

TOMB RAIDER

WANDER **LUST**

ve stínu ikony





WORLD PREMIERE

TOMB RAIDER

LIVE IN CONCERT

MUSIC FROM THE ORIGINAL EPIC GAMES

NATHAN McCREE / COMPOSER

ROYAL PHILHARMONIC CONCERT ORCHESTRA

EVENTIM APOLLO HAMMERSMITH

SUNDAY 18TH DECEMBER



Hello, fellow Raiders!

Právě se k Vaším rukám dostává internetový projekt TOMB RAIDER WANDERLUST – a rovnou speciál! Že jste o něm nikdy neslyšeli? Ani jste nemohli – zrodil se před několika týdny.

A o co vlastně jde? WANDERLUST je nový rozměr informací, zajímavostí, návodů a všeho, co by mohl každý poutník po starodávných hrobkách potřebovat. Ostatně tomu odpovídá i samotný název projektu – Wanderlust, neboli VÁŠEŇ PRO CESTOVÁNÍ, ROZTOULANOST. No řekněte – charakterizuje Laru Croft něco ještě lépe?

Všichni známe fenomén Tomb Raider a Laru Croft. Jistě všichni víte, že v letošním roce se Laře povedlo něco opravdu nepředstavitelného – dokázala, že je opravdovou královnou herního světa, kterému vládne neuvěřitelných 20 let. Tento milník si rozhodně zaslouží oslavit nějakým zcela ojedinělým způsobem. Proto jsme se rozhodli jako počest naší ikoně vytvořit soubor exkluzivních rozhovorů se všemi možnými osobnostmi, které se na dlouhé a napínavé cestě Lary Croft podílely. Rozhovory vznikly exkluzivně pro tento projekt, jsou publikovány zcela poprvé a nejedná se o překlady z jiných stránek...

Pokud se ptáte, v čem ještě bude projekt jiný, zkrácená odpověď zní – ve všem. Naším cílem je vytvořit databázi volně přístupných informací, jakési miniknihy od fanoušků pro fanoušky. Nejlepší na tom je, že všechno je zcela zdarma a dostupné všem, kdykoli a odkudkoli. Na každou výpravu za ztraceným artefaktem je třeba mít k dispozici všechny možné znalosti a dovednosti. Lara k tomuto účelu měla notes, PDA či audionahrávky, a Vy máte TOMB RAIDER WANDERLUST.

Tento speciál je první z řady; následovat bude díl po dílu vydání věnované jednotlivým dobrodružstvím až do samotného začátku toho všeho – do zrodu legendy; tam cesta ale zdaleka neskončí. Ovšem nepřipravíme Vás přece o překvapení. to ale neznamená, že budete odkázáni jen na tuto elektronickou formu: souběžně pro Vás budeme sledovat to nejaktuálnější dění ze světa Tomb Raider, zajímavosti a perličky, a to vše i na našich webových stránkách a sociálních kanálech.

TOMB RAIDER WANDERLUST je sesterským projektem webového portálu Kronika Tomb Raider Czech & Slovakia, který sám o sobě vždy shromažďoval vše kolem Lary Croft, byl jakousi kronikou všech jejích výprav – a bude jí i nadále!

Věříme, že se na následujících stránkách dočtete mnoho zajímavého, inspirativního, dosud neznámého a nečekaného, že se Vám WANDERLUST a jeho myšlenka líbí a že pro Vás bude tím pravým kompasem při dobrodružných výpravách, na které se vydáte bok po boku Lary Croft. Takže – kolty do pouzder, šípy do toulce, batoh na záda, odvahu do hrsti... A hlavně – příjemnou zábavu!

Za tým Kroniky Tomb Raider a redakci TOMB RAIDER WANDERLUST

Jiří Zamarski
editor



Díky moc za váš čas! Jsme opravdu rádi, že jste souhlasil s účastí na tomto projektu oslavujícím 20 let Tomb Raider.

Tak nějak předpokládám, že mou první otázku jste čekal – jak jste se dostal k práci skladatele a jak dlouho už se tomu věnujete?

Na vysoké jsem studoval počítačové programování, a když jsem skončil, hledal jsem práci v oboru. Přestěhoval jsem se do Derby v části Anglie zvané Midlands a odpověděl jsem na nabídky asi 200 společností v okolí. Dostal jsem jedinou laskavou odpověď od společnosti, která se jmenovala Core Design (studio vývojářů, kteří vytvořili Tomb Raider). Zúčastnil jsem se pohovoru a nabídli mi práci (já dokonce ani nevěděl, že byli herní společnost!) Můj první úkol byl naprogramovat hudební sekvencí na SEGA MegaDrive. Zvládl jsem práci dokončit v lehkém předstihu, takže jsem napsal nějakou hudbu s využitím sekvencéru, abych předvedl, co takový software umí.

Můj šéf, Jeremy Heath-Smith, měl za to, že ta hudba je opravdu dobrá, a tak se mě zeptal, jestli bych nechtěl napsat hudbu pro jejich další hru jménem Asterix and the Great Rescue. Samozřejmě jsem souhlasil, a tak jsem změnil práci prakticky přes noc. Od té doby už jsem nikdy nedělal žádné další programování!

Jaký typ hudby posloucháte ve volném čase?

Hodně často poslouchám Coldplay, taky Pink Floyd. Jsem taky velkým fanouškem Police a Genesis!

Jak vám byl vůbec poprvé představen projekt Tomb Raider?

Pamatuju si, že jsem viděl po kanceláři ležet nějaké rané náčrtky Lary Croft, na kterých pracoval Toby Gard (originální designer a tvůrce Tomb Raider). Ale skoro nic jsem o tom nevěděl, až do dne, kdy za mnou do studia přišel Toby a říká: „tak jo, budeme dělat Tomb Raider.“ Potom jsme měli dlouhý rozhovor o hudbě a o tom, v jakém stylu by měla být. Hodně jsme mluvili o postavě Lary Croft – kdo byla jako osoba, jaké bylo pozadí jejího příběhu, co měla ráda a co ne – prostě všechno. Zněla fakt jako cool postava!

Když jste byl na začátku své práce, napadlo by vás vůbec, že Tomb Raider série se stane tak silnou a takovým způsobem ikonickou – tím myslím – váš osobní názor na hru?

Ne, to mě nenapadlo. Myslím, že vlastně nikoho z nás. Pro mě to byla práce na další hře na dlouhém seznamu her. Jako studio jsme byli hodně zaměstnaní. Dělalo se každoročně mnoho her. Samozřejmě, že hry tehdy bývaly skromnější, ale potřebovaly obsáhnout zhruba stejný poměr hudby.

A pamatuju si, že psaní kompletní hudby pro každou hru mi zabralo několik týdnů. Ohledně Tomb Raider myslím, že jsem celkově psáním hudby strávil kolem tří týdnů. Takže ne, vůbec mě nenapadlo, že bude tak úspěšná.

Od roku 1996 až dodnes je stále použita rozpoznatelná hudební tematika, v každém dílu a dokonce i v soundtracku ke druhému filmu od Alana Silvestriho, které vycházely z vaší práce. Jaký máte pocit, když slyšíte, jak ikonickým se váš hudební motiv stal?

Určitě je to úžasný prožitek. A jsem opravdu vděčný fanouškům, kteří mi psali po celých 20 let, vyjadřovali, jak moc mají rádi tuhle hudbu. Znělka Tomb Raider se stala v herním průmyslu tak ikonickou, jako ve filmovém světě je znělka Jamese Bonda, a to je opravdu neuvěřitelné.



NATHAN MCCREE
SKLADATEL TOMB RAIDER I. - III.



Občas zapomínám, jak významná je. Jsem opravdu poctěn, že jsem byl součástí takto úžasné ságy.

Kde jste čerpal inspiraci pro témata použitá ve hrách?

Většinou šlo o postavu Lary Croft. Když za mnou do studia dorazil Toby Gard, abychom probrali hudbu pro hru, po určitou dobu jsme hovořili o Laře Croft – kdo byla, její výchova, co měla ráda, co ne, o jejím charakteru a osobnosti, její bystrosti, šarmu, eleganci, a jejímu nekompromisnímu přístupu k likvidaci padouchů. Rychle jsme se shodli na tom, že díky její národnosti a původu jí nejlépe popíše klasická anglická hudba, a také bude vyhovovat hře, bráno z diváckého úhlu pohledu.

Hodně jsem vycházel z mého pozadí v klasické hudbě, které ve mně vznítil můj otec v dětství. Měl jsem také velkou oblibu v chrámové sborové hudbě, sám jsem byl sboristou od 6 do 18 let, a odtud vznikly prvky gregoriánských chorálů a jiných takových prvků u Tomb Raider.

Jednoznačně jsem chtěl vystihnout charakter Lary Croft. Ostatní hry té doby měly většinou bombastickou bojovou hudbu nebo rychlou taneční hudbu, a já vnímal, že na trhu je místo pro více emocionální obsah: pro smutek, osamělost, bázeň vzbuzující momenty a samozřejmě krásu.

To byly emoce, které jsem vnímal, že nejlépe vystihují Laru - a které jsem se snažil do hry dostat.

Měl jste nějaký svůj rituál, který jste vykonal, než jste začal pracovat na nějakém námětu?

No, ne tak úplně, ale občas jsem si všiml, že než začnu psát novou část, oholím se, a obvykle to neudělám znova, dokud ji nedokončím!

Předpokládám, že jste sám hrál hry Tomb Raider, takže z toho vyplývá otázka – která z nich je vaše nejoblíbenější, nebo která éra, a co říkáte na hry z éry Rebootu?

Všechny jsem nehrál – alespoň ne celé – a ty poslední jsem zkrátka neměl čas hrát – mám 4 děti! Ale díval jsem se na docela dost Letsplay videí z posledních her. Řekl bych, že můj osobní favorit je Tomb Raider II: Starring Lara Croft, hlavně proto, že jsem složil a produkoval celou hudbu a zvuk pro celý titul, takže jsem do toho úplně propadl – navíc na počítači můžete uložit hru na kterémkoliv místě, což dělá hru mnohem zábavnější!

Hrajete některé hry vytvořené fanoušky?

Ne, bohužel prostě nemám čas, ale opět jsem viděl celkem dost Letsplay videí a některé z Tomb Raider úrovní vytvořených fanoušky jsou opravdu celkem skvěle vytvořené!

Je před vámi živý koncert vaší nové Tomb Raider Suite – což je skvělé! Kdy jste přišel na tenhle nápad? Plánujete nějaké překvapení pro tuto událost, jako nepoužité skladby nebo něco podobného, co bude odkryto?

Poprvé jsem měl nápad vydat hudbu z Tomb Raider jako samostatný soundtrack už kdysi v roce 1997, když mi zavolali z Decca Records, aby to se mnou prodiskutovali. Ale v té době Core Design a Eidos měl jiné plány, takže ktomu nedošlo. Dalších 19 let mi fanoušci stále e-mailovali, prosili mě o vydání hudby, takže jsem tu myšlenku nikdy neopustil - a stále jsem to probíral s Eidos a snažil se je přesvědčit, aby souhlasili s vydáním. Nakonec, v roce 2014, jsem se spojil s filmovým producentem Davidem Burnsem a myšlenku jsme předložili Square Enix – myšlenku na vydání alba, živý koncert a dokumentární film - souhlasili – a teď už je tady. Začínáme s koncertem, který bude v Londýně, Hammersmith, v Eventim Apollo, 18. prosince 2016. Někaké překvapení na show budou - ne sice nevydané skladby z her, ale nové skladby speciálně napsané pro tuhle show – také se dočkáme speciálních hostů – ale už neřeknu více.

Co práce vašich následovníků? Který z nich je váš favorit, a co z těchto novějších skladeb cítíte?

