

[Exclusiva] Entrevista e imágenes de Dive: The Medes Islands Secret

La semana pasada, os ofrecíamos una entrevista con los chicos de Dreambox, creadores de Robox, en donde también mostrábamos el primer tráiler del juego.

Hoy, os traemos a todos una nueva exclusiva, que consta también de entrevista y contenido gráfico del título.

En esta ocasión hemos tenido la oportunidad de entrevistar a José A. Giacomelli, Productor y Diseñador de Cosmonaut Games, creadores, entre otros proyectos, de Dive: The Medes Islands Secret.

Como sabéis, Dive, es una de las últimas promesas nacionales en lo que a videojuegos se refiere. Una apuesta muy arriesgada, ambientada en el fondo marino, y en un paraje de nuestras propias costas.

En esta entrevista conoceremos muchos más detalles de Dive, así como de la empresa y las personas que están detrás de semejante proyecto.

Pero antes de pasar al contenido, hagamos una reflexión. Cosmonaut, Dreambox, Over The Top, Continental, MercurySteam, Akaoni, Distopia... ¿Alguien duda ya, de que estamos en una segunda edad de oro del software español?

A poco que los juegos de estos estudios tengan éxito, podremos convertirnos en un productor de videojuegos de reconocimiento internacional. Apoyemos a nuestros desarrolladores, que con juegos de calidad mundial, están dando un golpe en la mesa y diciendo: "¡Ehh, que en España también sabemos hacer videojuegos!".

Sin más, la entrevista:

Destacar, antes de nada, los detalles que nos ofrecen acerca de la historia del título, su relación con Over The Top Games, y la información de su próximo juego, ya que incluso nos desvelan su nombre en primicia: INKUB.

Antes de nada, ¿podrías presentarte a nuestros usuarios y decirnos cuáles son tus funciones en Cosmonaut Games?.

Mi nombre es José A. Giacomelli. Tengo 40 años y me gustan los videojuegos desde que tenía 8. Aunque, a nivel profesional, siempre

había estado más cercano a la informática de gestión, en el 2001 arrancamos una empresa orientada al ocio donde hemos desarrollado diversas máquinas de videojuegos, nos hemos acercado al mundo casual on-line para PC y hemos publicado varios títulos en caja. En el 2009 decidimos crear la marca Cosmonaut Games y empezamos a desarrollar para Wii a través de su servicio WiiWare. Actualmente hago un poco de todo dentro de Cosmonaut pero mis tareas principales son las de Productor y Diseñador de Juegos.

La primera es una pregunta obligada. ¿Cuántas personas componéis Cosmonaut Games y qué experiencia tenéis en el sector? Según tenemos entendido no sois un estudio recién creado, y lleváis tiempo trabajando en otras plataformas ¿cuáles?

Cosmonaut Games está constituido por 5 personas y un par de Freelances. Somos pequeños. Y sí, como te comentaba llevamos haciendo, produciendo o publicando videojuegos desde 2001. Los primeros desarrollos que llevamos adelante fueron para máquinas recreativas: máquinas de videojuegos, máquinas de Redemption y alguna tragaperras. También hemos realizado pequeñas inversiones en videojuegos para PC, sobre todo para el mercado de distribución OnLine y del tipo Casual. También llegamos a publicar 4 videojuegos en España de otros desarrolladores, como el Space Hack o el Golf Galaxy, bajo la marca 46TSM Games. De todas formas la puesta de largo nos llegó el año pasado con la concesión por parte de Nintendo de la licencia oficial de Desarrollador.

¿Cuánto tiempo habéis estado centrados en vuestro próximo proyecto para Wii Ware, Dive: The Medes Islands Secret?

5 Meses. Ese es el tiempo. Y esa es la estrategia que tenemos en Cosmonaut. Los presupuestos para un juego de estas características son muy ajustados para intentar buscarle una rentabilidad. Lo realmente difícil es conseguir un juego como Dive en tan poco tiempo. Pero se puede hacer.

Háblanos un poco sobre Dive, un juego bastante peculiar. Un plataformas, pero submarino, sin "plataformas". ¿De dónde ha surgido esta idea?

La idea surgió directamente en las islas Medes, el verano pasado. Acabábamos de lanzar 5 Spots Party y teníamos que empezar a pensar en un nuevo desarrollo. No podíamos quedarnos parados demasiado tiempo. Estando de turismo por las Medes y viendo el fondo marino con el tour en barco me llegó la idea. Surgió sin más... hicimos memoria sobre los juegos de submarinismo que habíamos visto en WiiWare... eran casi inexistentes. Habíamos probado con un juego de corte Casual: pero pensamos que con un plataformas podríamos acceder a un target de público más amplio. Así que, con

esas dos ideas en la cabeza, empezamos a dibujar y a pensar cómo podía ser el juego.

