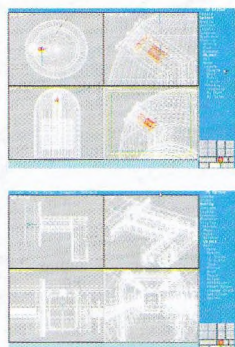
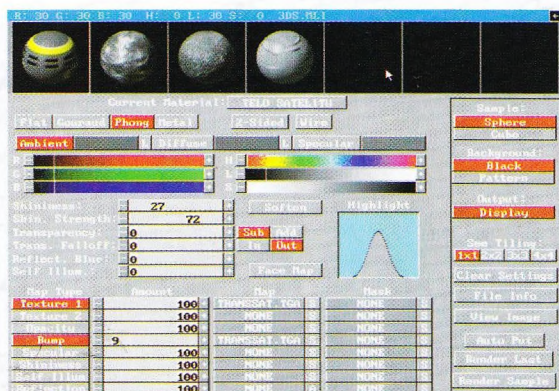


Argo

Jen houšť české hry, jen HOUŠŤ!



ak se nám ta produkce domácích titulů v poslední době pěkně rozjíždí, a stává se téměř běžným, že se ve SCORE skoro pravidelně setkáváte alespoň s jednou ryze českou hrou.

Argo má za sebou dlouhou a pohnutou historii, do které patří již téměř čtyři roky staré začátky, velké předvádění na Inxetu (doutám, že se nespletu, když prohlásím, že to bylo v roce 96), mnoho dalších věcí, kterými prochází každá hra, a ještě pár drobností, které postihují většinu her českých. Historie vývoje Argo se ale naštěstí blíží ke svému konci - k vydání hry. O Argo jsme se zmiňovali již před drahou dobou, a proto jsme se rozhodli připomenout vám jej, protože si myslíme, že byste si ho (přes některé drobné vady na krásu) rozhodně neměli nechat ujít.

Píše se rok 2270. Před 18 měsíci objevily průzkumné sondy společnosti I.D.C. hluboko pod povrchem planety NB3216A zatím největší známé ložisko důležité strategické suroviny pro vojenský průmysl. I.D.C. zde vybudovala moderní základnu a rafinerii na její těžbu, ale protože v té době zuřil mezi největšími společnostmi prudký boj o surovinové zdroje, byla poloha naleziště suroviny přísně utajena. Několik týdnů po zahájení provozu vypukl v rafinerii požár a ihned poté bylo veškeré spojení se stanicí přerušeno. I.D.C. měla v té době poblíž průzkumnou jednotku, která byla okamžitě vyslána, aby zajistila bezpečnost rafinerie a stanice.

Argo je čistokrevnou předrenderovanou adventurou, doslova přeplněnou herními hádankami, hlavolamy a chytáky. Stanice sama o sobě je jednou velkou záhadou, kterou teprve postupem času objevujete a odkrýváte - k tomu se ještě přidávají problémy začínající uzamčenými dveřmi, přes často docházející zásoby kyslíku (která velmi často vytváří neskutečně svazující časový limit) až po desítky hádanek toho nejtužšího kalibru. Hra je samozřejmě plná animacek (mimořádně opravdu pěkných, jen rozlišení mohlo být vyšší)

a zejména zvuků. Zvuky a hudba jsou totiž na Argo asi to nejlepší - neustále okolo vás něco hučí, tiká a bzučí, všechny terminály na vás mluví (namluvení je opravdu výtečné) a do toho všeho ještě pobroukáva temná hudba, která se v kritickém okamžiku dokáže dynamicky změnit v nervy drásající melodii - atmosféra, kterou vytváří ozvučení, je zkrátka na úrovni.

České hry ale bohužel trpí jedním zásadním nedostatkem, který se zcela nevyhnul ani Argo. Jejich vývoj je totiž (obvykle pro nedostatek finančních zdrojů) tak pomalý, že v době, kdy se dostanou k nám, hráčům, jsou v technickém zpracování značně pozadu oproti okolnímu (hlavně tomu západnějšímu světu). A tak zatímco dnes se u předrenderovaných her můžeme těšit z tak báječně zpracovaných titulů jako je Atlantis, Zork Grand Inquisitor nebo Egypt, připomíná Argo spíše hry přeci jen staršího data vydání.