Za mě mým oblíbeným nástupcem bude určitě Pete Connelly. Myslím, že Pete byl ten, kdo se držel originálního stylu hudby, a kdo nejlépe přepracoval originální melodie a motivy. Opravdu si užívám poslouchat jeho verzi znělky Tomb Raider. Je příjemné poslouchat interpretaci něčeho, co jste napsali, jiným skladatelem. Opravdu to probouzí pokoru.

Co pro vás bylo nejtěžší na procesu skládání – jak pro hry, tak pro koncert? A kterou ze skladeb máte nejradši?

Už je těžké si vzpomenout, jestli mi přišla nějaká část složitá k vytvoření v roce 1996 – už je to opravdu dlouho, ale pokud se týká koncertu, na Time To Run jsem strávil dvakrát více času, než nad ostatními kousky. Několikrát jsem se k ní musel vrátit a těžce jsem pracoval na nové prostřední části, dokud jsem s tím opravdu nebyl spokojen.

Budete vydávat partituru pro ty, kteří by si chtěli skladby zahrát sami?

Pro Tomb Raider Suite máme vydání v plánu, ano. Pravděpodobně někdy koncem příštího roku.

Plánujete u Suity více než jen jeden koncert?

Proběhla nějaká diskuse ohledně světového turné, ale hlavně to záleží na úspěchu Londýnské show. Takže budeme muset počkat a uvidíme. Každopádně samozřejmě bych chtěl s koncertem na turné – bylo by to úžasné!

Nedávno jsem zjistil, že žijete tady v České republice, v Brně. Jak se vám líbí naše země? Jak dlouho tady žijete?

Ano, poprvé jsem se přestěhoval do Brna v roce 2010. Žil jsem ve městě šest let a potom, loni, jsem pořídil dům v malé vesničce asi 15 min. jízdy autem na východ. Miluju počasí, jaké tady je. Téměř pořád modrá obloha. Mám hodně v oblíbené naše pivo, a hlavně mou ženu, která je z Česka. Kohokoliv potkám, ten je velmi přátelský, a já jsem tu opravdu šťastný.

Mohl byste nám poodkrýt nějaké budoucí projekty, které máte (kromě Suity)?

Mám stálé klienty ze Spojeného království, pro které pracuji, převážně jde o hry pro mobilní platformy. Na další rok mám v plánu pár velkých projektů, osobních projektů, ale právě teď se plně soustředím na živý koncert v Londýně.

Jaké jsou vaše osobní přání pro Lařina další dobrodružství, která byste chtěl vidět?

I když nemám nic proti zabíjení padouchů, myslím, že hry ztratily hodně ze své průzkumné stránky, objevů a hledání z původních her. Mám dojem, že mají blíž ke střílečce z první osoby než k dobrodružstvím. Takže bych osobně rád viděl něco z toho dobrodružství, jak se vrátí do série – jo, a také více hrobek – přece jen, hra se jmenuje Tomb Raider!

Co pro vás ve vašem životě znamená Lara Croft?

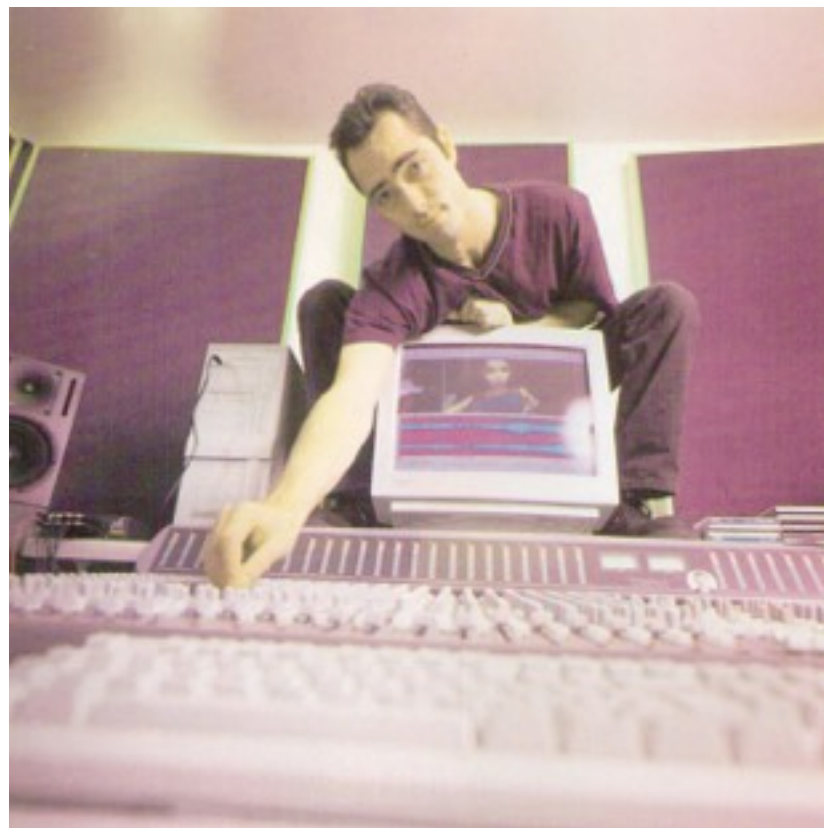
Lara Croft je ukázkou opravdové síly charakteru, je někým, kdo se nevzdává před výzvou, nebo když čelí nebezpečím, která jsou zdánlivě bezvýchodná. Za mě představuje vášně pro úspěch, cíl nikdy nevzdat své sny. Myslím, že jsou to dobré hodnoty, kterých se držet, a sám se je snažím adaptovat do svého života.

A poslední – chtěl byste předat komunitě nějakou zprávu?

Chtěl bych říct své díky všem fanouškům, kteří mi celé ty roky psali e-maily se žádostí o vydání hudby z Tomb Raider. Myslím, že bez vaší podpory bych to vzdal už dávno. Ale konečně je to tady a koncert je jen čtyři týdny před námi. Takže díky moc, že jste se na mě nevykašlali! Také bych chtěl požádat všechny, aby vyjádřili svou podporu a dorazili na show do Londýna. Pokud show v Londýně bude mít úspěch, tak je velká šance, že budeme dělat světové turné, a pokud se to stane, pak slibuji, že Tomb Raider – Live in Suite dorazí do Prahy! Takže to řekněte všem svým přátelům a pojd'me toho dosáhnout!

Ještě jednou děkujeme za váš čas. Byla opravdu velká čest s vámi moci hovořit. Přejeme Vám mraky inspirace pro každou práci, do které se dáte, těšíme se na váš koncert – a díky mnohokrát za všechnu tu skvělou práci na každé jedné skladbě ze hry!

Nemáte zač. Mnohokrát díky za rozhovor. Užil jsem si to!



THE
TOMB RAIDER™
SUITE



PETER CONNELLY
SKLADATEL TOMB RAIDER IV. - VI.

Zdravíme, pane Connelly, a děkujeme za čas, který věnujete účasti. Je opravdu skvělý pocit mít možnost mluvit s někým, kdo řídil atmosféru Tomb Raider her po dlouhou dobu.

První z otázek jste myslím mohl předpokládat – jak jste se dostal k práci skladatele a jak dlouho už se tomu věnujete?

Začal jsem s hrami pracovat na začátku roku 1995, i když jsem psal a s hudbou experimentoval už od mládí. První kousek, který si pamatuju, že jsem skládal, byl okolo věku 10 let. Způsob, jakým jsem se dostal k práci v herním průmyslu, je ale celkem rozdílný proti tomu, jak se k tomu dá dostat teď. V mém případě jsem odpovídal na nabídky práce inzerované v Edge Magazine, který jsem si kupoval každý měsíc, a když případně bylo třeba „dát si pauzu“, měl jsem tu možnost. V dnešní době, i když práci hledá velké množství skladatelů a zvukových designérů, prezentace na síti je vcelku dobrý způsob jak o sobě dát vědět, ale protože je konkurence velká, musíte něčím vyniknout v davu. Ve zkratce, prezentace na síti a výrazné ukázky práce Vám mohou dát slušný start.

Jaký typ hudby ve volném čase posloucháte?

Poslouchám opravdu rozdílnou hudební škálu, ale po většinu času jsem celkem nostalgický, především, s hudbou z 80. let. Byla to skvělá doba pro inovace a hudební technologie s důrazem na elektroniku a syntetickou hudbu. Pokud neposlouchám skladby od Pet Shop Boys nebo The Smiths, poslouchám soundtracky z filmů nebo her.

Jak Vám byl projekt hry Tomb Raider vůbec poprvé představen?

Když jsem začal práci v Core Design, měl jsem původně za úkol pracovat na Herdy Gerdy, ale když můj šéf, Jeremy Heath Smith, slyšel tu hudbu, požádal mě, abych začal pracovat na Tomb Raider: The Last Revelation. Samozřejmě tím, že šlo o hru takového kalibru a já jsem byl v tomhle odvětví ještě vcelku nováček, měl jsem z toho napětí až nad hlavu. Opravdu bych nikdy nevěřil tomu, že bych kdy mohl pracovat v takové společnosti, jako byla Core Design, už vůbec nemluvě o tak obrovské a už zavedené značce jakou je Tomb Raider.

Jste nástupce práce Nathana McCree. Někde jsem kdysi četl, že to byl on, kdo rozhodl, že byste měl pokračovat v jeho práci.

Jaké bylo podílet se na tom, když už jste předem věděl, o jak slavnou hru už jde?

Vůbec nevím o tom, že by šlo o jeho rozhodnutí, ale pokud ano, díky, Nathane, dlužím ti pintu, jakmile se příště potkáme. Byl přítomen na druhé polovině mého pohovoru v Core, ve studiu, ve kterém pracoval (ze kterého se mělo později stát moje studio), protože tam probíhal poslech mého ukázkového CD. Byla pro mě čest se s ním, konečně, moci setkat. Jít v Nathanových stopách bylo určitě nervy drásající, ale přitom velmi napínavé, a rozhodně to byl opravdový test mých schopností skladatele.

Kde jste bral inspiraci pro témata použitá ve hrách?

Tak na tuhle otázku je snadná odpověď... Nathan. Nikdo mě nenutil ani neočekával, že budu stavět při vytváření své práce na Nathanově díle, ale byla by epická chyba to neudělat. Samozřejmě že jsem ve všem zanechal svůj otisk, ale celkový pocit a podkresy vznikly díky Nathanově původní práci.

Měl jste něco jako rituál, který jste dělal, než jste se pustil do nějakých soundtracků?

Ne tak úplně. I když vcelku inklinuji k tomu najít si sbírku pěkných nástrojů, zvuků, které mě inspirují. Jakmile je mám, prostě hraju, dokud nevznikne něco, co se mi líbí nebo co se hodí.

Předpokládám, že jste hrál hry Tomb Raider, takže – jasná otázka – která je Vaše nejoblíbenější, nebo která éra, a co říkáte na hry z etapy po Rebootu?

Ta, kterou si pamatuju, že jsem si užíval asi nejvíce, byla Tomb Raider III. Líbila se mi rozdílnost lokací a, pravděpodobně protože v době, když jsem začal v Core, byl v posledních etapách vývoje (mám i drobný podíl na přidaných zvucích na poslední chvíli), bylo to napínavé období mého života. Moc jsem nehrál hry, které přišly po The Angel of Darkness, protože teď už na hraní nemám moc času, věnuji se rodině a svým třem dětem. Něco málo z několika novějších jsem vyzkoušel a opravdu se mi líbí, co v nich Crystal Dynamics předvedli, ale, za mě, Lara vůbec není tou Larou, kterou znám já..

Hrajete nějaké hry vytvořené fanoušky?

Ne, pro důvody uvedené výše, ale jakmile zjistím, že mám více volného času, vrátím se k tomu a určitě budu. Býval jsem těžký pařan, takže to mám v krvi.

Jste stále v kontaktu s lidmi z bývalého týmu kolem Tomb Raider?

Ano, docela dost nás je na Facebooku a čas od času si chatujeme.