En un plataformas clásico, como Mario, puedes correr, saltar, lanzar objetos... Esto debajo del agua es imposible o prácticamente imposible. ¿Qué habilidades sustituirán a todas estas opciones? ¿Qué podremos hacer en los fondos marinos?

Hay diferentes características importantes que influyen directamente en el GamePlay. Básicamente son la Profundidad, los enemigos, los laberintos, la oscuridad y el oxígeno aunque hay algunos otros. Para que os hagáis una idea, el oxígeno es la vida del personaje. La velocidad con que te mueves, la flora marina, los enemigos marinos repercuten en tu oxígeno. Si te quedas sin oxígeno deberás volver al inicio del nivel o al último checkpoint alcanzado. La profundidad tiene también una doble función y fundamental en el desarrollo del juego. No puedes bajar más allá de lo que te permite el equipo que lleves y la oscuridad juega un papel relevante. Los enemigos te ponen las cosas difíciles. Aparecen nadando u ocultos tras las rocas... ciertamente, la dificultad es bastante alta.

Las comparaciones son odiosas, y desde el anuncio del título se han empeñado en compararlo con Endles Ocean. ¿Qué opinas de esta comparación?

¡Pues que te comparen con un jugazo como el Endless siempre es positivo! Sin embargo dejadme decir que me enteré de la existencia de este juego después de empezar el desarrollo. Sinceramente, no lo he jugado pero por los vídeos que he visto y alguna persona que ha jugado a ambos, parece ser que el parecido es el medio acuático, pero nada más. Dive es un juego de Niveles, objetivos, laberintos y peligros. También he visto comentarios en internet que hablan de un gran parecido con el Eco The Dolphin. Este ni lo conozco. Os puedo decir que si hay algún juego del que he sacado algún elemento, ese es el Scuba Dive, un viejo plataformero de mi época de Spectrum... el Barco en la superficie y las conchas marinas son en honor a este juego. Sin embargo, la doble historia, el funcionamiento no lineal, y la gestión de los elementos del Game Play lo hacen diferente. ¿Cuántos niveles tiene el mapa de Dive: The Medes Islands Secret? ¿Podremos volver a zonas ya exploradas?

Tenemos 10 Niveles no lineales. Con NO lineales dejadme darle un doble sentido. Cada nivel es No lineal porque no se obliga al jugador a ir por un determinado camino. Se tienen diversas alternativas en cada nivel y los checkpoints están repartidos por el mapa del nivel. Es posible que un jugador llegue a un checkpoint primero y que, para otro jugador, ese sea su último checkpoint del nivel. Por otro lado, y si bien no puedes acceder a todas las islas al inicio del juego, a

medida que recuperas el tesoro de cada isla o nivel, ésta queda abierta. El jugador podrá volver en cualquier momento para conseguir más dinero, explorar zonas profundas o buscar algún misterio.

En el título tendremos que encontrar 10 objetivos distintos en 10 localizaciones diferentes, pero habrá una segunda trama argumental, que será quizás la principal. ¿Cómo se ha trabajado la historia? ¿Es quizás un elemento secundario a favor del gameplay?

A veces, en pleno desarrollo, ocurren cosas o te surgen problemas que hacen que el juego salga fortalecido o magnificado. En el caso de Dive: The Medes Islands Secret, la magia vino de la mano de las propias Medes. El documento de diseño original era bastante más lineal del que finalmente hemos conseguido. 10 tesoros en 10 localizaciones, como tú bien apuntas; nada más. Como sabéis, las subvenciones para videojuegos en España escasean y pensamos que añadiendo el nombre "Medes Islands" al juego (que originalmente se llamaba DIVE), podríamos hablar con alguna asociación turística de Girona para poder conseguir capital o ayuda de marketing o, simplemente, imágenes y documentación submarina. Y esa idea salió bien. Conseguimos una pequeña aportación económica que debía ayudarnos no en el desarrollo, pero sí en el marketing del videojuego. Se volcaron con la idea y nos facilitaron toda la información que necesitamos (fotos, vídeos, mapas...). A cambio, el nombre del juego debía contener MEDES.

Dimos vueltas a varios nombres como Dive Medes, Dive in Medes o Dive into the Medes Islands... pero el que nos pareció con más gancho fue el que, al final, pusimos. Pero claro, "The Medes Islands Secret" implicaba algo más que lo que teníamos en aquel momento: ¡había un secreto en el juego! Así que reescribimos el guión y generamos una segunda trama argumental que te permite descubrir dicho secreto y terminarte el juego. Buscamos las historias que rodeaban a Les Medes... Martín I "El Humano", la fortaleza Templaria, el derrumbe de la isla... No había que inventarse demasiado... los ingredientes estaban ahí.

Ya veis, una casualidad que hizo que, a nuestro entender, el juego pasara a un nivel superior tanto en lo concerniente al guión como al tiempo de juego.

Sobre la duración del juego. Habéis comentado que el tiempo de juego será de unas 6 horas, algo que está realmente bien para WiiWare. ¿Se incluirán elementos que alarguen la duración del juego? ¿Habéis pensado en incluir contenidos descargables?

