

¿De qué van?

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°22 (Octobre 1999)

Sujet de l'article : Site

¿Te has parado a pensar alguna vez en la trama de algunos de ls juegos de la N64? Nosostros Sí...

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.

¿Te has parado a pensar alguna vez en la trama de algunos de los juegos de la N64? Nosostros sí...

¿DE QUÉ VAN?

Pienso en la última película que hayas visto y pregúntate lo siguiente: ¿Era coherente el argumento? ¿Tenía lógica lo que pasaba? Seguro que había cosas que quedaban sin justificar y vacíos narrativos a go-go, ¿o no? La mayoría de las películas de Hollywood tiene esos problemas. ¿Por qué fallan siempre los malos? Ya sabes el dicho: «eres más lento que el caballo del malo».

Los juegos para la Nintendo 64, por supuesto, son harina de otro costal. Cerebros privilegiados, como el de Shigeru Miyamoto, jefe de programación de juegos en Nintendo,

se vuelven locos para intentar que las cosas cuadren, que no haya malentendidos ni absurdos. Y se nota, las historias que hay en los juegos Nintendo son irreprochables.

O por lo menos, deberían serlo... Empieza preguntándote cosas acerca del más sencillo de los juegos y pronto te darás cuenta de que las cosas no encajan tanto como deberían. De hecho, si las historias de los juegos N64 de mayor éxito fuesen presentadas en forma de guión cinematográfico a cualquier productor, éste saldría aullando de su despacho. ¿No te lo crees? Lee, lee.

GoldenEye

El Resumen

Con muchas pistolas y cautela, un agente secreto de alto standing evita que unos terroristas destruyan Londres con la ayuda de un arma controlada por satélite.

Escena 4

Campo de aviación de Arkangalensk, Rusia
Bond entra en un cobertizo y encuentra al Soldado Uno y al Soldado Dos.

Bond: ¿Dónde está la llave del aeroplano?

Soldado Uno: ¡Ja! ¿Crees que la íbamos a dejar a tu alcance?

Bond: ¡Mírala! Encima de la mesa...

Soldado Dos: Hmm... Sí.



¿Perdón?

Si tuvieses un avión carísimo, pero carísimo, ¿dónde dejarías las llaves? ¿Las llevarías contigo todo el rato? ¿Las guardarías bajo otra llave? ¿Las dejarías encima de una mesa, a pocos metros del aparato, con dos soldados vigilándolas y Bond al acecho? ¡Exacto!

Escena 5



Búnker de Severnaya, interior

Bond entra por la izquierda, pelin asustado, moviéndose con cuidado. Lleva consigo la pistola con silenciador y destruye tranquilamente una cámara de seguridad que hay en una de las paredes.

Bond: (susurrando) ¡Je, je! Ya no pueden verme. Soy genial. (Suena la alarma). ¡Oh, no!



¿Perdón?

Está muy bien eso de arrastrarse por el suelo, pero disparar sobre una cámara de seguridad es buscarse problemas seguros. Para empezar, el ruido de la cámara al explotar alertará al más adormecido de los guardias. Además, donde hay cámaras hay una habitación con alguien controlando lo que muestran. ¿Y no es sospechoso un tipo que dispara a una cámara?

Escena 7

Montecarlo, fragata, interior

Bond aparece de repente en el puente, da un susto de muerte a un rehén y neutraliza a un terrorista.

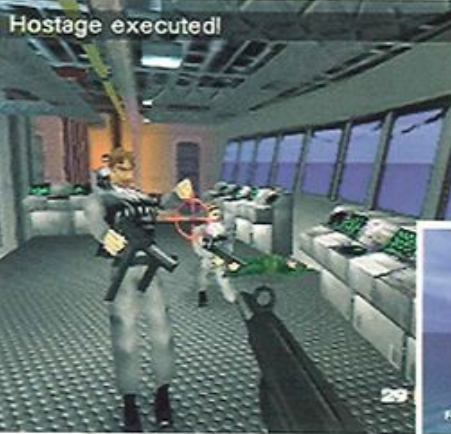
Bond: ¡Suelta la pistola!

