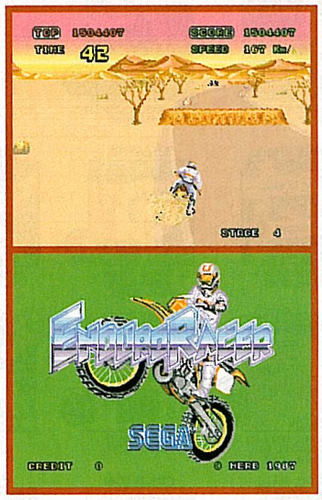
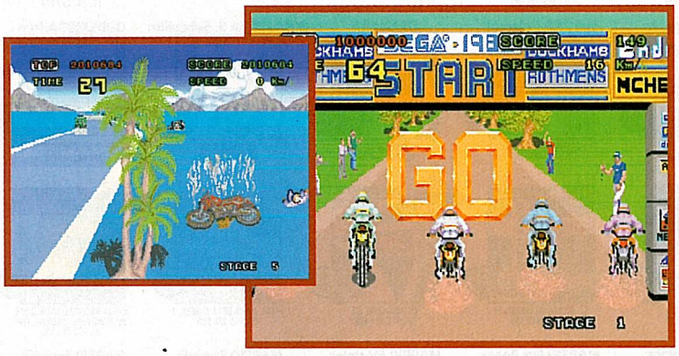
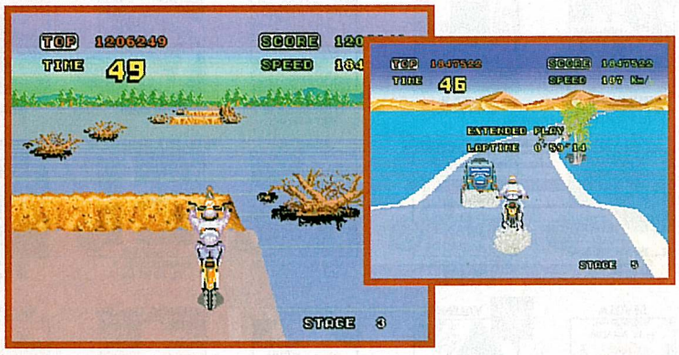
Sala de máquinas



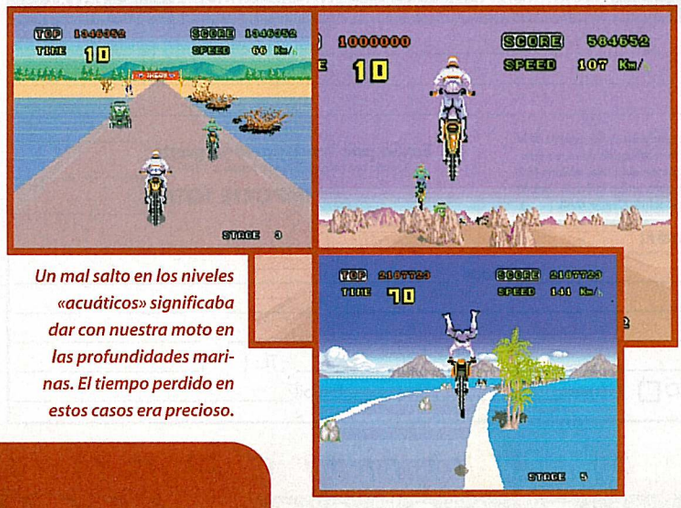
Coordinado por
J. C. MAYERICK

El motivo de acercar ENDURO RACER hasta estas páginas no responde a las pautas que se habían marcado en la sección hasta este momento. Por lo general, se eligen grandes *COIN-OP* de las que más tarde se extraen todas las versiones que se realizaron de la misma. Este mes, en cambio, nos hemos permitido el lujo de hacerlo a la inversa.



