

Hidden and Dangerous

První 3D akční česká hra je na světě a zvědavá Lenka Ravenka si řekla, že použije svůj vrozený šarm na to, aby rozvázala jazyk autorskému týmu v pozadí tohoto bezesporu velkého projektu...

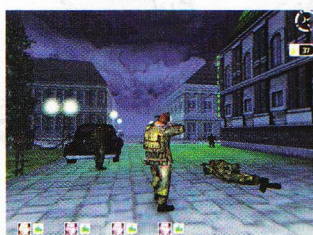
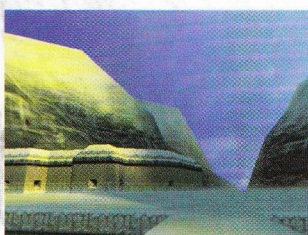
Lenka: Co vás inspirovalo k vytvoření *Hidden and Dangerous*? Podobá se trochu *SpecOps* nebo *Rainbow Six* - nechali jste se inspirovat těmito projekty, nebo něčím zcela odlišným?

Radek Bouzek: Scénář hry jsme začali vyvíjet na Vánoce předloňského roku (97), kdy žádné konkrétní informace o *SpecOps* nebo *Rainbow Six* nebyly k dispozici. Dnes nás každý srovnává s těmito produkty, avšak náš scénář byl hotový dávno předtím, než informace o těchto hrách pronikly na veřejnost. To, že se tyto projekty v některých prvcích sobě podobají, je celkem logické. Jejich autoři se stejně jako my snažili co nejvíce přiblížit realitě. A proč jsme si vybrali za téma WWII? V době, kdy jsme vymýšleli scénář,

upravují. Tvrdí se, že tento postup může značně zkrátit a zjednodušit vývoj hry. Vy jste se ale rozhodli pro vlastní engine. Jaké důvody vás k tomu vedly?

Petr Vachozka: Samozřejmě jsme zvažovali možnost licencování již existujícího engine, ale pro naše účely jsme potřebovali takový, který dokáže zobrazovat rozlehlé venkovní scény, což žádný dostupný tehdy nespĺňoval. Další důvod, proč jsme vytvořili vlastní engine, je ten, že v našem vlastním nejsme ničím omezovali a můžeme na něm stavět další projekty s vyspělejší technologií.

Lenka: Mise založené na reálných druhé světové války jsou velmi atraktivní a populární - vzpo-



byly na trhu střelky typu *Incoming* nebo *Forsaken*, které využívaly možnosti grafických akceleratorů naplno, jejich děj byl ale naprosto nereálný. Nápad dělat reálnou, téměř dokumentární hru, nám přišel neotřelý a období WWII bylo všem blízké. Dnešní vývoj zájmu o toto období jen ukazuje, jakou jsme měli předvídatost a štěstí.

Lenka: Mnoho firem si spíše zakoupí licenci na už hotový grafický engine, který pak pro svoji potřebu dále

meňme třeba na výborné *Commandos*. Kde jste vzali inspiraci pro jednotlivé mise? Jsou založeny na fíčkách, nebo inspirovány skutečnými událostmi?

Radek Bouzek: Při tvorbě scénáře jsme postupovali tak, že jsme probrali všechny operace speciálních komand v době 2. světové války. Mnoho takových operací zůstalo jen na papíře a nikdy se neuskutečnilo. Při výběru operací, které jsme napodobili v naší hře, byla pro nás jediným měřítkem atraktivnost

a zábavnost misí. Někde jsme něco trochu přilepšili nebo pozmenili, všechny změny ale vedly ke zvýšení zábavnosti hry. Nicméně většina akcí, jak je prezentuje naše hra, se v minulosti mohla reálně odehrát.

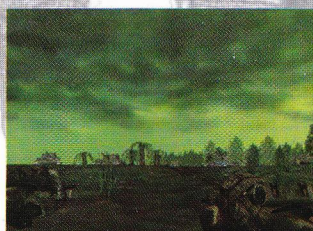
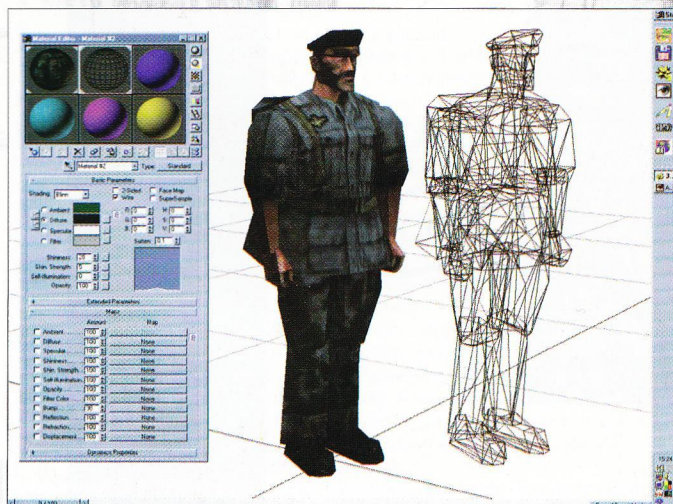
Lenka: Není jednoduché zjistit, jak vypadala německá auta, jaké uniformy používali v tom a tom roce výsádkářů nebo jak se přesně chovaly jednotlivé zbraně. Používali jste při tvorbě hry odbornou litera-

туру nebo ji dokonce konzultovali s přímými účastníky bojů?

