

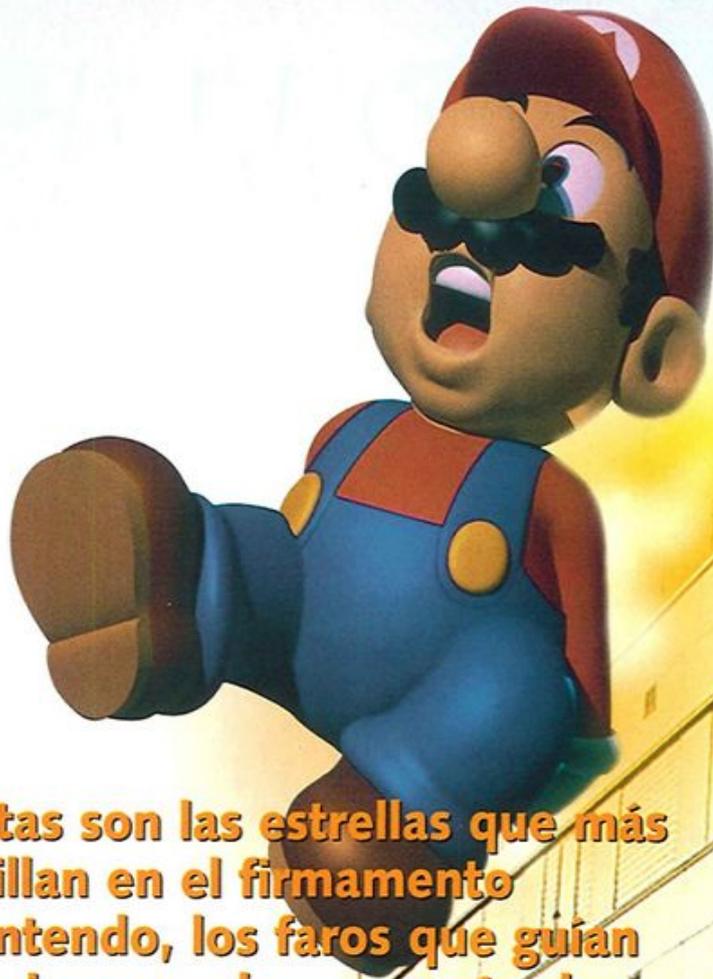
Los 30 nombres más importantes Nintendo Universe

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°07 (Juillet 1998)

Sujet de l'article : Développeurs

Éstas son las estrellas que más brillan en el firmamento Nintendo, los faros que guían los juegos a buen puerto, los puntales de la civilización, el motor de nuestros sueños, los creadores de nuestras fantasías.

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.



Éstas son las estrellas que más brillan en el firmamento Nintendo, los faros que guían los juegos a buen puerto, los puntales de la civilización, el motor de nuestros sueños, los creadores de nuestras fantasías. Ellos son...

LOS 30 NOMBRES MÁS IMPORTANTES NINTENDO

L

a lista de los poderosos, ¿no?» Bueno, si quieres llamarla así... No obstante, piensa que hablamos de importancia más que de poder. Estos dos conceptos, aunque no lo parezca, son distintos. Si nuestro principal criterio fuese el poder, Hiroshi Yamauchi sería el número 1, pero no un número 1 corriente, sería el número 1 más número 1 de la historia de los número 1. Nuestro objetivo es otro, máxime teniendo en cuenta que es precisamente la ausencia de concentración de poder en Nintendo lo que facilitará la sucesión del señor Yamauchi, que tiene previsto retirarse en un plazo de cinco años.

Shigeru Miyamoto es harina de otro costal. Ha inventado y creado sus juegos estrella para la Nintendo 64 durante años y se ha convertido en un valor por sí mismo. El software de Miyamoto constituye la espina dorsal de los lanzamientos N64 desde hace mucho tiempo, y así seguirá siendo. ¿Y años ha? Pensemos... Sin Mario, Donkey Kong, Yoshi, Fox McCloud, Zelda... ¡Qué vacío! ¡Qué desolación! Nada de nada.

