

David Dienstbier

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°17 (Mai 1999)

Sujet de l'article : Développeurs

Le gustaba dedicarse al culturismo, está a punto de comprarse su tercer coche, inventó el Taladro Cerebral y fue director de proyecto en ambos Turoks. Estamos hablando de David Dienstbier, Director Creativo de Iguana y, ante semejante currículum, la verdad es que impone respecto hacerle una entrevista. Pero allá vamos.

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.



DAVID DIENSTBIER



Le gustaba dedicarse al culturismo, está a punto de comprarse su tercer coche, inventó el Taladro Cerebral y fue director de proyecto en ambos Turoks. Estamos hablando de David Dienstbier, Director Creativo de Iguana y, ante semejante currículum, la verdad es que impone respeto hacerle una entrevista. Pero allá vamos.

M64: Pues eres un tío grande, pero en el sentido literal de la palabra. Sí, trabajé como preparador de fitness, y también me dediqué a las competiciones de culturismo.

M64: No está mal. ¿Eres consciente de que podrías tumbarme en un suspiro?

Mira, me he pasado 10 años levantando pesas y, si quisiera, podría destrozarle el jeto a alguien en un momento pero, ¿qué tiene eso de divertido? Es mucho mejor gozar de una vida tranquila y trabajar duro, vivir bien y disfrutar de lo que haces. No obstante, siempre hay momentos en los que te apetece arrancarle la cabeza a alguien, y cuando lo haces es como si te liberaras. Está muy bien.

M64: Para empezar... ¿y tú quién eres?
Pues yo nací en Nebraska (en el centro de los Estados Unidos). Tengo 30 años y toda la vida me he dedicado a jugar. Ah, por cierto, mi nombre es David Dienstbier.



M64: No sé, no sé. ¿Qué más has hecho en estos 30 años?

He trabajado de camarero, de artista por libre, de ayudante de director creativo en una agencia de publicidad y también he escrito un par de guiones que todavía no he conseguido vender (no se lo digas a nadie, es un secreto). También tengo un título en arte y me pirro por mis ranas y camaleones. Ahora

mismo tengo 19 ranas, dos lagartos, cuatro camaleones y un bicharraco de cola prensil con los que comparto la oficina.

M64: Ironías de la vida. Al final has acabado trabajando para Iguana, ¿no? Sí. No me lo pasaba bien trabajando para el mundo de la publicidad y necesitaba un cambio. Los videojuegos parecían ideales. Siempre me ha encantado la industria del entretenimiento: cine, televisión,

Antes del lanzamiento de Turok 2, mi cargo era el de Director de Proyecto. Mi trabajo consistía en dirigir a todo el equipo, programar, gestionar los recursos y también me encargaba de las tareas administrativas relacionadas con la creación de un juego. Además de todo esto, también me convertí en el diseñador jefe tanto de Turok como de Turok 2. Me refiero a la parte realmente creativa de todo el proceso: guión, programación interna, música, gráficos, diseño de niveles, Inteligencia

«Ahora mismo tengo 19 ranas, 2 lagartos, 4 camaleones y 1 bicharraco de cola prensil con los que comparto mi oficina.»

teatro... Sabía que, de algún modo, yo pertenecía a ese mundo. No tenía ni idea de a qué apartado en particular. Siempre he sido un fanático de los videojuegos, y creo que este negocio es tan legítimo como otro cualquier otro de este mundillo. Ahora escribo guiones, dirijo la música y el material gráfico y, en líneas generales, tengo la suerte de poder trabajar con un montón de gente súper creativa que inventa mundos de fantasía. ¿Se puede pedir más?

M64: Háblanos sobre tu trabajo en Iguana...

Artificial; vamos, que me encargaba prácticamente de todo. Sin embargo, hace poco me ascendieron a Director Creativo de Iguana Entertainment en Austin (Texas). Ahora, entre mis responsabilidades se encuentra la supervisión de conceptos, diseños y elementos de la jugabilidad de todo lo que hacemos. En la actualidad, estoy a cargo de cinco títulos. Una de las condiciones que exigí para aceptar el trabajo fue que pudiera continuar diseñando juegos y, por lo tanto, ahora mismo soy el diseñador en jefe de uno de los proyectos.

