

Shigeru Miyamoto ¡Respondemos a tus preguntas!

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°27 (Mars 2000)

Sujet de l'article : Développeurs

Es el mejor diseñador de juegos del mundo, el creador de Donkey Kong, el cerebro de los títulos más importantes de Mario; y viene dispuesto a resolver tus dudas...

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.

Es el mejor diseñador de juegos del mundo, el creador de Donkey Kong, el cerebro responsable de los títulos más importantes de Mario; y viene dispuesto a resolver tus dudas...



INVESTIGACIÓN
ESPECIAL

Shigeru Miyamoto

Director General de Nintendo

¡RESPONDEMOS A TUS PREGUNTAS!



P. Con Mario 64, creaste el primer mundo tridimensional auténtico, y revolucionaste el universo de los videojuegos. Como no es probable que los juegos lleguen a ser en 4-D, ¿cuál crees que será el próximo avance?

Todo el mundo se centra en lo que las nuevas tecnologías serán capaces de hacer, y en cómo aprovecharlas para los juegos. Pero en realidad, lo que necesitamos es un "invento" nuevo. En estos momentos trabajamos para establecer las bases de una nueva experiencia jugable, y la tecnología tan sólo juega un papel relativo. Creo que ya nos



△ Mario 64, el primer mundo en auténticas 3D, sigue siendo un título excepcional. El próximo paso para Shigeru y Nintendo es un "juego de nueva invención". Muyyyyyy interesante.

encontramos en un momento que ofrece la tecnología necesaria, lo que hace falta es creatividad a la hora de usarla. Lo que pretendemos es crear algo nuevo y único, y esa es una responsabilidad que creo que me corresponde. Con la Dolphin, las posibilidades creativas son aún mayores que con la Nintendo 64.

P. Siempre has estado ligado a personajes muy consistentes, como Mario y Link, pero, ¿crees que se conseguirá algún día, quizá con la Dolphin, que los jugadores estén dentro del juego?

Puede ser. En términos tecnológicos, ya se ha alcanzado el nivel que permite que esto ocurra. Quién quiera desarrollar en este sentido ya dispone de la tecnología necesaria. En Nintendo ya hemos probado esta alternativa con el juego Talent Studio, aunque no sé si puede considerarse un juego propiamente dicho. Quizá no se trate de un juego, pero puedes incorporar tu imagen o la de un amigo mediante la Game Boy Camera, y después realizar diversos



△ El 64DD ofrece la posibilidad de los juegos on-line. De hecho, puedes pedirlo via Internet.

Shigeru habla de... DOLPHIN



La Dolphin se basa en un concepto de libertad absoluta: puedes hacer esto si quieres, pero si no te apetece, no tienes por qué. Así es como queremos que sea.

retoques. Eso no es nada del otro mundo, pero lo bueno es que puedes trasladar esas imágenes a un paquete animado. Es como realizar los juegos en 3-D que hacemos nosotros: el mismo proceso. La idea es interesante.

P. ¿Qué piensas de los juegos on-line? ¿Te gustaría involucrarte?

Estoy muy interesado en los juegos on-line, y entiendo que la gente esté entusiasmada (todo el mundo habla de ello). Pero ya sabes cómo funciona Nintendo: nunca se dedica a copiar lo que hacen otras empresas. Por lo tanto, si algún día me veis hablando de juegos on-line, será porque hemos descubierto una forma nueva de enfrentarnos a la idea. No lo intentaremos simplemente porque se hable de ello.

P. ¿Qué ideas puedes aportar al mundo de los juegos on-line?

Lo que se necesita es simple y puro entretenimiento. Considero que Nintendo es una empresa de entretenimiento, por la que siente afecto gente de procedencia muy diversa; por eso, si nos adentramos en el mundo de los juegos por Internet, debería tratarse de algo de principios sencillos y a un precio asequible. Después de darle muchas vueltas al asunto, he llegado a la conclusión de que los juegos en red

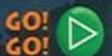
todavía no han alcanzado un nivel que permita que los disfrute una audiencia masiva, todo lo contrario de lo que sucede con los videojuegos, que han demostrado ser capaces de entretener a millones de personas gracias a su sencillez. Cuando pienso en la infraestructura de los juegos on-line en todo el mundo, el coste de establecimiento de redes en cada país, de momento, resulta demasiado caro. Pero hay otro problema: si millones de personas intentaran jugar conectados a la vez, el ordenador central se colapsaría de inmediato. Por lo tanto, puede decirse que sí, Nintendo está interesado en los juegos on-line, pero no creo que nos lancemos a ellos en un futuro inmediato.