Y ahora, empieza el resto de la lista. Un puñado de equipos independientes o asociados a la gran Næ de ensueño, unos cuantos creativos, unas gotas de angostura y la máquina sigue a todo ritmo. Mucha gente que hizo estupendos juegos sigue al pie del cañón. También hay muchos otros que simplemente supieron estar en el lugar adecuado en el momento adecuado. Empezamos. Tres, dos, uno...

GO!
GO!

IMPORTANTES UNIVERSE

Julio 1998



69

30

Mario Segali

El casero

Este hombre merece un puesto de honor. Sin él, Minoru Arakawa lo hubiese tenido más difícil a la hora de encontrar vivienda en el Nuevo Mundo y, además, un cierto fontanero bigotudo habría sido distinto. Es probable que se hubiera llamado Super Gazunta o Super Madoushi, ¿quién sabe? Esta es la historieta completa: «Érase que se era... Un día, mientras se traducía del japonés al inglés Donkey Kong en las oficinas de Nintendo América, entró el propietario exigiendo los recibos atrasados del pago del alquiler. Tras habérselas con el irritado propietario, Arakawa se quedó con el nombre: Mario». El resto es cultura pop, iconografía de los 80... Mitos y leyendas urbanas. ¿Algún antropólogo aburrido?

29

Nintendo Power

Ingeniosa máquina publicitaria de Nintendo

La Nintendo Power empezó como un pequeño panfleto diseñado para que los superfans de Nintendo pudiesen saber cosas de los juegos antes que nadie. Se trataba de una inteligente estrategia, pues permitía a Nintendo enterarse de lo que demandaba su mercado y de la expectación que generaban sus productos en desarrollo. Desde entonces, esta revista ha ampliado su horizonte muy considerablemente, pero el efecto es el mismo. Hoy en día, cualquier juego o periférico que obtiene una buena reseña en Nintendo Power tiene aseguradas unas ventas iniciales espectaculares. Hay que tener en cuenta que se venden cada mes más de un millón de copias...

28

Ganon

Un bicho repelente de índole porcina y enemigo de Link



No hay ningún indicio en este cerdito tan poco sociable que nos advierta del grado de maldad que es capaz de desarrollar. Tras hacer apariciones estelares en los títulos previos de *Legend of Zelda*, nos tiene a todos expectantes ante su inclusión en *Ocarina of Time*. Según nos han contado, podremos verlo más joven y además encontrar las claves de su malignidad. «Yo soy malo porque el mundo me ha hecho así!» (léase cantando).

27

Alexey Pajitnov

Matamático, inventor de Tetris

Este chico tenía futuro en esto de los juegos. ¿Te imaginas cuántos puntos obtendrías con una palabra como su nombre en *Scrabble*? El Sr. Pajitnov creó uno de los juegos por excelencia, el Tetris, tan culpable como Mario o Link del multitudinario éxito de Nintendo en el mundo entero. Trabajaba como matemático para la Unión Soviética en aquellos lejanos años de la Guerra Fría y le gustaba experimentar con siluetas y ver cómo interconectaban. De un hobby tan raro salió un juego magistral que vendió a los avispado chicos de Nintendo. El resto es historia, la NES, la Game Boy y millones de adictos. ¿Te imaginas un mundo sin Tetris? A nosotros, sólo de pensarlo, nos dan escalofríos.

26

Bowser

Dinosaurio raptaprincesas

Toda cara necesita su cruz y es siguiendo esta lógica que encontramos a Bowser (o Kong Koopa, como le conocen allende de los mares). La vida en el Mushroom Kingdom puede ser muy aburrida si no fuese por las constantes molestias que nos causa Horned One. Por su parte, Mario no tendría nada que hacer en la vida si algún día Bowser se retirase. Nos lo encontramos también en *Mario Kart*. En fin, que Bowser tiene contrato blindado en la gran N.