Terrorista: Ni hablar del peluquín.

Bond: Me obligas a hacerlo. (Dispara la pistola y mata al instante al terrorista.)

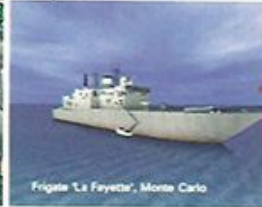
Rehén: (Presa del pánico). ¡Aaarrggghhh! (Mueve los brazos, grita, corre.)

Bond: Se acabó mi tarea aquí.



¿Perdón?

Bond no se dedica a rescatar a los rehenes aquí, los deja en el barco con un ataque de nervios de aquí te espero. De hecho, luego no se les vuelve a ver. Creemos que saltan al agua con tal de no seguir a bordo. Eleh, James, eres todo un héroe.



Frigate 'La Fayette', Monte Carlo

Escena 10



San Petersburgo, Parque de la Estatua, exterior
Bond y Valentin hablan.

Valentin: Janus te espera al pie de la estatua de Lenin.

Bond: Gracias, compañero.

Valentin: Bien, me voy. (Se aleja.)

Bond: ¡Adiós! ¡Ah, espera un momento!

Valentin: ¿Qué?

Bond: (Dispara su pistola y mata a Valentin.) ¡Ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja!



¿Perdón?

Vale, todos lo hemos hecho. Todos hemos disparado a la cabeza de Valentin por la espalda... Lo malo es que luego, cuando Bond llega a San Petersburgo a pasearse con su tanque, se vuelve a ver a Valentin, radiante y sano como una manzana. Algo no ha funcionado.

Escena 11

San Petersburgo, archivos militares, interrogatorio

Bond es observado por dos guardias.

Primer Guardia: Dinos todo lo que sepas, Bond.

Bond: Bien, podría contaros todo o hacer otra cosa... (Toma una pistola y munición de encima de la mesa y dispara a los guardias.)

Segundo Guardia: (Gastando su último aliento). Hábil... muy... hábil.



¿Perdón?

Nuestra enhorabuena a los guardias por haber conseguido atrapar al más famoso de los espías británicos, pero nuestras condolencias por haber dejado delante de sus narices armas y munición.

Escena 14

En algún lugar cercano a San Petersburgo, tren, interior

Bond y Natalya están atrapados en un vagón sellado. Una bomba cuenta atrás muy cerca.

Natalya: ¡James! ¿Qué hacemos?

Bond: Para serte franco, no tengo ni idea. Estamos atrapados.

Voz de Janus: ¡Que tenga suerte con el suelo, James! ¡Vaya salida! ¡Qué suerte! ¡Qué suerte!



¿Perdón?

Revelando la situación de la salida al vagón sellado, Janus se une a la lista de tipejos despreciables que hablan demasiado y nos dejan sin aventuras. Bond tenía su reloj láser para esta misión. ¿Es que no va a utilizarlo nunca más?

The Legend of Zelda Ocarina of Time



El Resumen

Con sus orejas puntiagudas y sus mallas, un infante mágico se pone a buscar piedras brillantes. Lo único que conseguirá es embarcarse en un viaje en el tiempo en el que deberá salvar la mágica tierra de Hyrule de las garras de un despiadado dictador de aire porcino.

Escena 2

Bosque de Kokiri, tienda, interior

El vendedor habla con Link.

Link: He venido a comprar el Escudo Deku.

Vendedor: ¿De dónde has sacado el dinero para pagarlo?

Link: Corrí por el césped en el exterior. Ah, también robé por algunas casas.

Vendedor: ¡Policia!



Escena 5

Campaña de Hyrule, exterior, noche
Link y un esquelético Stalchild discuten.

