

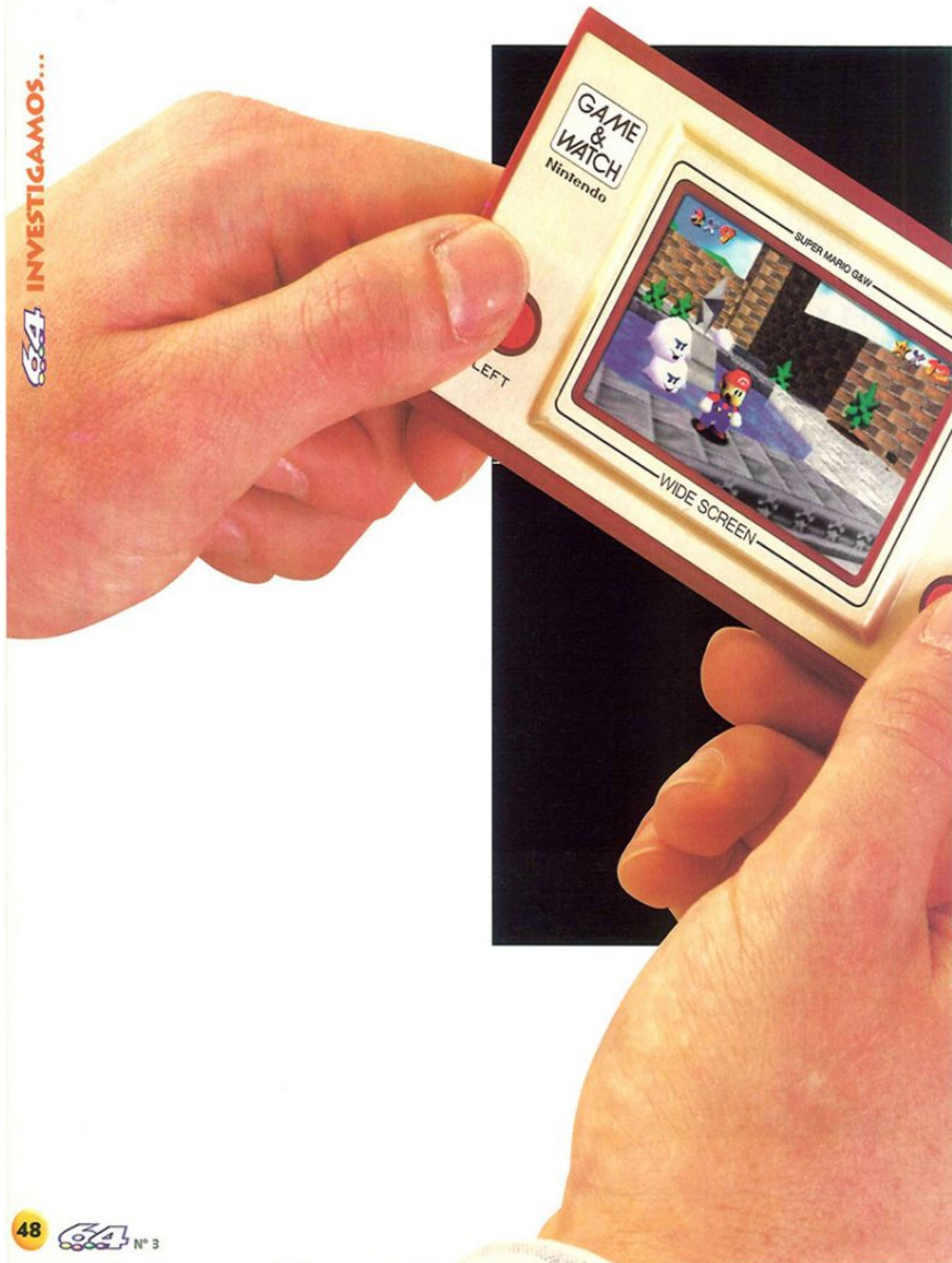
De las cartas a los cartuchos

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°03 (Mars 1998)

Sujet de l'article : Site

Historia de un imperio

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.



Desde sus humildes principios, cuando producían los naipes japoneses conocidos como hanafuda, hasta que alcanzaron el éxito con su Game & Watch y, ahora, con la plataforma de juegos más potente del mundo (¡64 bits!), Nintendo ha recorrido un largo camino en la historia del entretenimiento. Frente a la incansable competencia de Sega y el reciente —aunque audaz— asalto de Sony, Nintendo ha logrado mantener, durante más de 15 años, el liderazgo mundial de los videojuegos. ¿Cómo lo hacen? ¿Quiénes son las personas que han hecho posible este éxito? ¿Por qué Nintendo siempre consigue lo que sus competidores —por mucho que lo intenten— no logran alcanzar? En estas páginas te respondemos a todas estas preguntas y a muchas más.

DE LAS CARTAS A LOS CARTUCHOS

Historia de un imperio



¡Igual que la gente ya no dice «pañuelo de papel» sino Kleenex, hay países (como E.E.U.U.) en los que se utiliza la palabra «Nintendo» cuando se quiere decir «videojuego». Y es que la influencia de esta marca ha llegado a extremos insospechados. En cierta ocasión, por ejemplo, el ex-presidente de Estados Unidos George Bush recibió a la prensa, tras una intervención médica, en la cama del hospital jugando con una GameBoy. El impacto de Nintendo en la sociedad se ha dejado sentir incluso en la informática:

cuando le preguntaron a un alto ejecutivo de Apple, la empresa creadora de los populares ordenadores Macintosh, cuál era la plataforma informática que más temor le inspiraba en el siglo XXI, la respuesta no fue «Windows» sino un rotundo «¡Nintendo!». Esta situación habría parecido inconcebible durante los años en que Nintendo se estaba formando. A diferencia de otras empresas contemporáneas, como Sega, Nintendo no siempre ha trabajado en el terreno de los videojuegos. De hecho, la electrónica es algo muy diferente a la línea de productos con la que este nombre comenzó su odisea hacia la

gloria y la fortuna. Fundada por Fusajiro Yamauchi en 1889, Nintendo se dedicó casi 100 años a vender naipes hechos a mano. Durante casi toda la historia de la compañía, las barajas de cartas de alta calidad fueron su principal fuente de ingresos. El progreso de Nintendo desde entonces ha sido impresionante. Y para comprender cómo esta compañía ha llegado hasta su actual posición, es necesario conocer su apasionante biografía.

