

Rozhovor s Core Design

Tomb Raider 2

Core, součást rozpínající se gigantické vydavatelské společnosti Eidos, udělala patrně největší hit roku 1996 - Tomb Raider (jak pro PC, tak pro PlayStation). Dokonce i v letošním roce se hra velice dobře prodává a zájem o ni neklesá. Core, sídlící v Derby, je víceméně nezávislá na hlavním vedení Eidosu a počet svých zaměstnanců (40 lidí) ve vývoji se chystá zvýšit. Jako další titul by měl přijít na řadu Fighting Force (PC i PlayStation), pak Tomb Raider 2 (též oba formáty) v listopadu. Na návštěvě v dílně Core jsem mluvil se Susie Hamilton, která osobně ručí za to, aby obě hry prorazily a zajistily další vzrušující budoucnost společnosti.

Susie Hamilton je ve funkci PR Managerky v Core už víc než pět let a tak jsem na ni vyhrbil několik otázek. Mluvíme tvůrčího týmu Tomb Raidera 2 byl Gavin Rummery.

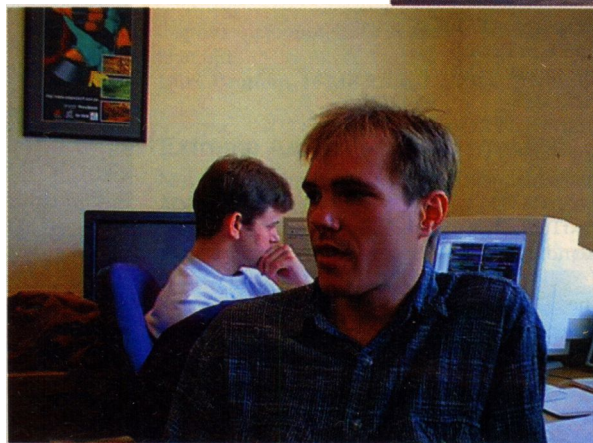
Level: Byli jste překvapeni úspěchem Tomb Raidera? Myslíte, že pomohla marketingová kampaň? Myslíte si, že by to byl takový trhák, kdyby nebylo Eidosu?

Susie Hamilton: Trhák by to, myslím, rozhodně byl, ale těžko říci, jak velký by byl bez finanční injekce a marketingových expertů lidí z Eidosu. Podařilo se nám dosáhnout k daleko vzdálenějšímu publiku, než by se nám kdy mohlo povést, kdyby Core zůstala sama. Hlavní proud aktivit Eidosu znamenal velkou změnu. Články v některých důležitých novinách a populárních časopisech nám pomohly získat mnohem víc zájemců o hru, než speciální herní časopisy.

Kupodivu se moje práce nikterak neulehčila, protože se musíme vypořádat se vším, co se právě dělá, hlavně s Tomb Raiderem 2. Firma Core Design se zavedla jako velký producent

PC her, my jsme měli úspěch především na poli konverzí nebo her na Amigu. Až Tomb Raider nás proslavil jako významného výrobce a designera PC her.

Core získala autonomii na hlavním vedení Eidosu a poslední slovo máme my, když má Eidos nějaký nápad



Gavin Rummery.

nebo si myslí, že by se měl zvolit jiný přístup. Jestli všechno zůstane, jak je (Core bude vyvíjet a Eidos vydávat), pak bude situace v budoucnu perfektní.

Level: V celém světě jste dostali výborné kritiky, ale našlo se i pár velice negativních. Snažíte se je vyvracet?

Susie Hamilton: Ne. Nesnažíme se handrkovat s žádným časopisem nebo recenzentem a abych pravdu řekla, ani jsem se s vysloveně negativní recenzí nesetkala. Ty negativní body, které se v některých recenzích objevily a které jsme uznali za oprávněné, jsme se snažili opravit a odčinit v Tomb Raiderovi 2.

Level: Kdo přichází v Core s nápady na hry - speciálně na Tomb Raidera?

Gavin Rummery: To dělají všichni ve skupině, která hry vyvíjí. Mají uši všude, takže vědí, jaké hry by lidé chtěli. Hry, které dělají, jsou hry, které by si sami koupili. Poslední rozhodnutí je na našem hlavním designerovi, Jeremy Smithovi, ale v podstatě



Sídlo Core Design.



Susie Hamilton.

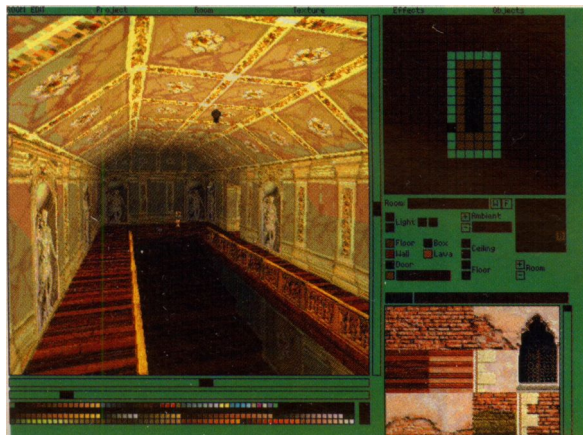
se snažíme nechat týmy, aby byly tak kreativní, jak jen to jde, což doposud fungovalo skvěle.

