

Dave Jones : Director creativo - DMA y Gremlin

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°15 (Mars 1999)

Sujet de l'article : Développeurs

Es escocés, ha trabajado en Lemmings, ha hecho frente a Nintendo, ha presentado Silicon Valley, pero ¿puede Dave Jones, el pez gordo de DMA, superar el último test?

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.



FUTURE

Gueyidos Rare.

Emm... ¿Cómo va todo? ¿Y las parientas? Bien, bien. un invierno frío ¿verdad? Unas temperaturas cuarenta graditos más altas no nos irían nada mal ¿no? ¿Garía perfecto.

Lo que nos recuerda que nos estáis preparando un juego nuevo. ¿no es así? . Se trata del Perfect Dark, si nuestra memoria colectiva no nos falla. un shoot 'em up en primera persona basado en el engine de GoldenEye cuya acción transcurre en el año 2025. y que parece un cóctel de Expediente X y Blade Runner. Giniestras corporaciones, experimentos con alienígenas, localizaciones lúgubres, exploraciones sigilosas y botallas ultravioletas. La protagonista es una joven agente secreta que responde al nombre de Joanna Dark.

Bueno, lo cierto es que lo estamos esperando con tanta expectación como a Zelda. y por tanto, nuestra imaginación se ha puesto en marcha. Y como GoldenEye nos gusta tanto, queremos que Future Perfect sea, bueno, perfecto. Así que, si no es demasiado presuntuoso, hemos pensado que tal vez os gustaría saber lo que oreamos que deberíais incluir en el juego. Si al final algunas de nuestras sugerencias aparecieran en el cartucho acabado... ¡caramba, sería genial!

Bien, será mejor que nos despidamos. ¡Guerte!

Un abrazo.

Lectores de Magazine 64.



En el número 22, os pedimos que nos contarais lo que más os apetecía ver en Perfect Dark, la continuación de GoldenEye, de Rare. Tras leer detenidamente las incontables ideas que nos habéis enviado, hemos recopilado una lista de las más recurrentes. Allá va...

PERFECT

Lo que realmente queremos Las 10 cosas que queréis ver en Perfect Dark.

1 Iluminación real

Con efectos luminosos realistas, sería posible cortar la luz de un edificio, dejarlo a oscuras, y desplazarte usando lentes de visión nocturna. Tendrías que moverte por la habitación en tinieblas, evitando hacer ruido alguno mientras la guardia va dando traspiés buscándote. Sería como la escena final de *El silencio de los corderos*, y, como era de prever, ha aparecido en por lo menos la mitad de la lista de deseos que hemos recibido.



2 Sangre

Queréis sangre, y lo más seguro es que la vayáis a conseguir. La única razón por la que *GoldenEye* no era un juego muy sangriento era para no alejarse demasiado de la película y para cumplir con los términos de la licencia de MGM. Pero si Joanna Dark quiere esparcir un poco de vísceras por las paredes (y lo quiere, créenos), Nintendo no va a discutir con ella. No esperéis la brutalidad de *Turok 2*, pero sí correrá la sangre.

3 Saltos

La falta de un botón de salto en *GoldenEye* hacía que Bond quedase siempre enganchado en vallas y verjas que hubiese tenido que ser capaz de superar sin muchas dificultades. Pero por lo menos también permitía que no hubiese molestas secciones de saltos de precisión, y que el botón R estuviera libre para proporcionar esa fantástica opción de zoom/apuntar. Tal vez una ración de saltos automáticos al estilo de *Zelda* no estaría de más.

4 Habla

La interacción de los personajes en *GoldenEye* está limitada a unas cuantas líneas de texto. *Turok 2* ha demostrado que es posible comprimir grandes cantidades de diálogos y un juego enorme en un único cartucho, así que no hay razón por la que Joanna no pueda interrogar a algunos de los enemigos de vez en cuando. Según vuestras cartas, algunos de los comentarios al estilo de *Duke Nukem* serían bienvenidos. En castellano, por supuesto.

5 Suplicar misericordia

Así que te gustaría ver cómo los enemigos heridos imploran por sus despreciables vidas antes de cargártelos, ¿no? Bien, resulta que nos hemos enterado de que Rare está grabando nuevas e inquietantes imágenes que mostrarán guardias mutilados arrastrándose por el suelo para escapar de la justicia de las balas y montones de escenas de agonías. ¿Estarán las suplicas incluidas? Eso esperamos.



