

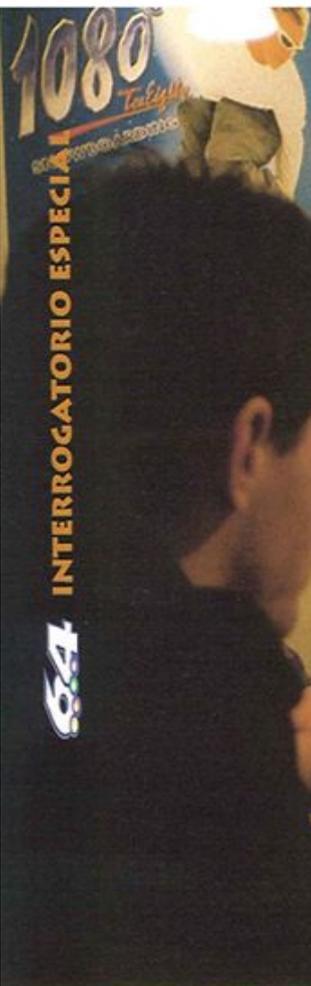
# Howard Lincoln: Presidente de Nintendo América

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°12 (Décembre 1998)

Sujet de l'article : Développeurs

*Uno de los más destacados dirigentes de Nintendo habla en exclusiva para M64 sobre el pasado, el presente y el futuro de la N64...*

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.



Uno de los más destacados dirigentes de Nintendo habla en exclusiva para M64 sobre el pasado, el presente y el futuro de la N64...



**INTERROGATORIO ESPECIAL**

«Mmmm, buena pregunta, estee... Carlos. (Susurra) ¿Quién demonios es este tipo?»

**PERO, ¿QUIEN DEMONIOS ES HOWARD LINCOLN?**

Howard Lincoln nació en Oakland, California, durante la Segunda Guerra Mundial. Después de graduarse en derecho en la universidad, sirvió como juez castrense durante la guerra de Vietnam. Más tarde pasó a formar parte de un bufete de abogados en Seattle, en la costa oeste.

NCL (Nintendo Japón) comenzó su actividad comercial en Estados Unidos en 1981 y, cuando Mino Arakawa, presidente de la compañía, necesitó redactar un contrato de distribución, conoció a Lincoln. Sin embargo, el primer trabajo importante del abogado para Nintendo se produjo cuando se vio envuelto en la promoción comercial del primer juego de Shigeru Miyamoto, Donkey Kong. El juego arcade tuvo un éxito fenomenal y los beneficios de la



# Howard Lincoln

## Presidente de Nintendo América.

M64 pudo entrevistar a Howard Lincoln en una de sus contadas apariciones en la ECTS (European Computer Trade Show, la expo de videojuegos más grande de Europa). Nos reservó media hora en su apretada agenda, que aprovechamos para interrogarle sobre los temas más candentes del mundo Nintendo.

M64: En años anteriores, Nintendo nunca había tenido una presencia muy importante en la ECTS. Ahora, de repente, ha copado uno de los espacios más grandes de la muestra, y usted se ha tomado el tiempo y la molestia de comparecer en persona. ¿Por qué ese súbito cambio en su política?

Howard Lincoln: A principios de 1998 decidimos que íbamos a dedicar más recursos a la explotación del mercado europeo. Concedimos varias ruedas de prensa, pusimos a la recién creada Nintendo Europa a cargo de todas nuestras filiales europeas y las hicimos trabajar con nuestros distribuidores independientes. También centralizamos nuestro programa de editoras asociadas, en lugar de recurrir a NCL (Nintendo Japón). En un encuentro de compañías editoras que tuvo lugar en Roma anunciamos que una de nuestras iniciativas dirigidas a demostrar nuestro compromiso con Europa y los usuarios

europeos de N64 iba a ser una presencia importante en la ECTS. Estoy convencido de que este compromiso se reforzará en los próximos años.

Nuestra asistencia es un modo de decir que Nintendo está dispuesta a mantener y aumentar su cuota de mercado a costa de Sony en 1998, gracias a juegos como The Legend of Zelda y Perfect Dark. Creo que podemos mejorar mucho y acortar distancias en años venideros.

Traducción de M64: Nintendo ha establecido Nintendo Europa para que los juegos que se

producen por estas tierras cuentan con la aprobación para su producción aquí en Europa. Antes tenían que pasar por Nintendo Japón, un procedimiento largo y costoso. Ahora que resulta más fácil publicar juegos, esperamos muchas mejoras en el desarrollo.