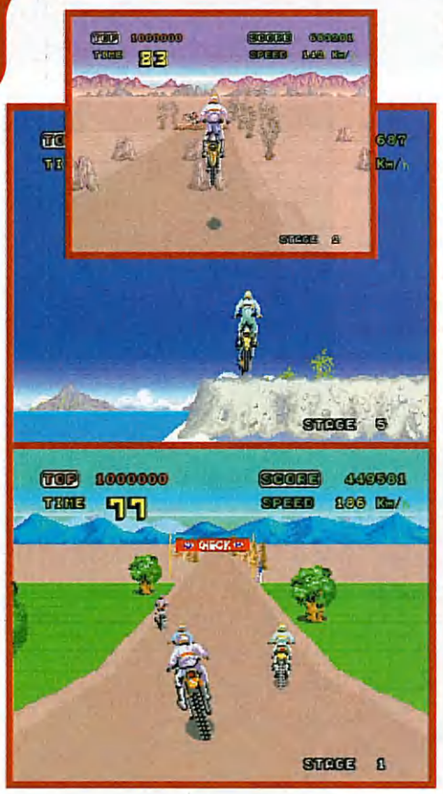


ENDURO RACER



Un mal salto en los niveles «acuáticos» significaba dar con nuestra moto en las profundidades marinas. El tiempo perdido en estos casos era precioso.

Las curvas se sucedían a una velocidad vertiginosa. De hecho, sólo había una manera de finalizar con éxito el juego: conocer cada palmo del trazado.



Este imagen precede a una de las muchas «leches» que se suceden en **Enduro Racer**. *El peor lugar para caer con la moto es un roca en forma de pico.*

Cometer la torpeza de chocar contra semejante mole de piedra conlleva la trágica consecuencia de ver cómo nuestra moto queda envuelta en llamas.

Esta moto es incontrolable. **La verdadera dificultad de Enduro Racer radicaba en los complicado del control del motorista, sobre todo en los saltos, en los que resultaba ciertamente difícil aterrizar donde uno quería. Para empeorar las cosas, la coin-op original contaba con un manillar cuya ligereza, en vez de mejorar la situación, la acentuaba aún más. Si dominas Enduro Racer... eres un monstruo.**

Para qué nos vamos a engañar. **Enduro Racer** no es el mejor juego que SEGA programó en su época dorada, cuando el efecto *scaling* era el gran protagonista de sus ***Coin-Op***. Hang-On y Super Hang-On, Out Run, After Burner, e incluso los Galaxy Force I y II, son ejemplos mucho mejores de lo que se podía lograr con dicha técnica. Juegos que también tendrán su cabida en los próximos meses pero que hoy, precisamente, han quedado a un lado en beneficio de **Enduro Racer**, un juego que, de no ser por las excelentes versiones con las que contó, jamás habría aparecido en estas páginas. De cualquier modo, tampoco hay que engañarse. **Enduro Racer** es un estupendo simulador/*arcade* en el que la dificultad era directamente proporcional a la imprecisa reacción de nuestro motorista. Vertiginosos ascensos y descensos se complementaban con innumerables obstáculos que debían superarse, en la mayor parte de las ocasiones, con el elemento más espectacular y recordado de todo el juego: las rampas. Con ellas se podían realizar impresionantes saltos, al estilo motocross, en los que existían muchas posibilidades de dar con los huesos en el asfalto... o en la tierra o el agua. La carrera se desarrollaba a lo largo de cinco circuitos en los que otros corredores y vehículos (a lo **París-Dakar**) competían más para estorbar que para otra cosa. El omnipresente contador de tiempo de los juegos de SEGA se reponía cada vez que se superaba uno de los circuitos. La posición, como en otros títulos, era lo de menos.

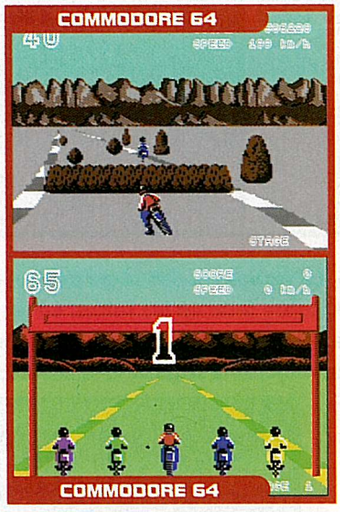
SUPER Information

COMPAÑIA	SEGA
AÑO	1987
GENERO	CONDUCCION
CIRCUITOS	5

Los cambios de rasante de las enormes rampas del circuito impedían ver en ciertas ocasiones los obstáculos que se agolpaban en la carretera. La claridad de esta pantalla se producía en escasas ocasiones.

Atari ST contó con una versión muy pobre a nivel gráfico y, sobre todo, muy parca en su colorido teniendo en cuanto a sus posibilidades. No estaba a la altura de lo que se le suponía a una máquina con semejantes características técnicas.