Stalchild: ¡Luchas como un guerrero! Tu dominio de la espada se ha incrementado con años de práctica. Seguro que tu conocimiento deriva de las ancestrales enseñanzas de tu familia.



Link: Bueno, en realidad he encontrado la espada hace un momento en un cofre.

¿Perdón?

Las andanzas como ladronzuelo de Link muestran su total impunidad ante la ley. El valor del dinero que puedes tomar de las huchas o del suelo es nulo. ¿Para qué vender tus posesiones cuando puedes recolectar dinero del jardín?

¿Perdón?

A lo largo de su periplo, Link se encuentra espadas, escudos, catapultas, ganchos, bumeranes, bombas, ocarinas y caballos. Desde el primer instante los maneja con maestría. Vamos, que seguro que no tenía ruedecillas en su bici de pequeño...

Escena 10

Lago Hylia, luz de día

Zoran se aproxima a Link.

Zoran: Llevo buscando a la princesa Zora desde hace varios días. ¿Dónde crees que puedo encontrarla?

Link: Bueno, según la botella que encontré en el fondo del lago, está en el estómago del rey Jabu Jabu.

Zoran: ¿Sí? ¿Dices una botella? Debo de haber pasado por alto esa área del lago. Supongo.



¿Perdón?

Los Zorans pasan la mayor parte de sus vidas debajo del agua. Si en su «exhaustiva» búsqueda de la princesa Zora no se han enterado de que hay una enorme botella en el fondo de un lago casi vacío es que no lo hacen muy bien...

Escena 25

Molino de viento del pueblo Kakariko, interior

Link, adulto, y el Chico del Molino.

Chico del Molino: Te voy a enseñar la Canción de las Tormentas.

Link: De acuerdo.

Chico del Molino: Tú mismo me la cantaste cuando eras un niño.

Link: ¿Qué? Si nunca antes la he oído...

Chico del Molino: Sí, es verdad, pero cuando te la enseñe ya la sabrás.

Link: ¿Cómo puedes saber la canción si nunca te la enseñé?

Chico del Molino: Pues también es verdad.

¿Perdón?

Hay tantos problemas de este tipo en los viajes temporales que hasta tienen un nombre: paradojas. Link no sabe la canción hasta que se la enseña el Chico del Molino, pero el Chico del Molino no se la puede enseñar hasta que él la haya aprendido, del mismo Link... ¿Entiendes algo?

Escena 32

En la cima de la Montaña de la Muerte, exterior día

El Gran Gorón y Link.

Gran Gorón: Te tendré acabada esa gran espada en tres días.

Link: ¿Qué? Todo el mundo en Hyrule hace lo mismo día tras día, ni siquiera envejecen. Todos tienen todo lo que necesito al instante. ¿Por qué tengo que esperar tres días? ¿Tres días para una espada?

Gran Gorón: Es una espada muy y muy grande.



¿Perdón?

Miyamoto demostró ser muy valiente al introducir el «tiempo real» en The Legend of Zelda. Es un gusto ver las puestas y salidas del sol de Hyrule, pero Link parece Atrapado en el tiempo. Todo el mundo hace lo mismo cada día...

Escena 42

En el Castillo de Ganondorf

Link entra en la habitación del órgano de Ganondorf.



Link: ¡Hola!

Ganondorf: ¡Ah, hola! No te había visto. Estaba muy ocupado tocando el órgano.

Link: ¿Te has dado cuenta de que he matado a todos tus acólitos?

Ganondorf: Escúchame, puedo tocar a las Spice Girls.

¿Perdón?

La disposición de la habitación del órgano en el Castillo de Ganondorf implica que desde ese punto puede verse todo lo que sucede y a todo el mundo que pase por allí. Y en vez de lanzar a todos sus hombres contra Link para acabar con él de una vez, Ganondorf prefiere tocar una macabra melodía en su honor... Vaya un tipo extraño.

