

FICHA 5

Los videojuegos más vendidos

Pantalla 1 y 2:

Mortal Kombat



Pantalla 3:

Carmageddon



Carmageddon es un clásico en los videojuegos, se trata de un rally que transcurre por la ciudad con la peculiaridad de que se incrementa la puntuación de aquellos conductores que más transeuntes atropellen. El juego ofrece bonus de regalo cuando el destrozo realizado a la víctima queda “estampado” de forma artística en el parabrisas del coche que se conduce, o cuanto más indefensa sea ésta, por ejemplo puntúa más el atropello de una anciana que el de un joven, o el de una mujer embarazada que una chica, o los niños más que los adultos. Durante el transcurso del videojuego, puedes verte en serias dificultades para continuar conduciendo por la cantidad de sangre que se acumula en tu parabrisas. Los comandos con los que puedes intervenir en la pantalla te permiten preparar a tu coche de forma más agresiva para salir airoso del rally más salvaje y violento del mercado: cuchillas laterales, pinchos en el parachoques, y todo tipo de recursos para sembrar de muerte y puntos tu carrera.

Pantalla 4:

Blade



Blade y Mortal Kombat son también sagas de juegos, con versiones sucesivas en el mercado. En ambos casos se trata de juegos de lucha, según el esquema de los gladiadores, donde incluso puedes enseñar a jugar a tu propio estilo al luchador que elijas. Los contextos en los que se desencadena la lucha son siempre “góticos”, mazmorras, circos, y quedan jalonados de restos humanos producidos por la acción. No existe ningún límite en la pelea: estampar la cabeza al adversario de un puñetazo y salpicar de sangre toda la pantalla, segarle las extremidades a hachazos, machacarle a golpes una vez ha caído: cuantos más golpes certeros, más puntos, y cuanto más destructivos, más fuerza se acumula.

Pantalla 5 y 6:

Resident Evil: Verónica X



Resident Evil



La saga de Resident Evil está presente en el mercado de los videojuegos desde el principio, con notables éxitos de ventas. Entre el gore y el arcade, estos juegos proponen la fórmula del “dispara y olvida” para superar las dificultades sucesivas que se presentan y también como forma de acumular puntos y recuperar “vida” para el propio jugador.