M64: Es una estupenda noticia para todos los que vivimos en Europa. ¿Significa también que los juegos se lanzarán en Europa a la vez que en Japón y Estados Unidos?

Creo que el lapso de tiempo se reducirá de forma considerable. En algunos casos excepcionales la situación continuará igual (por ejemplo, no estuvimos a tiempo de que el lanzamiento de 1080° Snowboarding coincidiera con la temporada de esquí europea, por lo que hemos tenido que esperar hasta octubre de este año para editarlo). Sin embargo, la mayoría de las novedades, como Rogue Squadron o Zelda, tendrán un lanzamiento europeo casi simultáneo con los de Estados Unidos y Japón.

M64: Todo el mundo está desesperado por echarle el guante a Zelda. Dada la cantidad de tiempo que se está invirtiendo en su desarrollo, los retrasos y toda la publicidad que se le ha dado al asunto, ¿cree posible que se satisfarán las expectativas?

Un periodista del Washington Post lo dejó bien claro después de ver el juego en una conferencia de prensa en Redmond (la sede de Nintendo América, en el estado de Washington, cerca de Seattle). Describió a Zelda 64 como «el Lo que el viento se llevó de los videojuegos». Y eso es precisamente lo que nosotros pensamos de este título: es la obra maestra de un maestro (Shigeru Miyamoto), representa un salto abismal en creatividad y, cuando los jugadores lo prueben, comprobarán que se ha establecido



En el stand de F-Zero se pudo contemplar la primera versión occidental del juego.

## Lincoln habla de...

### EL 64DD

**El 64DD no llegará a Europa o a Estados Unidos ni en 1998 ni en 1999. Quizás aparezca en el mercado japonés a mediados de 1999.**

un nuevo estándar de gran calidad con el que todo el mundo deberá competir a partir de ese momento.

Es el «Lo que el viento se llevó» de los juegos porque, en el caso de la película (estrenada en 1939), todavía se la cuenta entre las grandes. Aún puede televisarse, por enésima vez, y conseguir récords de audiencia. Y eso es lo que creo que sucederá con Zelda: no pasará de moda, será un hito en la historia de los videojuegos y, dentro de 60 años, todavía habrá quien juegue con él. The Ocarina of Time marcará una época, se merece toda la publicidad que está recibiendo. Como mínimo, los que pudieron probarlo en la conferencia admitieron que las cifras de ventas que hemos previsto (queremos vender un mínimo de dos millones de copias en los Estados Unidos entre el 23 de noviembre y el 31 de diciembre) son demasiado conservadoras.

Será un gran juego. Y la conversión PAL es fantástica, no tiene nada que envidiar a la NTSC original.

M64: ¿Cree que estará a punto para su lanzamiento en Europa estas Navidades?

Sí, seguro que sí. Todavía no tenemos una fecha oficial, pero casi podría asegurar que su lanzamiento se producirá allí por la última semana de noviembre o la primera de diciembre.

M64: Si retrocedemos en el tiempo y analizamos la historia de la N64 y su lanzamiento, ¿cree que Nintendo podría haber llevado las riendas mejor a como lo hizo?

Sí y no. «Sí» en el sentido de que deberíamos haber contado antes con programas asistentes de desarrollo y haber previsto que sería muy, muy difícil para las compañías desarrolladoras llevar a cabo la transición de las 2-D a las 3-D. El enorme salto de calidad que supuso Mario 64 no hizo más que empeorar las cosas, ya que conllevaba un gran distanciamiento con el resto de empresas de desarrollo que querían equipararse.

«No» en el sentido de que tanto en Europa como en Estados Unidos hicimos una gran labor con su lanzamiento. La cantidad de unidades vendidas fue impresionante. Por ejemplo, en Estados Unidos conseguimos adelantar a Sony y acabamos 1997 muy igualados por lo que se refiere al total de máquinas instaladas. Lo malo es que en 1998

sufrimos un duro varapalo debido sobre todo a la escasez de títulos de calidad.

Hicimos un buen trabajo de lanzamiento, y conseguimos llevarla a muchos hogares. No obstante, cualquier reproche que puedan hacernos los usuarios de N64 por la falta de títulos de primera fila en 1998 se quedará sin fundamento en cuanto vean la cantidad de juegos fascinantes que tenemos preparados para estas Navidades y fechas posteriores.

