PUBLICADO EN LA GACETA OFICIAL DEL DISTRITO FEDERAL EL 13 DE ABRIL DE 2010

AVISO POR EL QUE SE DA A CONOCER LA CUARTA ACTUALIZACIÓN DEL "CATÁLOGO DE CLASIFICACIÓN DE TÍTULOS Y CONTENIDOS DE VIDEOJUEGOS"

SECRETARÍA DE GOBIERNO

HÉCTOR SERRANO CORTÉS, Subsecretario de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública, con fundamento en los artículos 58 incisos b), c) y e) y 59 de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal; 3º fracción III y 4º fracción II del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal y 32 TER fracciones II, III, IV y VI del Reglamento Interior de la Administración Pública del Distrito Federal; y doy a conocer la cuarta actualización del "catálogo de clasificación de títulos y contenidos de videojuegos".

C O N S I D E R A N D O

Que los videojuegos representan uno de los entretenimientos favoritos de amplios segmentos de la población de la Ciudad de México, uno de los cuales es el integrado por menores de edad;

Que esta popularidad y la explotación comercial del uso de videojuegos se manifiestan simultáneamente en una dinámica de retroalimentación;

Que el uso de videojuegos con fines mercantiles es un asunto de interés público en el Distrito Federal, en la medida en que los estímulos visuales y auditivos y las realidades virtuales a que da lugar, impactan de manera compleja en los ámbitos físico, psicológico y conductual de los individuos;

Que razones como las descritas determinaron la necesidad de regular el uso de videojuegos, lo cual se llevó a cabo mediante la expedición del Reglamento de Clasificación de Títulos, Contenidos y Operación de Videojuegos, publicado el 23 de octubre de 2001 en la Gaceta Oficial del Distrito Federal; del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal, publicado el 18 de noviembre de 2003 en la Gaceta Oficial del Distrito Federal, y de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal, publicada el 26 de enero de 2009 en la Gaceta Oficial del Distrito Federal;

Que con motivo de los ordenamientos referidos, el uso de videojuegos se encuentra acotado por restricciones diversas, entre las cuales se encuentra la de clasificar a los videojuegos en categorías, según la afectación emocional que su uso provoca;

Que los videojuegos se clasifican legalmente en cuatro categorías, a saber, tipo A o inofensivos, tipo B o poco agresivos, tipo C o agresivos y tipo D o altamente agresivos, de conformidad con lo dispuesto por el artículo 58 inciso c) de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal;

Que a fin de ilustrar las categorías de videojuegos establecidas, el artículo 59 de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal dispone una enunciación preliminar que, para su eficacia en el tiempo, requiere complementarse con un Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos, cuya elaboración, revisión y actualización periódica debe llevar a cabo la Secretaría de Gobierno en función de los nuevos videojuegos que se ofrezcan en el comercio, de conformidad con lo dispuesto por el artículo 4º fracción II del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal;

Que mediante publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal de fecha 15 de septiembre de 2004, la titular de la Dirección General de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública de la Secretaría de Gobierno, dio a conocer el Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos bajo la denominación de "Aviso por el que se da a Conocer el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal", el cual comprendió un total de 0635 videojuegos;

Que mediante publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal de fecha 30 de abril de 2008, el titular de la Subsecretaría de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública, dio a conocer una primera actualización del Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos, bajo la denominación de "Aviso por el que se da a Conocer el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal", la cual incrementó de 0635 a 0657 el total de videojuegos clasificados;

Que mediante publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal de fecha 07 de septiembre de 2009, el titular de la Subsecretaría de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública, dio a conocer una segunda actualización del Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos, bajo la denominación de "Aviso por el que se da a Conocer el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal", la cual incrementó de 0657 a 0720 el total de videojuegos clasificados;

Que mediante publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal de fecha 27 de enero de 2010, el titular de la Subsecretaría de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública, dio a conocer una tercera actualización del Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos, bajo la denominación de "Aviso por el que se da a Conocer el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal", la cual incrementó de 0720 a 0760 el total de videojuegos clasificados;

Que en el comercio han aparecido nuevos videojuegos que es indispensable clasificar al tenor del artículo 59 de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal, a fin de regular su uso comercial;

Que para proveer a la exacta observancia de los artículos 58, 59, 60, 61, 62, 85, 86 y demás relativos de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal, es preciso distinguir entre el Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos y el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal;

