

Bomberman Fantasy Race



Ficha técnica	
Plataforma	PS1
Título	Bomberman Fantasy Race
Fechas	1998/ (JP), (AM), (EU)
Desarrollador	Graphic Research
Publicista	Hudson
Numero de jugadores	1,1-2 cocompetitivo
Género	Carreras
Precuela	NA
Secuela	NA
Elementos	Explosiones, animales.
Origen	Spin-off

Introducción



Bomberman es una conocida serie donde una especie de robot blanco se dedica a explotar cosas con bombas. Con inicios en la Famicom/NES y arcadas, esta franquicia como era de esperar, incursiona en otros géneros con series spin-offs. Este título entra en el género de las carreras, más del tipo “Kart” con elementos conocidos como el uso de objetos recolectados durante la carrera que le permiten entorpecer a sus contrincantes u otorgan una ventaja temporal al usuario.

La cantidad de personajes y vehículos son muy pocos. Seis corredores, y dos tipos de vehículos con seis diferentes modelos cada uno, con los cuales parece ser que también decidieron apostar por el elemento tierno al incorporar animales como vehículos, concretamente conejos gigantes, aunque también están los rinocerontes quizá para los que prefieran un tipo menos lindo.

El juego en sí es considerablemente corto, si bien es un juego de carreras donde no la variedad tiende a ser muy poca, en este caso es tal que el juego se puede terminar en un sólo día con dedicación. Mientras que para completarlo, el tiempo también puede ser menos de una semana, quizá dos o tres días.

Las pistas son siete, de los cuales dos están disponibles inicialmente mientras que las restantes se habilitan comprándose así como los diferentes conejos y rinocerontes.

Mecánicas de juego

- Se escoge un corredor para toda la partida.
- Hay seis diferentes corredores. Dos diferentes vehículos Conejos (Lui) y Rinocerontes (Tira), cada uno tiene seis versiones diferentes, con el último siendo el mejor de todos para cada tipo. Al inicio solo se tiene uno de cada tipo.
- Hay siete pistas. Al inicio solo existen dos abiertas.
- Todo es desbloqueable por medio de dinero (GB) y se obtienen quedando entre los primeros tres lugares en cada carrera. Durante la selección de la pista, se indica cuánto se ganará en cada lugar así como el precio para desbloquearla.
- Al quedar en primer lugar, se volverá a correr una sola vuelta la pista. Sobre la pista se encontrarán monedas y se ganarán más dependiendo el tiempo restante al llegar a la meta.
- Cada vehículo tienen tres atributos. Velocidad: velocidad máxima, resistencia: tiempo que usar su velocidad extra. Salto: altura que puede alcanzar.
- Durante la carrera se pueden arrojar bombas en cantidad infinita. Puede ser hacia adelante con carga para determinar la distancia, y también si se entra en su explosión se da un pequeño impulso, en caso de ser un oponente, queda aturdido o derribado momentáneamente. También se pueden tirar hacia atrás.
- También hay cuadros que otorgan un objeto al azar. Entre menor la posición actual, mayor es la posibilidad de obtener los objetos más beneficiosos. Aunque también existen cráneos cuyos efectos también son aleatorios y tienden a ser perjudiciales.
- También hay uno huevos de manchas verdes que mejoran la velocidad y vuelven inmunes a terrenos que desaceleren. Se pueden juntar hasta tres huevos al mismo tiempo para un mejor efecto. Esto será temporal.
- Solo se puede tener un único objeto a la vez. También se puede perder si se es impactado por una explosión o se choca mayor a cierta velocidad contra cualquier pared.
- En cada pista aparte de trampas como caídas, agua, electricidad y paredes. También hay atajos e impulsores de velocidad pegados en las paredes que se representan por un botón amarillo con un símbolo de una pisada de color rojo. Para usarlo se debe dar un salto sobre el seguido de otro salto al momento de impactar con este. En caso de fallar se puede llegar a tropezar y paralizar temporalmente al corredor.

Impresión general



Pantalla de inicio

Lo primero es decidir si se carga una partida guardada desde la tarjeta de memoria o se inicia una nueva. En el caso de uno nuevo se solicita el personaje a utilizar durante toda la partida, el cual no se podrá cambiar en momento alguno, igualmente se pide asignar un nombre que es posible cambiar posteriormente sin límite de veces.

