

Los 20 momentos de juego más alucinantes

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°18 (Juin 1999)

Sujet de l'article : Nintendo 64

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.

Nintendo 64: la máquina suprema. Ahí va la prueba...

Echale otro vistazo a tu colección de videojuegos. ¡Espabila, que es para hoy! Seguro que en ella no faltan algunos de los clásicos de siempre. Super Mario 64, Zelda, GoldenEye, juegos no ya revolucionarios en su género, y el colmo del entretenimiento digital, sino además poseedores de algunos de los instantes más puros y geniales que jamás contempló el ojo humano, verdaderos milagros que hacen temblar al mismísimo joypad.

Al experimentar ese milagro, incluso después de haber logrado algo realmente increíble, ¿no has deseado nunca poder hacer algo similar en la vida real? ¿Algo

como, digamos, utilizar maquinaria de demolición pesada para derruir rascacielos, como sucedía en *Blast Corps*; o servirse de un reloj con láser incorporado para escapar, al más puro estilo James Bond; de un tren con una bomba como polizón?

Ahí van, pues, nuestros 20 pedazos de juego favoritos, que acompañamos de unas recreaciones, consistentes en unas instantáneas de fabricación casera, de los videojuegos para N64 más apreciados, porque queremos que tus momentos de juego favoritos salgan, como por arte de magia, al mundo real. Así que sin más dilación, ahí va nuestra pequeña celebración sobre lo mejor de los videojuegos. ¡Que la disfrutes!



Los 20 momentos de juego más alucinantes

1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Donde nadie había llegado



Imagínatelo. Has explorado cada rincón del bosque de Kokiri, te has aprendido algunos movimientos, has encontrado la espada y te has comprado el escudo. Deku Tree ha supuesto una lucha constante, has destruido a Gohma y aún no sabes de qué va la historia. Sólo



después de un par de horas jugando, estás preparado para dejar el bosque y empezar de verdad la búsqueda.



Y, ¿qué ven tus ojos? El vasto y majestuoso prado de Hyrule. Allí, a lo lejos, se alza el castillo de Hyrule. Y más lejos todavía, a kilómetros de distancia, se divisa la cima premonitrice de la Montaña de la Muerte, coronada por el humo. Inicias la marcha hacia el castillo, notas el sol que cae de lleno sobre ti; pero antes de que puedas llegar, la luz se desvanece y el ocaso tiñe de color anaranjado brillante el horizonte. Entonces, oyes el aullido del lobo: ya es de noche.

Te das cuenta de que puedes escalar hasta la cima de la Montaña de la Muerte y entonces, después de esta revelación, te das de bruces con el hecho de que todo formaba parte de un mundo perfecto en el que



△ El juego más bello jamás creado, sin lugar a dudas.

puedes jugar, con todas las infinitas posibilidades y la extraordinaria libertad que eso conlleva.

Simplemente bello, asombroso e increíblemente maravilloso; un salto poético e histórico hacia una nueva y valiente dirección en la creación de juegos. Las palabras no le hacen justicia.

2 Super Mario 64

Éxito con vistas

¿Te acuerdas de la primera vez que jugaste con *Super Mario 64*? ¿Te acuerdas del primer nivel –Bob-omb's Battlefield– cuando tenías que escalar hasta lo más alto de la torre? Claro que te acuerdas. Pues así, también recordarás el momento en que al mirar hacia atrás, se abrió ante tus ojos una panorámica de todo el nivel, hecho que revolucionaría los videojuegos por siempre y abriría el camino para *Zelda*.



◀ ¡Mira eso! ¿Recuerdas la primera vez que lo viste? Todo un clásico.



▷ Sólo Nintendo podía volver a superar algo así.



ntos de inantes

y cómo recrearlos en casa

3 GoldenEye 007 Muerte a distancia

Un momento de violencia precisa, fría y deliciosa. Unos 30 segundos después de empezar el primer nivel de GoldenEye -The Dam- escalas la torre y te apoderas del rifle con punto de mira. Lo utilizas para ampliar la imagen del guardia en el túnel, y así poder ver su cara al detalle, antes de meterle una bala en el entrecejo. ¡Qué clase!