Que el Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos es un instrumento previsto en el artículo 4º fracción II del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal, con el objeto de integrar a las categorías genéricas del artículo 59 de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal, los videojuegos que con el tiempo vayan apareciendo en el mercado;

Que el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal es una institución creada para controlar el uso de videojuegos puestos a disposición del público, por medio de la cual la Secretaría de Gobierno clasifica y autoriza la operación comercial de los videojuegos en cada caso concreto, mediante la inscripción de cada videojuego en el Registro, de manera que queda prohibida la operación de aquellos no inscritos, tal como lo disponen los artículos 60 de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal y 6º, 7º, 8º, 9º, 10, 11, 12, 13, 14, 15 y 16 del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal, así como la tesis jurisprudencial 2a./J. 84/2004 en materia administrativa, emitida por la Segunda Sala de la Suprema Corte de Justicia de la Nación, publicada en la página 485 del Semanario Judicial de la Federación y su Gaceta XX, en el mes de julio de 2004 (Novena Época) bajo el rubro SUSPENSIÓN EN AMPARO. ES IMPROCEDENTE RESPECTO DE LA CLAUSURA DE UN ESTABLECIMIENTO MERCANTIL EN EL QUE SE EXPLOTEN VIDEOJUEGOS, SI NO SE ACREDITA QUE ESTÁ INSCRITO EN EL REGISTRO RELATIVO (LEGISLACIÓN DEL DISTRITO FEDERAL).

Que la Subsecretaría de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública, adscrita a la Secretaría de Gobierno, es la unidad administrativa competente para recopilar, concentrar y mantener actualizada la información sobre los videojuegos, de conformidad con lo dispuesto por los artículos 7º fracción I, inciso D) y 32 TER fracción VI, del Reglamento Interior de la Administración Pública del Distrito Federal; he tenido a bien expedir el siguiente:

AVISO POR EL QUE SE DA A CONOCER LA CUARTA ACTUALIZACIÓN DEL "CATÁLOGO DE CLASIFICACIÓN DE TÍTULOS Y CONTENIDOS DE VIDEOJUEGOS"

La Secretaría de Gobierno, a través de la Subsecretaría de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública, ha revisado el Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos publicado el 15 de septiembre de 2004 en la Gaceta Oficial del Distrito Federal con el título "Aviso por el que se da a Conocer el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal", así como las actualizaciones de los mismos títulos publicados el 30 de abril de 2008 y 07 de septiembre de 2009 en la Gaceta Oficial del Distrito Federal; y en ejercicio de la facultad que le confiere el artículo 4º fracción II del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal, lo ha actualizado conforme a los nuevos videojuegos que en el comercio se ofrecen al mes de diciembre de 2009, en los siguientes términos:

REGISTRO DE VIDEOJUEGOS PARA EL DISTRITO FEDERAL

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0761	Altered Beast	Videojuego de historia mítica entre seres humanos y ficticios donde 1 ó 2 jugadores (player´s) compiten contra el CPU (videojuego); cada jugador escoge a un ser humano el cual antes de eliminar a unos seres ficticios sin cabeza toman una esfera azul la cual es lanzada por estos últimos, transformándolos en hombres lobos y posteriormente en una especie de gárgolas de diferente color y fuertes; los personajes tiene que eliminar en su recorrido a obstáculos y más seres ficticios (insectos, cancerberos, dragones, abejas, quimeras, zombies, minotauros, serpientes y babosas) por medio de golpes y poderes; tienen que pasar por 5 tipos de escenarios o stage (templo, caverna, túnel, templo oriental e inframundo) donde al final de cada uno de los escenarios tiene que eliminar a esfinge, dragón y ojos, caracoles, dragón de fuego, y un rinoceronte gigante; **hay muestra gráfica de sangre y desmembramiento**.	D
0762	Arabian Fight	Videojuego de historia árabe en la que hay que rescatar a una princesa de su raptor; puede jugar 1 ò 2 jugadores (player´s) contra el CPU (videojuego); cada jugador tiene que escoger a uno de cuatro personajes (princesa, musulmán, monje y marinero) que combaten (usando técnicas de Artes Marciales) con golpes y armas (espadas) a musulmanes, calaveras, egipcios, hombres con seis brazos, momias, etc.; por medio de un mapa y a veces utilizando una alfombra voladora para desplazarse, tienen que recorrer 7 escenarios (barcos, jardines, templo, salón, castillo) en los cuales hay que vencer al final a cada uno de los sublider que refleja su tiempo de vida en una barra de color hasta llegar así al último que es el castillo del raptor; también en su recorrido de combate tienen que destruir cajas y barriles de madera apareciendo una lámpara la cual al ser frotada por los personajes aumenta el poder de sus habilidades para eliminar a sus enemigos; **hay muestra gráfica de sangre y desmembramiento.**	D
0763	Arabian Magic	Videojuego tomado de la película "Simbad el Marino"; puede jugar 1 ò 2 jugadores (player´s) contra el CPU (videojuego); el jugador escoge a uno de los cuatro personajes (Princesa, Simbad, Afshaal y Princesa Lassim) para combatir y eliminar con golpes, armas (espadas) y poderes (magia de un genio árabe y demonio) a seres ficticios (fantasmas, serpientes, peleadores chinos y árabes, guerreros de piedra, demonios con seis brazos, águila gigante, aves de rapiña, calamar gigante) que se encuentran en el camino con diversos escenarios hasta llegar al castillo del jefe enemigo; utilizan un calamar gigante y una alfombra voladora para desplazarse y combatir; se tiene que colectar seis joyas para romper el encanto que tiene el rey del pueblo que fue convertido en mono; **hay muestras gráficas de sangre y desmembramiento.**	D

0764	Bang	Videojuego de destreza donde 1 ò 2 jugadores (player`s) compiten contra el CPU (videojuego) en practica de tiro al blanco en forma aleatoria por una maquina de ruleta la cual marca de cuatro en cuatro las diferentes pruebas; tiene 3 modalidades: "Begginnes" con 16 stages, "Avanced" con 20 stages y "Expert" con 24 stages; cada stage o nivel tiene objetivos y observaciones particulares las cuales hay que acatar y superar para pasar al siguiente nivel y modalidad; las diferentes practicas de tiro son a objetos inmóviles: tiro al blanco, tiro a botellas, cartas y objetos móviles: tiro carretillas con oro en una mina, tiro a ladrones protegiendo a bailarinas en un teatro, personal de un banco, en una cantina, patos en movimiento, urracas volando, pelotas, sombreros, monedas, siluetas, latas, duelo, salón de forajidos y tren; cada prueba hay que superarla contra tiempo.	C
0765	Battle Arena Toshinden 2	Videojuego de pelea entre seres humanos utilizando técnica de Artes Marciales; donde juega 1 Jugador (player) contra CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador puede escoger a 1 de 11 peleadores (más 1 líder) y combatirlos con armas (espadas, garras, guadaña, cuchillo y lanzas) así como con fuego; en cada combate se debe ganar dos de tres rounds (se muestra con corazones) o quien salga primero del área de pelea; hay un escenario (bodega, calles, templo, mansión, desierto, gruta, ciudad, campo, etc.,) en cada combate; el poder y vida de los peleadores se refleja en una barra de color en la parte de arriba; **hay muestra gráfica de sangre.**	D
0766	Blandia	Videojuego de pelea mitológica entre seres humanos donde puede jugar 1 jugador (player) contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador puede escoger a 1 de 6 personajes para combatir contra otros en siete escenarios (ciudad Romana, barco, coliseo, etc.,); cada combate tiene el personaje que ganar dos de tres rounds y en ocasiones los combatientes al ir perdiendo van despojándose de su armadura hay que vencer al oponente (con espadas y poderes) para poder pasar al siguiente escenario y combate; **hay muestra gráfica de sangre.**	D
0767	Bloody Roar 2. Bringer of The New Age	Videojuego de pelea entre seres humanos (mutantes); donde puede jugar 1 Jugador (player) contra CPU (videojuego) o contra otro Jugador; tiene que escoger a 1 de 9 personajes y combatir contra el resto (más 1 líder) ganando cada combate dos de tres rounds, utilizando garras, poderes y técnicas de Artes Marciales debilitando a los oponentes y observándose en una barra de color en la parte superior de la pantalla; en cada combate hay un escenario y ring particular; los peleadores se transforman en animales (felino, conejo, lobo, etc.,) aumentando más sus poderes; **hay muestra gráfica de sangre.**	D

