

Hawk y Puma

Ambos

Fireboy y Watergirl

-Utiliza varios idiomas e incorpora palabras en quechua a lo largo del juego.

-Refleja el estilo de vida inca y la vida de Poma como escritora e ilustradora

-Más educativo, menos objetivo que alcanzar en el juego

-Explora temas como la soberanía, la violencia colonial y la religión

-Puede ser utilizado como fuente junto con su obra, Nueva corónica y buen gobierno.

-Utiliza las teclas de flecha del teclado para moverse

-Implica el trabajo en equipo entre personajes o espíritus para lograr un objetivo común

-Animado y colorido

-Puntos de parada como espíritus, palancas o puentes levadizos

-Involucra al jugador para que aprenda experimentalmente

-Solo usa inglés para comunicar instrucciones al usuario.

-Refleja la mitología y los elementos terrenales como el fuego, el agua, la tierra y el viento, pero no está inspirado en una persona específica.

-Menos educativo, más de un objetivo a alcanzar en el juego, con diferentes niveles y dificultad creciente.

-Menos exploración de temas, más enfoque en el desarrollo de habilidades como la colaboración, la coordinación y la resolución de problemas.