¡Al rico artilugio!

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°33 (Septembre 2000)

Sujet de l'article : Site

¿Qué tienen de reales los chismes que acarrean en su mochila los personajes 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.

¿Qué tienen de reales los chismes que acarrean en su mochila los personajes Nintendo?

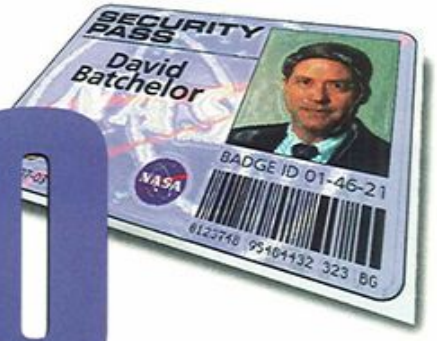
¡AL RICO ARTILUGIO!

La mayoría de los protagonistas de juegos para N64 estarían perdidos sin sus artilugios futuristas. James Bond ya habría volado en mil pedacitos de no ser por su reloj láser, Joanna Dark yacería muerta en la azotea de Datadyne si no fuera por sus armas con mira automática y Turok no sería Turok sin el armamento que le permite dejar una ciudad de extensión comparable a Alicante reducida a una mancha humeante en el suelo.

Esos artificios futuristas, sin embargo, son mucho más viables de lo que puedas pensar. Si no crees en nuestra palabra confía, por lo menos, en la de un respetado científico de la NASA a quien recurrimos para dar un buen repaso a algunos juegos Nintendo. Sus amplios conocimientos en física pudieron dar crédito a muchos de esos artefactos supuestamente ficticios. Sigue leyendo y verás...

¿QUIÉN ES DAVID BATCHELOR?

El Sr. Batchelor es astrofísico, técnico en informática y tecnólogo aeroespacial del Departamento Científico y Tecnológico de Comunicaciones de la NASA, cuyo cometido es investigar y analizar los datos que los satélites envían a la Tierra. Es doctor en física, ha recibido un premio que destaca su labor en la citada agencia aeroespacial y es el autor de una crítica en Internet sobre la tecnología utilizada en la serie televisiva *Star Trek*.



△ Espadas de Luz, ¿realidad o ficción?

El escáner de rayos X de Joanna Dark es pura fantasía. ¡O eso creíamos! ▷

Nintendo64EVER | ¡Al rico artilugio! (Article scanné dans Magazine 64 n°33 (Septembre 2000)) - page 2

1. RELOJ IMANTADO

DE: GOLDENEYE 007

AÑO-NUNCA

QUÉ HACE

Este artilugio del tamaño de un reloj de pulsera emite una fuerza magnética tan potente que arrastra objetos metálicos, como la llave colgada (¡qué casualidad!) frente a la celda del agente secreto.

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"La pega es que la fuerza magnética se muestre tan selectiva... Si este artilugio obedeciera las leyes de la física, todos los objetos de hierro que no están sujetos se engancharían al reloj y, por el contrario, los objetos inamovibles harían que éste se despegase de la muñeca de Bond. Las grúas de las chatarrerías incorporan versiones reales de este tipo de imán para levantar toneladas de piezas desguazadas y no muestran ningún reparo a la hora de arrastrar lo que tienen más cerca. No obstante, se necesita un suministro de energía tan abundante que cortaría mucho las alas a Bond."

2. PISTOLA LÁSER

DE: JET FORCE GEMINI

QUÉ HACE

La fiel y siempre efectiva arma por defecto de Juno y Vela dispara ráfagas de energía cortas, pero concentradas, que pueden causar estragos en la población enemiga de hormigas. La munición, en forma de pequeñas cápsulas, se acopla a la parte inferior del arma.

La pistola de Vela "sería posible", según el científico de la NASA.

