

# Malos perdedores

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°31 (Juillet 2000)

Sujet de l'article : Site

*¿Nunca os habéis preguntado por qué los malos nunca dan una? Aquí os ofrecemos algunas respuestas...*

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.

# MALOS

¿Nunca os habéis preguntado por qué los malos nunca dan una? Aquí os ofrecemos algunas respuestas...

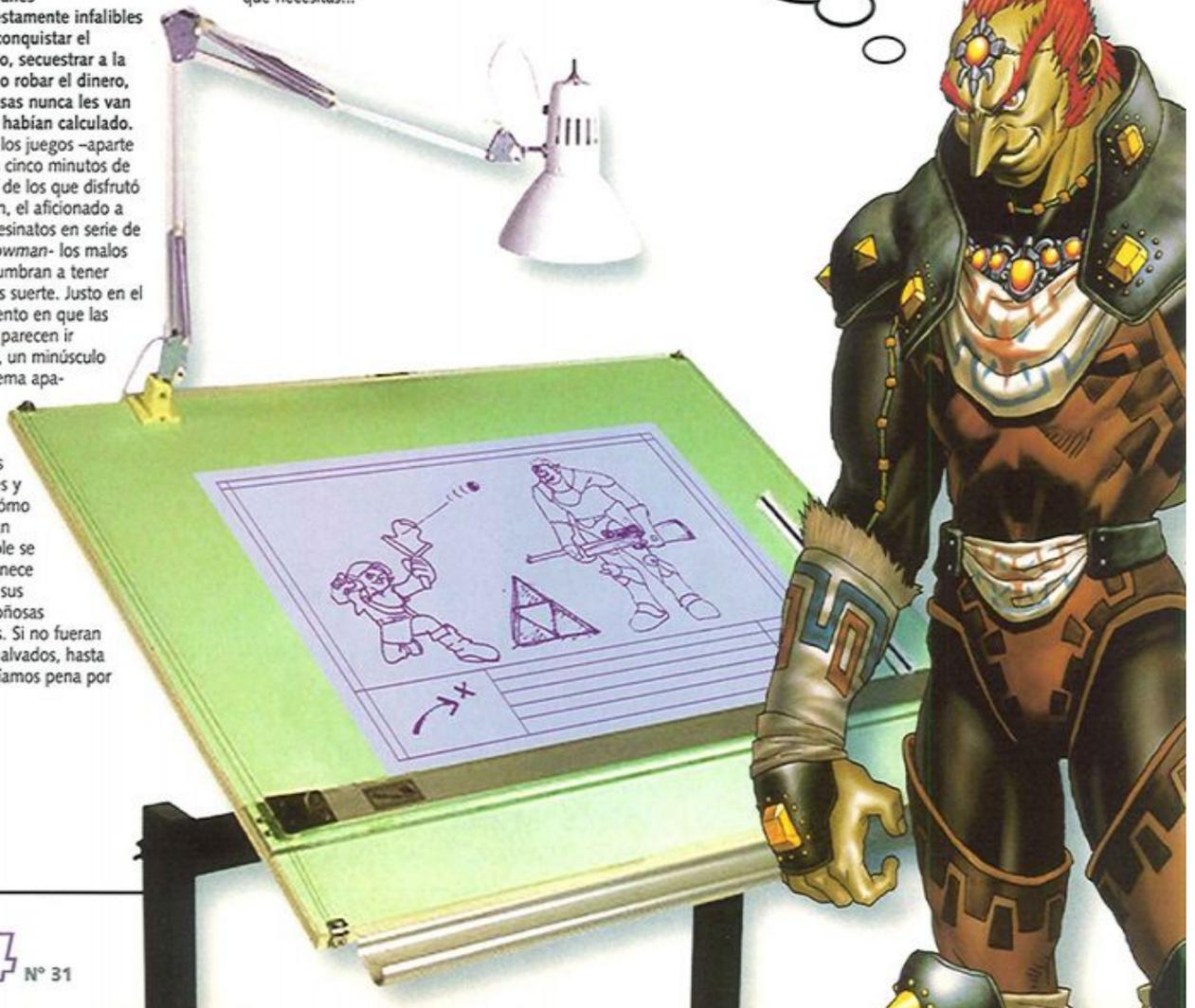
# PERDEDORES

**S**i dejamos de lado honrosas excepciones como *Seven* y *El Imperio Contraataca*, los malos nunca consiguen su objetivo. A pesar de sus planes supuestamente infalibles para conquistar el mundo, secuestrar a la chica o robar el dinero, las cosas nunca les van como habían calculado.

En los juegos –aparte de los cinco minutos de gloria de los que disfrutó Legion, el aficionado a los asesinatos en serie de *Shadowman*– los malos acostumbran a tener menos suerte. Justo en el momento en que las cosas parecen ir mejor, un minúsculo problema aparece delante de sus narices y ven cómo su plan infalible se desvanece entre sus ponzoñosas garras. Si no fueran tan malvados, hasta sentiríamos pena por ellos.

Pena, pero poca. Y es que todos los malos comparten un pequeño inconveniente fatal: siempre fallan en las cosas más sencillas. ¿Cómo? ¿Por qué? ¿Dónde? Aquí encontrarás todas las respuestas que necesitas...

Ya tengo un plan: los fulmino con la mirada y ilistos! ¡Ja ja ja!



Por qué los malos fracasan

PRUEBAS

¡Interceptada! Una transcripción de las entrevistas que K. Rool hizo para preseleccionar a sus secuaces para DK64...

**K. ROOL**  
De todas formas, lo que yo quiero es recorrer toda la isla y acabar con ellos.

