

# Shigeru Miyamoto : La entrevista

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

Sujet de l'article : Développeurs

*¿El Spielberg de los videojuegos? ¿Spielberg? ¿Y ése quién es?*

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.



# SHIGERU MIYAMOTO

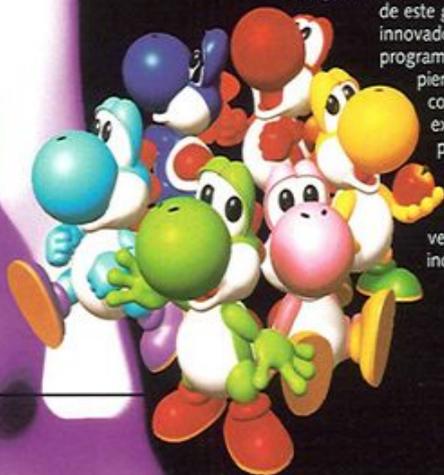
## LA ENTREVISTA

¿El Spielberg de los videojuegos?  
¿Spielberg? ¿Y ése quién es?

**H**ay muchos motivos por los que puede considerarse a Shigeru Miyamoto como el mejor diseñador de juegos del mundo. Por una parte, su legado lúdico, que se remonta a los tiempos del *Donkey Kong* original y deja en el camino a auténticos clásicos inolvidables como *Super Mario Bros*, *Metroid*, *Zelda* y *Super Mario 64*. Por otra, su filosofía: Shigeru siempre quiere que cualquier idea que pueda derivar en un juego para Nintendo sea, ante todo, divertida.

Pero quizá la característica más remarcable de Shigeru sea su humanidad. Mientras los diseñadores de Rare, Konami y Capcom son seres anónimos, sin un rostro o una voz reconocibles, Nintendo puede preciarse de contar entre sus filas con un hombre que sonríe, carcajea, firma autógrafos, toca el banjo y, para deleite de la audiencia que se congregó para presenciar la demo de *Meowth's Party* durante el anuncio de la Gamecube Europea en agosto, baila y toca la guitarra al tiempo que muestra su espectacular y más reciente creación. Sin lugar a dudas, Shigeru es "el hombre".

Si alguna vez te has parado a pensar lo que puede pasar por la cabeza de este genio innovador de la programación, no te pierdas la conversación exclusiva que pudimos mantener con él durante una velada inolvidable.



△ En la Gamecube, hasta las grotescas uñas de Ganon presentan un aspecto impecable.



△ No te pierdas los efectos luminosos de esos fantasmas transparentes. Increíble.



**LOS JUEGOS**

¡Alucina! La lista de lanzamientos para Gamecube no para de crecer...

**En desarrollo...**

**Mario 128**  
La demo de Shiggy ya está acabada y puede que aparezca conjuntamente con la consola.

**Star Wars: Rogue Squadron 2**

Unos gráficos tan buenos como los de las pelis.

**Thornado**

El ambicioso cóctel de Factor 5 combina Zelda con Jet Force Gemini.

**Perfect Dark 2**

Jo Dark vuelve a la carga en un shoot 'em up alucinante.

**Mickey's Big Adventure**

Un plataformas 3D de Rare con reparto Disney.

**Metroid**

La Dama del Traje Naranja se dedica a explorar y disparar a diestro y siniestro.

**Too Human**

Híbridos medio humanos medio máquinas dispuestos a arrasar en este shooter de Silicon Knights.

**Pokémon GC**

Una versión en 3D increíble de los juegos para GB que confirmó el propio Yamauchi.

**Resident Evil: 0**

Terror zombi exclusivo para Gamecube.

**Luigi's Mansion**

Quizá no sea éste el nombre definitivo para la secuela de Mario 64 que planea Shigeru.

**Zelda GC**

Batallas contra Ganon que te dejarán boquiabierto en el Zelda para Gamecube.

**Wave Race 2**

Olas realistas, piruetas de primera y gráficos de próxima generación.

**Robocop**

Medio hombre, medio máquina, pero siempre dispuesto a pegar unos cuantos tiros en favor de la ley y el orden.



**TOO HUMAN**

Una aventura adulta de Silicon Knights para el próximo milenio.

