

あかずきんチャチャ / Caperucita roja Chacha



Ficha técnica	
Plataforma	Gameboy
Título	あかずきんチャチャ (Akazukin Chacha) /Caperucita roja Chacha
Fechas	1995/04/28 (JP),
Desarrollador	Access Adventure Planning Service Cube
Publicista	Tomy Corporation
Numero de jugadores	1
Género	RPG, exploración
Precuela	NA
Secuela	NA
Elementos	Escuela, comedia, brujas, sirenas, ninjas, magos, magia, hombres lobo, mapas generados aleatoriamente
Origen	Manga

Introducción

Puede que muchos no conozcan esta serie de una niña con caperuza roja que intenta hacer magia. Originalmente un manga Shoujo de comedia y chica mágica escrita por Min Ayahana, es una serie centrada en Chacha, una niña aspirante a bruja bajo la tutela de Seravy, el mago más poderoso del mundo, la cual falla constantemente en sus conjuros mágicos (generalmente resultado de juego de palabras) y quién es inscrita en la escuela de magia Urara donde tiene que graduarse para ser reconocida como bruja oficialmente.

Chacha no estará sola y tiene a otros compañeros que incluyen:

- Riiya: un niño lobo que es el musculo del grupo y poco cerebro. Está enamorado de Chacha y a sido su amigo desde siempre.
- Shiine: un niño también aspirante a brujo o mago y fue criado por Dorothy, la enemiga jurada de Seravy, y al igual que Riiya, busca el afecto de Chacha. El es el cerebro del grupo y es un mago competente aunque débil físicamente y en constante conflicto con Riiya.
- Yakko: una especie de contraparte de Chacha con una caperuza negra y está enmarada de Seravy, al saber que vive junto con Chacha adquiere un profundo rencor contra Chacha. Igualmente es una aspirante a bruja está más especializada en preparación de pociones mágicas. En general es más competente que Chacha aunque muchas veces termina sufriendo como víctima de sus propios planes contra Chacha.
- Marin: una chica sirena que se enamora de Riiya y está constantemente en busca de su afecto. Ella es la chica mala del grupo que constantemente traiciona a todo mundo por sus propios fines y durante las batallas es común que se esconda detrás de los demás. Ella también tiene poderes mágicos pero muy pocas veces actúa contra los villanos.
- Orin: una niña ninja que en vez de magia usa técnicas ninjutsu. Es la más pura y por tal inocente del grupo. Ella se enamora de Shiine y a contrario de las demás, es más apacible y se preocupa siempre por todo el grupo y aunque no posee poderes mágicos, sus técnicas ninja cuentan como tal y también es bastante competente en actividades físicas.

También están otros personajes importantes como Dorothy, ya mencionada como instructora de Shiine y con un odio contra Seravy queriendo quitarle el título de mejor mago del mundo quién suele apoyar al grupo cuando Seravy está indispuerto. Necesario es mencionar los maestros de la escuela Urara con la directora Urara, siendo una viejita bastante amable con sus estudiantes y docentes de la escuela; el maestro Rascal encargado de la clase Banana donde todo el grupo excepto Marin están, es bastante enérgico e intimidante a vista simple pero es bastante sentimental con sus estudiantes y es usuario del refuerzo positivo con ellos. El maestro Barabaraman, un ser planta que como su nombre implica es una rosa y tiene el poder de crecer espinas en todo el cuerpo siempre que se emociona y tiende a querer a abrazar a todo mundo. La maestra Mayachon quién está constantemente compitiendo contra Rascal pero a la vez está enamorada de él. Y por último está Elizabeth que es en realidad una muñeca y le pertenece a Seravy como recuerdo de su amor perdido, la cual él mismo da voz como un ventriloquista.

Akazukin Chacha

Don Gamer Tako

Estos personajes forman el elenco de este juego y en general este juego está hecho para los seguidores de la serie. Es bastante corto y se enfoca en la graduación de la escuela. No es de esperar una profunda mecánica de juego o trama bien elaborada.

Lo importante es que se trata de un juego muy fiel a la serie con su comedia, personajes y un rápido entretenimiento.