Al observar cómo la gran N conquistaba el mercado de las cartas de mesa, su



Los cinco triunfos de Nintendo

1 Nintendo 64

Aunque su desarrollo al principio generó ciertas dudas, desde que la N64 apareció a finales de 1996 el mundo está disfrutando de verdaderas sensaciones en 3-D.

2 NES

En un momento en el que todos pensaban que el mercado de las consolas era irrecuperable, la máquina de 8 bits de Nintendo conmocionó el mundo.

3 Super Nintendo

Todo un éxito, incluso en Occidente, y madre de una cantidad inmensa de clásicos.

4 Game Boy

Un producto típico de Nintendo: innovador y asequible. Gracias a la Game Boy y su versión de Tetris, los videojuegos ganaron por primera vez la atención que se merecían.

5 Mario

Como Pac-Man o Space Invader, Mario se ha convertido en todo un símbolo de los videojuegos. Sin embargo, nuestro bigotudo italiano está tan de moda hoy como cuando nació, en 1981.

Hiroshi Yamauchi
Presidente, Nintendo Co Ltd



El gran jefe. Se hizo con el mando de NCL en 1949, cuando su abuelo, el antiguo presidente de la compañía, cayó enfermo. Un inteligentísimo hombre de negocios que, según dicen, puede llegar a enfadarse mucho.

Howard Lincoln
Presidente de Nintendo en Estados Unidos



La cara de Nintendo en Occidente. Entró en la filial estadounidense de Nintendo en 1982, después de ser representante legal de esta compañía y ganar para ella una disputa judicial relacionada con Donkey Kong. Negociador muy cualificado.

SENDERO



(ejem) y una línea de taxis— no tardaron en fracasar.

Fue así como, consciente de que el punto fuerte de la compañía era una potente red de distribución —sus naipes estaban en todas las tiendas de Japón—, Yamauchi decidió concentrarse en conceptos estrictamente basados en el entretenimiento que pudiesen aprovechar esos mismos canales para su comercialización. Aquí es donde entra en juego el señor Gumpel Yokoi, de la sección de producción de naipes de NCL (Nintendo Company Limited), como jefe de la nueva división de la compañía, fundada en 1969: los juegos.

El señor Yokoi, sin embargo, no estaba muy seguro de cuál era su nueva ocupación, y no hacía otra cosa que preguntar «¿qué tengo que hacer?». Yamauchi siempre contestaba lo mismo: «algo fantástico». Y eso es, precisamente, lo que hizo. Creó toda una gama de productos nuevos: Ultra

Hand (un novedoso dispositivo mecánico de juguete), Ultra Machine (una canasta diseñada para jugar a baloncesto a cubierto) y Love Tester (un producto con el que, supuestamente, las parejas jóvenes podían medir su amor). Todos ellos fueron muy rentables e inspiraron a Nintendo el ímpetu necesario para rebasar las limitadas fronteras del mercado de los naipes.

En el gran salto de Nintendo al mundo del hardware de entretenimiento electrónico, acompañaron a Yokoi dos personas: Masayuki Uemura y Genyo Takeda. Uemura, antiguo ingeniero de Sharp, y Takeda, que respondió a una oferta de Nintendo para un puesto de diseñador de juegos, crearon bajo la supervisión de Yokoi el Nintendo Beam Gun, un producto de gran aceptación en las salas recreativas que también cosechó éxitos en el mercado de la venta al público, a finales de los setenta. La compañía acababa de comenzar su larga andadura hacia el liderazgo del entretenimiento en Japón.

SOFISTICADO

A finales de la década de los setenta, Nintendo firmó su alianza con el gigante de la electrónica Mitsubishi. Fue entonces cuando crearon conjuntamente sus primeras consolas domésticas: la Color TV Game 6 (en la que se podía jugar con seis versiones diferentes de Pong), la Color TV Game 15 (que ofrecía 15 versiones de Pong distintas) y una serie de sistemas algo más sofisticados que proponían juegos estilo Breakout y de conducción aún muy rudimentarios.

A principios de los años ochenta aparecieron las calculadoras de bolsillo, y el equipo de

Yokoi no tardó en percatarse de las posibilidades de tan versátil y económica tecnología. En 1981 lanzaron la serie Game & Watch (las que conocimos como «maquinitas»). Con una gama de casi 50 títulos (algunos de ellos tan notables como Donkey Kong y su secuela de dos pantallas), se vendieron millones de unidades en todo el planeta.

Sin embargo, las variantes del Space Invaders de Taito habían irrumpido en el mundo de las salas recreativas a partir de 1978, y el interés de Yamauchi estaba centrado en el negocio de las máquinas recreativas. Así, puso a sus ingenieros a trabajar en títulos que proporcionaron a Nintendo buena parte del mercado. Los productos que crearon —que incluyen títulos tan poco recordados hoy como Sky Skipper, Raderscope y Sheriff— resultaron ser bastante rentables.

