

# La Fórmula Misteriosa Química de los grandes juegos

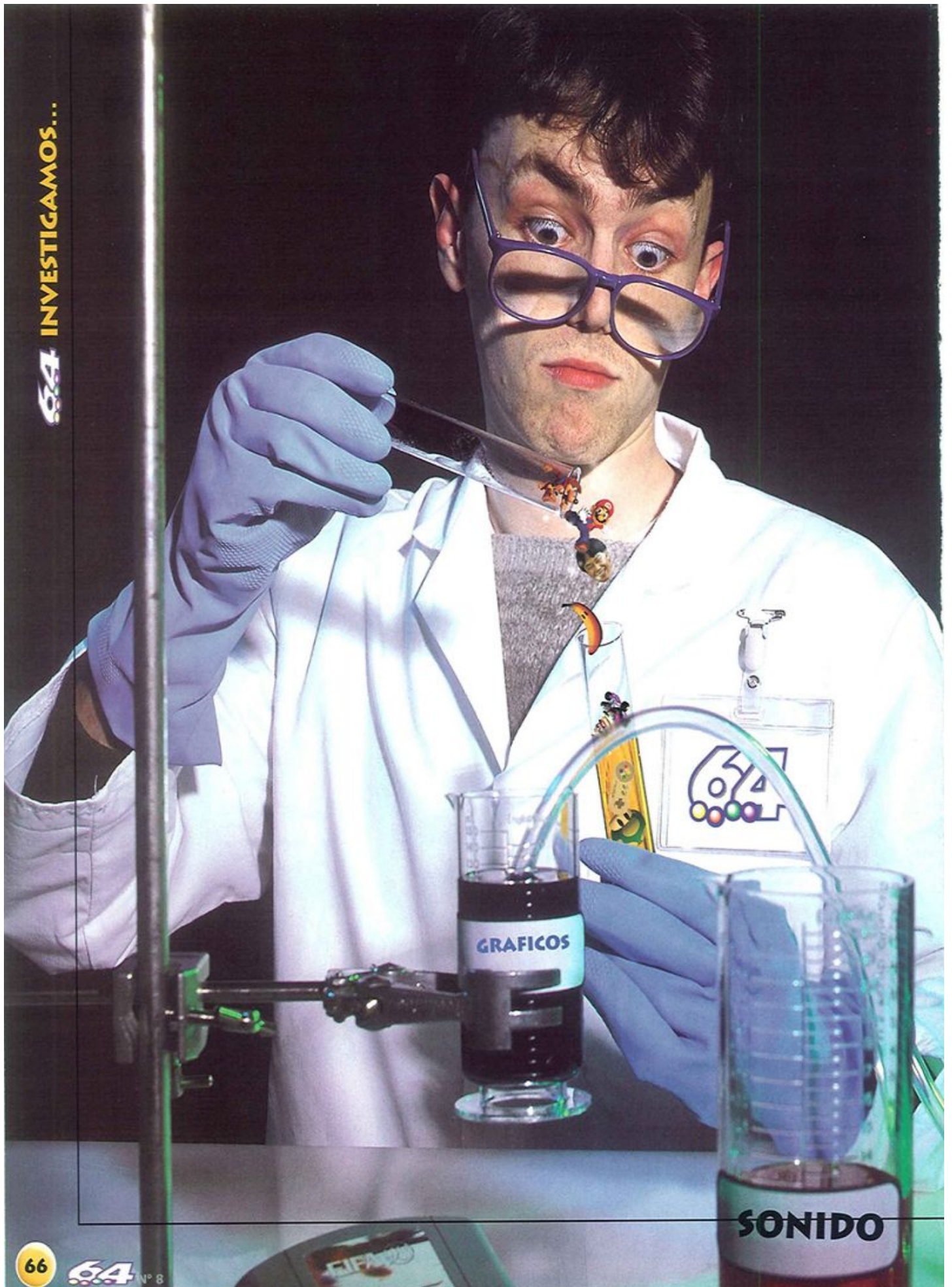
Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°08 (Août 1998)

Sujet de l'article : Site

*¿Cuál es el secreto para fabricar un gran juego? ¿Qué ingredientes lleva y en qué proporciones? He aquí la piedra filosofal que todo desarrollador querría descubrir.*

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.

64 INVESTIGAMOS...





# La Fórmula Misteriosa

## Química de los grandes juegos

¿Cuál es el secreto para fabricar un gran juego? ¿Qué ingredientes lleva y en qué proporciones? He aquí la piedra filosofal que todo desarrollador querría descubrir.

64 INVESTIGAMOS... LA FÓRMULA MISTERIOSA

TECNOLOGIA

GO!  
GO!

