

Mafia

KRAVAVÝ SVĚT PENĚŽ A GANSTERŮ.

Je mrazivé nedělní ráno, prostitutky pomalu končí svoji šichtu, gangsteři dohrávají poker a my se za slabého mihotavého přívětu městských lamp plížíme ulicemi směrem k autobusovému nádraží. Cestou míváme rozostřené obrazy zblázněných lidí bez domova. Sedáme do autobusu. Směr a cíl cesty je jasný, vyrážíme v ústrety městu mafiánů, lapků a zločineckých klanů.

MAFIE PO ČESKU!

Za *Mafii* jsme se vypravili do města, kde by jeden velmi těžko hledal veřejné záchody a odpadkové koše, do srdce jihomoravského kraje - Brna. V nenápadně zbudované Mountfieldu česká vývojářská firma současnosti, Illusion Softworks. Ta se v minulosti proslavila především dílky *Hidden And Dangerous*, ke kterému se již kutí druhé pokračování, shodou náhod běžící na enginu vyvíjeném právě pro *Mafii*.

JAK, CO A PROČ?

Mafia bude, jak již bystřejším napověděl samotný název, především o temnějších segmentech lidské společnosti a zavede vás do simulovaných třicátých let minulé-

ho století. Vaše kroky povedou skrze imaginární městečko Lost Heaven, které je směsicí několika amerických velkoměst. Jak autoři sami tvrdí, nechali se při vymyšlení jeho názvu inspirovat zejména architekturou Los Angeles.

Ovšem vaše kroky pochopitelně nepovedou za historickými atrakcemi a poznáváním starých architektonických prvků, ale zamíří směrem k dobře organizovanému sicílskému zločinu. Celkově si pro vás autoři připravují dvacet rozsáhlých

a variabilních misí. Vaším cí-

lem nebude pouze chodit

a probírat všed-

ností denního ma-

fiánského života

s ostatními zlo-

činci, ale ke slo-

tu totiž sídlí neúspěšnější

vu se dostanou zbraně,

auta, intriky, ženy a rozličné machinace.

V některých misích budete docela nevinně

přepřevážet své šéfy po vlnách rozbořeného města à la *Driver*, v jiných zase vyrazíte do rozsáhlého megalomanského sídla

hlavy znepřátelené rodiny a pokusíte se vyrovnat nesplacené účty. Variabilita

a možnosti misí budou vskutku rozmanité,

na své si přijdou jak milovníci pravých gangsterských honiček za zvuku thomsonů,

i lidé holdující poctivé akci muž na muže. Kdybychom sáhli po označení nějaké





standardní škatulky, dostala by *Mafia* nálepku akčně závodní adventura. Zní to zběsile, ale jestli se autorům podaří dobře vybalancovat jednotlivé herní prvky, a z toho, co jsme viděli, lze bez obav konstatovat, že je to na dobré cestě, tak si *Mafii* rovnou můžeme zařadit do nominace na jednu z nejlepších her roku 2001.

Z POČESTNÉHO TAXIKÁŘE GANGSTEREM

Vy - postava jménem Tommy - si obléknete ohoz od Armaniho, nasadíte drsnácký klobouk a se zapálenou cigaretou bez okolků zprovdíte ze světa nepohodlné osoby. Ovšem k tomu je ještě daleko. Ještě předtím se budete vozit městem ve svém taxikářském cadillacu a počestně se živit tvrdou prací (dřívější taxikáři ke gangsterům ještě neměli tak blízko jako někteří současní). Jednoho dne ovšem do vašeho vozu nasednou muži v drahých oblecích a budou chtít odvézt - a to rychle! Ohromení vašimi řídičskými schopnostmi vám bez váhání nabídnou práci v jejich rodině. Ale Tommy je slušný chlapec a velkorysou nabídku s povděkem odmítne. To ale netuší, že si ho za pár dní najdou lidé ze skupiny, před níž právě úprkem zachraňoval své pasažéry, a z jeho nádherného bouráku mu udělají hromadu ocelových

trosek. Zasažen krutou ranou osudu se náš hrdina vydává hledat dobrodince, kteří mu před časem nabídli práci a přidává se na jejich stranu.