Pero fue un equipo liderado por Uemura el creador de la máquina que catapultó a Nintendo al éxito: la consola de 8 bits Famicom (también conocida como Nintendo Entertainment System o NES en Occidente) es hoy el material del que está hecho la leyenda. Saló en las tiendas japonesas en 1983 y, en los dos primeros meses, se vendieron más de 500.000 unidades. La demanda fue tal, que se continuaron vendiendo al mismo ritmo que se fabricaban. El apoyo de los entonces líderes mundiales en el desarrollo de software, Namco, Konami y Capcom, garantizó que la máquina consiguiera un éxito similar en Europa y, especialmente, en Estados Unidos. Hacia 1990, había una consola NES en uno de cada tres hogares estadounidenses; a principios de la década de los 90, Nintendo ingresaba tanto dinero como todos los

grandes estudios de cine de Hollywood juntos, con más beneficios que cualquiera de ellos (y más que las tres redes de televisión estadounidenses juntas). Un éxito sin precedentes, tan espectacular que tomó por sorpresa a todo el mundo... incluyendo a la propia Nintendo.

No obstante, hay quien piensa que los triunfos iniciales de Nintendo no sólo se debieron a las primeras consolas sino a la llegada de sangre nueva a la compañía. Esta sangre es la que corría por venas de un tal Shigeru Miyamoto (a estas alturas ya deberías conocerle), un artista que entró en Nintendo en 1977 y trabajaba en el departamento de planificación cuando Yamauchi le llamó en 1980. A Miyamoto le gustaban los videojuegos desde su etapa universitaria, y estaba dispuesto a asumir cualquier reto. Con él vino el escándalo... Lo que disgustaba a Miyamoto de los juegos de entonces era su naturaleza básica; encontraba demasiado limitados los shooters en 2-D y las mil y una variantes de Pong de la época. Miyamoto se preguntaba por qué los videojuegos no tenían un tratamiento similar al de los libros y las películas, con un hilo argumental, continuidad y coherencia. Con estas ideas narrativas creó Donkey Kong en 1981, un título muy distante de los juegos populares y con un tema nada común en las salas recreativas del momento. Esto, curiosamente, horrorizó a algunos ejecutivos de Nintendo, aunque el título que diera a conocer a Mario no tardó en alcanzar un éxito impresionante.

SUPERVENTAS

Con 60.000 unidades de máquinas recreativas de Donkey Kong vendidas en Estados Unidos, Nintendo se dio cuenta de

Gumpei Yokoi Fallecido



Mister Game Boy. Después de unirse a NCL en 1969, fue responsable de la creación de las plataformas Game Boy y Virtual Boy. Abandonó Nintendo en 1996 para crear su propia empresa especializada en dispositivos de juegos LCD. Falleció el pasado mes de octubre en un desgastado accidente automovilístico, como te contamos en el primer número de Magazine 64.

Shigeru Miyamoto Directo General de Desarrollo y análisis de Entretenimiento en NCL



El papá de Mario. Entró en Nintendo en 1977 y fue el primer artista de la compañía. Hoy es el diseñador de juegos más respetado del mundo, autor de infinidad de títulos que han sido superventas. El Leonardo da Vinci de los videojuegos.

Los cinco fracasos de Nintendo

1 Virtual Boy

Nintendo tenía grandes esperanzas depositadas en esta plataforma, pero se hicieron añicos a causa de la escasez de títulos de calidad y de unos lamentables gráficos en rojo y negro.

2 R.O.B.

Un periférico para la NES. Su nombre completo era Robotic Operating Buddy, y resultaba más o menos igual de divertido que jugar con un Doberman rabioso.

3 Power Glove

El momento álgido de su vida fue su aparición en la película *The Wiz*, de Fred Savage (director de *The Wonder Years*). Eso lo dice todo.

4 Disk System

Nintendo sólo comercializó en Japón este complemento de disco flexible para NES. La falta de interés de los consumidores provocó una rápida desaparición del producto.

5 Zapper

A mediados de los años ochenta, tanto Nintendo como Sega creyeron que los accesorios en forma de fusil láser como éste serían el gran éxito del futuro. Obviamente, se equivocaron.

DE BITS



que podía alcanzar el éxito tanto en Occidente como en su propio territorio. Las ideas de Miyamoto eran nuevas y originales, y eso se notaba.

Después de trabajar en unos cuantos títulos más para máquinas recreativas (el más famoso de los cuales fue *Mario Bros.*, en 1983) y en algunos para la gama Game & Watch, el equipo de Miyamoto pasó a diseñar software para NES, en 1984. Su primera creación, *Super Mario Bros.*, hizo posibles las espléndidas ventas de NES en el mundo occidental. Era sólo el principio de la brillante carrera de Miyamoto, que más tarde nos trajo clásicos como *Super Mario World*, *Stunt Race FX*, *Star Fox*, *Yoshi's Island* y, por supuesto, *Super Mario 64*. Cuando la Mega Drive salió al mercado, Nintendo necesitó más que nunca del «toque Miyamoto». Sega amenazaba con apoderarse del liderazgo: el hambre de nuevas tecnologías característica de los usuarios garantizaba el éxito a su nueva consola, con 16 bits de potencia. Nintendo tuvo que ponerse al día: gracias a su indiscutible superioridad en hardware, Miyamoto y compañía no tardaron en crear la SNES, una máquina mucho más avanzada que la de Sega (aunque también de 16 bits).

Cuando por fin Nintendo logró hacerse de nuevo con el primer puesto en ventas, Sega (acompañada esta vez Sony) asestó su segundo e inesperado golpe: los 32 bits. Era la nueva generación de hardware. Naturalmente, Nintendo se defendió como mejor podía hacerlo: creando una consola superior, nuestra N64. Sega y Sony se habían adelantado 18 meses a Nintendo con sus máquinas de 32 bits. Sony, ilustre competidor, consiguió arrebatar el control del mercado a Sega y a la compañía de Miyamoto gracias, en parte, a que captó una nueva generación de clientes, los veinteañeros, que tradicionalmente habían estado fuera del «objetivo» de Nintendo. Algunos han calificado como un fracaso la dependencia de Nintendo de «usuarios jóvenes», pero su cuota cada vez mayor de usuarios adultos —atendida con títulos como *Turok*, *Doom*, *Duke Nukem* y *GoldenEye*— indica que están tratando de ganar a Sony en su propio terreno.

