

Saltándose las leyes

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

Sujet de l'article : Site

Las leyes de la física no se pueden quebrantar así como así. A menos que seas un personaje Nintendo...

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.

SALTÁNDOSE

Las leyes de la física no se pueden quebrantar así como así. A menos que seas un personaje Nintendo...

Hace casi un año (M64/22) examinamos las tramas de algunos de los mejores juegos para N64 y descubrimos que no estaban exentas de vacíos narrativos o ambigüedades. Malos que, por descuido, indicaban al héroe rutas para escapar o alucinantes paradojas provocadas por los viajes a través del tiempo nos dejaron boquiabiertos.

Esta vez somos aún más quisquillosos, porque nos hemos dado cuenta de que, con frecuencia, los personajes Nintendo distorsionan, se desvían y, en el peor de los casos, hacen caso omiso de las leyes fundamentales de la naturaleza. ¿Cuán a menudo ha saltado Mario cinco veces su propio peso? ¿Por qué las minas que utiliza Bond hacen saltar por los aires a guardias y, en cambio, dejan los muros intactos? ¿Por qué el cabello de Link permanece seco después de darse un chapuzón en el lago Hylia? Pues ahí no acaba la cosa...

Manual de Física Aplicada

LAS LEYES



GOLDENEYE 007

P1. Un agente secreto se ha infiltrado en un complejo militar ruso. Vuela ocho depósitos de gas mediante minas y, luego, escapa por una cinta transportadora, sin dejar de escupir balas.

- a) Cita tres razones por las que los disparos del agente no desencadenan una explosión de gas devastadora. (3)
- b) Explica por qué la proximidad del agente secreto a las minas podría dificultar su huida por la cinta transportadora (haz referencia a: o bien quemaduras de primer grado en el rostro, o amputación de miembros). (4)

P2. El agente secreto avanza con todo sigilo por un búnker subterráneo. Sin darse cuenta, hace saltar una alarma. Los guardias acuden como moscas.

- a) Nombra el proceso biológico que permite a los soldados rusos regenerarse espontáneamente y a perpetuidad. (1)
- b) Explica cómo puede el agente secreto cargar con cinco armas y varios cargadores de munición sin hacer ruido, ni fallar el objetivo, ni caer agotado. (3)

Q3. En concreto, ¿por qué no puede saltar el agente secreto? (5)



Trevelyan: So, the golden boy is a traitor!
How ironic, James.



RESIDENT EVIL 2

P1. Leon, un policía, y Claire, una amiga de éste, recorren las calles de una ciudad infestada de zombis. Con cierta regularidad, grupos de muertos vivientes les atacan.

- a) "La exposición al Virus G te convierte en zombi." Explica cómo puede ser que esta norma se aplique a todo el mundo en la ciudad, excepto a Leon y Claire. (2)
- b) Si un hombre puede quitar de en medio a dos zombis en tres segundos, explica por qué tarda exactamente el mismo tiempo en liquidar: a) tres zombis, b) seis zombis y c) un zombi. (3)
- c) Los zombis salen indemnes del fuselaje de un avión siniestrado que está ardiendo, pero luego son completamente calcinados por el lanzallamas de Leon. ¿Cómo se explica eso? (1)

P2. Leon guarda una hierba restauradora de salud en un cofre que hay en el vestíbulo de la comisaría de policía. Más tarde, la saca de un cofre distinto que hay en el primer piso.

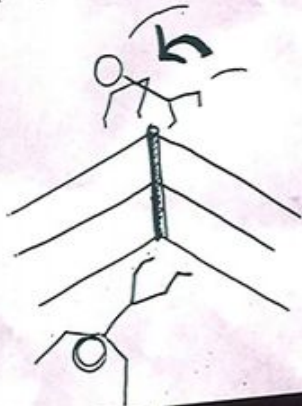
- a) Cita el nombre de tres plantas medicinales que, tras ser ingeridas, curen todas las heridas externas e internas. (5)
- b) Describe el proceso por el cual los objetos se mueven de un cofre a otro en la comisaría de policía (no vale mencionar en la respuesta "por teletransporte" o "por algún tipo de magia o algo así"). (3)