25

Fox McCloud

Defensor de Corneria

¡Yuh! ¡Otro soberbio juego exclusiva de Nintendo! El *Starfox* de 1993 dio la primera oportunidad a mucha gente de experimentar con las tres dimensiones en los juegos y ayudó a alargar la vida de la SNES con el chip Super FX. Después de un tiempo en las demoníacas manos de los desarrolladores, Fox y sus amigos volvieron triunfantes al ruedo. ¿Qué decir de *Lylat Wars 64* sin repetirse? Hasta fue un éxito en el atontado mercado japonés de la Nintendo 64. En su primera semana vendió más de 300.000 copias y volvió a dar sentido —

económico — a las secuelas y las series. Es decir, que prepárate para una continuación de *Lylat Wars*.



24

Iriko Shoichiro

Presidente de Sega

¿Sega? ¿Qué pinta Sega aquí? La industria de los videojuegos está montada de tal modo que cualquier movimiento de una de las principales compañías —Sega, Sony o Nintendo— es inmediatamente conocido y contestado por las otras. Iriko Shoichiro es la sangre fresca de Sega, su nuevo tiburón. En Nintendo ya están alerta ante sus próximos movimientos.

23

Donkey Kong

Era un mono malo, ahora se ha reformado

La primera vez que vimos a Donkey fue allá por 1981. En aquella época emulaba a King Kong y tenía raptada a la voluptuosa Pauline. Pelillos a la mar: desde entonces ha cambiado mucho y es un ejemplo a seguir para otros malos de su exalcaña. Su hijo, Donkey Kong Jr. ha demostrado que puede ser un buen piloto de karts y tomó el nombre de su padre, no en vano, en *Donkey Kong Country*. A partir de ese momento, Donkey Kong se retiró a sus flores, pero en los mentideros videojueguiles de Rare se cuenta que está pensando en volver.



22

Ken Kutagari

Presidente de Sony Computer Entertainment América

Lo mismo que decíamos para el número 24 sirve para este caballero, pero más. PlayStation es, presumiblemente, el mayor y más formidable oponente de Nintendo 64. Tiene casi tres veces más consolas repartidas por el mundo que Nintendo y muchos más desarrolladores que trabajan para ese formato. La máquina de Sony tiene una gran capacidad de competición y Nintendo tiene que ir tras ella. Sony proclama que sólo se aprovecha el 25% del potencial de la PlayStation, así que Nintendo tiene que estar muy atento a sus movimientos si quiere arrebatarle el liderazgo consolero.



21 Yoshi

Dinosaurio muy vivo y con una lengua larguísima

Es pequeño, es verde y tiene casi tantos fans como Leonardo DiCaprio. Tras su apabullante debut en el clásico *Super Mario World*, se ha convertido en el perfecto ayudante de Mario (en detrimento de su hermano Luigi, al que se ha visto en los últimos tiempos fregando el suelo del castillo de Daisy). Después de la gran obra de SNES que fue *Yoshi's Island*, había muchas esperanzas depositadas en su encarnación Nintendo 64, *Yoshi's Story*. El sex appeal —je, je— de Yoshi es uno de los valores seguros de Nintendo y tiene un gran valor estratégico al mantener la franja más joven de su audiencia, que es muy fiel. Como en todos los clásicos de Nintendo, demuestra que lo pequeño e insignificante puede ser igual de fuerte y poderoso que lo gigante o espectacular.



20 John Riccitiello

Presidente de Electronic Arts

Sólo en el año pasado, EA ganó más dinero que Dios (suponiendo que Dios pagase impuestos) y sigue siendo la tercera empresa más importante de software de entretenimiento del mundo. Las divisiones creadas por EA (como la EA Sports) son algunas de las compañías de juegos más poderosas que hay. No deja de ser irónico, dado que, a veces, los deportes que escogen son de los más aburridos. Contar con el respaldo de EA ayudará a Nintendo a dominar el mundo (de los videojuegos).

19 Masaya Nakamura

Presidente de Namco

Uno de los «cinco grandes» de la banda de los desarrolladores. El poder en el mercado de Namco quedó demostrado con su apoyo inicial a PlayStation, que generó grandes ventas de la máquina en los siempre flojos primeros seis meses. Namco ha declarado oficialmente su soporte a Nintendo 64; pero, como muchos otros desarrolladores, sigue esperando su despegue para arriesgar un solo duro, centavo o yen. Ahora que más de diez millones de hogares disponen de una Nintendo 64, esperamos que Namco se decida pronto a obsequiarnos con sus magníficos juegos.

