

Future Perfect

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

Sujet de l'article : Perfect Dark

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

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.

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?



Dave Jones

Director creativo - DMA y Gremlin

M64: *Revélanos quién eres... ¿Quién? Bueno, soy David Jones.*

M64: *Vale. ¿Nombre oficial de tu cargo? Director creativo, DMA y Gremlin.*

M64: *Lo que significa que te pasas los días haciendo... ¿qué? Básicamente, revisando los juegos que desarrollamos, intentando mantener cierto estándar de calidad. También reviso las nuevas ideas que surgen desde que se concibe el juego hasta que se termina, asegurándome de que la filosofía de DMA aparece en él.*

M64: *¿Filosofía? Suena distinguido... No tanto. Nuestro objetivo es llenar un juego con algo nuevo y original cada vez... y yo tengo que asegurarme de que eso pasa.*

M64: *¿En qué te hemos visto filosofando, entonces? En Menace, Blood Money, las series de Lemmings, Walker, Hired Guns, Uniracers (o Unirally dependiendo de dónde estés), Body Harvest, Silicon Valley y Grand Theft Auto.*

M64: *Has nombrado algunos juegos buenos. ¿Te atreverías a decir que has tenido éxito? Bueno, nunca se ha escrito nada malo de los títulos que hemos hecho y creo que todos estamos muy orgullosos de eso. Hemos logrado mantener un nivel de calidad, y es fantástico que nunca nadie haya dicho: «Hemos aquí ante una rareza: un juego mediocre de DMA.»*

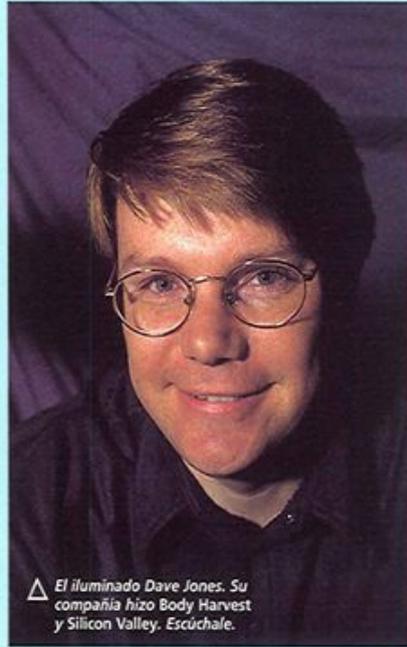
M64: *¿Y cuál es tu aportación en los distintos proyectos?*

La que sea precisa. Pero es sobre todo al principio, cuando proponemos ideas, que me involucro más. Tengo que asegurarme de que ofrecemos algo diferente a los jugadores y de que hay algo emocionante en cada juego que empezamos. Después de eso, todo depende de los equipos, y yo me encuentro, en realidad, en un segundo plano, haciendo sugerencias y asegurándome de que el nivel de calidad es aceptable.

M64: *La calidad es obviamente algo muy importante para ti... Desde luego.*

M64: *¿Y cuánta calidad crees que hay por ahí, entonces? La verdad... no mucha. Si miras los juegos para PC, N64 y PlayStation, probablemente podrías contar con los dedos de una mano los que realmente te interesan. Y cuando piensas en los miles de productos que salen... es un poco triste.*

M64: *¿Y por qué crees que es así? Ya hace mucho tiempo que existen los videojuegos, y la gente está acostumbrada a jugar. Al principio, todo eran experiencias nuevas. Es como la primera vez que te comes un bistec, por ejemplo, que te parece buenísimo. Pero al cabo de los años, tu paladar cambia y quieres probar algo nuevo. Y es muy difícil apostar por nuevas ideas que no han sido probadas. Yo me preocupo por encontrar algo absolutamente nuevo, algo que me dé una experiencia nueva, pero los juegos que lo intentan son muy pocos y aparecen muy de vez en cuando.*



El iluminado Dave Jones. Su compañía hizo Body Harvest y Silicon Valley. Escúchale.

gota de creatividad y trabajo duro de los equipos.

M64: *¿Cómo has conseguido esta posición tan alta, entonces? Verás, al principio sólo programaba para divertirme. Nadie me enseñó. Aprendí cómo programar en el ZX81, en BASIC, después me metí en código de máquina y Assembler cuando salió el Spectrum. Solamente a través de libros. Mis amigos también lo hacían y nos reuníamos para probar cosas nuevas. Nos enseñábamos lo que cada uno podía hacer. Después me compré un Amiga cuando salieron los primeros, y como no*

había muchos juegos para él, pensé que tenía que escribir uno. Era una gran máquina por aquel entonces.

