonidos de objetos que muchas veces son pistas o parte de los enigmas a resolver.

8. **Control del juego:**

Mediante el teclado se controlan los múltiples movimientos posibles del protagonista: andar, correr, girar, saltar, mirar en todas direcciones y coger objetos: armas, comida y pociones (recobra vida en caso de ser herido), llaves, anillos, mapas, etc. que son necesarios para pasar pruebas concretas.

Una de las características de este juego es la complejidad de los combates. Para realizarlos, no solo es necesario conocer las armas y escudos de cada uno de los personajes sino también conocer los distintos movimientos de golpeo, protección con escudo y esquivar. El éxito en un combate reside en la habilidad para combinar estos movimientos (combos) a gran velocidad pulsando la correspondiente combinación de teclas.

9. **Habilidades requeridas:**

Este es un juego muy completo en este sentido puesto que es necesario tener coordinación y reflejos con los mandos para los momentos de acción (combos, sucesión de cabriolas, etc.), así como memoria para recordar los escenarios

con detalle (siempre hay que recorrer el escenario varias veces y suelen ser laberínticos) y unas dosis de reflexión para desentrañar los enigmas.

10. Posibilidades de compartir el juego:

La aventura sólo se puede jugar en solitario. Se puede jugar en red pero solo combates, que realmente es una de las esencias del juego. Se establece un escenario sacado de la aventura y dos o mas jugadores combaten entre ellos, pudiéndose hacer competiciones complejas, clasificaciones, etc.

11. Tiempo mínimo de juego y duración total:

Una hora es el tiempo necesario para avanzar algo en la historia y lograr así cierta satisfacción; normalmente superar alguna prueba concreta (resolver un acertijo, pasar una zona de saltos y cabriolas o matar a un malo).

El tiempo total de juego se puede estimar en 50 a 60 horas para recorrer toda la historia. Cuando se pasa la primera vez es mucho mas sencillo volverlo a hacer y pierde interés puesto que ya se sabe como resolver las situaciones. El atractivo reside en probar con otro de los personajes con armas y habilidades distintas.

La longevidad del juego en red es infinita puesto que se compite directamente con otro jugador.

12. Violencia implícita:

Parte fundamental del juego son los combates que entablan los protagonistas con sus adversarios. En ellos se utilizan espadas, hachas, mazas, martillos, lanzas y arcos, además de puñetazos y lanzamientos de objetos (piedras, taburetes, palos). Los efectos del combate se ven claramente: ropas rasgadas, cortes profundos sangrando, manchas de sangre en la ropa y en el suelo e incluso los cuerpos desmembrados al final de la pelea. El juego tiene una opción de clave de supervisión paterna que elimina la aparición de sangre y mutilaciones.

Al final de una acción de combate el protagonista muere o mata al adversario, que se desploma emitiendo un lamento lastimero. Después de esto no hay ningún tipo de grito o gesto de alegría, simplemente el juego continúa.

13. Sexo/Sexismo:

No hay ninguna diferencia entre jugar con Zoe, la protagonista femenina o con cualquiera de los otros tres guerreros.

No aparecen ni se insinúan relaciones íntimas ni ningún tipo.

ALUNDRA 2

1. Tipo de Juego:

Aventura gráfica con gran influencia de juegos de rol y de plataforma.

2. Formato:

Ordenador Personal (PC), PlayStation (PSX), PlayStation2 (PS2), DreamCast (DC), Nintendo 64 (N64), Game Boy (GB)

PSX

3. Objetivo general:

Esta es una historia mágica de piratas. El protagonista es Flint que dirigido por el jugador debe adentrarse en el reino de Varuna para ayudar a la princesa Alexia a acabar con la tiranía del Barón Díaz y sus secuaces que amenazan la paz del reino.

4. Dinámica del juego:

El reino de Varuna está representado por una gran mapa con varias ciudades y mazmorras. El jugador puede elegir cuáles visitar primero. Cada una de ellas se plantea como una sucesión de escenarios por los que tiene que transitar conociendo personajes que le ayudan dándole información u objetos y otros con los que lucha con su espada y poderes mágicos. También compra o encuentra objetos: alimentos para restaurar los puntos de salud, anillos mágicos que le otorgan poderes especiales o aumentan su fuerza de ataque. Cuando gana combates se le otorgan monedas de oro con las que puede comprar objetos pero pierde salud que debe restaurar. En algunas ocasiones cae en trampas de las que debe salir (mas por ingenio que por habilidad), descansa en posadas y pasa distintas pruebas en forma de minijuegos.