Agosto 1998

64

67



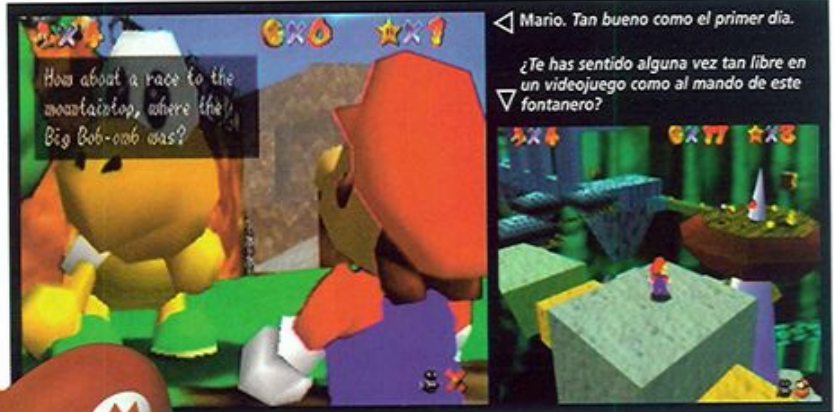
**P**ídele a cualquiera que te diga quién hace buenos juegos. Te citará a Nintendo, Sony, Sega, etc. Los que estén más puestos, serán capaces de nombrarte a algún iluminado. Los que tengan PC mencionarán, sin duda alguna, a John McCormack, codificador de *Doom* y pionero entre los creadores de los modernos shoot 'em up en primera persona. Alguien que tenga una Saturn -existen, aunque parezca mentira- hablará de Yu Suzuki, un maestro en AM2 y creador de *Virtua Fighter*. Los que tengan una Nintendo 64 -los más mejores- nombrarán al que es, probablemente, el mejor diseñador de juegos que ha habido. No hace falta que te lo presentemos, ¿no?

Del mismo modo, inquirir a alguien acerca de qué juegos son buenos significará la evocación de nombres como *Mario 64* o *GoldenEye*, del clásico arcade de Konami *GTI Club*, quizás también *Zelda*, de Super Nintendo... Hay montones de juegos que entrarían en la categoría «buenos juegos».

Ahora bien, si preguntas «¿qué hace bueno a un juego?», ¿crees que alguien te contestará sin poner cara de asombro? En el mejor de los casos te encontrarás con respuestas telegráficas: «los gráficos» o «la jugabilidad» serían dechados de elocuencia; un encogimiento de hombros lo habitual. ¿Y qué es «jugabilidad»? ¿Cómo utilizar esta palabra para hablar de dos productos tan distintos como *Mario Kart* o *Mortal Kombat Mythologies*? El primero es muy jugable, el segundo... no. Sus respectivas «jugabilidades» no pueden ser más dispares.

Si se toman las fichas de puntuación de *Magazine 64* como modelo o pauta, sigue siendo muy complicado decidir lo que hace que un juego sea estupendo. Hay tantas variables a tener en cuenta... Es muy fácil decir que un título tiene que tener un buen aspecto para funcionar, pero ¿cómo se explica entonces el éxito de *Sim City 2000*? El sonido también es muy importante en cualquier producto informático de entretenimiento. Sólo hace falta recordar la espantosa música con que purgamos nuestros pecados cada vez que nos acercamos al cartucho de *San Francisco Rush*.

La «tecnología» (o aprovechamiento del hardware) que ha conseguido desarrollar el juego y la exploración que hace de las posibilidades de su género puede que sean los parámetros más precisos a la hora de medir su valor. Un perfecto ejemplo de esto sería *GoldenEye*. El clásico entre los clásicos de Rare no sólo aprovecha hasta el último de los 64 bits de que dispone la N64, sino que ha cambiado por completo la concepción que teníamos hasta ahora de un shoot 'em up en primera persona. *Duke Nukem 64*, *Quake* y *Turok* te decían que había que ir acabando niveles porque... porque es lo que se



◀ Mario. Tan bueno como el primer día.

▽ ¿Te has sentido alguna vez tan libre en un videojuego como al mando de este fontanero?



hace en los juegos. Por el contrario, *GoldenEye*, además de un efectivo uso de los gráficos y de una brillante

estructuración en niveles, provoca una sensación superior de «estar allí». Te sientes dentro del juego, inmerso en él merced a su increíble realismo. Apenas parece que haya niveles: hay un todo. Los jugadores tienen que prestar atención hasta al más pequeño de los detalles, desde disimuladas minicámaras de vigilancia a guardias acechantes. Si valoramos la sofisticación, no se puede dudar que la de *GoldenEye* se sitúa a años luz de la del resto de juegos. Incluso las revistas de PC, tradicionalmente rendidas a los encantos de *Quake*, no han dejado de ensalzar sus virtudes. Si lo que se busca es prodigio tecnológico, helo en *GoldenEye*. La durabilidad es también muy importante. Si te gastas un pastón en un juego, esperas que te entretenga el suficiente tiempo hasta considerar amortizada la compra. Aparte de la cuestión económica, también hay que tener en cuenta la emoción. Si conoces un juego a fondo al cabo de un par de días, lo más probable es que lo guardes junto a los floridos pensiles de tus papis. También son muy bienvenidos los personajes, pistas o niveles secretos y, sobre todo, una buena opción multijugador.