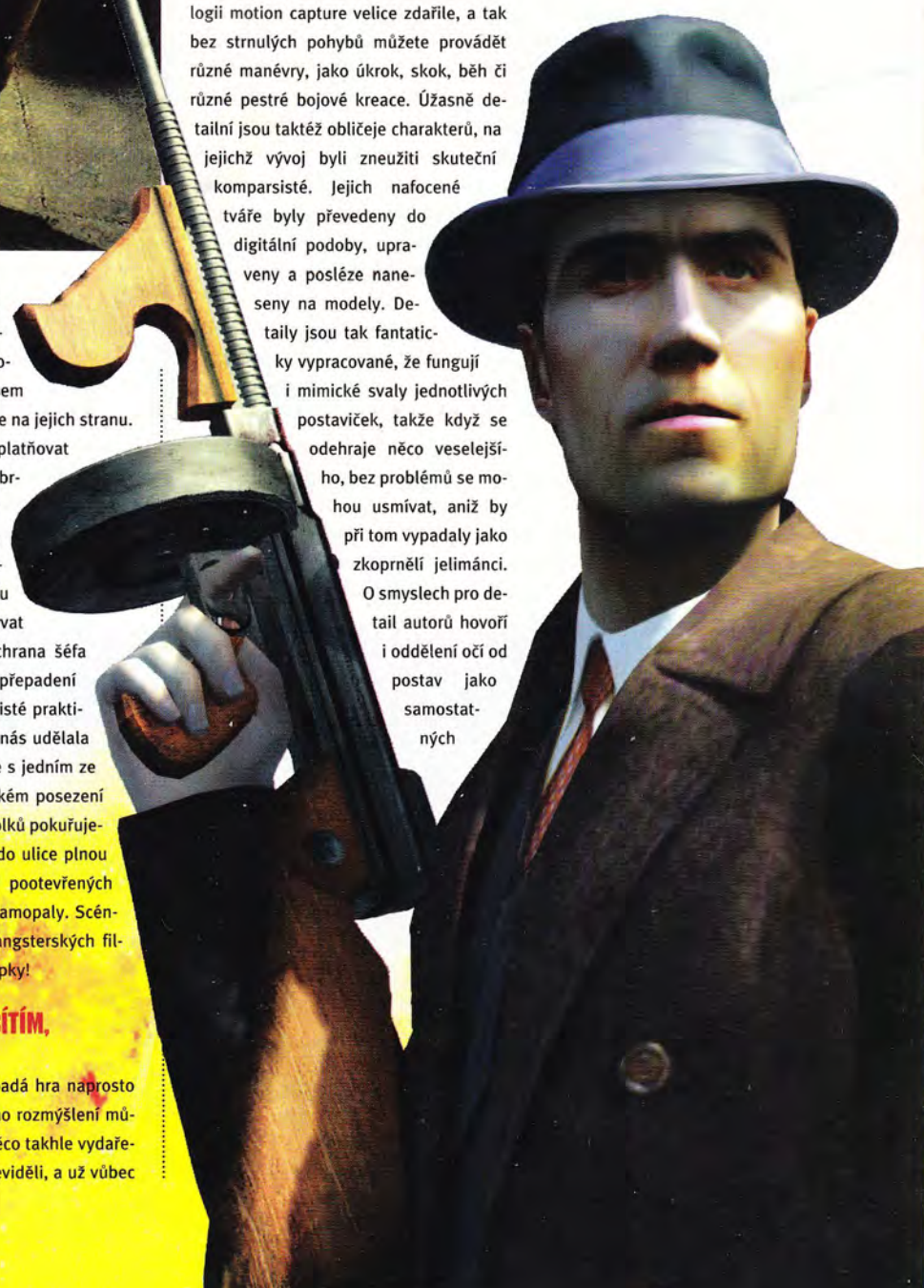
Nejprve budete uplatňovat své řídičské umění, ale brzy naleznou využití i další vaše schopnosti, o nichž jste celý život neměli tušení. Postupem času začnete svým šéfům kývat i na drsnější mise - ochrana šéfa v restauraci, vražda, přepadení a podobné více než nečisté praktiky. Obrovský dojem na nás udělala jedna ze scén, v níž jste s jedním ze svých bossů na přátelském posezení v místním café a bez okolků pokoujete viržinko. Když vtom do ulice plnou rychlostí vrazí vůz a z pootevřených okýnek začnou štěkat samopaly. Scénka jako vystřížená z gangsterských filmů, jen houšť a větší kapky!

