

Juegos de Cine

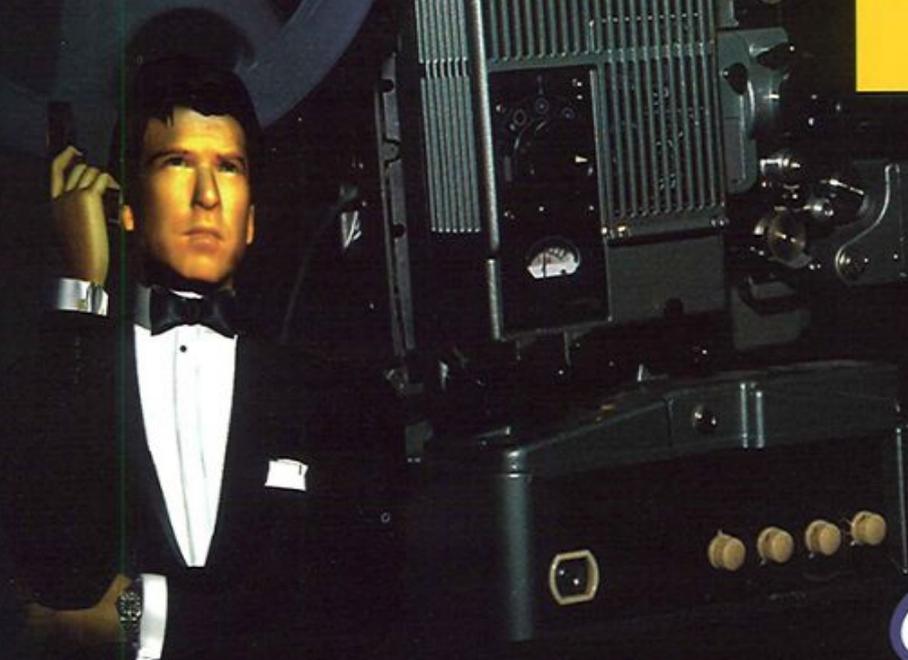
Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°27 (Mars 2000)

Sujet de l'article : Site

Un paseo por los juegos más influencias cinéfilas...

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.

JUEGOS DE



Un paseo por los juegos con más influencias cinéfilas...

EL TOP 5



Apenas se nota



Me suena



Esto lo he visto en...



¡Qué copiada!



¡Que vengan los abogados!

Cuando Shigeru Miyamoto preparaba *Donkey Kong*, su primer juego, buscó inspiración en el séptimo arte, en *King Kong*, para ser precisos. ¿No es la escena de la chica raptada por el súper mono una de las más famosas de la historia del cine? Se inspiró tanto que la Metro Goldwin Mayer trató de buscarle las cosquillas a Nintendo.

Desde entonces, los desarrolladores no han dejado de incluir referencias a sus películas favoritas en sus juegos. Y, a medida que la frontera entre los videojuegos y los films se diluye (¿acaso juegos como *Zelda 64*, *Lylat Wars* o *Resident Evil 2* no parecen películas?), estos discretos coqueteos con Hollywood se convierten casi en pedidas de mano.

Así que, apaga las luces, siéntate en tu sillón y prepárate a pasear por un terreno en el que la frontera entre el cine y los juegos pierde su nombre ¡Las palomitas!

CINE

LYLAT WARS

INDEPENDENCE DAY

EL JUEGO: En Katina, el planeta desierto, Fox McCloud observa impotente cómo una pirámide queda reducida a la nada por un increíblemente grande platillo volador y



su devastador láser de la muerte.

LA PELI: En su más famosa escena, la residencia del Presidente de los Estados Unidos explota y queda destruida tras el paso de un platillo volante y su temible rayo azul.



STAR TREK: LA PELICULA

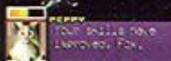
EL JUEGO: El equipo Starfox es atacado por un violento robot construido a partir de viejas partes de otras naves. En un momento de máxima



terrestre Voyager I. Spock revelará que todo lo que V Ger pretende es conocer a su creador.

LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

EL JUEGO: En medio de una batalla campal, Peppy Hare radia un mensaje para McCloud: "¡Animo Fox, utiliza tu instinto!". Algo más tarde, Peppy farfulla: "Me recuerdas a tu padre".



LA PELI: Es la escena más famosa entre Luke Skywalker y Obi

emoción, el robot clama, con su último aliento vital, por conocer a su creador.

LA PELI: El capitán y su tripulación descubren que V Ger, el destructivo alien que se les ha colado, no es más que un refrito de las partes del viejo satélite



Wan. El venerable anciano reconoce en Luke los genes de su padre, Darth Vader, y grita: "¡Usa la Fuerza!" durante la tremenda lucha en La Estrella de la Muerte.

EL RETORNO DEL JEDI

EL JUEGO: Tras descubrir que Andross sin sus dos dedos de maquillaje no es nadie, Fox escapa a través de una complicada red de túneles. Para amenizarle la huida, una cíclopea bola de fuego le persigue.