0768	Bust A Move Again	Videojuego de destreza en el cual existen tres modalidades que el o los jugador(es) pueden jugar ("Puzzle Game", "Player vs CPU" y "Player vs Player"); donde "Puzzle Game" tiene 6 niveles cada nivel con 2, 3, 4, 5, 6, 7 opciones (letras del alfabeto) y por cada opción tiene 5 rounds (cada uno con escenario diferente) a superar para poder pasar al siguiente nivel, de esta manera el jugador usa un timón con flecha que apunta y dispara esferas de color eliminando esferas del mismo color (más de tres) ubicadas en la parte superior de la pantalla (que van bajando) y que tiene que hacerlo contra reloj, cada esfera eliminada tiene un valor de 10 puntos; "Player vs CPU" cuenta con tres submodalidades (Practice, Normal y Hard) donde el jugador tiene que jugar contra el CPU y el tiempo, eliminando esferas del mismo color y superando cada uno de los rounds; y "Player vs Player" donde es la competencia entre jugadores hasta que alguno de los dos gane, el número de rounds es indefinido.	A
0769	Combat School	videojuego de una academia militar donde 1 Jugador (player) compite contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; es la preparación de cadetes en milicia y condicionamiento físico en donde hay que ir superando cada una de las pruebas (7) para poder seguir hasta el final; si alguna de las pruebas no se supera se vuelve a empezar desde el inicio del videojuego; si es 1 Jugador contra el CPU tiene que pasar por tiro al blanco, salto de obstáculos y simulacro de terrorismo y si es contra otro Jugador es prueba de tiro al blanco con objetos inmóviles (con valor de 100 puntos) a pecho tierra y móviles en posición de tiro (hay que evitar los blancos con silueta de persona, salto de obstáculos, fuerza de brazo, salto de obstáculos con canotaje a campo traviesa y lucha (técnica de Artes Marciales); cuando se comete una falta es penalizado con ejercicios de barra.	B
0770	Contra	Videojuego de guerra donde 1 ò 2 jugadores (player´s) compiten contra el CPU (videojuego); los jugadores escogen a militares (Lance y Bill) para combatir al ejercito enemigo, artillería y vehículos militares colectando en su recorrido armas (lanza fuego, rayo lasser y lanza granadas) así como figuras de águila con diferente letra las cuales proporcionan tiempo de vida, poder en su armamento y puntos a su score; tiene que pasar cada una de la etapas (escenarios: selva, base militar, etc.,) si en alguna etapa del juego se pierde automáticamente comienza el juego, **hay muestra gráfica de sangre.**	D
0771	Crossed Swords	Videojuego de pelea de caballeros medievales contra seres ficticios en el reino de "Belkana" donde 1 ò 2 jugadores (player´s) compiten contra el CPU (videojuego); los jugadores toman como personajes a caballeros medievales los cuales combaten contra seres ficticios (ogros, calaveras, ratas y cabras mutantes, orugas gigantes y guerreros) utilizando diferentes tipos de armas (espadas, cuchillos y hachas); son tres capítulos: "Disaster in The Poor Village of Dio" con cuatro etapas, "The Shaken Castle in Pulista" con cinco etapas y "A Desperate Fight at The Matius Tower" con cinco etapas; cada etapa tiene diferentes escenarios (bosques, campo, pueblo, castillo, etc.,) los cuales hay que superar cada uno y sobre todo el último para pasar al siguiente capitulo; en la última etapa del tercer capitulo tiene(n) que eliminar a una oruga gigante con armadura que lanza fuego de diferente color; el tiempo de vida de los caballeros se muestra en una barra de color en la parte inferior de la pantalla; **hay desmembramiento.**	D