**K. ROOL**  
Bien, bien, estos pequeños detalles todavía tienen que pulirse un poco, pero dime: ¿eres malo?

**CANDIDATO**  
Acabar con ellos.

**CANDIDATO**  
Eres malo.

**K. ROOL**  
SSSi. Yo recorreré la isla de arriba abajo en ese mamotreto con forma de cara de mono. Y aquí es donde tú apareces... y... esto... quizá los atrapas o algo así.

**K. ROOL**  
¡Perfecto! ¿Cómo te sientes cuando recibes el impacto de una bazooka en los morros?

**CANDIDATO**  
En los morros.

**CANDIDATO**  
O algo así.

**K. ROOL**  
¡Excelente! ¿Puedes correr en línea recta mientras tus brazos permanecen rígidos a los lados?

**CANDIDATO**  
A los lados.

**K. ROOL**  
¡Estás contratado!



K. ROOL

CREDECIALES DEL MALO

Ladrón de plátanos, recorridor de islas, reptil de ojos marmóreos con dotes para la comedia y las decisiones precipitadas...



Todo esto se esconde en el oscuro corazón de este mentalmente trastornado asesino de monos.



LA BATALLA FINAL

¿Qué mejor que disponer de cinco

talentosos monos, encerrarlos hasta que se pudran, esparcir algunos cocos por ahí, intentar aplastarlos con tu isla y arreglar una pelea de boxeo de cinco asaltos en la que cada Kong espera su turno para partirte la cara?



POR QUÉ TODO FALLÓ

La pelea de boxeo sólo fue una de la larga lista

de decisiones desafortunadas del King, como: mantener encerrado a un conocido simpatizante de monos como K. Lumby, para después dejarse vapulear por él hasta ver las estrellas; reclutar secuaces de dudosa aptitud; no poseer ninguna habilidad con el volante (lo que le hace un pésimo candidato para ir a toda velocidad

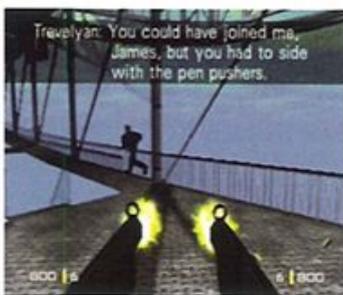


alrededor de la isla); o no escarmentar tras las tres veces anteriores en las que los Kong lo han despojado de su título nobiliario de maldad.