LA PELI: Lando Calrissian se bate en retirada tras haberle dado un buen tute con el láser a La Estrella de la Muerte. A medida que el dulce hogar del oscuro Darth Vader se convierte en confeti, el fuego persigue a la nave de Lando.



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

SUPERMAN III

EL JUEGO: En una preciosa habitación que lo refleja todo, Link es obligado a pelear contra una sombra maléfica de sí mismo. Todo lo que hace se vuelve contra él.

LA PELL: Una versión malvada de Superman es creada para reemplazar al verdadero, que ha sufrido radiaciones de kriptonita y ha perdido sus poderes. El resto es una superbatala entre superhéroes, uno malo y uno bueno.



relajante y exuberante bosque. ¿Volverán a verse?

LA PELL: En el relajante y exuberante bosque de Endor, la princesa Leia y el pavo (alguien tenía que decirlo) de Luke Skywalker se separan. ¿Se volverán a ver de nuevo? Si, no os preocupéis.



LA GRAN EVASIÓN

EL JUEGO: Link está desesperado por conseguir una cita con alguna de las monadas de la fortaleza Gerudo, pero el puente está derruido. En una escena de vídeo trepidante, Link consigue que su bravo corcel salte el foso.

LA PELL: Después de una huida masiva de un campo de concentración alemán durante la Segunda Guerra Mundial, Steve McQueen alcanza la frontera suiza. Un pequeño esfuerzo y será libre, pero es que, por si fuera poco, él ve en moto. ¡Vaya salto!



TUROK 1 Y 2

PARQUE JURÁSICO

EL JUEGO: El cazador de dinosaurios se encuentra cara a cara con un par de furiosos velociraptors con un apetito insaciable. Un par de toques con la escopeta y van listos.

LA PELL: El inclassificable cazador Robert Muldoon ve una especie de Raptor entre la maleza. "¡Qué lista!", dice, mientras la lista en cuestión se acerca y le arranca la cabeza...



EL MUNDO PERDIDO

EL JUEGO: Turok encuentra un dócil stegosaurus enfascado en sus asuntos. Mientras escapa, se dedica a disparar a diestro y siniestro a los petrificados mutantes a medida que avanza.

LA PELL: El malvado Pete Postlewhite avanza por la Isla B cazando a todos los reptiles que ve, pero con redes... Y va en un jeep... Bueno, ¡pero hay dinosaurios!



ALIENS

EL JUEGO: En un espacio lleno de misteriosos huevos de aliens apilados en columnas que llegan hasta el cielo, Turok se encuentra con la reina Mantid, una asquerosa mamá alien que va diseminando alienitos por ahí. Turok se la carga.

LA PELL: De la tripulación de la Sulaco sólo queda Ripley, que se da cuenta de que el origen de todos sus problemas es una enorme máquina productora de huevos. Ripley se la carga.



MEMORIA LETAL

EL JUEGO: Turok se lo monta para, finalmente, conseguir acabar con Campaigner en su propio territorio. Luego huye del edificio en llamas mientras la explosión le persigue.

LA PELL: Geena Davis y Samuel L. Jackson huyen para salvar sus vidas por el pasillo de un hotel delante de una sobredosis de explosivos. Luego hay una escenita genial con una metralleta.



DUKE NUKEM: ZERO HOUR

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

EL JUEGO: Tras una batalla en las calles del centro de Nueva York, Duke se convierte en el primer viajero en el tiempo. ¿Y para qué le sirve? Para aparecer en un mundo post-nuclear en el que la Estatua de la Libertad está medio enterrada. ¡Pobrecilla!

LA PELL: Charlton Heston aterriza en un planeta dominado por monos. Hacia el final, descubre una Estatua de la Libertad semienterrada y se da cuenta de que todo el rato ha estado en el planeta Tierra, pero en su estado post-nuclear. ¡Entonces lo comprende todo!



TITANIC

EL JUEGO: Duke explora el interior de un barco y descubre un coche antiguo dentro del que se produce un movimiento sospechoso. Pronto el barco empieza a hundirse y Duke tiene que correr a buscar aire.

LA PELL: Rose DeWitt Butaker y Jack Dawson se meten dentro de un coche que hay en las bodegas del Titanic para una romántica cita. Por supuesto, el barco empieza a tener problemas enseguida.



ALIENS

EL JUEGO: El señor Nukem dispara como un loco contra asquerosas criaturitas arácnidas que le saltarán a la cara a la mínima oportunidad.

En un momento dado, Duke es atacado por arañitas que surgen de tubos de ensayo.

LA PELL: Seres semejantes a arañas escapan de sus cárceles de cristal y avanzan por el suelo reclamando su porción de alimento humano. De pánico.



INDIANA JONES EN EL TEMPLO MALDITO

EL JUEGO: En el salvaje Oeste, Duke salta a una vagoneta para iniciar un emocionantísimo (y peligrosísimo) paseo por las galerías de una mina abandonada. Por cierto, para añadir un poco de sal al asunto, todo está lleno de guardas que dispararán sobre él.

