

# El juego perfecto

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°32 (Août 2000)

Sujet de l'article : Perfect Dark

*El mundo de Joanna es una maravilla*

Scans réalisés par les membres du site Nintendo64EVER, usage exclusivement destiné aux autres membres du site. Toute reproduction, partielle ou complète, ainsi que la diffusion de ce fichier est interdite. Les magazines originaux sont la propriété intellectuelle exclusive de leurs éditeurs respectifs, les scans regroupés dans ce fichier ont un but uniquement documentatif et informatif, aucune exploitation commerciale ne peut en être faite.



EL JUEGO PERFECTO

### DICHOSA HUMANIDAD

Uno de los encantos más evidentes de los enemigos de Bond en GoldenEye era, sin lugar a dudas, su realismo. Estornudaban, se rasaban y, en pocas palabras, se comportaban de forma abominable. Por suerte, semejante comportamiento continúa en Perfect Dark, por lo que podremos ver cómo la pena se pasea por los escenarios al tiempo que se estiran, bostezan o balotean mientras hacen sus necesidades...



## ASÍ ESTÁ MEJOR

El peculiar sentido del humor de Rare entra con fuerza en el nuevo milenio.

### DECORADOR A RATOS LIBRES

¿Alguna vez te has preguntado por qué el súper agente Bond no era capaz de mover ni la más ligera sillita? Ni que fuera un alfeñique. Pero eso se acabó, ya que Joanna es capaz de levantar un sofá como si de un fornido mozo de mudanzas se tratara. ¿Y para qué? Pues, por ejemplo, para trasladarlo hasta ese punto de la estancia en el que te puede servir de escudo contra algún que otro enemigo. ¡Dile a todo el mundo que nosotros te enseñamos este truco!



### ARAÑA DE PACOTILLA



La verdad es que las imágenes de los personajes de GoldenEye caminando sobre sus rodillas en el modo multijugador no eran nada del otro mundo, pero resultaban muy divertidas. Estaba claro que algo tenía que cambiar en la nueva generación de diversión a varias bandas que nos prepara Rare. En Perfect Dark, los personajes de tus colegas se desplazan con un grado de patosismo elevadísimo, como si de arañas deformes se tratara. Quizá con algo más de realismo, pero presentando la misma pinta imborrable de siempre. Primero carcajeate en sus caras y, luego, vuélales las ideas de un balazo.

# EL JUEGO PERFECTO

## El mundo de Joanna es una maravilla.

Como no. Perfect Dark. No podía ser otro. Desde que se coló subrepticamente en la redacción de M64 el mes pasado, no ha habido hora del día (ni de la noche) que no hayamos pasado delante de esta auténtica joya consolera. Al igual que en GoldenEye, detrás de cada esquina te espera una sorpresa, y no siempre será agradable. No falta de nada: desde claustrofóbicos viajes en ascensor hasta alienígenas con chaleco.

Parece ser que, por fin, los de Rare han puesto todo su empeño en crear un argumento con todas las de la ley. En los guiones anteriores, la historia dejaba mucho que desear por culpa de ciertos chistes malos y alguna que otra escena sensiblera. Pero que no cunda el pánico, ya que todo apunta a que la época de la cursilería llegó a su fin. Y eso se plasma en más de treinta minutos de alucinantes escenas de vídeo. En dos palabras: im-presionante.

Los gritos de admiración en la redacción han sido tan prolongados y entusiastas que en las oficinas colindantes pensaban que habíamos montado un castillo de fuegos artificiales. En resumidas cuentas, Perfect Dark llega a límites que nunca hubiéramos imaginado alcanzables para las capacidades de la N64. En estas páginas pretendemos ofreceros, para vuestro deleite, y sin estropear ni una sola de las sorpresas que depara su enrevesada trama, algunas de las maravillas que Rare ha conseguido embutir en tan magistral cartucho. Poneos cómodos y disfrutad de la última maravilla consolera del mercado...



△ Los de Rare nos toman el pelo. El cristal es antibalas, por eso no pasa nada.

Uno de los momentos más alucinantes del principio: el paseo en ascensor.

La hermanita de Jo amenazada de muerte.

◁ Un fornido jefe trajeado como si fuera el día de su boda.

△ El cuartel general de la empresa es de lo más molón. Oscuro y peligroso.

El inconfundible logo.

◁ No dispares a todos. Ella te será muy útil.



## DUELO ENTRE CABALLEROS

Cuando ya llevas un buen rato disfrutando de Perfect Dark, aparece otro de los extraordinarios extras que esta maravilla esconde a cada paso. Se trata de "El Duelo", y consiste en una serie de enfrentamientos cara a cara en la zona desarmada de entrenamiento del Instituto Carrington. Te sentirás como un forajido en el Salvaje Oeste. Deberás colocar tu espalda contra la del rival, avanzar unos cuantos pasos y disparar. En primer lugar te enfrentarás a un vigilante de Datadyne, después al agente secreto Jonathan Dark y, por último, al malísimo Trent Easton en persona.

