


## LAS ESCENAS SEXUALES NO BUSCADAS EN LOS VIDEOJUEGOS

hi again, aki les traigo otro tema interesante k me encuentre, como todo en la vida, si tiene algo de morbo se vende muy bien jejeje   
a ver k les parece este tema...



Los videojuegos, salvo géneros específicos, se han mostrado en general muy **cautos a la hora de poner contenidos sexuales**, en parte porque muchos los siguen considerando “cosa de niños”, y por el pollo que se monta cada vez que medio se insinúa algo erótico en un juego de alcance (véase Mass Effect como más reciente ejemplo). Pero esto no quita que en muchos juegos, en los que aparentemente no se buscaba mostrar ninguna escena de sexo, se produzcan **descuidos, casualidades o escenas curiosas** que fácilmente **nos remiten a cosas que no son**. A continuación vamos a hacer un extenso repaso, a las escenas más sorprendentes y graciosas que me he encontrado en este sentido.

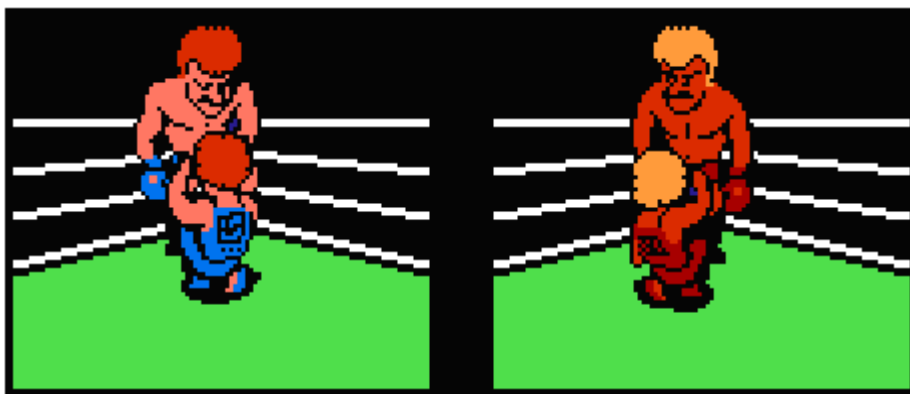
La verdad es que algunas de las escenas elegidas son un pelín puntillosas, y hay que ser muy mal pensados para encontrar una relación con una escena sexual, pero en otros casos no hay necesidad de imaginación. Da igual el contexto ya que en lo primero en que pensaremos es en lo que no debería ser. El artículo abarca tanto **juegos antiguos** (en su primera parte), **como juegos más actuales y en 3D** (en la segunda). Seguro que habéis jugado a muchos de ellos. Sólo espero que os divirtáis tanto leyendo el post como yo me he divertido haciéndolo. **¡Vamos allá!**  
**Ring King**



El primero de los casos (y tal vez el más flagrante) es el de **un juego de boxeo llamado Ring King**, editado por **Data East** para la **NES** allá por **1985**. Podemos empezar un combate sin que nada nos sorprenda, pues los gráficos son sencillos, aunque en su época no eran malos, y podemos ver como nuestros boxeadores, muy viriles ellos, se sueltan tortas como panes y se curten de lo lindo. Vamos, lo que cabría esperar de cualquier juego de boxeo, ya que de eso se trata... ¿o no?



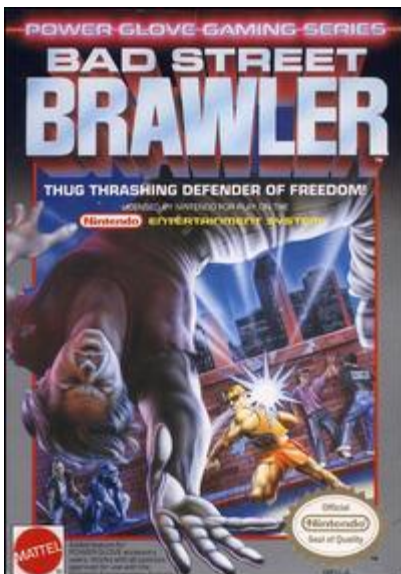
Pues puede que no se trate sólo de eso, y podemos empezar a darnos cuenta la primera vez que las distancias entre luchadores se acorten hasta el mínimo, porque entonces... tacháaaan **¡se darán un abrazo!**, y sí, ya sabemos que los abrazos son normales en el boxeo, pero una cosa es abrazarse, y otra bien distinta es “bailar pegados”. Si es que el roce hace el cariño...



Pero esto no ha sido más que para caldear el ambiente, **la verdadera fiesta comienza al final del asalto**, ya que cuando suena la campana, ambos púgiles se dirigen a sus respectivas esquinas para recibir la asistencia de su entrenador y OMG! (NdT: ¡Oh Dios Mío!), ¡pero qué es lo que veo! ¡éste les responde con un dócil pelado de platanito! Así y sin buscarlo, los chicos de Data East revolucionarían el mundo del boxeo descubriendo **la mejor terapia para la recuperación de los boxeadores entre round y round**, además de un modo efectivo para tener a los entrenadores bien calladitos y sin

atosigar a sus discípulos.

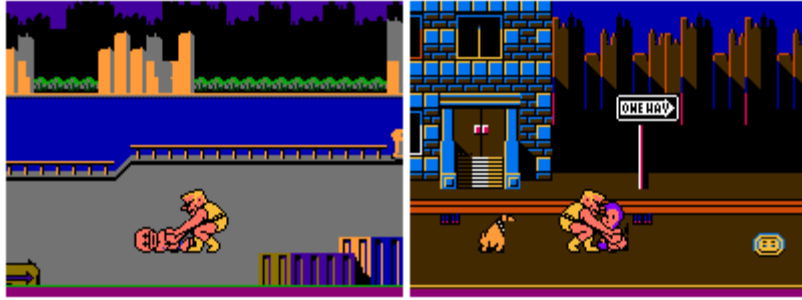
Ya no hay dudas, ¿verdad? Ahora lo que queda es saber **que querían realmente representar los desarrolladores con “eso”**. Hay quien dice que la mítica técnica de echar hielo dentro del pantalón del boxeador para avisparlo, pero no parece entonces lógico que el gesto se repita varias veces... quién sabe, tal vez simplemente algún programador muy salido se tomó ciertas libertades...  
**Bad Street Brawler**



En 1987 Beam Software desarrolló **Bad Street Brawler**, un **beat'em up** que salió para NES y algún que otro sistema, y en el que se tomábamos el control de un karateka basado en una figura de Mattel. Nuestro luchador, contaba con varias técnicas de gran poder destructivo, como los típicos puñetazos y patadas, pero también contaba con **una habilidad mucho más atípica** que le otorgaba un poder supremo...



