

Hervidero de talentos

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°23 (Novembre 1999)

Sujet de l'article : Site

Esa interminable lista de nombres al final de un juego puede revelar mucho más de lo que te creías...

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.

Esa interminable lista de nombres al final de un juego puede revelar mucho más de lo que te creías...

Hervidero de

La mayoría de la gente reacciona de la misma manera cuando pasan los títulos de crédito su programa de televisión favorito: cambian de canal. Lo mismo ocurre con los juegos: la secuencia final capta poderosamente la atención, pero nadie repara en el rosario de palabras que desfilan junto a ella. Sería como leer un listín de teléfonos por placer.

Pero es una pena que esos créditos finales se ignoren, porque con frecuencia son un filón de preciados secretos. Al identificar quiénes integran

equipos como Rare y Nintendo en realidad, se revelan un montón de hechos interesantes. Si quieres saber a quién convoca en su despacho Miyamoto para transmitirle su visión de la vida, o descubrir el ignominioso pasado de los mejores desarrolladores de hoy en día, los créditos son una valiosísima fuente de información.

Por supuesto, puedes pasarte meses acabadote otra vez viejos juegos para acceder a los créditos, pero mejor será que M64 haga el trabajo duro por ti. He aquí nuestra lista con esas grandes listas.

PROGRAMACIÓN

Justo en lo más alto de los créditos encontrarás a la gente que crearon las entrañas del juego. Ellos saben cómo sacar el máximo provecho de la N64, por eso aparecen como responsables de una gran variedad de títulos —Shigeru Miyamoto reunió los talentos de Toshio Iwawaski, programador de *Mario 64*, y de Takamitsu Kuzuhara, codificador de *Lylat Wars*, para su obra magna, *Zelda 64*.

Aunque las secuelas de juegos suponen a menudo mejoras enormes respecto a sus precedentes, los equipos de programadores son normalmente los mismos que se ocuparon de la entrega original. El sangriento festival cazadinosaurios de *Turok 2* y el menos excelso *Turok: Dinosaur Hunter* son ambos producto de Bob Cohen y su alegre pandilla, mientras que *Extreme G* y *XG2* fueron diseñados por Ashley Bennett.

Sorprendentemente, incluso el dudoso *Quake* compartió programador, Aaron Seeler, con el muy meritorio *Quake II*.



△ Di hola —y sal corriendo— a este engendro surgido de la fértil imaginación de Bob Cohen.

DISEÑO DE NIVELES



Escudriña entre los créditos y te encontrarás los diseñadores de niveles, cuya labor consiste en dar forma a los mapas del juego, circuitos y mazmorras. Cuanto

mayor es el juego, más diseñadores de niveles te vas a encontrar. *Star Wars Episode 1: Racer* y *V-Rally '99* contaron con nueve diseñadores de pistas, mientras que *Wipeout 64* dispuso de uno por pista. *Glover*, por su parte, precisó de ocho editores de niveles para hacer realidad sus complicados ocho mundos en 3D.

Shigeru Miyamoto confía en unos pocos individuos para diseñar los increíbles mundos de la gran N. Makato Miyanage diseñó los niveles de *Mario 64*, *Mario Kart* y *Zelda*, lo que significa que *Tick-Tock Clock*, *Koopa Troopa Beach* y el Castillo de Ganon son todos producto de la misma enfebrecida mente. Por otro lado, los diseños de nivel de Yoichi Yamada para *Mario 64* impresionaron hasta tal punto a Shigeru que se le encomendó el diseño de la totalidad del motor de *Zelda*, y Naoki Mori —diseñador de niveles de *Mario 64* y *Mario Kart*— se responsabilizó de las épicas secuencias de video de *Zelda*.

MODELADORES 3D

A medida que avanzan los créditos, aparecen los desarrolladores que modelaron bloques de plastelina virtual en mundos 3D, y los personajes que pululan por ellos. Esta es una de las escasas áreas donde se da crédito a individuos que no trabajan para la compañía que produce el juego (en parte gracias al hábito de Nintendo de sacar a viejos personajes de sus sepulturas y usarlos en sus nuevos juegos).