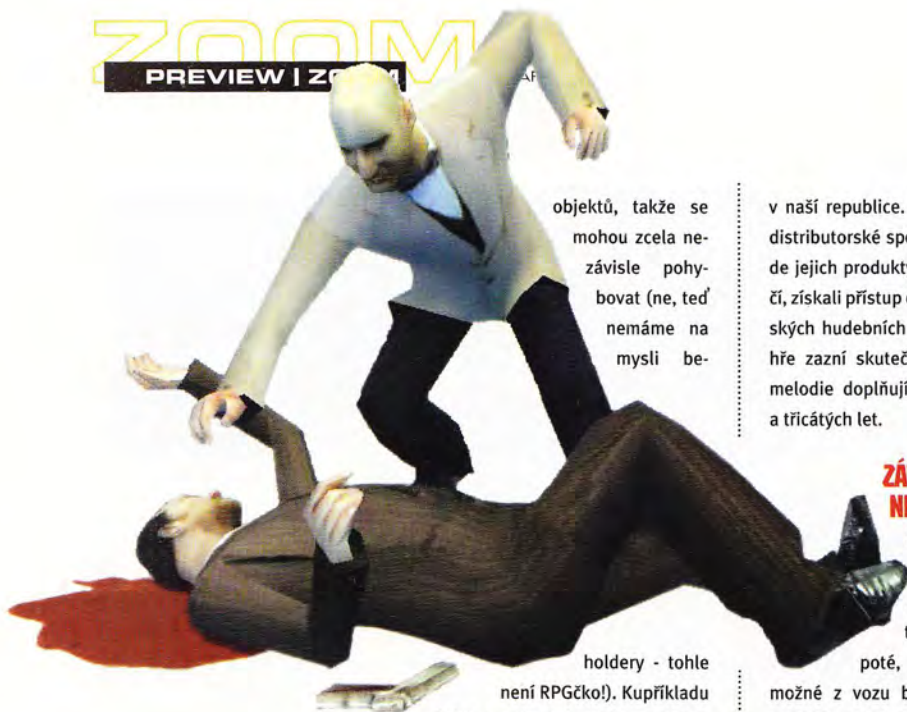
VIDÍM, ŽE JSEM, CÍTÍM, ŽE DYCHÁM!

Po grafické stránce vypadá hra naprosto impesivně a bez delšího rozmýšlení můžeme konstatovat, že něco takhle vydařeného jsme již dlouho neviděli, a už vůbec

ne z české produkce. Hra je doslova prošípaná šílenými detaily, interiéry budov vypadají naprosto úžasně a s rozmyslem jsou naplněny rozličnými objekty. Velký důraz je kladen na samotné modely, a to jak postav, tak i vozů. Ty sestávají ze stovek polygonů a pouhou třešničkou na dortu je fakt, že rty vašeho charakteru věrně kopírují odehrávající se dialog. Animace postavíček vypadá díky pokročilé technologii motion capture velice zdařile, a tak bez strnulých pohybů můžete provádět různé manévry, jako úkrok, skok, běh či různé pestré bojové kreace. Úžasně detailní jsou taktéž obličejové charaktery, na jejichž vývoj byli zneužití skuteční komparsisté. Jejich nafocené

tváře byly převedeny do digitální podoby, upraveny a posléze naneseny na modely. Detaily jsou tak fantasticky vypracované, že fungují i mimické svaly jednotlivých postavíček, takže když se odehraje něco veselejšího, bez problémů se mohou usmívat, aniž by při tom vypadaly jako zkoprnělí jelimánci. O smyslech pro detail autorů hovoří i oddělení očí od postav jako samostatných





objektů, takže se mohou zcela nezávisle pohybovat (ne, teď nemáme na mysli be-

holdery - tohle není RPGčko!). Kupříkladu když s někým hovoříte a kolem projede vůz, může na něj daný charakter na chvilku pohlédnout, aniž by hnul hlavou; v reálném světě nic zvláštního, ale v počítači to vypadá vážně skvěle. Dobrou zprávou je, že i přes komplexnost a masivnost je grafika díky dobré optimalizaci svižná i na lehce nadprůměrných strojích současnosti.