... y no nos referimos a un arma de fuego o a una compleja llave, sino a **la posibilidad de hacer caricias a sus enemigos**; sí, como lo oís. Y eso con un perro resulta simplemente gracioso (máxime con lo de “nice boy”): “oooh mira, está acariciando al perrito para que se duerma y no tener que golpearlo más”, bueno esto es es una idealización, pero supongo que alguien que lo viese jugar podría decirlo; sin embargo, aseguro que **nadie pensaría lo mismo ante estas otras escenas**, en las que no hay animalillos de por medio...



... y en las que cualquier adulto, por muy bien pensado que sea, tendría que exclamar algo como: “¡pero qué diablos, eso son tocamientos!”. Además, se supone que primero hemos aporreado al enemigo (o enemiga) hasta dejarla (o dejarla) inconsciente, **para luego aprovecharnos y... y... bueno, no tengo que decirlo que ya lo estáis viendo**

Y partiendo del supuesto de que es matemáticamente **imposible que en un equipo de programación no haya alguien capaz de interpretar “eso” como lo haría cualquier ser vivo del Mundo Real (TM)**, no nos queda otra que pensar que lo permitieron conscientemente.

### Muscle Man: Dirty Challenge



Vamos ahora con **Muscle Man: Dirty Challenge**, que ya en su título puede desprender un cierto tufillo, y que fue un juego lanzado en Japón para **Super Nintendo en 1992**, basándose en un manga. Su género es la **lucha libre**, y ya todos sabemos que en este modo de lucha, con dos hombres musculosos con una habitual escasa vestimenta y capaces de realizar llaves en las más incómodas posiciones, se presta bastante bien para imaginar escenas que no están sucediendo. Sin embargo, este juego va un poco más allá, en parte por los **coloridos vestuarios de los contendientes**, y por supuesto, por **esos agarres...**



Veán por ejemplo este estupendo agarre, con los dos enormes cuerpos abrazados el uno al otro, ante la atónita mirada de un trabajador de limpieza del edificio en cuya azotea se disputa el combate. Resulta difícil saber si la sorpresa del trabajador se debe al hecho de

que dos fornidos hombres se peleen en tan atípico round, o a la **fácilmente malinterpretable postura del momento**.



**En movimiento** resulta todavía más flagrante, como podéis ver en el gif.



No me preguntéis que hacen en estas dos porque no lo sé, pero no parece nada bueno...



En estas otras, sin embargo, con **el cowboy y el cowboy invertido** hay muy pocas dudas.



Y para no ser menos que los del Ring King... ¡Venga, **la postura que faltaba!**  
**Mighty Final Fight**



Otro más de lucha, en este caso un juego poco conocido basado en una saga de fama mundial: **Mighty Final Fight**, una **parodia de la propia Capcom** de uno de sus más famosos beat´em ups, y que salió en la NES en 1993.



¿Cómo denominaríais esta técnica?: se me ocurren nombres varios y perfectamente adecuados para un golpe letal, como **“el chupetón”**, **“la succionadora”** o **“labios letales”**. Me parto de la risa sólo de imaginarme a los cracks que comentan los combates de este “deporte” en Cuatro, haciendo una **descripción detallada de esta técnica**: “lo ehtá dejhaaando seeco, qué portento, qué arroxador...” Por cierto que el personaje que sufre es nada menos que **Haggar**. ¡Está irreconocible!

**Power Instinct 2**

Está claro que los juegos de lucha se llevan la palma en lo que a situaciones de este tipo se refieren. Ahora es el turno de **Power Instinct 2**, un juego desarrollado por **Atlus** en **1994 para recreativas**, y que incluye en su elenco de luchadores un **niño regordete y con grandes dotes de exhibicionista**.



Si, si, en esa imagen parece un chavalín cabezón y simpático, que responde al nombre de **Kinta Kokujin** y que pone cara de no haber roto ni un plato.



Sin embargo, al salir al escenario de combate, su look parece totalmente diferente. **Gordo, agresivo, chulo** y, para colmo, vestido únicamente con un delantal de cocina que tapa sólo lo estrictamente necesario, y no siempre...



Porque cuando Kinta Kokujin salta por los aires tras haber sido golpeado, su delantal pierde toda utilidad, dejando que **su pareja de amigos salga a tomar el aire con toda libertad**, y demostrando que aún por encima, el chaval está bastante bien dotado (aunque yo no entiendo de eso, lo he preguntado). Desconocemos si actualmente este detalle afectaría a la calificación por edades de este juego, pero seguro que **Antena 3 tendría un titular de esos que tanto le gustan** con algo así como: “Videojuego fomenta el exhibicionismo y el nudismo en los más jóvenes”.

### **Battletoads**

Ya vale de juegos raros, ahora toca uno popular que conocerán aquellos que lleven cierto tiempo en el mundillo, el mítico Battletoads, de **Rare**. Un famoso **beat´em up que cosechó gran éxito en recreativas y consolas** a principios de la década de los 90. De sus diferentes versiones, la más violenta y agresiva fue la de los arcades, que incluía armas, decapitaciones, vómitos... y **uno de los modos de vencer un jefe final más cruel y atroz de la historia** de los videojuegos.