AÑO-2050

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Los haces de luz láser azules son perfectamente posibles, pero es difícil que puedan provenir de una pistola. Sin embargo, si la tecnología avanzase hasta el punto de desarrollar un acumulador de gran potencia capaz de descargar grandes cantidades de electricidad, esta arma sería posible."

3. BOTAS FLOTANTES

DE: THE LEGEND OF ZELDA

QUÉ HACE

Calzándose estas botas, Link puede caminar fuera de una plataforma y sostenerse en el aire durante unos segundos, tras los cuales el héroe se precipita al suelo.

AÑO-NUNCA

A menos que seas una rana, las botas de Link son científicamente imposibles.

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Desde un punto de vista científico este artilugio es tan posible como el correcaminos de los dibujos animados. En el laboratorio se puede conseguir que potentes imanes mantengan en levitación un mamífero vivo del tamaño de una rana, pero la ciencia actual no ha resuelto cómo hacer levitar una persona con tecnología tan reducida que podría caber en unas botas. Ahora bien, si las botas de Link estuvieran hechas de metales súper conductores y Hyrule entero estuviera cargado magnéticamente, podría funcionar..."

4. NAVES DE COMBATE

DE: LYLAT WARS

AÑO-2030

QUÉ HACE

La flota de Fox McCloud realiza las acrobacias propias de pilotos de los caza del ejército en exhibiciones aéreas, aun con la baja gravedad del espacio interplanetario.

Un ser humano no aguantaría un vuelo en esta nave.

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Aún se ha de mejorar mucho la maniobrabilidad de los aviones de reacción, pero la investigación avanza hacia los combustibles químicos artificiales y la tecnología del motor. El mayor problema es que los pilotos no resisten la vibración de la cabina de estos aviones tan ágiles. La NASA cuenta con una sección de investigación aeronáutica, y naves pilotadas por ordenador pueden ser una realidad en los próximos cien años. Sin embargo, los cuerpos de los pilotos no se volverán más resistentes. ¡Ésa es la cuestión!"

5. COCHES MAGNÉTICOS

DE: F-ZERO X

QUÉ HACE

Los coches magnéticos futuristas de F-Zero se pegan a la pista mientras circulan a velocidades cercanas a los 1.000 Km/h, especialmente en el circuito Big Blue, teóricamente muy poco firme.

AÑO-2015

Quizá sólo nos separen 15 años de estas velocidades.

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Levitación magnética como ésta es posible con el material adecuado en la pista y sensores ultraprecisos en los bajos del vehículo para regular la distancia entre la pista y el coche. Sin embargo, la estabilidad constituye el mayor reto. El límite vendría marcado, una vez más, por la integridad física del conductor... y la capacidad de éste para permanecer consciente cuando la sangre fluye al cerebro mientras está boca abajo en el circuito Big Blue."

GO! GO!

Nintendo64EVER | ¡Al rico artilugio! (Article scanné dans Magazine 64 n°33 (Septembre 2000)) - page 3

6. HAZ DE ATRACCIÓN

DE: ROCKET ROBOT ON WHEELS

QUÉ HACE

Un haz de luz brillante que atrae objetos, el cual permite al joven robot prender y arrastrar cosas -ya sean cajas, clavos u ovejas- para después ponerlas donde le plazca.

AÑO-NUNCA

△ *El haz de atracción es una fantasía. ¿Podríamos decir lo mismo de los robots con ruedas?*

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Este artilugio rebosa fantasía. Los imanes atraen y mantienen en levitación algunos objetos, pero han de ser grandes, potentes y estar perfectamente colocados. No se conocen "haces de luz" que puedan atraer nada. La luz ejerce cierta repulsión, pero con objetos de tamaño considerable, la presión de la luz es insuficiente para moverlos. Es imposible desarrollar este artefacto."

7. ESPADA DE LUZ

DE: SUPER SMASH BROS

QUÉ HACE

Nintendo toma prestada esta espada de luz de cierta trilogía cinematográfica. Es un haz brillante de energía en estado puro que provoca lesiones muy graves en los tejidos y huesos humanos.

