

versión final

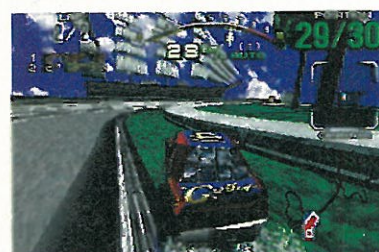
SATURN

# Daytona USA

Mayo de 1995



Velocidad



Los salidos de pista son habituales.



Entrada en túnel. Circuito 2.

por Javier S. Fernández

Nombre original : Daytona USA  
Realización : 1995  
País : Japón  
Compañía : Sega  
Programación : AM2  
Soporte : CD ROM

Ni al 50 ni al 70%, *Daytona USA* para Saturn ya está en la calle; se extiende por el mundo desde su aparición en Japón el 1 de abril. La esperada conversión de recreativa de Sega ha sido realizada por el laureado equipo de programación AM2, responsable entre otros muchos títulos de *Virtua Fighter* y, por lo tanto, de gran parte del éxito cosechado por la Saturn en Japón. Ya hay más carnaza para la polémica, nuevos elementos de juicio para determinar la primacía de la PlayStation sobre la Saturn o viceversa, a la espera del sueño Ultra 64. Cuando llegaron los primeros títulos de las máquinas de Sega y Sony, muchos se lanzaron a una comparación poco rigurosa, amparada en los problemas de la Saturn para gestionar los polígonos de su *Virtua Fighter*, y en la

suficiencia de la PlayStation para mover a los luchadores de *TohShinDen* y los coches de *Ridge Racer*, el título del que todo el mundo echa mano para juzgar a *Daytona*. Como quiera que pretendemos analizar el simulador de Sega por parámetros objetivos, afirmamos de antemano que *Ridge Racer* es mejor y así nos centramos en lo que verdaderamente interesa: la calidad de un juego magnífico, de los que venden consolas por sí solos. Los toscos y ya obsoletos *sprites* que construyeron en el pasado títulos de culto como *Out Run*, *Power Drift*, *Rad Mobile* (del que se ha realizado una versión para Saturn bautizada con el

Visa frontal al concluir la carrera.





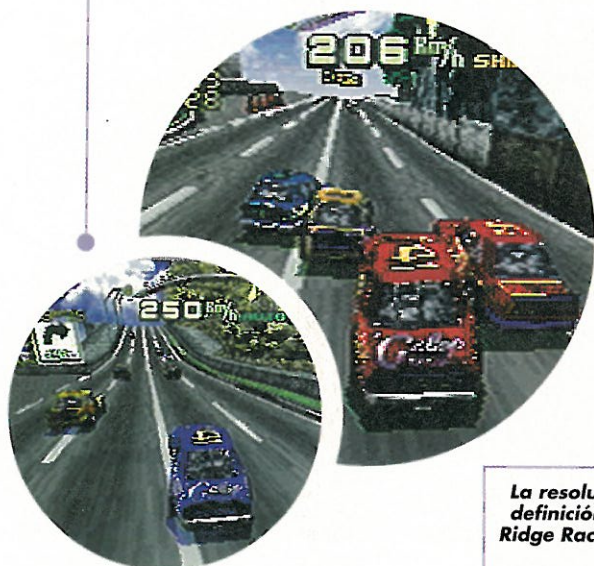
Se han dicho muchas cosas sobre lo que podría llegar a ser Daytona USA para Saturn, tantas, que hoy se le juzga por algunas que Sega nunca prometió. AM2 ha hecho un gran trabajo.



Vistas



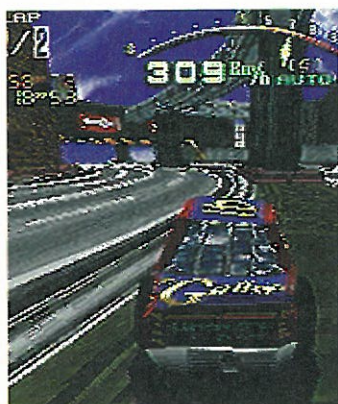
Cuatro son las vistas desde las que podemos seguir el desarrollo de la carrera. Como viene siendo norma habitual en los simuladores automovilísticos, el tamaño de los vehículos de la vista interior proporciona el mayor grado de espectacularidad.