6 Rutas múltiples

Los mejores niveles en *GoldenEye* son los no lineales, aquellos en los que tienes un poco de libertad para cumplir las tareas en el orden que quieras (*Surface* y *Bunker*, por ejemplo). No estaría mal extrapolar esto a todo el juego, de modo que tus elecciones afecten el desarrollo de la trama y, en particular, el desenlace. Sería un magnífico recurso para añadir durabilidad al juego, ya que te quedarías con ganas de empezarlo de nuevo.

7 Deathmatch bots

Para aquellos de vosotros que nunca hayáis jugado con un *shoot 'em up* en primera persona para PC, un bot es un personaje controlado por el ordenador que se comporta igual que un humano cuando, en un *deathmatch*, a tu clan le faltan un par de jugadores. Lo que significa, naturalmente, que podéis tener niveles multijugador frenéticos y repletos de personajes aunque sólo seáis dos o tres jugadores.

8 Heridas realistas

Cuando disparas a un enemigo en el brazo en *GoldenEye*, se toca la herida durante un momento y parece que esté sufriendo mucho. Después simplemente se olvida de ello y continúa disparándote como si no hubiera pasado nada. En *Perfect Dark* las heridas deberían ser más permanentes, de manera que los enemigos dejaran caer las pistolas, coquearan, y cosas así.

9 Artillería pesada

Bueno, o por lo menos más pesada que en *GoldenEye*. Sin olvidar las armas realistas para que la jugabilidad no quede eclipsada por la lluvia de tiros, pero con alguna súper arma de vez en cuando para añadir variedad al juego. Comprueba la sección de *Shoot 'em ups de película* en la página siguiente para algunas sugerencias populares.

10 IA mejorada

Una mejor inteligencia artificial comportaría que los guardias no se olvidaran de ti si fueras capaz de dejarlos atrás, si no que vendrían a darte caza y a intentar sacarte de tu escondite. No tendría por qué haber tantos enemigos idiotas, ya que un tipo listo vale más que diez descebrados.





LUCES DE BOHEMIA

Es muy poco probable que *Perfect Dark* sea compatible con pistolas de luz, pero nos habéis enviado algunas sugerencias muy interesantes que resolverían el viejo problema de cómo mirar, disparar y moverte al mismo tiempo que empuñas una pistola. Una especie de sensor de movimiento colocado dentro de la pistola te permitiría mirar a tu alrededor, con un botón al lado del gatillo que recortara la vista cuando tengas que hacer algún disparo preciso. Entonces, el movimiento podría ser controlado por un pad en tu mano libre. Parece caro, pero sería un número uno. ¿O qué tal algún tipo de pedal? ¿O un chisme en la cabeza que siguiera el movimiento? ¿O un casco de realidad virtual? ¿O algo para enganchar la tele a la cara?



SHOOT 'EM UPS DE PELÍCULA

Eraser

El ultraviolento pelucón de Arnie era muy divertido, e incluía un arma espléndida que muchos de vosotros queríais ver en *Perfect Dark*: la rail gun, que con el zoom podía ver a través de las puertas, paredes y personas hasta concentrarse en el latido del corazón de un enemigo. Jugoso, como a nosotros nos gusta.



Depredador

El sistema de objetivos de colores espeluznantes de *Depredador* ha sido utilizado en otros juegos anteriormente, y el arma de disco de *Depredador 2* apareció también en *Turok 2* pero estamos seguros de que Rare la puede hacer más grande y mucho mejor que nadie. ¿Qué tal unida a algún chisme sigiloso e invisible? ¡Slurp!

El Quinto Elemento

¿Recordáis la enorme pistola transformadora que Gary Oldman muestra en la película? Disparaba misiles rastreadores múltiples, balas, proyectiles puntiagudos... Era realmente un arma para cualquier ocasión, y algo que a todos nos encantaría probar.



Lo mejor del resto

Tres de los mejores juegos de tiros en primera persona disponibles en estos momentos para PC, hogar del clon de Doom. Creemos que Rare inspeccionará a este trío muy minuciosamente, ¿pero será posible reproducir sus rasgos distintivos más logrados en la N64?

Quake II

id

Qué es genial:

Los *deathmatches* de *Quake 2* son de los mejores. Bueno, es difícil decir qué les da tanta jugabilidad: tal vez una combinación de escenarios de batalla magníficamente diseñados, la capacidad de esconderte de tus adversarios, y la manera en que puedes personalizar el aspecto de tus personajes. Por no mencionar la velocidad abrasadora del juego, ya que puedes moverte por el nivel, matar a cuatro o cinco personas, que te maten a ti mismo y reencarnarte, en tan sólo uno o dos minutos.



¿Puede hacerse?