Por lo tanto, David Wise, que diseñó el modelo 3-D para el nuevo *Donkey Kong*, ha conseguido un rincón en los créditos finales de *Mario Kart 64* y *Mario Party*, gracias a la aparición del simio en ambos. *Donkey Kong* también luce palmito en *Smash Bros*, donde también hay mención a Miyamoto (diseñador de *Metroid*) y Game Freak (inventor de *Pikachu*, el Pokémon favorito de todos).



◀ El monito favorito de las masas... ¿Te das cuenta de que ya tiene casi 20 años?



Level Design 3D Modellers talentos Character Design Texture Artists Music and Cre Voice Artists Product Test

La aristocracia videojueguil

Shigeru Miyamoto

El productor y director de una plétora de juegos Nintendo, incluyendo Wave Race, Lylat Wars, Mario 64 y Zelda. Bajo ese cómico corte de pelo está el cerebro que sabe exactamente cómo hacer un juego súper ventas a nivel mundial. Como ya hemos dicho, tiene enormes y competentes equipos trabajando con él, pero sin su visión estarían azorados como peces en la orilla.



Chris & Tim Stamper

Este par normalmente reciben un simple gracias de los equipos de programación de Rare, ocultando el increíble papel que desempeñan. Efectivamente, ellos son los Miyamotos de Rare, compartiendo una visión de lo que es un gran juego que se remonta a los días en que diseñaban asombrosos juegos para Spectrum. Hay que rendirles pleitesía eterna por obras como GoldenEye, Banjo-Kazooie y Diddy Kong Racing.



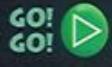
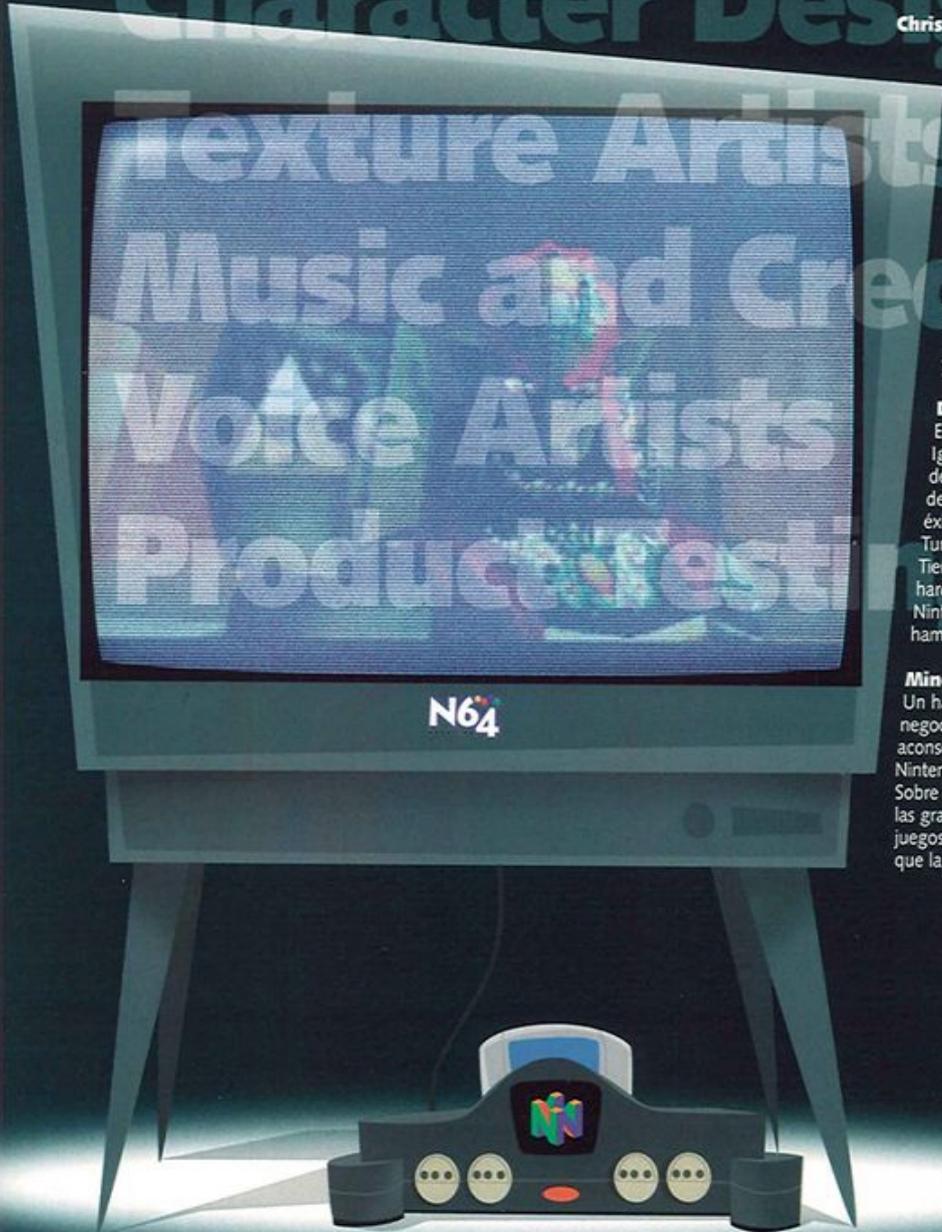
David Dienstbier