## JOANNA MORTADELO

En algunos momentos del juego, tal y como sucedía en el nada impresionante Mission: Impossible, deberás disfrazarte antes de entrar en acción. Por ejemplo, y haciendo gala de un cuerpo escultural, Joanna se vestirá de azafata de vuelo. De ese modo, puede acceder sin problemas a un montón de sitios interesantes. Además, también puede hacerse con un maletín. Sin embargo, si te comportas de manera poco acorde con tu disfraz, puedes delatarte. Las azafatas no suelen liarse a tortas con un pasajero, por poner un ejemplo, ni tampoco acostumbran a birlarles su equipaje. Esperamos como agua de mayo que la versión para Game Boy ofrezca la demostración de cómo debe evacuarse el avión en caso de incendio y que cuente con un reforzador para poder pedir naranjada cada vez que se te anteje.

EL JUEGO PERFECTO

# PERFECTO

## QUE SE MUERAN

Nunca el sadismo había sido tan divertido.

### No se levante

No es una animación de una muerte propiamente dicha, pero resulta muy divertida. En el edificio Datadyne, si eres lo suficientemente rápido y sigiloso, pillarás con la guardia bajada a uno de los chicos antes de que tenga tiempo de dar un respingo. Seguro que estaba enviando un mensajito cursi a su novia. Si actúas con rapidez se quedará pegado a la silla, más inerte que un pollo en una pollería. Así aprenderá.



### ¿Funciona?

Baja el laboratorio y pillarás a un científico y a un vigilante que prueban un arma nueva. El vigilante dispara a un objetivo muy lejano para comprobar su eficacia. Como era de esperar, no hace diana ni por asomo. Es el momento de interrumpir su charla y enviar a ambos a decir sandeces al otro barrio. ¿Te gusta?



### Recoge el arma

Esta revista ha actuado como plataforma para que hicierais sugerencias a los chicos de Rare para su juego estelar, y estamos muy orgullosos de saber que no han caído en saco roto. En este juego puedes hacer saltar el arma del enemigo de sus manos (y recogerla, claro está). Los vigilantes más avisados se agacharán y recogerán de nuevo su arma. Siempre y cuando no llegues tú antes.



### Dale color

La coqueta villa de Carrington sirve tanto de centro de diseño de niveles como de lugar ideal para poner en práctica lo aprendido en ese curso de decoración por fascículos que compraste el año pasado. Hasta la gama de colores aquí dentro es diferente de la del resto de niveles. Puedes decorar el interior a tu gusto si echas



mano de los dos francotiradores que hay en el tejado. Cuando los pilles in fraganti, algunos se balancearán hacia adelante y hacia atrás de forma teatral antes de enfrentarse a una muerte segura.

GO!  
GO!

Agosto 2000

64 45

**¿UN TAQUITO DE QUESO?**

Vaya detalle más extraño. Escondido en algún rincón del edificio Datadyne encontrarás un pedazo de queso. A primera vista, parece alguna variedad sueca. No pensamos revelarte el lugar exacto en el que se encuentra. Si alguno cree saberlo, que nos envíe la solución a la redacción acompañada de un queso de bola. ¿Para qué servirá este delicioso producto lácteo? Tan sólo Rare lo sabe. Hay más pedazos en todos los niveles. Será mejor que afines el olfato, porque quizá sólo así logres dar con todos.



**CLUB NOCTURNO**

En algún lugar de uno de los escenarios urbanos del juego hay otra pequeña joya similar a la anterior esperándote. No vamos a dar más detalles de su ubicación. Se trata de una broma al más puro estilo *Duke Nukem*: un local de strip-tease para gente con mucha pasta. Para desgracia de algunos, no aparece ninguna bailarina contoneándose asida a la barra, pero sí un montón de tiparracos armados hasta los dientes. ¿El pase VIP? No, tan sólo necesitas una Magnum y un escáner de rayos X.



# ARMAS A TUTIPLÉ

Se acabaron los tiempos de las pistolitas...

## PISTOLA SICÓTICA



Esta virguería de la ciencia provocará las carcajadas más hilarantes. Tan sólo dispones de unos pocos disparos, pero la aguja impregnada en droga que incorpora provoca un trauma psicológico tal, que convence a la pobre víctima de que, en realidad, no es lo que parece. En pocas palabras, el enemigo se pasará a tu bando.



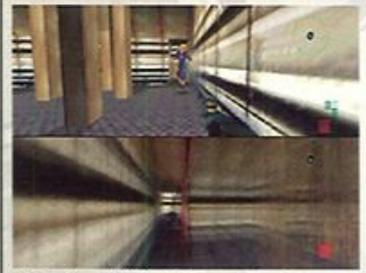
## RALENTIZADOR



Aparece de forma opcional en el modo multijugador y se trata de una bestia de carácter indomable. Es una especie de una droga súper violenta que lo ralentiza todo. El resultado; algo así como una peli de Bruce Lee vista a cámara lenta. Increíble.