De hecho, *Turok 2* ya incluye un par de las mejores ideas de *Quake 2*: los campos de batalla pequeños, que se ajustan perfectamente a un *deathmatch*, y la velocidad del juego. *Perfect Dark* podría incluso mejorar esto, pero, a no ser que Rare descubra una manera de unir varias máquinas, nunca nos podremos esconder realmente los unos de los otros en un *deathmatch* para N64. La PlayStation tiene una opción de enlace, pero los juegos que la utilizan escasean por una razón muy obvia: si reunir dos máquinas, dos copias del juego y dos televisores ya es desorbitadamente caro para la mayoría de los propietarios de consolas, imagínate conseguir los siete u ocho que se necesitan para una batalla decente.

palabras textuales

«Quiero que, cuando Joanna dispare, las vainas caigan al suelo y que queden ahí durante el resto del juego (...); quiero que si Joanna pasa por encima puedas ver cómo se esparcen y se dan unas con otras. Quiero chafarlas, acercarme y ver en un primer plano los casquillos más abollados que el coche de Gracita Morales (...). Y creo que sería genial ver cómo Joanna recoge con sus manos (o sea, las tuyas) las armas, cargadores, granadas, etc. del suelo, no como en *GoldenEye*, donde te limitas a pasar sobre ellos y un chasquido te indica que acabas de pillar el AR-33 o el AK-47.»

Daniel Díaz, Paradero Desconocido (¡lástima!)

«Ver sangre no estaría nada mal: que al disparar muchas veces a la zona del estómago, por ejemplo, a la víctima le queden las costillas al aire (...). Sería fantástico poder tomar rehenes y de esta manera evitar que te disparen.»

José Ramos, Madrid

«Me gustaría que este juego tuviera algún periférico como la Game Boy Camera para ponerle a los malos la cara de tu profesor de geografía (...). Sería genial poder comprar armas al final de cada nivel o ir consiguiendo piezas y fabricar tus propias armas.»

Enrique Cortés, Málaga

«Me gustaría que la Hoverbike, en vez de aparecer sólo en una o dos fases, estuviera siempre a disposición de la protagonista y pudiera usarla para desplazarse de un objetivo a otro o simplemente para observar los bellos paisajes del juego sobre ella. Además, preferiría que, en lugar de ser una moto flotante, fuese algo un poco más real, como una superdeportiva de carretera de 1 100 cc o incluso una mítica Harley Davidson (aunque se suponga que estamos en el futuro).»

Victor García Fernández, León.

«Creo que los disparos a la entrepierna deberían ser mucho más terroríficos.»

Miquel Palacios, Girona

Half Life

Valve

Qué es genial:

En cualquier otro shoot 'em up en primera persona, el juego está dividido en siete niveles, con un punto de salida y un final. No importa lo muy envolvente o realista que sea el juego, porque al terminar el nivel, te das cuenta de que, en realidad, estás únicamente sentado delante del televisor con un mando en las manos. *Half Life* es diferente, porque transcurre en un mundo semicontinuo en el que las interrupciones entre niveles son poco más que una corta pausa de carga mientras atraviesas una puerta o das la vuelta a una esquina. Es totalmente creíble.



¿Puede hacerse?

Un rotundo sí. Si *Half Life* puede renovar la información de un CD tan rápidamente que muchas veces ni siquiera te das cuenta de que una nueva área ha sido cargada, no existe ninguna razón por la que esto no se pudiera hacer con un cartucho de N64, y particularmente con el Expansion Pak. Otra innovación de *Half Life* que seguramente incorporarán todos los shoot 'em up en primera persona en el futuro (incluyendo *Perfect Dark*), es la colocación realista de ítems: las pistolas se encuentran en armarios cerrados con llave o en cadáveres, la comida se encuentra en la cocina, los uniformes se encuentran en las taquillas. Después de todo, si fueras un agente secreto no esperarías encontrar ametralladoras y cajas de granadas tiradas por una base enemiga, ¿no?

Trespasser

Dreamworks

Qué es genial:

No se trata de un juego clásico, pero es el primero de su clase que te permite interactuar con todo lo que tienes alrededor. Con una combinación de ratón y un par de botones, puedes usar tu brazo virtual para recoger objetos e inspeccionarlos desde cualquier ángulo, e incluso de empujar, estirar, levantar y arrojar cosas. Y ya que el brazo de tu personaje está siempre visible, el resto del cuerpo también lo está: escudriñar su pistola te permite cambiar de arma, y mirar el tatuaje que lleva en el pecho te permite inspeccionar tu estado de salud (y un bonito escote).