El Director Creativo de Iguana es responsable de salvar a Acclaim del desguace con súper éxitos como Turok, Turok 2 y South Park. Tiene un dominio del hardware sólo comparable a la de los grandes Nintendo y Rare, y ha contribuido a saciar el hambre de sangre y vísceras de la N64.



Minoru Arakawa

Un habitual de Nintendo desde que entró en el negocio de los juegos. Este misterioso caballero aconseja a los mejores desarrolladores de Nintendo, incluyendo Rare, Acclaim y Factor 5. Sobre todo colabora con Rare, que siempre le dan las gracias en los títulos de crédito finales de sus juegos. Es su consejo y asistencia lo que ayuda a que la magia de Rare sea tan chispeante.



ANIMADORES 3D

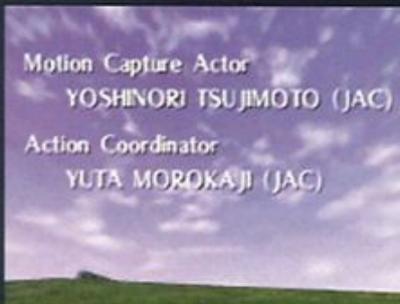
Justo debajo de los modeladores 3D aparecen ellos, los animadores, que se encargan de dar vida a estáticos modelos en 3D. Gracias a ellos, corren, saltan, ruedan o se deslizan.

Es interesante ver en los títulos de Zelda que los movimientos de Link se basaron en Yoshinari Tsujimoto, del Japan Action Club, una escuela japonesa de artes marciales de la que han surgido dobles para innumerables películas y notables estrellas cinematográficas.



CAMERA PROGRAMMER TAKUMI KAWAGOE
MARIO FACE PROGRAMMER KEIJI GODDARD

△ Takumi Kawagoe es el encargado de esta romántica escena.



Motion Capture Actor
YOSHINORI TSUJIMOTO (JAC)
Action Coordinator
YUTA MOROKAJI (JAC)

△ JAC (Japan Action Club) fueron los responsables de que Link se moviera tan convincentemente.

Además de usar los talentos de la JAC, Miyamoto escogió a Yoshiaki Koizumi y Yoshiki Haruhana para la animación de los personajes de Zelda. Previamente ya habían insuflado vida a las estrellas de Mario 64 y Lylat Wars.