Su lanzamiento estaba previsto para PlayStation (hasta que Nintendo compró acciones de Silicon Knights); se trata de una aventura siniestra en tercera persona que combina aventuras y acción, y se espera que sea uno de los títulos que acompañen al lanzamiento de la Gamecube. En el Spaceworld pudimos ver un video con una selección de secuencias de vídeo extraídas del juego en las que aparecía la estrella de la aventura, un híbrido de ser humano y máquina que parecía estar vivo de verdad (tal era el nivel de detalle). "Uno de nuestros objetivos consiste en que las secuencias de vídeo estén tan integradas en el juego que ambos conformen un todo unitario", comentó Denis Dyack, uno de los responsables de Silicon Knights. "Crearemos un nivel de inmersión jamás visto hasta la fecha y un contenido adulto muy pensado. A la gente le va a encantar."

**P** Se ha dicho que la Gamecube es "la primera de su especie". ¿Por qué?

**R** Nos referimos en estos términos desde el punto de vista de la creación de juegos. Si nos basamos en las especificaciones, hay muchas otras perspectivas, y las opiniones varían. ¿Es la Gamecube la máquina que plasma los mejores gráficos de la historia? No, no lo es. Pero desde el punto de vista de los creadores de software, la Gamecube es la máquina de juegos más potente y equilibrada, y para la que resulta más barato el desarrollo. Por esta razón decimos que es "lo último en máquinas de videojuegos y la primera de su especie".

**P** ¿Cuál es la filosofía de la Gamecube?

**R** Es muy sencilla. Las consolas multitarea, en casi todos los casos, acaban siendo máquinas que no hacen nada. He visto a muchos fabricantes de hardware decir: "Mira, hemos creado la máquina. Tú decides cómo hay que utilizarla". Eso no me gusta. Ya va siendo hora de que los creadores se unan para liderar el mercado. Nintendo sabe moverse en el mercado del entretenimiento, y podemos garantizar que la Gamecube será muy divertida. Podemos enorgullecernos de ofrecer software de calidad garantizada.

**P** ¿Ganará la Gamecube la batalla de consolas que se avecina?

**R** Verás, no somos unos cobardes, pero no tenemos ninguna intención de luchar contra nadie. Por lo que se refiere a "guerras entre consolas", a nosotros ya nos puedes apartar del conflicto. Nos gusta ir a nuestro aire. Pero trabajamos para crear lo que los jugadores buscan, que no es otra cosa que juegos innovadores y emocionantes. Quiero que la Gamecube sea una máquina que pueda utilizar toda la familia, y no queremos que se preocupen por el coste que tendrá. Y eso se reflejará

en el diseño del mando, en el de la caja, en el de los chips de desarrollo de bajo coste, y el precio razonable de la máquina. Algunos de vosotros pasó media infancia jugando a Super Mario Bros, y ahora sois vosotros los que tenéis hijos que empiezan a interesarse por el mundo de los juegos. Así deberían ser todos los videojuegos: productos aptos para toda la familia.



Una imagen del video de presentación en el que aparecían cientos de Marios.

**P** ¿Representará la Gamecube el mismo salto cualitativo que la N64 en su momento?

**R** El paso de la N64 a la Gamecube será similar al avance que se produjo entre la NES y la SNES. Ofrecerá una versión madurada de la tecnología existente hoy día. Dicho esto, estoy seguro de que, para muchos, el primer contacto con la Gamecube será similar a la primera experiencia que tuvieron con Super Mario 64.



**"Tenía muchas más sorpresas para el Spaceworld, pero desde el departamento de Relaciones Públicas me dijeron '¡No!'"**

**P** ¿Está contento de haber pasado de los cartuchos a los discos?

**R** Estás metiendo el dedo en la llaga, pero, de hecho, ya no es un tema que me preocupe demasiado. Hemos tomado una serie de medidas para evitar los largos tiempos de carga de los discos. La cantidad de memoria es suficiente como para superar dicho problema, y no creo que la gente note mucho el cambio de cartuchos a discos. ¡Al fin y al cabo, los usuarios de PlayStation han demostrado tener más paciencia que Job a la hora de esperar a que los juegos se carguen!