El éxito de Nintendo no puede atribuirse a un único factor específico. La compañía se ha hecho grande gracias a una combinación de elementos. En primer lugar están los principios básicos de Yamauchi, que

ejercieron una influencia especialmente importante: sus decisiones —a veces puramente intuitivas— han impulsado siempre a la compañía en la dirección correcta. Después están los expertos en hardware que construyeron las consolas NES, Game Boy, SNES y, con la cooperación de Silicon Graphics, la Nintendo 64. Pero quizás la parte más importante sea el departamento de producción de software interno de Nintendo. Guiados por los pasos de Miyamoto, los programadores, artistas gráficos e ingenieros de sonido de NCL son, sin duda, los mejores del mundo en la actualidad.

CHISPA

Hasta cierto punto, el éxito pasado y presente de Nintendo es también es una garantía de más éxitos en el futuro. Cuando la compañía líder mundial en generación de gráficos, Silicon Graphics, se propuso comprimir y abaratar su tecnología de procesamiento de imágenes para introducirla en una plataforma de videojuegos domésticos, ¿cuál fue la empresa de entretenimiento electrónico con la que quisieron asociarse?

Exactamente.

La tecnología creada gracias a esta asociación —gracias a la cual hoy tienes esta revista en tus manos— es sólo un capítulo de la emocionante historia de una compañía cuyo progreso a lo largo de los años parece imparable. Ahora, con Sega bajando posiciones a una velocidad de vértigo y con juegos cada vez peores para la máquina de Sony, Nintendo no debería tenerlo demasiado difícil durante los próximos años.



Nintendo a lo largo de los años

1889

● Fusajiro Yamauchi funda Nintendo Koppai para fabricar las barajas de cartas utilizadas en un juego de mesa japonés llamado «hanafuda». No sabemos jugar, pero nos apostamos una consola a que tú tampoco. Nintendo significa «trabaja duro, pero al final todo está en manos del cielo».

1970

● En vista de que el negocio de los naipes era muy limitado, Nintendo se diversifica para entrar en el mundo de los juguetes y lanza un brazo telescópico denominado Ultra Hand, del que

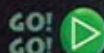
se venden 1,2 millones de unidades.

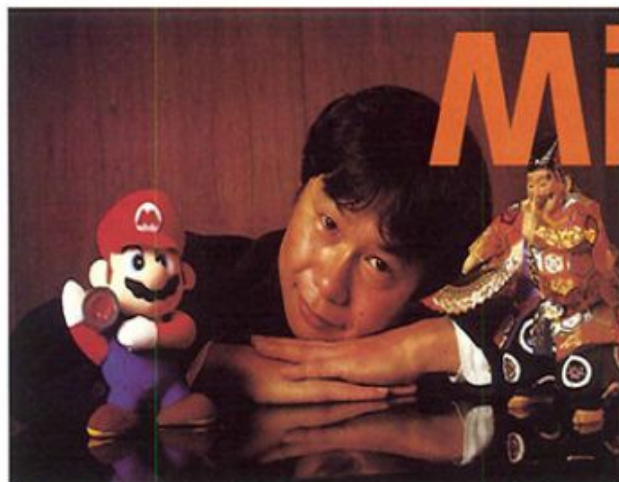
1972

● El primer videojuego, Pong (de Atari), aparece en forma de máquina arcade e inunda los bares y salas recreativas de Estados Unidos (que hasta entonces tenían poco más que futbolines).

1977

● El nuevo jefe, Hiroshi Yamauchi (nieto del fundador, Fusajiro Yamauchi), lanza la Color TV Game 6, una máquina que se





Miyamoto



unque el padre de los videojuegos es un tal Nolan Bushnell, el autor de Pong (cuya primera versión fue para Atari), el visionario de los juegos modernos no es otro que Shigeru Miyamoto. El inagotable talento de este hombre ha dejado una profunda huella: desde 1981 (con Donkey Kong), hasta la actualidad (con Super Mario 64, premiado en la E.C.T.S. de 1997 como Mejor Juego del Año). Aunque hoy ocupa una posición menos prominente que en 1981, cuando esbozó los diseños iniciales de lo que después sería Mario, Miyamoto cuenta con una comprensión del diseño de videojuegos que le sitúa muy por encima de sus miles de contemporáneos (quienes en muchos casos sólo tratan de imitar sus creaciones). Es una persona modesta y tímida, aunque de actitud alegre, y hoy por hoy se trata del profesional de los videojuegos más influyente del mundo. Con cuarenta y pocos años, prefiere ir a trabajar a la sede de NCL en Kyoto a lomos de una mountain bike en lugar de usar un automóvil. Aparte del diseño y la producción de juegos, los hobbies de Miyamoto son nadar y tocar la guitarra acústica. Su película favorita es *En busca del arca perdida* y George Lucas, productor de este film, su ídolo. Para que puedas conocerle mejor, le hemos preguntado unas cuantas cosas.

Los cartuchos

Creo que hemos creado suficiente software como para demostrar que los

cartuchos son un medio viable y a tener en cuenta. Desafortunadamente, los usuarios japoneses no lo ven así; creen que la tendencia correcta es el CD-ROM y que, en cierto modo, los cartuchos son obsoletos. Sin embargo, con nuestro software hemos demostrado con creces lo contrario. Lo que ocurre es que aún no hemos conseguido convencer a los consumidores japoneses.

La música de los juegos N64

Muchos usuarios quieren escuchar música de alta calidad, con la riqueza de sonidos de toda una orquesta completa, pero nosotros estamos convencidos de que esa no debe ser la meta. La N64 no funciona con CD, por lo que no puede reproducir gran cantidad de sonidos pre-grabados. Sin embargo, nuestra máquina está preparada para cosas muy superiores a la mera reproducción de sonidos grabados: la intención con que se creó la N64 era que sus juegos tuvieran música interactiva, bandas sonoras que crearan ambiente, que cambiaran de ritmo y forma en función de la acción. En lugar de concentrarnos en poner más música en un juego, deberíamos intentar que su calidad fuera la máxima posible. Ahora que Rare ha utilizado una banda sonora interactiva en *Diddy Kong Racing*, confiamos en que su iniciativa sirva de ejemplo para todos los desarrolladores de futuros títulos.