¿Veis esa enorme y asquerosa rata de la cínica sonrisa? Bueno, pues suponemos que lo normal para derrotarla en un juego de este tipo sería saltar para golpearla en la cabeza, o bien en piernas y tripas hasta que caiga para poder rematarla. Sin embargo, los chicos de Rare concibieron un **método mucho más perverso y doloroso**.



El primer paso era recortar distancias para luego **echarle el guante al paquete de la rata**. Enganchándolo bien, se le provocaría un dolor inimaginable al enemigo que haría que dejara de transmitirnos respeto y comenzara a transmitirnos pena.



Pero por si esto fuera poco, el paso siguiente es, **sin haber soltado las partes del roedor, comenzar a castigarlas sin piedad**, hasta acabar con todo amago de resistencia. Por supuesto, ese ataque es definitivo, y ya sólo nos queda poner alguna pose provocativa para **alardear de que todavía nos queda en su sitio lo que la rata debe haber perdido para siempre**.



### The Ninja Warriors Again

The Ninja Warriors es una **recreativa lanzada por Taito en 1988**, y que tuvo una **versión para Super Nintendo cinco años después** con el nombre de The Ninja Warriors Again, y que incluía implacables técnicas...



El protagonista (sí, ese gañán de dos metros), no se anda con chiquitas a la hora de deshacerse de sus enemigos, y cual Battletoad (véase más arriba), **agarra sin contemplaciones por el punto crítico**, y se dispone a hacer “preferonosaberqué” con

esa cosa con tan mala pinta que lleva en su mano derecha. No me extraña que el tío del rifle esté a punto de decidirse por la opción de salir por patas.

## Super Street Fighter II



Por su puesto no me puedo olvidar de **Street Fighter**, o mi puesto de editor estaría en la cuerda floja (si no mirad cuantos personajes de la Saga de Capcom aparecen en el encabezado de Pixfans, y ya sabréis como se las gasta el que corta el bacalao por aquí...). Así que vamos a tirar de una de las mejores versiones, Super Street Fighter II; y no, no va a ser Chun-Li, que también podría, sino que veremos una de las técnicas más letales de **Camy, la atractiva y ligerita de ropa militar británica**.



Aquí podéis ver al pobre ¿pobre? Balrog, “sufriendo” en sus carnes un **agarre con las piernas** absolutamente irresistible.



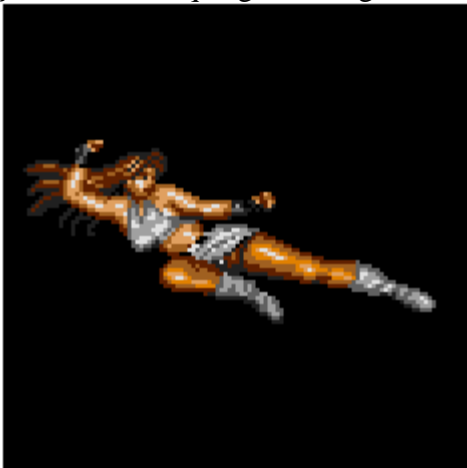
Pero lo mejor de esta técnica es la **llegada al suelo**, ¿os fijáis en la barra de vida de

Balrog?, se ha recuperado casi totalmente (si, yo también veo los segundos, pero no me quitéis la ilusión, caramba). Habría que ver con que ánimos se levanta Balrog después de eso.

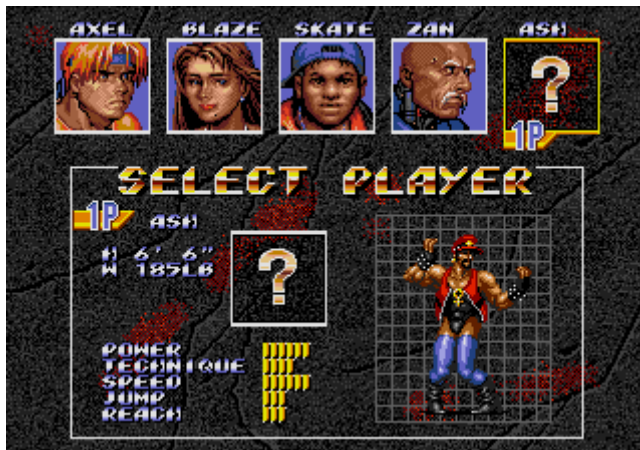
### Streets of Rage 3



Turno para otro juego muy famoso, y también para otro **beat´em up** histórico; en este caso se trata de **Streets of Rage 3**, desarrollado por **Sega** para **recreativas y Megadrive**, y que cuenta entre los personajes elegibles con **Blaze, una atractiva jovencita** a la que gusta ir ligerita de ropa mientras despacha criminales por las calles.



Como muestra de su estilo, basta con una **patada aérea**, que cuenta con un doble poder, el del propio impacto y el de distraer al enemigo con esa minifalda tan, tan, tan corta. Pese a todo, **Streets of Rage 3** no está aquí por su protagonista femenina, pues como ella las hay a patadas en juegos de lucha, sino por un personaje mucho más excéntrico.



Su nombre es **Ash**; sí, igual que el mítico entrenador de los primeros juegos de Pokémon, aunque el parecido con éste me parece a mí que no va más allá del nombre. Ash puede alardear de ser **uno de los personajes con más pluma que se haya visto en un videojuego**: Botas militares, medias ceñidas casi hasta la cadera, bikini ajustado de una sola pieza marcando paquete, chaquetita roja fulera sin mangas y abierta que no tapa prácticamente nada, colgante dorado de grandes dimensiones con el símbolo femenino, brazos a pelo con unas muñequeras de tío duro, y rematado todo con barba y una gorra estilo Mario. Lo sé, por la descripción es totalmente imposible hacerse una idea, pero para eso están las imágenes. Y como **las animaciones son la guinda al pastel**, tienen que ser en movimiento.