**P** ¿Cuánto tiempo llevó el desarrollo del mando?

**R** El mando de la Gamecube es lo que me ha llevado más tiempo: hace unos tres años que empecé a trabajar en su diseño, y hubo entre 40 y 50 versiones diferentes desde el concepto original. Queremos llegar a todo el mundo, incluso a aquellas personas que no han visto un mando en su vida: también esas personas podrán utilizar el joypad de la Gamecube. Tu abuela puede manejarlo, e incluso los niños con las manos muy pequeñas.

**P** ¿Qué podemos esperar de los grandes personajes de Nintendo?

**R** He de admitir que, cómo no, estamos trabajando en juegos para Gamecube en los que aparecen nuestros personajes más famosos. Los miembros del equipo que trabajó en Lylat Wars están deseando también empezar con un juego nuevo. Pero hay un montón de proyectos potenciales que queremos revisar a la vez y, hablando en serio, no quiero que se dé una situación en la que nuestro personal creativo se encargue única y exclusivamente de la continuación de sagas de juego bien establecidas.

**P** ¿Y qué me dice de Metroid?

**R** Ya veo que vio la escena de Metroid en el video. Pero no había ningún cartel que rezara "Esto es un juego de Metroid". Mucha gente nos preguntó sobre la nueva versión de Metroid, qué podíamos esperar de Metroid y cosas por el estilo, y por eso decidimos incluir un pequeño pase de vídeo. Lo importante es que arranquemos con ideas; a continuación vendrán los personajes, y así hasta el final. Ya tendremos tiempo de ver lo que sale bien y lo que se queda en el camino.

**P** ¿Es por esta razón que Luigi's Mansion mostró la faceta más madura de los hermanos Mario?

**R** Sí, creo que coincidirá conmigo en que, en el video de la Gamecube, Luigi es menos infantil de lo que solía hasta ahora. A eso es a lo que me refería cuando

hablaba de Mario y Luigi como personajes más maduros; tanto por el aspecto del juego como por el del personaje. Pero eso no quiere decir que Mario vaya a ser como Conker's Bad Fur Day.

**P** ¿Tiene previsto crear algún personaje nuevo?

**R** ¿Puedes sugerirme algún personaje nuevo que yo pueda utilizar? (Risas). Bueno, ya te habrás dado cuenta de que los Pokémon se han hecho tan famosos que al final tendré que plantearme eso de crear personajes nuevos.





▲ Una muestra de Meowth's Party creada a raíz de los modelos de Stadium.

**P** ¿Por qué no nos enseña algunos juegos más ahora mismo?

**R** Ya se sabe que siempre mantenemos en el más alto secreto el contenido de nuestros juegos, así que no voy a revelar el tipo de juegos que puede esperar la audiencia. Yo tenía preparadas muchas más sorpresas para el Spaceworld, pero desde el departamento de Relaciones Públicas me dijeron "¡NO!". Más o menos el 70% de nuestro personal se está dedicando en exclusiva al desarrollo para Gamecube y GBA.

**P** ¿Cree que las "películas interactivas" tienen futuro?

**R** Nosotros ya estamos trabajando en entretenimiento interactivo. Todos queremos ser los pioneros a la hora de crear algo diferente de las pelis. Cuando la



**"Creo que deberíamos gastar más tiempo y dinero en crear magia. Me encantaría que la Gamecube siguiera este camino."**

gente dice "vamos a crear una película interactiva", lo que en realidad quieren decir es "vamos a gastarnos una pasta increíble en gráficos y sonido espectaculares". Creo que lo que debe hacerse es gastar dinero y tiempo en crear magia. Puede que hayas visto Animal Forest para N64. Algo así fomenta la comunicación entre padres e hijos, y no trabaja con el concepto de niveles de dificultad, o con la posibilidad de herir a otros. Me encantaría que la Gamecube siguiera estos parámetros.



▲ Shigeru se mostró muy reservado al hablar del metroid para Gamecube.

**P** ¿Está garantizado el apoyo de otras empresas?

**R** Por supuesto, nunca hemos forzado a otras compañías a desarrollar juegos para Nintendo, pero con la Gamecube todo va ser muy, muy fácil, y la capacidad del hardware va a ser mucho, mucho más grande que la del resto de consolas. Creo que a los desarrolladores les va a resultar muy fácil desarrollar software para Gamecube, al contrario de lo que sucedía con la N64, en la que resultaba complicado trabajar con el sistema del cartucho.