Pokud jde o The Angel of Darkness, dostala hra celkově jiný směr. Jak se tohle odrazilo na Vaší práci – bylo to tím nějak těžší? Soundtrack pro The Angel of Darkness byl nahráván s živým orchestrem – od koho přišel tenhle popud?

Je zřejmé, že hra byla mnohem temnější než ostatní díly, takže se to muselo zrcadlit i na hudbě, a já jsem přesvědčen o tom, že jsme odvedli pro zachycení nálady tu nejlepší práci. Na projektu šlo o spolupráci 50/50 s obrovsky talentovaným Martinem Ivesonem, nejdéle působícím hudebním skladatelem a zvukovým designérem Core, který svůj talent nyní uplatňuje vlastním jménem. Bohužel ne vždy se mu dostává uznání za práci na soundtracku The Angel of Darkness, často je bráno tak, že jde jen o mou práci, ale bez Martina by hudba nebyla tím, čím je. Jak jsme se dostali k London Symphonic Orchestra, bylo úžasné a vlastně vcelku jednoduché.

Měli jsme seznam orchestrů a studií, které jsme chtěli použít, s preferovanými na horní části seznamu, a když jsme přišli za Jeremym, našim šéfem, podíval se na naše výběry nejvýš... London Symphony na Abbey Road. Hotovo.

Slyšel jsem, že v době, kdy se The Angel of Darkness nacházela ve fázi před vydáním, už probíhal vývoj jeho pokračování. Obsahovala tato práce i něco z oblasti soundtracku? A máte nějaké skladby, které nebyly původně použity?

Vím, že příběh je mnohem širší než hra, ale vážně si nejsem jistý, jestli ho osekali a takový byl použit pro The Angel of Darkness, nebo jestli další skript byl plánován pro použití jako další díl. Nevybavuji si, že by byl další díl ve vývoji, alespoň ne v rozsahu, aby se mu věnoval velký tým. Takže ne, žádné dodatečné zvukové stopy, jen to, co už máte.

Co soudíte o práci svých nástupců? Který z nich je Váš favorit, a jaký máte z nové hudby pocit?

Hudba ostatních skladatelů je super. Mým osobním favoritem je práce Jasona Gravese, ale všichni předvedli zatraceně dobrý kus práce.



Co na procesu skládání pro sérii pro Vás bylo nejtěžší? A kterou skladbu máte nejradši?

Stanovit, kdy je kousek dokončený; nejtěžší bylo pro mě asi tohle, protože vždycky tíhnu k dokonalosti (v rámci možností) ale, až donedávna, všechno, co jsem udělal, bylo „nedokončené“ nebo „udělám to tak, až budu mít tohle a tamto“, ale od jisté doby jsem se naučil požívat „dokončené, i když ne perfektní“ a nechat to tak. Jsou to opravdu moudrá slova, přál bych si, abych se jim naučil už před třiceti lety. Co se týká oblíbené skladby, ta se čas od času mění, ale teď je to hudba úvodní scény Tomb Raider IV. Vyznívá mi vcelku filmově, pokud přihlédneme k technologiím, které jsem používal v té době.

Neplánujete například nějaké vydání CD pro fanoušky při příležitosti oslav?

Ne pro tuto chvíli, ale mám nějaké ty nápady, které by se na světlo mohly vynořit v budoucnu. Pro čas oslav mám v plánu uvolnit celou produkci odstraněné scény se šamankou z The Angel of Darkness. Verze, kterou jsem zveřejnil před několika lety, je jen základní sestřih. Očekávat to můžete již brzy.

Můžete nám poodkrýt nějaké projekty, na kterých pracujete?

Píšu malý soundtrack pro jednu hru na iOS vyvíjenou společností Sega. Jsem opravdu zaujatý hudbou, protože jsem do nalezení svého zvuku investoval mnoho času a peněz, protože po Angel of Darkness se můj „švih“ skladatele zpomalil, téměř zastavil, a spíše jsem se našel více u zvukového designu. Miluju i práci zvukového designéra, ale několik posledních let mě o hudbě hodně naučilo, a protože od dob Angel of Darkness se technologie obrovsky posunuly, byla to opravdu příkrá křivka změn. Určitě hru i soundtrack budu více rozvádět, až budu moci. Další nedávný projekt, který jsem vytvořil, vyšel před několika týdny... pro hru jménem „Champions of Anteria“, vyvíjenou společností Ubisoft Blue Byte. Byl jsem zapojen do celého zvukového designu filmových sekvencí a mixáže, a právě tak nějakých těch zvukových efektů přímo ve hře, Úžasný projekt k práci. Doufám, že brzy bude přede mnou i nějaké to nové oznámení kolem TR, tak prosím sledujte...

Jaké byste měl osobní přání k Lařiným budoucím výpravám, co byste chtěl vidět?

Moje jediné přání je, aby zase více vypadala jako Lara, kterou znám. Myslím, že skvělý živoucí příklad je anglická TV hlasatelka jménem Emma Willis. Vygooglujte si jí. Něco dalšího? Errrrm, jo, já písčící soundtrack.

A poslední – chtěl byste naši komunitě poslat nějakou zprávu?

Nemůžu dost poděkovat fanouškům a komunitě za to, že vše ještě žije. Říkám to pořád a je to pravda, ale nikdy bych si nepomyslel, že po všem tom čase všechno bude stále živé a já se cítím požehnán, že jsem toho byl součástí.

Ještě jednou děkujeme za Váš čas. Byla opravdu čest mít možnost s Vámi mluvit. Přejeme mnoho inspirace pro všechnu práci, kterou se zabýváte, už se těšíme na Vaše budoucí díla – a děkujeme za to, jak skvělý je každý jeden kousek z herní série!

Vůbec není za co, bylo mi potěšením. Díky





COLLIN O'MALLEY
SKLADATEL TOMB RAIDER UNDERWORLD

Zdravím vás, pane o'Malley, a děkujeme, že jste souhlasil s účastí v našem projektu. Je super, že máme letos možnost oslavovat 20 let! Máme na vás pár otázek, takže...

První otázka je jasná – hrajete některé z her Tomb Raider? Pokud ano, která éra nebo která hra je vaše nejoblíbenější – a proč?

Na hraní je pro mne velmi těžké najít si čas, vzhledem k mé práci skladatele. Většinou sleduji, jak moje děti hrají Tomb Raider!

Jaký druh hudby posloucháte ve svém volném čase?

Poslouchám všechny typy hudby, abych se s nimi obeznámil a zůstal v obraze s trendy našeho odvětví. Mými favority jsou orchestrální soundtracky a klasika. Mám rád Johna Powella, Zimmera, Williamse, a Thomase Newmana.

Jak vám byl poprvé představen projekt hry Tomb Raider, na které jste pracoval?

Do světa Tomb Raider jsem byl uveden Troelsem Folmannem. Pracoval jsem s Troelsem na vlastním samplovacím projektu.

Tvořili jsme vlastní zvuky, které jsme pak používali v našich skladbách. Během tohoto projektu se z nás stali skvělí přátelé. Poté, co nahrál Legend a Anniversary, byl Troels připraven se posunout, změnit roli. Představil mě týmu kolem Underworld a silně mě prosazoval pro skládání soundtracku.

Řekněte nám, z vašeho pohledu, který je váš nejoblíbenější kousek soundtracku?

Moje nejoblíbenější skladby z Underworld jsou rozhodně lokace z Thajska. I vizuály pro tento level jsou neskutečné!

Tvořili jste soundtrack dohromady s Troelsem B. Folmannem – byla to naše první spolupráce s ním? Jak Vaše práce probíhala?

Jak už jsem zmínil, už předtím jsem s Troelsem pracoval. Pro projekt byl celkovým supervizorem. Jeho práce je hlavní znělka Underworldu, kterou jsem pak použil v mnoha skladbách.

Underworld byl poslední z trilogie od Crystal Dynamics před Rebootem. Osobně to vnímám tak, že šlo o velmi ojedinělou hru.

Vůbec poprvé byly použity nové technologie a tak dále – a všechno tohle je pokryto dynamickou a atmosférickou hudbou opravdu výborně. Odkud jste bral inspiraci?

Pokud jde o Underworld, pracovali jsme většinou s nástiny příběhu, a jednotlivými obrázky, které zachycovaly podstatu prostředí. Například jsme měli k dispozici úžasnou rendery Thajska, kterými jsem se inspiroval. Neměl jsem možnost zažít, jak byla integrována hudba do hry, bylo to až mnohem později v průběhu procesu.

Velké množství lokací z Tomb Raider Underworld navštívili tvůrci osobně – byl jste s nimi, abyste pochytil atmosféru místa a prostředí, abyste ji mohl poté lépe reflektovat ve vaší hudbě?

To bohužel ne! Dali mi ale k dispozici obrovské množství vizuálního materiálu, který vznikl na jejich cestách. Hru jako takovou jsem neměl možnost vidět, dokud nebyl proces vývoje hodně daleko. Většinou jsem se inspiroval příběhem a vizuály, které nám tým poskytl. Také jsem blízce spolupracoval s Tobym Gardem (původní tvůrce Lary).

Měl úžasný náhled do nitra postavy a do toho, co by mohlo ve hře fungovat.

Série byla v době Underworldu už opravdu legendou – což znamená velkou zodpovědnost. Takže si celkem umím představit, že to mohl být opravdu tlak. Jak jste si s tím poradil? A jak dlouho trval celý proces skládání?

Prací na Tomb Raider Underworld jsem strávil asi 9 měsíců. Byla to hromada práce, ale necítil jsem tlak kvůli jménu a slávě Tomb Raider. Byl to prostě skvělý tým a úžasný projekt, na kterém se pracovalo.

Co soudíte o novém směru, kterým se série vydala? Pokud byste měl možnost, skládal byste pro Tomb Raider znova?

Týmy obou her jsou téměř úplně odlišné. Pravděpodobně by se nevraceli k předchozím skladatelům. Pokud bych dělal další hru Tomb Raider, tak doufám, že by to bylo s Troelsem Folmannem! Sice jsem s novými hrami nestrávil moc času, ale vypadá to jako skvělý nový směr. Dokonce to vypadá, že filmová stránka série bude mít nový život.

Nedávno jsem slyšel jednu velmi zajímavou myšlenku – jeden fanoušek se ptal, jestli neplánujete vydat soundtrack oficiálně k výročí, například jako vinyl nebo podobně?

Všechna práva k hudbě vlastní Crystal Dynamics. Vždy byly odolní vůči vydávání oficiálních soundtracků. Komunita fanoušků dokázala senzační věc, všechno dala dohromady neoficiálně. Z mého úhlu pohledu - vypadá to, že soundtrack Je více zásluhou komunity, což je opravdu super.

Co říkáte na práci svých kolegů? Který z nich je váš favorit, a co teď, po všech letech, z těch skladeb cítíte?

Co se týká ostatních soundtracků k Tomb Raider, miluju hudbu, kterou Troels Folmann napsal pro Legend. Dokonce za tu hudbu vyhrál cenu BAFTA, a pořád je chytlavá. Úžasná práce, a předstihla hodně svůj čas. Vytvářel hybridní textury s orchestrem dlouho předtím, než se to stalo normou.

Hudba byla vždy hodně důležitou součástí série Tomb Raider. Pokud nám to můžete říct, co je nejtěžší na tom, když skládáte?

Nejtěžší úkol u Underworldu rozhodně bylo psaní podkresu k filmovým sekvencím. Ty byly úzce pod dohledem Tobyho Gardy. Dohlížel na každý detail hudby a animace. Dělali jsme spousty revizí, ale výsledek nakonec je díky nim mnohem lepší.

I přesto, že jste skládal jen pro jednu hru a její dodatky – aspoň pokud vím – mohl byste nám říct, jaký je význam Lary Croft pro vás a váš život?

Dívám se zpět na čas Tomb Raider jako na dobu, kdy jsem si vytvořil profesionální vztahy a přátelství, které trvají dodnes. S Troelsem Folmannem stále spolupracujeme velmi úzce i po všech těch letech.