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

M64: ¿De verdad? ¿Nos podrías hablar un poco de este proyecto?

Lo siento, pero no estoy autorizado para dar información de este tipo.

M64: ¿Cómo transcurre un día normal en tu trabajo? ¿Te dedicas a lanzar un montón de juegos?

Mi jornada laboral normal suele durar unas 12 horas (aunque necesite un buen descanso después de finalizar el desarrollo de Turok 2. Ahora mismo, todo depende de lo que suceda con la compañía y sus proyectos. Mis días son tan abultados que es una pasada. Tengo que revisar currículos, revisar también los juegos que están en desarrollo, criticar lo que veo y acudir a reuniones de diseño (a un montón de reuniones). También estoy escribiendo el diseño de un juego nuevo y me encuentro implicado en otros aspectos del negocio. Y además, de vez en cuando, procuro ir al gimnasio.

M64: ¿Es cierto que Turok: Dinosaur Hunter fue tu primer juego?

Más o menos. Antes de dedicarme a Turok: Dinosaur Hunter estaba inmerso en algunos aspectos no desarrollados del juego arcade Batman Forever.

M64: ¿Y por qué te decidiste por Turok?

¿Por qué? Bueno, pues llegamos a un acuerdo con Nintendo para producir un juego destinado a la todavía no presentada Ultra 64. Acclaim acababa de adquirir una división de cómics y pretendíamos tomar una de esas licencias para crear un juego. Ya se había tomado la decisión de utilizar Turok: Dinosaur Hunter. En el cómic había algunos elementos alucinantes que podían aprovecharse, pero al final decidimos que el juego debía tener vida propia. Utilizamos algunos elementos del cómic, pero el 98% del juego era del todo original.

M64: ¿Te sorprendió el éxito del juego?

Pues no mucho. Sabía que se iba a vender bien, aunque al final el fenómeno fue mayor de lo que esperaba. Intento ser muy realista (más bien cauteloso) cuando se trata de estas cosas, ya que no me gusta sobrevalorarme.

M64: ¿Cuánto dinero te supuso?

Más del que hubiera ganado nunca en el mundo de la publicidad.

M64: ¿El suficiente para comprarte un coche nuevo?

Sí. De todos modos, ya tenía un Dodge Durango plateado, que es el que sigo conduciendo hoy día, aunque estoy a la espera de un Dodge Viper (también plateado) que ya he encargado. También estoy pensando en comprarme un BMW.

M64: ¿Resultaba descorazonador intentar realizar la continuación del Turok original y a la vez superar a GoldenEye?

Pues sí y no. Pienso que GoldenEye es un gran juego, y tuve la suerte de conocer a Martin Hollis (el director de GoldenEye) y

a buena parte de su equipo en la E3 del año pasado, y la verdad es que era gente muy guay.

Como jugador, siempre espero con impaciencia los nuevos lanzamientos de Rare. De hecho, se trata de una de las mejores empresas de desarrollo del planeta. Dicho esto, Turok 2 no tenía por qué entrar en ningún tipo de competición con GoldenEye. Los dos juegos tienen unos objetivos muy diferentes. Nosotros pretendíamos superar a nosotros mismos, sin tener que preocuparnos por lo que hacían los de Rare. No vamos a negar que prestamos muchísima atención a todo lo que crean, ya que queremos ser competitivos, pero lo que de verdad queríamos era conseguir una secuela estupenda de Turok. Y creo que nos salimos con la nuestra.

M64: ¿Cuánto tiempo estuvisteis inmersos en el proyecto?

De principio a fin, unos 21 meses. 18 personas trabajaron en el juego a

M64: ¿Qué era lo más importante de todo en Turok 2?

Creo que la tecnología que se esconde dentro del título. Era primordial.

«Turok 2 tenía que exprimir las capacidades de la N64 al máximo para impresionar a la gente. Creo que al final lo conseguimos en casi todos los aspectos.»

jornada completa, pero, en un momento dado, contratamos a más gente para que nos prestaran su ayuda y aprovechar así el tiempo al máximo.

