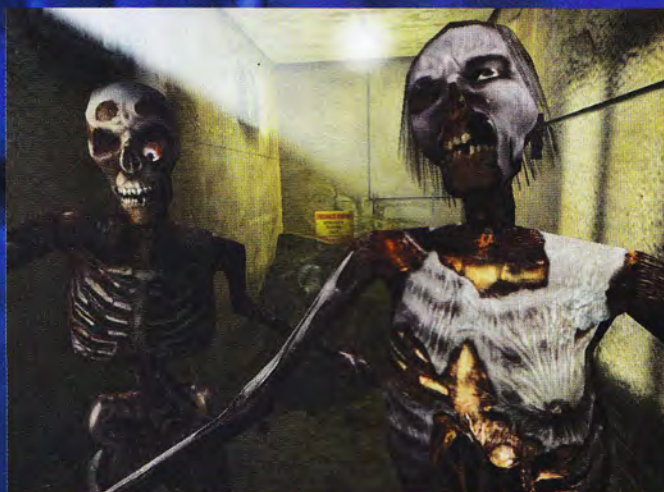




Zima Software - Bloodline



Zima Software do toho pořádně šlápli, my jsme nastražili uši a šli po stopě. Extrakt z našeho slídění si můžete přečíst právě zde, potažmo v sekci preview. V křesle jsme vyzpovídali Michala Dřímalku



Zdravíme, od humorné adventury k takovému krváku. Není to drsný skok? Nebudou fanoušci Pankráce zděšeni?

M.D.: Popravdě řečeno, vyděšeno bude více hráčů než jen fanoušci série *Polda*. To je také naší prvořadou snahou. Chceme vytvořit takovou herní podívanou a zábavu, při které bude hráčům běhat mráz po zádech. Pravou, nefalšovanou hororovou hru, při které tuhne krev v žilách. Snažíme se docílit takového zážitku, jako když se v noci sami díváte na horor v televizi.

Jak jste se vůbec k látce dostali? Cestou z baru nočním Karlínem?

M.D.: Ani cestou z karlínského, ani z žižkovského. Když jsme přemýšleli, jaká by vlastně měla být 3D hra, aby měla šanci uspět na počátku nového tisíciletí, napadlo nás udělat horor. Skutečně hororových her na PC je poskrovnu a ani ty podle nás nejsou příliš hororové. Prostě jim něco pokaždé chybí. To byl jeden z hlavních důvodů, proč jsme začali pracovat na hororové hře. *Bloodline* může nabídnout hráčům vše, co se čeká od dobré hry - kvalitní grafiku, hodně akce, promyšlený příběh, odpovídající zvukovou kulisu a hlavně dokonalou hororovou atmosféru. Představte si, že kráčíte v noci hřbitovem, všechno kolem bičuje děš, stromy se klátí pod poryvy větru a vy čekáte, že se každou chvíli proti vám vyřítí nepřítel. Ale opak je pravdou. Pokračujete v prozkoumávání hřbitova, vaše prvotní napětí povoluje, když v tom, zcela znenadání, za-

provodu ohlušujícího blesku a hrozného řevu, jste atakován monstrem a začíná boj... Těchto a podobných „šoků“ je v celé hře mnoho, ne však tolik, aby hraní sklouzlo do nudného stereotypu, jak tomu v případě podobných her bývá. Navíc scény v *Bloodline* nebudou „mrtvé“ - hmyz poletující u lamp nebo lezoucí po stěnách, vlající záclony ve větru, líně se točící větráky, kapající voda... ačkoliv na hráče všude čihá smrt, prostředí bude plné života!:-)

Stěžněm hry by pravděpodobně měl být příběh, který se tváří, jako by v něm měl prsty nějaký renomovaný autor. Skutečně jste zaplatili Stephenu Kinga?

M.D.: Jak to víte? No, původně jsme o tom přemýšleli, ale spolupráce by byla trochu problematická, tak jsme nakonec dali příležitost mladé slovenské krvi. A musím to zaklepat,





zatím se to docela vyplácí. Scénář hry je promyšlený do nejmenších detailů, každá ze tří hlavních epizod hry tvoří vlastní příběh a ve čtvrté hráč najde finální rozuzlení příběhu. Nezapomnělo se ani na alternativní řešení problémů, dialogy s NPC atd., nebo na odhalování skrytých indicií, které hráčům pomůžou příběh objasnit více do hloubky či napoví co a jak dál.

Pokud je příběh stěžněm, co plachty - váš nový engine?