Mohl byste nám poodkrýt nějaké projekty, na kterých pracujete?

Většina z mých současných projektů se váže k práci s 8dio.com, což je společnost vlastněná Troelsem Folmannem. Vytváříme hromady virtuálních nástrojů, které jsou využívány mnohými vrcholovými skladateli ve filmu, TV a videohrách.

A poslední otázka – chtěl byste poslat nějakou zprávu naší komunitě?

Pro komunitu – opravdu děkuji za Vaši podporu po všechna ta léta. Je už to hodně let, co jsem pracoval na Underworld, ale o hudbě ještě dostávám spousty milých e-mailů.

Znova musím poděkovat za váš čas, který jste nám věnoval. Děkujeme Vám za úžasný zážitek, který jste spoluvytvořil v Tomb Raider Underworld. Přejeme vám haldy inspirace, stovky fanoušků, a hlavně – skvělý elán pro vaši budoucí práci.



SHELLEY BLOND
HEREČKA, PRVNÍ DABÉRKA LARY CROFT

Zdravíme, paní Blondová, a mnohokrát díky za Váš laskavý souhlas, díky kterému máme možnost si s Vámi popovídat. Jsme opravdu poctěni! Tak začněme.

Zdravím, díky za pozvání. Pokusím se odpovědět na všechny Vaše otázky...

No, první otázku, kterou jsem pro Vás měl ohledně her a hraní, tu jste zodpověděla tolikrát, že jí můžeme přeskočit. Tak tedy: Měla jste tu největší možnost ze všech sledovat Laru, jak se vyvíjí všemi těmi lety. Když se na tuto evoluci zaměříte, poznáváte stále „tu“ Laru, kterou jste dabovala?

Lařin charakter se za posledních 20 let změnil opravdu hrozně moc. Nejen, že už nevypadá stejně, ale i její vyznění se úplně změnilo. Jsem fanda toho, aby se věci udržovaly jednoduché... Nejsem technický guru, a dokonce ani ne fanoušek PC her (!) a preferovala jsem jednoduchost a nevinnost původní Lary a té z TR 2. Pro mě se změnila až příliš, i když chápu, že takové změny jsou nezbytné s tím, jak se mění technologie. Pro mě to není tatáž Lara. Ale pokud fanoušci, kteří hry hrají, jsou spokojeni, pak je to vše, na čem záleží.

Lara je povoláním archeoložka. Co Vy a historie? Když jste jí dabovala, zvýšilo to nějak Váš zájem o dějiny a mýty? Které z historických období máte nejradši?

Vždycky jsem se zajímala o dějiny, zvláště o historii Anglie a všechno, co mělo co dělat se druhou světovou válkou. Nemám touhu stát se neohroženou průzkumnicí, ale jsem fascinována lidmi, kteří jsou stateční a jsou hrdiny svými osobitými způsoby. Můj dědeček Alf byl neuvěřitelně statečný. Jeho celá rodina, včetně rodičů, tří bratrů, bratranců a sestřenic, tet a strýců byla vyvražděna v koncentračních táborech v Osvětimi a Dachau. Alf utekl z Německa v patnácti letech bez majetku, mluvil jen německy a sám se dostal do Anglie jako jediný přeživší člen rodiny Blond. To vše dokázal s břemenem ztráty celé své rodiny. Přišel sem, po celý život tvrdě pracoval a založil rodinu. Rodinu Blondových... která, kdyby nebylo jeho, zmizí z povrchu zemského. On byl a vždy bude mým hrdinou.

Jste cestovatelka? Umíte si představit, že byste byla jako Lara, prostě se jen rozhodla, hodila na záda batoh a vyrazila hledat nějaké to dobrodružství? Byla jste na některém z míst navštívených ve hře?

Cestování miluju a mám to štěstí, že jsem procestovala svět, ať už při dovolených s přáteli nebo kvůli práci.

Moje duševní „doma“ je v New Yorku... tak to cítím po většinu života. Pracovala jsem v Japonsku jako vokalistka pro Gillberta o'Sullivanu, navštívila jsem Rusko, Austrálii, Jižní Afriku, celou Evropu a všechno mezi tím... nicméně, jsem rozhodně jiná než Lara, protože na mě nikdy nenarazíte s batohem, kempovat nebo spát pod hvězdami. Nemusí to zrovna být pětihvězdičkové hotely, ale mám ráda své domácí standardy. A děsí mě strašidelné pukliny! Opravdu jsem nikdy nehrála Tomb Raider, takže nemám ponětí, kde všude byla a jestli jsme vstoupily na stejnou půdu.

Lara má hodně dovedností, včetně těch atletických a používání zbraní. Také se často musí vyrovnat s extrémními situacemi. Co Vy a takové věci – věnujete se nějakým dobrodružným věcem, jako třeba lezení po skalách a podobně?

Nejsem proslulá svými sportovními nebo atletickými výkony! Jen svým tanečním uměním, protože jsem trénovaná tanečnice. Pro celou mou rodinu i přátele bylo překvapení, když jsem trénovala a úspěšně dokončila New York Marathon. To je opravdu oříšek, protože překonáváte i sami sebe. Kromě toho, že tančím jako d'ábel, jsem vlastně pěkně líná. Nepotkáte mě při slézání skály nebo dělat skydiving, ale mohli byste mě vidět plavat s rejnoky a šnorchlovat.

V jednom z rozhovorů s Vámi jsem četl, že jste na dabingu Tomb Raider pracovala bez toho, abyste viděla hru – jen s koncepty a scénářem. Udělala jste v dabingu nějaké změny v dialogích, nebo jste nějak improvizovala, nebo je vše slovo od slova stejné? A pak, když už jste viděla finální hru, jak jste byla spokojena s tím, jak Lara vyznívá?

Když jsem natáčela pro hru, následovala jsem scénář slovo od slova. Nebyl prostor pro improvizaci v žádném směru. Nehrála jsem hotovou hru, takže jsem viděla a slyšela jen klipy, ale hlas této původní hře sedí skvěle. Byla bych chtěla, aby hlas byl hlubší a více sexy, ale tvrdošíjně si stáli za tím, jaký zvuk očekávají, a měli pravdu. Pamatuju si, s jakým pocitem jsem si v New York Herald přečetla, že můj hlas byl popsán jako „více sexy než Jessica Rabbit“. To pro mě byl obrovský kompliment.

Lara je často nazývána „sexistickou hrdinkou zkomiksů“ a „ledovou královnou“, ale z mého pohledu, tak jak jste jí zahrála Vy, se ten pohled značně liší, a to od samotného začátku. Také z těchto důvodů proběhlo v původním týmu vývojářů mnoho změn. Byl to i Váš důvod, proč jste opustila místo dabérky Lary? Co z její postavy cítíte Vy?

Když je práce dokončená, je dokončená. Jako dabér přijdete... nahrajete a hlavně o tom to je. Dělal jsem ohledně hry pár rozhovorů. A když přišlo na druhou hru, ovšemže mě opět oslovili, ale nemohla jsem to přijmout, protože jsem měla plno práce a nijak jsme nedokázali sladit naše časové možnosti. Co jsem ale povolila, bylo požití drobných nahrávek (jako „ano“, „ne“ a všechny zvuky výkřiků apod.) z prvního dílu u her Tomb Raider II a III.. Ty jsou moje.

Slyšel jsem, že jste dobré přítelkyně s Jonell Elliott, která ztvárnila Lařin hlas v dobách Tomb Raider IV – VI. Konzultovali jste něco společně v době jejího nahrávání? Co říkáte na způsob, jakým ztvárnila Laru ona – byla to tatáž postava, nebo někdo jiný než z „Vašich časů“?

S Jonell jsme velmi dobré přítelkyně... Pamatuju si, že mi zavolala, že jí oslovili, aby nahrála čtvrtou hru, a že chtěla vědět, jestli z toho mám radost. Samozřejmě že jsem měla! Miluju jí i její hlas. Nikdy jsem jí jako Laru neslyšela, ale jak tak znám Jonell, jsem si jistá, že to bylo úžasné.

Existovaly plány na hru ze studia Core Design, která měla vyjít na desáté výročí Tomb Raider, která však nikdy nevyšla. Bylo v plánu, abyste opět dabovala Laru Croft, zkontaktovali Vás? Byl vývoj až tak daleko, nebo jste o ničem nevěděla, než info proniklo ven?

Zkontaktovali mě později, i když si nejsem jistá, o kterou hru šlo, a řekli mi, že by vybrali buď mě, nebo Keeley Hawes. Bylo to docela rozdělené... někteří chtěli vrátit se k originálu a někteří chtěli zavedené jméno. Nakonec si vybrali Keeley. Její hlas je jako med. Miluju ho. Jsem velký fanoušek!

Hypoteticky řečeno, kdybyste opět dostala možnost nadabovat Laru, udělala byste to? Dostávala jste – nebo dostáváte stále - požadavky na nadabování, například fanouškovských her?

Požadavky na to, abych znova nadabovala hry od fanoušků, mám pořád. Je opravdu nádherné být součástí něčeho tak globálně fenomenálního. Něčeho co zasáhlo tolik lidí a dotklo se tolika životů. Pro mě to byla jen práce. Ale jsem nadšená, že jsem tím, kdo dal původně hlas takové ikoně.

Umím si představit, že zvláště tento rok jste hodně zaměstnaná událostmi kolem Lary... nebo je všechno spíše jako obvykle? Pokud se s Vámi chceme setkat osobně, kde by to šlo, je taková možnost?

Zatím jsem se nedostala na žádnou z oznámených akcí pro 20. výročí, i když jsem byla pozývaná.

Doufám ale, že se na pár z nich dostanu. Nicméně jsem se účastnila mnoha rozhovorů a nahrávala jsem pár přivítání a videí coby Lara. Je nádherná toho všeho být součástí a nechce se mi věřit, že už to je 20 let, co jsme nahrávali první díl. Ten čas vážně utekl!

Co se týká přímo Vás – slavíte nějak těch 20 let? Jaký je význam Lary Croft pro Vás, ve Vašem životě?

Nemůžu říct, že bych oslavovala, že je mi o dvacet let víc!!! Ale jsem vděčná za to, že jsem součástí dech beroucí historie Tomb Raider. To, že můžu říct, že jsem originální hlas Lary Croft, je neuvěřitelné.

Chcete poslat nějaký vzkaz fanouškům?

Chtěla bych jen říct „děkuji Vám“ za jejich pokračující podporu. Jejich entuziasmus pro Laru a sérii je nádherné vidět a nakažlivé. Je to hra, která stvořila mnohá fóra, mnohá přátelství a fan stránky a já jsem pyšná, že jsem částí toho všeho.

Ještě jednou děkujeme, paní Blondová za Váš čas. Slova nestačí na vyřčení toho správného „Děkujeme“ za Vaše ztvárnění Lary. Je naprostou pravdou, že postava musí sednout hráči od samotného začátku – a právě Vy jste Laru učinila nezapomenutelnou. Přejeme Vám všechno dobré, díky za Váš laskavý souhlas s účastí – a mějte se skvěle!

Díky moc za Vaše pozvání. Bylo mi potěšením si s Vámi popovídat. Uvidíme se za dalších 20 let!!!



STELLA LUNE

PROVOZOVATELKA TOMBRAIDERS.NET

Zdravíme, Stello, a děkujeme, že jste si na nás našla chvíli. Protože jste jedním z nejznámějších členů komunity, nesměli jsme zapomenout vás pozvat, a zeptat se na pár otázek. Tady jsou.

První otázka je jasná – jak dlouho hraje hry Tomb Raider a jak jste se kním dostala?