0772	Dragon Ball Z 2: Super Battle	Videojuego tomado de la serie de televisión "Dragon Ball Z" donde puede jugar 1 Jugador (player) contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; pelea (técnica de Artes Marciales) entre seres humanos y seres ficticios de los cuales se escoge a 1 de los 10 personajes; en cada combate se debe ganar 2 de 3 rounds (el primero se lleva en la tierra y el segundo en el aire) utilizando golpes, armas (espadas) y poderes; en cada combate hay un escenario propio (prehistórico, ciudad futurista, kumite, laboratorio, templo oriental, etc.,)	C
0773	Dungeons & Dragons. Tower of Doom	Videojuego de la historia de cazadores de dragones de la mítica "Republic of Darokin" donde 1 ò 2 jugadores (player´s) compiten contra el CPU (videojuego); cada jugador escoge a uno de los 4 personajes y tiene(n) que recorrer 8 lugares de la "Republic of Darokin" y combatir a las tribus de seres ficticios (humanoides, hombre-hiena, hombre-lagarto, esqueleto, zombies, dragones, elfos, etc.,) que han atacado, saqueado y robado al pueblo gracias a un demonio; en el recorrido se debe de colectar reliquias, comida, vida, pergaminos, poderes y dinero (para comprar objetos y armas que mejoren sus habilidades en combate); en las 8 etapas tienen su propio escenario (pantanos, castillos, bosques, cavernas, barco, pozo, torre) los cuales se tienen que superar para llegar hasta el demonio y vencerlo.	C
0774	Dungeons & Dragons Shadow Over Mystara	Videojuego de la historia mítica cazadores de dragones (segunda parte) de la "Republic of Darokin" (2 años después); donde 1 ò 2 jugadores (player´s) compiten contra el CPU (videojuego); el jugador escoge a 1 de los 6 personajes los cuales tienen que combatir a seres ficticios liberando a prisioneros de las aldeas dominadas; son 10 estrategias las cuales tiene cada una un escenario (barco, ciudad, gruta, bosque, bosque de montaña, interior de un volcán, castillo, etc.) algunos con dos opciones de caminos a seguir y al final de cada uno hay que eliminar a sublíderes (hombrelobo, demonio, brujo, ogros, panteras de 2 colas, dragones, hechiceras, demonio de fuego, espectro) al final se tiene que eliminar a un gran dragón rojo; en el recorrido hay que colectar reliquias, poderes, salud, dinero, etc.;**hay muestra gráfica de sangre en algunos casos es de color verde o morada.**	D
0775	Far East of Eden Kabuki Klash	Videojuego de peleas entre seres humanos (mutantes) utilizando técnicas de Artes Marciales donde 1 Jugador (player) compite contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; se escoge a 1 de 8 personajes de los cuales 4 son sublíderes y 5 son mutantes (perro, caracol, rana, dragón y demonio) en otros casos solo acompañan los animales (loboblanco, etc.); en cada combate se utilizan objetos los cuales pueden afectar o dan poderes (pócimas de veneno), cáscaras de plátanos, barriles y hachas; en cada combate hay que ganar 2 de 3 rounds; hay 11 escenarios provincias con una simbología (teatro, río, bosque, molino, fondo del mar, globo aerostático, templo de ranas, calle con o sin nieve, campo, estanque) las cuales al ir ganando se van remarcando en el mapa; algunas veces al golpear al contrincante pierde algún poder el cual nuestro personaje lo utiliza, tiene que eliminar a cada uno de los peleadores de cada provincia para ganar; **hay muestra gráfica de sangre.**	D