El rifle con punto de mira de GoldenEye. La octava maravilla.



¡Ahí va! ¡Qué guay!



Rare ha puesto el listón muy alto.



COMO... ser un gran francotirador

Con una posición estratégica: la ventana de un primer piso; una buena arma: una ballesta que dispare dardos de ventosa; y un blanco apropiado: un transeúnte de lo más despistado...

Apuntas a la frente de la víctima con frialdad y le disparas dos certeros dardos. Claro que en una frente como esa sería imposible fallar... ¡Aprende, James Bond!



NECESITARÁS...
Un pistola para dardos de ventosa, dos o más dardos de ventosa, una frente normal o ancha y/o un trasero.



5 Turok 2

¡Qué derroche de sangre, cuánta locura!

Dos palabras: taladro cerebral. La primera vez que lo acoples a la cabeza de un enemigo, te echarás a reír. Pues el esparcimiento de sesos resultante —que implica que el malo se menee, que materia gris le salga a borbotones, y que le estalle la cabeza— es tan exagerado que resulta espléndido.



◁ Hectolitros de sangre. ¡Qué pasada!

◁ Agujerea a ese Fireborn. Exacto, justo ahí. ¡Siiii!



6 Zelda 64

Bestias colosales

En una palabra: superiores. Desde King Dodongo, cuyo ataque resulta devastador, a Phantom Ganon, el saltimbanqui de la imagen, tan aterrador que pone el vello de punta; ah, y no olvidemos a Morpha, con su misterioso aspecto de señor del Abismo. Todos, de presencia impecable, majestuosos y enormes. Aunque, por supuesto, se reservan lo mejor para el asalto final...



◁ Ganondorf. La encarnación de la astucia. ¡El muy...!

6 Shadows of the Empire

El traspie de un AT-AT

Snowspeeders contra AT-ATs, todo un clásico de la batalla intergaláctica.

Olvidate del resto del juego —que iba de normal a espantoso—, el verdadero espíritu de Star Wars quedaba reflejado en este instante maravilloso y brillante, que te trasladaba a la mejor escena de El Imperio contraataca. Rogue Squadron ha conseguido mejorarlo, aun así ese momento permanece imborrable en nuestra memoria.



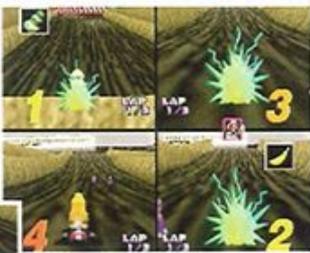
◁ ¡AT-AT vaaaaa! Igualito, igualito que en la película.

7 Mario Kart 64

A las buenas o a las malas

Uno de los juegos multijugador más asombrosos, se cree si juegas sucio. Por ejemplo, si utilizas un relámpago en el momento en que los otros jugadores alcanzan el borde del inmenso salto del Wario Stadium, los enviarás de un plumazo a un tramo anterior del circuito, lo que te agradecerán con varios insultos y gestos amenazadores. Maravilloso.

◁ Una táctica fabulosa.



◁ Wario te gustará. Aunque, necesitarás emplearte a fondo.

COMO...

echar una carrera en tu salón



Sólo necesitas una silla con ruedas, un volante y un disfraz no muy convincente. Fíjate en el atuendo de ellos, burdas imitaciones de Wario y Mario.

NECESITARÁS...

Tres sillas con ruedas, tres volantes y penosos disfraces a lo Village People (¡Guay, em, sí, ey!).

8 Lylat Wars

Marchando una de ciencia ficción

¿Viste Independence Day? ¿Te acuerdas de la escena de la batalla aérea entre naves a punta pala, bajo la nave nodriza? Pues bien, el nivel Katina de Lylat Wars reproduce esa escena al dedillo, y te sumerge de lleno en una batalla fantástica entre cientos de aeronaves literalmente de combatientes. Con un inmenso platillo volante incluido que está a punto de arrasarlo todo.