Fijaos que forma de **incitar a pelear a sus adversarios**, debe ser difícil no ceder ante esas provocaciones queriendo darle una paliza (en caso contrario podéis ir abriendo el armario...). Poco más o menos lo mismo se puede decir de **su forma de reírse**, imaginaos que os hace tal cosa después de haberos palizado, eso si que iba a ser una derrota amarga.



Y seguimos, con la pose: “oye guaaapo, mira que palmito tengo, ven aquí que nos vamos a hacer un agarre que lo van a flipaaar los del Muscle Man” (pronúnciese con

voz a lo Crispín Klander), **pose provocativa** (ejem) donde las haya. Pero el número uno indiscutible de las animaciones de este ¿hombre? es la que tiene a la hora de **correr**, con ese: “espérameeee” que pide a gritos una patada baja, aunque su posible efectividad pueda estar en entredicho teniendo en cuenta la condición del sujeto.

Agregar por último que este personaje, por sorprendente que parezca pero como demuestra la segunda imagen, **se puede utilizar con un truco**, pero **sólo en la versión japonesa** del juego, que se llama **Bare Knuckle 3**. El truco es derrotarlo en la primera fase, pulsar los tres botones del mando de Megadrive y el start a la vez, y luego dejarse perder. De este modo deberíamos poder escoger continuar con Ash, experiencia que debe ser digna de probar...

### Vendetta



No puede competir con Ash, pero **Vendetta**, una recreativa de **Konami** lanzada en **1991**, y también un **beat´em up**, tiene un personaje muy similar y que a buen seguro haría muy buenas migas con el del juego de Sega.



Este **elegante caballero** nos muestra por qué el concepto básico de no ser rodeado en un juego de lucha se convierte en especialmente importante en este caso, pues aunque no posee un ataque especialmente mortífero, el suyo está sin duda entre los más aterradores que podemos sufrir en cualquier videojuego. Un **fornido policía, marcando paquete, despelotado de cintura para arriba, con la postura del trencito e incesantes meneos de cadera** puede no ser una visión muy reconfortante; pero lo de la lengua ya se sobrepone a la más aguerrida de las resistencias; una pesadilla que el hombre rubio parece estar sufriendo como si de la peor de las torturas se tratara. Yo de vosotros, con este individuo a menos de cinco kilómetros a la redonda, no me agacharía ni para coger el mejor item del mundo (gulp, solo de pensarlo...).

### Double Dragon

De entre las más míticas sagas de beat´em ups, **Double Dragon** ocupa si duda un lugar destacado. Varios episodios de estos juegos de peleas callejeras encandilaron en los

salones recreativos y entre los poseedores de la NES, dejándonos además algunos momentos curiosos.



Jugar sólo está bien, pero jugar con un amigo a un beat´em up suele dar ventaja, y te permite algunos momentos de **superioridad numérica**, en los que exclusivamente deberías abatir al enemigo, pues tampoco es necesario abusar de él. Pero no siempre los jugadores se conforman con un par de patadas o puñetazos, y a veces hay que rizar el rizo, valiéndose de **técnicas que harían temblar al más valiente** (no, Ash de Streets of Rage no temblaría mucho), ved sino como se lo montan los protagonistas de Double Dragon II con un pobre esbirro que pasaba por allí sólo porque su jefe se lo había mandado, y que estaba esperando la hora de volver a casa con su familia...



Pero todavía nos queda otra de **Double Dragon**, en este caso la versión para **Super Nintendo**, que nos deja escenas como esta, en la que uno de los protagonistas, el

manejado por el jugador 1, ha dado buena cuenta de un enemigo y se dispone a rematarlo, **empezando por la cremallera de su pantalón...** ¿qué tendrá pensado hacer?

### **Pro Wrestling**

**Pro Wrestling** es un juego de lucha creado por Nintendo para la NES allá por **1986**. Como todos los juegos de este estilo, el contacto entre los musculosos y ligeros de ropa contendientes es constante, pero entre todas las situaciones posibles hay una que resulta **especialmente curiosa y fácilmente malinterpretable**.



Una de las técnicas más poderosas del juego consiste en **levantar al rival boca abajo**, para luego estampar su cabeza contra el suelo. Sin embargo, al tratar de hacer esta técnica no habiendo debilitado lo suficiente al adversario, surge un grave problema, que **no es posible levantarlo**, y que **su cabeza se queda visitando la entrepierna** de nuestro luchador... durante un buen rato. Un momento de máximo peligro y tensión, y eso que Tyson no hace lucha libre, porque lo de morder la oreja a Holyfield podía quedar en una caricia al lado de lo que podría hacer mientras es víctima de esta llave mal realizada.

### **Tecmo World Wrestling**

Ya hemos comprobado que **la lucha libre es una auténtica mina**, ahora es el turno de Tecmo World Wrestling, un juego que salió en **1990** para NES, y que no solo permitía combatir en el ring, sino también hacer entrenamientos fuera de él, como luego veremos.



Metidos en lo que es el ring, y como podemos comprobar en la imagen, **algunas llaves son verdaderamente terribles**, y ya resulta difícil distinguir si ciertos miembros pertenecen a uno u otro combatiente, de lo fundiditos que están. Pero lo mejor es lo del narrador, diciendo algo así como: “**¡Vaca sagrada! ¡Vuelve con un agarre del pulpo real!**” (real de realeza, no de realidad). Sí, sí, igualito que un pulpo...



Ésta puede parecer difícil de explicar, pero no lo es. Se trata de un rubio forzudo que está entrenando, **haciendo planchas con un luchador de sumo a la espalda** para que le cunda más, lo que podéis ver claramente en el gif de abajo. El problema es que si paramos la imagen en un momento determinado, como el de arriba, parece mucho más propia otra explicación que deberíais adivinar fácilmente, y que es **buenísima para glúteos y otros músculos** (por eso los futbolistas brasileños vuelven tan en forma de Brasil, a fuerza de gastar “camisinhas”, que diría Robinho)



Super Ghouls 'n Ghosts



A continuación es el turno de otro personaje mítico de los videojuegos que tiene bastante de exhibicionista. Se trata de **Sir Arthur**, el caballero protagonista de los juegos Ghost 'n Goblins o Ghouls 'n Ghosts.