Po pravdě řečeno jsem si ale jist, že většina z nás to nakonec stejně překousne a ponoří se do tajemného příběhu, báječného ozvučení a neskutečně těžkých hádanek (možná až moc), kterými je Argo doslova přeplněno. Doufejme, že to bude již velmi, velmi brzy.

Petr Brok

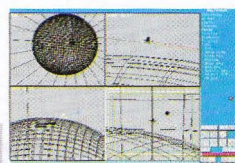
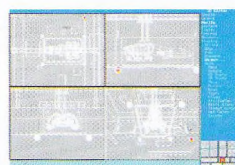
Rozhovor s BBS Děčín

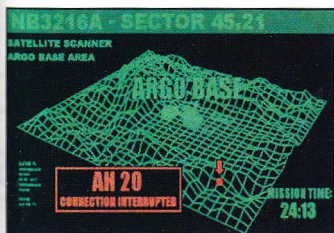
SC: Můžete v krátkosti představit BBS?

BBS: Naše společnost podniká v různých oblastech, které ale s hrami souvisí jen velmi okrajově, pokud vůbec. Prodejem a vývojem her se již od svých počátků zabýváme rovněž. Počítačové hry však nejsou oblastí, ze které bychom profitovali.

SC: P roč se tedy hrami zabýváte? Věřte v obrat k lepšímu?

BBS: Na českém trhu nikoliv; českých her vzniká vcelku mnoho, pirátství je obrovské a trh miniaturní. Navíc české hry nemají nejlepší pověst... Naším cílem jsou zahraniční trhy. Když tohle někde





prohlásím, mám velké obavy, abych nepůsobil stejně naivně, jako celá řada mých sebevědomých předchůdců. Vycházíme ale ze stavu jednání se zahraničními distributory. Tato probíhají již dost dlouho, distributoři naše produkty velmi pečlivě zkoumají a jak jsem měl možnost zhlédnout, provádějí i podrobné průzkumy trhu co do potenciální úspěšnosti našich titulů. Proto pokud někdo prohlásí, že věří v prodejnost své hry venku jenom proto, že se mu jeho vlastní produkt líbí, musím se usmívat.

SC: Kterých titulů se to konkrétně týká a jak jste v jednáních daleko?

BBS: Jsou to především Argo a Tears. Kromě lokálních distributorů existují dva zájemci o celosvětovou distribuci, s nimiž v současné době jednáme o konečné podobě smlouvy. Za určitých okolností by se mohlo podařit prodát dokonce i AlchemiX.

SC: Bavíme se o vašich různých produktech; lze k nim říci něco bližšího?

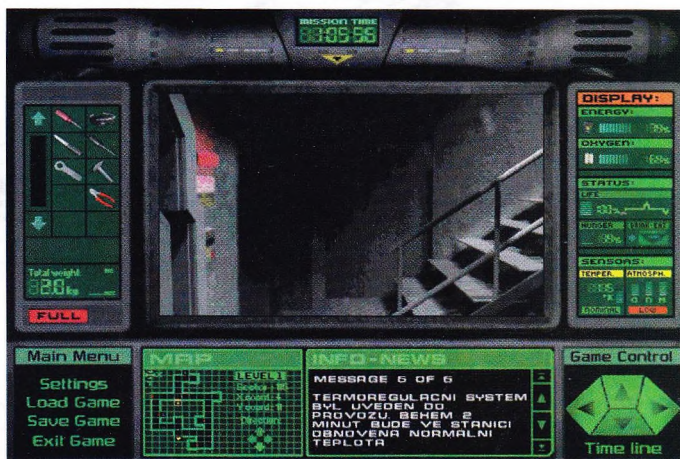
BBS: V současnosti pod naše křídla spadají čtyři produkty: Argo, Tears, AlchemiX a Flora. Argo je renderovaná sci-fi adventura, postavená především na grafickém provedení. Tuto hru tvoříme snad již od nepaměti a je to v současnosti naše vlajková loď. Tears je propracovaná fantasy-RPG. Tato hra původně nebyla naším produktem. Získali jsme ji až letos akvizicí jakožto jeden z mála nadějných domácích titulů. AlchemiX je taková logická drobnost a Flora akční „skoro strategie“. Více lze vyzvědět z naší www.