Sin embargo, estamos llevando a cabo diversos experimentos. Por ejemplo, Nintendo ha



△ La pantalla de opciones del 64DD. Desde aquí puedes acceder a la primera experiencia on-line de Nintendo.

anunciado ya que venderemos el 64DD en Japón a través de un único servidor de Internet, y también hemos hecho público un sistema para conectar la Game Boy a teléfonos móviles. Y cuando hablo de Game Boy y teléfonos móviles, me refiero a juegos on-line a tiempo real.



Shigeru habla de... JUEGOS ON-LINE



Si en algún momento nos decidimos a hablar de juegos on-line, será por qué hemos dado con un enfoque nuevo. No lo haríamos para seguir la corriente que arrastra al resto.

P. Con PlayStation 2, Sony cree que será capaz de hacer que los jugadores sientan emociones con los juegos. ¿Cuál es vuestra misión con la Dolphin, y cómo funcionará en comparación con la nueva PlayStation?

¡La Dolphin dispondrá de un Super Emotional Engine! No, en serio, es una pregunta muy interesante. La realidad de la PlayStation 2 es que resulta muy difícil hacer juegos, porque tienes herramientas nuevas, y la gente espera que ofrezcas gráficos y sonidos cada vez más realistas. Pero Nintendo siempre se ha empeñado en hacer las cosas de otra forma. Siempre hemos procurado deformar la realidad: nos hemos encargado de tomar la vida real y realizar una versión algo diferente. Me gusta que la gente lea entre líneas. Ni es bueno ni es malo: algunos desarrolladores pensarán que está bien, pero quizá a otros les parezca mal. Yo pienso que las dos opciones son válidas. Dolphin será un sistema que podrá hacer realidad ambos deseos.

alguien quiere programar juegos con una gran capacidad de memoria, puede hacerlo, pero si no les apetece utilizar la enorme capacidad de memoria del formato DVD, también pueden pasar. Otorga más libertad que un cartucho.

P. ¿Te arrepientes de la decisión de adoptar el cartucho en lugar del CD en la N64?

No. Desde el punto de vista de terceros desarrolladores, puede que el cartucho sea más arriesgado, por culpa



Mario 64 y Zelda no tendrían razón de ser decantado por el CD. Super

del coste del formato, pero no podríamos haber realizado juegos tan revolucionarios si nos hubiéramos

20 años, cuando estaba creando al personaje que más tarde se llamaría Mario, la gente adulta jugaba con videojuegos tanto como los más jóvenes, pero con el tiempo, Mario adquirió un matiz algo más "infantil", ya que al equipo se unieron más diseñadores. Yo siempre intento pensar en la mejor forma de sacar provecho del mismo personaje, de modo que pueda resultar atractivo para audiencias más adultas. No quiero que un adulto sienta vergüenza de jugar con un título de Mario, por lo que estamos intensificando la calidad del diseño, de modo que los más mayores también aprecien su potencial. Por ejemplo, en su próxima aventura, no hará la señal de la victoria tan a menudo.

P. ¿Habrá un título de Metroid para la N64?

No estoy involucrado de forma directa en la producción de Metroid, pero el productor ya sabe que nos lo pide, algo que puede animar tanto a él como a su equipo. Por desgracia, se pasan la mayor parte del tiempo creando juegos para Game Boy, que en estos momentos vive una especie de segunda juventud, por lo que suelen estar muy ocupados. Pero han recibido tantas peticiones,

que están estudiando en serio la posibilidad de crear una versión de Metroid para N64 o Dolphin.