Este personaje de alta alcurnia iba equipado con una brillante armadura plateada, que perdía al recibir el impacto de un enemigo, **quedándose rápidamente en paños menores, vestido únicamente con un calzón**. Pese a que los caballeros medievales llevarían bastante más ropa bajo su armadura, entre otras cosas porque la sensación del metal en la piel no es precisamente agradable, los chicos de Konami prefirieron desnudar a su personaje y que éste **campase casi en pelotas** por los lúgubres escenarios del juego, y como podéis ver, el juego evolucionó, pero desde luego no este detalle.

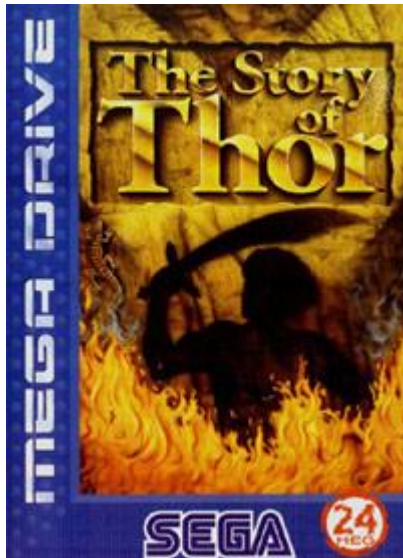


Y una de las animaciones más curiosas de Sir Arthur, directamente extraída de [Super Ghouls 'n Ghosts](#), el capítulo de la saga para Super Nintendo, era la que se producía cuando nuestro personaje **subía una escalera** sin su armadura, porque con el último empujón enseñaba al público su enorme pandero (y a los enemigos, fijaros sino en la cara de asco de la muerte...).



Sin embargo, aunque en Super Nintendo mejoró notablemente el nivel técnico de la saga, pero se perdieron otros aspectos interesantes de los clásicos, como la **técnica para secuestrar a la princesa**, que en la nueva versión era llevada bajo un brazo por el malo. Bah, muy convencional, mucho mejor esto, del Ghost 'n Goblins, que salió en 1985 para la NES, y sé que no es lo que algunos estamos pensando pero... si el diablillo parece tener los brazos y las piernas estiradas... ¿entonces **qué es la protuberancia que rodea a la princesa**? Yo no pienso responder.

**The Story of Thor**



[The Story of Thor](#), lanzado por SEGA en 1995, es uno de los mejores RPG's de Megadrive. **Alí**, su protagonista, se dedica a eliminar monstruos a diestro y siniestro, por lo que es de esperar que algunos de ellos deseen vengarse de formas especialmente dolorosas.



Cierto es que la toma no resulta especialmente buena para ver lo que pasa, pero precisamente por eso es más fácil que nos imaginemos cosas que no son. **La terrorífica criatura agarra al protagonista por la cadera y se lo quiere comer todo...** ¿todo? Bueno, igual no todo, necesitaríamos visión lateral en vez de cenital para saberlo (y he dicho CENITAL, o sea, desde arriba, siendo la primera letra una C de Cataluña y no una G de Galicia, ¿estamos?).

**Pacman 2: The New Adventures**



Aunque ninguno de ellos se hizo especialmente famoso, Pacman, la mascota de Namco, protagonizó **varios juegos fuera de los laberintos** con puntos blancos, fantasmas de colores y cerezas que tan popular lo hicieron. Uno de ellos es este Pacman 2: The New Adventures, que salió en **1994** para **Super Nintendo**.



¿Y qué es lo que hace Pacman en esta escena?, desde luego no ejercer de comecocos... tal vez el tío de azul con pinta de gañán haya tirado una pastilla de jabón y el iluso personajillo amarillo se haya agachado a cogerla. **Desde entonces los fantasmas se comen a Pacman más que Pacman a los fantasmas.**  
**Splatter House II**



Splatter House es un juego de acción y terror de **Namco**, bastante famoso a principios de los 90 en soportes como **Megadrive**, consola que acogió la **segunda parte** del juego, a la que pertenece la imagen que podéis ver a continuación.



Al menos **Rick Taylor**, que así se llama el protagonista, es **discreto y se pone de espaldas al espectador**, pero por la posición de sus brazos, así como por los gestos desesperados de la criatura que tiene agarrada, debe estar haciéndole algo verdaderamente terrible.

**Moonwalker**



SEGA sacó en 1990 la recreativa y varias versiones caseras de Moonwalker, un juego protagonizado por **Michael Jackson**, que por entonces se encontraba en el apogeo de su fama y lejos de los escándalos con los que luego se relacionaría. Es por ello que escenas como las que veréis a continuación, pasarían totalmente desapercibidas en su época.



¿Sabéis por qué ha estado a punto de ir a la cárcel el cantante? ¿No? Pues buscadlo en Wikipedia que yo no os lo voy a dar todo masticado. Pero seguro que los que lo sepáis no podéis evitar **mirar esta escenita con ojos raros...**



O lo mismo se podría decir de esta otra, si acaso **todavía más descarada** por la forma en la que Michael se abre la chaqueta.

### **Tiny Toon Adventures**



Los **Tiny Toon**, los simpáticos “hermanos pequeños” de los dibujos animados de la Warner, estuvieron muy de moda a principios de los 90, y protagonizaron varios juegos para las consolas más exitosas del momento, como éste Tiny Toon Adventures, que **Konami** sacó en **1991** para la **NES**.



BABS WAS SAFELY  
RESCUED AND  
MONTANA MAX WAS  
PUNISHED.

De esta panda de chavales el “malote” es **Montana Max**, que siempre está haciéndole la puñeta a los demás, y que por ello suele ser el malo final de los juegos. Su **secuestro de la pobre Babs**, la conejita, no podía quedar sin castigo, por lo que **Buster se ha encargado de darle un escarmiento de aúpa**. El texto dice algo como “Babs fue rescatada con éxito y Montana Max fue castigado”... y tan castigado.