Tanto en Zelda como en Mario había «programadores de cámara», lo que puede explicar por qué son los únicos juegos de la Nintendo 64 en los que la cámara no parece que tenga el baile de San Vito. Miyamoto debe de estar especialmente orgulloso de la casi perfección que alcanza la cámara en Mario 64. El responsable fue Takumi Kawagoe, que también lo fue de los movimientos de Lakitu y que acabó creando los increíbles travellings y zooms de las escenas de video de Zelda.

DISEÑO DE PERSONAJES



△ Esta chica de XG2 era un incordio.

Antes de que los modelos en 3D puedan ser contruidos o animados, alguien ha de ponerse manos a la obra y hacer un boceto o dibujo... Más que nada para que haya algo sobre lo que trabajar. John Taylor es el responsable del diseño de las motos de Extreme G, pero para la época de XG2 las cosas habían cambiado y fueron diseñadas por los ganadores de una competición, Daniel Hoppe y Bill Porter. Y, hablando del diseño de XG2, hay que culpar a Matt Cooling por la molesta señorita que hay en la introducción del juego. No es de extrañar que no sepamos nada de él desde entonces...



Si hemos leído bien, Kevin Bayliss es el culpable de los enormes y desagradables ojos de Diddy Kong Racing. ¡Quién hubiera aventurado su amor por los pimientos viendo sus personajes de Killer Instinct Gold! En la misma época, en Nintendo, Satoru Takizowa se labraba un futuro: empezó animando a nuestro fontanero favorito en Mario 64, luego diseñó los gráficos de Lylat Wars y acabó dando forma a Link en Zelda 64.

ARTISTAS DE TEXTURA

Un rápido vistazo a los créditos de la mayoría de los juegos muestra que el término «artistas de textura» se está quedando desfasado. La labor de crear una «piel» para envolver los edificios, cuerpos y caras sin colores es ahora responsabilidad de los «artistas». De todos modos, Glover parece desafiarnos con éxito: nueve personas pasaron sus días pintando las texturas que forman su coloreado mundo.

Es interesante saber que el encargado de la cara de Mario en Super Mario 64 fue Giles Goddard, el único programador no japonés de Nintendo y uno de los principales cerebros al servicio de 1080° Snowboarding. Y siguiendo con el tema...

¿no te ha dado nunca la sensación de que el túnel en Port Blue, en Wave Race se parece mucho al sótano de Super Mario 64? Sería la influencia del señor Goddard.



△ Los niveles de Glover emplearon a más gente que la necesaria para hacer Magazine 64.



△ Mira bien este muro y compáralo a la textura del sótano de Mario 64...



MÚSICA Y CRÉDITOS

Zelda 64 fue uno de los primeros juegos que presentó a sus músicos casi al principio de los títulos de crédito y sabían por qué lo hacían. Prueba a quitar el volumen cuando juegues con Zelda o Quake II y verás cuánto menos te diviertes. Koji Kondo es probablemente el músico más conocido. Encontrarás su nombre en los créditos de Mario 64, Zelda, Starfox 64 y casi todas las versiones antiguas de Mario.

De hecho, la mayor parte de los equipos de desarrollo cuenta con músicos o expertos en sonido fijos. Les ahorra la tarea de explicar una y otra vez qué tipo de música o sonido se necesita para tal o cual escena. Darren Mitchell, de Acclaim, aparece en los créditos de Turok, Turok 2 y South Park. Por su parte, Hideaki Shimizu ha creado la mayoría de los efectos de sonido de los grandes éxitos de Nintendo.

Viendo los títulos de crédito, es cada vez más evidente que los músicos profesionales son cada vez más populares. En los créditos de V-Rally aparece «Rhapsody», en Vigilante 8, «StrayLight» y en Wipeout encontramos montones de bandas conocidas, como los Propellerheads o Fluke. Sin embargo, no todo es fama y fortuna. Robin Beanland fue el responsable de la música y los efectos de Killer Instinct Gold, pero la llegada de GoldenEye la convirtió en música para ascensores.