◁ Slippy Toad. Un cretino de lo más incompetente.



◁ Lylat Wars, genial, a pesar de sus dos años de vida.



◁ Lo mismo que en Independence Day. No, ¡mejor!

9 Super Mario 64

Muestra tus encantos

¡Ah, Super Mario 64! ¿Cómo te sentiste al darte cuenta de que Mario podía hacer más, mucho más, que simplemente correr y saltar? ¿Cómo te sentiste al lograr hacer el salto mortal hacia atrás? ¿O al subir el muro, patada va patada viene, a lo que parecía ser un indestructible revestimiento de ladrillo?



Seguro que bastante bien. En Super Mario 64, las posibilidades son infinitas.



△ Mario, siempre hacia delante. ¡Eres un cielo!

10 Wave Race 64

Deslizarse sobre el agua



△ Rey de Juegos donde los haya.

Aparte de los efectos, aún hoy sorprendentes, de agua en calma, resaca y oleaje, es el circuito de Southern Island, con marea baja incluida (que deja al descubierto barcos hundidos, por lo que te ves obligado a conducir de manera diferente en cada vuelta) el que mejor ejemplifica la evolución en los juegos de carreras. Genial, a pesar de los más de dos años transcurridos.

11 F-Zero X

Una carrera de mil demonios

30 coches, 24 circuitos, velocidad endemoniada y el mejor manejo que jamás se haya visto, componen un paquete de lo más completo (no faltaba más). Con todo, Nintendo se las compone para encontrar un hueco para la Copa X, que genera un circuito aleatorio cada vez que juegas. Lo que ya es mucho, ¿verdad?

▽ ¡Qué alucine! Mi estómago, voy a echar la papilla.



▽ Oh, esa endemoniada curva.



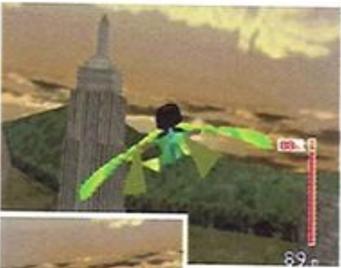
△ Más rápido que una bala, y más divertido.



12 Pilotwings 64

A vista de pájaro

Con citar el giroscóptero, aquí mostrado, o la huida precipitada a través del sistema de cuevas con el cinturón-cohete ya bastaría; pero, deslizarse a 500 pies de altitud sobre Little States, en el atardecer, imitando así al Hombre Pájaro, debe considerarse una de las experiencias más relajantes y, a la vez, excitantes jamás vividas.



△ Un clásico infravalorado. Por todos menos por nosotros, claro.

13 GoldenEye 007

El silencio es oro



△ ¿Quieres sigilo? Pues, chúpate esa, Metal Gear Solid.

Consigues escabullirte de los lavabos, colarte por las escaleras, franquear las puertas... y entonces, te topas con un guardia, de espaldas a ti, más aburrido que una ostra, rascándose y cazando moscas. Le apuntas a la nuca, y te lo cargas, en completo silencio, de un solo disparo con tu PP7...

COMO...

acumular energía cinética

En un intento por emular al capitán Falcon, este individuo toma prestado el Mini de su cuñado para poder experimentar en sus propias carnes la emoción y el riesgo de la alta velocidad, cual corredor futurista de Nintendo. Fíjate, pa chulo él... Y fíjate ahora en su rostro desencajado después de haber subestimado, muy por debajo, la aceleración de esa máquina infernal. Parece ser que este chiflado no está preparado para los rigores de una carrera a 1000 km/h.

NECESITARÁS...

Tres gomas o bandas elásticas, un bólide (o, en su defecto, un Mini) y una carretera libre de controles policiales.

14 Blast Corps

Follón robótico



Has jugueteado con volquetes, buggies turbopropulsados y motos equipadas con lanzacohetes, pero te va la marcha y lo que quieres es armar la de San Quintín. Por eso, te subes a un gigantesco robot volador de 15 metros y te limitas a reducirlo todo a cenizas. ¡Ave J-Bomb!