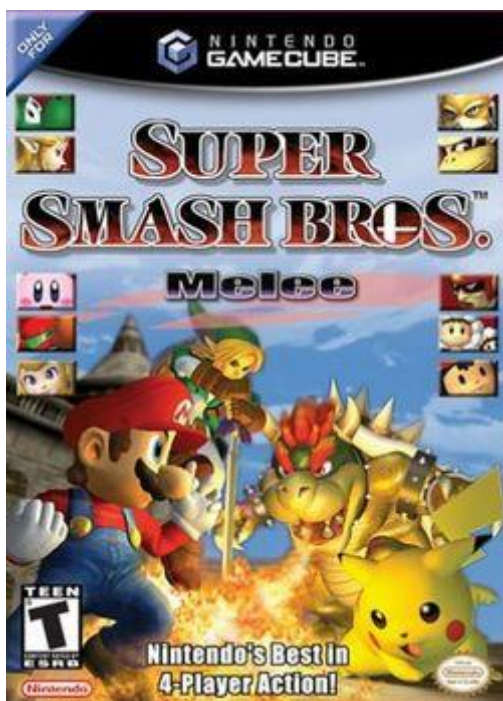
#### **Dragon Ball Z: Supersonic Warriors**

Y ya no es un juego retro, pero vamos con él justo antes de empezar con las 3D. Se trata de Dragon Ball Z Supersonic Warriors, desarrollado por **Banpresto para Game Boy Advance en 2004**, y que recoge numerosos pasajes de la trama del famoso shonen de Toriyama...



... incluyendo el mítico **enfrentamiento con Célula**, uno de los enemigos más poderosos. Los que recuerden bien el anime de Dragon Ball recordarán lo que va a hacer Goku en este momento, sin embargo, para los que no, está abierta cualquier posibilidad, especialmente atendiendo a las caras de ambos, su proximidad, y a ese “¿Hm...? ¿Qué estás intentando hacer, Goku?”

**Super Smash Bros. Melee**



Bueno, y ya está bien de tanto clasicazo con gráficos pixelados en 2D, vamos a actualizarnos un poco y empezar con juegos recientes totalmente tridimensionales. Y vamos a hacerlo con el gran Super Smash Bros. Melee, de **Game Cube**, un juego aparentemente inocente, pero que gracias a su multitud de animaciones y a las posibilidades que ofrece de buscar el mejor ángulo en el menú de pausa, supone una **verdadera mina del tipo de escenas que componen este post**. Let's Fight!



**Mario** siempre tiene que estar preocupado de su archienemigo, el malvado Bowser, que no hace más que raptar a su amada princesa Peach. Sin embargo, en lo sucesivo, y especialmente ahora que se viene un nuevo Smash Bros., le recomendamos **que no le quite ojo a los Pikachu**, que gustan de los festejos con compañía femenina, fijaos sino en ese alegre Pokémon en gorro de fiesta ocupándose con la Princesa (y recordad que ese sistema tiene una ventaja adicional, Peach no puede llamar a Mario...)



Y Pikachu no es un personaje, es una especie, así que **imaginad lo que pasa cuando se juntan varios**, porque princesas sí que sólo hay una... en fin, como el jueves le ha tocado estar...



Por supuesto, ante tal labor de los Pikachu, a **Bowser le entrará una ansiedad como nunca antes**, por lo que a nadie debería extrañarle verlo haciendo ataques frontales como éste...



Para colmo del pobre Mario, su querido y tantas veces montura (en el buen sentido) **Yoshi**, tampoco debería campar a sus anchas allí dónde pueda estar Peach, pues con esa lengua vigorosa que todo lo puede no hay princesa que se resista (¿querrá ser rescatada por Mario de tal tesitura? Quién sabe....)



Pero aún no hemos terminado con Smash Bros., y parece que siempre tiene que haber algún Pikachu por medio., aunque en este caso está menos activo que los anteriores, pero claro, ya vemos como se las gasta **Yoshi, que no es solo lengua.** A todo esto... ¿alguien sabe que sexo tienen los pikachus?



Y no todo va a ser dar para Yoshi, **también le toca recibir un poco,** como en esta captura en la que vemos a **Pichu** (que termina en u, no en a) totalmente entregado a la causa... bueno, para entregado, nadie más entregado que Yoshi. Me gustaría saber qué pasa si al que controle al Pichu le da por pulsar B y abajo (rayo), íbamos a ver si el dinosaurio verde seguía con esa cara de gustirrinín.



Y para rematar tanto desenfreno en **Smash Bros.**, tenemos **al duro de Fox dejándose seducir**, como no, por un Pikachu, que demuestran su afable carácter dando a todos el mismo trato, para que nadie se sienta marginado. Bien por Nintendo y su fomento de la igualdad.

### **Doom 3**

Es el turno de **Doom 3**, la última y muy cuidada versión de **uno de los shooters más famosos e influyentes de la historia**, creado por **Id**. Sabemos que es un juego plagado de zombis pero... ¿sabemos de verdad cómo se las gastan esos **zombis**?



Porque mucho gruñido, rugido, salir de debajo de una escalera “pa” asustar y cara de “te

voy a devorar las entrañas” cuando nosotros pasamos cerca, pero si nos movemos silenciosamente podemos **cogerlos con las manos en la masa...** ¿a que ahora ya no dan tanto miedo?, bueno, lo cierto es que dan todavía más.



Además **tiran de repertorio**, como aquí podéis ver. ¿Cómo es que el que está en el suelo tiene la boca destrozada?, se preguntarán algunos, pues no se me ocurre, la verdad...