18 Link

La próxima estrella del universo Nintendo

El número de juegos Nintendo 64 sigue incrementándose día a día, pero sigue habiendo déficit de uno de los géneros más apreciados por el público, los juegos de rol. El extraordinario éxito de *Final Fantasy VII*, de Square, que fue el juego más vendido de 1997, ha lanzado un mensaje: «Nintendo 64 necesita un nuevo Zelda. Y rápido». Desde hace más de diez años, los jugadores de NES, SNES y Game Boy han tomado parte en las fantásticas aventuras de este elfo andrógino. En su próxima escapada ha de pasarle algo espectacular. ¿Queremos que sobreviva la máquina en Japón o no? Confiamos en ti, Link.



17 Kenzo Toshimoto

Presidente de Capcom Japón

Capcom ha contribuido a definir la industria con algunos éxitos que marcaron época: *Resident Evil*, *Street Fighter*, *Ghouls 'n' Ghosts*, *Mega Man* y todas las viejas licencias Disney que posee. Es también una de las cinco grandes compañías japonesas de videojuegos. Si se deciden a colaborar activamente con Nintendo 64 saldremos muy beneficiados. Ya sabemos que tienen algo entre manos... Es un secreto a voces. Nosotros apostamos por *Ghouls 'n' Ghosts 64*. ¿Y tú?



16 Matsunaga Hikaru

Ministro de Economía de Japón

La industria de los videojuegos se mueve como las grandes industrias de hoy en día: por todo el globo. Nintendo, Sony o Sega son compañías japonesas con sus centrales en Japón que gozan de un éxito y una presencia desmesurados en el resto del mundo. Es por ello que el Sr. Hikaru figura en nuestra lista.

El estado general de la economía japonesa tiene implicaciones en la vida de todos nosotros y, por supuesto, en la de Nintendo. En esta época incierta para la economía del país del Sol Naciente, la labor del ministro de economía es más importante que nunca.

15 Shigeru Ota

Presidente de Nintendo Europa

El Sr. Ota fue uno de los primeros empleados de las oficinas de Nintendo en Kyoto. Desde entonces se ha encargado de hacer despuntar la compañía en los mercados internacionales. Ahora le toca a Europa.

En 1980 fue uno de los que formaron el equipo original que desembarcó en los Estados Unidos junto a Minoru Arakawa con el objetivo de revitalizar el endeble mercado consolero americano. Siendo como era la mano derecha de Arakawa, Ota ayudó a que las cifras del mercado de los videojuegos pasasen de apenas 100 millones de dólares a los 7.000 millones de hoy en día. En diez años. El éxito de Ota con Nintendo America nos da una pista de lo que será capaz de hacer en Europa.

14 Gumpei Yokoi

Fallecido inventor genial para Nintendo

Gumpei Yokoi fue un hombre al que movió la pasión. Un visionario creativo y técnico que inventó algunas de las más importantes piezas de hardware de Nintendo: Game & Watch, la Nintendo Love y la eterna Game Boy. También fue responsable de los primeros movimientos de Nintendo en el mundo de los juguetes. No podía evitar pensar continuamente en nuevas formas de entretenimiento. Su reciente fallecimiento nos ha dejado si un genio. A pesar del fracaso de su incomprendida Virtual Boy, el legado de Yokoi a Nintendo es incommensurable.



13 Hiroshi Imanishi

Jefe de R&D One at NCL; Manager de Asuntos Generales en Nintendo

Imanishi, ¿qué Imanishi? Como es todo un caballero, no se enfadará porque no conozcas su nombre. Es una de las piezas claves de Nintendo y fue contratado directamente por Yamauchi mucho antes de que Mario estuviese en la cabeza de Miyamoto. Imanishi fue el fundador de la división de juegos en 1969. Hoy en día es la sombra de Yamauchi y su mano derecha.