△ Robin Beanland. Música en un momento, programador de música para ascensores en otro.

ARTISTAS DE VOCES



△ Antes era una secuestrada y ahora juega al golf... La misma voz, ¡vaya vida!

Sentado enfrente de un micrófono, leyendo frases del guión y diciendo cosas como «Soy yo, Mario» (en inglés, claro)... Así es como tienes que imaginarte a un «artista de voz». De hecho la de Mario en particular es de Charles Martinet. Nunca oírás a Mario con una voz distinta. Del mismo modo, Leslie Swan siempre es Peach, aunque aparecía como «escritora del texto de pantalla» en el Mario original. Parece que estaba en el lugar apropiado en el momento apropiado.

David Dienstbier no pudo callar la boca desde su puesto como principal programador de Turok 2, ya que también puso voz a Oblivion. En Rare, todo es muy casero. De este modo, S. y K. Stamper fueron los que cantaban en Diddy Kong Racing. Apostamos a que eran los niños de los jefes, Chris y Tim Stamper. En Wipeout 64, un viejo Commodore Amiga 1200 con la habilidad de hablar, hizo las voces robóticas.



△ ¿Recuerdas a los niños que cantaban en Diddy Kong Racing? Estos fueron los responsables.

TESTEADORES DE PRODUCTO

Éste es el nombre de los chicos que se sientan a probar juegos y se aseguran de que funcionan. De nuevo, muchas veces queda en familia y los desarrolladores se llevan el trabajo a casa a ver qué tal responden allí. Stephen Stamper, un conocido de los hermanos Stamper, probó GoldenEye...

He aquí el lugar en el que verás aparecer una y otra vez «Super Mario Club». Ése es el nombre del increíble equipo de testeadores del que dispone Nintendo. Con todo, cantidad no es igual a calidad, como es habitual. En Gex 3D, ejem, había diecisiete testeadores... ¿Tenían algún problema?

Estáte también alerta a los «asistentes técnicos». Estos son los tipos que saben todo lo que se puede saber y más de la Nintendo 64, y sacan las castañas del fuego al resto del equipo. SGI asumió este papel en juegos de la primera época como Mario 64 y luego pasó el testigo a Takao Sawana, que subsanó los problemas de Mario Kart 64. Te gustará saber que la brillantez técnica de Lylat Wars no fue una casualidad, sino el fruto del trabajo de doce asistentes técnicos.



△ La maravillosa acción de GoldenEye fue testeada por los más cercanos y queridos al equipo de Rare.

El Super Mario Club prueba todos los juegos Nintendo... ¡Vaya suerte!



¿Le puedes dar crédito?

He aquí los créditos menos serios de cuantos hemos encontrado.

Legend of Zelda 64

Encargado de la agenda: Yoshitaka Nishikawa

Tres años tarde llegó a las tiendas... Desde luego que no hizo un gran trabajo Yoshitaka Nishikawa.

Glover

Una línea de códigos: Richard Albon, Tashir Rashid

No estamos muy seguros de qué parte del juego no hubiese existido sin los señores Albon y Rashid, pero desde luego no debió ocuparles mucho tiempo.

South Park

Agradecimiento especial a: Erica Dery, Mongo el hongo

Según los desarrolladores, un grupo de bacterias verdes ayudó con South Park. Debe de haber sido un campeón. Ja, ja.

Gex 3D

Testeadores: Casey «¿dónde está?» Craig, Tony «el Tigre» Townsend

Los créditos de Enter The Gecko son tan divertidos como el juego en sí. Es decir, ni un pelo.

Diddy Kong Racing

Agradecimiento especial a: Armond Williams Jr, Erich Waas, Rich Richardson

Nos dio un ataque de risa cuando vimos estos nombres. Lo sentimos si es una tontería, pero nos parecen muy graciosos. Sobre todo el de Erich Waas...