Y claro, entre tanto zombi que parece sacado de Sodoma y Gomorra, algo se les tiene que pegar a los humanos normales que comparten Marte con ellos, así es que os podéis encontrar **situaciones tan dramáticas como éstas**. Y luego dicen que Doom 3 no es un

juego de terror psicológico... ¡Anda ya!  
**Lineage II**

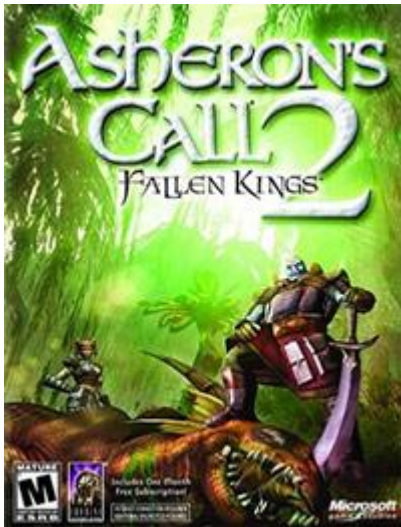


**Lineage II** es un **MMORPG** que ha cosechado gran éxito, especialmente en **Corea del Sur**, donde causó verdadero furor, y a nivel mundial **sólo es superado por World of Warcraft en número de usuarios**, aunque suponemos que no por técnicas especiales tan especiales como la que vamos a ver a continuación.



**¿Cómo definiríais esto?** Yo verdaderamente tengo **problemas para entender la imagen**: ¿Se trata de un ataque conjunto?, ¿él lo ataca a ella?, ¿ella lo ataca a él? (improbable), ¿se trata de una técnica de curación y no de un ataque? **Todas las opciones están abiertas...**

**Asheron's Call 2: Fallen Kings**



Y siguiendo con los MMORPG, vamos a pasar a Asheron's Call 2: Fallen Kings, desarrollado por **Turbine en 2002** y lanzado por Microsoft para **PC**. El juego, haciendo un alarde de "originalidad" se sitúa en un mundo de fantasía lleno de hechiceros, guerreros y criaturas monstruosas, vamos, lo nunca visto en el género.



El caso es que puede que nada de eso sea innovador, pero tal vez sí que lo sea el comportamiento de algunas de las criaturas que en él aparecen, porque decidme, ¿en que otro juego habéis visto **monstruos tratando de perpetuar su especie** justo cuando vosotros pasáis por allí. O tal vez no se trate de perpetuar la especie, y como os ven venir y saben lo que les espera, aprovechan hasta el último segundo de diversión... animalillos...

**Max Payne 2**



**Max Payne 2**, creado en 2003 por los **finlandeses de Remedy Entertainment**, es un juego de acción en el que destaca el carácter de su protagonista, sobrado dónde los haya y que no se caracteriza precisamente por contenerse a la hora de apretar el gatillo.



Y contra éstos dos parece que lo ha apretado cuando uno de ellos estaba “**con las manos en la masa**”. Si es que los terroristas cada día son más raros...

### **Tom Clancy's Rainbow Six**

Para comprobar la **pérdida de efectividad de los terroristas**, vamos a tirar de otro juego en el que los hay a patadas, Rainbow Six, que en cualquiera de sus múltiples versiones nos pone al frente de comandos especiales para realizar los asaltos más peligrosos y arriesgados.



Porque no sé que es peor, que te pille Max Payne metiéndole mano a un compañero, o que te descubra uno de estos miembros de fuerza de asalto de élite mientras te está sometiendo uno de tus propios rehenes... si es que así no se va a ningún lado.

**Drakan: The Ancient's Gates**

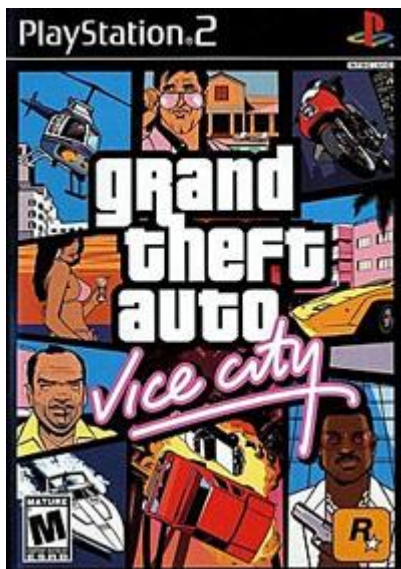


**Drakan: The Ancient's Gates** es un Action RPG lanzado en 2002 para **Play Station 2**, en el que manejamos a la atractiva **Rymn**, que como es lógico en una guerrera, tiene tipo de top model y viste tallas de niña de 8 años marcando figura, elementos fundamentales para acabar con terribles monstruos. ¿Qué si es una ironía? Mirad, mirad...



Aquí tenéis a Rymn dando buena cuenta de una espeluznante criatura, empleando una técnica denominada... esto... como era... bueno, no me acuerdo del nombre, pero su efectividad está totalmente fuera de duda, y si no que se lo pregunten al bicho en cuestión, que parece estar extenuado hasta el límite.

**GTA Vice City**

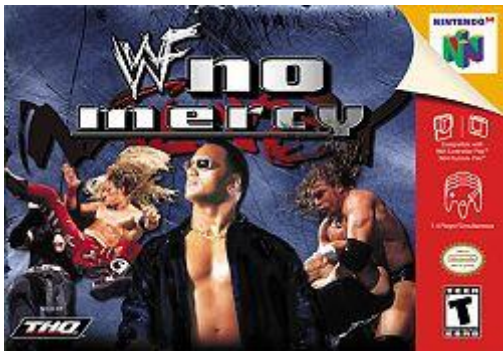


**GTA Vice City**, bien conocido por todos, **no es precisamente el paradigma de juego políticamente correcto**, por lo que son normales en él las imágenes subidas de todo, así como escenas de contenido sexual más o menos explícito, pero esas no son las que nos interesan en éste post.



Aquí vamos a por situaciones que no entraron (o al menos no debieron entrar) en los planes de los programadores, como el caso de ésta, producida en el juego de Rockstar en pleno asalto a un banco. La verdad es que la escena se consigue sin problemas, pues es la postura estándar del protagonista cuando se agacha. En todo caso, **parece claramente lo que no es**, y le llamaremos igual Flange 9000, aunque no tengo ni repajolera idea de lo que es.