MENCIÓN DE HONOR
Ahí van otros 10 momentos que pudieron ser y no fueron...

- 1. Mario Kart**
El atajo en Mario Raceway.
- 2. F1 World Grand Prix**
Adelantar a Schumacher en esa curva en Mónaco.
- 3. Spacestation Silicon Valley**
Aduñarse de un cuerpo.
- 4. Turok**
El Cañón de Fusión. ¡Bumba! Y el vecindario entero a freír monas.
- 5. Body Harvest**
Al exterminar a una oleada de depredadores con un enorme tanque.
- 6. Zelda**
Cuando logras pasar sin ser visto por los guardianes del castillo ni los centinelas de Gerudo.
- 7. F-Zero X**
La primera vez que corres por la parte de fuera del conducto en Big Blue.
- 8. Banjo-Kazooie**
Cuando vuelas hasta lo alto del muñeco de nieve en Freezezy Peak, y después admiras la vista.
- 9. GoldenEye**
En el nivel Runway, donde te das cuenta por primera vez de que puedes entrar en el tanque y conducirlo.
- 10. Super Mario 64**
Wing Cap. Maravilloso.

15 Banjo-Kazooie

Esto me huele a pescado

Clanker's Cavern. De acuerdo, se trata de un lugar escalofriante, pero en él hay una ballena mecánica enorme que emite sonidos y que coletea magníficamente sobre una repugnante mancha de petróleo. No olvides, además, que puedes visitar el interior de Clanker, practicar odontología con sus dientes e introducir hasta el tope un enorme tornillo en su orificio nasal.



Uno de los mejores niveles de Banjo-Kazooie. ¿A que sí?

COMO... parecer un pelmazo



También tu puedes ser Banjo y Kazooie, con la ayuda de una nariz postiza, y una espalda amiga que te lleve a caballo, como te demuestran aquí estos dos. ¡Qué vergüenza cuando sus familias los vean de esta guisa!

NECESITARÁS...
Dos idiotas, dos narices postizas y un patio.

16 Diddy Kong Racing

Hacer monadas

Sólo es una cursilada más. ¿verdad? No, falso. Es verdad que las bases del juego incluyen ganar carreras, pero Diddy Kong Racing pone un gran empeño en ser mucho más que un juego de carreras. Como muestra un botón: Adventure Island, una maravilla suplicando ser explorada, y que proporciona una pista de lo que se acercaba con Banjo-Kazooie.



NECESITARÁS...
Un recuerdo de un amigo (que puedas heredar sin trámites legales de por medio) y una naturaleza agresiva.

COMO... adueñarse de un cuerpo



Después de haber jugado, hasta desquiciarse, con el fabuloso Silicon Valley de DMA, este otrora corderito decide asaltar al infortunado tipo que sube la escalera, para adquirir su forma y personalidad.

Las cosas, sin embargo, no resultan ser muy halagüeñas para el asaltante. Éste se vuelve feo y calvo. Además, hereda el CD de Aqua ("I'm a Barbie girl in a Barbie World, ah, ah, ah"). Mala elección.

17 ISS '98

¡Y... goool!



Se ponga como se ponga, el portero no tiene nada que hacer.

Recoges el balón en tu propio campo, haces un pase largo al extremo, avanzas con el balón, evitas una entrada con una elevación y driblas a otro jugador, llegas a la línea de meta, cubres el balón con el pie, utilizas un pase cruzado, saltas... y con una perfecta chilena chutas a portería. Olééé, olééé, olááá.....



Nunca hubo pies mejor recreados.

18

Turok: Dinosaur Hunter

A la caza de dinosaurios

Te las has tenido que ver con legiones enteras de esa armada bestial de Campaigner, desde insignificantes soldados a temibles raptores, e incluso horribles alienígenas-insectoides. Eso sin olvidar al maravilloso triceratops. ¿Se podría superar? ¿Qué tal con un monstruoso tyrannosaurus biónico, provisto de láser, y que escupe fuego? ¡Sí, sí!

