

# 1998 Nintendo 64

**The Legend of Zelda: Ocarina of Time**

## **1. Accesibilidad inicial (Onboarding inmediato) 8**

No hay muros de texto, la curiosidad guía al jugador hacia su primera espada. El jugador entiende rápido cómo hablar, saltar (automático) y fijar la cámara.

## **2. Reglas simples, profundidad emergente 9**

Las reglas básicas son atacar, cubrirse y usar objetos. La profundidad surge de la combinación de estos: usar una flecha a través de una antorcha para encender otra, o usar el gancho para llegar a zonas inaccesibles.

## **3. Feedback inmediato y satisfactorio 10**

El “Z-Targeting” (fijado de enemigos) fue una revolución. El sonido mítico de abrir un cofre grande o resolver un puzzle. Lo más gratificante era ese sonido en el momento en el que se abría el cofre.

## **4. Identidad estética clara 10**

Todo juego de Zelda tiene el reino de Hyrule. Un juego caracterizado por sus praderas verdes.

## **5. Progresión y retención 10**

El ver como templo a templo el juego se va volviendo cada vez más complicado tanto a nivel de enemigos como de acertijos. También vas desbloqueando mecánicas nuevas que te tienen enganchado.

## **6. Público objetivo amplio 7**

Aunque algunos puzzles como el del Templo del agua puede ser frustrantes, el juego es lo bastante intuitivo para que cualquier persona pueda disfrutar de su exploración.

## **7. Innovación o giro diferencial 10**

Antes de este juego el combate en 3D era un caos porque la cámara se perdía. Zelda fue el que resolvió esto para siempre en la industria. Tenía unas narrativas de dos líneas temporales (pasado-futuro).

## **8. Detalle particular que tu piensas que lo hizo especial**

La ocarina que es una especie de flauta que a través de los controles tenías que saber tocarla para cambiar el clima, llamar a tu caballo o teletransportarte.



## **1999 Nintendo 64**

### **Mario Party**

#### **1. Accesibilidad inicial (Onboarding inmediato). 10**

El objetivo del juego es conseguir la estrella. Tiene una interfaz gráfica bastante intuitiva y fácil de seguir. Los minijuegos previamente antes de jugarlos te permite realizar una pequeña práctica del mismo.

#### **2. Reglas simples, profundidad emergente. 10**

Las reglas son bastante simples de entender, tirar un dado y moverse. La profundidad del juego se encuentra en el uso estratégico de las monedas recolectadas y el uso de items. El jugador experimentado sabe cuándo ahorrar para comprar una estrella y cuándo pagar Boo para robársela al líder.

### **3. Feedback inmediato y satisfactorio 8**

Este juego en momentos de no saber quién iba a ganar generaba cierta tensión. Lo divertido de esto es que la partida podía cambiar de un momento a otro dependiendo de la casilla en la que cayera cualquier jugador (una casilla que intercambiarse las estrellas entre personajes por ejemplo).

### **4. Progresión y retención 10**

La motivación principal de este juego era desbloquear el tablero final y comprar nuevos minijuegos en el banco para poder jugarlos libremente. Además, tenía una particularidad en la que ciertos minijuegos tenían un ranking por ejemplo de mejores tiempos en los que se había realizado dicho minijuego.

### **5. Identidad estética clara 10**

Los tableros muy coloridos con música energética y festiva como de parque de atracciones.