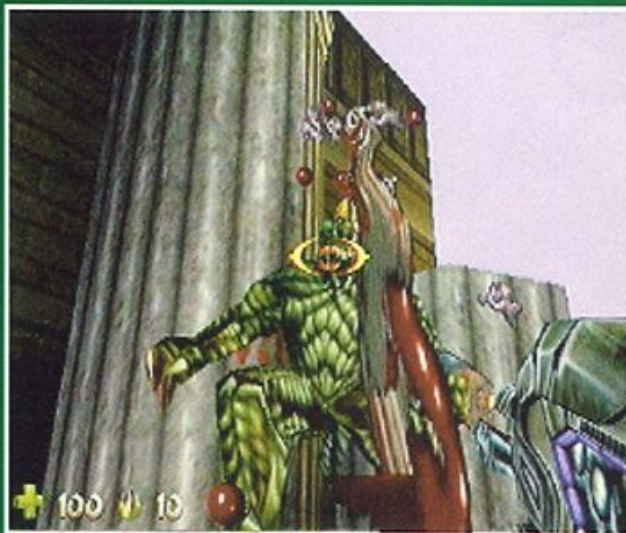
Necesitábamos crear entornos que fueran más realistas que todo lo que se había visto hasta ese momento en una consola. Teníamos que exprimir las posibilidades de la N64

GO!
GO!

Mayo 1999

64

25



al máximo para impresionar a la gente. Creo que conseguimos todo lo que nos propusimos en casi todos los aspectos. Se trataba de que, para el jugador, fuera más envolvente que el original.

M64: ¿Fue esa la razón del interminable retraso de Turok 2?

Para crear juegos de semejante tamaño y complejidad se necesita mucho tiempo. En Turok 2 se invirtieron más de 10.000 horas de pruebas, toneladas de tecnología novedosa, y el deseo del equipo de que no acabara todo hecho un guirigay. Resulta prácticamente imposible predecir el tiempo que se va a tardar en pulir muchos de estos aspectos. Lo único que pasaba es que se necesitaba más tiempo para completar el proyecto.

M64: ¿De qué te sientes más orgulloso?

Aparte del equipo con el que tuve el placer de trabajar (y del que siempre estoy orgulloso), he de decir que me siento satisfecho del juego en su totalidad al compararlo con el Turok original. Creo que así es como deben llevarse a cabo las secuelas. Hemos elevado el listón no tan sólo por lo que se refiere a la N64 o a los juegos de consola de este tipo, si no para todos los juegos. La amplitud del juego, la

de productos que hay en el mercado que de verdad creo que hemos creado algo muy especial.

M64: ¿Cómo se te ocurrió la idea del Taladro Cerebral? Es fantástico.

¡Gracias! Creo que es el arma más genial y extravagante que se ha visto jamás en un videojuego. La idea surgió en una sesión de brainstorming de todo el equipo. Estábamos hablando de algunas ideas sobre armas y uno de los artistas sugirió un arma succionadora o algo por estilo. El concepto era succionar la vida de un enemigo. Me gustó eso de un proceso lento y agónico. Pero no podía llevar un arma succionadora, de modo que le di unas cuantas vueltas y al final se me ocurrió lo del Taladro Cerebral. El mecanismo era el mismo, pero pretendía que fuera más truculento y estrafalario. Creo que el resultado final habla por sí solo. Se ha hablado tanto de esta arma que por fin sé que di en el clavo.

M64: ¿Es cierto que tú doblaste algunas de las voces de Turok 2?

Sí, me encargué de casi todas las voces tanto de Turok como de Turok 2. En el original, era el Padre Linn, el Combatiente y el pobre desastre humano que vuelas por los aires (estoy la mar de orgulloso de lo bien que me ahogué con mi propia

«El Taladro Cerebral es el arma más genial y extravagante que se ha incorporado jamás a un videojuego.»

atención al detalle, las pequeñas particularidades, como por ejemplo las flechas recuperables, nuestro diseño de armas, la complejidad y diversidad de los niveles...; todos estos aspectos han establecido nuevos puntos de referencia por lo que se refiere a realismo e inmersión. No pretendo decir que el juego sea perfecto, ni mucho menos, pero está tan por encima de la mayoría

sangre en este particular). En Turok 2 soy la voz del Padre Espiritual (el fantasma que regala a Turok los Talismanes) y de Oblivion. Para recrear a Oblivion, grabé unas diez voces en la misma sesión y

¿Será la oficina de David Dienstbier o el terrario del zoo local? Desde luego, nosotros no tocaríamos un bicharraco como ése.

