

Estos son los videojuegos más complicados de la historia ¿te los has pasado?

El Ciudadano · 3 de diciembre de 2015



Magnavox Odyssey es el nombre de la primera consola de videojuegos comercializada en el año de 1972. Dicho aparato, tenía muy pocos juegos y la mayoría se parecían mucho entre sí. Ping-Pong, voleibol, y con la posibilidad de conectarle un rifle producido por *Odyssey*. Fue el precursor de muchas de las formas de juego que conocemos en la actualidad, como lo fue *Duck Hunt* en el *Nintendo Entertainment System* (NES).

magnavox odyssey

Actualmente estamos acostumbrados a que podemos ir guardando las partidas, los puntajes y toda cantidad de información en las consolas de videojuego. Antes eso era un sueño, y el factor determinante para poder terminar un juego, era la pericia y la atención que se debía tener para comenzar un juego como *Mario Bros*, y terminarlo de una sentada. No había mañana.

magnavox rifle

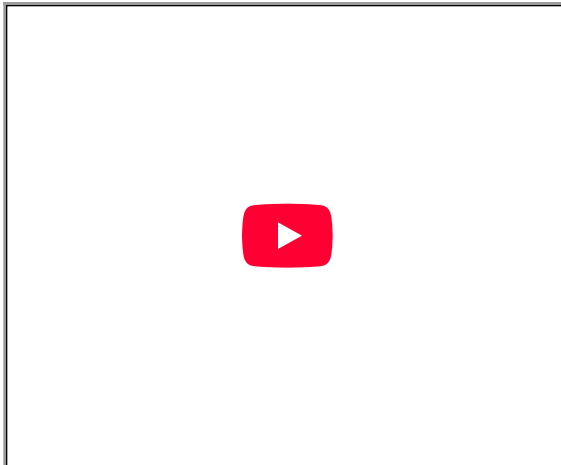
Existen títulos memorables a los que les hemos invertido horas de estrés y frustración, donde las manos nos han sudado y nos han salido ampollas en los dedos por tanto apretar a+b+b+a+arriba+derecha+abajo+b, y que para muchos se convirtió en un estilo de vida. Dichos títulos tienen la característica de que cada que alguien habla de ellos, se refieren como algo casi-imposible, como una odisea el tratar de terminarlos, y que sólo pocos lo han logrado al 100 por ciento.

El juego más mencionado al hablar de videojuegos “cuasi-imposibles”, tiene el nombre de *Contra III: The alien wars*, muchos lo recordarán con nostalgia y otros con unas cuantas palabras altisonantes, las mismas que gritaban cuando los mataban en el nivel 3. Con ese título comienza un listado de los juegos más complicados de jugar.

Contra III (1992), SNES



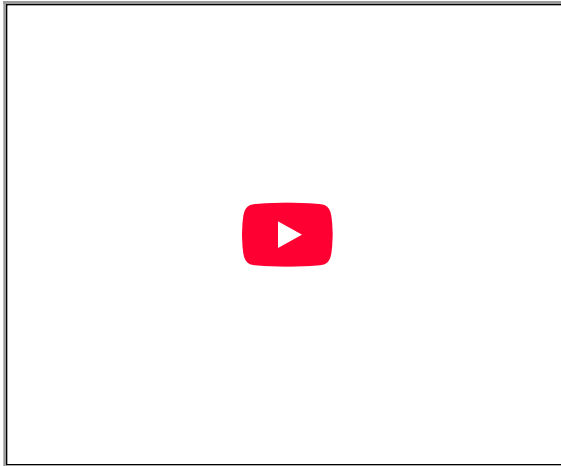
Es parte de una franquicia clásica en la historia de los videojuegos, *Contra*. De la familia de Konami, este juego estuvo pensado para arcade, lo que hace sentido, siendo que entre más te entretenías intentando pasar de nivel, más monedas a la máquina metías. La plataforma de *Shooting* en 2D, fue clásica en la época, y para muchas personas, es el juego más difícil de la historia, donde mantener el botón de disparo no te ayudaría a seguir vivo más de 15 segundos en niveles complicadísimos. La entrega del *Contra III: The alien wars*, pudo jugarse para *Super Nintendo*.