Una de las razones por las que ha escaseado el software para N64 hasta ahora ha sido la decisión (bien meditada) de Nintendo de posponer juegos que podríamos haber lanzado antes en pro de su perfeccionamiento. Banjo-Kazooie es un buen ejemplo de ello. Además, creo que en 1999 podremos contar con más juegos en el mercado desarrollados por Rare que en ningún otro año hasta la fecha. Perfect Dark, Jet Force Gemini, Twelve Tales: Conker 64... y vendrán más, como Donkey Kong 64.

Traducción M64: Definitivamente, Donkey Kong se está produciendo en la sede de Rare. Ya lo sabíamos, pero no habían querido confirmarlo. Nintendo sigue fiel a su política de Calidad antes que Cantidad. Bueno, «fiel casi siempre», porque Cruis'n World y su continuación no parecen formar parte de tan sana política...

M64: ¿Ha tomado Nintendo la decisión de poner más herramientas de desarrollo a disposición de la comunidad de programadores? ¿Vamos a ver juegos de nuevas compañías de desarrollo?

Sí. Las compañías que apoyaron a la N64 desde el principio ganaron mucho dinero. A medida que la cuota de máquinas vendidas iba aumentando, muchos desarrolladores independientes se percataron de las razones de peso para apoyar esta plataforma. Hemos cerrado un trato con EA que nos asegura la presencia de sus títulos deportivos más



«Como no me consigo una copia de Zelda en un minuto me voy a comer su bigado regado con un buen Rioja»

compañía se dispararon. Cuando MCA intentó demandar a Nintendo alegando que no había respetado el Copyright de su película King Kong, Lincoln, junto con el abogado neoyorquino John Kirby\*, realizó una estupenda defensa para Nintendo. De hecho, fue tan buena que al final fue MCA quien tuvo que indemnizar a Nintendo con la astronómica cantidad de 1,8 millones de dólares.

Tras este éxito frente a MCA, Mino Arakawa pidió a Lincoln que dejara su trabajo de abogado para unirse a la plantilla de Nintendo. Ambos se habían hecho grandes amigos y Lincoln se unió a la compañía como Vicepresidente Senior. Con el paso de los años se ha convertido en una persona imprescindible para las operaciones de Nintendo América y ahora tiene el control total de la división más provechosa del negocio.

\* más tarde cedió su nombre para la famosa saga de juegos Kirby.

importantes en el entorno de la N64, y también estamos recibiendo buenas muestras de casi todas las

## Lincoln habla de... RETRASOS PAL

**La mayoría de las novedades dispondrán de un lanzamiento europeo casi simultáneo con los de Estados Unidos y Japón.**



▲ La espada de Link. Excepcional en Legend of Zelda y muy útil para dar sustos de muerte al dire en plena siestecita.

compañías independientes, como Acclaim con Turok 2, Infogrames con V-Rally 99 y muchas otras. Pienso que el respaldo de estas empresas, aunque fue un poco dubitativo al principio, se irá consolidando con el tiempo.

Otra de las razones por la que las empresas independientes se han interesado es que la N64, como formato, no sufre los problemas que tiene Sony con la piratería. Sony cuenta con un formato de software que puede

resultan defectuosas. Menos mal. Creo que las compañías independientes se han dado cuenta de que, cuando hacen un juego para N64, el formato en cartucho imposibilita su pirateo. Estas empresas no son tontas, y se dan cuenta de lo que pasa. Al igual que nosotros, ellas también saben lo que sucede en la calle. Y ven a Sony que, por un lado, dice «venid y cread un juego en CD-Rom para PlayStation» y por el otro proclaman implícitamente que «vamos a hacer una grabadora de CD-Rom para que cualquiera pueda hacer copias del software que estamos pidiendo a otras empresas que produzcan por su cuenta y riesgo». Si en Nintendo hiciéramos algo así, todos se nos echarían encima.

Traducción M64: Nintendo sigue despreciando la piratería. Se ha anotado un tanto poniendo en evidencia la política de Sony respecto al formato CD.

M64: ¿Qué pasa con el 64DD? ¿Vais a lanzarlo algún día o no?

Traducción M64: Seamos honestos. El primer argumento es del todo correcto. Si Nintendo puede introducir Zelda en un cartucho que costará lo mismo que costaría un disco para el DD, ¿por qué no hacerlo? Nos ahorramos un montón de pasta (la que costaría el 64DD).