M64: *¿Y cuál fue tu primer juego? El primero fue en Amiga, un juego llamado Menace. Era un shoot 'em up. En aquellos tiempos la gente jugaba a cosas como R-Type, Salamander y tantos otros buenos juegos en arcade, y yo pensé hacer algo bastante sencillo. Y eso es lo que era, un buen pero anticuado shoot 'em up para Amiga.*

M64: *¿Cómo conseguiste editarlo? Lo presenté cuando sólo estaba completado en un 60 o 70 por ciento, y lo llevé al PC World Show, que era como un antecesor de la ECTS. Era una gran feria, con montones de PCs y material diverso. También había una gran sección de juegos. Hablé con unos cuantos distribuidores, compañías como Hewson, Psygnosis y algunas otras que ya no existen y al final cerré un trato con Psygnosis.*

M64: *¿Hiciste una cantidad obscena de dinero? Creo que gané unas diez o quince mil libras, que no estuvieron nada mal, ya que era estudiante. Tardé alrededor de un año en terminarlo en mi tiempo libre, sólo éramos yo y un artista que me enviaba material por correo. Me enviaba algunos disquetes con gráficos cada par de semanas. Era un proceso bastante lento en aquellos días...*

M64: *¿Es por eso por lo que muchos juegos fracasan? ¿Por la falta de ideas nuevas?*

Existe mucha presión por todos lados. En este negocio puedes ver mucha presión por parte de los distribuidores, de los managers y de los jefes de proyectos. Todos quieren ver sus juegos terminados. Yo creo que no se ejerce suficiente presión para contrarrestar la suya. Como director creativo, ése es mi trabajo, presionar tan fuerte como ellos, porque tenemos que encontrar un punto medio. Si este punto medio no existe, entonces, por lo general, las cosas no salen bien; ves cómo cortan y cómo se sacrifican muchas cosas. Es cuestión de atención a los detalles, cuando estás diseñando algo siempre tienes que luchar con uñas y dientes para hacerlo tan bueno como puedas. Me parece que mucha

gente sacrifica tres cuartos del potencial de un juego durante su desarrollo, dejando el ímpetu y el vigor en el camino. Este tipo de juegos puede durar unos dos o tres años, y es muy duro mantener a la gente motivada durante tanto tiempo. Por eso tiene que haber alguien ahí en medio, defendiendo lo que se está haciendo, exprimiendo hasta la última



Body Harvest, es fantástico, y su creador es DMA.





M64: Las cosas son un poco más difíciles hoy en día... Bueno, hoy en día, los programadores en potencia tienen que escoger un área. Es muy difícil para ellos controlar un juego por entero, lo cual es una pena, pues no consiguen una visión global de todo el proceso del juego. O sea que sí, es un poco más difícil. Los sistemas hoy en día son mucho más complejos. Con un Spectrum podías aprender todo lo que había que aprender en un par de meses, y lo podías hacer todo por tu cuenta. Pero ahora hay grandes sistemas operativos, y PCs, y cuesta muchísimo trabajo sacar unos simples gráficos en la pantalla.

M64: ¿Cuál sería la mejor forma de empezar para una nueva generación de diseñadores de juegos? Todo cambiará cuando podamos crear prototipos. Hoy en día puedes conseguir cosas como un editor de nivel de Unreal y mapas de Quake. Así que, si quieres iniciarte como diseñador, esos son buenos sitios para empezar. Desde el punto de vista de un programador, tienes que escoger un área de un juego, y demostrar que puedes hacer algo diferente. Y especial.

M64: Si sólo te pudieras concentrar en un aspecto de un juego, ¿cuál sería? Para mí, todo está relacionado con la ambientación, con crear algo en lo que la gente se crea. Ahora estamos haciendo un juego llamado Wild Metal Country, en el que, cuando juegas, te parece que los robots están realmente vivos porque se encuentran justamente en el ambiente en que los situarías si existieran de verdad. Cuando te acercas a ellos, te das cuenta de que pueden oírte. Y creo que es muy bonito poder recrear ese tipo de atmósfera en un juego. La gente se involucra mucho más en él. Y es muy difícil dar un aspecto cómico a un juego, pero si lo consigues, te abre muchas más puertas. Es fantástico poder hacer reír a la gente mientras está jugando.