Super Mario 64

Creo que la cuestión en la que nos concentramos básicamente al diseñar Super Mario 64 —y esto debería ser un ejemplo a seguir— fue que, en el pasado, los juegos 3-D habían sido desarrollados de forma egoísta por sus creadores. Hemos enfocado Super Mario 64 desde un punto de vista opuesto, tratando de cumplir los deseos de los usuarios y de satisfacer la necesidad de un buen control, un buen sistema de cámara y una gran facilidad de uso. Esto no ha significado ninguna clase extra para nosotros porque, desde que comenzamos a experimentar con las 3-D, con el chip FX para Super NES, sabíamos que era la mejor forma de trabajar. Para nosotros el proyecto Super Mario 64 era más bien un recordatorio, y no ha hecho más que confirmarnos que, como sucede con todos los juegos, la prioridad son las necesidades de los usuarios. Además, durante el desarrollo de Super Mario 64 aprendimos mucho sobre el potencial del hardware de la N64. Mientras hacíamos el juego, descubrí muchos puntos del motor de gráficos 3-D del juego que podían ser modificados o mejorados. No tuvimos tiempo de introducir estos cambios en el desarrollo de Super Mario 64, pero ahora que estamos trabajando en nuevos títulos (como *Zelda*, por ejemplo) podemos completar el perfeccionamiento del sistema.

El mando de la N64

Creo que es fácil acostumbrarse al control analógico, la mayoría de la gente consigue dominarlo a la perfección en una o dos horas. Naturalmente, la cuestión de si los usuarios lo aceptarán a largo plazo es una cuestión muy distinta. Cuando presentamos la consola NES de 8 bits en Japón en la década pasada, todo el

mundo estaba acostumbrado a utilizar joysticks y muchos se quejaron del nuevo joystick. Ahora se han habituado a este sistema.

Su papel en Nintendo

Hoy mi trabajo se divide principalmente en tres partes. En primer lugar está mi trabajo normal, que consiste en producir juegos trabajando con los directores de cuatro o cinco títulos. Pero esto no es nada nuevo: siempre he estado metido en varios proyectos al mismo tiempo. En segundo lugar, superviso juegos de otros productores independientes. Y en tercer lugar, ahora trabajo en unos diez juegos basados en disco para el 64DD: Mario Paint, Sim City y otros títulos similares. También estoy tras algunos títulos de «nurturing». Esperamos sacar el 64DD en este mismo año, y os aseguramos que será algo único, original y diferente. Lo cierto es que quienes lo han visto hasta ahora no han hecho más que criticarlo, pero... tiempo al tiempo.

Yoshi's Story

Cuando comenzamos a desarrollar software para Nintendo 64, teníamos intención de crear juegos en «dos dimensiones y media», pensando que a los consumidores les costaría menos adaptarse a ellos. Acabamos decidiendo que este título sería Yoshi's Story. El Yoshi's original para Super Nintendo (Yoshi's Island) utilizaba el chip FX porque ambicionábamos grandes cosas para el juego. Sin embargo, a pesar de nuestras buenas intenciones, hubo muchos aspectos que no pudimos desarrollar debido a las limitaciones del hardware. En la versión de Yoshi's Island para N64 hemos puesto en marcha todas las ideas que no usamos entonces.



conectaba a un televisor y que permitía jugar a 6 variantes de Pong. En el mismo año, Shigeru Miyamoto entra en Nintendo.

1979

Nintendo empieza a competir con los fabricantes estadounidenses de máquinas recreativas creando *Hellfire*, *Sheriff*, *Radarscope* y *Sky Skipper*. Tuvo cierto éxito, pero no demasiado.



1981

Aparece *Donkey Kong* para recreativas, diseñado por Miyamoto. En un punto del juego aparece cierto carpintero llamado Mario.

Se comercializan los primeros Game & Watch de Nintendo. Una combinación de reloj despertador y consola.

1983

Lanzamiento de la consola Famicom, conocida

fuera del Japón como NES o Nintendo Entertainment System. Más potente que las máquinas de la competencia y más económica (100 dólares en Estados Unidos); absorbe rápidamente el mercado: más de un millón de unidades vendidas en un tiempo récord. Los sistemas rivales fracasan.

1984

Aparece *Super Mario Bros* para NES, el primero de los juegos protagonizados por Mario. Vende, junto a su hermano Luigi, más de 60 millones de unidades.

al habla...

Las 3-D son algo fantástico, pero en Yoshi's Story queremos tener gráficos más artísticos, de forma que el juego tenga más aspecto de película que de juego tradicional, y esto nos obliga a utilizar gráficos en 2-D. Los polígonos ofrecen cuerpos «sólidos», pero sus texturas están limitadas y siempre tienen un aspecto similar.

En los gráficos 2-D, sin embargo, los dibujos originales que se usan en el juego pueden pintarse de muchas maneras. Podemos emplear desde un aerógrafo a una tiza, pasando por un lápiz de color, un relleno de pintura, un degradado de colores y muchas otras herramientas. Con 2-D podemos pintar todo lo que deseemos.

Como veréis en Yoshi's Island 64, hemos empleado la técnica denominada «arte de cartulina», y un tipo de expresión gráfica tan rica sólo puede aplicarse a juegos en 2-D.