de modificar un concepto preexistente. A saber: o lo mejora espectacularmente o lo cambia de pies a cabeza. Esto último es bastante poco corriente, dada la propensión de los diseñadores y desarrolladores a apuntarse a todas las modas, es decir, a copiarse descaradamente unos a otros.

¿Ejemplos? ¿Recuerdas la aparición de *Mario* en la escena N64? Por supuesto, se convirtió en su estandarte. La primera aventura del fontanero en los 64 bits fue aclamada unánimemente como el mejor juego creado en años. ¿Y cómo reaccionó la fraternal comunidad de los videojuegos? Creando sus propios «Marios». ¿Los resultados? Échale un ojeada al mercado PlayStation: *Bubsy 3D*, *Croc* o el penoso *Rascal*.

Como pasa en el mundo del cine, los juegos pueden dividirse en distintas categorías. Desde los títulos de plataformas hasta los beat 'em up, de los RPG a los simuladores. En cada una de estas categorías podemos encontrar productos buenos y malos. ¿Y originalidad? Rara vez. La mayoría de los mejores títulos para la

Nintendo 64 son aproximaciones a ideas ya conocidas o a viejos juegos, cosa no siempre mala. El magnífico *ISS64* sigue la estela del clásico *ISS Deluxe*; *Lylat Wars* es la versión mastodónica de aquella delicia para SNES que era *Starfox*; y *Madden 64* no es más que la deslumbrante puesta

al día de una idea que ha circulado por el negocio durante años. La esencia de un «buen» juego estriba en hacer las cosas mejor que la competencia, aunque sea lo de siempre. La novedad y la originalidad son valores añadidos, no imprescindibles.

«Para que un juego sea buenísimo ha de modificar un concepto preexistente o mejorarlo espectacularmente.»

## LO MISMO DE SIEMPRE SEGÚN SE MIRE

Para que un juego sea buenísimo también ha



◀ Como todo en la vida, lo mejor de *GoldenEye* son esos pequeños momentos.

▽ Esto es algo que muy pocos desarrolladores han conseguido imitar.  
Communications dish powered down.



△ Un *Mancubus* de *Doom*. Muy feo y muy grande, pero en 2-D.

◀ *Quake*. Muy feo, muy grande y en 3-D. Pero muy lejos de *GoldenEye*.





▲ MK Mythologies. En realidad, no es un juego, es un manual que se llama «Cómo no hacer un juego».

◀ Cruis'n USA. Lo mismo que arriba, pero en la especialidad carreras de coches.

Durante los últimos veinticinco años, los juegos se han ido complicando tanto que apenas pueden compararse con sus primeras expresiones, tan poco sofisticadas ellas. ¿Eres capaz de encontrar puntos en común entre Pong y FIFA '98? a) no b) no c) no d) no. Como habrás adivinado sólo hay una respuesta correcta: «no». Hasta el más fanático de los aficionados a los 8 bits reconocerá que, se mire por donde se mire, Mario 64 le da sopas con honda a Donkey Kong.

La parte gráfica de un juego es básica porque es el primer contacto que se tiene con aquél. Mientras sujetas firmemente el pad con tus manos, respondes a todos los estímulos que desde la pantalla llegan a tus retinas con los movimientos adecuados. Si lo haces todo bien, eres premiado con, por ejemplo, un gol en ISS64, una carrera secreta en Diddy Kong Racing, etc. Un juego «bueno de verdad» deberá ser visualmente funcional. Si estás leyendo esto en casa, piensa en las paredes de tu habitación. Son sólidas y sin tener que buscarlas sabes dónde están. Lo mismo pasa con los muebles que haya en ella. Levántate y da algunos pasos en la dirección que te apetezca. Ahora vuelve al punto de origen.



¿Te das cuenta de que no te has caído a través del suelo o que no has tirado ningún objeto con el que no hayas tropezado? Es más que probable que los

muros no se hayan movido o desintegrado mientras paseabas. Estas son cosas que todo el mundo a excepción de los que andan un poco pirados: da por supuestas. Y entonces nos preguntamos: ¿por qué en Cruis'n USA chocas sin haber tenido contacto físico con nada?