P. ¿No te gustaría crear un personaje completamente nuevo en lugar de utilizar una y otra vez a Mario, Link y demás?

Sí, crear personajes y juegos nuevos es algo que nos llama la atención. Por esta razón estoy trabajando en una organización más sistemática para Nintendo. En otras palabras, estábamos demasiado ocupados con las secuelas de algunos juegos originales, y no nos quedaba el tiempo ni los recursos necesarios para el desarrollo de

Shigeru habla de... PRÓXIMO PASO DE NINTENDO



Lo que queremos es crear algo nuevo y único, y creo que esa responsabilidad me corresponde. Con la Dolphin, las posibilidades creativas son mayores que con la N64.

Pretendemos que con la Dolphin cada uno actúe según sus pretensiones. Puedes hacer una cosa, pero no lo intentes si no quieres.



△ Zelda: Mask of Majora: no lo podremos disfrutar ya mismo. Hay que esperar hasta Navidad.

P. ¿Qué importancia va a tener el DVD en el desarrollo?

Mucha. Dicho esto, debo admitir que tiempo atrás pensamos en seguir utilizando cartuchos, incluso en la Dolphin. Sin embargo, el DVD es algo que puede reducir los riesgos comerciales para terceros desarrolladores, por lo que creo que es una buena idea acercarnos a sus necesidades. Y también tiene que ver con esa actitud de dejar hacer según las ambiciones de cada uno. Con el DVD, si

en un CD. A mucha gente le costará admitirlo, debido al gran éxito que ha cosechado la PlayStation en términos comerciales. Pero cuando vieron el bombazo de Zelda o la originalidad de Mario 64, estoy seguro de que muchas empresas de desarrollo que sólo han hecho software para PlayStation sintieron envidia, ya que se trataba de algo imposible de plasmar en un CD.

P. ¿Crees que Sony y la PlayStation 2 suponen una amenaza muy seria?

Creo que debes saber que Nintendo no pretende competir con Sony. Lo que nos importa es lo que Nintendo puede y debe hacer: ser originales y únicos. Por lo tanto, tengo la esperanza de poder hacer juegos para la Dolphin en una atmósfera relajada, sin tener que preocuparme por la competencia.

P. Se rumorea que Mario y Luigi "envejecerán" un tanto en la Dolphin. ¿Cómo lo conseguiréis y qué diferencias aportará a la jugabilidad?

Bueno, puede que ver a Mario y a Luigi con unos cuantos años más sea una buena idea, pero por ahora, eso es todo lo que puedo decir. Hace unos

Metroid para SNES. Un juego buenisimo donde los haya. Según Shigeru, puede que pronto veamos una versión para N64 o Dolphin.



Shigeru habla de... UN NUEVO METROID

Hemos recibido muchas peticiones, y eso nos halaga. Nintendo se está planteando en serio una versión de Metroid para N64 o Dolphin.





Shigeru habla de... PLAYSTATION 2

Debéis saber que Nintendo no pretende entrar en liza con Sony. Lo que nos importa es lo que Nintendo puede y debe hacer: ser únicos y originales.



△ *Metroid para Game Boy. Sería una pasada verlo acompañando al lanzamiento de la Game Boy Advance.*

nuevos personajes. Pero ahora tenemos muchos más recursos a nuestra disposición. Por ejemplo, en Nintendo está aumentado el número de desarrolladores, por lo que nos resulta más fácil crear algo nuevo al tiempo que podemos seguir elaborando secuelas.

También nos estamos asociando con empresas independientes. Ya nos hemos aliado con un equipo de Capcom, con lo que trabajaremos para crear una versión de *Legend of Zelda* para Game Boy. Y hace poco anunciamos la creación de una nueva compañía, junto con Konami, para desarrollar software nuevo para la Game Boy Advance.

P. Si la Game Boy Advance no es capaz de plasmar gráficos en 3-D, ¿será muy diferente de la Game Boy



△ *Link reducido para que quepa en Link's Awakening, para Game Boy. ¿Estará Shigeru trabajando en la nueva aventura de Link?*

actual? ¿Se limitará tan sólo a ofrecer gráficos más vistosos?