Tristemente no hay elementos descargables, no hay conexión internet y se nos han quedado otras muchas ideas en el tintero. Pero el juego es largo. Siempre nos habíamos fijado en los comentarios de los jugadores en la prensa especializada. Dentro de WiiWare creemos

que se valora la jugabilidad los gráficos y el tiempo de juego. Los comentarios acerca de estos tres factores son reiterativos en muchos juegos. En Dive, el jugador podrá ser más o menos hábil, pero se encontrará frente a laberintos muy grandes plagados de enemigos y dificultades. Como os decía, el doble script nos ha permitido alargar un poco más la duración que yo situaría en torno a las 5 horas. Además, si aún así no se tiene bastante, podremos pasarnos un par de horas más para conseguir también todas las medallas de los logros y todos los tesoros ocultos en los niveles.

El apartado gráfico es realmente peculiar, sobre todo por los entornos en donde se sitúa la acción. Vemos un aspecto gráfico realmente atractivo, creado con el mismo motor que Nyx Quest. ¿Ha sido una prioridad este apartado? Háblanos un poco sobre ello y sobre las dificultades que os habéis encontrado a la hora de conseguir esa calidad en WiiWare.

Over The Top es un estudio formidable. Tienen unos criterios basados en la excelencia gráfica y la jugabilidad que son abrumadores. Nos conocemos desde hace tiempo y nosotros no teníamos motor gráfico. A ellos tampoco les pareció correcto licenciárnoslo debido a que no era un motor comercial y no podían darnos soporte. Pero arrancar un desarrollo con el motor de Over The Top nos pareció una posibilidad muy atractiva. NyxQuest y Dive son dos juegos de plataformas de vista lateral 2.5D. Finalmente llegamos a un acuerdo y pudimos arrancar el desarrollo con su engine. Ellos añadieron cáusticas y efectos marinos y nos ayudaron mucho durante el desarrollo. Sin ellos Dive: The Medes Islands Secret no hubiera sido lo mismo.

La limitación de espacio de WiiWare, ¿es para vosotros un problema, o una ventaja que os iguala a las grandes compañías del sector? ¿Habríais usado más megas si hubieseis podido?

Ciertamente, nos lo habíamos planteado, simplemente, como un requisito. Los grandes siempre tendrán ventaja ya que tendrán más recursos para hacer que su juego sea más visible y podrán apostar más fuerte por el marketing. Los pequeños, tendremos que dar más de nosotros mismos para hacernos un hueco. Lo que sí es cierto es que el producto final, el que se descarga el jugador, puede ser igual o mejor que lo que se pueda desarrollar en un estudio con más recursos.

El espacio de WiiWare es reducido. Hay que hacer maravillas para concentrar 10 mapas, animaciones, ubicaciones, 2D, 3D y una banda sonora de 7 temas en ese espacio. Si hubiéramos podido, hubiéramos usado más megas, por supuesto.

Según tenemos entendido Dive está ya a punto de ser acabado, y vosotros ya estáis preparando vuestro próximo título. ¿Será también

para WiiWare? ¿Puedes decirnos algo de él, aunque solo sea el género y su ambientación?

Queremos lanzar 3 juegos este año. Tenemos el segundo desarrollo casi terminado pero nos ha parecido que debíamos ir por partes. Así que vamos a seguir nuestro camino con Dive: The Medes Islands Secret y pospondremos un poco el lanzamiento y el marketing del siguiente. Os puedo decir que se llama INKUB, será para WiiWare y se trata de un género bastante más arriesgado que un plataformas. Digo arriesgado porque quizás es un género con menos adeptos. Se trata de un Tower Defense. Pero no puedo leer nada más... todavía.

¿Hay posibilidad de que trabajéis en otras consolas en el futuro?

Sí, por supuesto. No estamos cerrados a nada pero de momento estamos volcados con Wii y WiiWare. Hemos de ver cómo evolucionan las ventas y ver las diferentes opciones que se presenten. Nos parece lógico reaprovechar el trabajo ya hecho para publicar en otras plataformas aunque, de momento, no es nuestra prioridad.

Gracias por vuestro tiempo, ha sido un placer entrevistar a gente con vuestra creatividad, y esperamos poder visitaros pronto en vuestras oficinas.

¡Tenéis las puertas abiertas! Dejadme que también yo os agradezca Hugo y Fabio vuestro interés por Dive: The Medes Islands Secret. Para nosotros es genial que nos brindéis la oportunidad de dar a conocer este trabajo que nos ha llevado de cráneo durante los últimos meses. Ya sabéis que los videojuegos son muy pasionales y después de mucho esfuerzo siempre es una recompensa que una publicación como DSWii se fije en nosotros y publique detalles de nuestro trabajo. Gracias, de verdad.

<http://dswii.es/21259/exclusiva-entrevista-e-imagenes-de-dive-the-medes-islands-secret/>