M64: ¿Existe alguna diferencia



entre los juegos para N64 y para PlayStation? Mmm, bueno, no demasiada. Obviamente, cada uno tiene su propio estilo que, en algunos casos, está dictado por la gente que compraba las máquinas en un primer momento. Creo que Nintendo estaba dirigida a un público más joven, y los editores eran un poco cautelosos programando para ese mercado. Sony quería ir más alto, y sus juegos tendían a estar dirigidos a un público más adulto. Al cabo de un tiempo, las dos máquinas han ido pasando por cada vez un mayor número de manos, y eso ya no tiene importancia. Ahora se hacen todo tipo de juegos para ambas máquinas.



Nintendo puso el umbral de calidad muy alto con sus propios juegos. Todo el mundo tiene que dedicar más tiempo y más esfuerzo, creo, en un juego para la N64. Con la PlayStation... no tienes por qué hacer eso. Quiero decir que no debería por qué ser así, pues tendrías que esforzarte de todas maneras. Pero con la Nintendo estás obligado a poner el dolo, por el hecho

estilo de juego a la máquina. A mis 33 años, hay un montón de juegos «jóvenes» que me gustan, pero, al mismo tiempo, quiero una mayor variedad de títulos. Tan pronto como me puse a los mandos de GoldenEye, pensé: «Esto es bueno. Esto tiene un objetivo más ambicioso». Lograron capturar el ambiente de una extraordinaria serie de películas con un gran personaje. Cuando piensas en el gran número de licencias de películas que se han desperdiciado con juegos basura... La de GoldenEye fue una gran licencia, y un gran juego, y para Nintendo 64. Cuando jugabas el primer nivel seguro que pensabas: «Esto va a ser muy, muy bueno». Realmente te empujaba a continuar, y pensabas: «Me apetece mucho jugar a esto ahora».

«Eso es lo bueno de los juegos, que te permiten hacer cosas fuera de tu alcance en la vida real.»

M64: ¿Así que no hay mucha diferencia entre trabajar para Sony y trabajar para Nintendo? Yo diría que no. Con la PlayStation creo que puedes permitirte ser un poco más... «barato», si esa es una palabra adecuada. Acogerse al modelo Nintendo, en lo que a edición se refiere, todavía es muy arriesgado.

de ser Nintendo. No necesito decir que tienes que hacerlo, si no por los juegos que proponen. La gente espera, al igual que yo, que los juegos para la Nintendo 64 tengan esos detalles de más, que estén más trabajados, que ofrezcan una acción refinada y todo eso. Con la PlayStation, como he dicho, no necesitas tanto. Es tan simple como eso. Todo tiene que ver con Nintendo, y Sony no tiene eso porque todavía no se impone los mismos tipos de estándares en sus propios títulos.

M64: ¿Qué juegos para la N64 has jugado de principio a fin? GoldenEye en el nivel fácil, que no me da mucha pena porque no llegas al final, y Mario Kart. Y muy pronto Zelda. Eso es lo que quiero hacer, sentarme y jugar a Zelda.

M64: ¿Cuál prefieres, Diddy Kong Racing o Mario Kart? Mario Kart. Probablemente porque tiene una estructura más simple. Es bueno que sea una continuación de la versión de SNES, pues así ya estás acostumbrado a muchas cosas. Diddy Kong estuvo bien porque aportó nuevos elementos al estilo del juego, pero si quiero jugar a un juego de carreras, me apetece más algo como Mario Kart.

M64: Yyyy para finalizar, ¿cuál es tu última ambición para un juego de DMA? Sinceramente, creo que es construir un mundo... volviendo otra vez a lo de la atmósfera que sea realista, que pase de verdad. Y entonces entrar y cambiar las reglas. Eso es lo bueno de los juegos, que te permiten hacer cosas fuera de tu alcance en la vida real. Yo quiero crear un mundo en que los jugadores se sienten y piensen: «¿Qué sería divertido?» A largo plazo, eso es lo que me gustaría construir.



Dave Jones delante de una enlovecida multitud con un solo de 20 minutos.

M64: ¿Cuál ha sido tu momento de juego favorito en la N64 hasta el momento? Una pregunta difícil. Es probablemente el primer nivel de GoldenEye. Recuerdas lo que dije de que me gustaba tanto que GoldenEye era tan difícil de jugar.