Battletoads (1991), NES

Estas ranas mutantes fueron un intento de hacerles competencia a las *Tortugas Ninjas*, y nacen en uno de los videojuegos más frustrantes que los *gamers* han visto. El modo de juego y la historia parecen ser de lo más sencillo. *Battletoads* trata de que se debe salvar a la la princesa Angelica, quien es secuestrada por *Dark Queen*. Uno de los niveles más complicados es el nivel 3, donde se debe pasar por un túnel a toda

velocidad sin chocar con los obstáculos. Este juego dio muchas horas de frustración y varios controles arrojados al suelo con coraje.



***Ninja Gaiden Black* (2004), Xbox**

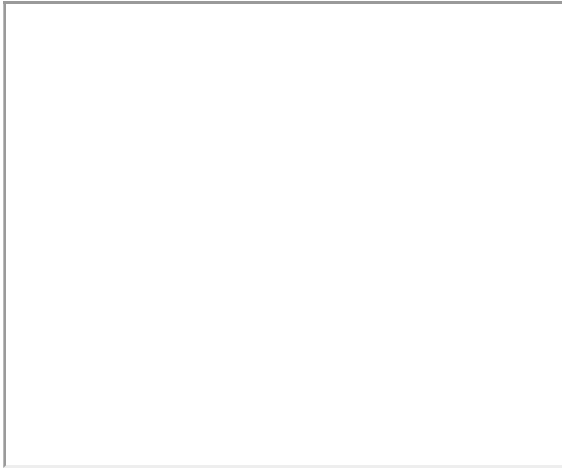
Este título está inspirado en las series del mismo nombre que Nintendo sacó en los años 90 para la consola NES y SNES. En esta versión del año 2004, Ryu Hayabusa es el único personaje elegible en el juego. Así como *Contra III* marcó a una generación de *gamers* y los frustró al máximo, *Ninja Gaiden* se convirtió en la pesadilla de todo aquél que lo jugaba. El control era ágil, pero las combinaciones de comandos y la rapidez de los enemigos podían sacar de quicio a un principiante. Era casi imposible dejar de intentar avanzar en la historia, ya que era envolvente y las gráficas eran de las más espectaculares de la época. A pesar de que la posibilidad de guardar los juegos ya era real, seguía siendo un reto mayúsculo el ir matando a los jefes.



Castlevania (1986), NES

Originalmente fue lanzado en 1986 para el *Family Computer Disk System*, se relanzó un año después a la creación de NES. Creado por Konami, quizás el nivel de dificultad no se compare con el que otros juegos pudieran tener; a pesar de eso el terminarlo era un reto. De igual forma es de los juegos con más historia y secuelas. Consiste en la historia de Simon Belmont, quien entra al castillo de Conde Dracula, con el fin de

acabar con él. Durante todo el juego te vas enfrentando a diferentes jefes que te van complicando el paso por el mundo de 2D que nos ofrece la primera entrega de este clásico de los juegos de video.



Hagane (1994), SNES

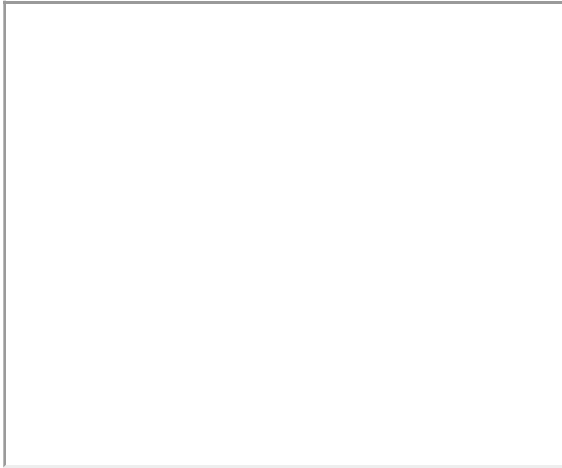
Este título se pudo disfrutar en América en 1995. Quizá muchos no lo recuerden perfectamente, pero era bastante emocionante jugar en un mundo sci-fi donde dos clanes de ninjas desatan sus poderes oscuros. Entre la confusión y las referencias extrañas, un clan debe cuidar que el poder del Santo Grial no caiga en manos malignas. Se necesita gran habilidad para poder finalizar la historia y conocer lo que ocurre. La acción rápida de las peleas te mantiene atento a todo lo que pueda ocurrir en la pantalla.