SC: Myslíte si tedy, že domácí vývojáři mohou konkurovat zahraniční produkci?

BBS: Vývojáři určitě ano, ale jejich produkty? To je složitá otázka. Zná mnoho geniálních vývojářů, ať už třeba grafiků nebo programátorů. Chybí ale peníze a s nimi související profesionalita. Každý tvoří, co ho zrovna napadne. Bez jakéhokoliv průzkumu trhu, bez přísného vedení, bez prostředků a většinou dokonce bez stabilního vývojářského týmu zaměstnaného na trvalý úvazek. Takto kvalitní titul vzniknout nemůže. V první řadě je nezbytné do vývojářského týmu investovat nemalý kapitál. Dále je nezbytné vyvíjet něco, na co máme, a to je nápad. Jsem si jist, že naši lidé jsou velmi nápadití, že dokáží myslet nově. Nikdo zde nedokáže dotáhnout projekt ve stylu Quake III, proto nemá smysl s něčím takovým ani začínat, zvláště tehdy, vznikají-li venku dva takové projekty měsíčně. Avšak jednoduchých a přitom nápaditých her, jako jsou např. Micromachines V3 nebo Worms, nevzniká mnoho...

SC: Tomu ale vaše tvorba ne vždy zcela odpovídá. Takové Argo...

BBS: V době, kdy Argo vznikalo (řekněme před čtyřmi lety), neexistovaly hry jako Journeyman Project ani Buried In Time. Chyběl však kapitál na



profesionální produkci, proto vývoj trval velmi dlouho. Dnes je technologie Argo velmi zastaralá, přitom tehdy mohlo jít o skutečnou jedničku. Když se bavíme s lidmi od velkých společností, kroutí hlavou a říkají: „Ta hra má fantastický kabát, ale proč jste ho nenavlékli na nějaký rozumnější engine?? A my odpovídáme, že před těmi pár lety ještě dnešní technologie nebyly k dispozici. Mnozí pak říkají: „Fajn, tak až bude Argo II VR, ozvěte se...“ Takže problém je především v kapitálu, nikoliv v možnostech našich lidí. Důvěra domácích investorů v počítačové hry je ovšem nulová, zahraniční distributoři zpravidla odmítají financovat tým, který za sebou nemá úspěšný titul. Takže je to začarovaný kruh.

SC: Lze z toho nějak ven?

BBS: Pokud by existoval nějaký jednoduchý způsob, už by jej snad někdo použil. My se dnes snažíme získat kapitál. Pokud by někdo, kdo s entertainment trhem má zkušenosti, dokázal získat řekněme 500.000,- \$, nepochybuji, že v Čechách může vzniknout konkurenceschopný tým. Snad se to podaří nám, možná JRC, nebo někomu úplně jinému. Myslím, že by zde neměla existovat rovnost. Světový trh je dost velké hřiště pro všechny, kteří se do této práce u nás pustí a profitovat z toho můžeme všichni. Proto by bylo dobré, kdyby opravdu kvalitní vývojáři u nás v takové situaci spolupracovali, konstruktivně zapojit by se mohly i časopisy. Místním vývojářům totiž mj. velmi chybí odstup od vlastních produktů... Moc bych si přál, aby někdo z místních konečně uspěl.

SC: Kdy lze očekávat uvedení vašich rozpracovaných her?

BBS: V případě Arga provádíme již jen betatesty a konverzi pro Macintosh, takže datum vydání lze odhadnout na léto tohoto roku. Tears bude na trhu na podzim. Flora je vzdálenější projekt.

SC: Na závěr nezbytná otázka. Které hry jsou vašimi favority?

BBS: Kolegové v práci vyznávají „gruppen-hry“, a proto se občas navzájem vraždí v Marathonu (to je takový lepší Doom pro Macintoshe). Já ve svých slabších chvílích naopak zasedám osamocen k Civilizaci II a nepozorovaně dobývám svět.

SC: Dík za rozhovor a hodně štěstí s dolaďováním :-)