Los juegos 3-D

En la época en que se programó Space Invaders, nadie podía imaginar lo que la tecnología haría posible con los años. Desde aquel primer título hasta las 3-D los videojuegos no han dejado de evolucionar, tanto en lo que se refiere a tecnología como a contenido. Los gráficos tridimensionales dotan a un juego de mayor realismo y calidad; los argumentos retomados de clásicos en 2-D le dan continuidad, profundidad y visión de conjunto. A mí personalmente me gustan las continuaciones en 3-D de antiguos títulos en 2-D: el argumento convence más, se evitan presentaciones tediosas de nuevos personajes al usuario y se le sumerge directamente en un ambiente que ya conoce. Retomar un argumento o una idea siempre resulta positivo. Lo que el usuario quiere de un juego es que la tecnología y los gráficos mejoren, no que se cambien las bases fundamentales. Mario, Luigi, Diddy, Yoshi... Todos son diferentes pero están interrelacionados. Si ahora

presentásemos por primera vez a Zelda, difícilmente acapararía la misma atención hoy en día, por muy buen juego que éste sea. La gente no sólo espera con devoción The Ocarina of Time por su indiscutible superioridad técnica, sino también porque, sencillamente, es una nueva entrega de Zelda.

¿Cómo lo hace?

Siempre intento pensar como un usuario: qué querría encontrar en un juego, cómo me gustaría más encontrarlo, qué tipo de personaje me gustaría ser... Cuando tengo claro todo eso comienzo a construir: el escenario, los personajes, la historia, los acontecimientos... Me gusta particularmente crear juegos de rol, pero es un tipo de juegos en el que tengo poca experiencia. Esa es la razón por la que me esmero mucho más en los títulos de este género.

¿Cómo se crea un buen juego?

Para desarrollar un juego hay que invertir mucho esfuerzo. Creo que los juegos de PlayStation están muy bien para cinco minutos, pero no tienen profundidad suficiente como para «enganchar» durante días, semanas o meses. La prisa que se inculca a sus desarrolladores les obliga a crear títulos de buen aspecto pero mal acabados, y un juego sólo está finalizado cuando su desarrollador lo decide. Gran cantidad de títulos para Nintendo 64 retrasan su publicación por esa razón: no queremos decepcionar al público bajo ningún concepto.

Otro fallo muy común entre los desarrolladores de otras plataformas es que dan por acabado un título cuando se sienten satisfechos: eso es un error. Es el usuario quien ha de estar satisfecho con el juego, no sus

creadores. Lo normal en los juegos de PlayStation es encontrar gráficos impresionantes --continuas superaciones que los programadores se imponen-- y argumentos pobres. La autosatisfacción siempre va en detrimento de la creatividad. Creo que los desarrolladores de videojuegos deberían pensar como los antiguos pintores impresionistas europeos (Cezanne, por ejemplo): lo importante es sorprender al público.

La competencia de Nintendo

Por desgracia, la táctica general de nuestros competidores (la única que les puede brindar cierto éxito) es imitar nuestros productos; por fortuna, lo que hacen no pasa de ser imitaciones. Sus juegos no están bien acabados, carecen de jugabilidad, continuidad y coherencia. Los gráficos espectaculares no son la meta sino la herramienta. Ellos parecen pensar lo contrario.

Sega, al menos, trata de imitar el estilo de Nintendo con ciertas modificaciones e innovaciones. El punto fuerte de Sega son sus arcades, eso está claro. Hablamos de una compañía con una capacidad para producir hardware nuevo impresionante, y sus arcades se han mantenido en la cumbre (junto a los de Namco) desde el principio de los tiempos. Sin embargo, Sega ha cometido siempre el mismo error con todas sus consolas: ha abandonado a los usuarios. Cada vez que Nintendo (y después también Sony) lanzaba un nuevo producto, dejaban de producir software para sus consolas y centraban toda su atención en superarnos. Sega ha perdido la confianza de mucha gente, personas que se han quedado con un montón de plataformas y periféricos obsoletos en pocos meses. Sin duda Sega es nuestro competidor más respetable. Aunque en estos



momentos Saturn esté olvidada, no me cabe duda de que su próximo producto será tan sorprendente como siempre. Fabrican máquinas prácticamente perfectas, bonitas y eficientes, su único problema es la impaciencia. Deberían pensar como usuarios, no como vendedores. En cuanto a Sony, debo reconocer que les auguraba el fracaso mucho antes. Su máquina es muy mala (cada modelo que lanzan es más frágil, no dejan de dar problemas) y su inexperience en software se hace notar. Han sobrevivido gracias a la inmensa cantidad de juegos, nada más. No es un competidor tan respetable como Sega, veréis cómo el tiempo nos da la razón.

Los desarrolladores fuera de Japón

Me gusta más la forma de trabajar de los británicos que la de los americanos. Supongo que es porque los ingleses piensan de una forma más parecida a la mía. En Estados Unidos se hacen juegos más superficiales. Sin embargo, he de reconocer que admiro a los productores de cine americanos: intentan meterse de lleno en sus películas, vivirlos, invertir todo su esfuerzo. Se les da mejor el cine. En cambio, para la producción de software los británicos son mucho más japoneses.



1985

● La Famicom se lanza en Estados Unidos con el nombre de NES.

1986

● Sale a la venta en Japón el periférico NES Disk System. Tiene un éxito moderado, pero no se comercializa fuera del país.



1988

● Lanzamiento de Super Mario Bros 2 para NES.

1989

● Lanzamiento de Super Mario Bros 3 para NES, el mejor juego de Nintendo hasta la llegada de Mario 64. El mayor éxito de Nintendo en Occidente.

● Llega la Game Boy. Se venden millones de unidades en todo el mundo gracias, en buena parte, a Super Mario Land y a la



GO! GO!

Marzo 1993



EXITAZO 1 Super Mario Bros. (NES - 1984)

Uno de los títulos más influyentes de la historia; SMB fue el primer juego de plataformas que exploró de forma adecuada el concepto de los secretos. Los aficionados compartieron tácticas y trucos que habían aprendido, pero dudo que alguien consiguiera descubrir todos sus secretos ocultos. Super Mario Bros sirvió de base para el mundo de Mario, y en él se presentaron todos los personajes que luego han ido apareciendo (algunos con sus juegos propios). La variedad de experiencias de SMB era su mejor virtud: Mario podía correr, nadar, aparecer con tamaño grande o pequeño, eliminar enemigos saltando sobre ellos o lanzando bolas de fuego si había recogido una flor determinada.



