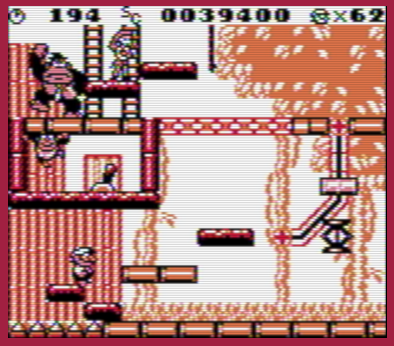




El juego más "mono" de Nintendo



DONKEY KONG



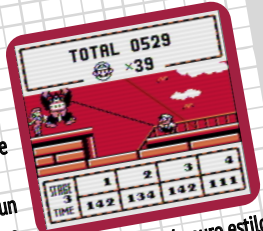
RETRO CLUB

Lás mecánicas

Donkey Kong cuenta con una gran variedad de mecánicas jugables para afrontar sus múltiples y diferentes desafíos, que van desde coger objetos estando sobre ellos, crear una escalera o un puente en cualquier parte del escenario, avanzar haciendo el pino o mover palancas al más puro estilo Laporta.

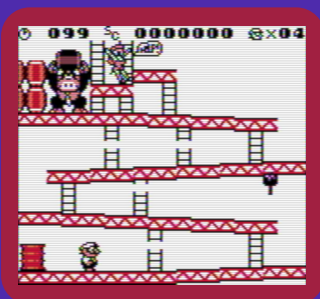
Por supuesto no todas ellas estarán disponibles desde el principio, sino que tendremos que ir desbloqueándolas y dominándolas poco a poco si queremos tener éxito en nuestro periplo.

Los puzzles y la habilidad se dan la mano en cada uno de los niveles del juego para ponernos a prueba. ¡Y ojo, no será tan fácil derrotar a Donkey Kong esta vez!



El día de la marmota. Donkey Kong ha vuelto a raptar a Pauline y, una vez más, Mario tiene que rescatarla. Y con esta premisa que ya hemos visto, empieza, una vez más, Donkey Kong.

Pero hay algo diferente. Ya en el primer nivel, calcado al del clásico de 1981, vemos que hay algo que esto no es lo mismo. Los gráficos, el control, la sensación general...esto parece un remake. Y la realidad es que es mucho más que eso. Bienvenidos a Donkey Kong

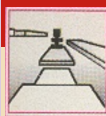


Para empezar, nunca se había visto a un Mario tan ágil como en esta aventura. Y lo cierto es que resulta sorprendente viniendo de un juego de Game Boy. Y más sorprendente aún resulta su influencia en futuros juegos, siendo este el germen de la saga Mario vs Donkey Kong e incluso estando presente en algunos movimientos que se usarían en Super Mario 64 y varios juegos más de la saga principal. Su valor histórico en ese sentido es realmente alto.

A nivel gráfico y sonoro el juego cumple. Gráficos pintones con especial atención a las animaciones, que son muy variadas y muy detalladas. Melodías que sin ser memorables se mezclan con efectos sonoros del juego clásico de 1981, creando una ambientación que se adapta perfectamente al juego.

Resumiendo, un clásico altamente recomendable tanto por su jugabilidad, que es donde brilla realmente como por su valor histórico. Se echan en falta recompensas más variadas que simplemente acumular vidas sin ton ni son, pero eso no empaña una experiencia recomendable y 100% ADN Nintendo.

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

NINTENDO
Nº jugadores: 1
Dificultad: Asequible sin dejar de ser una aventura desafiante

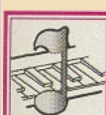
Nº de continuaciones: infinitas
Nº de fases: 100



80



Gran cantidad de variedad de fases y mecánicas.



75



Se echa en falta alguna recompensa para los completistas más allá de una cantidad absurda de vidas extra.



90

82

RETRO CLUB

El desarrollo

Cuando hayamos superado los niveles clásicos, empieza lo bueno. ¡Plot twist! Donkey Kong se transforma en un juego de puzzles y habilidad en el que tendremos que perseguir a Donkey Kong a través de 9 mundos en los que hay un elemento común: cada 4 niveles, nos enfrentaremos a Donkey Kong. Si logramos derrotarlo, desbloquearemos una nueva mecánica y veremos una pequeña cinemática que nos hará las veces de tutorial de la misma.

La jungla, el desierto e incluso el interior de un avión son sólo unos pocos ejemplos de los lugares que visitaremos, donde no faltarán homenajes y referencias a los juegos clásicos de la saga e incluso el regreso de un viejo conocido para ponernos las cosas aún más difíciles.