WWF WRESTLEMANIA 2000

- P1.** Dos luchadores profesionales, Mankind y HHH, se enfrentan en un combate. Mankind derriba a HHH. sube al poste del rincón y salta sobre el conmocionado rival anteponiendo el codo en la caída.
- a) Nombra dos vasos sanguíneos que deberían reventarse mientras el cuello de HHH cruje bajo el codo de Mankind. (4)
- b) Establece el orden en que los siguientes órganos dejarán de funcionar y/o salir por la boca de HHH al tener que soportar el peso de 90 Kg de pectorales: corazón, estómago, pulmones, riñones. (4)
- P2.** Mankind sigue martirizando a HHH, retorciéndole el brazo en la espalda.
- a) Mediante un transportador, calcula el ángulo en el que el brazo de HHH se dislocará del hombro con un terrible crac. (1)
- b) Sin utilizar la calculadora, determina cuánto tiempo más tendrá HHH que seguir padeciendo ese intensísimo dolor antes de perder el conocimiento. (1)
- P3.** Si el combate durase otros diez minutos más, ¿en qué punto uno o ambos luchadores sufriría un colapso por agotamiento/o exceso de sudoración? (2)



JET FORCE GEMINI

- P1.** Juno, un guerrero intergaláctico, inspecciona el exterior de una nave espacial abandonada. Utiliza una mochila de propulsión Tribal y una pistola para salvar a osos y matar a hormigas.
- a) De la siguiente lista, señala con un círculo los tres efectos que Juno debería sufrir al entrar en el espacio sin ningún traje protector: asfixia, explosión de vísceras, aumento de percepción, mayor confianza en sí mismo, agonía prolongada. (3)
- b) Nombra dos razones por las que Juno se cae y muere estando en un entorno sin gravedad. (2)
- c) Explica cómo los Tribals pueden llevar herramientas sin tener pulgares. (1)
- P2.** Lupus, un perro, lucha contra hormigas en el hogar planetario de Mizar, un malvado dictador espacial.
- a) Lupus, alienígenas y edificios se reflejan en el brillante suelo de la sala, pero no en la superficie del agua. ¿Por qué? (2)
- P3.** Vela, la hermana de Juno, explora el organismo de un monstruo gigantesco. Explica cómo es que el alienígena sigue vivo si:
- a) Las paredes del estómago sirven de puertas en vez de medio para controlar la circulación. (1)
- b) En realidad, no hay ningún fluido circulatorio. (1)
- c) El lanzacohetes triple de Vela arranca pedazos orgánicos ensangrentados del alienígena cada dos por tres. (1)



¿AH, SÍ?

Las escenas que, aunque cueste creer, son posibles...

1080° SNOWBOARDING

La pirueta que dio nombre al juego. Salta por los aires con una tabla recubierta de nieve. Luego, (ojo al dato) haz un triple salto mortal y aterrizas con suavidad en el blanco suelo. Si te equivocas, acabarás con la tabla incrustada en el lugar más inverosímil.



"automóviles" se creen que aún están en la feria y que van montados en autos de choque. Por raro que parezca, ocurren pocas muertes trágicas.

WAVE RACE 64

Si saltar grandes olas mientras conduces una moto acuática no te produce vértigo, puede que te pilles un mareo de padre y muy señor mío después de lanzarte desde una rampa a toda pastilla, ejecutar una

voltereta en el aire y conducir con los pies en el lugar reservado para las nalgas.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Las contorsiones en pleno aire son ya de por sí asombrosas, pero lo que te deja de una pieza es la manera en que los patinadores pueden saltar desde una rampa, mover las piernas y los pies y volverse a sujetar al monopatín como si llevaran velcro.

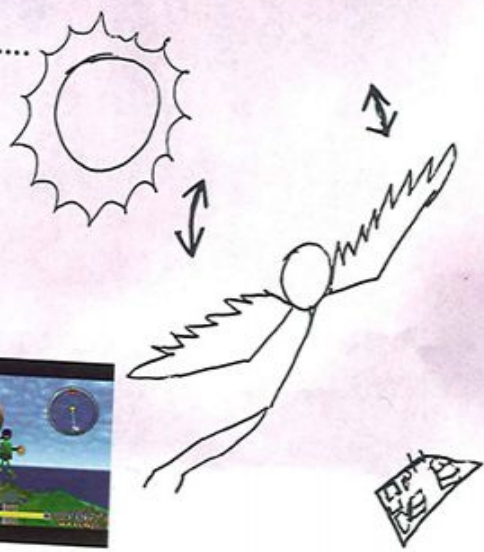
ISS '98

Dribla a un jugador, dribla a otro... Esto sí que es fútbol. Ya no hace falta que mires los partidos de Primera División para ver cómo jugadores millonarios bordan, sin esfuerzo, cintas, croquetas y lanzamientos de falta increíbles.

