

# Cosmic Race

Personajes



*A pesar de la espectacularidad gráfica, Cosmic Race es un programa que no consigue divertir por mucho que nos esmeremos y pongamos interés. Desgraciadamente, el ser humano no posee los dedos suficientes por mano, ni la paciencia necesaria para manejarlo.*

por Gonzalo Herrero

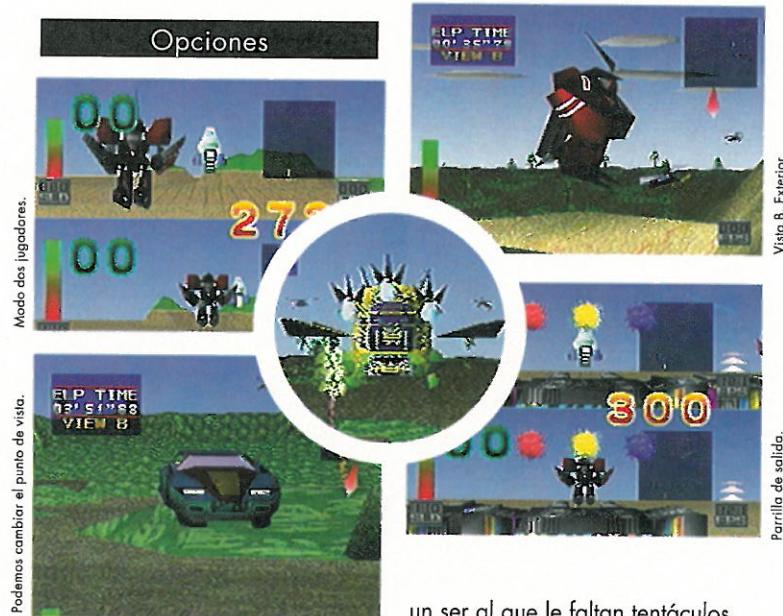
Nombre original : Cosmic Race  
 Realización : 1995  
 País : Japón  
 Compañía : Neorex  
 Programación : Interno  
 Soporte : CD ROM

**E**xisten reglas que deben respetarse para que un juego sea considerado dentro de un determinado género; existen también reglas de calidad que deben acompañar al juego, e incluso existen reglas para que sea un juego como tal, no en vano la Real Academia de La Lengua define el término como "Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana y se pierde". El trabalenguas puede servir para situar a *Cosmic Race*, un título que pretende ser un simulador de conducción y no hay quien lo conduzca; un programa que posee calidad técnica aunque mal aplicada, y algo que a tenor de la definición de los académicos no

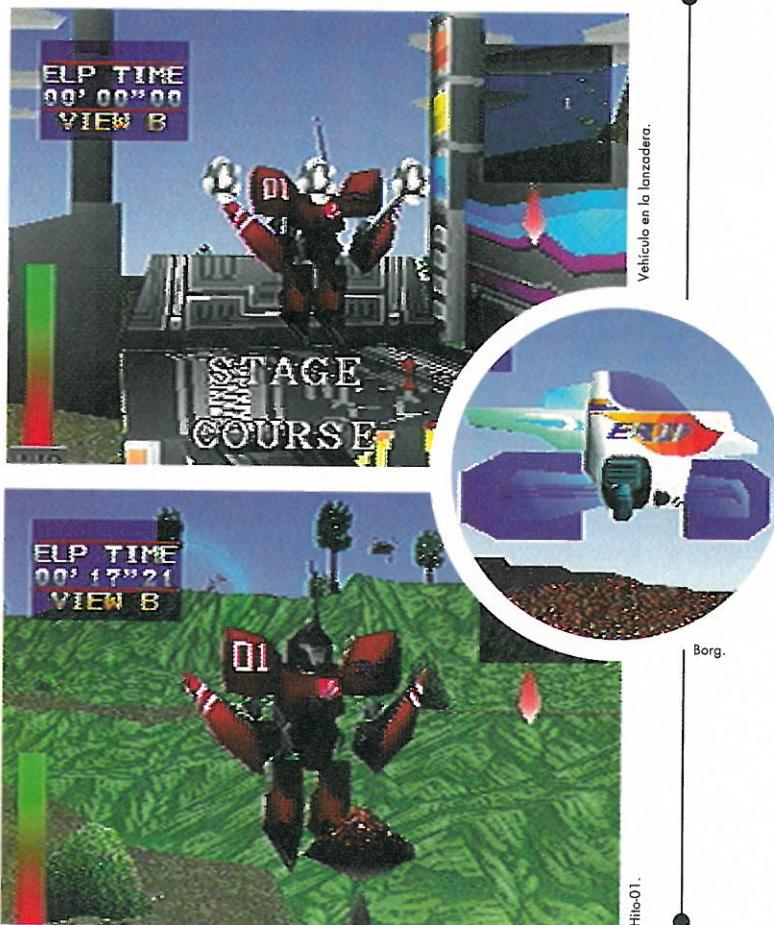
es un juego, porque no se sabe si ganas o pierdes, si avanzas o retrocedes, si corres o paras.

En los simuladores de conducción, la principal norma es que el coche o moto están pegados al asfalto, y en caso de ser un producto más efímero, volar dentro de un límite de alturas mínimas y máximas. Permutar los elementos puede traer graves problemas. Tal vez sea porque no estamos acostumbrados a la libertad de movimientos en 10.000 Km<sup>2</sup>, pero lo cierto es que estas carreras cósmicas hacen que el pad de PlayStation se quede pequeño.

*Cosmic Race* ha acuñado un nuevo término: el 'jugador-pulpo',



Vista B. Exterior.



un ser al que le faltan tentáculos para pulsar a la vez los ocho botones de la máquina de Sony más el direccional. Los programadores de Neorex desconocen la anatomía humana y conceden al jugador de consolas poderes paranormales superiores al resto de sus semejantes. Hay tanto de todo en *Cosmic Race*, tantos caminos para coger, tantas opciones de juego, tantos polígonos, tantos movimientos, que uno se siente como el torpe burro que murió de hambre por no haberse decidido a comer entre los dos montones de paja situados a distancias iguales.

*Cosmic Race* es injugable. A pesar de realizar formas atrevidas con los polígonos y de estar coloreado con gusto, es un híbrido de nada. Como experiencia de programación debe servir a Neorex de escarmiento, no por haberse saltado las normas, sino por haberlo hecho mal y no encontrar los alicientes de nadar contra corriente. **U**

ÚLTIMA  
PUNTUACIÓN  
TOTAL  
**35**

65