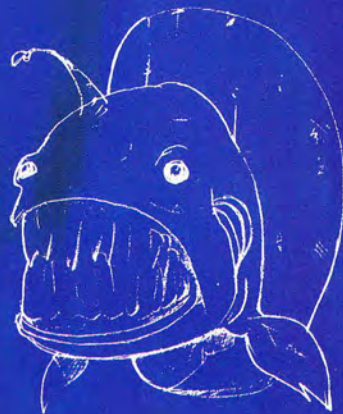




Zima Software - Polda 4



Dílky české herní manufaktorie Zima Software jsme navštívili i tento měsíc, protože v nich kromě perspektivní hororové řezby Bloodline vzniká i čtvrtý díl Poldy. Do žhavého křesla usedl jeho hlavní grafik Dan Falta.

Ahoj, co tě vedlo k tvorbě již čtvrtého pokračování Poldy? Myslíš, že máte hráčům i po tolika dílech stále co nabídnout?

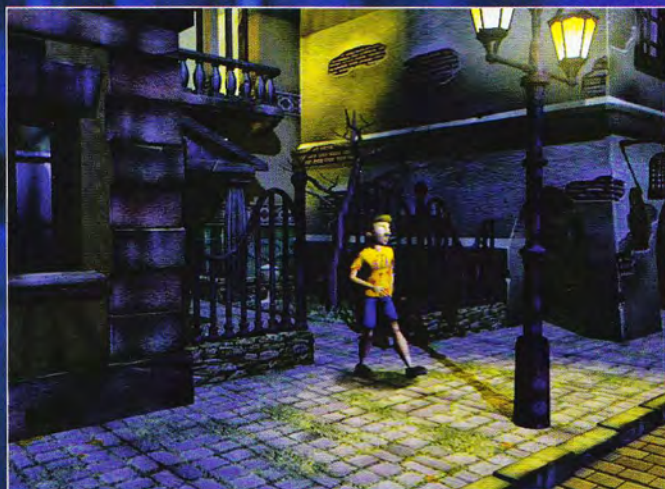
D. F.: Ahoj! No upřímně řečeno, myslím, že máme, jinak bych se asi nechtěl na Poldovi 4 podílet. Doufám, že se nám projekt vydaří tak, jak jsme zamýšleli, a že s ním budou všichni spokojeni.

Vývoj podobné hry ve třech lidech není určitě sranda. Jak to časově zvládáte?

D. F.: Vlastně 3 lidi máme v grafické části týmu + 1 externího animátora. Jinak máme samozřejmě programátora (ahoj, Petře), bez jehož neuvěřitelného nadání by takhle hra určitě nevznikla, a ostatních, celkově 9 lidí. Ale stejně je to síla - časově opravdu náročná záležitost, neboť je na tvorbu pouze 10 měsíců. Grafiky a animací je přitom podstatně víc než v minulých dílech. Snažíme se hlavně zajistit stálou kvalitu a „učesanost“ celé hry. Kromě toho je ujednacení koncepce celé hry poměrně náročné a taky chvíli trvá.

Z toho, co jsme viděli, je zřejmé, že se bude Polda 4 od svých předchůdců zásadně lišit. V čem spatřuješ nejdramatičtější rozdíly?

D. F.: Máš pravdu, odlišností bude celkem dost. Chtěli jsme dostat hru po všech stránkách na světovou úro-



veň - i technologicky. Engine, který hra používá, je kompletně nový a umožňuje podobnou stavbu hry jako třeba *Curse Of Monkey Island* nebo *Alone In The Dark 4*. Postavy jsou low-polygonové (3-D), a to nám dává možnost se s animacemi opravdu „vyřádit“. Ve hře jsou docela zajímavé vychytávky, jako třeba vzhled hlavního hrdiny, který se bude měnit podle prostředí, kde se bude pohybovat.

Celý projekt vypadá seriózněji a vážněji nežli předchozí dílka, co vás k této změně vedlo?

D. F.: Od začátku jsme chtěli, aby hra byla vážnější - takový mix detektivky a dobrodružné adventury. Kromě toho se příběh s hlavním hrdinou příliš nemaže - když bude hráč postupovat špatně, může hrdina i zemřít.

Na co jsi nejvíce pyšný?

D. F.: Zeptej se mě za dva měsíce - doufám, že tou dobou už budu pyšný na to, že se nám podařilo vytvořit dobrou a zábavnou hru.

Jaký prvek vývoje byl prozatím asi nejkomplicovanější?

D. F.: Úvodní poznávání technologie vývoje 3-D her a hledání stylu.

Nechal ses při tvorbě něčím ovlivnit nebo inspirovat?

D. F.: Zahrál jsem si docela dost adventur tohoto typu a snažil jsem se vytvořit styl, který ještě v žádném nebyl použit. Zda se to podařilo, nechám na posouzení hráčům.

Prý jsi nebyl s třetím Poldou dokonale spokojený. Prozradíš nám, o co konkrétně šlo?