Stejnou péči, jakou věnují autoři vizuální stránce, poskytují i ozvučení hry. Bez kvalitně upravených samplů by byla veškerá gangsterská atmosféra pouhou mlhou v bezesné noci. Příkladem může být opuštěná noční farma, kam se podíváte v jedné z misí. Samozřejmostí je hučící meluzína, s prádlem na ráhnech venku si nevině pohrává větřík, vaše těžké boty rozvrzávají starou dřevěnou podlahu a podobně. Všechny scény mají svoji přízračnou zvukovou kulisu, která báječnou atmosféru ještě stupňuje. Hudební doprovod nebyl ještě bohužel v době naší návštěvy hotový a nebude se ani vyrábět

v naší republice. Illusion Softworks díky distributorské společnosti Take 2, jež bude jejich produkty prezentovat v zahraničí, získali přístup do některých hollywoodských hudebních archivů a díky tomu ve hře zazní skutečně filmové orchestrální melodie doplňující atmosféru dvacátých a třicátých let.

ZÁVODY, NEBO PODVODY?

Na první pohled vypadá *Mafia* jako gangsterský simulátor taxikáře typu *Driver*, ale hnedle poté, jakmile zjistíte, že je možné z vozu bez problémů vystoupit a skočit si na drink do baru přes ulici, vybaví se vám *Grand Theft Auto*. Ano, *GTA*čku je *Mafia* docela podobná, jen s tím rozdílem, že je kompletně ve 3D a celkově se tváří noblesněji a vážněji. Jezdění si ale užijete dostatek, protože jsou pro vás připraveny i mise, které jako by z oka vypadly některým alpským tratím z *Need For Speed*. Navíc jsou ve hře k vidění i skutečné závodnické okruhy třicátých let a nepřejte si vidět tu melu, která se strhne, když se v téměř dvousetkilometrové rychlosti (ano, takovou rychlostí skutečně některé formule té doby jezdily) srazí pět kostitřasových formulí. Podobné masové haváry si neužijete ani ve skutečném F1 simulátoru.

Jak jsme již řekli, nebude hra pouze o převážení zásilek a tlustých mafiánských zadků, ale můžete z vozu bez okolků vystoupit a jít se na okolní svět podívat hezky zblízka. Vaši postavku přitom vidíte ze stejného úhlu jako třeba nesmrtelnou Laru Croft.

DÁTE SI THOMSONA, NEBO RADŠÍ MOLOTOVŮV KOKTEJL?

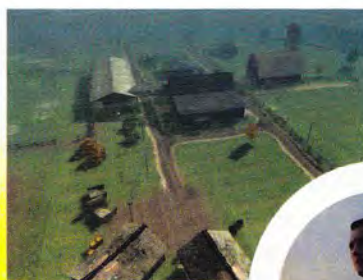
Destruktivní fajnšmekry určitě zajímá, jaké hračky pan Tommy do svých pracek dostane. Arzenál zbraní je vsuktku široký a začíná stylovou gangsterskou jednonábojovou kapesní pistolkou, známou z mnoha filmů s podobnou tematikou. Na bezprostřední vzdálenosti dokáže být smrtící, ale již na pár metrů s ní netrefíte ani nehybného basketbalistu po vydatném obědě. Později si osaháte další věcičky - brokovnice, několik druhů dobových revolverů, kulomety typu Thomson (ty, s nimiž jste kosili rozverně zombíky v *Alone In The Dark 2*), a dokonce i odstřelovačku. Na tu se všichni náramně těšíme, protože design jednotlivých úrovní k její aplikaci přímo vybízí (střelba ze třetího patra nočního podniku dolů na ulici by zvedla ze židle i redakčního odstřelovače Dreba)! Autoři si ce přiznávají, že z historického hlediska podobná zbraň ještě v té době neexistovala, ale vzápětí dodávají, že se ve hře dočkáme argumentů pro její přítomnost. No a skuteční znalci si určitě vychutnají Molotovovy koktejly a granáty, jejichž doprovodné efekty jsou prostě k nalousnutí.