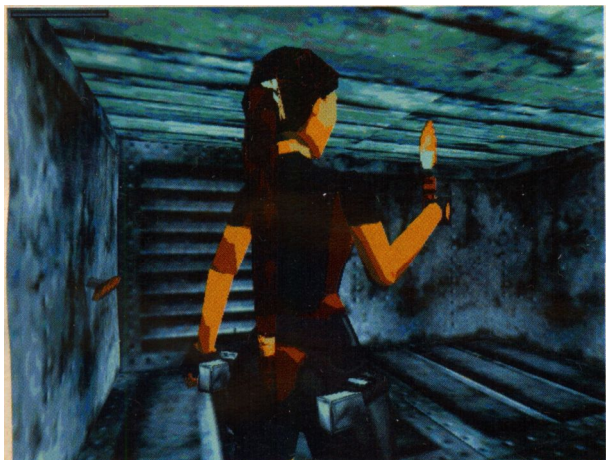
Nápad udělat Tomb Raidera přišel od jednoho týmu, který chtěl udělat hru, která by vypadala jako film, ale měla prvky adventury. Jedno z hlavních kritérií bylo, aby hlavní postava byla neustále vidět.

Level: Ovládání bylo těžké a místy i těžkopádné, uděláte ho pro příště jednodušší? Bylo těžké přimět obě verze - PlayStation i PC, aby dobře šlapaly?

Jasson Gosling (programátor): Bylo dost obtížné zajistit ovládání u obou formátů. Původně měla mít Lara dvacet až třicet různých animací, ale když práce pokročily, ukázalo se, že je stále těžší spojit všechno dohromady. Mohli byste se hýbat a zjistit, že se mlátíte o zeď, když vyskočíte. Bylo těžké skloubit animace s ovládním a pohybem, ale podařilo se nám to udělat dobře s menším počtem animací. Rozhodně nebyl možný žádný kompromis u žádného z formátů. Systém ovládání byl navržen tak, aby fungoval na jakékoli mašině, alespoň pokud má dost tlačítek.

Dokonce kdybyste chtěli dělat kompromisy mezi PC a PlayStationem, když dojde na grafiku, řekl bych, že nebyly žádné problémy kro-





mě omezení strojů. PC a PlayStation jsou si velice podobné, co se grafiky týče. Jediný skutečný problém bych viděl v rychlosti PlayStationu. PC je mnohem silnější ve výpočetních operacích.

Level: Pohyby postav jsou velice realistické - jaké programy jste použili? Byl to motion capturing? Lara se pohybuje jako dáma, stál jí někdo modelem?

Gavin Rummery: Ne, žádný motion capture použit nebyl. Používali jsme jenom naše běžné „utility“ nebo programy jako 3D studio. Důvodem, proč grafika vypadá tak, jak vypadá, je počet expertiz a spousta práce. Vyvinuli jsme slušný animační editor, takže se na animaci můžeme podívat, než je dáme do hry, pak se jednoduše mohou přidat další. Od texturování ke konečné verzi je to velice dlouhá cesta.

Susie Hamilton: Laufte někdo modelem nestál, ale pro dvojku jsme už našli osobu, která je jí velmi podobná, a budeme ji používat při některých propagačních akcích.

Level: Tomb Raider 2 je pokračování, nebo docela jiný příběh, grafika a všechno?

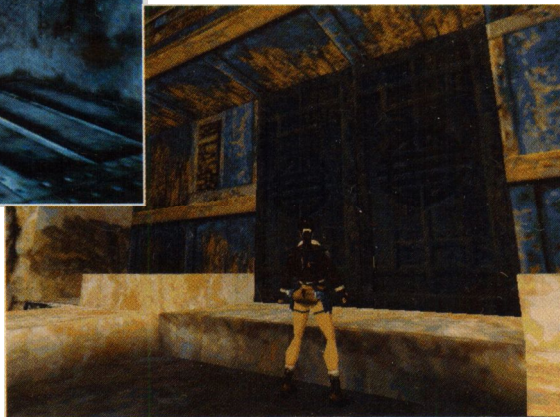
Gavin Rummery: Nabalujeme na stejný engine úplně nový příběh, docela jiný. Jsou tam také nové postavy a spousta nových prostředí. Žádné z nich jste ani vzdáleně nemohli vidět v první hře. Všichni záporňáci jsou noví. Aplikovali jsme všechno, co už jsme měli. Dokonce i úhly kamery. Navíc jsme Laře přidali copánek.

