

『クロノ・トリガー』でも『アナザーエデン』でもタイムトラベル案には反対だった。それでもなぜ、クリエイター・加藤正人は“タイムトラベルもの”を描くのか—「生きること=作ること」と断言する約60年に及ぶこれまでの人生を振り返る



Resumen refinado de la entrevista con Masato Kato

A continuación tienes un panorama completo y pulido de cada etapa que Masato Kato detalla, con todos los hitos, procesos y anécdotas de su trayectoria.

1. Pasión temprana y formación autodidacta

- De niño devoró cómics (*Devilmán*, *Mazinger Z*), novelas de la Edad de Oro de la ciencia ficción (Heinlein, Asimov, Wells) y series como *Ultraman* y *Star Wars*.
- Su madre, maestra de guardería, le regalaba álbumes ilustrados y organizaba tertulias familiares sobre argumentos y personajes.
- En Bellas Artes descubrió que el currículo no satisfacía su interés por narrar en viñetas: tras un año, abandonó para dedicar las noches a dominar dot art y storyboards, creando un portafolio propio.

2. Tecmo y la precisión del pixel art

- Contratado gracias a su portafolio de “dot art”, trabajó en una antigua sala de un templo en Yoshimine con menos de 12 personas.
- Método de trabajo: crear dos versiones de cada 原画 (A y B), luego convertirlas manualmente en sprites de 16 colores, optimizando memoria y expresividad.
- Aprendió a narrar con economía absoluta: cada pixel, cada frame, contaba para transmitir emoción.

3. Gainax y Princess Maker 2

- Breve etapa en Gainax, en un “open space” de madera con 10–12 animadores y desarrolladores, impregnado de un animado “espíritu Kansai”.
- Seleccionado por Toshimi Akai para formar el equipo de guion (3 escritores) de *Princess Maker 2*.
- Diseñó diagramas de flujo a color para gestionar miles de eventos aleatorios: concursos, festivales, arcos de la “princesa”.
- Valoró la coordinación estrecha entre guion, arte y programación bajo severas limitaciones de cartucho.



4. De Gainax a Square con Chrono Trigger

- Recomendado tras el éxito de *Ninja Gaiden*, se reunió con Hironobu Sakaguchi y Akira Toriyama para un nuevo RPG.
- Responsable del storyboard del opening: cada viñeta (16×16 cm) se rehízo hasta cinco veces para sincronizar imagen, plano y música de Yasunori Mitsuda.
- Forjó su estilo de “escribir en imágenes”, incorporando en el guion indicaciones de cámara y ritmo narrativo.

5. Final Fantasy XI y *Rise of the Zilart*

- Entró al equipo de **FFXI** para redactar la historia principal y la expansión *Rise of the Zilart*.
- Revisó logs de chat y colaboró con diseñadores de misiones para que la narrativa surgiera de la interacción masiva de jugadores.
- Demostró que un MMO puede tener la misma carga emocional de un RPG tradicional, con personajes secundarios profundos y giros argumentales.

6. Another Eden: encargo de GREE

- En 2017 GREE le propuso crear la historia por entregas; aunque dudó por el tema temporal, aceptó para explorar una nueva mirada: “salvar un futuro aniquilado”.
- Trilogía de ocho años:
 - **Parte 1:** dos años de escritura casi en solitario, con revisiones mínimas para mantener la frescura creativa.
 - **Parte 2:** lanzada el 25 de diciembre de 2018 tras 41 meses, introdujo el modelo de “serialización mensual”.
 - **Parte 3:** tenía el final definido desde el inicio; el reto fue tejer múltiples hilos de personajes y mundos distintos.

7. Técnica de síntesis “20→10→8”

- Paso 1: redacta 20 oraciones para exponer la idea completa.
- Paso 2: recorta a 10, seleccionando lo más esencial.
- Paso 3: afina hasta 8, equilibrando matices y dejando espacio a la imaginación del jugador.
- Con ello detecta matices perdidos, elimina redundancias y refuerza el peso de cada palabra.

8. Filosofía vital y visión sobre secuelas

- Plantea el dilema “vivir vs. crear”: renuncia a la seguridad económica para no abandonar su impulso artístico.
- Cree que la verdadera muerte es dejar de crear: “si dejas de crear, te mueres”.
- Rechaza sagas infinitas; prefiere cerrar arcos argumentales y afrontar proyectos nuevos antes que alargar un juego “por mercado”.