Hry jsem začala hrát chvíli poté, co byl vydán první díl. Na začátku roku 1997 dal mému manželovi jeho kamarád první díl pro počítač, jakmile ho dohrál. Můj muž hru dohrál do Ohnivého sálu v Midasově paláci, kde musíte skákat přes hořící sloupy, abyste se dostali k olovené cihle, a tam už to nedokázal dokončit. Asi po padesáti pokusech toho naštvaně nechal a na hru se vykašlal. Literárně řečeno jsem hru „vytáhla z koše“ - a tak jsem začala s celou sérií.

Co vás přivedlo na nápad vytvořit stránku věnovanou návodům?

Kolem doby, kdy vyšel druhý díl, jsem trávila hodně času online. V té době ještě neexistovala sociální média. Neměli jsme Twitter nebo Facebook, ale měli jsme fóra a skupiny ohledně novinek. Kromě kamaráda mého manžela jsem osobně neznala nikoho, kdo by si hry užíval. Takže byla zábava chatovat o hrách online. Také jste tam mohli narazit na lidi, kteří hledali pomoc, a já jsem zjistila, že prakticky pořád odpovídám na stejné otázky. Takže jsem se rozhodla vytvořit to všechno pohromadě jako návod. Začla jsem s druhým dílem, který právě vycházel. Pak jsem se vrátila v čase a napsala jsem totéž pro první hru... A od té doby v tom jen pokračuji.

Jak dlouho vám obvykle trvá, než dokončíte první koncept návodu? Hrajete sama pouze se svou intuicí vykradače hrobek, nebo využíváte pomoci, kterou vám dopředu poskytnou vývojáři?

Jak dlouho to trvá, to opravdu záleží na hře – a také na tom, co se dalšího děje v mém životě. Obvykle mi to trvá minimálně několik měsíců, protože nemohu hrát v jednom kuse. Nechápu, jak to ostatní stránky mohu zvládnout tak rychle! Moje strategie je pokaždé trošičku jiná, ale obvykle nejdříve dokončím kompletní hru, hlavně proto, abych pochytla příběh, a zkouším sama nalézt všechna tajemství a sběratelské předměty. Pokud se někde zaseknu, obrátím se o pomoc ke svým přátelům online. Po 20 letech znám opravdu hodně hráčů, kteří jsou mnohem lepší než já. Žádné informace s náskokem od vývojářů nemám, i když většinou velmi rádi odpovídají na mé dotazy poté, co už je hra nějakou chvíli venku.

Potom hru opakuji, dělám si poznámky a screenshoty v průběhu hry. Jakmile opravdu začnu psát, obvykle pak vše jde dohromady pěkně rychle. Pak už je to jen záležitost formátování pro web. Ale mé návody vlastně nejsou dokončeny doopravdy nikdy. Čtenáři mi stále posílají nápady a opravy pro všechny hry, a ty se snažím zimplementovat, kde to jenom jde.

Který díl pro vás byl nejtěžší – jak z pohledu hry samotné, tak z pohledu psaní návodu?

Neřekla bych, že Rise of the Tomb Raider byla ta nejtěžší hra k dohrání, ale rozhodně to byla výzva k napsání. Vyskytuje se v ní tolik nových prvků a sběratelských předmětů... Hlavní návod je už chvilku hotový, ale stále pracuji na stránkách o Výrobě, Expedicích a tak dále. Nejtěžší ke hraní pro mě byl pravděpodobně Tomb Raider z 2013, protože nejsem zrovna dobrá ve střílení, a musela jsem se naučit celou řadu nových herních dovedností. Ještě stále jsem to nedokázala dotáhnout do konce na nastavení „Hard“.

Když jste poprvé hrála hru, bylo pro vás vůbec možné, že se stanete pak známou? Není to občas jistý druh tlaku?

Opravdu jsem nic takového netušila. Prostě jsem si užívala hraní, a bavilo mě sdílet nápady a strategie s ostatními fanoušky. V roce 1997 jsem si vůbec neuměla představit, že po téměř 20 letech bude Tomb Raider stále tak silný, nebo že já stále budu členkou komunity.

Opravdu necítím žádný tlak – možná s výjimkou, když vyjde nová hra a lidé už se ptají po úrovních, který jsem ještě nedokončila – ale myslím, že je důležité pro ty z nás, kteří jsme více známí v komunitě, nastavovat vzory - a zkoušet jimi být - pro přátelské a férové chování. Když vidím, jak se mezi sebou ostatní hráči urážejí, nebo urážejí vývojáře, láme mi to srdce. Ať už jsme dlouhodobí fanoušci, nováčci, nebo jsme někde mezi tím vším, všichni milujeme tyto hry. Všichni milují Laru. Urážet někoho za to, že má rád hru, kterou vy ne – to je prostě špatně. Urážet vývojáře za to, že nesdílejí vaši vizi, to je taky špatně. Jsou to také lidi, kteří dělají to nejlepší, co mohou, aby pro nás vytvářeli skvělé hry. Jako fanoušci se nad vším podobným musíme povznést.

Co říkáte na témata, které se týkají série a jsou stále živá – před a po Rebootu a před a po výměně Core? Mohla byste se s námi podělit o váš názor na tohle?

Myslím, že jsem tak trochu odpověděla v předchozí otázce, ale abych to shrnula, mé oblíbené díly jsou první tři od Core Design, a teď Rise of the Tomb Raider. Ale mám je ráda všechny.

Dokonce i moje „nejméně oblíbené“ – The Angel of Darkness, Legend a Reboot – jsou stále jedny z nejlepších her, které jsem kdy hrála. Někteří fanoušci s oblibou přetřásají kontroverze, přičemž tvrdí, že jejich oblíbená éra je jediný pravý Tomb Raider a podobně. Ale mezi fanoušky je místo pro všechny.

Lidé se mě často ptají, zda bych chtěla vidět více přepracovaných klasických her, jako Anniversary, nebo jestli by Crystal Dynamics měli pokračovat v trilogii The Angel of Darkness. Pravděpodobně je, že můj názor není moc oblíbený, ale já říkám ne. Projekty fanoušků, jako je třeba Nicobassův remake Tomb Raider II a různé úpravy a přídavky k The Angel of Darkness, ty jsou úžasné. Ale Crystal Dynamics by měl mít možnost dělat svou práci, ukázat a prosadit jejich vlastní kreativní nápady a vytvářet pro nás svěží, nové hry.

Jaká osobní přání ohledně Lařiných nových dobrodružství, která byste ráda viděla, máte?

Jak už jsem zmínila, opravdu jsem se zamilovala do Rise of the Tomb Raider. Byl vytvořen opravdu skvěle a byla zábava ho hrát, ale stále bych chtěla vidět více hádanek. Hrobky ve Výzvách jsou OK, ale chtěla bych větší, ještě propracovanější, a ještě obtížnější hádanky – ten typ, který vám zabráni v postupu, dokud je nevyřešíte – jako v předchozích dílech. Ne vždycky dávaly logicky smysl, ale zároveň jsou úžasné zábavné k řešení. Možná poněkud ruší tok hry, ale ztratit se a zůstat frustrován, to je část zážitku z Tomb Raidera. Pokud se nemusíte trošičku zaseknout, tak pak necítíte ten triumf, když uspějete.

Také bych chtěla vidět trochu víc z té bystré, sarkastické Lary, která měla tak důležitou úlohu ve hrách z doby Core Design a na začátku éry Crystalu. Trochu z takového Lary jsme sice mohli cítit v Rebootu, ale v Rise of the Tomb Raider Lara vypadá tak vážně. Jsem šťastná, že tvůrci jí vzali tam, kam jí chtěli dostat. V každém případě budu se sérií dál, ale tohle je jen můj seznam přání.

Hrajete vy sama nějaké fanouškovské hry? Nebo dokonce tvoříte?

Opravdu bych si přála na něco takového mít více času. Některé z nich, které jsem viděla, vypadaly tak skvěle! Když poprvé vyšel Chronicles, tak trochu jsem si ot'ukávala Level editor, jenže pokud chcete vytvořit něco opravdu dobrého, je to strašný žrout času. Takže jsem to vzdala poměrně rychle. Bohužel, jsem ve stadiu svého života, kdy opravdu nemám dost času na hraní, nemluvě o tvoření. Možná někdy...

Když letos máme před sebou 20 let Tomb Raider, můžete nám říct, co pro vás ve vašem životě znamená Lara Croft?

Pro někoho z mé generace je to opravdu zajímavá otázka. Nevyrůstla jsem s Larou, tak jako někteří z vás. Byla jsem možná v Lařině věku, když jsem jí poznala. Takže pro mě nebyla až takovým modelem a idolem, spíše alter egem, nebo způsobem, jak brát ty části mne samé, které ve skutečném životě tolik neprojevují. Najednou je Lara mladší, než jsem já! Myslím, že je ve stejném věku jako můj syn! Upřímně, to je trochu zvláštní...

Ale at' už jste fanoušek klasické Lary, nové Lary nebo jich obou, myslím, že nám všem především připomíná, jak zůstat cool, když se věci nevyvíjejí dobře a – at' už to sebevíc zní jako klišé – „pohnout se vpřed“. At' už máte v životě jakékoliv cíle, úspěch se nedostaví přes noc. At' už šplhat po horách, studujete na zkoušky, stavíte dům, nebo tvoříte webovou stránku – pokud vytrváte – uděláte pokaždé, když je to možné, něco na dosažení vašeho cíle – nakonec toho dosáhnete.

A poslední – nějaká osobní zpráva, kterou byste chtěla poslat naší komunitě?

Hlavně velké pozdravy a objetí všem z Ameriky! Je úžasný pocit být části této komunity, zvláště v tomhle speciálním roce. Nevím, jestli se někdy dostanu do Česka, na Slovensko, do Austrálie, Číny nebo Brazílie – nebo někam na stovky míst, kde žijí fanoušci Tomb Raider. Ale není skvělé vědět, že kamkoliv cestujeme, můžeme se setkat s dalšími lidmi, kteří sdílejí naši vášeň? Všichni jste skvělí!

Ještě jednou mnohokrát děkujeme za váš čas. Zůstaňte tak skvělá, jak jste, přejeme Vám tisíce nových čtenářů, hráčů, kteří budou následovat vaše vedení – a RAID ON!

Nemáte vůbec zač. Díky za vaši žádost k účasti, a totéž přeji já vám. Pokračujte v dobré práci a užívejte úspěchu Kroniky Tomb Raider. Po 13 letech online určitě můžete být pyšní!

Stella



ANDY PARK
TVŮRCE KOMIKSU TOMB RAIDER



Milý pane Parku, opravdu moc Vám děkujeme, že jste přijal naše pozvání. Jste opravdu známou součástí historie Tomb Raider, takže jsme opravdu poctěni, že jste tady s námi. Pokud byste mohl prosím odpovědět na tyhle otázky...

Jak jste se vlastně dostal k Tomb Raider komiksu, univerzu, hrál jste některé z her ještě předtím, než jste začal s touto prací?

Poprvé jsem byl najat jako tvůrce komiksů, když mi bylo 19, bylo to Robem Liefildem. Pracoval jsem u něj v Extreme Studios (Image Comics) téměř 3 roky, pak jsem se rozhodl nastoupit na Art Center Collage of Design v Californii, abych získal opravdu vzdělání v oboru jako ilustrátor. Na konci druhého ročníku jsem byl kontaktován Mattem Hawkinsem, šéfredaktorem v Top Cow Productions. Řekl mi, že se chystají vydávat novou sérii komiksů, Tomb Raider. Už jsem věděl, jak velká celá série je a také, že komiksová série bude jistý hit. Tak jsem se rozhodl, nechal jsem školy a práci jsem vzal.

První číslo vyšlo v roce 1999 a stalo se vůbec nejprodávanějším komiksem v celém odvětví.

To byly úžasné časy.

Trochu vtipné na tom je, že do té doby jsem hry nikdy nehrál. Nikdy jsem nebyl opravdový hráč. Ale samozřejmě, věděl jsem, o jakou postavu jde, vídal jsem jí všude v populární kultuře. Už tehdy byla ikona. Takže jediné dávalo smysl, aby Lara Croft měla svou vlastní komiksovou sérii.