¿REGRESARÁ?

Casi seguro. En vista de que todo acabó con un buen puntapié, suponemos que King no aterrizó demasiado malherido y que no terminó sus días a consecuencia de horripilantes heridas. Por supuesto, en estos momentos debe de estar planeando su venganza (algo relacionado con atravesar el continente asiático hasta sus islas).

JANUS



CREDECIALES DEL MALO

Agente 00 de élite que se convierte en un despiadado desertor ruso. Luce una tenebrosa cicatriz y está decidido a dominar el mundo gracias a un ambicioso plan consistente en ganar dinero saboteando satélites.

LA BATALLA FINAL

¡Sobrevive el más cachas! Alec Trevelyan -un



inadaptado social- y Bond - con su impecable peinado- se pegan duro en el andamio colgante; 007 atrapa al hombre-conocido-como-Janus mientras él le grita: "Desde la cuna a la fosa- ¡tu fosa!". Ridículo.

POR QUÉ TODO FALLÓ

Siendo el agente con más talento de Su Majestad, Bond siempre resistirá hasta el final; por eso, la decisión de Janus de zanjar la maratónica persecución en el andamio dejándose caer sobre una minúscula plataforma sin barreras y suspendida sobre el abismo, nos parece un tanto arriesgada. Pero, por supuesto, el incidente de la plataforma coincide de manera crucial con las líneas maestras esbozadas en "El Gran Libro de los Elaborados Planes Fracasados de los Villanos de Bond". Encontraríamos otros errores significativos, como



dejar a Bond encerrado en una habitación con su pistola y los clips de una revista delante de él, o abandonarlo en un tren-bomba y entonces -algunos lo considerarían un descuido imperdonable- explicarle el modo de escapar. ¡Qué ingenuidad!

¿REGRESARÁ?

Bien, teniendo en cuenta la bala que atravesó su cara y la caída libre de miles de metros, las posibilidades son, a decir verdad, ínfimas.



# BOWSER



### CRECENCIALES DEL MALO

A pesar de su ardiente obsesión por secuestrar princesas (debe ser el olor a panecillo caliente), Bowser, con su aguda personalidad, su rechoncho cuerpecito y sus descaradas risotadas, es el malo que a todos nos gusta odiar, y ¡hasta amar!

### LA BATALLA FINAL

Empleó la misma táctica en su anterior encuentro con Mario con resultados desastrosos. Bowser optó por diseminar

bombas alrededor de la circunferencia de su territorio. El resultado es descaradamente familiar: Mario agarra a Bowser por la cola, lo zarandea graciosamente por los aires y lo hace aterrizar sobre sus propias cargas explosivas. ¡¡Ups!! Podríamos decir que Bow tiene un asunto "explosivo" entre manos. ¡Ja!

### POR QUÉ TODO FALLÓ

Usando el mismo ruinoso plan que ya había fallado dos veces, no es extraño que nunca consiga sus propósitos. Y es que Bowser en la batalla final pagó un precio muy alto por querer hacer realidad sus fantasías personales con la princesita... Pero King Koopa perpetró errores mayores a lo largo de su carrera criminal; quizá el más grave fue dejar que Dennis Hopper encarnara su papel en la pantalla grande en el fiasco *Super Mario Bros The Movie*.

### ¿REGRESARÁ?

¡Por descontado! Pero con Mario y Luigi supervitaminándose en la Dolphin, Bowser también tendría que renovar su look. Quizá con gafotas a lo empollón, híbrido de enanito y sociópata con problemas familiares y con un cerebro capaz de descifrar los más intrincados algoritmos matemáticos. Quién sabe...