## BOMBA N



Al igual que el Ralentizador, se trata de una opción de lo más curiosa. Es una granada que extiende un producto químico psicoactivo en un radio considerable. El pobre desgraciado que se interpone en su camino tira su arma al suelo y se dedica a pulular por el lugar como un zombi con un ataque de nervios. En el modo multijugador resulta muy impresionante, ya que la pantalla se vuelve turbia, aunque no por la sangre de ninguno.

# ASÍ CUALQUIERA PUEDE

Disfruta de las delicias de los mejores trucos...

## MARQUÉS DE QUEENSBURY



¡Alucina con este truco! A pesar de que los guardianes llevan

armas, no pueden utilizarlas. Así pues, date prisa y acaba con todos antes de que se acerquen demasiado.

◀ ¿Tenéis ganas de pelea, gallitos? Pues se os van a quitar de golpe, mira por dónde.



## INVENCIBLE



Te encantará. Si quieres gozar de verdad de la IA y del comportamiento de los enemigos, tienes que ser capaz de pararte a observar sin que nadie acabe contigo. Empieza la diversión...

▽ Disfruta de los Skedar cara a cara. Así podrás observarlos con todo detalle.



## LANZACOHETES ENEMIGOS

Un clásico de *GoldenEye*. Sin embargo, la IA ha evolucionado lo suficiente como para que los malos sean capaces de escapar a toda pastilla de la onda expansiva. Lástima que hayan eliminado el zumbido.



Lo mejor es mangarles las armas cuando mueren.



## DIOS ESTÁ EN LAS PEQUEÑAS COSAS

### LO SIENTO, AMIGO

Retretes. Lebrinas. Lugares para evacuar las sobras. No se nos ocurre un nombre agradable para denominarlos, pero lo cierto es que en *Perfect Dark* hay lavabos. Desde los generosos desagües de la corporación hasta los retretes más vulgares de otros puntos, la verdad es que este juego contempla todas las posibilidades de relajación intestinal del cuerpo humano. No os vamos a desvelar dónde se encuentran exactamente, pero sí que el ocupante no parece molestarse demasiado por la señora que no para de incordiarle.

### LÁSER



La versión actualizada de la letal arma original de Moonraker.

Va de perlas, ya que, como opción de disparo secundaria, incorpora el láser de muñeca de Bond, si bien en este caso se trata de un arma mucho más efectiva con munición infinita y un alcance mayor. ¿Dos láseres por el precio de uno? Vaya ganga.



La obsesión enfermiza de GoldenEye por el detalle fue uno de los motivos que lanzaron a este juego a la fama. Si *Perfect Dark* no apostara fuerte en este sentido sería todo un fracaso.



Después de estudiar a fondo todos y cada uno de los rincones del nuevo título de Rare, estamos en disposición de asegurar que todo está en su sitio. El mal gusto de Carrington a la hora de vestirse queda patente incluso en la elección que hace de los cojines más horteras que uno puede echarse a la cara.

Nuestro buen amigo dispone de cocina equipada hasta con microondas, el mostrador de recepción de Datadyne oculta dos armas para casos de emergencia...

¡Si hasta en los urinarios de los lavabos puede apreciarse el agujerito del desagüe! El mejor ejemplo que ilustra el conocimiento que los chicos de Rare tienen de los gustos de la audiencia es la forma en que puedes disparar al denso tráfico aéreo que vuela por los alrededores del edificio de Datadyne. Sabían que, tarde o temprano, lo íbamos a intentar. Al igual que su predecesor, *Perfect Dark* viene bien cargadito, con la intención de que nadie se aburra durante muchos meses.

De repente, te das cuenta de que Carrington es un solterón empedernido.



### ARMAS CLÁSICAS

No hay nada mejor que liquidar a los malos con las armas de siempre. Los nombres han cambiado un poco, pero también su efectividad. Puedes incluso acceder a la vieja cruceta roja para apuntar. El manejo de algunas armas también ha variado un tanto: en esta ocasión el Kobb es, por ejemplo, menos preciso.



El AR53 ha alcanzado la perfección.



### A CÁMARA LENTA

En la redacción lo hemos bautizado como el truco del Sr. Miyagi (el de *Karate Kid*). Con él puedes convertirte en el jugador perfecto: podrás rodear a los frustrados enemigos, esquivar las balas, acercarte lo que quieras e, incluso, comerte un sándwich mientras juegas.



Este guardia no se ha dado cuenta siquiera de que estamos ahí. Mala suerte, amigo...

### PERSONAJES PEQUEÑOS

Enanos cabezones para carcajearte a gusto. Parecen auténticos duendes y suelen pulular a tu alrededor como champiñones a los pies de un árbol. Son mucho más bajos que Oddjob o Elvis y, sin embargo, para acabar con ellos deberás sudar tinta.



Con una cabeza así ya se puede ser un erudito.