Mecánicas de juego

- Se escoge de entre seis personajes a controlar.
- Un compañero se elige al azar.
- El objetivo principal es escogido al azar y puede ser recolectar algún objeto o eliminar monstruos.
- Antes de partir a cumplir el objetivo, se debe averiguar a donde se debe ir conversando con los personajes no jugables hasta recibir la locación que se mostrará en el mapa.
- Se puede ver el estado del personaje que muestra una pequeña biografía, su nivel y experiencia actual y los días restantes del examen.
- El objetivo se debe completar en menos de siete días o será partida pérdida. Un día transcurre al ser derrotado en combate. También hay objetos malditos que pueden provocar perder un día.
- Al ser derrotado, Seravy hará un aparición para llevar al personaje a la enfermería de la escuela. Posteriormente el personaje subirá un nivel.
- Es posible recuperar la salud al subir un nivel, usar un objeto de recuperación, por las técnicas de algunos personajes, o hablando con Seravy en la enfermería.
- La experiencia no se indica por números y en vez es más cualitativo con información como “ya casi”, “todavía falta”, “mas o menos”, etc.
- El máximo nivel es cinco.
- Sólo se pueden cargar dos objetos al mismo tiempo, uno por cada mano. Al adquirir un tercero, aleatoriamente se perderá uno de los otros anteriores.
- La estructura de los calabozos se generan aleatoriamente en cada ingreso.
- La directora Urara tiene las funciones de indicar cuando el objetivo se ha cumplido (para un objeto se le debe entregar a ella) y se gana la partida, si se falló la prueba al sobrepasar la fecha límite y otorgar la contraseña para continuar la partida.
- Para continuar un punto intermedio, se debe usar una contraseña.

Impresión general



Pantalla de inicio

El juego empieza con una animación donde se explica la trama del juego que prácticamente es la explicación de todo el juego. Seravy comenta que es el día del examen de graduación de la escuela Urara incluyendo parte del contenido, entre los cuales está la recolección de objetos o eliminación de monstruos y que se debe hacer en parejas. Estos resultan ser los objetivos a completar en todo el juego y como se desarrollará.



Erase una vez...



Elige el motivo de tú encarcelamiento.



La pareja destinada

Una vez que se empieza el juego, lo primero que se debe hacer es seleccionar el personaje a controlar. Estos son los seis personajes principales de la serie: Chacha, Riiya, Shiine, Yakko, Marin y Orin. Cada uno tiene sus pequeñas diferencias como la cantidad de salud inicial y sus ataques. Después es la selección de compañero, sin embargo esta selección es aleatoria por medio de rifa famoso en japon en donde se tiene una especie de telaraña en donde la parte superior e inferior están el mismo numero de puntas donde la punta seleccionada inicia el camino a seguir en la telaraña hasta llegar al otro extremo con el "premio". Ahora, la aleatoriedad es el principal motor de este

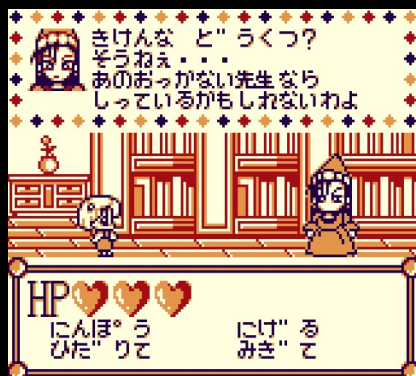
juego, y la composición de la rifa cambia en cada partida por lo que no se puede saber quién será el compañero.

Con el compañero determinado, Rascal-sensei anunciará las parejas junto con su objetivo o “tema de examen” para poder graduarse. El objetivo también será aleatorio que puede ser encontrar y traer de vuelta un objeto (aleatorio) o eliminar a monstruos en un calabozo. Una vez conocido el objetivo, lo primero es averiguar el lugar o calabozo en el que se debe dirigir, siendo este el primer objetivo del juego que se logra al hablar con todos los personajes en la escuela Urara. Estos pueden ser dos de los personajes principales que estarán en la azotea y lo que sería el laboratorio (puerta símbolo de matraz), maestros (Rascal, Barabaraman, Mayachon o directora Urara) los dos mentores Dorothy en la biblioteca (símbolo del libro) o Seravy en la enfermería. Una vez obtenida la información del lugar objetivo, se mostrará el mapa del mundo con una flecha marcando el lugar destino. Con esto es posible salir de la escuela por medio de la reja principal a donde se mostrará una conversación sobre el objetivo con algún personaje (y será siempre el mismo en toda salida de la escuela).