La segunda razón que esgrime Howard también es muy persuasiva. Nintendo no quiere obligar a la gente a comprar un periférico que, en el fondo, no necesita. Dice que si Nintendo no es capaz de dar con una utilidad convincente para el DD, no cometerán el mismo error que cometió Sega con el lanzamiento del Mega CD. Y nos parece muy bien.

Da la sensación de que Nintendo ha perdido la fe en la serie de juegos «Maker» que mostraron en la Space World del año pasado. Quizás piensan que no son lo bastante buenos

## Lincoln habla de... COMPAÑÍAS INDEPENDIENTES

**Pienso que el apoyo de las compañías independientes, aunque fue un poco dubitativo al principio, se irá consolidando con el tiempo.**

El 64DD no llegará a Europa o a Estados Unidos ni en 1998 ni en 1999. Quizás aparezca en el mercado japonés a mediados de 1999. Las razones son muy sencillas:

En primer lugar, mientras los requisitos de memoria de los juegos más recientes para N64 aumentan día a día, el coste de los chips que componen los cartuchos en los que están grabados baja en similar proporción. Nadie imaginó esto mientras estábamos diseñando la N64, y ahora, la diferencia en los costes de fabricación entre un disco para 64DD y un cartucho de N64 se ha reducido drásticamente. Por lo que se refiere a la memoria, no hay ninguna razón aparente a favor del DD: podemos limitarnos a producir cartuchos más poderosos.

En segundo lugar, la razón más importante es que todavía no hemos encontrado una pieza



▲ Rogue Squadron también contó con un espacio privilegiado en la muestra.

como para justificar el lanzamiento del DD.

M64: Estamos encantados con la utilización por parte de Turok 2 del Pak de expansión de RAM de 4 megabites y de los grandes beneficios que se aprecian en los gráficos. ¿Cómo planea Nintendo hacer que estos Paks estén al alcance de todos para evitar escindir el mercado de N64 en poseedores y no poseedores de Paks?

Estamos trabajando en ello, pero todavía no hemos tomado ninguna decisión firme acerca

## Lincoln habla de... ZELDA

**The Ocarina of Time marcará una época. Se merece toda la publicidad que está recibiendo.**

copiarse en cualquier sitio con una grabadora de CD-Rom. Ese es un problema muy grande, especialmente en Europa y Estados Unidos, y sólo pasa con el CD-Rom. No es que no se puedan piratear cartuchos de Nintendo 64, porque sí que se puede, pero el equipo necesario para hacerlo es endiabladamente caro. No merece la pena a nadie (ni al pirata ni al usuario). Además, un alto porcentaje de las copias piratas de cartuchos de N64

de software definitiva y arrebatadora para el DD ni en Europa, ni en Estados Unidos, ni en Japón. Algunos de los juegos que pegan fuerte en Japón funcionarían mejor con el DD, pero no vamos a indagar un nuevo aparato de hardware a nuestros consumidores si no hay una razón de fuerza mayor que nos obligue a hacerlo, al contrario de lo que muchos de nuestros competidores han hecho en el pasado. Después lo han lamentado.

**Lincoln habla de... RARE**

**Hemos realizado una inversión financiera considerable en Rare, y han producido una serie de juegos realmente buenos.**

de su lanzamiento. Estamos ultimando el diseño de la campaña de marketing, y buscando el mensaje adecuado para los usuarios. Baste decir que queremos que el lanzamiento del Memory Expansion Pak sea exitoso.

Traducción M64: ¿Un lanzamiento un tanto precipitado? Da igual: si ves lo que un Pak de Expansión hace con Turok 2, no podrás resistirte a comprarlo de inmediato.

M64: Casi todos los juegos que los lectores de M64 esperan con ansiedad provienen de Rare, con la excepción de Zelda, Wipeout 64 y alguno más. ¿No cree que Nintendo está confiando demasiado en una sola compañía?

No. Hemos realizado una inversión financiera considerable en Rare, y han producido una serie de juegos realmente buenos. También hemos invertido en otras empresas asociadas, cuya identidad hemos hecho pública en casos como los de Left Field en Estados Unidos, y mantenemos en secreto en otros por diversas razones. En Redmond, hemos creado una compañía de tecnología para N64 que también va a producir juegos.

Esto no quiere decir que estemos curándonos en salud por temor a que se degrade nuestra relación con Rare, que es muy positiva. Lo que pasa es que queremos muchos talentos creativos en lugares diferentes.

