

Yasuo Daikai, Director de Hybrid Heaven

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°10 (Octobre 1998)

Sujet de l'article : Hybrid Heaven

Descubre al creador de los monstruos...

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

INTERROGATORIO
ESPECIAL

HYBRID HEAVEN

KONAMI

96M



NO DISPONIBLE

Yasuo Daikai



Director de Hybrid Heaven

Descubre al creador de los monstruos...

Hybrid Heaven es uno de los títulos más anhelados para N64. Todo un logro si tenemos en cuenta que nadie, excepto Konami, ha jugado con él desde que se anunció el proyecto hace más o menos un año. Algo ha de tener para que esté en boca de todo el mundo.

Y ese algo no es otra cosa que tres minutos de escenas de video delirantes que se desarrollan entre los restos cavernosos de una nave espacial y un metro de Nueva York tan asfixiante como una cloaca; tres minutos de acción en tercera persona con una animación excelente, unos efectos de luz brillantes y

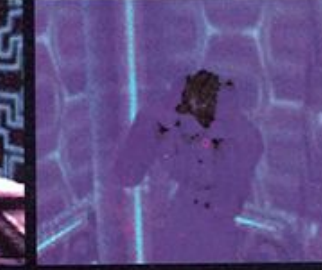
unos gráficos como no se han visto antes en la N64; tres minutos de alienígenas que caen desde los techos y te persiguen en tu huida a través de pasillos tenebrosos. En pocas palabras, tres minutos de trepidante y espectacular acción en 3-D, algo que pocas veces tenemos el placer de disfrutar en el entorno de la N64.

Igual nos estamos pasando. Puede que la jugabilidad de *Hybrid Heaven* no sea tan buena como aparenta. O puede ser que sí. Pero cualquiera que haya tenido la suerte de ver la escena de video en el vidi-wall gigante que Konami instaló en la E3 de Atlanta lo tendrá claro. *Hybrid Heaven* —juego de rol, juego de acción o aventura en 3-D— abrirá nuevas vías con su

aparición en los albores del próximo año.

Sin embargo, todavía se tiene muy poca información acerca de este título, ya que los de Konami han decidido no poner las cartas sobre la mesa. *Hybrid Heaven*, al igual que *Metal Gear Solid* en la PlayStation, está llamado a reinar por encima de todos los demás el próximo invierno. Todo el mundo está interesado por este título.

Sin embargo, desde Konami no quieren que se echen las campanas al vuelo. Por eso, cualquier tipo de contacto con algún miembro del equipo de desarrollo es todo un privilegio. Y en la E3 sólo hubo una revista de N64 a la que se permitió entrevistar al director del juego, Yasuo Daikai. Aquí tenéis sus palabras...



32

64 N° 10



Z



M64: ¿Podrías explicarnos cómo se inició el desarrollo de Hybrid Heaven? Mira, en Japón los juegos de rol son muy populares, pero la N64 todavía no contaba con su propio título. Ahora ya está *Zelda*, pero no creemos que eso suponga un problema. Empezamos a desarrollar *Hybrid Heaven* porque queríamos crear un juego de rol con unas características nuevas y originales.

M64: Por lo que hemos podido ver en el vídeo, parece que se incluyen algunos elementos que siguen la tradición de Mario...

Creo que sé por qué lo dices. El juego ofrece mucha libertad, y los mundos son tridimensionales al ciento por ciento y completamente explorables. No obstante, al jugar os daréis cuenta de que *Hybrid Heaven* es diferente. ¡La verdad es que la historia no tiene nada que ver!

M64: Así pues, ¿cómo interaccionan la trama y el juego?

Los jugadores deben meterse en la piel de John Slader, quien, acompañado de su equipo, tiene la misión de rescatar al presidente americano, que ha sido secuestrado por los alienígenas. Hemos procurado que la historia no sea demasiado rígida o específica en ningún momento de modo que pueda evolucionar a medida que uno avanza por los entresijos del juego. Y creo que lo hemos conseguido. De hecho, hace tan sólo seis meses la historia era muy diferente.

M64: El sistema de combate parece muy poco usual...

Eso espero. ¿Quieres saber cómo funciona? Pues mira, cuando luchas contra alguien, tienes a tu disposición un menú y una serie de movimientos desde tres opciones diferentes, tipo «Patada Alta», «Patada Media» y «Patada Baja». Con los puñetazos funciona igual. Tus ataques afectan a los diferentes enemigos de formas diversas, ya que los puntos débiles de sus cuerpos varían de unos a otros. Sin embargo la

situación cambia en cuanto obtienes armas. Pero no quiero explicarte todo el sistema, ya que todavía lo estamos perfeccionando; lo que te he descrito no son más que los cimientos.

M64: ¿Las batallas se dirimen en una pantalla diferente, como pasaba en *Final Fantasy*?

No, las batallas se desarrollan en la misma pantalla. Sin embargo, no son a tiempo real. Se basarán en un sistema de turnos conducido por un menú, pero serán tan fascinantes como las que transcurren a tiempo real, ya que vamos a incorporar algunos conceptos muy interesantes. Aquí es donde se apreciarán las mayores diferencias con *Zelda*.