El lugar donde se encuentra el objetivo principal, es un calabozo a explorar donde ocurrirá toda la acción. Todos los calabozos se generan aleatoriamente cada vez que se entra a uno. Al iniciar el calabozo, lo primero notable es un letrero en el piso que dice “Salida” y como lo indica, este es el punto sobre el cual se puede salir del calabozo para volver a la escuela al pararse sobre dicho letrero y presionar el botón A. Durante la exploración se puede ver el mapa del lugar con el botón “start” que mostrará los lugares visitados con su estructura que evitará perderse, al explorar un nuevo cuadro o pantalla puede ocurrir un evento de batalla o animación. Las animaciones son variadas y pueden ir desde tener algún objeto robado por un anciano, recibir un objeto de parte de otro anciano, ser tele transportado hacia otro punto del calabozo, encontrar una cama que el personaje usará para dormir o un evento cómico (comedia física) donde se recibirá daño.



Gira y gira y gira



Siempre cuenta con los sabios



Hasta los tulipanes son más grandes que un árbol

En los eventos de batalla como lo indica, se deberá derrotar al oponente. Algo que distingue a este juego es el hecho de que sólo hay cuatro posibles acciones de los cuales dos requieren de utilizar algún objeto que se puede encontrarse en los cofres del calabozo, mientras que las dos restantes son ataque y huir. El huir parece ser que siempre funcionará sin falla, mientras que el ataque sigue el principal elemento del juego, azar, aquí no hay estrategia ni mejora del personaje en el sentido tradicional. Al momento de atacar, el personaje usará alguna técnica que puede causar daño, recuperar su salud, paralizar al oponente, evadir daño o incluso escapar del combate. En muchas ocasiones los

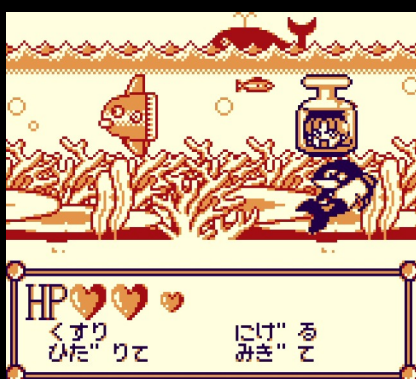
objetos serán lo más importante al poder eliminar de un golpe a un enemigo o recuperar toda la salud, pero el personaje solo puede llevar dos objetos como máximo (mano izquierda y derecha), y en caso de que encuentre alguno otro cuando tenga las manos llenas, se sobrescribirá uno de los objetos al azar.

Es bastante distintivo este elemento de azar tan constante, y es probable que se deba a la corta duración de partidas, así como emular a los personajes e historia del manga, ya que “Akazukin Chacha” es una serie bastante aleatoria donde los personajes siempre encuentran algún personaje excéntrico y los problemas que enfrentan terminan resolviéndose de una manera inesperada, tan inesperada como la magia de Chacha.

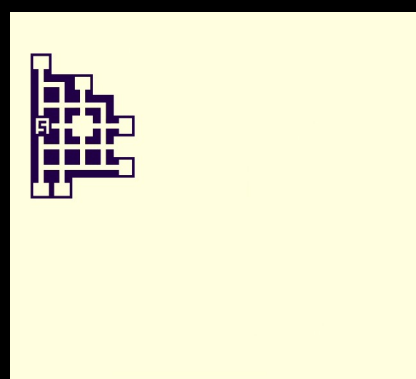
Siguiendo con el sistema de RPG, la experiencia se adquiere de forma tradicional al derrotar enemigos hasta acumular la experiencia requerida para el siguiente nivel, sin embargo su forma de rastreo es nada tradicional. En vez del clásico valor numérico, se indica con palabras como “mas o menos”, “aún falta” o “ya casi”. Bastante confuso, pero en forma refleja al manga que es bastante simple y dirigido a un público más infantil, y al no ser muy complicado, está información queda de más. Y para seguir dicha tendencia, parece ser que hay un nivel máximo de cinco. La mejora más notable es el aumento de salud indicado por corazones que aumentan con cada nivel. También parece ser que conforme aumenta el nivel, aumenta la probabilidad de realizar un ataque efectivo así como incrementar el daño infligido.



En caso de muerte inminente, use la salida indicada



Orca playera

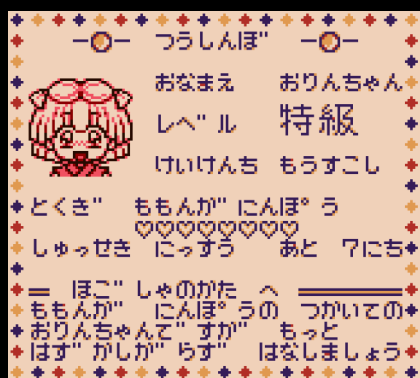


¿Habrá un mapa que llene toda la pantalla?