Lara Croft je, a už v době, kdy komiksová série začala, byla, opravdová ikona. Takže jak těžké pro vás bylo jí vytvořit, tak abyste odrážel vše, co my fanoušci milujeme, všechno, co má a kdo je?

Pamatuju si, že jsem byl celkem vystrašený, když jsem začínal s touto sérií, díky jejímu ikonickému statusu v populární kultuře. Věděl jsem, že už existovala fanouškovská základna v herním světě. Takže mi bylo jasné, že když ve své tvorbě nebudu poctivý, nikdy neuspěje. Tak jsem si držel palce a dal jsem do toho všechno. Chtěl jsem zároveň potěšit fanoušky, a zároveň přinést něco unikátního do podstaty toho, kdo je Lara Croft. Nešlo mi o vyobrazení výrazných sexuálních prvků, jak tomu bylo v případech jejího vyobrazování jinde (mimo videohry). Stala se téměř jakousi parodií sebe sama, pokud jde o populární kulturu. Takže jsem chtěl vytvořit postavu, která byla skutečná, nebyla jen sladká „naoko“. Chtěl jsem, aby byla více realistická, atletická, sympatická a - samozřejmě - fyzicky atraktivní také. Byla zábava pokoušet se do její postavy vnést realitu. Samozřejmě, byl tady Dan Jurgens (autor), kterému patří dík za podporu v nespočtu příležitostí, jak to udělat. Měl stejné cíle.

Jaký byl celkový proces při tvorbě jednoho čísla? Jak dlouho vám to zabralo, a mohl jste pracovat s materiálem, který jste vytvořil už dříve, nebo bylo zapotřebí, abyste každý jednotlivý obrázek vytvořil od začátku?

Jedno číslo komiksu, to je 22 stran a jedna obálka. Zabíralo mi to čas v rozmezí mezi 4 až 6 týdny, pokud šlo o jedno číslo. Každá jednotlivá stránka a každý panel na stránce je kreslený od začátku. Pracoval jsem 10–15 hod. denně. Je to intenzivní pracovní kariéra, ale také je to velká zábava.

Odkud jste získával příběhy? Měl jste i možnosti dělat úpravy v příbězích, nebo s vámi nebyly konzultovány?

Scénáře a příběhy pocházely od Dana Jurgense, já jsem načrtl, jak by mohla stránka vypadat a jak by příběh mohl být vizuálně vyprávěn stránku po stránce.

Pak jsem tvořil detaily stránek kreslením akcí a panelů, které tvoří každou stránku komiksu. Moc interakce mezi mnou a Danem neprobíhalo. Když se tak dívám zpátky, lituju toho. Přeju si, abych býval více iniciativní v komunikaci s ním. Ne proto, že bych si myslel, že by v jeho příbězích měly být nějaké změny, ale jen proto, abych viděl jeho bystrost, a také abych viděl jeho postřehy a myšlenky o postavě a příbězích.

Čemu jste se věnoval potom, co série skončila? A nechyběla vám Lara?

Sérii Tomb Raider jsem tvořil od čísel 1 – 20. Několik čísel, které doplňovaly sérii, bylo vytvořeno jinými autory (čísla 11, 12, 15). Pro mě bylo opravdu potěšením tvořit sérii tak dlouho. Byla to výzva, ale úžasná zkušenost.

Když jsem skončil se sérií, dělal jsem nějakou práci pro Marvel Comics (Uncanny X-Men, Excalibur, atd.) - tak jsem změnil práci a začal jsem dělat záležitosti koncept artů pro videohry. Pracoval jsem v Sony PlayStation na videohrách God of War. A z nedávné minulosti – pracoval jsem pro Marvel Studios jako concept-artist pro všechny jejich filmy.

Už to bude 15 let, co jsem kreslil komiksy Tomb Raider, ale Lara zůstane napořád částí mne samého. Už jsem vytvořil tolik různých zakázek ohledně Lary Croft, obálek, ilustrací na počest a náčrtů, že cítím, že jí doopravdy nikdy neopustím. Celou tu dobu dostávám zprávy od fanoušků, kteří říkají, jak moc si užívají celou mou komiksovou sérii. A nedávno na mě byli lidé z Crystal Dynamics a Square Enix tak laskaví, že vyzdvihli můj příspěvek do historie série Tomb Raider v průběhu jejich oslavy 20 let. Také jsem pravidelným přispěvatelem do nejnovější série komiksů Tomb Raider od Dark Horse Comics jako tvůrce obálek. Takže to vidím tak, že Laře prostě neuteču. A vůbec mi to nevadí.

Když srovnáte novou komiksovou sérii a tu, která tady byla v minulosti, jak vidíte hlavní rozdíly, pokud pomineme ty ohledně postavy? Je to pro vás totéž, nebo to opravdu vnímáte jako „Tomb Raider II“, jak jsou tomu někteří zvyklí říkat?

Současná Lara Croft je založena na rebootované sérii videoher, takže já to vnímám jako dvě rozdílné inkarnace postavy. Opravdu se mi líbí obě varianty. Lara, kterou jsem kreslil já, byla už ta silná a rozhodná postava, což z ní udělalo okamžitou ikonu.

Současná Lara je nová, vyrazí na svá první dobrodružství, což zní pomáhá vytvořit tu silnou a rozhodnou postavu. Originál byl trochu více idealizovaný a novější je více realistická. Obě jsou skvělé.

Tento rok Lara dosáhla dvaceti let. Jaké byly Vaše aktivity, svázané s tímto výročím? A co Vaše osobní oslavy, proběhly nějaké?

Musím říct, že Crystal Dynamics i Square Enix byli ke mně letos opravdu skvělí. U příležitosti oslav dvacátého výročí Lary Croft mě opravdu poctili, a to v mnoha směrech. Byl jsem součástí panelu Oslavy 20. výročí na San Diego Comic Conu, kde jsem mohl vystoupit po boku dalších skvělých přispěvatelů do Tomb Raider historie, jako Meagan Marie, Debbie Lash, Noah Hughes a Camilla Luddington. Bylo mi opravdovou ctí. Požádali mě, abych přispěl do posledního artbooku, který byl součástí posledního vydání pro PS4.







Indy Park 99



Také si mě najali, abych vytvořil pro hru marketingové ilustrace. Meagan Maie napsala ke dvacátému výročí knihu a udělala se mnou rozhovor o mém komiksovém příspěvku do série. A naposled vydal Dark Horse kompilační knihu, která znovu přináší čísla 1 – 15 série Tomb Raider z produkce Top Cow. Byl jsem požádán, abych ke knize napsal úvod. Celý tento rok byl skvělý. Vrátil mi mnoho nádherných vzpomínek a já jsem opravdu vděčný všem těm, kdo na mě mysleli. Jsem vděčný úžasným fanouškům a tomu, že se díky nim cítím jako součást rodiny Tomb Raider.

Odkud jste čerpal inspiraci při tvorbě Lary? A taky – co okolní prostředí a podobně – dělal jste si nějaké přípravy třeba studováním fotografií, nebo všechno vzšlo z Vaší představivosti?

Samozřejmě, že hlavní inspirací pro komiksové kresby Lary byl samotný zdroj, videohry. Studoval jsem, jak je vyobrazována v nich a dělal jsem, co jsem uměl, aby její vnímání v komiksech bylo co nejpodobnější.

Chtěl jsem, aby k životu přišla i mimo hry. Pokud jde o prostředí a vše, do čeho byla v sériích zasazena, dělal jsem maximum, aby ve výsledku vše vypadalo reálné. Kdybych si okolí vytvořil podle své hlavy, vypadalo by generovaně a nepřírozně. Chtěl jsem respektovat příběhy a komiks jako celek. Takže ano, průzkumy byly, a hodně. To znamenalo hodně výletů do knihkupectví a knihoven.

Jste také dobrodruh, jako Lara? Dokázal byste si prostě nasadit batoh a vyrazit hledat dobrodružství (kdyby na to bylo dost času, samozřejmě)?

Sice jsem navštívil na cestách mnoho míst světa, ale nenazýval bych se dobrodruhem. Jsem o hodně opatrnější a mám nohy pevně na zemi. Lara riskuje daleko více, než kdy budu já.

Co je podle Vašeho názoru na Laře tím, co tak chytne za srdce? Téměř každý o ní slyšel alespoň jednou...

Lara byla původní ženskou ikonou ve světě her. Je vytvořena s jednoduchostí a přesto ikonicky. Od začátku byla silnou protagonistkou a její dobrodružství diváky pohltily. Původně jsem jí viděl jako ženského Indiana Jonese. Je to skvělá myšlenka.

Ve hrách i v komiksech musí Lara čelit spoustě různých extrémních a nebezpečných situací. Jak jste na tom Vy? Věnujete se nějakým bláznivým věcem, jako jsou extrémní sporty a podobně?

Ne, jak už jsem řekl, jsem velmi opatrný. Mám rád sporty, ale nic extrémního.

Pozadím pro každé Lařino dobrodružství je mytologie a historie. Co Vy na to? Jaké období dějin nebo mytologii máte nejradši?

Opravdu jsem se bavil, když se Lara zapletla s érou dinosaurů. Spojit dobrodruha se řvoucím T-Rexem byla opravdu legrace k nakreslení.

Také se dá říct, že Lara navštívila prakticky každý kout Země. Byl jste na některém z míst, které navštívila buď na cestách ve hrách, nebo v komiksu?

Byl jsem v několika zemích Evropy, v Asii a ve státech napříč Spojenými státy. Lara má ve zvyku navštěvovat mnohem vzdálenější místa. Opět platí, že jsem mnohem více pro bezpečí a usedlost, než jakou vyhledává dobrodruh typu Lary Croft.

Kde můžeme najít Vaši práci, vidět, co jste dělal a k čemu se chytáte? Je nějaká možnost se s Vámi setkat osobně? Mohl byste nám poodkrýt, na co se chystáte v roce 2017?

Aktuálně pracuji jako Visual Development Supervisor a Lead Concept Artist v Marvel Studios. Pracoval jsem na každém z Marvel filmů od titulu Captain America: The First Avenger. Vytvořil jsem koncepty designu pro několik postav (Ant-Man, Černá vdova, Hawkeye atd.) a ilustroval několik klíčových obrazů zachycujících zlomové momenty ve filmech. Aktuálně pracuji na připravovaných filmech, The Guardians of Galaxy 2 (Strážci galaxie 2) a Thor: Raganrok.

Mou práci můžete sledovat na mých sociálních médiích / webové stránce:

Twitter, Instagram, Facebook: @andyparkart

Webová stránka: www.andyparkart.com

Každý rok se účastním několika událostí kolem komiksů. V roce 2017 budu v březnu na WonderConu, v Anaheimu. Zastavte se za mnou v Artist Alley!

Co ve Vašem životě znamená Lara Croft? Máte nějaká osobní přání na budoucí dobrodružství Lary, které byste uvítal? A poslední dotaz – je nějaká zpráva, kterou byste chtěl předat komunitě?

Lara Croft bude navždy mou součástí. Vždycky říkám, že jsem měl dvě kariéry: tvůrce komiksů a tvůrce konceptů pro filmy a videohry. Práce na Tomb Raider komiksech byla rozhodně výjimečným momentem mé kariéry u komiksu. Navždy budu vděčný lidem z Top Cow, Crystal Dynamics, Eidos a Square Enix za možnost malým kouskem přispět do této věčné série. A stejně tak budu navždy zavázaný fanouškům. Každá zpráva, kterou jsem za ta léta dostal, se laskavě dotkla mého srdce. Je mi nesmírnou ctí, že jsem mohl nějak ovlivnit lidi svou tvorbou příběhů jejich milované postavy, Lary Croft. Těším se, kde bude za dalších 20 let. A doufám, že budu mít stále nějaký podíl na ilustracích. Děkuji všem!