Otro factor determinante. Un vistazo rápido a la lista de juegos que alcanzan a la categoría «durabilidad» nos muestra que hay un ítem que añade valor al juego: el modo multijugador. Con la excepción de Mario 64 y Turok, cada juego puntuado con un nueve ofrece, al menos, una opción para dos jugadores. No es una coincidencia. Y tú lo sabes. No importa la calidad de la inteligencia artificial del juego, lo que más nos emociona es enfrentarnos a alguien de nuestra misma especie. Si es nuestro amigo más querido, nuestra pareja o nuestro hermano mejor que mejor. Soy más bueno que tú. Chincha.

### ENTONCES, ¿QUÉ HACE «BUENO» A UN JUEGO?

Hasta este momento nos hemos detenido en los elementos básicos, desde los gráficos atractivos hasta los modos para dos jugadores. Sería muy complicado decidir que «éste es el elemento diferenciador», pero

hay algo que es común a todos los grandes juegos: la inmersión. Es decir, el sentirte dentro del juego.

Al contrario que la televisión, los videojuegos son un entretenimiento interactivo. El programa avanza a medida que el jugador hace cosas. Si éste se queda parado, aquél se para con él. Un «buen» título es el que sumerge al jugador en su atmósfera. Cuando juegas con Mario 64, GoldenEye o Diddy Kong Racing, lo que ocurre en la pantalla te absorbe por completo. El resto del mundo deja de existir.

Volvamos a Cruis'n USA. Empiezas una carrera y antes de decir «pío» ya has chocado contra alguna cosa que no se sabe de dónde ha salido. Te enfadas y te sientes de cualquier modo excepto envuelto por el juego. Te da la sensación de que te toman el pelo y, si el cartucho es tuyo, no prestado o alquilado, te desesperas. Eres consciente de que en la tele dan una peli que te interesa, que el joypad te está provocando un callo y hasta te apetece sacar a Picurri a pasear.

Cuando los padres y los salvaguardas de la moral imperante hablan mal de los videojuegos, uno de sus argumentos es el grado de cuellue que provocan en los jugadores. Por supuesto, pues ¿qué se creían? Si alguna vez has observado a alguien que está disfrutando como un loco con un juego, te habrás dado cuenta de que parece casi en trance. Ay... ojalá todos los juegos consiguiesen transportarnos al séptimo cielo.

*“Si después de varias horas jugando te sientes aturdido es que el juego con el que te has estado entreteniendo es «bueno»”.*

### ATURDIDO

¿Cómo te sientes cuando te levantas de la silla después de varias horas jugando? Aturdido. Eso significa que el juego que te ha estado entreteniendo es «bueno». No tiene que ser

«bonito». No tiene que tener una música maravillosa. Le basta con mantenerse atrapado. No tienes que pensar: «estoy jugando con una videoconsola». De todos modos, si posee la misma buena pinta que Mario, banda sonora de Mozart, un modo multijugador para cuatro personas, etc. pues mejor. No nos quejaremos, no.

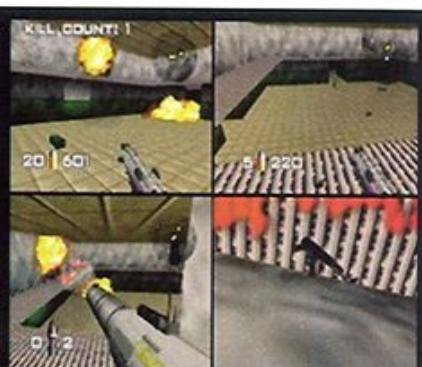
En cuanto pases la página vas a ver un análisis pormenorizado de cada una de las categorías que puntúa Magazine 64: «gráficos», «sonido», «tecnología» y «durabilidad». Venga, aprende qué hace que un juego sea buenísimo, pero aburrido y qué que uno sea un desastre adorable.



¿Que era imposible un deathmatch en modo cuatro jugadores? Rare se encargó de demostrar que no era así.

▲ ISS64 un juego de fútbol genial con un modo multijugador para hasta cuatro personas.

◀ Con la opción multijugador de Mario Kart, Nintendo volvió a demostrar su dominio del terreno.



◀ Diddy Kong Racing. Un ejemplo desafortunado de carreras para cuatro jugadores. ¿Por qué? Puede que la poca ambientación no ayude, pero lo que es seguro es que es poco emocionante.





# GRAFICOS

Los mejores, los más bonitos...

Super Mario 64, Pilotwings 64, GoldenEye, Wave Race 64, Diddy Kong Racing, ISS64, Lylat Wars, NFL QuarterBack Club

Los que son más feos que pegar a un padre...

Wheel of Fortune, Denryu Iralrabou, Mah Jong Master, Pachinko World 64, Puyo Puyo 64...

¿Son los gráficos responsables de que un juego sea bueno?