Buena pregunta: ¿por qué Nintendo saca a la venta la Game Boy Advance si ya tenemos la Game Boy? La respuesta puede radicar en la tecnología de comunicación que incorpora la nueva máquina. Por desgracia, estas ideas pueden imitarse sin mucho esfuerzo, así que no daré más detalles. Pero conforme se acerque la fecha de lanzamiento de la Advance, convocaremos las ruedas de prensa pertinentes para que todo el mundo entienda lo que pretendo decir. En Nintendo no creemos que los avances en la tecnología del hardware por sí solos puedan ofrecer a los creadores de juegos más posibilidades por lo que se refiere a jugabilidad. Por esta razón, Nintendo procura conectar entre sí todas las plataformas de que dispone, ya que es la mejor forma de aumentar las posibilidades de los desarrolladores para crear software único y exclusivo para nuestras máquinas.

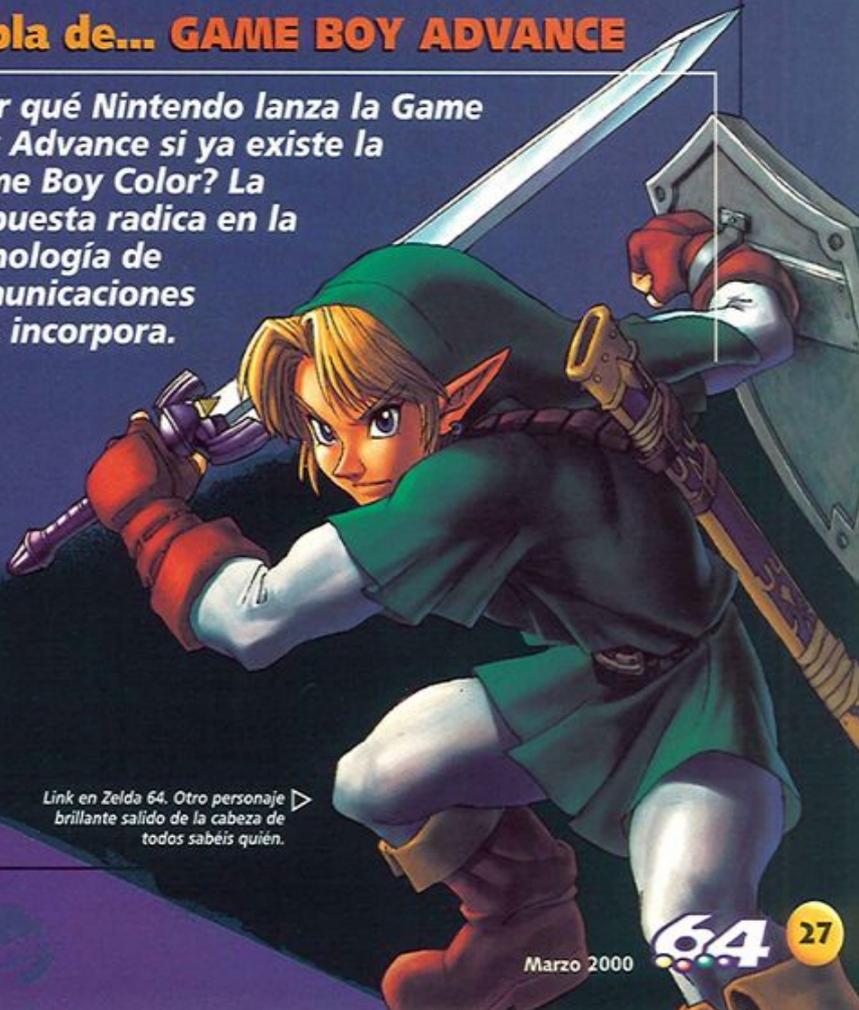


△ *Shigeru es el cerebro creador más importante de Nintendo. En estos momentos, está ideando el mando para la Dolphin.*

Shigeru habla de... GAME BOY ADVANCE



¿Por qué Nintendo lanza la Game Boy Advance si ya existe la Game Boy Color? La respuesta radica en la tecnología de comunicaciones que incorpora.



△ *Link en Zelda 64. Otro personaje brillante salido de la cabeza de todos sabéis quien.*

Marzo 2000

64 27