Radek Bouzek: V tomto s vámi nemohu souhlasit. Naopak, nemohli jsme si vybrat lépe zdokumentované období. V dnešní době zažíváme boom zájmu o období 2. světové války. Není problém sehnat knihy a obrazové přílohy téměř k čemukoliv, co se v tomto období vyskytovalo. Další studnice vědomostí je internet. Spousta sběratelů a světových muzeí se zabývá obdobím WWII a jejich internetové stránky ukrývají skutečné poklady. Navíc u nás dosud žijí lidé, kteří skutečné boje zažili a dokáží o nich poutavě vyprávět. Ne spoustě věcí jsme spolupracovali s plukovníkem v záloze dr. Rampulou.

Lenka: V poslední době se strhl několikrát povyk kolem zobrazení svastiky, že prý jde o propagaci fašismu. My si sice myslíme, že když ve hře zabijete fašouny, jen těžko to lze označit za propagaci nacismu, ale v Německu jsou na to přísné zákony a i jinde se na toto téma debatuje. Jak se stavíte k tomuto problému? Ustoupili jste kvůli „dobrému vkusu“ z původních plánů?

Petr Vachozka: Distribuce na území, kde taková omezení nejsou, probíhá samozřejmě se všemi reáliemi a krví. Jiná situace je např. u německé verze, kde jsme



museli spoustu znaků odmazat, zrušit krev, smazat smrtelné výkřiky atd. Německá vláda je moc přecitlivělá.

Lenka: Hra *Hidden and Dangerous* vypadá velmi impresivně a cesta od prvního nápadu po dnešní podobu hry, kterou jsme už vyzkoušeli, musela být trnitá. Došlo během vývoje k nějakým změnám, nebo dokonce k úplnému přepracování původní myšlenky?

Radek Bouzek: Problém tvorby počítačové hry je ten, že nemůže probíhat donekonečna. Začali jsme tím, že jsme experimentovali s 3D prostředím, vyvíjel se engine a vymýšlely se speciální efekty. Nicméně už na samém začátku bylo jasné, že půjde o strategicko-akční akci se čtyřmi výsadbáři z druhé světové války. Jak se tvořil engine a my jsme zjišťovali naše možnosti, začal se tvořit scénář jednotlivých misí a děj hry. Šlo však pouze o dosazování konkrétních prostředí. Základní systém programování na mapě a ovládání vojáků jsme měli vymyšlený už od začátku a dodnes jsme na něm nemuseli nic měnit. Spousta nápadů se nedala do hry naprogramovat, protože nezbyl čas, zase nám ale zůstalo spoustu nápadů do druhého dílu.

Lenka: Jak nesly pracovní zatížení (a nadšení) vaše rodiny, děti, manželky, milenkky, rodiče, prarodiče, psi, kočky, rybičky..?

programátory a dokázáte je srovnat s našimi matfyzáky, čvůtky a dalšími machry naší provenience?

Petr Vochozka: Problém v Čechách je ten, že tvorbou her se zatím nedalo profesionálně žít, tudíž ještě nedorostla generace, která už od mladých let dělala vše proto, aby se do tohoto průmyslu mohla dostat. Programátorů, kteří plně konkurují svým kolegům ze západu, zde není moc - nejde jenom o programátorské umění, ale také z velké části o schopnost plně se přizpůsobit týmu a pracovat na zadaném projektu. Jedinci se samozřejmě najdou, bez toho by ani Illusion S. nemohl existovat.

Lenka: Budete i vy hrát *Hidden and Dangerous*, nebo se vám vůbec prací už vaše dílo tak znechutilo, že z něj budete chtít vidět už jen peníze a vyrazíte si jich užít na Kanáry?