9. Legado y agradecimiento a los jugadores

- De Tecmo retiene la disciplina pixel a pixel; de Gainax, el valor del equipo y los momentos de ocio conjunto (ver *Nadia* en silencio).
- Con Square consolidó su método de storyboard cinematográfico y percibió la música como motor narrativo.
- En FFXI comprobó que la interactividad masiva puede reforzar la emotividad si se diseña con rigor de guion.
- En *Another Eden* fusiona todo ese bagaje para ofrecer un “idioma narrativo” propio, con cliffhangers medidos y experiencias sorprendentes.
- Se declara profundamente agradecido a los jugadores que han acompañado casi una década de su viaje creativo.



1. Análisis del storyboard del opening de Chrono Cross

Para entender cómo Masato Kato convirtió unas simples viñetas en uno de los openings más inolvidables, desgranemos sus decisiones narrativas y visuales:

1.1. Estructura en viñetas

- Cada storyboard ocupaba un encuadre de 16×16 cm con indicaciones de cámara (panorámicas, primeros planos, fundidos).
- Para la escena del salto de Crono en la feria:
 - Viñeta A: plano cenital de las atracciones.
 - Viñeta B: acercamiento al rostro de Crono, enfatizando su sorpresa.
 - Viñeta C: combinación con dibujo de Lucca en caída, reforzando la conexión emocional.
- Esa alternancia de puntos de vista crea un **ritmo cinematográfico** que fluye con la música de Mitsuda.

1.2. Iteraciones y sincronía musical

- Kato rehizo varias veces cada corte hasta alinear exacto martilleo de la percusión con el choque de planos.
- En los momentos de silencio de la banda sonora, el storyboard marca un plano fijo al horizonte, aumentan la tensión previa al estallido.

1.3. Narración “en imágenes”

- Cada viñeta va acompañada de notas breves de sonido (“Viento”, “Suspiro”), anticipando efectos de audio.
- Integra directrices de color (sombras azuladas para el crepúsculo, rojo intenso al impacto temporal) que luego validó con el equipo de arte.
- El resultado: una secuencia que no solo cuenta una historia, sino que **hace palpitar** cada fotograma.

2. Técnica “20→10→8” en un fragmento de Another Eden

Para ilustrar cómo Kato refina un diálogo, tomemos una línea temática de “salvar un futuro aniquilado” y veamos su transformación:

2.1. Versión inicial (20 oraciones)

1. El mundo que conocimos yace en ruinas tras el colapso temporal.
2. Las ciudades están vacías, silenciosas como tumbas.
3. Hemos perdido la memoria de lo que fuimos.
4. Solo los vestigios de artefactos hablan de un pasado glorioso.
5. La desesperanza acecha en cada esquina.
6. Aun así, siento una chispa dentro de mí.

7. Un recuerdo difuso de aquello por lo que vale la pena luchar.
8. Debemos seguir adelante, aunque el camino sea doloroso.
9. No estamos solos: hay otros como nosotros.
10. Sus miradas reflejan la misma determinación.
11. Reconstruiremos lo destruido.
12. No para revivir viejas glorias, sino para forjar un futuro distinto.
13. La tarea es inmensa, casi imposible.
14. Pero un solo paso puede cambiarlo todo.
15. Basta con unir nuestras fuerzas.
16. Juntos, podremos reescribir la historia.
17. Cada sacrificio contará.
18. Y cuando miremos atrás, sabremos que no fue en vano.
19. Porque el mañana merece al menos una oportunidad.
20. Llevemos esa esperanza a los rincones más oscuros.

2.2. Reducción a 10 oraciones

1. El mundo yace en ruinas tras el colapso temporal.
2. Las ciudades vacías susurran antiguos recuerdos.
3. Sin memoria, solo queda la chispa de seguir luchando.
4. Somos varios con esa misma determinación.
5. Reconstruiremos lo destruido para forjar un futuro distinto.
6. La tarea parece imposible, pero cada paso importa.
7. Unir nuestras fuerzas puede reescribir la historia.
8. Cada sacrificio reforzará nuestra esperanza.
9. Miraremos atrás sin lamentar lo dado.
10. El mañana merece al menos una oportunidad.

2.3. Pulido final a 8 oraciones

1. Tras el colapso temporal, el mundo yace en ruinas.
2. Susurros de antiguos recuerdos impulsan nuestra voluntad.
3. Somos pocos, pero compartimos la determinación de luchar.
4. Reconstruiremos lo perdido para forjar un futuro distinto.
5. Cada paso, por pequeño que sea, puede cambiarlo todo.
6. Uniremos fuerzas y sacrificios para reescribir la historia.
7. No lamentaremos lo dado; avanzaremos con orgullo.
8. El mañana merece al menos una oportunidad.

