

# Juegos mentales

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°36 (Décembre 2000)

Sujet de l'article : Site

*Demos un paseo por las retorcidas mentes de los desarrolladores de 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.

# JUEGOS MENTALES

## Demos un paseo por las retorcidas mentes de los desarrolladores de N64...

**E**stás en un pequeño y oscuro cuarto, vacío salvo por un PC y su parpadeante monitor. Imaginate que te ofrecen sentarte enfrente de esa pálida y enfermiza luz a todas las horas del día, de la tarde y de la noche, en periodos de más de 24 horas al día, y lo único que impide que tus párpados se cierren es la compañía de una taza de café y unas barritas energéticas.

Podrías acabar loco. Debe ser por eso que una legión de desarrolladores de N64, atrapados en esas condiciones mientras luchan por terminar el último Mario, Zelda o Pokémon, acaban por incluir las cosas más extrañas en sus juegos. Oscuras

referencias cinematográficas, chistes privados sin sentido, frívolos niveles y personajes... No es de extrañar que los juegos padezcan más y más retrasos cuando unos programadores se pasan tanto tiempo concibiendo estos confusos, difusos, pero definitivamente fascinantes, secretos.

¿Cuál es la verdadera historia de estos peculiares momentos detrás de las bambalinas? Hemos escrutado los cerebros de unos cuantos de estos cazadores de errores, engullidores de café y lo hemos descubierto. Lo que leerás a continuación te va a sorprender...

### Demencias

Inquietantes declaraciones de unos desarrolladores insomnes de N64...

"Te aseguro que Superman es muy original y muy divertido de jugar! ¡El modo multijugador es algo no visto desde Goldeneye! ¡Lo que sientes cuando Superman sobrevuela Metrópolis es lo más cercano a la libertad que se puede experimentar en un videojuego!" **Eric Caen de Titus, postales desde el límite.**

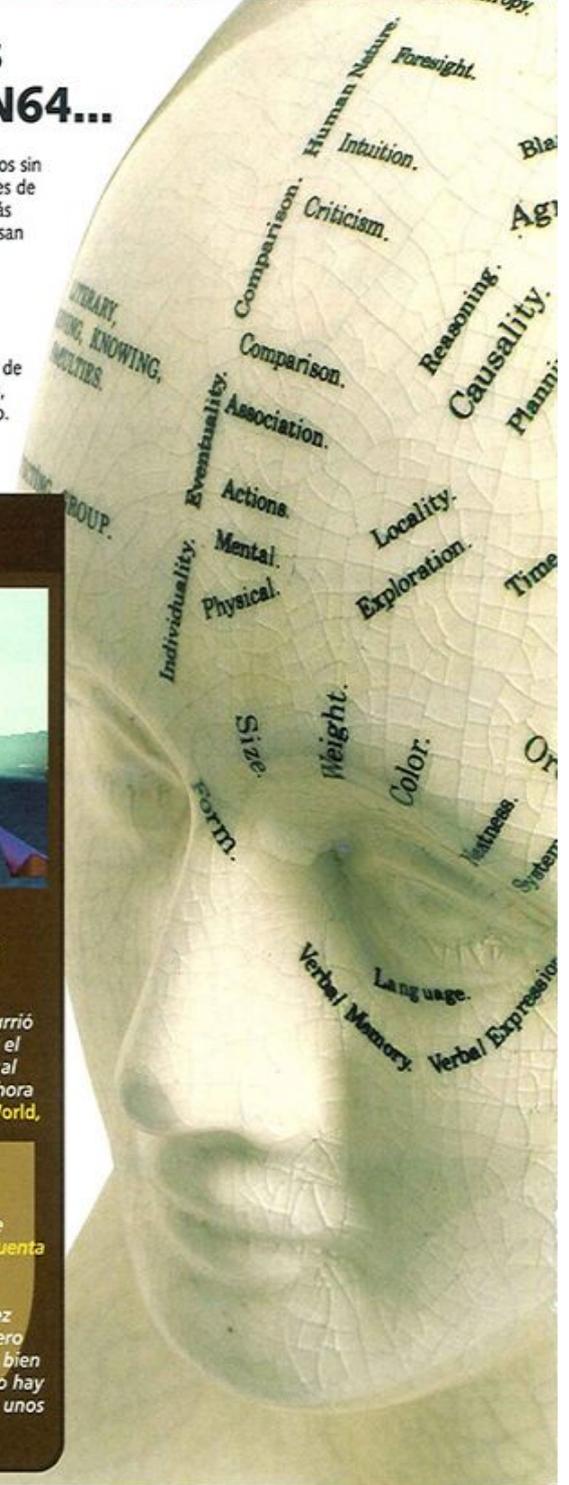
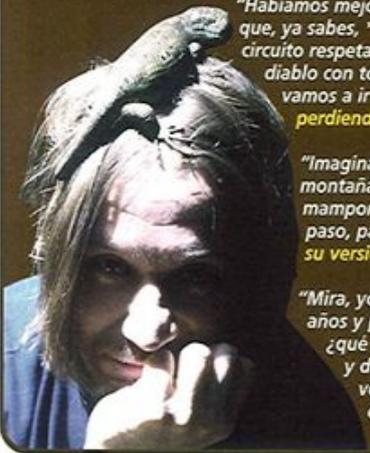
"Legend of the River King funciona como cualquier otro juego de rol... Debes ayudar a una mujer a deshacerse de un oso, entonces ella te invita a una taza de té y así continúa la historia." **Graham Renn de Natsume y sus atípicos acertijos.**