## Por qué los malos fracasan

### PRUEBAS

### Un extracto exclusivo de los proyectos de armas secretas de The Campaigner

Para hacer papilla a ese idiota caza-dinosaurios, necesito armas aún más terroríficas que las canciones de Eurovisión. Con esta idea en mente, he trabajado en unos cuantos diseños que apuntalarán mi próximo intento de llegar a la Tierra desde las Tierras Perdidas. ¡Esta vez no puedo fallar!

#### TUROK TIENE... LA METRALLETA

Un poderosísimo cañón ametrallador con ráfagas ultrarrápidas y 360° de movimiento.

#### YO TENGO... GARRAS TERRORÍFICAS

Me enseñaré en su carne con mis afiladísimas uñas. No veas cómo duele...

#### TUROK TIENE LA... MINI GUN

Dispara un haz láser verde que despedaza a los enemigos, miembro a miembro.

#### YO TENGO... MIRADA DESAFIANTE

Clavaré la mirada en Turok. Cuando desvíe la suya, le espetaré: '¡Mírame a los ojos, cobarde!'.

#### TUROK TIENE EL... ACELERADOR DE PARTICULAS

Pistola de fusión fría que congela al enemigo al instante para después convertirlo en confeti.

#### YO TENGO EL... HUIR

Básicamente, cuando tengo problemas pongo los pies en polvorosa.

#### TUROK TIENE EL... CAÑÓN DE FUSION

Demolidora pistola nuclear que puede borrar del mapa pueblos enteros de un plumazo.

#### YO TENGO EL... PICO

Es mi arma más poderosa. Y me sirve para trabajar el jardín.



# THE CAMPAIGNER



### CRECENCIALES DEL MALO

Este chico cubierto de pieles y con un nombre tan guerrero es el malo de Turok y su cometido es el de unir las misteriosas Tierras Perdidas y el planeta Tierra gracias a las ocho piezas del poderoso Chronosceptor.

### LA BATALLA FINAL

"Bwaajajajajajal" grita The Campaigner – "Camp" para los amigos – cuando te recibe en su campo de la muerte. Después del aterrador espectáculo de la Mantis y T-Rex, este tipo bajito en calzoncillos, botas peludas y bronceado playero no tiene ninguna posibilidad frente a Turok.

### POR QUÉ TODO FALLÓ

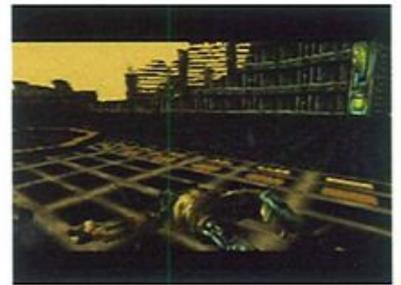
Enfrentarse a Turok (y su arsenal de armas del juicio final) armado exclusivamente con un pequeño pico, siempre le hará las cosas difíciles a The Campaigner. Pero no fue ése su único

error: colocar una armada de dinosaurios en las Tierras Perdidas cuando su más odiado enemigo es un cazador profesional de dinosaurios, puede considerarse una decisión bastante desafortunada, al igual que la de emplear a esos hombres de cara de calavera que ni podían correr en línea recta. Y

tampoco fue una buena idea el ir dejando pedazos del Chronosceptor al alcance de Turok para que los pudiera utilizar en la batalla final...

### ¿REGRESARÁ?

Es poco probable, dado que al final de Turok acabó en llamas y medio muerto... Repugnante.