AÑO-2030

▽ *¿Cómo es que George Lucas no puso una demanda por plagio?*

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Si se pudiese generar luz con gas ionizado (conocido como plasma) por medio de un objeto del tamaño de un mango, algo similar a la Espada de Luz sería el resultado. Si, además, añadiésemos un campo magnético fuerte a la empuñadura, el plasma podría tomar una forma lineal y convertirse en un arma cortante. Los suministros de energía actuales no sirven, pero quién sabe si en un futuro no muy lejano una batería compacta... Hoy en día, muchas industrias utilizan el plasma para cortar materiales. Pero no te esperes un corte limpio... ¡Eso es fantasía, Mario!"

8. SHOCKWAVE

AÑO-NUNCA

DE: TUROK: DINOSAUR HUNTER

QUÉ HACE

La pistola que desencadenó la fiebre por las armas nucleares sofisticadas. Una ruidosa bola de luz desaparece en la distancia y, acto seguido, se produce una catástrofe nuclear enorme en un radio que abarca varios kilómetros.

△ *Shockwave: el antes y el después. No deja nada en pie.*

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Muy espectacular, aunque carece de fundamento científico. Pienso que esta arma podría existir, pero sólo si lanzase una cabeza nuclear en vez de una mera y estridente bola de luz, en cuyo caso tiene el tamaño adecuado para ser cargada con la cabeza nuclear más pequeña de cuantas puedan existir. Contamos con la tecnología para armas nucleares tácticas, pero si las portátiles fueran factibles, me temo que, conociendo la naturaleza humana, ya las estaríamos usando en estos momentos."

9. RAILGUNS

AÑO-2040

DE: QUAKE II

QUÉ HACE

Un haz de luz cegador y de color azul viaja del arma al muro de enfrente en un abrir y cerrar de ojos. Las "ondas" de energía alrededor del haz de luz sugieren una base científica. ¿La tendrá?

△ *Los científicos de medio mundo hacen esto a diario, según parece.*

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Veamos... Si después de apretar el gatillo, se necesita una pausa (por muy breve que sea) para recargar un gran condensador, entonces puede que nos encontremos ante un método razonable de acumular energía y descargarla con un láser. Es el mismo método que científicos de medio mundo utilizan a diario en cientos de laboratorios. No obstante, para que este invento pueda materializarse, tendremos que esperar a la invención de baterías eléctricas súper compactas y potentes. Las "espirales" alrededor del haz de luz principal son para hacer bonito."

10. MISILES BUSCA

DE: WORMS ARMAGEDDON

QUÉ HACE

Misiles que, una vez disparados, van directos a una fuente de calor. Pero no una fuente de calor cualquiera, sino la que específicamente has seleccionado a través del radar o de algún otro sistema de detección.

AÑO-AHORA

△ *Misiles busca: sí. Tiroteos sangrientos entre equipos rivales de gusanos: no.*

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Gracias a la incorporación de microordenadores, los misiles termodirigidos portátiles de hoy en día hacen esta labor bastante bien. El ordenador puede ser programado para que el misil evite la persona o máquina que lo lanza, sin tener en cuenta su temperatura y puede, incluso, seleccionar fuentes de calor específicas, en vez del objeto de mayor temperatura. Estos misiles, sin embargo, no son tan precisos como los guiados por láser."

Nintendo64EVER | ¡Al rico artilugio! (Article scanné dans Magazine 64 n°33 (Septembre 2000)) - page 4

11. POD DE CARRERAS

DE: STAR WARS EPISODE ONE

QUÉ HACE

Súbete a estas improvisadas maravillas y recorre con ellas la superficie de cualquier planeta a toda pastilla y en un "plis plas".