FYZIKA V MAFII

Obrovský důraz kladou programátoři na samotný fyzikální model objektů a realistické zpracování všech scén. Definice vozů je díky tomu natolik podrobná, že si ve svém editoru mohou změnit nápravy, nastavit jeho zatížení, vlastnosti motorů, chování vozu v určitých situacích a jiné. Díky této univerzálnosti bude engine hry nepochybně využit i v mnoha dalších



Svědomitost designérů je obdivuhodná. Na okolních obrázcích jen těžko poznáte co je model, a co opravdová fotografie.





hrách, které budou následovat. Díky této charakteristice není problém kupříkladu nadefinovat správné chování mnohatusového tanku, jenž budete prohánět třeba v *Hidden And Dangerous 2*.

Dechberoucí je i chování vozů přímo v akci, nápravy se pochopitelně chovají podle situace, tlumiče tlumí, světla svítí a houkačka bude možná houkat. Samostatnou kapitolou pro sebe jsou pak různé stupně poškození, a to samozřejmě vůbec nemluvíme o tom, že je možné rozstřílet světla, okna, sklenice v baru a tak. Velikou prací autoři věnují chování kol, takže se vám snadno po nějaké větší haváre stane, že o některé z nich přijdete, a to se vydá do světa přesně podle fyzikálních zákonů. A věřte, nebo ne, i na třech se dá posléze ještě jezdit. Ale hodně zde záleží na rozložení váhy vozu, takže pokud máte zrovna motor vepředu, nepočítejte s tím, že trhnete světový rekord v jízdě na šnekovi. Krom upadávajících kol je možné všechny vozy ve hře, kterých bude dle autorů asi čtyřicet různých variací, hezky deformovat. Autoři zašili navíc s detaily až tak daleko, že když třeba máte zrovna auto s otevřenou střechou a podaří se vám ho na ní otočit, pro vašeho řidiče to je skoro jistá smrt (modely postavček jsou ve všech vozech pochopitelně přítomné).

ZASTŘEL SI SVÉHO GANGSTERA!

Illusion samozřejmě nezapomněli, k radosti všech síťářů, i na podporu multiplayerové hry, ale v tomto směru na nás nechystají žádné speciality. Ono v podstatě úplně stačí, co je právě v tomhle směru standardem, a pokud se autorům z těchto znalostí podaří vytěžit maximum, bude to dokonalé. Ostatně jejich nejoblíbenější hrou je nyní úžasný mod pro *Half-Life*, *Counter-Strike*, takže se určitě dočkáme nějaké podobné týmové hry. V té budou jedni zastánci zákona a druzí gangstery, popřípadě členy jiného klanu. Pro tyto účely mají připravených několik labužnických multiplayerových map, takže se už nyní těšíme na pořádnou týmovou řežbu.

RESUMÉ PREDIKTUS

Mafia má bezpochyby gigantické ambice na to stát se jednou z nejlepších her roku 2001 a zároveň proslavit naši zemičku i něčím lepším, než jsou jenom věčné korupční skandály a Temelín. V tuto chvíli mají před sebou hoši v Illusionu ještě pěkný kus práce, zbývá jim dodělat umělo inteligenci, síťovou podporu plus mnohé detaily, ale už nyní hra vypadá vskutku báječně a všichni jim v redakci držíme palce. Díky tvorbě úplně nového enginu bylo datum vypuštění posunuto na léto. Dle hlavního designéra hry, Daniela Vávry, by se toto datum s nejvyšší pravděpodobností již nemělo měnit. Už teď si tedy začněte trénovat gangsterský slang třicátých let, protože vám rozhodně přijde vhod. A to nejen vy, majitelé PCček, ale i konzolí PlayStation 2 (pokud se podaří vyřešit problémy s prokláté nízkou kapacitou paměti tohoto stroje) a X-Boxů. *Mafia* bude velká věc, cítíme to v kostech!

INTERVIEW S DANEM VÁVROU

Koho vlastně napadla myšlenka stvořit hru z mafiánského prostředí? Měli jste nějakou filmovou, případně herní předlohu?