5. Personajes:

En el desarrollo del juego hay muchas animaciones no interactivas que muestran diálogos que establecen una larga serie de personajes, destacando los siguientes:

- Flint: El héroe de la historia. Cuando era niño vio como los piratas asesinaban a sus padres. Ahora, blandiendo la espada de su padre dedica su vida a la caza de piratas. En los diálogos se muestra bastante callado siendo sus interlocutores los que hablan, bien para aconsejar o para amenazar. Sus respuestas son breves y desafiantes.
- Princesa Alexia: siguiente en la línea de sucesión del reino de Varuna, es una joven dama llena de orgullo e ideales. Decidió unirse a Flint en su "cruzada" y la relación con él se muestra mas como compañeros de juego que como enamorados.

- Barón Díaz: Es el malo de la historia que hace todo lo posible por acabar con Flint y la princesa. Domina a una gran tropa de esbirros que envía a luchar contra ellos.
- Mephisto. Lugarteniente del barón tiene misteriosos poderes que utiliza para convertir a cualquier criatura en un monstruo que deberá obedecer sus deseos.
- Los tres piratas: Curiosa familia con la que Flint se topa en múltiples ocasiones y que no está claro si son amigos o adversarios puesto que a veces le ayudan y otras luchan contra él estableciendo una relación de envidia-admiración por el héroe. Papa pirata es un pirata tradicional que reclama constantemente los valores tradicionales de la piratería (hay que ser malo, traicionero, cruel, etc) y se embarca con sus hijos en aventuras para enseñarles el oficio.

La hija pirata es una niña repipi, cobarde, envidiosa y malvada que suele instigar faenas solo para poder sentirse superior riéndose de los demás. El hijo pirata aparece como bobalicon, simple y poco dado a la acción (para desesperación de su padre) y desde esa actitud plantea el absurdo de la piratería.

Lord Jeehan: aparece como una especie de oráculo al que acude Flint en busca de información y sobretodo para aprender nuevas técnicas de combate. Para ello, el héroe debe llevarle piezas de un rompecabezas que va encontrando en su recorrido.

- Hay una serie de malos enviados por el barón que Flint debe derrotar: robots piratas, cocineros, criaturas fantásticas creadas por Mephisto, etc.

6. **Presentación gráfica:**

La estética del juego y la representación de la realidad es figurativa, típica de dibujos animados. La vista utilizada en la pantalla de acción normal es casi cenital reproduciendo los distintos escenarios parciales (estancias) donde actúa Flint. Acabada la acción en una ciudad o mazmorra aparece el mapa general del reino con los otros escenarios posibles, donde se debe elegir el nuevo destino de Flint que aparece como un simple punto. En muchos combates la movilidad de los personajes es solo bidimensional con el fondo fijo y aparecen varios minijuegos puntuales que tiene una estética completamente diferente. Son muy frecuentes las animaciones no interactivas en las que los personajes establecen diálogos cuya función es explicar la historia y sobretodo ser pretendidamente graciosos.

7. **Sonido:**

Hay una música monótona de fondo que varía cuando se cambia de escenario o aparecen diálogos. También se reproducen todos los ruidos producidos por Flint y por otros seres pero de forma poco realista, buscando mas el efecto de acción típico de dibujos animados.

8. Control del juego:

Mediante los botones del mando de PlayStation se controlan los movimientos de Flint: andar, correr, subir y bajar escaleras, abrir puertas, saltar y luchar.

9. Habilidades requeridas:

Para jugar a este es un juego es necesario tener coordinación y reflejos con los mandos para los combates y unas dosis de memoria para recordar los escenarios y ubicarse correctamente en el mapa del reino.

10. Posibilidades de compartir el juego:

Este juego sólo lo puede jugar una persona cada vez.

11. Tiempo mínimo de juego y duración total:

Una hora es el tiempo necesario para avanzar algo en la historia y lograr así cierta satisfacción; normalmente superar algún escenario concreto. En este juego solo se puede salvar la partida en determinados puntos por lo que avanzar en la historia es mas difícil puesto que el jugador se ve obligado a repetir muchas veces la misma acción.

El tiempo total de juego se puede estimar en 40 a 50 horas para recorrer toda la historia. Cuando se pasa la primera vez es mucho mas sencillo volverlo a hacer pero pierde casi todo el interés puesto que ya se sabe como resolver las situaciones. Se puede decir que el juego está agotado.

12. Violencia implícita:

Los personajes y por tanto los combates entre ellos son figurativos reduciéndose la sensación de daño o muerte. No aparece sangre ni mutilaciones y los personajes muertos desaparecen de la pantalla inmediatamente. Las luchas suelen realizarse con espadas, pisotones, aplastamientos, lanzamientos (rocas, rayos, bolas de fuego, etc.) y utilización de poderes mágicos a distancia.

En algunos diálogos aparecen amenazas y agresiones verbales.

13. Sexo/Sexismo:

No hay ninguna referencia sexual en el juego.