Como se había mencionado, hay diferentes personajes a seleccionar, y en general se manejan igual pero tienden a tener sus propias características que los diferencian aparte de la salud. Algunos pueden hacer técnicas con efectos únicos como Yakko que puede restaurar su propia salud por completo o Marin que llega a escapar a mitad de la batalla y terminar en algún lugar diferente del mapa que incluye lugares no explorados. En ocasiones también puede hacer ataques inefectivos que incluso llegan a causar daño a sí mismo. Y claro que al perder toda la salud, el personaje termina inconsciente. Es en este momento que se refleja otro elemento sacado del manga, y es que Seravy hará aparición con un disfraz pretendiendo no ser Seravi mientras ofrece ayudar al personaje caído, que implica llevarlo hasta la enfermería de la escuela y restaurar toda su salud. Otro efecto de ser salvado por Seravy es que el personaje subirá automáticamente un nivel, sin embargo habrá transcurrido un día. Como nota, Seravy será el curandero del juego y se puede volver a él en cualquier momento sin perder los días de examen, claro está mientras no sea por quedar inconsciente.

También está la posibilidad de que en ciertos eventos, el personaje compañero sea el que resulte afectado, es más probable que sirva como escudo al recibir daños del ambiente, aunque ha habido ocasiones en las que se duerme sobre la cama. Igualmente esto es aleatorio, y es muy poco probable que el compañero sea el que active los eventos, igualmente parece ser que en niveles de personaje más alto, más probable es que el compañero active eventos.

Este transcurso de días es importante, pues es el indicador de vidas y es debido a que el examen de la escuela Urara se debe resolver en siete días. Por lo que a manera de evitar una “muerte” dentro del juego, se usa el factor de los días. Es posible quedar inconsciente o perder contra los enemigos en más de siete ocasiones, pueden ser decenas de veces y el juego seguirá el curso. Esto causaría confusión pues se esperaría un “Game Over” después de fallar el examen. Resulta que si se superan los días del examen, al momento de hablar con la directora Urara, ella informará que es una lastima pero la pareja a reprobado el examen y deberá presentar el examen en un año más. Un game over bastante elaborado.



Recuerden siempre pedir
identificación



Comedia clásica



Solo es un hongote por tomar a una
niña inconsciente

Un punto que se consideraría mencionar es la aparición de un personaje por la fuente al ingresar por alguna de las dos entradas de dicha fuente. Este personaje desconocido simplemente expresará que fue descubierto y se tele transportará (es un salto hasta borde superior de la pantalla y siempre volverá a aparecer por la otra entrada de la fuente). Es posible que tenga que ver con algún “verdadero final” ya que al terminar exitosamente con el examen, siempre aparecerá una especie de calificación o boleta final, así como Seravy comentando que un mago debe alcanzar su máximo nivel. Posiblemente se deben completar ciertos objetivos secundarios como llegar al máximo nivel y vencer cierta cantidad de enemigos o conversar en algún orden con los personajes tras cumplir ciertas condiciones, o puede que se por medio de una contraseña especial. Por ahora este será un misterio (quizá no tanto para los japoneses) pero quizá se pueda descubrir en algún futuro. También cada personaje tiene una combinación de su final que depende un poco de su objetivo (aunque estos están limitados) pero la última pantalla siempre será la misma.



Una escuela donde la directora te
acepta hongos



Suerte el próximo año (juego)



Graduada

Como conclusión, este es un juego que está hecho con los fanáticos de la serie en mente. El azar es bastante presente y como el manga se puede considerar de tipo humor aleatorio, reflejado desde los ataques hasta las batallas al tener ataques que incluso dañan al mismo usuario o resultan inútiles contra el oponente (incluso los monstruos harán comentarios tras cada tipo de ataque) y claro está por el hecho de que la protagonista principal, Chacha, se caracterizó por su magia impredecible. Los desarrolladores habrán tratado de plasmarlo en el juego donde cada partida tiene muchas posibilidades de ser diferente al tener un compañero diferente, diferente calabozo, diferente objetivo y por supuesto los mapas y objetos que son aleatorios en cada juego. Si se es seguidor de Chacha, este juego puede valer la pena, aunque sea completar una partida.



Un fin con la mayor calificación de mi vida

Capturas