Dark Souls (2011), Playstation 3, Xbox 360, Windows

Es un juego de acción en tercera persona, ubicado en un mundo épico imaginario. La mecánica del juego es ir explorando el vasto mundo donde se lleva a cabo. Los jugadores tienen la oportunidad de viajar por todo el mundo y transitar diversos caminos. La historia se va desvelando a partir de los diálogos que vas

teniendo con las demás personas en el mundo. La dificultad del juego radica en la paciencia que se debe tener para ir descubriendo la trama, asimismo, estar al pendiente de todo el entorno. Lo anterior es característico de los juegos de mundo abierto.



Zelda II (1987), NES

Así como el juego anterior, se trata de una aventura de mundo abierto, sólo que en 2D. Este juego revolucionó la forma de hacer videojuegos. Para muchos expertos no es tan difícil, de hecho para muchos la única parte complicada es el último camino que hay que tomar para llegar al templo final. Otros opinan que es un juego complejo y lleno de dificultades. Uno de los factores de dificultad es que no hay un camino predeterminado, y muchas decisiones que tomas pueden serte contraproducentes al momento de ir avanzando.



***F-Zero GX* (2003), Game Cube**

Muchos amantes de los juegos de autos, quizá no estén de acuerdo y argumenten que la dificultad de este juego es nula. Lo anterior mencionando que existen emuladores de F1 o NASCAR. A pesar de esas comparaciones, este título que vio la luz en 1990 para la consola SNES y que tuvo su punto cumbre en Game Cube, es un juego que cuesta muchas horas de práctica dominar, pistas desconcertantes y carreras de 30 autos que corren al mismo tiempo, se dice cosa fácil. La velocidad de las carreras y la dificultad de las pistas hacen que sea uno de los juegos de culto más complicados de jugar. Un dato curioso, es que *F-Zero GX* fue traspasado a máquinas arcade donde competías contra el tiempo en una cabina con volante y pedales. Aún se pueden encontrar algunas máquinas regadas por las ciudades con este juego cargado. Es un reto para los amantes de la velocidad.



***Megaman* (1987), NES**

Este videojuego también es un clásico que todo el mundo recuerda, si no lo has jugado, tienes en la mente al personaje. En la misma tesitura del *Contra III*, el mundo en 2D que vas recorriendo está lleno de trampas y

de enemigos que con tan sólo tocarte pueden causarte la muerte. A este tipo de juegos se les denomina *run 'n gun* por el hecho de que en el mundo se va corriendo, saltado, esquivando y disparando a diestra y siniestra para pasar de nivel. El nivel de dificultad es muy similar al de *Contra III*, y también puede llegarte a frustrar tu inhabilidad por esquivar y matar. Algo que se le agrega a este título es que es de los primeros juegos de video que después de matar a los jefes, debes enfrentarlos a todos al mismo tiempo.



***Ghosts 'n Goblins* (1985), Arcade y demás consolas**

Este juego puede ser considerado apto para quienes les gusta sufrir. Para acabarlo debes evitar que cada uno de los enemigos te toque o lastime. Cuando te tocan por primera vez se te cae la armadura y te quedas en ropa interior, y a la segunda es una muerte inminente. Para la época fue muy desafiante, y aún lo sigue siendo. Pueden encontrarse videos en Internet de personas que baten su propio récord. En promedio tardan unos 25 minutos en terminar la historia. Se debe recordar que terminar un juego arcade, es decir, las máquinas con palancas y botones, nunca fue una tarea fácil y la inversión en monedas y frustración era grande.



¿Cuántas veces no te has desesperado tanto que deseas aventar hacia la tele el control del Xbox? Ahora imagínense el no poder guardar casi ningún juego, y que si lo apagabas, debías comenzar de nuevo al día siguiente, si se iba la luz ocurría lo mismo. Los controles tenían cables y muchas veces de la desesperación de no pasar *Zelda*, le dabas el jalón y el SNES caía y te preocupabas porque el cassette no se hubiera roto.

Fuente: [Cultura Colectiva](#)

Fuente: [El Ciudadano](#)