¿Puede hacerse?

Probablemente no, ya que *Trespasser* necesita un PC ninja con tarjetas aceleradoras gemelas y 20 veces más memoria que una N64 para que funcione bien. No obstante, el mando de la N64 controlaría un estupendo brazo virtual. Tener el cuerpo de tu personaje en la pantalla no carece de sentido, y para Rare no sería muy difícil conseguirlo. Te permitiría ver qué tipo de ropa lleva Joanna (algo muy útil si *Perfect Dark* quiere incluir disfraces o cambios de indumentaria).



VESTUARIO RARO

El que puedas personalizar la apariencia de tus personajes en juegos de primera persona para PC añade un toque personal a los deathmatches, y es algo absolutamente necesario en *Perfect Dark*. Algo parecido a los modos de creación de jugadores de los simuladores deportivos de Acclaim sería perfecto: se podría cambiar la forma y el tamaño de tu personaje, darle un nombre, una cara, y diseñarle una vestimenta elegante. Una simple paleta de colores te permitiría dibujar insignias en el uniforme, y podrías contar con unos cuantos puntos para gastar en cosas como velocidad, salud y tiempo de recuperación.

«Cuando Joanna vea a un enemigo humano, debería decir: "Eres un encanto. Lástima que tenga que matarte". Y cuando apenas le quede una pizca de vida a ella, debería pedir socorro, con tono agonizante.»

Natalia Escribano, Málaga

«En lugar de dar cachetadas con el canto de la mano, como en *GoldenEye*, tendrías que poder dar puñetazos y patadas en las narices de los malos.»

Gabriel Serrano, Badajoz

«Algunos de los malos deberían titubear antes de abrir fuego contra una mujer tan sexy.»

Josu Urrutia, Pamplona

«Uno de los problemas de *GoldenEye* era que, mientras tú no podías ver a los guardas a través de la niebla, a ellos no les costaba nada acertarte. En *Perfect Dark*, los malos deberían perder un 20% de puntería al dispararte a través de la niebla.»

Federico Solís, Barcelona

Si un guarda te persigue, podrías echar una sustancia resbaladiza.

Francisco Gomá, Madrid

Si lanzas una mina sobre la armadura de un enemigo, debería quedarse pegada, para que la puedas hacer estallar mientras implora clemencia o intenta despegársela.

Adrián García, Barcelona

«Tendrían que haber famosos en las batallas multijugador, porque ¿a quién no le gustaría controlar a una Grace Jones de cabeza cuadrículada?»

Cristian López, Granada

«La armadura debería ser visible, y sólo tendría que proteger la parte del cuerpo que cubre. De esta manera, un disparo en la pierna restaría algo de vida, mientras que un impacto contra el pecho restaría algo de armadura. Un disparo en la cabeza costaría la vida.»

Julio Cabrera, Alicante

Si miras abajo, deberías poder verle las piernas a Joanna.

Zen

«Estaría bien que la corporación Data Dyne contara con unas fuerzas especiales impresionantes. Estos soldados irrumpirían en las

habitaciones que dan al exterior haciendo rápel y atravesando las ventanas. Podrías matar a los más torpes antes de que traspasaran los cristales siquiera, pero los de rango superior serían más difíciles de neutralizar. Si, oírías las lunas estallar en mil pedazos, pero cuando te dieras la vuelta sobresaltado sólo verías los cristales sobre la moqueta, pues estos soldados ejecutarían todo tipo de piruetas y serían expertos en ocultarse. Incluso podrían bajar desde un helicóptero en las fases exteriores.»

Jon Goikolea, Vitoria

«Además de mares de sangre y gore, tendría que haber dosis de estrategia, para que un nivel no consistiera sólo en matar a unos cuantos guardas y escapar por una puerta, acabando apenas unos segundos después.»

Moisés Segura, Zaragoza

«En los niveles más avanzados, Joanna tendría que rematar a los malos abatidos de un tiro en la cabeza, para evitar que resuciten al cabo de un minuto en forma de zombis aún más peligrosos.»

Manoel, A Coruña

¡Vaya! ¡Qué respuesta tan entusiasta! Y con muy buenas ideas... Bueno, ¿y ahora qué? Bien, vamos a meter el mejor material en un imponente sobre y lo enviaremos enseguida a los cuarteles generales de Rare. ¡Quién lo iba a decir! Esos tipos que siempre habían parecido de piedra, nos han dicho que están abiertos a todo tipo de sugerencias. Así que, si este verano estás metido en *Perfect Dark* y algo te resulta extrañamente familiar, ya sabrás de dónde ha salido...

N