Level: Uděláte delší prolog a příběh? To byl jeden z nedostatků první hry.

Gavin Rummery: Myslím, že ten v jedničce byl v pohodě. Je to interaktivní adventura prošípaná spoustou puzzlů, takže dějová linka není tak důležitá. Dokud má hráč nějaký zá-

kladní scénář, ani zápletka není důležitá. Jsou to puzzly, co dělá hru hrou, spolu s jejím vzhledem.

Level: Grafické zpracování hry bylo velmi působivé, jaká vylepšení se chystají? Bude ji podporovat většina 3D karet? Jestliže ano, jaké?



Gavin Rummery: Ke grafické stránce - budeme mít dynamické osvětlení, které se mění během hry. Například když vystřelíte z pistole, osvětlí se vzduch kolem vás a dokonce i předměty budou vrhat stíny, pokud kolem nich světlo projde. Jiné světlo bude mít plápolající oheň. Západ slunce v jednom z levelů má naprosto jiný vzhled, než by se dal docílit s jakýmkoli, řekněme elektrickým, světlem. To dramaticky změní vzhled celé hry.

Další působivou složkou jsou venkovní scény, stejně dobré jako scény z interiéru.

Level: Pokud jde o rozsah, puzzle a prostředí, jak byste dvojku porovnali s jedničkou?

Gavin Rummery: Je těžké udělat hru delší, protože ta první byla dlouhá a byla omezena velikostí paměti, takže dvojka bude přibližně stejně rozsáhlá jako první hra.

Level: Zpět k prvnímu dílu. Objevilo se něco, co se zjevně musí vylepšit pro TR2?

Jasson Gosling: Spousta pozornosti se musela věnovat záběrům kamery, tak jsme na tom těžce pracovali. Mnoho nových věcí jsme přidali díky odezvě u hráčů. Čtli většinou více exteriérových akcí a tak máme Laru i venku, dokonce může šplhat po zdech. Usnadnili jsme ovládání. Teď už můžete skákat, kdy se vám zachce, ovládání a pohyb jsou mnohem preciznější. A samozřejmě pracujeme na odstranění chyb v grafice při překrývání objektů.

Level: Můžete nám přiblížit fáze druhého dílu? Příběh, nové postavy...

Gavin Rummery: Dějovou linii neustále předěláváme. Máme hrubý náčrt a s pomocí editorů skládáme kousek po kousku dohromady. Musíme vytvářet úrovně tím, že budeme přidávat puzzly atd. Příběh může přijít na řadu, až dáme dohromady levely a puzzly. Když se hra sestavuje tímto způsobem, všechno běží v této fázi rychleji a hladce. Když jsme dělali první hru, čekali jsme na napsání editorů, zatímco teď s nimi pracují všichni dohromady od začátku.

Level: Mohli byste čtenářům nastínit novou hru a její příběh, koncept a cíle?

Gavin Rummery: Je jedna věc, na kterou bychom chtěli upozornit. Už jsme se zavedli a očekává se od nás hodně, můžeme vás tedy ujistit, že máte před sebou solidní hru. Jeden způsob, jak toho dosáhnout, je prošípanost hru mnoha překvapujícími momenty. Chceme, aby lidé byli stejně nadšení dílem druhým jako dílem prvním, což znamená, že musíme všechno změnit, aby si neřekli, že je hra moc podobná jedničce.

Naposledy jsme plenili starověké civilizace. Tentokrát jsme vyrazili do čínského prostředí, ale vezmeme vás také do mnoha neasijských míst. Začnete v Benátkách v potopené lodi, dostanete se do Tibetu. Jenom velmi rozdílné puzzly nám dovolí udělat tato dvě místa. V Tibetu máte spousty ledu a můžete vymýšlet hádanky na toto téma.

Puzzly jsou navrhovány původně týmem, který dělá mapy a levely, ale máme do toho všichni co mluvit, abychom zajistili proměnlivost. Když mě něco napadne, udělám jednoduchý náčrt a pak si nad to všichni sedneme. Každý level má svůj hlavní úkol, spoustu puzzlů a vedlejších akcí. Udělali jsme také mnohem víc lidí-záporňáků. Jsou pro hráče větší výzvou než zvířata.

Level: Perspektiva a úhly kamery jsou skvělé, změnili jste na nich něco?

Gavin Rummery: Protože kamera fungovala jak měla, budeme používat jenom více detailů a různých úhlů a záběrů. Nakonec jsme vše přispůbili tak, aby byl vzhled ještě jemnější. To je další věc, na které jsme dělali. Jestli to někdo vůbec zaregistruje, je věc druhá.

Level: To všechno bylo vytvořeno v Core?

Gavin Rummery: Ano, všechno je z naší dílny, kromě hlasů. Jádro týmu pro TRI tvořilo šest lidí (tři programátoři, několik animátorů a několik zvukařů) a pro TR2 je to stejné.