Sin embargo, he de decir que la inversión en Rare ha sido muy provechosa, y estamos encantados de trabajar con ellos. Compartimos la misma visión de la industria de los videojuegos del futuro y el mismo compromiso con la calidad.

Por otro lado, no creo que haya muchas compañías que se muestren tan pacientes como se mostró Nintendo cuando Rare dijo «Lo sentimos mucho, pero el juego todavía no está listo». Esto es lo que pasó con Banjo y con GoldenEye, pero les dimos más tiempo y mira lo que han sido capaces de crear.

M64: Ya ha hablado de las ventajas de los cartuchos sobre los CD para hacer frente a la piratería. Pero por lo que se refiere a la programación, ¿sigue haciéndole feliz que los desarrolladores consigan introducir grandes juegos en un cartucho?

Sí, por supuesto. Todavía no hemos tomado una decisión sobre el medio de software que utilizará nuestra próxima generación de consolas. No sé si se tratará de cartuchos o no, pero os garantizo que invertiremos mucho tiempo, dinero y esfuerzo para asegurarnos de que no se produzca piratería privada con nuestros juegos. Está por ver que podamos contratar a falsificadores profesionales, como hace el gobierno chino, para que detecten los

puntos más vulnerables al pirateo de nuestros sistemas, pero es una posibilidad. Sea como sea, no permitiremos que se nos copie en ningún mercado negro.

Traducción M64: Todo parece indicar que en Nintendo confían tanto en los cartuchos que son una seria apuesta para su próxima consola.

M64: A pesar de que la N64 cuenta con un montón de juegos brillantes, resulta

Nuestro trabajo en cualquier mercado consiste en conseguir que ese mercado crezca y, de momento, Pokemon Stadium está funcionando a las mil maravillas en Japón.

Traducción M64: Pocket Monsters es vital para Nintendo. Si pueden demostrar a Capcom, etc. la cantidad de dinero que pueden hacer con los juegos para N64, estas terceras empresas japonesas seguramente se apuntarán a la movida y aportarán juegos como Resident Evil y Final Fantasy.

M64: ¿Le preocupa a Nintendo la aparición de la Dreamcast de Sega? ¿Tienen algo que temer todos aquellos que posean una N64?

Yo no diría que se trata de una amenaza muy seria. Sega es un peso pesado en la industria de los videojuegos, pero sólo considerará a la Dreamcast como una posible amenaza cuando cuente con una base de usuarios sólida. Y esto sólo va a pasar si Sega consigue hacer un software de primera clase para vender con su hardware sin tener que depender de nadie más. Si pueden lograrlo, tienen una oportunidad. Si no, lo tienen negro.

**Lincoln habla de... PAK DE EXPANSIÓN**

**Todavía no hemos tomado ninguna decisión firme acerca de su lanzamiento. Estamos ultimando el diseño de la campaña de marketing, y buscando el mensaje adecuado para los usuarios.**

sorprendente que, aparte de los que proporciona la propia Nintendo, no hay ni uno solo que provenga de las grandes empresas de desarrollo japonesas. ¿Qué piensa usted que podría hacer Nintendo para convencer a gigantes como Capcom, Square o Namco para que desarrollen juegos de N64?

Creo que, en última instancia, en Japón o en cualquier otro sitio, las empresas de edición apoyarán a aquellas plataformas que estén bien asentadas en el mercado. Seguro que, poco a poco, podremos a ver a empresas como las que acaba de mencionar prestando todo su apoyo a la N64.

En Japón, Nintendo ha batido récords con Pokemon, y pretende explotar esta moda con juegos como Pokemon Stadium. La idea es que, cuando hayamos conseguido alcanzar una base más amplia y consolidada de consolas en Japón, otras empresas editoras empiecen a prestar su apoyo a nuestro sistema.

Lo que pasa es que una compañía editora independiente no produce juegos para una consola hasta que la máquina es viable y está en pleno crecimiento. No me importa lo que estas empresas digan, o lo que Bernie Stollar (Jefe de Sega América) diga que dicen. Yo sé, por experiencia, que esto es así.

M64: En este momento, ¿cuáles son sus juegos favoritos?

Este año, la presencia de Nintendo en la ECTS ha sido impresionante.



No soy un jugador empedernido, pero sigo jugando a Tetris y me acabo de enamorar de la Game Boy Color. En la N64, me encanta GoldenEye, pero mi favorito es Super Mario 64. Fue el que me dio a conocer el stick analógico. Con él sentí, por primera vez, que tenía el control de lo que estaba haciendo en un juego de plataformas.