"¿Las palabras "Minas de fragmentación de proximidad" significan algo para ti?" **David Dienstbier (abajo a la izquierda) de Acclaim Austin, alardeando de sus encantos.**

"Habíamos mejorado la maniobrabilidad y entonces se nos ocurrió que, ya sabes, \*\*\*\*, uno acaba tan harto de rodar y rodar por el circuito respetando las leyes físicas que, ya sabes, es como... ¡al diablo con todo! ¡Vamos a reventar algunos neumáticos, ahora vamos a ir sobre dos ruedas!" **Eugene Jarvis de Cruis'n World, perdiendo la olla.**

"Imaginate a un grupo de chicos intentando subir una montaña lo más rápido posible, llegar a la cima, darse mamporros los unos a los otros durante el camino y de paso, patear algunos conejillos." **Jools Watsham nos cuenta su versión como creador de Iggy's Reckin' Balls.**

"Mira, yo he estado levantando pesas durante unos diez años y podría romperle la cara a alguien si quisiera, pero ¿qué hay de divertido en eso? Es mucho mejor vivir bien y disfrutar con lo que haces. Pero al mismo tiempo hay veces que no me importaría bajarle los humos a unos cuantos." **David Dienstbier vuelve al ataque.**



# GALES



## SKYWALKER BARBUDO

**¿Qué?**

Reemplaza la cara de Luke Skywalker en Rogue Squadron por el careto de un tipo barbudo gracias a un código.

**¿Por qué?**

"En realidad es uno de nuestros desarrolladores, Thomas Mengel. La idea vino después de muchas noches de trabajar hasta tarde añadiendo las cosas nuevas dentro de la nueva versión. De hecho, puedes usar códigos para ver la cara de todos los de Factor 5. El código de Mengel fue sólo el primero que se desveló. Tuvimos que consultar hasta con los de Lucasfilm por si les importaba que nuestras caras aparecieran en el juego. Si no lo hubiéramos hecho corríamos el riesgo de desatar la ira de George Lucas y sus chicos." **Julian Eggebrecht, Presidente de Factor 5**



## LA JETA DE SADDAM

**¿Qué?**

Recoge un reforzador en South Park Rally y observa horrorizado cómo el dictador iraquí se apodera de tu pantalla.

**¿Por qué?**

"Debíamos incluir una pantalla llena de caras de carácter fantasmagórico, ya que era una parte integrante de la serie de dibujos, pero había problemas de licencias para poder utilizar la cara de Bárbara Streisand como en la serie. Así que realizamos una lista con los posibles recambios (Bill Clinton fue una de nuestras elecciones más siniestras, entre otros) y Acclaim nos propuso utilizar a Saddam Hussein. Nosotros creímos que corríamos el riesgo de ser bombardeados por Iraq, ¡pero parece que a Acclaim no le importó!" **Steve Hanbury, Productor de Tantalus**



## TIGER WOODS EN 1970

**¿Qué?**

Una característica escondida de Cybertiger nos permite ver a Tiger Woods y compañía con el "look" de los años 70 y 80.