LA PELL: El doctor Jones y algunos de los suyos toman parte de una histórica secuencia que tiene lugar en unas vagonetas mineras mientras escapan de los santeros. También hay malos que lo son hasta disparando.



SHADOWMAN

SE7EN

EL JUEGO: En un deprimente y oscuro presente, un asesino en serie anda suelto. En su asquerosa guarida, escalofriantes artefactos para hacer el mal.

LA PELI: Brad Pitt y Morgan Freeman viven en un mundo increíblemente oscuro, sórdido y monocromo. También tienen a su asesino en serie y, un día, descubren su apartamento, lleno de terroríficos escritos y aterradores recuerdos.



EL SILENCIO DE LOS CORDEROS

EL JUEGO: Avery Marx, ese asesino de apartamento impoluto, tiene un genial par de gafas que le permiten ver en la oscuridad y que usa para seguir el rastro de Mike LeRoi.

LA PELI: El final es clavado a esto. Jodie Foster se mete sin querer en la casa del asesino, Buffalo Bill, y éste la sigue por su pocilga con sus gafas para ver en la oscuridad.



LA ESCALERA DE JACOB

EL JUEGO: Nuestro atormentado héroe, Mike LeRoi, se auto inculpa por la muerte de su hermano pequeño, Luke. Antes de que pase mucho tiempo, el espíritu de Luke le guía en su lucha contra el mal. Ah, el osito de peluche le ayuda.

LA PELI: Al personaje protagonista, perseguido por el recuerdo de sus familiares fallecidos, le es mostrado el camino al cielo por el espíritu de su hijo muerto. La pena es que no hay osito de peluche.



UN HOMBRE LOBO AMERICANO EN LONDRES

EL JUEGO: En su búsqueda (aparentemente sin fin), LeRoi se presenta en el metro de Londres. En una pequeña habitación, oscura y solitaria, una especie de Jack el Destripador intenta acaniciar la cabeza de Mike.

LA PELI: Un hombre salta de un vagón de metro. Oye un aullido. Anda. Algo aparece. Corre. El monstruo le alcanza. Lo último que vemos es el rostro petrificado del hombre mientras la bestia hace de las suyas. ¡Ale!



ARMORINES

STARSHIP TROOPERS

EL JUEGO: El objetivo principal de Tony Lewis y Myra Lane es largarse con los asquerosos cerebros gusanos de los jefes alienígenas. No hay que dejar de prestar atención a los gusanos gigantes de las escenas de vídeo del principio.



LA PELI: No dudamos que los abogados de la Touchstone ya han empezado a tocar a la puerta de Acclaim. En Starship Troopers hay un supercerebro-gusano que se alimenta de materia gris humana...



KING KONG

EL JUEGO: Nuestro héroe ve, incapaz de intervenir, cómo un gusano gigante captura a un desventurado científico y se lo lleva a su guarida. Misión asignada: liberar al científico.

LA PELI: Un momento clásico de la historia del cine: el enamorado Kong secuestra a la rubia y chillona Fay Wray y la invita al té de las cinco. Vale, no hay aliens, ni pistolas... (ni té).



GOLDENEYE

GOLDENEYE

EL JUEGO: 007 se encuentra con un viejo colega, Sean Bean, que tiene una cicatriz en la cabeza, recién hecha. El tipo proclama que se ha convertido en Janus, un malo malísimo con dos caras.

LA PELI: James Bond está en un tren y, así, de repente, se encuentra a exactamente el mismo viejo amigo, Sean Bean, con la misma cicatriz en la cara.



Touchstone: Yes, the MI6 team, back from the dead.



GOLDENEYE (de nuevo)

EL JUEGO: En una habitación gigante al final del nivel Faculty, encontramos unos contenedores de gas, algunas escaleras que conducen a curiosas habitaciones vacías y una batalla que pone los nervios de punta contra el malvadísimo Ouromov y colegas.

LA PELI: Gracias a Rare, que consiguió los derechos de la película, esta escena está calada. Bueno, hay dos botellas más en algún sitio.



No se vayan todavía, aún hay más GOLDENEYE

EL JUEGO: Antes de palmar, la primera vez, Sean Bean susurra las siguientes palabras: "¡Hazlo por Inglaterra, James!". Luego recibe una bala de parte de Ouromov.

LA PELI: Exactamente igual, pero con más gracia: "¡Hazlo por Inglaterra, James! ¡Mándalos al carajo!". En cualquier caso, no es bonito para un juego de N64. ¿La censura? ¿Descuidados?



Mmmm... ¡GOLDENEYE!

EL JUEGO: Bond llama a la puerta de un refugio de montaña, se carga a los dos guardias que tenían la llave y se cuelga en el avión que hay allí para largarse a toda pastilla.

LA PELI: Algo más complicado. El avión ya esté a punto de despegar, por lo tanto Bond decide ir por el borde del precipicio en una motocicleta. Luego salta al vacío y se sube al avioncillo. ¿Te lo crees? ¡Es Bond!