Kuniaki Kinoshita

Presidente de Konami Computer Entertainment, delegación de Osaka

Aunque Kagemasa Kozuki es el jefe de operaciones de Konami, el hombre que más influye en los juegos Nintendo que allí se producen es el Sr. Kinoshita. Konami es la única de las «cinco grandes» (Capcom, Square, Enix, Konami y Namco) que se ha comprometido claramente con Nintendo 64 desde el primer día, demostrando en todo momento que quiere asegurar el éxito de nuestra consola a largo plazo. Y a la vista, ¿qué tienen ellos? Agárrate: *Castlevania 64*, *Hybrid Heaven* e *ISS '98*. Uf.



Takashi Tezuka

Diseñador estrella de Nintendo

El Sr. Tezuka tiene, para algunos, tanto talento para diseñar juegos como Miyamoto, pero es mucho menos conocido y trabaja, más o menos anónimamente, en las oficinas japonesas de Nintendo.

En muchos de los grandes videojuegos de Nintendo su nombre aparece como director cuando el de Miyamoto aparece como productor. Por supuesto, estos dos genios han colaborado en muchas ocasiones, pero vale la pena resaltar entre otros títulos: *Zelda III* (SNES), el grandioso *Zelda IV: Link's Awakening* (GB), los dos *Pilotwings*, *Yoshi's Island* y *Yoshi's Story*. Ahora, él y Miyamoto están enfrascados en *Zelda 64*. Si tiene tamaña responsabilidad en sus manos es por algo...

Tim & Chris Stamper

Copresidentes de Rare

Lo que pasa en Rare sólo lo saben ellos, son el enigma de la industria de los videojuegos. Inicialmente, la compañía se llamaba Ultimate: Play the game y los hermanos Stamper fueron los fundadores. Tras mucho esfuerzo y dinero, se ha convertido en una de las más respetadas y competitivas entidades del mundo de las consolas. Son el ejemplo a seguir para el resto de compañías y los consumidores compran sus juegos como locos. ¿Es necesario decir algo más?

Pues sí. A ellos no les gusta darse importancia, pero los hechos son incontestables: ya se ha perdido la cuenta de lo que han vendido *Goldeneye* o *Diddy Kong Racing*. Es decir, que Nintendo tiene un buen aliado en esta fantástica empresa desarrolladora. La calidad de sus títulos está fuera de toda duda. Ahora sólo queremos saber qué sorpresas nos depararán para lo que queda de año.

Mario

8 Solo el Dire de Magazine 64 no sabe quien es

Es... que la estrella de una serie de videojuegos, es la imagen de Nintendo. Para que quede claro: Mario es Nintendo. Brillante, optimista, lleno de energía y coraje... Esta personalidad es la que el fontanero del mono refleja. Millones de personas compran sus juegos, leen sus cómics, visten sus calcetines (y sus paños menores)... Crear un personaje que se infiltre de este modo en la vida cotidiana es el sueño de todas las compañías de videojuegos (y de no videojuegos). Muy pocas veces se ha conseguido. Puede que sea su encanto infantil, puede que sea su inclusión en la mejor serie de videojuegos jamás creada. No importa el porqué, importan los hechos. Y el hecho principal es que Mario se ha convertido en un ícono de la cultura pop, de los últimos años del siglo XX, del fin del segundo milenio... Y cualquier éxito de Mario es un éxito de Nintendo.



El jugador

7 Compra. ¡Compra! ¡COMPRA!

«¿El jugador? Quoi? ¿Habláis de mí?» Sí, de ti y de todos los que empleáis parte de vuestro tiempo de ocio con las consolas. De ti y de todos los que hemos gastado nuestro dinero en cartuchos Nintendo desde hace veinte años. Ten en cuenta que tus decisiones finales a la hora de comprar son las que han hecho que el mercado y la compañía sean ahora lo que son. Sin nosotros, Shigeru Miyamoto sería un mendigo y el mundo mucho más triste y hostil... BUA, BUA. Mario sería, en el caso de que fuese, un montón de pixels desordenados y aburridos, y Bowser sería el dueño y señor del Mushroom Kingdom. La industria de los videojuegos nunca se habría recuperado de la gran crisis de mediados de los ochenta, Yamauchi y compañía estarían trabajando para cualquier otra compañía y esta revista no existiría. ¡Qué panorama! Tranquilidad, sólo son suposiciones. Nada de esto va a pasar. En serio. Hemos dicho que tranquilo. ¡Saca la cabeza del horno, narices!