**¿Por qué?**

"Vimos por televisión un programa deportivo donde salía un reportaje de Tiger Woods cuando sólo tenía cinco años. Cuando lo vimos nos impresionó con sus pantalones de pata de elefante y su gran peinado a lo afro. El lote completo. Entonces estábamos trabajando en la secuencia de la escuela de golf de Tiger cuando tenía trece años y lo incluimos. Nuestro productor tuvo que mostrar a Tiger el arreglillo, pero él lo aprobó, o sea, ¡que también le gustó! Otras escenas, como la del Titanic hundiéndose en un gran lago, fueron cortadas, por desgracia. Rozaban demasiado el límite." **Walter Park, Director de arte de Saffire**



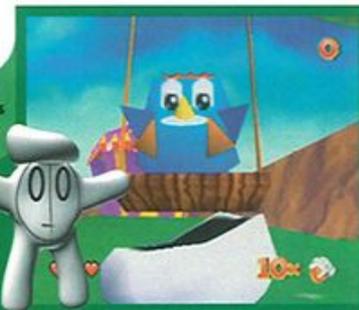
## LINDO PAJAROTE

**¿Qué?**

Paséate por el nordeste del mundo central de Glover. Allí te tropezarás con un plumífero talla XXL. Además, se columpia.

**¿Por qué?**

"El diseñador que creó el mundo central de Glover nos sorprendía cada día con ideas de lo más extrañas. Este emplumado compañero empezó siendo un inofensivo y dulce pajarillo, pero gradualmente se fue transformando, cada vez de manera más grotesca, hasta llegar a este enorme viejo pollo. El árbol ya estaba como decoración, por lo que nos pareció el lugar perfecto para ponerlo cuando estuviese terminado." **David Manuel de Interactive Studios**



Juegos Mentales



## SURFING PORCINO

**¿Qué?**

En *Earthworm Jim 3D*, el anélido héroe va de un lado a otro sobre la panza de un pobre cochino.

**¿Por qué?**

"Es una larga y triste historia. Cuando empezamos el desarrollo, sentíamos que *Jim* tenía que tomar parte en alguna actividad surfista, no en vano había nacido en un estudio situado al lado de una playa. Empezó cabalgando sobre una salchicha en algunas carreras de salchichas; "Slalami", las llamábamos, pero decidimos que la carne embutida era una solución mediocre. Además, la salchicha no sufría lo suficiente. Así que al final devolvimos la salchicha a sus orígenes porcinos, por lo que *Jim* ahora cabalga sobre un cerdo." **Kirk Ewing, Director Creativo de Vis**



## UN DEMONIO DISFRAZADO

**¿Qué?**

El pavoroso demonio de *Xena*, *Despair*... vestido de conejito simplemente introduciendo un código.

**¿Por qué?**

"*Despair* fue diseñado como un personaje que tendría que aterrorizar al jugador desde el primer momento. Cuando barajábamos otras alternativas, como un traje más espeluznante, pensamos: ¿qué hay más espeluznante que un traje de conejito? Empezó como una broma, pero nos gustó tanto que lo incluimos en la versión definitiva, aunque tuvimos que hacerlo como personaje secreto! Por desgracia, el escenario que habíamos diseñado para él (una habitación infantil donde la sangre iba manchando las paredes a medida que se luchaba) no consiguió pasar al juego." **Walter Park, Director de arte de Saffire**.



## DINOSAURIOS CON RITMO

**¿Qué?**

El infame "Modo Disco" de *Turok* tiene a los habitantes de *Lost Lands* bailando como locos.

**¿Por qué?**

"Todos estábamos ya un poco descolocados por la falta de sueño para poder acabar el juego a tiempo, cuando a nuestro jefe de programación, **Rob Cohen**, se le ocurrió la idea del "Modo Disco". Nos encantó, así que íbamos por dejar de lado el juego para concentrarnos en la búsqueda de los diferentes tipos de chicos malos que podían bailar mejor! En lo que concierne a otros modos que no lograron entrar en el juego, se me ocurre el "Modo desnudo". ¡Pero estábamos ya exhaustos!" **David Dienstbier, Director de Acclaim Austin**



## OVEJITAS BOMBA

**¿Qué?**

El arsenal de *Worms Armageddon* está repleto de ovejas, de la raza bomba, para ser exactos.