**P** ¿A qué desarrolladores admira más?

**R** Rare. Rare siempre hace grandes juegos. Sin embargo, no crea que hay muchos juegos novedosos o inusuales en el mercado en estos momentos. Ahí

importante es la idea inicial: si no es buena, la moral de la gente que trabaja en el juego estará por los suelos. Siempre tengo en cuenta lo que me resultaba importante cuando era un niño, y lo que me divertía en aquella época. Ése es el núcleo de mis juegos.

**P** ¿Qué tiene planeado para el futuro?

**R** Quiero hacer algo único y diferente. Pero como ya debe saber, tengo ciertas responsabilidades en Nintendo como directivo, por lo que mi campo de visión debe ampliarse. Estoy supervisando 30 títulos a la vez, y sólo me involucro de manera directa en dos o tres (por ejemplo, las sagas de Mario y Zelda). Prefería tener un equipo más pequeño, pero el nuevo enfoque que queremos dar al desarrollo de juegos y consolas para toda la familia es lo que me tiene ocupado en estos momentos.

**P** ¿Qué tiene pensado para las posibilidades on-line tanto de la Gamecube como de la GBA?

**R** Planeamos el lanzamiento de la Gamecube de modo que algún juego inicial pueda beneficiarse de las posibilidades del módem, por lo que habrá posibilidades on-line con la Gamecube. ¡Pero creo que no puedo dar más datos!

**P** Por último, ¿sigue tocando el banjo?

**R** (Risas) Bueno, de momento soy bastante malo con el banjo, pero me lo paso pipa con la guitarra, sobre todo con la acústica, y me encanta practicar...



Sobre la mesa de proyectos...

**Creaturas**  
Cria a tu propio mamífero inteligente con esta conversión que proviene del PC.

**The Land Before Time**  
El dino animado más encantador llega a Gamecube.

**Tiny Toons**  
Aventuras y desventuras de los retoños de Bugs, Lucas y compañía.

**Animaniacs**  
Walko, Yakko, Dot y muchos más en este título de dibujos animados.

**Knights**  
Un título de aventuras y acción medieval en tercera persona.

**The Thing (La cosa)**  
Acción trepidante basada en la aterradora peli de John Carpenter.

**Jurassic Park III**  
La interpretación Gamecube de la tercera entrega de la trilogía de Spielberg.

**Crash Bandicoot**  
El plataforma más famoso de la PlayStation llega a Gamecube.

**Donald Duck: Quack Attack**  
Un plataforma clásico no podía faltar en la Gamecube.

**Superman**  
Menos mal que de esta versión no se encarga Titus.

Se rumorea...

**US Football**  
Ensayos con calidad fotográfica gracias a Retro Studios.

**Thunder Rally**  
Lánzate a la carretera y acaba con el resto de vehículos con este título de Retro Studios.

**Rebo RPG**  
Otra vez los chicos de Retro Studios con un juego de rol y aventuras repleto de ciudades flotantes.

**Metal Gear 2**  
¿Dispondrá de posibilidad de enlace con la versión para GB?



## REBIRTH

Adéntate en el bosque, por cortesía de Gamecube.



En el mismo vídeo que mostró la escena de Too Human, pudimos disfrutar también de esta historia súper envolvente de un árbol muerto que resucita gracias a una luz misteriosa y se dedica a explorar el impresionante hábitat que lo rodea. *Rebirth*, creado por Mix-Core, unos especialistas japoneses en gráficos 3D muy próximos a HAL Laboratories, los creadores de *Super Smash Bros*, mostraba todo su esplendor directamente desde un disco de Gamecube, y lo más probable es que no representara a ningún juego en desarrollo en la actualidad. Sin embargo, desde Mix-Core aseguran que se trata de "una reflexión sobre lo que puede conseguirse a tiempo real con la Gamecube". De este modo demostraron con exactitud el tipo de detalle gráfico que podemos esperar de la Gamecube definitiva. Material de primera.