EXITAZO 2 Super Mario World (SNES - 1990)

El rendimiento de la revolucionaria tecnología de nuestra máquina de 16 bits es sólo comparable a su primer juego: Super Mario World. Pienso que sigue siendo el mejor título en 2-D del mundo, pese a que ya tiene casi ocho años. Si no te has pasado los 96 niveles de ese juego no sabes lo que es la vida. Quizás no tenga los gráficos más perfectos de la historia, pero es un buen ejemplo de que la diversión es mucho más importante que el aspecto. El título que Sega desarrolló en respuesta a Super Mario World, Sonic the Hedgehog, no estaba mal del todo, pero no hay punto de comparación posible.

¿Por qué son tan especiales?

Nintendo ha producido la mayoría de las consolas que han triunfado en el mundo y, además, también ha creado los juegos más populares que han funcionado en ellas. Los ejemplos más notables son las series Mario y Zelda, que han llenado las arcas de la compañía con centenares de millones de pesetas. Sin embargo, no todo el éxito del software de Nintendo debe atribuirse a Shigeru Miyamoto: aunque el padre de Mario fue, sin duda, el artífice de la época dorada de Nintendo con Donkey Kong. Miyamoto ha trabajado con equipos compuestos por algunos de los artistas, planificadores, animadores, programadores y técnicos de sonido con más talento del mundo. Para analizar el éxito del diseño de sus juegos, hay que tener en cuenta cuatro factores fundamentales:

PERSONAJES

Aunque pueda parecer que el personaje de un juego no es demasiado importante, un estudio en Estados Unidos demostró que son más los niños estadounidenses que reconocen a Mario que los que reconocen a Mickey Mouse. La reputación de este héroe bigotudo de Nintendo no ha dejado de aumentar desde que debutó en Donkey Kong hace 17 años, durante los cuales ha aparecido en nada menos que 46 juegos. Esta situación no se parece en nada a la del olvidado Sonic, que ha pasado de ser un ídolo de masas a ocupar un lugar

secundario en los planes de Sega. La misma falta de continuidad e interrelación afectará a otros desarrolladores al lanzar sus «personajes con personalidad», como Crash Bandicoot. En Nintendo, en lugar de limitarnos a depurar el personaje de Mario a lo largo de los años, hemos creado un universo entero a su alrededor: Yoshi, Diddy, Bowser, Luigi, la princesa Peach, Zelda, Koopa Trooper, Wario, Big Boo, Toad... Todos han conseguido entrar en la mente de jugadores de consolas de todo el mundo, en conjunto y sin esfuerzo. Con Mario, Nintendo no sólo ha conseguido una referencia para los usuarios de videojuegos; también ha creado una identidad que conocen muchos adultos, que son quienes compran juegos a los usuarios más jóvenes: hijos, sobrinos y familiares. Es un tipo famoso, toda una institución y el sueño de cualquier departamento de marketing. No está mal para un personaje creado casi por casualidad. Debo reconocer que, incluso, la famosa gorra de Mario se debe a que no se me da bien el diseño de peinados.

JUGABILIDAD

Nintendo se ha hecho un nombre siguiendo la infinidad de leyes de

la jugabilidad que ha ido descubriendo y refinando durante sus más de 20 años de experiencia con los videojuegos. La primera gran contribución de la compañía fue en el campo del hardware: el ecléctico botón de control direccional. Este sistema, que era el de la gama de los Game & Watch, apareció en un momento en el que el método de control común era el joystick. Nintendo llevó el control a las yemas de los dedos del jugador (y, para la consternación de padres y madres de todo el mundo, creó lo que la ciencia médica ha bautizado como síndrome del «pulgár Nintendo»). Todos los demás desarrolladores de consolas siguieron su camino. En cuanto al software, para que un título sea jugable hay que conocer profundamente las necesidades y expectativas de los jugadores. Después, por supuesto, atenderse a ellas. Aparte de esta consideración, se trata de un área gris del conocimiento humano. La jugabilidad es el factor X, un ingrediente secreto que, muchas veces, se ha conseguido por pura suerte, aunque en nuestros títulos suele ser fruto de decisiones de diseño deliberadas. Uno de los factores más importantes que barajan los diseñadores de juegos es el siguiente: nunca dejes que

al jugador le parezca que él es el único responsable de sus resultados en la pantalla. No es bueno dejar caer una lluvia de flechas sobre el jugador en nombre del efecto sorpresa. Igualmente, no es aceptable pedir al jugador que realice una acción cuyos resultados sean dudosos; el ejemplo más famoso de este fallo son los múltiples «saltos de fe» de los títulos de plataformas, en los que hay que saltar hacia un área sin verla, pudiendo hallarse ésta llena de clavos, caramelos o rinocerontes rabiosos. Siendo justos con el jugador, los diseñadores de Nintendo se aseguran de que el cliente siempre esté satisfecho. No obstante, la relación entre lo que sucede en la pantalla y lo que sucede fuera de ella (por ejemplo, lo que el jugador esté haciendo con el joystick) es, tal vez, uno de los aspectos más importantes de la jugabilidad. Cuando le indicas a Mario que gire a la derecha, su respuesta es inmediata; si le dices que dé la vuelta y retroceda, no se limita a dar un giro inmediato: una sutil inercia convierte este proceso en algo gradual. Estos matices son bastante ignorados por los jugadores, y por eso funcionan tan bien, ya que forman lo que parece ser una parte natural e integral del proceso de jugar. Este tipo de control sobre el personaje apareció por primera vez en



mejor versión de Tetris de la historia.