**¿Por qué?**

"A la gente le gustan las ovejas. Son peludas y estúpidas, y la idea de las ovejas bomba nos pareció divertida. Por lo menos a nosotros. Fijaos en las burbujas que salen de los traseros de las ovejas submarinas cuando nadan. Eso también nos encanta. Otras armas en *Worms Armageddon* por desgracia no escaparon a los censores. Tuvimos que quitar del manual la referencia a nuestras entrañables abuelitas oliendo a pis (parece que lo consideraron de mal gusto) y la Biblia explosiva no gustó mucho en los EE.UU." **Martyn Brown, Director de Team 17**



## SPICE GIRLS

### ¿Qué?

¿Qué es lo que hay en el aparador de Duke Nukem: Zero Hour? ¿Una versión zombi de las Spice Girls?

### ¿Por qué?

"Duke Nukem es un personaje crítico, y es de aquí de donde proviene la idea. ¡Se trata de un odio especial hacia la banda! El aparador de las Spice fue alterado radicalmente a medida que pasaba por los respectivos departamentos, sobre todo para protegernos de posibles pleitos. Otras cosas, como la escena del puro entre Bill Clinton y Mónica Lewinsky, fueron cortadas de raíz. Pero más divertidos fueron los detallitos que se quedaron en el juego, ya que el característico humor inglés consiguió meter más de un gol a los censores americanos..." Hugh Binns, Director de Eurocom



## POLLO COMPETITIVO

### ¿Qué?

Un pollo jugando al tres en raya y otras sorpresas se encuentran en la parte central de Rocket.

### ¿Por qué?

"El Tic-tac-toe Chicken es, de hecho, un personaje real de los carnavales americanos. Es un animal inocente, pero siempre consigue ganar porque ha sido entrenado concienzudamente para reaccionar a tus movimientos. Nosotros sólo copiamos la idea en Rocket (con un pollo virtual) porque creímos que era una manera sencilla de explicar los controles. Y el nivel de los presidentes está en el juego porque nos divirtió la idea de llenar las bocas de los presidentes con comida." Brian Fleming de Sucker Punch



## El maravilloso mundo de Rare

El catálogo de los chicos de Twycross está hasta los topes de momentos más que extraños...

### ESPERPENTOS

Termina Jet Force Gemini para disfrutar de un momento de lo más raro e hilarante.

Rare: "El final original mostraba una lágrima brotando del ojo de Floyd antes de ser hecho trizas... Entonces decidimos que el diseñador de Conker era capaz de emular un momento más esperpéntico."



### QUESO ESCONDIDO

La presencia de un furtivo pedazo de queso en casi todos los niveles de Perfect Dark está muy bien documentada.

Rare: A nosotros nos lo dijeron, pero no lo podemos desvelar. No, de verdad. Pero no tiene nada que ver con un truco secreto, y dar con todos ellos no tiene el más mínimo efecto en el juego.



### EQUIPOS QUÍMICOS

Mira en la habitación de la esquina de Facility en GoldenEye y encontrarás un pequeño equipo químico escondido en un respirador de aire.



Rare: "Esta clase de pequeños detalles fueron puestos en el juego porque siempre nos gusta apreciar pequeños guiños como éste en los juegos. A veces las cosas están sólo por estar."

### BARBACOAS DE PESCADO

Completa Banjo-Kazooie y serás testigo de cómo el oso echa a su querido pez dorado a las brasas.

Rare: "Era o el pez o Breegull, ya que Banjo no tenía nada más en sus armarios. Pero, ¿verdad que en ningún momento vemos a nadie comerse al pececillo?"



### VÁTERES PARLANTES

Saluda a Loggo, el váter de Banjo-Kazooie. Y por si fuera poco, también habla.

Rare: "Los váteres son muy importantes en nuestra vida diaria, así que ya era hora de que apareciera uno en un juego. Loggo ya ha amenazado con "tirarse él mismo de la cadena hasta vomitar" si no consigue un papel en Banjo-Tooie."