Sí... y no. Hasta que algún iluminado no desarrolle unas consolas que tengan conexión directa con tu cerebro, los gráficos seguirán siendo el medio de comunicación entre el juego y el jugador. Los gráficos SON el juego. Sin embargo, cuesta decir que, con gráficos menos atractivos, ISS64 sería menos divertido.

Y Mario, ¿no basa gran parte de su éxito en su magnífico aspecto?

De nuevo, sí... y no. Es difícil pensar en Mario 64 con un aspecto que no sea reluciente y espléndido, pero su atractivo no reside únicamente en eso. Hay que insistir de nuevo en que los gráficos son el medio que tiene el juego de llegar a tu cerebro. Un buen título te envuelve merced a sus ingredientes visuales activos, que evitan los tiempos y espacios muertos.

**"Los gráficos seguirán siendo el medio de comunicación entre el juego y jugador."**

¿Ingredientes visuales activos?

Sí, aunque parezca un anuncio de detergentes. Volvamos a Mario 64. Cada una de las superficies que pisas tiene sus propias características. Cuando corres sobre la hierba, oyes el *crec crec* de los tallos. Si hay una repisa a tu alcance, lo más probable es que puedas trepar hasta ella. Se anima a los jugadores a probar cosas y estos experimentos pocas veces decepcionan. No hay momentos en los que, como en *Doom 64*, te encales en cualquier tontería. Este tipo de detalles son los que marcan la diferencia.

¿Y qué pasa con los muros de Lylat Wars?

No se les puede llamar ingredientes visuales activos. Tienes razón. Cualquier juego que tenga un trayecto preestablecido -y todos los de carreras

lo tienen- ha de mostrar el camino de algún modo. Por lo tanto, unos muros aparentemente inútiles son un mal menor. De todos modos, no hay razón alguna para que una pista esté definida por una secuencia interminable de casas, árboles, etc. que constituya una especie de túnel. El arcade *GTI Club* de Konami incluye algunas carreras absolutamente impresionantes que exhiben unos detalles asombrosos. Es una vergüenza que la mayoría de los juegos en los que hay que conducir sigan el modelo del viejo *Out Run*, que hace que las figuras que delimitan las pistas sirvan igual para provocar accidentes que para decirte por dónde has de ir. ¿Hemos hablado ya de *Cruis'n USA*? Sí, ¿no? En *Lylat Wars* hay partes de los decorados que no sirven para nada y que ni siquiera puedes destruir, pero esto es porque tienes muchísimo control sobre los aviones. Puedes volar con el simple objeto de chocar contra algo y luego virar súbitamente para esquivar el obstáculo. Combina esas

maniobras en un combate y verás que los jugadores pueden hacer algo más aparte de lanzar unos cohetes y esquivar otros; pueden hasta ser creativos en sus modos de lucha. La mayoría de las cosas inertes que hay en *Lylat Wars* tiene una razón de ser, pues obligan al jugador a actuar, a moverse más. Por lo tanto, admitiendo que es bueno interactuar con cualquier elemento escenográfico, el no poder hacerlo no siempre es algo necesariamente malo.

¿Tienen los sprites aún algo que decir?

Nos guste o no, el uso de *sprites* digitalizados provenientes de grabaciones en video sigue siendo práctica habitual. Como resultado, el aspecto que tienen los dos *Mortal Kombat* de Midway para la N64 es espantoso. *MK Mythologies* ha cumplido -más o menos- las expectativas, pero *Sub Zero* y sus combatientes son terribles (parece totalmente disociados de la acción en pantalla, como recortes de cartulina resbalando sobre unos fondos independientes). No creas que esto es una soflama contra todos



△ Las secciones en 3-D de *Mischief Makers* son espléndidas.

▽ *MK Mythologies*. Uhhh.

los *sprites*; aún hay juegos basados en mapas de bits que dan gusto, como *Mischief Makers*. También es verdad que si Nintendo

estuviese a punto de lanzar un emulador de SNES, los cartuchos de *Mario Kart*, *Zelda* o *Super Metroid* serían bienes muy preciados.

¿Qué hace que unos gráficos sean buenos?

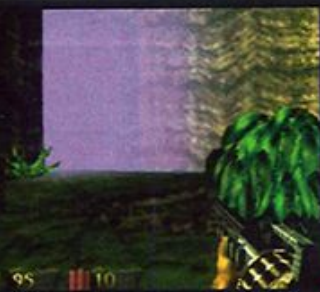
La calidad gráfica de un juego es una moneda con dos caras que evaluar. Una de ellas es de carácter técnico: ¿cuántos *frames* o imágenes por segundo hay? Si un título transcurre a una velocidad de 30 imágenes por segundo no tienes por qué preocuparte. Probablemente los gráficos sean fluidos y apenas aparecerán elementos de la nada. La niebla de *Turok* o un astuto diseño de las pistas en un título de carreras contribuyen a prevenir esos fenómenos indeseados.