◀ El famoso Taladro Cerebral. Sin duda, lo mejor son los efectos de sonido que lo acompañan.

nuestro técnico las mezcló hasta conseguir unos sonidos naturales geniales que sonaban realmente tétricos.

M64: ¿Se involucró Nintendo en el proyecto?

Los de Nintendo se han comportado de maravilla. Apoyaron el juego desde el primer día, y al final prestaron su ayuda para que estuviera preparado para el lanzamiento trabajando codo con codo con nuestro departamento de testers. Su aportación siempre es esencial, ya que en el fondo no son más que jugadores. Y eso nos ayuda a tomar las decisiones correctas.

M64: ¿Hay alguna especie de alianza secreta entre Iguana y Nintendo como la de Rare?

Pues si la hay, yo no estoy enterado. No es ningún secreto.

M64: Pues si no es así, ¿cómo es posible que hayáis creado el primer juego compatible con el Expansion pak?

Pues resulta que hace un tiempo estábamos ocupados con uno de los kits de desarrollo del 64DD, y venía con el Pak de Expansión. Ya sabíamos que el DD estaba más o menos condenado, pero la memoria RAM extra era harina de otro costal. Añadimos el modo de alta resolución a Turok 2 de inmediato, y el resultado fue excelente. En la E3 del año pasado, para mí resultó de vital importancia que Nintendo viera cómo funcionaba Turok 2 en alta resolución. A nosotros no nos habían dicho que pensarán vender el Expansion Pak, pero yo sabía que tenían que hacerlo. Como no hay manera de saber si esto iba a suceder de todos modos, me gusta pensar que quizá al ver Turok 2 funcionando a 640 x 480 se decidieron a lanzarlo. Nunca lo sabremos, pero me ayuda a satisfacer a mi ego.

¿Qué consejos le darías a todos esos

futuros David Dienstbier que hay por ahí y a los que les gustaría hacer el siguiente Turok 2?

Cuando empecé en Iguana, mi credo particular era muy sencillo: estaba dispuesto a hacer todo lo que me pidieran mucho mejor de lo que se suponía que debía hacerlo, y en un lapso de tiempo inferior al que me daban. Todo era cuestión de motivación. A pesar de que la mayor parte de mis primeros trabajos nunca llegaron a buen puerto, mi máxima era trabajar tan duro como fuera necesario para hacer un buen juego. También pediría a la gente que pasaran de ese egocentrismo que suele afectar a los jóvenes cuando consiguen ganar mucho dinero. No sirve para nada; es más, puede conllevar un montón de problemas. Es lógico que uno esté orgulloso de lo que hace, pero si te metes en este negocio debes darte cuenta de que cada juego es obra de todo un equipo de gente que hace bien su trabajo. Si desprecias a tu equipo, al final perderás todas tus relaciones y acabarás más solo que la una.

M64: Parece un buen consejo. Cambiando de tema: ¿qué títulos ocupan los primeros puestos en tu lista de compras para este año? Pues ahora mismo, y sin dudarlo, Perfect Dark (aunque si se hiciera oficial el lanzamiento de un título de Metroid me pasaría una semana entera dando saltos mortales de alegría). ¿Qué cuántos juegos de N64 he completado? Maño 64, Yoshi's Story, GoldenEye, Blast Corps y Banjo-Kazooie. Casi todo de Nintendo y Rare, como puedes ver.

M64: ¿Y qué es lo próximo que hará David Dienstbier para Iguana?

¿Turok 3? Como ya he dicho antes, no puedo comentar nada sobre este tema. Pero lo que sí puedo decir es que la empresa tiene preparadas unas cuantas sorpresas para el futuro...