0776	Fighting Layer	Videojuego de peleas entre seres humanos utilizando técnica de Artes Marciales donde puede jugar 1 Jugador (player) contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador debe de escoger a 1 de 15 peleadores y combatir contra el resto ganando en cada combate 2 de 3 rounds; utilizan poderes y armas (sables, etc.,); en cada combate hay un escenario (recinto de kumite, construcción, un suburbio, muelle, etc.,); **hay muestra gráfica de sangre.**	D
0777	Fighters Impact A	Videojuego de peleas entre seres humanos utilizando técnicas de Artes Marciales donde 1 Jugador (player) compite contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador escoge a 1 de 13 competidores a los que tiene que ganar; en cada combate hay que ganar 2 de 3 rounds y tiene su particular escenarios como: helipuertos, bosque de cerezos, parque, campo, montaña, desierto, calle de ciudad y puente; **hay muestra gráfica de sangre.**	D
0778	Karate Blazers	Videojuego de pelea entre seres humanos y seres ficticios (robot´s), donde 1 ó 2 jugadores (player´s) compiten contra el CPU (videojuego); el jugador puede escoger a un personaje de cuatro (mercenario, exboxeador, exmilitar y ninja) para pelear contra los enemigos; hay varias estrategias (niveles) con sus respectivos escenarios (parque, bodega, callejones, fabrica, muelles, puente de leones, templo oriental en su exterior e interior) los cuales se tienen que superar y al ultimo de cada uno eliminar a un gigante sublider (samurai, punk y 4 gansters) finalmente hay que vencer a un gángster; en los combates hay objetos que les dan puntaje y tiempo de vida.	C
0779	Magic Bubble	Videojuego de destreza donde 1 Jugador (player) compite contra el CPU (videojuego o contra otro Jugador; hay 2 modalidades: 1) el jugador por medio de un personaje (niño con mascota) tiene que lanzar esferas de colores ayudado de un timón con flecha el cual direcciona su lanzamiento a las esferas y joyas de un mismo color que se encuentran en una balanza suspendida por cadenas en la parte superior de la pantalla y 2) "Puzzle Game" dividido en 3 (Easy con 5 subniveles, Normal con 6 subniveles y "Superexpert"); en el primero un conejo se encuentra en una estrella donde brinca al siguiente nivel que tiene 2 estrellas (dos opciones) cada una con las primeras letras del alfabeto y donde se elimina las esferas de la balanza, una vez superado el nivel, sube al siguiente aumentando el número de estrellas con su respectivo numero de letras, así hasta llegar al ultimo nivel con las ultimas letras del alfabeto; en cada una de las estrellas con letra hay que superar 5 rounds contra tiempo; en el ultimo tiene que eliminar las esferas de colores sin que caiga la balanza así también se elimina un conjunto de esferas en forma de triángulo las cuales pueden pegarse a un lado de la balanza y permitir su inclinación de un lado hasta que se nivele; cada round tiene un escenario propio.	A
0780	Marvel Comic. X-Men. Children of The Atom. Ver 3.00	Videojuego de pelea entre seres humanos y seres ficticios tomado de la serie de televisión "Xmen" utilizando técnica de Artes Marciales; donde puede jugar 1 Jugador (player) contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador tiene que escoger a 1 de 10 peleadores y combatir contra el resto (más 1 al final) por medio de golpes, poderes y armas (espada, cuchillos y garras) en la defensa puede tener dos modalidades: manual o automático; en cada combate se debe ganar 2 de 3 rounds para llegar al final; cada combate tiene su propio escenario (laboratorio, playa, selva, subterráneo, azotea de edificio, templo, puente urbano, portavión, base suburbano) en total son 10 los cuales se subdividen por cada round.	C

0781	Mirai Ninja	Videojuego donde 1 ò 2 jugadores compiten contra el CPU (videojuego); son peleas entre seres humanos (Ninjas y Samurais) y seres ficticios utilizando técnicas de Artes Marciales en diferentes escenarios (bosque, edificios, desierto, fabrica, templos orientales); el o los jugador(es) por medio de Ninjas tienen que eliminar a otros Ninjas, robots y seres ficticios utilizando estrellas; al final de cada etapa superada se tiene que combatir y eliminar a un líder (Samurai) para poder pasar a la siguiente etapa; si este último elimina al personaje el jugador automáticamente es enviado al principio del videojuego; en el transcurso del camino de cada etapa, el Ninja tiene que colectar esferas color verde con letras en idioma oriental las cuales le proporcionan poderes, alimento, armamento y vida; tiene que evitar los ataques de los enemigos así como el ser atrapado por círculos de rayos lasser los cuales lo inmovilizan; su desplazamiento es por carrera y levitación,	C
0782	Neo Bomber Man	Videojuego donde 1 ò 2 jugadores compiten contra el CPU (videojuego) por medio de un(os) bombero(s) pequeño(s) ficticio(s) el (los) cual(es) tiene(n) que eliminar a seres ficticios y obstáculos en diferentes escenarios por medio de bombas y con la ayuda de otro personaje al que tiene(n) que liberar; el videojuego tiene 2 modalidades: "NORMAL" y "BATTLE" con 1 mundo dividido en 5 etapas (1ro Parque de diversión con 5 etapas y 1 final eliminar a líder fantasma; 2do Mar con 6 etapas y 1 final eliminar al líder pez gigante de diferente color; 3ro Nave espacial con 7 etapas y 1 final eliminar al líder humano con sanco; 4to Maquinaria del interior de una nave con 7 etapas y 1 final eliminar al líder Bombero dorado con la ayuda de un marcianito y 5to Tablero de ajedrez con 7 etapas y 1 final eliminar al líder) y 1 submundo final (donde se tiene que eliminar a un líder fantasma); todos tienen que superarse en determinado tiempo; en el recorrido de cada submundo tiene que encontrar y colectar varias reliquias y bombas que le ayudaran a eliminar a los enemigos, a desplazarse rápido (patines y zapatos) y a brincar los obstáculos por medio de un pájaro azul; al eliminar la mayor parte de los obstáculos se libera la salida de cada submundo pasando al siguiente y al encontrar un reloj y tomarlo se detiene el tiempo antes de que se acabe y pueda salir.	B
0783	Ninja Spirit	Videojuego donde 1 ò 2 jugadores compiten contra el CPU (videojuego) por medio de personajes (Ninjas) los cuales tiene que eliminar a sus enemigos (seres humanos y ficticios como otros Ninjas y lobos) para seguir avanzando y evitar caer en trampas; en su recorrido se debe colectar reliquias, vida, poderes, franjas de fuego para volar, cuerdas con puntas y armas (espadas y estrellas Ninjas) las cuales se pueden seleccionar; existen varios escenarios de combate (Bosque, Puente, Montaña y Llanura); al final deben combatir a un hombre de 6 brazos.	C
0784	Panic Street	Videojuego de destreza donde solo juega 1 jugador contra el CPU; el jugador utiliza un diamante para cortar el fondo de color de una imagen en figuras geométricas y descubrirla, evitando que el diamante pueda ser tocado por una rueda con picos y proyectiles; al final el jugador después de descubrir las 8 imágenes el CPU le da 4 fondos más para que descubra las 4 imágenes siguientes.	B