M.D.: Pro hru *Bloodline* jsme vyvinuli zbrusu nový 3D engine. Zaměřili jsme se především na vizuální stránku, takže se můžete těšit na detailní postavy (mají více jak 1600 polygonů), komplexní realistické scény (cca 20-25 tisíc polygonů) a vysoké rozlišení textur. Samozřejmostí jsou particlové efekty pro kouř, oheň, déšť apod., mlha, dynamické stíny, mirror efekt použitý třeba na vodní hladině atd. Využíván je i LOD (level of detail použitý na všechny části scény)! Pohyb postav je snímán systémem motion capturing, charakter engine umožňuje rozpad jednotlivých částí protivníků (končetiny nebo i vnitřní orgány), postavy mají expression animace, mluví nebo se šklebí atd. Pro interakce s prostředím má engine vyvinut vlastní skrip-



tovací jazyk umožňující dokonale editovat četné události ve hře.

Jak se změnil tým od *Polda 3*, přeci jen 3D hra klade trochu jiné požadavky?

M.D.: Na *Bloodline* samozřejmě pracuje jiný tým než na *Poldovi*. Designéři, scenárista, 3D a 2D grafici, hudebník a především 5 programátorů. Zapomenout nesmím ani na betatestery. Jednoduše - bylo zapotřebí dát dohromady takový tým, aby se rozsáhla hra, jako je *Bloodline*, nevytvářela příliš dlouhou dobu a aby byl vývoj efektivní ze všech stran. Celkově se na *Bloodline* v tuto chvíli podílí více jak 15 lidí.

Snese *Bloodline* porovnání s nějakými jinými tituly?

M.D.: *Bloodline* je těžké s něčím srovnávat. Spíš je možné jej jako mozaiku složit z některých současných hororových her. Vezmeme-li například ze série *Resident Evil* nebo *Alone In The Dark* adventurní prvky, čili sbírání předmětů, jejich používání nebo logické puzzle, first person zobrazení, jako má např. *Undying*, a podobně zobrazení boje, jaké je v *The House Of The Dead 2*, získáme velice hrubou představu o *Bloodline*. Pouhé použití těchto prvků by asi neudělalo hru takovou, jakou si představujeme. *Bloodline* má zcela jiné principy soubojů, než je současný hráč zvyklý. Většina

soubojů bude probíhat zblízka, tvář v tvář, a hráč bude mít možnost ovládat směr úderu zbraní. Rozhodně nepůjde jen o to prostřít se hordami nemrtvých či mutantů, boj s jednou zombií bude sám o sobě více adrenalinový než prostoduché střílení do bezejmenných nepřátel. Jednotliví protivníci mají svou taktiku boje, a když pomínu zombie, které vás budou nějaký čas ohrožovat i potom, co jim oddělíte údy od těla, což je u zombií víceméně zvykem, tak mutantů, kteří se proti vám postaví v druhé epizodě, na vás budou útočit svými mutacemi a budou i mnohem inteligentnější. V praxi to znamená, že mohou hráče sevřít zdravou rukou a následně ho svým mutagenním organismem atakovat a poté odběhnout, skrýt se a pak zaútočit znovu. Celkově je ve hře přes 40 rozdílných typů nepřátel, nepočítám k tomu jejich variace. Samozřejmostí jsou konvici protivníci, které je možno zlikvidovat, jen pokud jste v průběhu hry správně postupovali. Co se týče zbraňového arzenálu, v každé z epizod budou zbraně poplatné danému časovému období, za všechny mimo jiné jmenuji: srp, letlampa, klasická brokovnice, řeznická sekera, řezačka na kosti nebo pařát zabitého protivníka, celkově něco přes 20 typů zbraní.

Námět jste určitě čerpali i z knih a filmů. Které jsou tedy pro vás nejoblíbenější, respektive nejstrašidelnější?

M.D.: Každý den po práci sledujeme *Braindead* a *Bad Taste* od Petera Jacksona:-))... samozřejmě čerpáme

hodně z filmů, knih nebo i hororových her. Moc se nám líbí knihy či filmy natočené podle Cliva Barkera, jako například série *Hellraiser*. Zajímavou podívanou je třeba takový *The Return Of The Living Dead 2* nebo *Romertův The Dawn Of The Dead*, prostě klasika hororového žánru. Nesmím zapomenout ani na italské „gore“ filmy, i když ty jsou spíše pro fajnšmekry a labužníky. Prostě zombíci jsou oblíbené figurky, máme je rádi a je s nimi legrace:-)

Průběh práce a plány do budoucna?

M.D.: Samozřejmě jsme se nevyhnuli počátečním problémům, ty jsou však už ty tam a my se můžeme plně soustředit na práci. Stále máme před sebou ještě pár měsíců usilovného snažení. Kromě toho, že projekt *Bloodline* je jednoznačně zaměřený na singleplayer, řešíme i možnost multiplayeru. Jestli se ve finální verzi objeví multiplayer, je ještě otázkou, ale připadá nám to poměrně zajímavé. Když to dojde dopadne, budou moci vzájemně proti sobě nastoupit jak lidé, tak zombie i ostatní protivníci ze singleplayer hry a využívat při tom svých bojových možností. Uvidíme.

Díky za rozhovor a mnoho štěstí