Petr Vochozka: Jak bude *Hidden and Dangerous*, nebo se vám vůbec prací už vaše dílo tak znechutilo, že z něj budete chtít vidět už jen peníze a vyrazíte si jich užít na Kanáry? **Radek Bouzek:** Rozhodně si hru v klidu zahraju, pustím si ji doma pořádně nahlas a budu si užívat. Mnoho lidí si myslí, že autoři hru perfektně znají (což je pravda) a že jí mají plné zuby (což je relativní). *Hidden* je hra, u které se člověk musí pekelně soustředit, jinak dopadne dost bledě. Při testování si člověk pomáhá různými fintičkami a nemůže si vychutnat drama

nímu distributorovi *Take2* dostali na *US Standard*, takže vyvíjíme hru plně efektivní metodou. Výroba první profesionální hry je nesmírně náročná, u dalších her už bude situace jistě trochu lepší. Největší chyba začínajícího developera je myslet si, že na amatérské bázi vyrobí konkurenceschopnou hru. Bohužel se s tímto názorem setkávat dost často.

Lenka: Strategie a střelení je super, ale co nějaký nový projekt i víc pro holky? Třeba nějakou adventuru..?

Petr Vochozka: Adventuru bohužel ne... Další hra od Illusion Soft-

works, vytvářená ve spolupráci s *Pterodon*, bude *Flying Heroes*, kde se jedná o fantasy akční závody a vyjde na konci tohoto roku.

Lenka: A teď ke konci ještě z jiného soudku. Illusion Softworks je jediná česká firma, která tvoří hry na plně profesionální úrovni a pronikla díky celosvětové smlouvě s expandující *Take 2* na západní trhy. Jak se vám to podařilo?

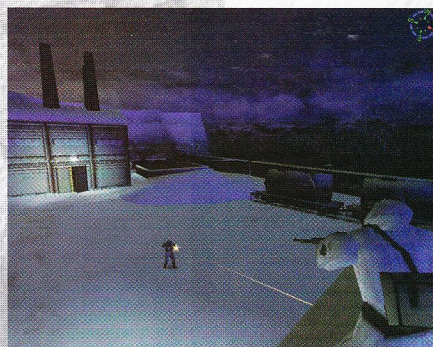
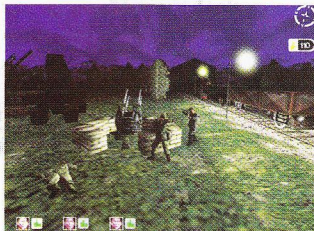
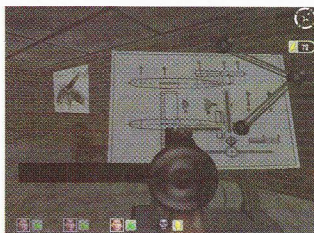
Petr Vochozka: Již při zakládání firmy nám bylo jasné, že pokud chceme proniknout, musíme pracovat na vysoké úrovni. Do rozjetí výroby jsme investovali nemalé finanční prostředky, našim pracovníkům jsme poskytli výborné pracovní podmínky a jak mi dáte za pravdu, toto úsilí se na našich produktech odráží.

Lenka: Jaké další plány do budoucna má Illusion Softworks?

Petr Vochozka: Samozřejmě dělat super hry na PC a herní konzole (již teď jsme licencovaní developeri *Sega Dreamcast*). Založili jsme pobočky v Praze a Bratislavě, takže teď už máme v ČR a SR 3 sídla, kam se mohou hlásit noví developeri.

Lenka: Děkujeme za rozhovor.

Za SCORE se ptala Raven
Na otázky odpovídal **Petr Vochozka** (producent)
a **Radek Bouzek**
(game designer)



Radek Bouzek: Pravda je, že práce na takto složitém projektu je dost časově náročná. Na nějaké zájmové koničky a poseďování po hospodách s kamarády/kami není moc času. Na druhou stranu jsme to všichni věděli dopředu a každý se podle toho zařídil. Práce, jako je tato, se nedá dělat jen pro peníze, bez nadšení a zápalu pro věc by mnoho lidí rychle odpadlo. Už se těším na pochvalné recenze v časopisech a na to, jak uvidím škatuli s logem (které jsme viděli 100x denně téměř rok a půl) na pultech obchodů.

Lenka: Říká se, že Češi jsou výborní programátoři a pokud mají rovné podmínky, mohou směle konkurovat zahraničním týmům. Máte zkušenosti se zahraničními

opravdového boje o každého muže. Takže já se dost těším.

Lenka: A co takhle datadisk k *Hidden and Dangerous*, ten taky plánujete, či na něm dokonce pracujete?

Petr Vochozka: *Hidden & Dangerous* dle ohlasů bude mít velice dobré jméno, takže se buď s datadiskem nebo s pokračováním jistě setkáte. Přesné plány zatím zvažujeme.

Lenka: Jak jste nasbírali nové zkušenosti při tvorbě této hry? Co si myslíte, že je největší chyba, které by se mohl dopustit člověk, který se rozhodne vyrábět hru?

Petr Vochozka: Zkušenosti obrovské - během vývoje *Hidden & Dangerous* jsme se hlavně díky kvalit-