D. F.: Asi jsem byl nespokojený s tím, co vadí každému vývojáři, a to je MÁ-



LO času. To znamená, že i když chcete vytvořit co nejlepší hru, dost často to skončí na tom, že už prostě není čas. Týkalo se to třeba animací.

Kdybys měl čistě teoreticky neomezené prostředky na tvorbu *Poldy*, jak by vypadal?

D. F.: Pokud máš na mysli, zda bych si přál, aby se kvalitou blížil nějaké jiné hře, tak v tom případě bych chtěl prostředky na to, aby to byla třeba taková pecka jako *Stupid Invaders* - pěkně zábavná záležitost.

Z technického hlediska bude hra hardwarově náročná? Myslíte i na chudší české pařany?

D. F.: Myslím, že engine je tak „ekonomicky napsaný“, že poběží velmi slušně na naprosté většině konfigurací a grafických karet.

Nenapadlo vás třeba zkusit udělat *Poldu* i pro multiplayer? Představa

kooperační adventury je nepochybně zajímavá, ale prakticky asi takřka neproveditelná, co?

D. F.: No, to máš asi pravdu, multiplayer adventura tady snad ještě nebyla - musím se přiznat, že nemám nejmenší představu o tom, jak by šlo něco takového realizovat. Možná i z toho důvodu jsme o něčem podobném neuvažovali.

Můžeš čtenářům pro představu naznačit, kolik stojí vývoj podobné hry?

D. F.: Asi bys rád slyšel nějaká konkrétní čísla, která ti dát nemohu, ale řádově se dá hovořit o milionech - samozřejmě vývoj hry v Čechách přijde o dost levněji než na západě. Fakt nechápu, jak mohl John Romero utratit za *Daikatanu* 30 milionů dolarů!

Jaké rady bys ušetřil případným zájemcům, kteří by si chtěli udělat takovou hru?

D. F.: Asi bych jim poradil, aby si nejdříve zjistili všechny podrobnosti a měli tak příležitost zjistit, jaká je to dřina:-). Nejdůležitější věc na vývoji hry je mít zkušeného a agilního koordinátora tvorby. A ještě samozřejmě plánovat dlouhodobě - není nic horšího než dělat na hře dva roky a pak zjistit, že „vám ujel vlak“.

Myslíš, že je žánr lechtivých adventur po vydání sedmého dílu *Larryho mrtvý? Nelákalo tě udělat něco podobného? Přeci jenom holky jsou holky :-)*

D. F.: Jó, holky to je moje;-) ! Ale vážně - nikdy mě to nelákalo, *Larryho* jsem sice hrál, ale nijak moc mě nezaujal, mám tyhle akce radši živě, než abych to zkoušel na monitoru.

Cestování časem znázorněné v *Poldovi 4* je nepochybně zajímavé. Jaká z hotových epoch je podle tebe nejvíce přitažlivější a proč?

D. F.: Je to asi Egypt v době 18. století. Vlastně Egypt je přitažlivý v jakékoliv epoše. Aspoň pro mne. Ale k cestování časem - vymyslet opravdu dobré časové smyčky je zatraceně složitá věc, nevěřil bys, jaké zádrhly jsme ve scénáři museli vyřešit (ale alkohol pomáhá).

Tvoje nejoblíbenější hra? Na co se nejvíce těšíš?

D. F.: Hmm, složitá otázka... Asi to bude *System Shock 2*, naprosto geniální záležitost. Docela dost se těším taky na *Warcraft III*.

Vzhledem k tvému povolání - hraješ dnes ještě vůbec hry?



D. F.:

Pravda je, že času moc nemám, hlavně se docela dost brzo dostaví vývojářský syndrom typu „čumím 10 hodin denně do monitoru, a když přijdu domů, už ho nechci ani vidět“. Ale když mám trochu času a vidím aspoň na jedno oko (joke), tak si dobrou hru zahraju rád. Kromě toho si musím pořád udržovat povědomí o aktuálních titulech, které jsou na trhu, „abych nezaspal“.

Kdy se *Poldy 4* dočkáme? Případně jak dlouho už se „potíte“?

D. F.: S 90% pravděpodobností hra vyjde na začátku prosince, vývoj běží od ledna.

A závěrem tradiční otázka. Jaké jsou plány do budoucna? Bude *Polda 5*? Případně co bys chtěl vzkázat čtenářům?

D. F.: Zda bude *Polda 5*, to opravdu netuším, protože to vůbec nezáleží na mně, ale na vedení firmy, ale co se týče mne osobně, tak vzhledem k tomu, že mám za sebou už třetí adventuru v řadě, bych si přál vrhnout se na nějaký úplně jiný styl, pravděpodobně na moje oblíbené RPG. A pro čtenáře a celý zbytek světa tohle: Doufám, že to, co se stalo 11. září 2001 v USA, přispěje k tomu, abychom se všichni zamysleli nad tím, co nás dělá lidmi.

Díky za rozhovor.