### **6. Público objetivo amplio 7**

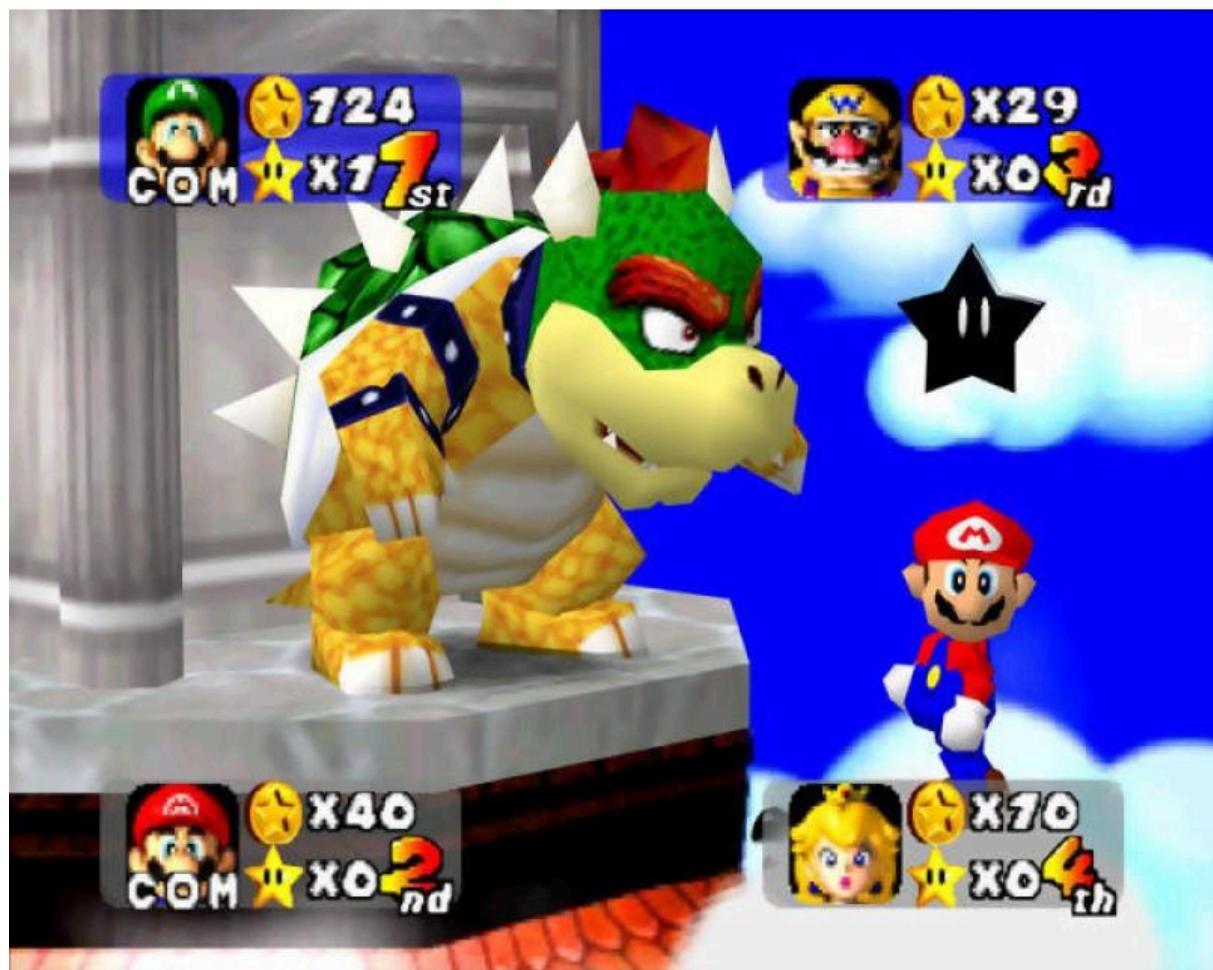
El diseño que tiene el juego que lo caracteriza tanto es que hasta un niño que juega por primera vez puede ganarle a un experto por el factor azar (el dado y las casillas Bowser). Esto permite que sea un juego para todas las edad y que se juegue sin tener en cuenta la edad de los jugadores.

### **7. Innovación o giro diferencial 8**

Fue una gran novedad ya que fusionó el juego de mesa con un videojuego.

