

Kitten Cannon

<https://softomic.org/juegosflash/kittencannon.html>

Fecha:30-4-2026 14:28:45

Kitten Cannon "también es conocido popularmente como Kitty Canon o Kitten Canon" es un verdadero icono de la era dorada de los juegos Flash.

1. Resumen y Datos Técnicos

Título:

Kitten Cannon (o Kitten Canon).

Creador:

Dan Fleming (de BurstStudio / BurstFilms.com).

Año de Lanzamiento:

2005.

Género:

Toss o Launcher (Lanzamiento). Se le atribuye haber popularizado este género en portales como Newgrounds y Addicting Games.

2. Objetivo del Juego

El objetivo es extremadamente simple: disparar a un gatito desde un cañón y lograr que recorra la mayor distancia posible. El juego termina cuando el gatito se detiene por completo o muere al caer en una trampa definitiva.

3. Controles y Mecánica

La jugabilidad se basa en la precisión y el tiempo:

Flechas arriba/abajo: Ajustan el ángulo del cañón.

Barra Espaciadora: Se usa para disparar. Al pulsarla, se activa un medidor de potencia (barra roja) que sube y baja rápidamente; debes soltarla en el punto máximo para obtener más fuerza.

Ángulo Estratégico: Aunque 45° parece ideal, muchos expertos recomiendan ángulos más bajos (entre 10° y 20°) para aprovechar mejor los explosivos y rebotes en el suelo.

4. Elementos del Mapa (Obstáculos y Mejoras)

El éxito depende de qué objetos toque el gatito durante su vuelo:

Ayudas (Potenciadores):

Bombas y TNT:

Lanzan al gatito más lejos y a mayor altura.

Trampolines:

Permiten rebotar manteniendo la velocidad.

Globos Bomba:

Explosivos flotantes que dan un impulso extra en el aire.

Peligros (Frenos):

Pinchos (Spikes):

Detienen al gatito al instante de forma violenta.

Plantas Carnívoras (Venus Fly Traps): Se comen al gatito, terminando la partida.

5. Legado y Curiosidades

Humor Negro:

Es famoso por su estilo "cruel" pero caricaturesco, típico de la internet de los 2000.

Padre de un Género: Sin Kitten Cannon, probablemente no existirían éxitos posteriores como Toss the Turtle, Hedgehog Launch o Shopping Cart Hero.

Sonidos:

El juego utilizaba efectos de sonido reciclados de otros medios, incluyendo sonidos clásicos de juegos de Mario.