1990

● Hay una consola NES en uno de cada tres hogares de Estados Unidos. Una investigación demuestra que son más los niños estadounidenses que reconocen a Mario que los que reconocen a Mickey Mouse.

● Llega la Super Famicom de 16 bits para competir contra la Sega Mega Drive, ya bien asentada en el mercado. La lucha se

resuelve a favor de la consola de Nintendo (sobre todo en Japón) gracias a su hardware superior y a la calidad de los juegos, como Super Mario World, F-Zero y Super Mario Kart.

1993

● Nintendo anuncia el Proyecto Reality, una alianza con Silicon Graphics (el famoso fabricante de estaciones de trabajo especializadas en gráficos) cuyo objetivo es producir una nueva superconsola.

1994

● Nintendo comercializa en Japón la Virtual Boy, una extraña consola de 32 bits y gráficos 3-D de «realidad virtual». Pese a ser bastante buena y contar con algunos juegos de calidad, desaparece por la falta de títulos y por ser demasiado... rara.

1996

● Después de muchos retrasos, el Proyecto Reality se hace realidad: la Nintendo 64 sale a la venta en Japón y, un poco más tarde, en todo el mundo.

Exitazo 3 *Zelda III A Link To The Past* (SNES - 1993)

Desde el momento en que *Zelda III* comienza, cuando Link despierta de un sueño, sale de su humilde morada y se marcha de la aldea, ya es obvio que se trata de un título muy especial. Sin embargo, las verdaderas virtudes del juego no se ponen de manifiesto hasta mucho más tarde: la libertad de la que dispone Link, la diversidad de desafíos a los que se enfrenta durante su enorme odisea y la impecable jugabilidad que envuelve todo el juego son algunos de los elementos que, combinados, convierten a *Zelda III* en uno de los programas más memorables de la historia.

Exitazo 4 *Super Mario Kart* (SNES - 1993)

Nintendo demostró, una vez más, que podía alcanzar el éxito con cualquier cosa. *Super Mario Kart* resultó ser un encantador juego de carreras que gustó a mucha gente. La clave fue la innovación: nunca se había visto nada como SMK (razón por la que muchos lo subestimaron al principio). No tardó demasiado en demostrar que podía ser tan atractivo y divertido como cualquier plataforma de Nintendo. La mejor prueba de su genialidad es, quizás, lo que nos costó mejorarlo en su versión para la N64: jugabilidad pura.

¿Por qué los juegos de Nintendo?

Mario Bros, en 1983, y desde entonces no ha cambiado demasiado en los juegos de Mario.

SORPRESA

Una vez pensó: «¿Y si un día, en una calle llena de gente, levantas la vista y ves que aparece algo que no debería estar allí? O bien decides que no lo has visto bien y lo olvidas, o bien aceptas que en el mundo hay muchas más cosas de las que creemos. Quizás se trate de una puerta hacia otro lugar». Este factor de las posibilidades desconocidas ha sido esencial en el éxito de tantos juegos de Nintendo durante muchos años. La gracia de los juegos consiste en presentar lo inesperado, ya sea un bloque de bonus invisible con el que tropieza el jugador durante una partida de *Super Mario Bros*, o un monstruo final en *Super Metroid* que vuelve a la vida cuando el jugador cree (brevemente) que ha vencido.

Piensa en la primera vez que viste aparecer zumbando la pequeña nave extraterrestre en *Asteroids*. O la primera vez que capturaron tu barco en *Galaga*. O cuando te diste cuenta de que el mundo de *Zelda III* era el doble de grande de lo que habías supuesto. Todas estas sorpresas son clásicas en el mundo de los juegos.

VARIEDAD

Lo peor que se puede hacer a la hora de programar un juego es presentar la misma acción repetitiva y predecible

desde la primera pantalla a la última. Un desarrollador no puede esperar que la gente juegue más de 15 minutos cuando de un nivel a otro sólo cambian los gráficos de fondo. Esta es la mejor lección que Nintendo puede dar a sus competidores: variedad. El jugador debe encontrar continuamente cosas nuevas, aprender, intentar deducir lo próximo que va a suceder y sorprenderle con algo radicalmente distinto y totalmente nuevo.

Títulos de Super Nintendo como *Zelda III* y *Super Metroid* son ejemplos fantásticos de cómo se puede retener el interés del jugador a lo largo de un desafío prolongado; a medida que el personaje explora áreas nuevas, encuentra diferentes objetos. Y los objetos no son simplemente «saquitos de oro», «ramos de fruta» o regalos de puntuación, sino objetos útiles. En *Zelda* y *Metroid*, el jugador está continuamente adquiriendo nuevos objetos útiles o conocimientos, de forma que las partidas no son nunca iguales. Hay un cierto proceso de aprendizaje. Así conseguimos dar un protagonismo al ingenio y la improvisación, además del que siempre se concede a la habilidad (el único factor importante para los desarrolladores de otras plataformas). Es crucial que a lo largo del juego haya puntos en los que el jugador piense: «sé que puedo pasar de aquí, sólo tengo que averiguar cómo».

Este es el truco que utiliza Nintendo para que todos sus juegos provoquen esa irresistible adicción. No entiendo cómo puede costarles tanto comprender esto a otros desarrolladores.

Exitazo 5 *Super Mario 64* (N64 - 1996)

El juego cuyo desarrollo duró más de cinco años (el proyecto comenzó como un título para SNES, con el adaptador Super FX). Ha conseguido tomar el mundo de Mario y traducirlo a la tercera dimensión perfectamente (lo que no es fácil, teniendo en cuenta las limitaciones que presentan los gráficos poligonales). Además, la experiencia que *Super Mario 64* ofrece es verdaderamente tridimensional, ilimitada. Si echas un vistazo a sus «equivalentes» de 32 bits (*Crash Bandicoot*, *Rascal*, *Croc*, etc) la diferencia está clara. *Mario 64* es el videojuego más ambicioso jamás creado... y el mejor juego del 97, según la E.C.T.S.