Una pasmosa animación de dinosaurio. Te harás pis (y no precisamente de risa).



△ El Mejor Dinosaurio, por los siglos de los siglos.

NUNCA JAMÁS
Los momentos que no quisiéramos volver a ver en jamás de los jamases.

- 1. Aero Gauge**
Aparecen objetos de la nada tres metros delante de ti.
- 2. Turok**
Pillar Maze. Ese salto perfectamente pixelado debe prohibirse. Desde ya.
- 3. Bomberman 64**
¿Cómo se las arreglaron para desgraciar uno de los mejores juegos multijugador?
- 4. Buck Bumble**
Niebla densa a más no poder. Que miren Zelda y aprendan.
- 5. MK Mythologies**
Bloques de piedra que a la más mínima y sin previo aviso acaban contigo.
- 6. Clayfighter**
Un juego de lucha sin un segundo de lucha que valga la pena. Penoso.
- 7. Shadows of the Empire**
El salto del tren. No es propio de Star Wars. Para nada.
- 8. Multi-Racing Championship**
¿Tres circuitos, nada más? ¡Qué rícanos!
- 9. Penny Racers**
Lento, muy lento.
- 10. Milo's Astro Lanes**
Un proyecto que no debería haber visto nunca la luz.

19 F1 World Grand Prix

Choque múltiple

Cuando en el simulador de Fórmula Uno, casi perfecto, de Paradigm metes la pata, la metes hasta el fondo. Un ejemplo: en la opción Full Damage, en la primera curva del circuito urbano de Mónaco, si pierdes el control a 130 Km./h y te empotras contra el lateral, perderás dos ruedas y provocarás un espectacular accidente múltiple. No ganarás la carrera pero, qué demonios, habrá sido en dos palabras: im-presionante.



△ ¡La cagaste, Burt Lancaster!

COMO...

romper una pierna a alguien



Tratando de imitar a los ridículos personajes que pululan por los juegos de Mortal Kombat, estos dos individuos (fijaos en el apañeo de sombrero a lo Raiden) se enfrascan en una pelea a tortazo limpio.

¡Toma, dale! Y así, hasta el momento en que como puedes ver, el del sombrero agarra a su rival por el pie y le retuerce la pierna, de una manera sobrehumana, hasta oírse ¡crac!

NECESITARÁS...

Un filtro de café de papel (para utilizar a modo de sombrero a lo Raiden), un vaso de plástico para sujetarlo a la barbilla del rival (lo que le convertirá en Scorpion) y una pierna extra. P.D.: Necesitaréis a un testigo que grite ¡crac! en el momento clave.

20

1080° Snowboarding

Descenso vertiginoso

Dragon Cave es un recorrido ya de por sí peligroso, con múltiples trazados, saltos que te revuelven el estómago y salientes rocosos afilados como cuchillos. Sin embargo, si se diera el caso de que fueras un esquiador más temerario, puedes salirte de la pista marcada y descender por un atajo de 30 metros. Puede que incluso consigas llegar a la meta sano y salvo. Entonces seguro que te apellidas Fernández Ochoa.

Un descenso casi en picado...



△ ...como la carrera de Julio Iglesias. Nos va, nos va, nos va...

Y AHORA TE TOCA A TI...

Así es, queremos que nos envíes tus propias instantáneas de tus momentos de juego favoritos. Utiliza la imaginación, material que tengas a mano y, por supuesto, una cámara para captar ese original instante. Después de una selección, publicaremos las mejores recreaciones. Chachi, ¿eh? Las posibilidades son infinitas: chilenas de ISS'98, pesca de Zelda, matanza de monstruos de Turok 2, etc. Reproduce una escena de cualquier videojuego para N64, haz una foto y envíanosla a:

Soy un monstruo
Magazine 64
M.C. Ediciones
Pg. Sant Gervasi, 16-20
08022 Barcelona