La otra cara de la moneda es la calidad visual del juego, lo bonito que es. Todo esto depende de las aptitudes de los diseñadores y del equipo artístico. Tanto si se aspira el realismo como si se busca la simplicidad de los cómics, la clave para crear un juego

bonito radica en los detalles. *GoldenEye* y *Mario* han acaparado las medallas en esta categoría y *NFL Quarterback Club*, *Wave Race 64* y *Pilotwings* han obtenido menciones del jurado.



△ *Lylat Wars* lucía magnífico. Volar por el espacio nunca había sido tan emocionante, aunque fuera sobre «raíles».



▽ ¿Cómo se consiguen estos efectos acuáticos? Sólo *Rare* ha conseguido prodigios equiparables.





# SONIDO

**La mejor música para amansar a las fieras...**

Blast Corps, Diddy Kong Racing, GoldenEye, Lylat Wars, Yoshi's Story, Mario 64

**La música que duerme a las fieras de purito mala...**

Aero Gauge, Cruis'n USA, Denryu IralaBou, J-League Dynamite Soccer, San Francisco Rush

¿Puede el sonido hacer que un juego sea «bueno»?

No, pero contribuye a ello de un modo asombroso. La música y los efectos de sonido pueden mejorar sustancialmente un pasaje aburrido o sin feeling. Por supuesto, esto también vale para conseguir el efecto contrario (es decir, para estropearlo). La importancia de una banda sonora y de unos efectos poderosos e impactantes no ha de ser menospreciada.

¿Qué aporta el sonido a un juego?

Atmósfera, ambientación. Pura y llanamente.

¿Serían lo mismo ISS64 o FIFA '98 sin las multitudes enfervorizadas? ¿Impresionaría lo mismo Turok sin el ruido de los pasos de los dinosaurios? No, todos lo sabemos.

Cuando Nintendo decidió que la N64 sería una consola con cartuchos, mucha gente pensó que habían perdido el oremus. Su principal pregunta:

¿cómo van a meter secuencias de vídeo en un cartucho? La respuesta: no las han metido porque no han podido. Nuestra opinión: mejor. Más importante era la referencia a la calidad de la música, que no iba a ser la que ofrece la tecnología CD. No obstante, y a pesar de la pobreza el soporte, hay música que es muy buena. La de Mario 64, por ejemplo, es melodiosa y encaja con el juego. La primera vez que llegas a la playa en la Jolly Roger Bay, escuchas la melodía básica. En cuanto te sumerges en el agua, un par de canales de música se activan y añaden profundidad a las imágenes. Cuando al fin llegas a la cueva del contrabandista, el bajo y la percusión ayudan a mantener la tensión. Sin que nos demos cuenta -y como en las buenas películas- la banda sonora anticipa emociones y sentimientos. Además, con un CD no se podrían conseguir esos efectos. Si un juego PlayStation o Saturn quisiera ofrecer los mismos efectos tendría que usar su propio chip de sonido y lo haría a costa de la cacareada calidad audio del CD.

**La música y los efectos de sonido pueden mejorar sustancialmente un pasaje aburrido o sin feeling.**



¿Es la música electrónica la mejor banda sonora para un juego?

Mmm, no. La mayoría de los juegos cubren el expediente con una musiquilla de fondo que aporta poco a la experiencia de juego. Sin embargo, hay

bandas sonoras maravillosas en las que la música enfatiza lo que pasa en la pantalla, te avisa de que algo va a suceder... Si pasa en las películas, ¿por qué no en los videojuegos? Piensa en cualquier película de terror. Cuando vemos al psycho-killer de turno avanzar hacia la siguiente víctima, ¿qué oímos? Ahora piensa en una de polis y ladrones... ¿Qué música hay en las persecuciones? Si se utiliza la banda de sonido apropiadamente, el juego gana muchos enteros, sin duda. Aunque no te des cuenta de ello, la música (si es buena) siempre te da pistas de lo que está pasando y de lo que va a pasar.



Los gritos de la multitud aclamando a sus héroes son un ingrediente básico de la serie ISS.

La musiquilla de DKR acompaña de perlas a la acción.

¿Puedes oír los tiros? El tipo se mueve como si se estuviera partiendo de risa...



¿Y los efectos de sonido?

Piensa en GoldenEye. Desde el ruido sordo de una Walther PPK hasta el soberbio clinc de un recambio que pone un guardia, todo lo que se oye en el juego de Rare es magnífico. Los efectos de sonido confirman lo que se ve en la

pantalla. Disparas y lo oyes. Si chocas con tu coche en Multi Racing Championship oírás un clinc de lo más austero. En cambio, los mejores juegos te brindan mucho más que eso: un mundo envolvente lleno de sonidos que te arrojan y a los que vale la pena estar atento.



