

Jet Set Willy

<https://www.softomic.org/juegosflash/jet-set-willy.html>

Fecha:4-5-2026 6:20:13

• Jet Set Willy: El Caos Después de la Fiesta •

1. Una Premisa Surrealista

§ El Objetivo: T

ras hacerse rico en el juego anterior, Willy da una fiesta masiva en su mansión. Su ama de llaves, Maria, no le dejará irse a dormir hasta que recoja los 83 objetos brillantes que los invitados dejaron tirados por las 60 habitaciones.

ª Humor Británico:

El juego está lleno de elementos bizarros: desde retretes voladores y sierras circulares hasta enemigos inspirados en el surrealismo de los Monty Python.

• 2. El Primer "Mundo Abierto" de Plataformas • Exploración No Lineal:

A diferencia de otros juegos de la época que eran niveles cerrados, en Jet Set Willy podrás moverte con total libertad entre las habitaciones de la mansión, el yate, la playa y el tejado.

f Precisión Quirrgica:

Es famoso por su extrema dificultad. Cada salto debe ser milimétrico; un roce con un objeto enemigo significa perder una vida instantáneamente.

• 3. El Famoso "Bicho" del Ático

ž El Bug Imposible:

En su lanzamiento original, el juego tenía un error de programación. Al entrar en la habitación "The Attic", el juego se corrompía, haciendo que otros objetos desaparecieran o fueran imposibles de recoger.

ž • Solución por Periódico:

Fue tan mediático que las revistas de la época tuvieron que publicar códigos (POKES) para que los jugadores pudieran arreglar el juego y terminarlo.

• 4. Pionero en Antipiratería • La Tarjeta de Colores:

Para evitar copias ilegales, el juego venía con una tarjeta física de cartón llena de códigos de colores. Antes de jugar, debías introducir el código que el programa te pedía mirando la tarjeta. ¡Era imposible de fotocopiar en aquella época!

¶ 5. Apartado Técnico y Música • Beethoven en 8 Bits:

La banda sonora es una versión en "beeper" (el altavoz interno del Spectrum) de la Sonata para piano n.º 14 (Claro de Luna) de Beethoven, que suena de forma hipnótica durante toda la partida.

• Un Hito Visual:

Lograron meter un mapa enorme y complejo en apenas 48K de memoria, algo que se consideraba una proeza t cnica en 1984.