La resolución de Daytona USA provoca que la definición de los vehículos sea inferior a la de Ridge Racer. Por contra, la riqueza visual de los escenarios es muy superior.

nombre de Gale Racer) o Monaco GP, han sido sustituidos por millones de polígonos que le han puesto ángulos a la realidad para transmitir la velocidad en su estado virtual. Virtua Racing, Virtua Formula, Sega Rally, Winning Run, Ridge Racer y Daytona USA marcan la evolución sufrida por los simuladores automovilísticos, desde que en 1992 AM2 cambió las formas de trabajar de un sector que encontró en los polígonos el maná. Muchos se aventuraron a hacer predicciones gratuitas sobre Daytona USA, y afirmaron que AM2 haría una réplica exacta para Saturn de la máquina original de Sega. El resultado de tal osadía se vuelve injustamente hoy contra el título, al que se le exigen cosas que la compañía japonesa nunca prometió. El resultado final, aunque magnífico, no alcanza la calidad de la máquina original, como ya sucediera también con Ridge Racer, aunque muy pocos han destacado este hecho. Por limitaciones técnicas





El vehículo se deteriora tras los choques.



*Se ha publicado que Daytona USA para Saturn sólo tiene dos circuitos. Dicha afirmación sólo se comprende si el que la formula no ha visto ni jugado al simulador de Sega, ni siquiera a la recreativa original. El hecho es grave porque no se entiende que se haya opinado sin conocimiento de causa. Los circuitos son tres.*

## Circuitos



Circuito Advanced.



Circuito Beginner.



Circuito Expert.

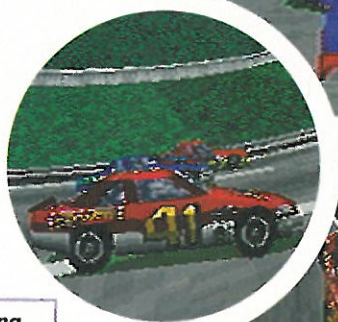
obvias, la resolución de pantalla del juego de Sega es sensiblemente inferior a la utilizada por la máquina arcade, pasando de los 496x384 pixels de ésta a los 320x224 de la Saturn, prácticamente idéntica a la que ofrece un PC con tarjeta VGA a 256 colores estándar. Este hecho repercute directamente en la presentación de los elementos en pantalla, y se traduce en una menor definición de los vehículos. Sin duda, en este apartado Ridge Racer ofrece un mejor resultado. Sin embargo, Daytona USA posee tres circuitos independientes, por el solitario recorrido del simulador de Namco, con una riqueza visual superior, mayor variedad de elementos y trazados muy logrados.

Más allá de cualquier planteamiento puramente técnico, Daytona USA transmite pasión, realismo y velocidad en cualquiera de las cuatro perspectivas que utiliza. Incita, obliga a seguir jugando, a apurar frenadas y a marcar trazados cada vez más





En los boxes podremos recuperar el estado original del vehículo, aunque hay que pagar el precio de perder posiciones que son difíciles de recuperar. Esta opción, que ya estaba en el arcade original, no la posee Ridge Racer.

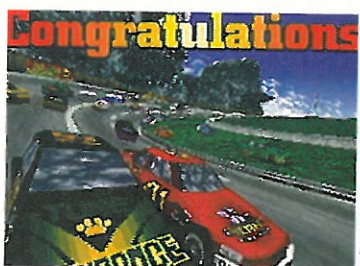


Sega ha aprovechado Daytona para potenciar a la Saturn, como lo demuestra la creación de distintos periféricos como el volante y el multiplayer para 7 jugadores.

#### Periféricos



La variedad de vehículos es escasa.



Felicitaciones por el triunfo.

perfectos, a rebajar tiempos y soñar con el podio.

AM2 ha cometido un error que nosotros no podemos achacar a la Saturn hasta no tener mayor conocimiento de causa, pero que sí hay que anotar en el debe del título: la brusca aparición de los bloques gráficos que forman los escenarios es criticable por muchos motivos, pero especialmente por la desaparición de estructuras poligonales sin justificación alguna. Si bien no repercute de manera negativa en el conjunto general del

juego, si supone un carencia manifiesta respecto a *Ridge Racer* que manejaba menos cantidad de información pero con resultados muy superiores. Que nadie se engañe, en el apartado gráfico, *Daytona USA* puede presumir ante sus competidores, especialmente por la variedad ya comentada de los decorados que envuelven a sus circuitos, menos austeros que en el simulador de PlayStation.

La música atronadora de la máquina original, muy al gusto de los japoneses y los trasnochadores de discoteca, retumba con fuerza en el Motorola de Saturn.

Pese a la tosquedad de la aparición de los escenarios, la conversión que AM2 ha realizado de la *coin-op* original es más que convincente. La Saturn se ha ganado el derecho a lucir con orgullo el nombre de uno de los mejores *arcades* realizados hasta la fecha. **U**

**ÚLTIMA**  
PUNTAJACIÓN  
TOTAL  
**88**

69