**WWF No Mercy**



Y tanto jugo como dieron los juegos de lucha libre en la sección retro, no podía haber ausencia total de ellos en el grupo tridimensional, por lo que vamos a tirar del WWF No Mercy, **lanzado en 2000 para Nintendo 64**, y que parece hacer honor a su nombre, porque **los luchadores no muestran piedad**.



Es que claro, si el público está tan entregado con **carteles como “Suck It”** o “Hello Ladie”, es normal ponerle tanto énfasis en la lucha, y caer contra el rival con todo el peso. Si además, el rival se gasta unas vestimentas como esas, el peligro es más que inminente.

#### **Mortal Kombat 4**

Y siguiendo con la lucha, es el turno de **Mortal Kombat 4**, el paso a las 3D de la famosa y brutal saga de **Midway**, que se produjo **en los salones recreativos en 1997**.



¿Recordáis la técnica de Camy contra Balrog, pues ahí la tenéis, igualita, de **Tanya**

**contra Raiden.** Desconocemos si la llegada al suelo habrá sido tan dulce como la del boxeador de Street Fighter, pero está claro que la técnica triunfa. Mmm, si mal no recuerdo Taki tenía una similar en los últimos Soul Calibur, lástima que no la encuentre...

## **Hitman**

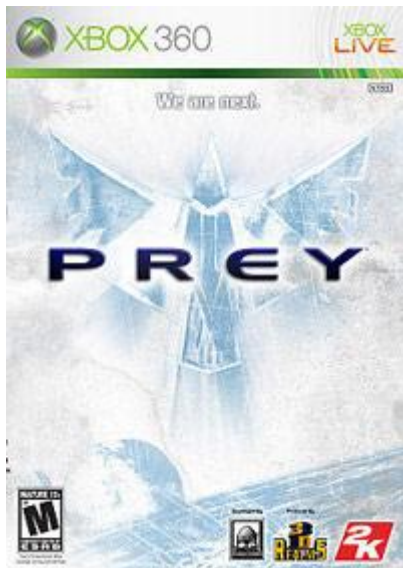


**Hitman: Codename 47** es un juego lanzado por Eidos para PC en el año 2000, protagonizado por un mercenario experto en hacer trabajos sucios.

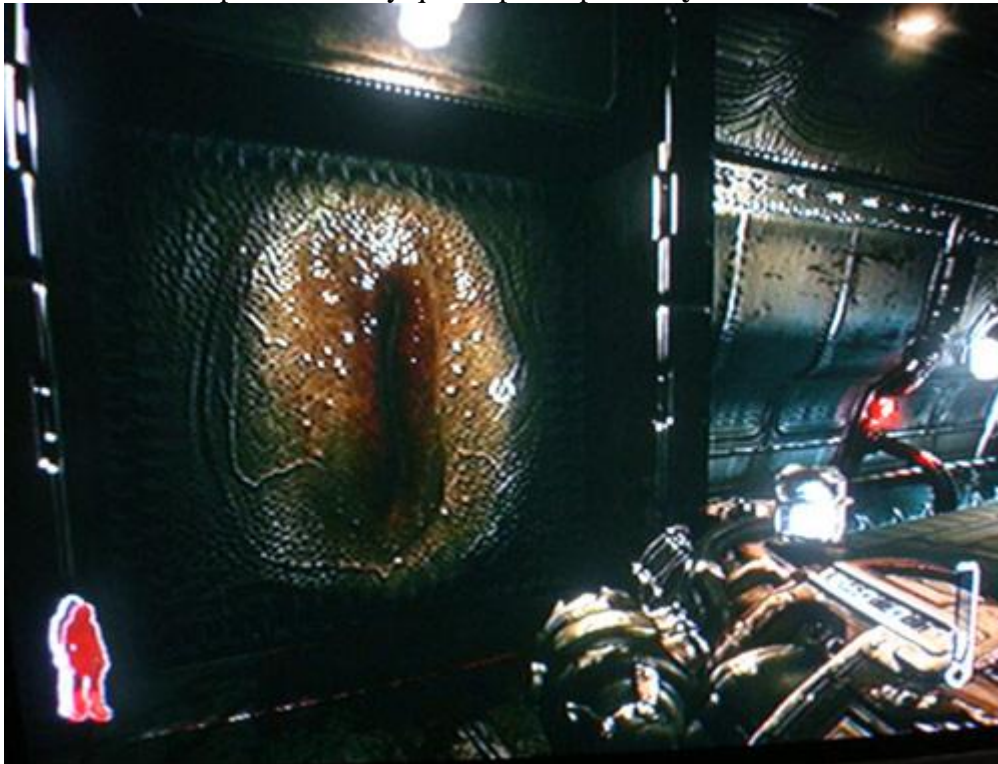


En medio de un tranquilo paseo por la jungla nos podemos encontrar multitud de situaciones insólitas, puesto que las fieras salvajes son imprevisibles y nos pueden dar más de un susto, pero ¿qué me decís de esta fiera salvaje?: casi en pelotas, frota que te frota contra un árbol y con su mano derecha estratégicamente situada. **El Agente 47, protagonista del juego, pensaba que eso pringoso que colgaba de los árboles era resina... hasta ese día.**

## **Prey**



Vamos ahora con **Prey**, sí ese **shooter de nueva generación** con un graficazos absolutamente espectaculares y que se paseó por **PC y XBOX360**.



Eso sí, **no pienso decir nada sobre esta imagen**, que luego no se diga que soy un malpensado (y tengo los coj##es de decir eso después de haber escrito todo este post...), así que aquel al que le recuerde algo, pues felicidades, es un malpensado!

**Metal Gear Solid / Smash Bros. Brawl**

Y vamos a terminar nada menos que con **el gran Solid Snake**, que ya no necesita presentación, y que se lo monta de una forma impresionante allá donde vaya, tanto si es el protagonista del juego como un mero invitado.

Para Ver las imágenes en movimiento vista:

<http://www.ba-k.com/showthread.php?t=286324&highlight=assassins+creed>