La música es más importante en Mario de lo que puedas imaginar.

La música de Yoshi's Story es tal vez la mejor de todos los juegos de Nintendo.





# TECNOLOGIA

**Técnicamente intachables...**

Blast Corps, GoldenEye, ISS64, Lylat Wars, Mario 64, Madden 64, Mario Kart 64, Turok, Wave Race 64

**¿Tecnología? Una rueda cuadrada, por ejemplo...**

Wheel of Fortune, Susume Taisen Puzzle Dama, Pachinko World 64 y cualquier cosa que se parezca a Mortal Kombat

¿Tiene que ser original un juego para ser bueno?

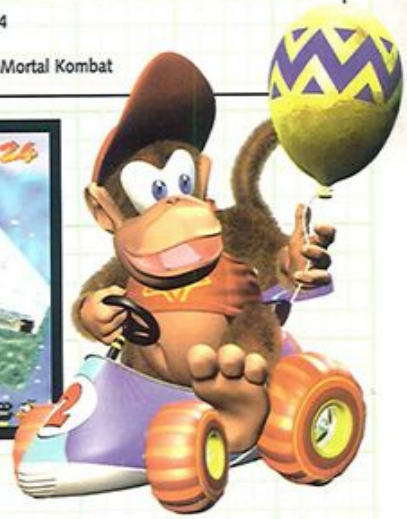
No, pero la originalidad no sobra hoy en día y siempre es bienvenida. Los que tuvieseis un Commodore 64 recordareis con agrado *Paradroid*, *Elite*, *Dropzone*, *The Sentinel* y muchos otros. Cada juego era distinto del resto. En la actualidad, el impulso innovador de los diseñadores se ve superado por la tentación de producir juegos sencillos que sigan una fórmula contrastada. Del mismo modo que los catálogos para 16 bits estaban atestados de clones de *Mario* y *Sonic*, los *beat 'em ups* y los juegos de carreras han tomado por asalto las consolas de nueva generación.

**Es decir, que más vale no esperar originalidad en un juego...**

Más bien, pero hay que tener presente que el progreso es algo que ocurre muy poco a poco. En (casi) cada juego que sale podemos encontrar algún toque original que es rápidamente asumido por todos los desarrolladores. Los francotiradores eran una novedad en *GoldenEye* (que se pudo ver casi a la vez en MDK de Shiny Entertainment para PC), pero dentro de nada los encontraremos en todo *shoot 'em up* que vea la luz.



De los 8 a los 64 bits. Mario ha hecho historia en todas las plataformas



**Claro. Es que GoldenEye es en sí mismo una idea original...**

Pues... no. Ha tenido todo el éxito del mundo –el que se merece–, pero es un refrito de varios géneros con un aire nuevo destinado a triunfar. Antes de su lanzamiento, su género estaba lleno de temas fantásticos y de ciencia ficción. El uso de un decorado «moderno» y de personajes reconocibles fue la novedad. Con la Nintendo 64 tenemos suerte porque hay bastantes innovaciones.

*Blast Corps*, de Rare, es un producto muy novedoso. *Mario 64* también es

**“El impulso innovador de los diseñadores se ve superado por la tentación de producir juegos sencillos que sigan una fórmula contrastada.”**

Entonces, ¿cuál es el mínimo exigible de tecnología para que un juego sea bueno?

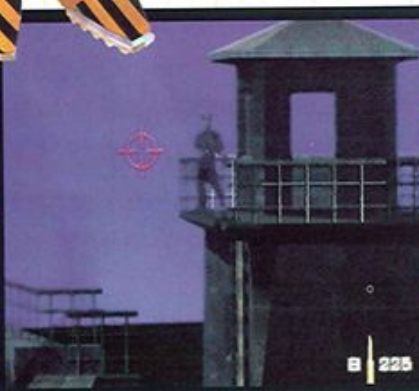
Esta pregunta sí es difícil de contestar. La respuesta tendría que ser: «un juego ha de aprovechar toda la tecnología a su disposición». *Diddy Kong Racing* o *Mario Kart 64* son dos juegos excelentes, pero si preguntas a cualquier consolero, te dirá que

sorprendente y rompe con los esquemas de los juegos de plataformas. Sin embargo, para qué engañarnos, la mayoría de los mejores juegos N64 son nuevas versiones o actualizaciones. Nada que objetar al respecto.

*DKR* es un poco flojo en el modo multijugador y que *MK64* decepciona un poco en el modo individual. El título perfecto sería el que despuntase en todos sus modos, pero eso es prácticamente imposible que ocurra. Los desarrolladores priman el perfeccionamiento de unos aspectos en detrimento de otros y no siempre aciertan en sus elecciones.



Con *Blast Corps*, Rare nos mostró su categoría como compañía de desarrollo.