A jsme hotovi! Doufám, že Vás rozhovor bavil, tak jako nás. Doufám, že o Vás zase brzy uslyšíme, děkujeme mnohokrát, že jste nám věnoval chvíli, a především – děkujeme za Vaši nezapomenutelnou verzi Lary. Přejeme Vám tony inspirativní, zajímavé práce do budoucna, opatrujte se! A Raid on!





JILL DE JONG

MODELKA LARY CROFT - TOMB RAIDER VI.

Zdravím, paní De Jong, a děkujeme, že jste nám dala příležitost k rozhovoru! Je pro nás opravdu pocta, že jste se k projektu připojila, takže vítejte a pojďme na to!

První otázka je jasná – hrajete, nebo hrála jste některé z Tomb Raider her? Který z dílů je Váš favorit, ze které éry – a proč?

Hrála jsem The Angel of Darkness, když jsem propagovala hru, ale nebylo to nijak moc, pořád jsem cestovala, celou dobu, a měla jsem strašně málo času jen pro sebe. Pamatuju si, že byla daleko těžší, než jsem očekávala, a uchvátily mě plynulé pohyby a krásné vizuály.

Představovala jste Laru Croft v době The Angel of Darkness. Jak jste se k té práci dostala a potřebovala jste k tomu podstupovat něco speciálního potom, co jste práci získala – jako tréninky, cvičení a podobně?

Slečna zodpovědná za casting na novou Laru Croft mě viděla na obrázku, ve kterém jsem napodobovala Lařin profil a rysy. Požádala mě, abych přiletěla na schůzku snít do Londýna, a tam jsme měli několik dalších schůzek, na kterých jsme já a další dívky, které si vybrali, byly oblečeny do plné výbavy a make-upu a měli jsme předvést naši interpretaci postavy. Opravdu mě to bavilo, a myslím, že to bylo vidět; Byla jsem opravdu šťastná, když jsem se dozvěděla, že mě vybrali. Pracovala jsem i s choreografem na nějaké té rutině, která byla třeba na pódiu, ale kromě toho, většinou jsem pěkně improvizovala.

The Angel of Darkness je celosvětově známý vším, co tato hra přinesla do série a co se stalo potom. Jak těžké bylo pro Vás „být Larou“ když se to stalo? Byla jste pod nějakým vnitřním tlakem nebo podobně, když byla hra tak špatně přijata? A jak vnímáte to, že nyní, po všech těch letech, začíná hra zajímat více a více lidí?

Žádný tlak jsem nevnímala, propagace hry byla úspěšná a to byl můj úkol. Jsem překvapena a potěšena, že hra stále tak zaujímá i po všech těch letech.

Hra byla naplánována jako součást trilogie. Bylo tehdy v plánu, že zůstanete jako Lařin model pro všechny tři hry?

Ne, měla jsem kontrakt pouze pro The Angel of Darkness. Věděla jsem, že pro další hru bude najímána další dívka.

Co pro Vás na této práci bylo nejtěžší, a naopak – jakou máte nejzářivější vzpomínku? Vidíte se tak, že s Larou máte shodné schopnosti či dovednosti?

Oblíbená: Opravdu jsem si užívala výstupy na jevištích a setkávání snadšenými fanoušky LC. Milovala jsem možnost se s nimi spojit a vykouzlit jim úsměvy na tvářích. Největší výzvy: neustávající rozhovory a hodiny podepisování autogramů. Obtížné chvíle: být unavená a trpět změnou pásem, ale chtít podat výkon na 100%.

Ano, s Larou máme společné dovednosti; pokud bych pár jmenovala, umím to se zbraněmi, řídím motorky, jsem silná, rychlá a duší dobrodruh

Jak se Vám líbí „nová“, mladá Lara? V případě možnosti, ztvárňovala byste jí znova, samozřejmě hypoteticky?

Lara je jen lepší a lepší, ještě více zdatná, schopná a skvělá. Určitě bych jí ztvárňovala znovu!

Jako modelka Lary Croft jste, jak každý tuší, musela hodně cestovat. Které země jste „v botách Croftové“ navštívila?

Anglii, Holandsko, Švédsko, Itálii, Ameriku – nevybavuji si všechny ostatní; bylo to v té době 80 – 100 letů za rok; pomalu jsem nevěděla, kde jsem, když jsem se vzbudila v dalším pokoji na hotelu ;-)



Co pro Vás ve Vašem životě Lara Croft znamená?

Vnímám to tak, jako by mě Lara zčásti nikdy neopustila. Taky si neustále kladu výzvy, mentálně i fyzicky.

Máte nějaké osobní přání na další Lařina dobrodružství, která byste chtěla vidět?

Hrozně ráda bych hru zažila přes brýle/virtuální realitu.
(Poznámka redaktora – odpověď vznikla před oznámení VR reality v Rise of the Tomb Raider!)

A poslední – máte nějaký vzkaz pro naši komunitu?

Miluju, jak jsou všichni fanoušci loajální, že se spojujete skrze svou vášeň v tak podporující komunitě. Udržte to tak naživu, mnoho respektu!

Nevím, jak Vám poděkovat za Váš čas, protože vím, že podobné věci jako rozhovory více už neděláte. Chtěli bychom Vám do budoucna popřát všechno dobré, děkujeme za éru Vaší Lary Croft (osobně jsem Vás opravdu zbožňoval) a snad Vás zase brzy uvidíme!





JENN CROFT
COSPLAYERKA

Zdravím vás, Jenn, a ještě jednou děkuji, že jste si na nás našla chvíli. Jsme opravdu poctěni, že máme možnost s vámi hovořit. Měl bych pár otázek, tak pojďme na ně...

Předpokládám, že tuhle otázku jste čekala – jak dlouho už děláte cosplay a co vás k této aktivitě přivedlo?

Cosplayi se věnuji od roku 2000, začala jsem poté, co jsem dohrála The Last Revelation na PlayStation. Rozhodla jsem se za Laru převléci na Halloween, a když jsem hledala kostým online, narazila jsem na stránky fanoušků, kde se lidé převlékali za Laru, pořizovali obrázky a s těmi potom soutěžili. Zapojila jsem se do této komunity a tím to všechno začalo.

Která je vaše nejzářivější vzpomínka na cosplay? A největší výzva?

Mám spousty zářivých vzpomínek, které vznikly díky cosplayi. Více, než dokážu spočítat. Pokaždé, když ke mně přijdou děti na akci a chtějí se se mnou vyfotit a vypráví mi o tom, jak miluji Laru, rozzáří mi to den. Mám opravdu hodně krásných vzpomínek, které vznikly, když jsem na sobě měla kostým. Mít příležitost cestovat a pořizovat snímky v úžasných lokacích v Austrálii a v Číně, a seskok z věže Macau, to bylo něco, na co nikdy nezapomenu.

Která z her je vaše nejoblíbenější? A které cosplaye, éra po, nebo před Rebootem? A proč?

Nemůžu si vybrat favorita! Ne, fakt nemůžu, takže vyberu dva! The Last Revelation (protože starověký Egypt je úžasný!) a Tomb Raider 1. Taky jsem si opravdu užívala Legend. Stejně jako u her, nemůžu jen tak vybírat mezi starým a novým, protože obě éry jsou pro Tomb Raider velmi klíčové v rozdílných směrech. Je to jako vybírat si mezi banány a pomeranči. Proč ne obojí? Mám ráda cosplay klasické Lary, když mám náladu na zářivou, barevnou komiksovou hrdinku, a mám ráda cosplay Lary z Rebootu, když chci vyobrazit vážnou, realistickou verzi Lary. Nedávno jsem si řekla, že tentokrát nebudu volit mezi jedním a druhým, a vytvořila jsem kostým, který přináší prvky klasické Lary do nového outfitu Rise of the Tomb Raider ze Sýrie. Cop, dvojice pistolí, sluneční brýle a rukavice, které všichni (včetně mě!) tak postrádají, jsou přesně to, co jsem vrátila do tohoto kostýmu, jenom proto, že jsem chtěla vědět, jak by současná Lara vypadala, kdyby stále měla všechny tyto prvky.

Ještě k předchozí otázce – hrajete nějaké hry vytvořené fanoušky?

Popravdě jsem zatím žádné ještě nezkoušela, protože jsem vždy byla vykradačkou na konzolích, ale viděla jsem zlomky toho, na čem pracuje Nicobass s remakem Tomb Raider II, a tak mě to zaujalo, že bych možná konečně mohla vklouznout do světa obsahu vytvořeného fanoušky, protože i kolují zvěsti, že obsah takto vytvořený bývá velmi dobrý

Jak těžké pro vás je transformovat se z typu ikonické, silné hrdinky Lary Croft do té nezkušené a vyděšené (ze začátku) z Rebootu?

Byla celkem rozdílná zkušenost předvádět Laru jinak, než silnou, stoickou a rozhodnou. Chvilku mi zabralo se při focení dostat do charakteru, něco jako když se herci připravují na natáčení scény. Musíte na sebe „nazout“ Lařiny boty a myslet na to, jak by mohla jednat, jaký typ výrazů v obličeji by mohla udělat, a jak by se cítila v nebezpečných situacích. Naštěstí jsem se do podobných situací hodněkrát dostala v životě už dříve, takže jsem z toho vycházela jako ze základní myšlenky.

Existuje něco, co Lara udělala v sérii, ještě jste to naživo nezkusila a chtěla byste?

Seskok rogalem z okraje budovy by mohl být pěkně hustý. Také jízda na laně výtahu do nejvyššího patra budovy... Skydiving se skybordem a pak se stejným prknem snowboarding (pokud by něco takového vůbec šlo v reálném životě).

Co je na cosplayi tou největší výzvou, které musíte čelit?

Pravděpodobně to bude u cosplayů vytvoření kostýmů tak, aby seděly způsobem, který úděsně nebolí, když ho máte na sobě dlouhou dobu. Už tak je dost obtížné vytvořit kostým, který je adekvátní těm ve hrách, ale ještě se musíte ujistit, že proporce sedí přesně vaší velikostí, a aby seděl tak, aby vám nedělal škrábance, modřiny nebo otoky, to je opravdová výzva.

Které z lokací, které se objevily ve hrách, jste opravdu navštívila?

Pokud mluvíme o specifických lokacích, pak obsáhneme jenom Velkou čínskou zeď. Pokud mluvíme o celkových oblastech, byla jsem v Nevadě, Thajsku, Paříži, ve Skotsku a v Mexiku. Hrozně ráda bych jednoho dne navštívila mayské ruiny a Antarktidu. Jsou na mém seznamu!



Pokud byste se měla popsat, které osobní schopnosti a dovednosti vnímáte, že máte stejné, jako má Lara?

Osobní schopnosti a dovednosti, které mám, a jsou shodné s Lařinými, to pravděpodobně bude atletika, také schopnost celkem dobře šplhat po skalách, střílet z luku, boxovat, řídit motorky - a i moje rovnováha je celkem dobrá. Ale ta nejbližší podobnost, kterou si myslím, že máme s Larou společnou, to je má schopnost ovládat svůj strach. Nemluvíme teď o strachu, který máte z děsivého filmu, nebo když na vás někdo vyskočí, aby nás polekal. Mluvíme o tom opravdu hlubokém vnitřním teroru, který může způsobit někomu až zhroucení. Vyžadovalo to roky cvičení a hodně zkušeností ve sportech jako je skydiving a seskok padákem, ale ve velmi vypjatých situacích jsem se naučila házet strach za hlavu a udělat to, co je nezbytně třeba.

Jak dlouho vám zabere „stát se Croftovou“ před vystoupením na akcích? Děláte nějaké speciální přípravy (tím mám na mysli např. nějaká dechová cvičení)? Máte nějaký rituál, který předtím děláte?

Fyzicky se stát Larou zabere několik hodin, než na sebe dostanu plný kostým a make-up. V uhlé chvíli už to dělám potolikáté, že se z toho stala běžná rutina.