EL stick analógico

6 Mmm, movimientos suaves como la seda ¡y en 3-D!

Cuando en los últimos años se preguntaba a Howard Lincoln una y otra vez acerca de las innovaciones de hardware para la Nintendo 64, sólo hablaba del controlador. Que si sería como nada visto antes, que si cambiaría la forma de jugar para siempre... Se notaba que estaba orgulloso de lo que decía y de sí mismo. Los snobs que juegan con PC han disfrutado durante mucho tiempo de la profundidad y libertad que les ofrecía un controlador analógico, pero finalmente fueron la N64 y Mario los que acercaron el pad analógico a las masas. Sin esta pequeña maravilla, los desarrolladores no podrían hacer muchas de las cosas que se les ocurren, y los juegos de la Nintendo 64 no serían como los conocemos.



Howard Lincoln

5 Presidente de Nintendo América

¡Qué aspecto tan respetable! No dejes que te engañen las apariencias... Howard Lincoln tiene más agallas que una máquina Pachinko. Sin sus habilidades en el mundo de los negocios, sus métodos analíticos y su experiencia legal, Nintendo hubiese tenido pocas probabilidades de sobrevivir a la multitud de juicios que se han presentado. De algún modo, es el más importante de los ejecutivos de la empresa, su representante en los ámbitos legal y económico. Sigue siendo la cara occidental de Nintendo y, junto a Main y Arakawa, el que lleva las riendas de Nintendo América.



4 Minoru Arakawa

Presidente de Nintendo América

Sin la dedicación, el compromiso y la perseverancia del Sr. Arakawa, es muy probable que la división americana de Nintendo no se hubiese desarrollado hasta muy entrada la década de los ochenta. Desde que ingresó —vía matrimonial— en la familia Yamauchi hace veinte años, Minoru Arakawa se ha dedicado a introducir la empresa en el Salvaje Oeste. Meter baza en el mundo arcade y conseguir resucitar ese cadáver que era el mercado de las consolas en Estados Unidos fueron sus objetivos primordiales. Era difícil, estaba en un país desconocido para él y rodeado de extraños, pero lo hizo. Una curiosidad: tiene tendencia a quedarse dormido en los lugares más inverosímiles. Una tarde estaba paseando con Howard Lincoln y, de repente, decidió echarse una cabezadita bajo un árbol. No está mal, ¿verdad? Pues aún no sabes lo mejor: el árbol estaba en medio del recorrido del Abierto de Estados Unidos de Golf. Suerte que el Sr. Lincoln le rescató a tiempo. Es rigurosamente cierto, increíble.

3 Peter Main

Vicepresidente de Ventas y Marketing de Nintendo América

En términos jerárquicos, Arakawa sigue siendo el hombre de Nintendo Japan en América, pero el verdadero artífice del fenomenal éxito de Nintendo en América hoy en día es este señor tan simpático: Peter Main. El mercado americano de Nintendo 64 se ha conseguido prácticamente a base de publicidad e imagen corporativa y el responsable de ambas cuestiones es Peter Main. Él es quien fija los precios y estudia qué quieren y cómo son los consumidores americanos, y entonces desarrolla extraordinarias campañas publicitarias para atraer ese público potencial. Todo es cuestión de imagen, agenda y previsión. El cliente siempre manda. Como si a todos los jugadores les da por exigir un juego de ajedrez que cueste un billón de pesetas... La estrategia de marketing y ventas de Nintendo América ha sido la clave de su fulgurante éxito en E.E.U.U. Ya en tiempos de *Super Mario 3*, Peter Main se inventó el concepto de «videojuego-acontecimiento», que consistió en copiar las estrategias hollywoodenses a la hora de lanzar sus productos. La presentación de la NES, *Super Mario Brothers*, *The Legend of Zelda* (en cartucho dorado), la Nintendo 64... Gracias a la campaña de promoción, las primeras consolas Nintendo 64 se vendían en el mercado negro a tres veces su precio en su primera Navidad. Ese año, la revista *Time* hizo distinción a la Nintendo 64 de su galardón «Producto del Año». Y hoy en día, ¿qué? El presupuesto para promociones es de veinte millones de dólares anuales. Peter Main, el hombre que cambió las estrategias publicitarias en el mundo de los videojuegos.