Super Mario 64



El Resumen

Un humilde fontanero italiano se presenta en el castillo de una amiga para merendar. Las malas noticias llegan cuando descubre que un espantoso dinosaurio la ha secuestrado. Nuestro fontanero inicia un surreal epopeya para salvar a su dama y cargarse al dinosaurio.

Escena 5

Castillo de la princesa Peach, interior
Mario está ante tres pasillos.



Mario: ¡Mamma mia! ¿Por cuál de ellos voy? (Se dirige a un cuadro). ¡Mamma mia! ¿Me estoy haciendo más grande? ¡Mamma mia! ¿Me estoy encogiendo?

Un-fisico-que-pasa-por-ahí: Lo siento, Mario. Es sólo un efecto óptico.

Mario: ¡Mamma mia!

¿Perdón?

¿Ves si en realidad el tamaño de Mario cambia? Si consigues mover la cámara alrededor de Mario mientras éste se acerca a uno de los cuadros, puedes ver que todo lo que pasa es un efecto óptico creado por la distribución del suelo, los muros y el techo.

Escena 15

Tercer mundo de Bowser, plataforma suspendida en el espacio

Mario y el rey Bowser, protagonistas.

Bowser: ¡Mario! Nos encontramos por tercera vez. ¿Cómo vas a vencerme ahora? ¡Ja, ja, jaaa!

Mario: Bien, ¿recuerdas la última vez, cuando te agarré por la cola, te di unas cuantas vueltas, cada vez más rápido, y te lancé a una de las bombas que habías puesto en la plataforma?

Bowser: Sí.

Mario: Creo que lo haré otra vez.

Bowser: Bueno, admitiré que puede funcionar.



¿Perdón?

¿Es que Bowser no va a aprender nunca? Tras su humillante segunda derrota, se supone que va a poner las bombas en el suelo. O por lo menos enganchar su cola a su espalda para que el fontanero no pueda agarrársela...

Lylat Wars



El Resumen

Un variadísimo conjunto de peludos superhéroes inicia la liberación de un planeta. Los malos: unos extraterrestres. El problema: se monta un pollo considerable; vamos, una guerra intergaláctica. El objetivo: liberar la galaxia Lylat de su simiesco dictador.

Escena 5

Sistema Lylat, área Sector X

Fox: Muy bien, Slippy, escucha. Creo que crees demasiado en ti mismo y...

Slippy: ¡Mira, un planeta como un robot! ¡Voy para allá! ¡Arghhhh! ¡La mano gigante del robot me ha atacado! ¡Se ha cargado la nave! ¡Me voy a matar! ¡Ayuda!

Fox: ¿Qué, Falco, rescatamos a Slippy?

Falco: ¿Slippy? ¿Quién es Slippy?

Fox: Así se hace. Vámonos a casa.

¿Perdón?

Se supone que la Starfox es una escuadra de pilotos de elite, pero resulta que incluye a un loco como Slippy, que está a punto de hacer fracasar varias de sus misiones. ¿Por qué aceptó Fox a este tipejo?

Escena

Sistema Lylat, área Zoness

Cinco misiles gigantes se dirigen a la nave nodriza, Great Fox.

Fox: ¡Activa los escudos, ROB!

ROB, el Robot: Fox, la Great Fox no tiene escudos.

Fox: Bien, entonces, lanza misiles anti-misil.

ROB: ¡Ojalá pudiese! ¡Tampoco tenemos!

Fox: Bien, entonces activa los láseres y lanza aquellos misiles.

ROB: ¿Láseres? Los busco, los busco... No veo ningún láser. ¿Los olvidaste?

¿Perdón?

¿Qué es lo primero que se te ocurre? ¿Rascacielos? ¿Autobuses enormes? ¿Elefantes? En la Great Fox hay espacio para casi cualquier cosa que se te ocurra, pero no hay espacio para una sola arma defensiva. Como no podía ser de otro modo, en el siguiente nivel, Área 6, ROB encuentra el botón del láser.