AÑO-2075

▽ *Oscilación electromagnética, ¡justo lo que nos imaginábamos!*

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Corrientes fuertes y bruscas pueden mover objetos grandes, y el mecanismo de propulsión parece ser algún tipo de oscilación electromagnética de cargas en la nave y alrededor de ella. Pero los Pods son un peligro, debido al estrecho margen de seguridad y a la escasa garantía de que las piezas no se vayan a soltar. Algún iluso habrá que intente construirlos en los próximos cien años, aunque creo que tendrán los días contados."

12. PORTALES DE TELETRANSPORTE

DE: DONKEY KONG 64

QUÉ HACE

Permiten a la familia Kong viajar de un lugar a otro en décimas de segundo. Los desintegran físicamente y los reconstruyen en el otro extremo. En cuanto a la cáscara de banana gigante, ¡corramos un tupido velo!

AÑO-NUNCA

△ *El teletransporte es imposible. Tendrás que conformarte con la vagoneta, DK.*

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"No existe ningún método para teletransportar objetos más grandes que un átomo. Algunos físicos cuánticos han podido depositar un átomo en dos lugares distintos a la vez, pero el procedimiento es completamente inútil en objetos de tamaño considerable. Además, el hecho de desintegrar a la persona o cosa teletransportada no obedece a ninguna ley física conocida. No creo que nadie vaya nunca a viajar por teletransporte, es demasiado complicado y quién dice que no vayas a aparecer con los pies en la posición de las manos..."

13. ESCÁNER DE RAYOS X

DE: PERFECT DARK

AÑO-2035

QUÉ HACE

Colócate este artilugio ante los ojos y todas las superficies sólidas se volverán transparentes, lo que te permitirá ver a través de muros y conocer dónde se esconden los guardias y objetos.

△ *Pero, vamos a ver, ¿por qué no vemos los calzones del guardia?*

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Para que esto fuera posible, el área debería estar bañada en algún tipo de luz muy brillante y penetrante. Los rayos X de alta energía servirían para obstáculos poco gruesos y podrías ver a todo el mundo con el aspecto de un esqueleto fluorescente, pero sólo si hubiera un fondo brillante de rayos X viniendo de todas las direcciones que los prismáticos pudieran luego detectar. Pero, lamentablemente, la concentración de rayos X en el mundo normal no abunda demasiado."

14. TORRETA VIGÍA

DE: TUROK: RAGE WARS

QUÉ HACE

Dispara una torreta al suelo, pared o techo que se espera tan campante a que pase un enemigo para escupirle una interminable ráfaga de balas.

AÑO-2110

△ *Sólo pensar que estas armas inteligentes puedan existir en la vida real nos da grima.*

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Con el microordenador adecuado, esta arma podría existir, aunque el mayor reto es la identificación del blanco. De todas maneras, la torreta vigía podría llegar a sustituir a las minas terrestres el siglo que viene. Se necesita un método para evitar que tu fiel torreta cometa errores lamentables. La guerra de las galaxias hubiera sido una película totalmente diferente si R2 D2 hubiese incorporado este tipo de tecnología."

15. AEROMOTOS

DE: FORSAKEN

QUÉ HACE

Flotan a una cierta distancia del suelo y se propulsan hacia arriba, hacia abajo y por túneles futuristas, transgrediendo por completo las leyes de la gravedad.

AÑO-2110

▽ *Nada de motos flotantes. La antigravedad va contra las leyes de la física.*

LA OPINIÓN DEL EXPERTO

"Para conducir una moto flotante necesitas ser un piloto perfectamente entrenado o tener un ordenador futurista que controle tanto el movimiento de subida y bajada como el equilibrio. Asimismo, con un galón de combustible de reacción pueden recorrer 1 milla. Si prefieres esperar a que se invente la antigravedad para construir una aeromoto, vete sentando, porque la antigravedad no será posible hasta que descubramos que todo lo que creíamos saber de física es equivocado."

Nintendo64EVER | ¡Al rico artilugio! (Article scanné dans Magazine 64 n°33 (Septembre 2000)) - page 5