# GRUNTILDA

## CREENCIALES DE LA MALA

La verrugosa y arrugada bruja quiere ser más hermosa que su hermana Brentilda. Y cree conseguirlo secuestrando al tonto-paleto de Tooty. Y hablando en verso.



en fregona de Risitas- y su incapacidad de percatarse de que los Jingsos diseminados por doquier serían de evidente ayuda para Banjo & Kazooie, contribuyeron en gran medida a su espectacular derrota. Y cuando la familia se mezcla, ¿se convierte en un asunto personal! Rehuyendo a Brentilda, Grunty sólo consiguió que el oso y el pajarito recibieran un trato preferencial por parte de su hermana, así como una útil fuente de preciosos consejos. Y por cierto, si se quiere ser tomado en serio en el mundillo de los malos, uno no se puede permitir decir cosas como: "Me encantan tus estúpidos shorts, te hacen un blanco perfecto para mis torpes secuaces". Penoso.

**¿REGRESARÁ?**  
Por supuesto. De algún modo. Aparte del pequeño detalle de haber sido aplastada por una enorme roca, Grunty regresará en la peluda secuela de *Banjo-Tooie*.

## LA BATALLA FINAL

Sorprendentemente, Grunty casi se libra de la tradicional mala pata que tienen los malos en las batallas finales gracias a una batería de preguntas y respuestas de lo más inteligente. Pero no lo suficiente.

## POR QUÉ TODO FALLÓ

Su canina escoba – el equivalente



# Por qué los malos fracasan

## PRUEBAS

### Veamos el porqué del fracaso de Gruntilda en Banjo-Kazooie...

**PSIQUIATRA**  
¿Por qué esa obsesión por ser más hermosa que Brentilda?  
**GRUNTY**  
Bueno, de acuerdo.

**GRUNTY**  
Hay quien dice que la belleza no lo es todo, pero yo por ella comería lodo.  
**PSIQUIATRA**  
Así que no es necesario que me hable en verso.

**PSIQUIATRA**  
No ha respondido a mi pregunta.  
**GRUNTY**  
¿Ni un poquito?

**GRUNTY**  
Cuántas preguntas sin respuesta, cuántas salidas de su boca siniestra.  
**PSIQUIATRA**  
No.

**PSIQUIATRA**  
Volvamos al asunto de la belleza, si no tiene inconveniente.  
**GRUNTY**  
Pues yo no creo que usted asuste a nadie con sus ripios.

**GRUNTY**  
Caos y confusión: peste y tormentas sobre toda la región.  
**PSIQUIATRA**  
Pues yo no creo que usted asuste a nadie con sus ripios.

**PSIQUIATRA**  
Muy bonito. Aclaremos una cosilla: yo no voy a formar parte de  
**GRUNTY**  
Pues para su información, estúpido matasanos, ¡mis versos son temibles y extra crueles!

**PSIQUIATRA**  
¡Cierre el pico!  
**GRUNTY**  
Snif.

# GANON



## CREENCIALES DEL MALO

Riete de sus pelos zanahoria si quieres, ¡pero cuidado! El Rey de los Ladrones gasta muy malas pulgas, es astuto como un zorro y quiere la Triforce para sembrar el mal por doquier. Malo, malo.

## LA BATALLA FINAL

Empieza con un relampagueante partido de tenis que termina con una metamorfosis de hombre a cerdo a lo Transformers. Ganon pone las cosas difíciles a Link con su gruñido atronador,

pero fatalmente pasa por alto la espada especial que el jovencito lleva pegada a su cuerpo (tomada del Templo del Tiempo, cargada con la magia femenina de Zelda y reservada sólo para esta clase de ocasiones).

## POR QUÉ TODO FALLÓ

El mediocre plan no ayudó mucho al pequeño cerebro de cochino de Ganon, y si tomamos en consideración las tres partes de la Triforce y los seis sabios del Sacred Realm, no es difícil ver el porqué. No caer en cuenta de que la Ocarina permitiría a Link viajar a través del tiempo y así reunir a los sabios también contribuyó a su derrota. Pero su decisión en la batalla final de sentarse y tocar su órgano en vez de, digamos, acribillar a Link con su rifle de francotirador, fue determinante en el desenlace.

## ¿REGRESARÁ?

Puedes poner la mano en el fuego. Lo volveremos a ver en *Zelda Gaiden*.