¡Nada de niebla! ¡Qué maravilla! Te adelantamos que en la próxima entrega de *Turok* no habrá tanta visibilidad.



¿Te imaginas lo difícil que es conseguir estos efectos de olas? ¿Sí? Pues es más difícil aún.





# DURABILIDAD

**Y duran y duran y duran ... y duran ... y duran...**  
 Diddy Kong Racing, Duke Nukem 64, GoldenEye, ISS64, Mario Kart 64, Mario 64  
**Los que duran menos que un caramelo en la puerta de un colegio...**  
 Clayfighter 63 1/3, Cruis'n USA, Nagano Winter Olympics, MK Mythologies: Sub Zero

## ¿Qué da durabilidad a un juego?

Los detalles, la profundidad y montones de secretos. En la máquinas de 16 bits, una vez acabados, la mayoría de los juegos ofrecían poco más que un texto mal escrito y, si tenías suerte, una foto y una cancioncilla. Un buen día, una compañía decidió que tenía que haber una recompensa más atractiva para los jugadores triunfantes. ¿Y qué compañía era? Nintendo.

Acaba *Zelda* y luego puedes volver a recoger todos los corazoncitos. Llegas al fin de *Super Metroid* y siempre tienes la certeza de que te has dejado unos cuantos secretos y un puñado de pantallas. Y así con todos. No obstante, los juegos de N64 están llevando la incorporación de elementos «extra» y de secretos al límite. Esto se aprecia, por ejemplo, en *Diddy Kong Racing* (atiborrado de sorpresas ocultas) o en *GoldenEye* (con su apabullante menú de trucos y un sinfín de detalles suplementarios).

Estas mejoras en los títulos ya no son opcionales: para ser grande tienes que incluirlas. Lo que hay que tener en cuenta es que estos



añadidos no deben mermar la calidad del juego «principal». No hay nada más frustrante que acabarse un buen juego en unos pocos días. Puedes ver casi todo *Yoshi's Story* en un día, por mucho que debas hacer frente a la laboriosa recolección de frutas y a su intrincado sistema de puntos.



◀ *Pilotwings*, un juego lleno de desafíos.  
 ▲ Al contrario que *Aero Gauge*, que es emocionante como una carta de ajuste.

## ¿Qué más influye en la durabilidad?

La libertad, como en *Mario 64*. Déjanos poner un ejemplo que podría sonar a herejía: ¿te aburres buscando estremitas doradas en *Mario*?

Pues te dedicas a jugar por sus verdes prados o a darte un chapuzón. Si tienes más de diez estremitas hasta puedes darte una vueltecita por los aires. ¿Quién necesita *Pilotwings*?

Mientras que algunos juegos son rígidos como el acero, hay otros que dejan que el jugador se

mueva a su aire, que haga lo que le apetezca. Estos últimos son los mejores. *Pilotwings 64* y *Mario Kart 64* ofrecen, además, la posibilidad de explorar. En el extremo opuesto hallamos *MK Mythologies*, donde te mueves como un cangrejo y te caes hasta matarte.

Es decir, que la durabilidad depende de la dificultad y de los premios...

Ni hablar. La manera más fácil de alargar la vida de un juego es... INCLUIR UN MODO DOS JUGADORES. Así de fácil. Es tan importante el modo multijugador que todo juego que quiera aspirar a la inmortalidad tiene que incluirlo. Se ha especulado con que *Mario 64* tendrá un modo dos jugadores con la pantalla dividida y que Mario y Luigi trabajarán juntos. *Turok 2* también tendrá su modo multijugador, en teoría. ¿Podemos pedir algo más?

**“Los juegos de N64 están llevando la incorporación de elementos «extra» y de secretos al límite.”**



**E**stamos ahora más cerca de saber qué hace que un juego sea tan bueno o tan malo? Quién sabe. Y parecía sencillo...

Precisamente porque parecía sencillo y no lo es, no podemos acabar diciendo que «esto» o «aquello» es lo que explica que *GoldenEye* sea un juego genial. Podemos aventurar conjeturas, hipótesis... Es decir, lo que hemos hecho en estas páginas. Hemos intentado —utilizando el habitual cuadro de puntuación— mostrarte qué es lo que más se valora de un juego y aclarar un poco el porqué de las calificaciones. Esperamos haberte ayudado en algo. Como siempre, el problema es que para gustos no hay disputas y que cada cual opina lo que quiere acerca de cualquier cosa. Por eso, nunca estaremos todos de acuerdo en nada y jamás sabremos qué ingrediente secreto contienen los mejores juegos. Si nos enteramos lo vendemos al mejor postor y nos vamos todos con Curro.



◀ Todos suspiramos por *Zelda*. ¿Por qué nos hacen sufrir tanto en Nintendo?



Agosto 1998