### **8. Detalle particular que tu piensas que lo hizo especial**

Aunque tu fueras ganando en la partida, al final de la fiesta (partida) se daban unas estrellas de bonus y eso podría romper la partida, en el sentido de que quien fuera primero podía llegar a perder. Esto le daba un toque más interesante y original al juego.



# **2000 PS1**

**Spiderman**

## **1. Accesibilidad inicial (Onboarding inmediato) 6**

Desde el primer momento apareces en una azotea de Nueva York, y el jugador entiende los botones básicos: salto, ataque y el botón de lanzar red.

## **2. Reglas simples, profundidad emergente 7**

La reglas básicas es moverse y combatir con los distintos enemigos que van apareciendo. La particularidad que tenía es que tu personaje tiene habilidades especiales que se podían realizar con las telas de araña.

## **3. Feedback inmediato y satisfactorio 7**

Destacaba realmente cuando tu personaje se quedaba pegado en las paredes y la cámara enfocaba de forma clara a tu personaje. Además utiliza un sistema de cámara que hace que el combate sea más fluido.

## **4. Progresión y retención 7**

El juego está lleno de desbloqueables, desde portadas de cómics escondidas en los niveles hasta una variedad de trajes alternativos (como el de Venom), que cambian las estadísticas y las habilidades del personaje.

## **5. Identidad estética clara 7**

Logró capturar la esencia de la serie animada de los 90. Los villanos (Venom, Scorpion, Mysterio) son muy fieles a los cómics y la música tiene un tono de película de acción.

## **6. Público objetivo amplio 9**

Es un juego para fans de los cómics de todas las edades.

## **7. Innovación o giro diferencial 9**

Su gran innovación fue el balanceo y la navegación 3D.

## **8. Detalle particular: "El fanservice como motor"**

Lo que lo hizo más especial al juego fue incluir a Stan Lee como narrador y tener cameos de otros héroes como Daredevil o el Capitán América que hicieron a los jugadores que se sintieran que estaban dentro del universo Marvel.



## 2000 GameCube

Super Smash Bros Melee

### 1. Accesibilidad inicial (Onboarding inmediato) 9

Juego muy intuitivo. No tienes que estudiar nada, mueves el stick para un lado, pulsas un botón y el personaje pega. En menos de un minuto ya estás jugando y divirtiéndote.

### 2 Reglas simples, profundidad emergente 7

Las reglas son simples cuantos más te pegan más fácil es eliminar al oponente. Aunque la jugabilidad es sencilla el juego se puede volver mucho más complejo si sabes jugar bien y conoces los combos de cada personaje.

### 3. Feedback inmediato y satisfactorio 8

Cuando das un buen golpe el sonido es contundente, el mando vibra y el rival sale volando con un efecto visual de rayo.

### 4. Progresión y retención 9

Es un juego que te pica muchísimo, siempre quieres conseguir más personajes y trofeos o simplemente batir tu récord en el modo de 100 enemigos. Pero lo que más te retiene es como día a día te vas volviendo mejor jugador.

### 5. Identidad estética clara 9

Es como un suelo para cualquier niño fan de Nintendo. Ver a Mario, Link y Pikachu juntos peleando en distintos escenarios.

## 6. Público objetivo amplio (sin exclusión innecesaria) 10

Es un juego para todos los públicos. Puede jugar un niño pequeño tirando objetos, como dos jugadores profesionales concentrados al máximo. El diseño permite que cualquiera se lo pase bien, sea experto o sea la primera vez que coge un mando.

## 7. Innovación o giro diferencial 10

Su gran invento fue que aquí no ganas quitando vida, sino echando a la gente del escenario. Ese detalle de "luchar por no caerte" cambia todo el concepto de los juegos de pelea y hace que cada partida sea emocionante hasta el último segundo.

## 8. Detalle particular que tu piensas que lo hizo especial

Para mí fue la velocidad. El juego es muy rápido. Esa sensación de que todo pasa en un suspiro y que tus reflejos tienen que estar a tope es lo que hace mucho más atractivo que otros juegos de lucha de la época.