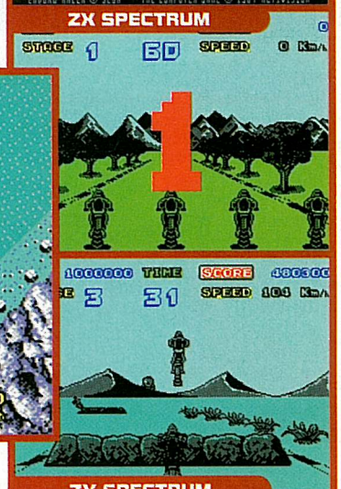
ATARI ST

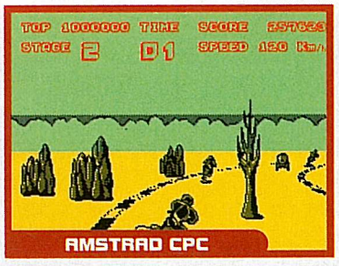

COMMODORE 64

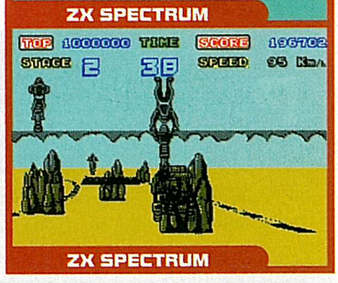
COMMODORE 64

AMSTRAD CPC

MASTER SYSTEM


ZX SPECTRUM

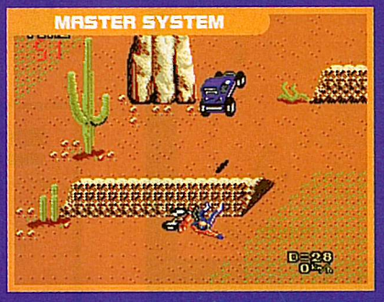

AMSTRAD CPC

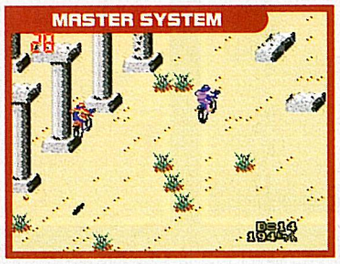

ZX SPECTRUM

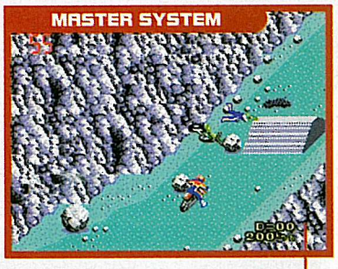
El motivo de haber acercado **Enduro Racer** a estas páginas no es otro que el de brindar a los usuarios de ***Spectrum*** un pequeño recordatorio de lo que fue uno de los mejores juegos que se programaron para dicha máquina. Muchos veréis en él un juego pobre gráficamente (sobre todo los que no hayáis vivido la época dorada de este ordenador), pero en realidad se escondía un juego que nos dejó

VERSIONES ENDURO RACER

a todos maravillados por su calidad técnica. Era rápido y contaba con un tamaño descomunal en sus gráficos, algo rara vez visto en el ordenador de SINCLAIR. Además de todo eso, era divertido, y gracias a él pasamos las horas más divertidas frente a nuestro ***Spectrum***. La encargada de realizar para ACTIVISION la versión de **Enduro Racer** fue GIGA GAMES, que también programó otro clásico como Nightmare Rally (para OCEAN). ACTIVISION también distribuyó **Enduro Racer** para ***Commodore 64***, ***Amstrad CPC*** y ***Atari ST***. La de ***Commodore*** era realmente mala, mientras que la de ***Amstrad CPC*** era idéntica a la de ***Spectrum*** en el aspecto gráfico, aunque infinitamente más lenta. ***Atari ST*** tampoco contó con una buena versión del juego. De las consolas, tan sólo ***Master System*** tuvo la oportunidad de contar con una versión.


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM

*Perspectiva isométrica y una jugabilidad endiablada para una versión tan bien hecha como curiosa. Había que participar a lo largo de diez niveles en una competición que calcaba, desde otro punto de vista, la idea de la **Coin-Op** original. Es la mejor adaptación a nivel gráfico, aunque se prescinde del modo original.*

Enduro Racer fue versionado para muy pocos sistemas. Master System fue la única consola que dispuso de él