0785	Pengüin-Kun Wars	Videojuego de destreza con 3 modalidades donde 1 Jugador compite contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador puede escoger a 1 de 16 personaje entre Puma, Koalas, Ratón, Topos o Pingüino para jugar 1) Tenis en el cual hay que lanzar esferas de color rosa al oponente hasta que llegue a tener menos esferas y eliminarlo, el que lo logre gana; hay objetos como bonos las cuales dan bombas las cuales le pegan al oponente; es contra tiempo (1min) el lanzar el mayor número de pelotas en el juego; en la mesa de tenis atrás del competidor hay una barrera la cual rebotan e impide que salgan las pelotas; 2) Tenis en mesa de aire donde se usa raquetas que se utilizan en las mesas de aire de tenis y 3) En una mesa hay que pegarles con las pelotas a los topos que salen de los hoyos al azar; hay bombas las cuales se usan para lanzarle al oponente teniendo que evitar que le exploten.	B
0786	Rage of The Dragons TX	Videojuego de pelea entre seres humanos utilizando técnicas de Artes Marciales donde puede jugar 1 Jugador (player) contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador escoge a 1 de 14 peleadores y el videojuego le da otro (para pareja); el jugador con su peleador tienen que eliminar a cada uno de los peladores restantes para poder seguir hasta el final; en cada combate se usan poderes (que en el momento de ejecutar las indicaciones aparecen en la pantalla) y armas; por cada combate hay un escenario (pagoda; calle, fabrica, escuela, ciudad, iglesia, ring, estacionamiento, etc.); hay 2 personajes adicionales a la versión normal.	C
0787	Sega. Golden Axe. The Reverenge of Death Adder	Videojuego de historia mítica donde pelean seres humanos y mitológicos contra seres ficticios; puede jugar 1 ò 2 Jugadores (player´s) contra el CPU (videojuego); el jugador tiene que escoger 1 de 4 personajes (héroes de las villas) para combatir y eliminar a los enemigos utilizando catapultas, espadas y para poder desplazarse usa vehículos y animales (escorpión, quimeras y mantis) los cuales al combinarlos a estos dos da poderes; con la mantis y el escorpión el personaje colecta pócimas que son traídas por duendes enemigos, africanos, árboles vivos y calaveras; en el recorrido se visualizan en un mapa 5 escenarios (caverna, bosques, castillos) los cuales hay que superar para liberar a los habitantes de las villas del enemigo.	C
0788	Sengoku 3	Videojuego de pelea entre seres humanos y seres ficticios donde 1 ò 2 Jugadores (player´s) compiten contra el CPU (videojuego); los jugadores escogen a 1 de 4 personajes (Ninjas con diferente color de uniforme) para pelear contra seres humanos y ficticios utilizando técnicas de Artes Marciales, poderes y armas (espadas); los combates se llevan en 6 paises (strategias) los cuales se dividen en 2 grupos: Facil en China, Italia y Japón (ciudad) donde se enfrentan a Ninjas, zombies, ratas humanas, ranas y perros, bolas grandes que se fragmentan, etc. y Dificil en Brasil (selva, costa y castillo) enfrentando a sapos, águila, perros y ratas mutantes al final se debe eliminar a un samurai gigante, EUA (ciudad, calles, drenaje y puente) al final hay que eliminar a un hombre halcón y Kioto (templo) donde al final hay que eliminar al jefe líder samurai grande de color amarillo; **hay muestra gráfica de sangre (color morada y café oscuro) y desmembramiento.**	D