2 Hiroshi Yamauchi

Presidente de Nintendo. Productor ejecutivo de Nintendo software

¿Qué decir? El hombre que se puso al frente de Nintendo con 21 años, echó a la mitad de los ejecutivos (algunos de los cuales eran familia suya) y convirtió a Nintendo en la empresa japonesa de más éxito del siglo XX. Nintendo ha sido escogida por todas las revistas de negocios del sudeste asiático como el modelo a imitar. Aún hoy en día, en medio de una guerra comercial inaudita, la compañía tiene el suficiente poder como para atemorizar a sus adversarios. Todo esto puede ser atribuido a las cualidades de Yamauchi y a su extraordinaria visión para los negocios.



Los más avisados de vosotros habréis leído su nombre al final de todos los juegos Nintendo. Es el «Executive Producer» o Productor Ejecutivo. No creáis que Yamauchi juega, sólo se «interesa» por los juegos. En términos de motivación, hace algo absolutamente

importante: asusta a la gente. Es un diablo vestido en un impecable traje azul. Va por ahí insultando a sus empleados de más bajo rango. Nadie en Nintendo que haya decepcionado a Yamauchi ha mantenido su puesto de trabajo. Sin embargo, crea algo brillante y estarás en el Olimpo de uno de los mayores líderes de la Era de la Información.

Yamauchi alienta a sus empleados inculcándoles un gran sentido de la responsabilidad. Un artista recuerda como una noche, muy tarde ya, estaba trabajando solo en un proyecto. Retocando y arreglando diseños, estaba preocupado porque el equipo de desarrolladores no acababa de captar la estética que él había creado. Incluso se hablaba de descartar ese trabajo. De repente, un escalofrío recorrió la espalda del pobre artista: Yamauchi estaba allí, de pie, quieto, mirándole con calma. El presidente se le acerca y le dice: «Su juego es importante para Nintendo». ¿Quién puede escuchar eso y no hacer jornadas de 40 horas diarias?

1 Shigeru Miyamoto

Jefe de diseños de juegos, Nintendo

La contribución de Miyamoto al éxito masivo de Nintendo es maomemo, aproximadamente, a grosso modo INCALCULABLE. Sus logros han sido avalados tanto por la crítica como por el público y él mismo parece estar por encima del bien y del mal. Cualquier otro artista del campo de los videojuegos está a años luz de él. ¿Nos hallamos ante el Steven Spielberg de los videojuegos? No, Steven Spielberg se ha equivocado en alguna ocasión...

En lo últimos tiempos ha sido su especial talento para diseñar videojuegos universalmente aclamados lo que ha hecho de Nintendo lo que es ahora. Podríamos hablar de sus enemigos, que claman que Miyamoto sólo es la cara de un gran equipo de artistas y desarrolladores aún mejores que él. En cierto modo tienen razón —ahí está Takashi Tezuka para probarlo—, pero lo que está claro es que en Nintendo no te contratan si no eres el mejor del mundo.

La gran N se enfrenta a dos retos en 1998: afianzar su posición en América y revitalizarse en Japón. Sólo hay un juego en el mundo que pueda conseguir ambas cosas: *Zelda*. No es una casualidad que Miyamoto haya delegado responsabilidades últimamente: se está concentrando en *Zelda*. Este juego ha de ser un éxito de tal calibre que las heroicidades de Mario queden relegadas al olvido. *Zelda 64* es un título crucial para Japón (el mercado japonés acoge a las más importantes compañías de software del mundo y el público japonés está empezando a perder la fe en Nintendo 64). Es decir, que la obligación de Miyamoto es superar las expectativas, no alcanzarlas. Nintendo necesita algo especial para acabar ganando la batalla en el mundo de los videojuegos. Esperemos que a lo largo del año lo consiga.