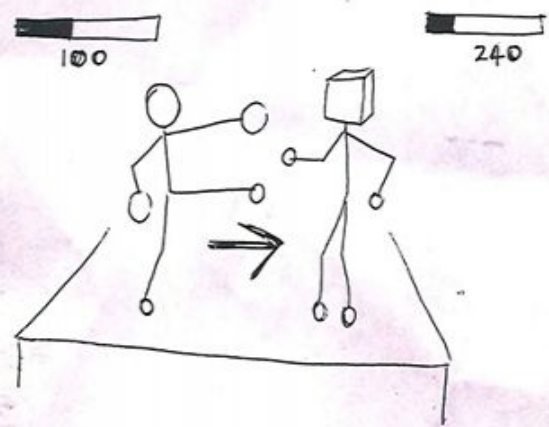


PILOTWINGS

- P1.** El ruido del tráfico que transita por las calles de Little States se oye perfectamente. Pero, ¿dónde están los coches? (1)
- P2.** El personaje que se hace llamar "Birdman" utiliza unas improvisadas extensiones que le sirven de alas y, con ellas, surca los cielos de la pintoresca Holiday Island.
 - a) Nombra un gas, cuya ausencia a grandes altitudes pueda provocar que Birdman exhale el último suspiro y se precipite al suelo. (1)
 - b) Cita tres razones por las que el secreto de volar, ansiado por la Humanidad durante siglos, no es saltar al aire y mover los brazos con un par de alas de plástico chapuceras pegadas a los codos. (3)



- P3.** Ibis lleva unos propulsores atados a la cintura. Éstos le sirven para elevarse rápidamente y alcanzar un balón gigante, que de un puñetazo envía directo a un objetivo.
 - a) Para mantenerse inmóvil en el aire, Ibis consume combustible. Sin embargo, el balón se sostiene en pleno aire sin esfuerzo alguno. Explica cómo. (2)
 - b) Calcula la temperatura de las emisiones del cinturón-cohete. Con el resultado que obtengas, calcula cuánto tiempo tardarán las piernas de Ibis en ampollarse y, finalmente, derretirse. (3)



FIGHTERS DESTINY

- P1.** Leon, un torero, y Boro, un autómatas, luchan en una palestra flotante. Boro derriba a Leon mediante el demolidor Quebrantaespaldas.
 - a) Explica por qué intentar romper la espalda de alguien con una mano te deja sin aliento y apenado. (5)
 - b) Señala con un círculo las tres consecuencias inmediatas de aplicar el cruel Quebrantaespaldas: gritos escalofriantes, sulfato de magnesio, olor muy intenso a carne humana achicharrada, personal sanitario por un tubo, cabello alborotado. (3)
 - c) Calcula la probabilidad de que Boro regrese a casa en ambulancia en el próximo asalto, después de precipitarse desde los 12 m que separan la palestra del suelo y aterrizar sobre su cuello. (2)



- P2.** Abdul, un mongol gordísimo, y Ushi, una vaca, están enzarzados en una pelea. Después de un tremendo golpe que lo envía fuera de la palestra, Abdul se sostiene con la punta de los dedos y, de un impulso, vuelve a subir a la arena.
 - a) Explica cómo es posible que el sebooso cuerpo de Abdul (cuyo peso debe equivaler a dos camiones con remolque) suba al podio, si sus brazos son 0% músculo y 100% materia grasa. (3)
 - b) Nombra el periodo de la historia en que las vacas evolucionaron hasta sostenerse con las dos patas traseras, beber su propia leche en una jarra y bailar una especie de danza del vientre después de ganar una pelea. (1)



LEGEND OF ZELDA

- P1.** De niño, Link descubre un pasadizo secreto en el Campo de Entrenamiento de Kokiri. Después de conseguir evitar una piedra rodante, encuentra un cofre que contiene la Espada Kokiri.
 - a) Nombra tres fuerzas que deben haberse ido a echar una siestecita, a no ser que en tu pueblo también sea de lo más normal ver piedras que giran las esquinas y ruedan sin parar. (3)
 - b) Describe la razón de la luz brillante que emana del cofre cuando Link lo abre. (No vale mencionar en la respuesta "para dar más dramatismo" o "porque queda bien"). (3)
- P2.** Link, desde la base de una pared muy alta, lanza un gancho. Éste queda anclado en unas enredaderas y tira de Link hacia arriba.
 - a) Nombra dos materiales tan resistentes como para aguantar el peso de un hombre adulto, pero al mismo tiempo ligeros para no sesgar las enredaderas. (2)
 - b) Calcula la fuerza que la muñeca de Link ha de soportar cuando el gancho lo arrastra. Utiliza el resultado para explicar por qué Link no queda plantado en el suelo con el antebrazo arrancado de cuajo y envuelto en un charco de sangre. (4)



- P3.** Teletransporte mediante instrumentos musicales de barro. Einstein tendría algo que decir a eso. ¿no te parece? (12)