0789	Snow Brothers 3. Magical Adventure	Videojuego de destreza donde hay seres ficticios los cuales tienen que eliminar a otros; puede jugar 1 ò 2 Jugadores (player´s) contra el CPU (videojuego) escogiendo a personajes ficticios (parecidos a Pokemón) los cuales visten uniformes de equipos de fútbol diferente y al enfrentarse con los enemigos tienen que encapsularlos por medio de balones hasta meterlos en grandes balones los cuales los patean para atropellar a los seres ficticios malos (dinosaurios, canibales, espectros, calabazas verdes, etc.,) y eliminarlos; al ser eliminados proporcionan reloj (tiempo), reliquias, alimento, monedas las cuales se convierten en puntos para el score de cada jugador, sino llegaran por completo a encapsular a estos seres ficticios, estos se liberaran para eliminar a los personajes; son 50 estrategias las cuales tienen diferentes escenarios (selvas, bosques, montañas, paisajes con dinosaurios, etc.,) cada estrategia tiene que superar 5 rounds (con numero progresivo) de los cuales en el ultimo el personaje tiene que enfrentarse y eliminar a un ser ficticio gigante (calavera, dinosaurio, flor carnívora, etc.,) y así pasar al siguiente nivel.	B
0790	Super Contra	Videojuego de guerra donde puede jugar 1 ò 2 jugadores (player´s) contra el CPU (videojuego); los jugadores escogen a personajes que tienen que combatir contra el ejercito enemigo y equipamiento militar (tanques y morteros) eliminándolos para pasar a la siguiente etapa; sino logra terminar el jugador alguna etapa, el videojuego automáticamente lo regresa al inicio del juego; **hay muestra gráfica de sangre y desmembramiento.**	D
0791	Tekken 2 Ver. B	Videojuego de peleas entre seres humanos y seres ficticios (10 androides más un líder) donde puede jugar 1 Jugador (player) contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador escoge a 1 de los 10 personajes de los cuales tiene que combatir con golpes, poderes (destellos luminosos) y en algunos casos con armas (espadas y cuchillos) además de tener dos vestuarios; en cada combate hay un escenario propio (en total son 10 escenarios más uno del combate final) donde se debe ganar 2 de 3 rounds; se muestra gráficamente más luminoso el destello dependiendo de la región donde se da el golpe al adversario..	C
0792	Vampire The Night Warriors	Videojuego de pelea entre seres ficticios donde puede jugar 1 Jugador (player) contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador escoge a 1 de 10 personajes ficticios (hombrelobo, vampiro, momia, mujergato, demonio, zombi, etc.,) combatiendo contra el resto de los personajes y al final con uno más el cual es el líder; cada combate tiene su propio escenario (10 en total más uno del combate final); en algunos hay armas como látigos y cuchillos; para ganar el combate y pasar al siguiente se debe ganar 2 de 3 rounds; **hay muestra gráfica de sangre.**	D

TRANSITORIO

Unico.- Publíquese en la Gaceta Oficial del Distrito Federal para su difusión.

Ciudad de México, a 26 de marzo de 2010

EL SUBSECRETARIO DE PROGRAMAS DELEGACIONALES
Y REORDENAMIENTO DE LA VÍA PÚBLICA
(Firma)
HÉCTOR SERRANO CORTÉS