Al principio se dispone de dos pistas, así como de dos vehículos, un conejo y un rinoceronte. Este juego usa el dinero como medio para obtener todo que incluyen los conejos y rinocerontes, y como tal se ganan al terminar entre las primeras posiciones en una carrera. Las pistas están numeradas y como es obvio las primeras son las fáciles, y conforme se llegan a los últimos aumenta la dificultad de la pista.



A diferencia del matrimonio, el elegido no cambiará en el futuro.



Por el nombre, se puede saber la edad



En el inicio hubo uno de cada tipo

Los conejos y rinocerontes se diferencian por color, así como sus capacidades de carrera. Estos poseen tres diferentes capacidades que consisten en velocidad, resistencia y salto. La velocidad es obvia, mientras que la

resistencia es debido a que durante la carrera el vehículo puede correr a mayor velocidad de la normal pero la duración está limitada a la cantidad de resistencia disponible representada por una barra en la pantalla, dicha barra se rellena automáticamente cuando no se usa dicho incremento. El salto llega a ser importante por la gran cantidad de precipicios que existen en cada pista, así como los impulsos que se encuentran pegados en paredes.



Bienvenido a la granja de animalitos que te pueden aplastar



Antes de cada carrera se puede gastar



Como todo capitalismo es gastar y gastar.

Aparte de caídas, las pistas poseen otros obstáculos como agua, electricidad y paredes. Así como explosiones que vienen tanto de la pista como de los demás corredores por sus bombas que permiten recordar que se trata de un título Bomberman. Dichas bombas no tienen límite de usos y pueden ser arrojadas hacia los oponentes en el frente ó tiradas hacia los oponentes atrás, también se puede recibir un ligero impulso al entrar en la explosión generada por una bomba propia. Y como todo juego tipo kart, se puede adquirir un artículo que puede dar una ventaja temporal al usuario, y al ser aleatorios, hay una probabilidad de recibir una calavera que provoque un efecto negativo sobre el usuario como impedir el uso de bombas por un tiempo. También vale la pena mencionar los pequeños robots que se encargan de recuperar a los corredores que caen ciertas trampas y también se dedican a entregar los objetos de uso durante la carrera representados por un cuadro verde con un signo de interrogación. También hay cuadros con huevos con manchas verdes que dan un incremento de velocidad al usarse y se pueden juntar hasta tres al mismo tiempo, sin embargo solo se puede tener un único artículo durante la carrera. Otra posibilidad es comprar dos artículos antes de la carrera.



El cuadro verde de la suerte.



Siempre buscar estar en la cima



La casa de cambio

El objetivo principal en todas las pistas es terminar en primer lugar, lo cual además de otorgar la mayor cantidad de dinero o GB, dejará una marca que indique dicha hazaña hecha con anterioridad. También se iniciará un bono que consistirá en dar una vuelta sobre la pista, la cual tendrá monedas repartidas en toda la pista. Una vez ganado el primer lugar en la última pista faltante, se mostrarán los créditos finales con lo que se terminará el juego.

Con el factor de rejugabilidad, no hay mucho que decir. Como es común en títulos de carreras, se tienen los modos contrareloj, el modo multijugador, también está un modo extraño y sin sentido que intercambia las monedas dentro del banco con el propósito de incrementar espacio en cada ranura. Desafortunadamente no hay otros mini-juegos o características que incrementen la variabilidad. Lo más notable es conseguir todos los rinocerontes y conejos.

Las conclusiones son que este juego parece incompleto, al ser un spin-off todo se puede resumir en experimental. Las mecánicas son simples y es difícil de dominar por lo que es común tropezarse y estrellar contra las paredes. Existen atajos e impulsos que agregan un factor de complejidad en cada pista. Por lo que este título es para fanáticos de Bomberman o del género de carreras.



Pretty Bomber
Marina Ohno
Sentouin#15
Yusuke Numata

RecordingStudio
Studio TAVAC

RecDirector
Keisuke Mitsui



El fin.

Capturas