No docela dlouho jsme všichni přemýšleli nad všelijakými blbostmi a pak najednou ve stejný den dva lidi (mě a našeho animátora) napadl námět s mafií. Přišlo nám to jako velice atraktivní, dosud nezpracované prostředí a navíc já osobně gangsterské filmy miluju. Prvotním impulsem byly zřejmě *Goodfellas* (Mafiáni) a *Heat* (Nelítostný souboj). Ty dva filmy se na profesionální zločince totiž dívají jako na normální lidi a trochu odhalují jejich filosofii. Nechtěli jsme udělat jenom násilnou hru, právě naopak, chtěli jsme mít v příběhu nějaké téma, nechtěli jsme motivovat někoho k násilí. Ona ani mafiie není až zas tak jen o násilí.

Kolik lidí v současné době na hře pracuje a jaké zastávají funkce?

Přes dvacet, okolo devíti programátorů, desítek grafiků, dva animátory, dva designéry a pár dalších lidí.

A jak tvrdě? Kolik hodin denně na ní makáte? Dostanete se vůbec někdy domů? Co tomu říkají vaše přítelkyně?

Děláme tak 9 hodin čistého času denně. Ale až zas tak drsní workoholici nejsme. Já osobně se vyhýbám o víkendech počítačům hodně velkým obloukem. Když něco děláte přes dva roky a neustále na to myslíte, začne vám z toho docela slušně přeskakovat. Je potřeba se na to občas úplně vykašlat a dát si trochu času na nabrání sil.

Z toho, co jsme viděli, je zřejmé, že jste museli nastudovat stohy dobové literatury a zhlédnout desetkrát všechny díly Kmotra. Jak to teda ve skutečnosti je?

Přesně tak. Máme spousty knížek o dobové architektuře, autech, dopravních předpisech, ale i o tom, jak pracuje kamera, střih, nebo nasvětlování scén u filmu. Pak asi 1 GB dobových fotografií z internetu, spoustu filmů na videu, včetně těch pro pamětníky natočených ve 40. letech v USA o gangsterech.

Na co jste asi nejvíce pyšní? V čem si myslíte, že bude vaše hra excelovat?

Fyzikální model a grafika. A doufám, že příběh a od něho se odvíjející hratelnost taky nebude k zahzení (smích). Myslím, že bychom mohli vytvořit i docela nadstandardní animované sekvence.

Fyzikální model a charakteristika vozů vypadá naprosto úžasně. Co vám dalo v tomto ohledu největší práci?

Příjít na to, jak to vůbec funguje. Není až zas tak těžké napsat vzoreček na něco, o čem přesně víte, jaké síly kde působí. Horší je zjistit, které síly kde přesně působí. Třeba nám docela dlouho trvalo „objevit“, kdy přesně se po zablokování kola „utrhnou“ od silnice a začnou se klouzat, proč se tak stane a jaký mají koeficient tření v takovém případě. Nakonec jsme zjistili, že se tak stane po tom, co se guma přehřeje a mezi kolem a vozovkou se udělá horká kaše, po které to celé klouže (smích). Pak už zbýval jen ten koeficient tření kaše. A spouty podobných, mnohem složitějších věcí.

Na jaké největší problémy jste v průběhu vývoje hry narazili? Případně co bylo nekomplikovanější?

Vytvořit engine, který to zvládne, a postupy na tvorbu grafiky, aby to mělo málo polygonů a textury a vypadalo to, že to má hodně. A pak to dát všechno dohromady, na čemž zrovna pracujeme.

Budeme ve hře tedy nakonec více jezdit, nebo chodit? Jaký bude poměr?

Mělo by to vyjít tak na stejno. Je to zájemně provázané, neřídí se to nějakým pravidlem, ale podle momentálního děje.

Datum vydání bylo posunuto na léto letošního roku. Co vám vlastně ještě zbývá dodělat a myslíte, že bude tento termín již definitivní?

Udělat co nejlepší umělo inteligenci, FMV sekvence a celé to pořádně nascriptovat. Snad se to stihne. My jsme ti poslední, kdo by chtěl oddalovat vydání. Čím později to vyjde, tím později dostaneme prachy (smích).

Jakou hru v současnosti nejvíce paříte, tedy pokud na to máte vůbec čas?

Zkoušel jsem *Project IGI*, *Blade Of Darkness* a *Bridge Builder*, ale jinak pořád hraje *Counter-Strike*.