M64: Así que conceptos muy interesantes... ¿De qué tipo?

Lo siento mucho, pero de momento no puedo darte más datos. Todavía estamos trabajando el aspecto de combate; es algo que de momento nos ha llevado un año. Queremos que todo salga bien.

Slader, el personaje con el que juegas, cambiará de aspecto físico a lo largo del juego, así que de todos modos ya tienes dos personajes con los que jugar. Pero en el vídeo que visteis en la muestra aparecen dos personajes diferentes en acción, y sólo uno de ellos es John Slader. Se trata de otro miembro de su grupo. Pero a lo mejor cambia.

M64: ¿Y qué me dices de los jefes? En el vídeo aparece uno increíble...

Serán enormes, pero el que se vio en el vídeo no es un jefe. Se trata tan sólo de un enemigo más, uno de los híbridos. En *Hybrid Heaven* habrá dos tipos de enemigos: cibernéticos y orgánicos. Los cibernéticos son engendros electrónicos, mientras que los orgánicos son criaturas con vida. Sin embargo, a medida que el juego avanza, ambos tipos se fusionan para dar paso a enemigos más poderosos. Un híbrido de criaturas cibernéticas y orgánicas contará con la fuerza de ambas especies. Pero también con sus debilidades.

M64: Parece un juego muy cinéfilo. ¿Era esa vuestra intención?

Sí, por supuesto. Yo pretendía que el juego fuese como una película de ciencia ficción de Hollywood. Por eso hemos incluido escenas de vídeo a tiempo real, para que la sensación de película sea aún mayor.

M64: ¿Qué opinión os merece el desarrollo para N64?

Es muy duro, y más si tenemos en cuenta que es nuestro primer juego para esta consola. Pero creo que, en general, resulta difícil desarrollar para la N64. Por ejemplo, cuando creamos los polígonos para los personajes de *Hybrid Heaven* y después colocamos las texturas, todo tenía un aspecto borroso. Y eso no era lo que pretendíamos. Nos pasamos tres meses puliendo texturas hasta que pudimos obtener unas imágenes nítidas. Los juegos para N64 pueden tener mejor aspecto que esos mismos títulos para cualquier otro formato, pero tienes

que invertir muchas horas para superar los problemas iniciales.

M64: ¿Piensas que esa es la razón por la que tantos juegos para N64 tienen un aspecto borroso?

Puede que sí. Sin embargo, los gráficos para N64 no tienen por qué ser borrosos. Mira los juegos que produce Nintendo, como *Mario 64*. Obtener unas imágenes nítidas requiere un gran esfuerzo, y puede que algunas empresas de desarrollo no dispongan del tiempo o la paciencia suficientes para llevarlo a cabo. Por suerte, ese no es nuestro caso.

M64: ¿Estáis sorprendidos por las expectativas que está creando *Hybrid Heaven*?

Si te soy sincero, ni siquiera sabía que existían tales expectativas. ¡Y eso es culpa de nuestro departamento de investigación y desarrollo! En Japón se ha hablado del juego en las revistas, pero como sólo se ha podido ver en vídeo, es difícil que la gente se atreva a emitir juicios al respecto.

M64: Pues en Europa es uno de los títulos para N64 más esperados...

¿En serio? Pues cuando empezamos a crear el juego, sólo pensábamos en el público japonés, ya que al principio iba a ser un juego de rol, el tipo de juego que más interesa a los japoneses. Sin embargo, a medida que avanzó el desarrollo y fuimos abriéndonos a más ideas nos dimos cuenta de que *Hybrid Heaven* también tendría un fuerte poder de atracción entre el público occidental. Con las últimas ideas que hemos tenido todavía no sabemos cómo pueden reaccionar ambas audiencias.

M64: ¿Qué juegos para N64 de los que se han visto en la E3 te han impresionado?

Zelda. Creo que hay muchos juegos con algunos momentos muy buenos, pero muy pocos que sean muy buenos de principio a fin. Quizás los desarrolladores se concentran demasiado en un aspecto en concreto en lugar de compensar el juego en su totalidad.

«Todavía estamos trabajando el aspecto del combate, y ya llevamos casi un año. Queremos que todo salga perfecto.»

M64: También se supone que el juego es «orgánico». ¿Qué queréis decir con esto?

Pues que los personajes crecen y se desarrollan según las incidencias del juego. Por ejemplo, si a lo largo de la partida te hieren constantemente en el brazo derecho, al final tu antebrazo diestro desarrollará una fuerza adicional a modo de compensación; llegará un momento en que preferirás siempre dar derechazos cuando tengas que liarte a puñetazos. El concepto orgánico de *Hybrid Heaven* significa que tu modo de jugar y luchar a lo largo del juego afecta a la actuación de tus personajes.

M64: ¿Habrá más de un personaje con el que se pueda jugar?

Todavía no lo hemos decidido. John



CONTINUARÁ...

Cuanto secretismo... Pero no te preocupes, porque tenemos un as escondido en la manga preparado para el próximo número. No te lo pierdas...