3. Comparativa de escenas emotivas en FFXI vs. Princess Maker 2

Masato Kato adapta su estilo según el género; veamos dos momentos clave y cómo moduló la carga emocional.

3.1. Final Fantasy XI (“Rise of the Zilart”)

- **Escena:** La princesa de Aht Urhgan, desolada ante la destrucción de su patria, revela su culpa por no haber actuado antes.
- **Características:**
 - Diálogo extenso, con monólogos internos y respuesta de PNJ que guían al jugador.
 - Integración de música épica en tiempo real, reforzando cada línea.
 - Uso de logs de chat local para que el jugador experimente la soledad y la esperanza compartida.

3.2. Princess Maker 2 (Festival de verano)

- **Escena:** Durante la feria de verano, la “princesa” confiesa a su mentor su miedo a equivocarse en el futuro.
- **Características:**
 - Conjunto de apenas dos o tres líneas, cada elección ramifica festivales, exámenes y relaciones.
 - Diálogos concisos, diseñados para caber en memoria limitada; cada palabra pesa.
 - La emotividad emerge de la comparación: una frase larga o mil breves flashbacks que el jugador reconstruye mentalmente.

3.3. Contraste y aprendizajes

- En un MMO Kato **explota el espacio**: mucha expresión, acompañada de interactividad masiva.
- En un simulador de vida, **restringe el lenguaje**: potencia la imaginación del jugador con diálogos puntuales y múltiples ramificaciones.
- Ambos métodos muestran su dominio del ritmo narrativo:
 - En FFXI, la música y la divulgación de lore mantienen la inmersión colectiva.
 - En PM2, la estructura de “elección-resultado” genera emotividad a través del descubrimiento personal del jugador.

¡Aquí tienes la ilustración, capturando el espíritu narrativo de Masato Kato!



Apéndice: Detalles adicionales de la entrevista a Masato Kato

- La Entidad en Chrono Trigger: Aunque la entrevista no lo dice explícitamente, en declaraciones relacionadas, Kato ha señalado que la 'Entidad' de Chrono Trigger no es un ser divino, sino la conciencia del propio planeta. En la entrevista sí queda claro que el viaje temporal nunca fue su idea favorita, y que prefería usarlo como vehículo simbólico y emocional más que como gimmick técnico.

Aclaración de copilot: Un gimmick es un truco o artilugio diseñado para llamar la atención, generar sorpresa o añadir un toque distintivo. Cuando se califica como "técnico", se refiere a un recurso o técnica basada en la tecnología o en la destreza operativa más que en el contenido o la sustancia del producto o mensaje.

- Disputa creativa, ¡おのれ邪鬼王!: Durante su época en Tecmo, Kato discutía con sus superiores si ciertas frases sonaban creíbles. El caso más famoso fue el de la frase '¡Onore Jakio!' en Ninja Gaiden, que le parecía anticuada. Esa discrepancia lo llevó a escribir su propio guion en Ninja Gaiden II. Esto muestra cómo su rol como escritor nace del inconformismo narrativo.



Aclaración de kabotchi: Masato Kato discutió con el director porque le parecía que "おのれ" era una palabra demasiado anticuada o teatral para que la dijera un joven moderno japonés como Ryu. Kato propuso algo más como "きさま!" (también fuerte pero más actual), pero el director insistió en dejarlo. El resultado fue que esa línea se volvió un meme legendario entre los fans.

- De odiar los videojuegos a transformarlos con historias: Kato admite que durante su juventud detestaba los videojuegos: los consideraba una pérdida de tiempo comparado con leer libros. Todo cambió al ver a su hermana jugar Dragon Quest. Al presenciar cómo el jugador podía 'vivir una historia', comprendió el potencial emocional del medio y decidió involucrarse en él.
- El método 20→10→8 como filosofía de diseño: Kato revela que el famoso método que aplica a sus diálogos también lo utiliza para construir mundos narrativos. Aunque solo se ve una parte en el juego, siempre diseña el doble o más de contenido. Esta 'parte invisible' es la que da profundidad emocional a sus historias. Según él, lo no dicho también cuenta.

Documento traducido por Copilot y revisado por Adrián el 12 de julio de 2025.

Enlace original de la entrevista:

<https://news.denfaminiogamer.jp/interview/250711b>