Nedělám to vždycky, ale když mám někdy opravdu důležitou věc, kterou musím udělat, pouze se v tichosti duševně připravuji, dostávám se do postavy a uvažuji nad všemi okamžiky z her, které považuji za důležité k tomu, abych Laru předvedla ještě přesněji. Občas se musím fyzicky i psychicky připravit na dlouhý den v kostýmu, kdy budu stále na nohách, provedením pár cviků, než vyrazím na scénu.

Jak dlouho před vydáním dílu (pokud nějaký čas máte) máte prostor na přípravu kostýmů? A z jakých zdrojů ho vytváříte? Mám na mysli videa, screeny, rendery...? Připravujete si kostýmy sama?

Než vyšel Rise of the Tomb Raider, už jsem byla požádána, abych se účastnila mnoha akcí na propagaci hry. Myslím, že mě potvrdili někde kolem ledna 2015 a kostým musel být hotov v čase PAX East, který následoval v dubnu. Meagan Marie a já jsme na svých kostýmech pracovaly společně, což opravdu hodně pomohlo. Používaly jsme rendery a průvodce výbavou, které poskytly mnoho skvělých přiblížených záběrů součástí výbavy, takže jsme je mohli snadno identifikovat nebo zjistit, jak je vytvořit.

Jaké jsou vaše osobní oslavy dvou dekad Lary Croft?

Na začátku roku bylo velké fotografování, kdy jsme pořizovali fotografie pěti různých klasických kostýmů Lary. Doted' jsem stihla vydat jen jeden, protože jsem byla příliš zaměstnaná na to, abych doeditovala zbytek sad, ale doufám, že se k tomu dostanu brzy! Svým způsobem byly i moje hybridní snímky klasických / Rise kostýmů Lary osobní oslavou, nejen klasické, ale i nové Lary.

Kde můžeme najít rozvrh vašich akcí, abychom se s vámi sešli osobně?

V tuhle chvíli žádný rozvrh akcí nemám. Pokud dělám akce kolem Tomb Raider, nejčastěji se to dozvím s celkem malým předstihem, takže nejlepší způsob, jak sledovat mě a můj život, je sledovat můj Twitter nebo facebookovou stránku.

Jedna tak trochu nacionální otázka – už jste někdy byla v České republice nebo na Slovensku? Nebo plánujete nás navštívit? Máme nějakou šanci, že byste byla tady na nějaké akci?

Ještě jsem nebyla ani v jedné zemi, ale rozhodně bych moc chtěla! Slyšela jsem, že Praha je jedno z nejkrásnějších míst, které můžeme v Evropě navštívit. Je na seznamu! Pokud jde o účast na akcích... Crystal Dynamics se mnou nepracují na všech akcích kolem Tomb Raider. Čína byla speciální výjimkou, ale všeobecně, pokud v některé zemi je akce, požádají cosplayera, který pochází z tamního národa, jako třeba Lena – Lara, která je oficiální ambasadorkou cosplayerky pro Německo a pokaždé, když má Tomb Raider účast na Gamescomu, je u toho ona. To ale neznamená, že se nemohu do Česka nebo na Slovensko na nějakou akci dostat. Pokud u vás bude nějaká akce, kde byste mě chtěli vidět, prosím, dejte vědět organizátorům akce. U těchto typů show obvykle zvou speciální hosty, pokud se ví, že účastníci mají zájem je tam vidět.

Jaká jsou vaše osobní přání pro Larina další dobrodružství, která byste chtěla vidět?

Chci Laru vidět dělat více skydivingu! Ta malá část v Tomb Raider: Chronicles rozhodně nestačí! Chci vidět level, kde musíte Laru ovládat ve vzduchu! Anebo možná ve wingsuitu, seskok padákem!

A poslední otázka: máte nějakou zprávu, kterou byste chtěla přidat komunitě?

Tahle komunita je jedna z nejlepších fanouškovských komunit vůbec. Díky tomu se ve všem pohybují už tak dlouho; vím, že posledních pár let bylo těžkých a rozdělovacích z určitých důvodů, ale stále to miluji. V komunitě jsou lidi, kteří jsou pro mě jako rodina. Lidé, které hluboce miluji. A jako celek jsem vždycky ohromena a užaslá nad tím, jak talentovaná skupina nás, milovníků Tomb Raider, je. Jsme různorodí, inteligentní a kreativní, a já mám ráda to, jak oddaný každý z nás je. Všichni jste boží, ať už mojí práci máte rádi nebo ne. Mám Vás ráda všechny!

Ještě jednou díky za váš čas. Chceme Vám poděkovat za Vaši skvělou práci cosplayerky Lary Croft, zůstaňte aspoň tak skvělá, jako jste teď – s prací skvěle odrážející sílu, rozhodnost a všechno, co Lara má... Přejeme Vám mnoho nových fanoušků a akcí, kterých se můžete zúčastnit! Hlídejte si záda před všemi těmi medvědy na Sibiři a... RAID ON!





STEVE FERRIS
COSPLAYER

Zdravíme, Steve, a díky za váš čas! V komunitě jste celkem slavný, takže jsme vás nemohli vynechat v této oslavě výročí. Mohli bychom začít naším rozhovorem, co říkáte?

Na první dotaz jste odpovídal hodně často, takže jak jste se vlastně poprvé dostal k Tomb Raider? Co je vaším oblíbeným aspektem u Lary Croft?

Se světem Tomb Raider jsem se poprvé setkal, když vyšla první hra pro Sega Saturn ve velké Británii. Už tehdy mi přišlo, že hra vypadá opravdu cool a má v sobě trochu něčeho z Indiana Jonese. Hru jsem hrál a okamžitě jsem jí propadl. Měla skvělý příběh, úžasné lokace a i když těžké, přesto zábavné hádanky. Pokud jde o aspekt, který mám na Laře nejradši, asi by to byla její inteligence a atletické dovednosti.

Ještě k předchozí otázce – co hry vytvořené fanoušky? Hrajete je, nebo jste nějaké vytvořil?

Většinou jsem hrál verze hry pro konzole (PlayStation, Xbox, Sega), takže jsem nehrál ani nevytvořil žádný fanouškovský obsah. Hodně jsem ho ale viděl a rozhodně by bylo zajímavé nějaký si zahrát v budoucnu.

Věnujete se taky cosplayi. Co vás k tomu inspirovalo? Pokud jde o sérii Tomb Raider, svými cosplayi představujete Pierra duPonta a Wernera von Croye. Existuje skupina mužských cosplayerů, děláte také cosplaye Lary?

Získal jsem hodně přátel v komunitě cosplayerů během propagace Rebootu, a ti mě přesvědčili, abych to zkusil sám. Vybral jsem si Pierra, který má se mnou podobné rysy a nebyl obtížný k napodobení. Právě teď pracuji na Wernerovi von Croyovi, kterého jsem ještě nikoho neviděl cosplayovat, a který by mohl být hodně zábavný.

Je legrace, že jste zmínil mužský cosplay Lary, protože momentálně pracuji na mužské verzi kostýmu z Nevady ze třetího dílu. Jak doufám, brzy ho uvidíte v akci.

Jste vy sám dobrodruh? Umíte si představit, že byste byl Jako Lara, že byste se prostě rozhodl, nasadil batoh a šel hledat dobrodružství?

Přál bych si být daleko více dobrodruhem podobným Laře. Vídám ta krásná místa, která navštěvuje, a chtěl bych tam být také. Kdybych měl více času a prostředků, určitě bych vyrazil na mnohá dobrodružství. I když na méně nebezpečné, než Lara.

Jako dlouhodobý fanoušek, jak věřím, budete moci odpovědět na tuto otázku ohledně her od Core Design po AoD. Patříte také ke skupině, která by chtěla vidět původně plánovanou trilogii, nebo máte za to, že Legend tuhle kapitolu uzavřel jinak?

Jako dlouhodobý fanoušek jsem si užíval všechno, co přinesla série Tomb Raider za celá léta, z různých důvodů. Tituly z dílny Core zůstávají mými favority, ale hodně si užívám i trilogii Crystal Dynamics (Legend, Anniversary, Underworld), kterou vytvořili po The Angel of Darkness. Myslím, že jistým způsobem jsou to The Last Revelation a Chronicles, které uzavírají hlavní kapitolu dobrodružství Lary pod taktovkou Core. Angel of Darkness byl dobrý, ale myslím, že jsou tam příliš velké mezery v příběhu s ohledem na to, co se s Larou dělo po Egyptě. Vždycky budu brát AoD jako samostatně stojící hru, protože se tolik liší od ostatních dobrodružství. Určitě bych řekl ano na další Tomb Raider od Core Design, ale jsem celkem rád za to, co můžeme hrát díky Crystal Dynamics.

Spolupracujete s ostatními mužskými cosplayery? Zúčastňujete se nějakých akcí, věnovaných cosplayi?

S nikým z mužských cosplayerů speciálně nespolupracuji, spíše mám radši kolaboraci s komunitou jako s celkem. Díky sociálním kanálům hodně komunikují s ostatními mužskými cosplayery a oni mě hodně inspirují, což je velká pomoc, a také proto jsem si vybral vytvoření cosplaye Lary Croft z Nevady. Účastnit se budu říjnového Play Expo v Manchesteru, v UK, kde bude přítomno dost lidí z týmu Core Design. Doufám, že se tam setkáme s mnoha dalšími cosplayery!

Co máte na dělání cosplaye nejradši? Co je pro vás největší výzva na tom všem z vašeho úhlu pohledu?

Existuje toho mnoho, co se dá na cosplayi milovat, a já si užívám veškeré aspekty od získávání materiálů, výroby rekvizit, až po nošení outfitu. Zatím jsem se účastnil pouze jednoho, ale také fotografování může být opravdu zábava. Jedna z největších výzev je shánění co nejpřesnějších předmětů v rámci rozpočtu pro váš kostým. Může jít o velmi nákladné věci, takže si je lepší předměty vyrábět, což vyjde levněji. Vytvoření rekvizit a předmětů je také zábavné, a naučil jsem se díky tomu mnoho nových dovedností.

Vnímáte, že byste měl nějaké podobné schopnosti či dovednosti jako Lara?

Líbí se mi myšlenka, že mám podobnou rozhodnost jako ona, ale nemám žádnou z jejích dovedností, jako třeba její síla, inteligence a znalost historie. I když nemám problémy s hádankami, a to je ta schopnost, kterou ona často také potřebuje.

Řekněte nám k vašim kostýmům – vytváříte si je sám? Jaký zdrojový materiál používáte jako předlohu (screensy, rendery, videa...)?

Když pracuju na kostýmu, obvykle využívám rendery a screenshoty, které si buď sám pořídím, nebo je najdu online. Potom prohledávám internet, abych našel předměty, které jsou co nejpřesnější. Najít dobré obrázky pro Pierra a von Croye není nejlehčí, protože jsou jen v animacích.

Je nějaká situace, kterou Lara v sérii zažila, vy ne a chtěl byste jí prožít naživo?

Jedna z věcí, kterou Lara dělá, a kterou bych chtěl vyzkoušet daleko více, je hodně cestovat. Strašně rád bych prozkoumával nějaké starodávne ruiny, jako to dělá ona. Taky by se mi líbilo mít sílu na to, abych provedl stojku na rukou na okrajích.

Jak dlouhou dobu před nějakou akcí, nebo fotografováním, vám zabere přeměnit se na postavu, kterou předvádíte? Máte nějaký pravidelný rituál, kterému se věnujete?

Obvykle si dávám tak dva měsíce na výrobu kostýmu a na naučení se více o postavě. Nezvládnou francouzský akcent jako Pierre, proto se snažím aspoň co nejvíce doladit kostým, než ho příště budu nosit. Zatím jsem dělal jen na jednom malém fotografování, takže s tím nemám zkušenosti.

Kam byste rád viděl Laru vyrazit v příštím dobrodružství?

Rád bych, aby Lara daleko více prozkoumala Čínu, oproti tomu, co jsme viděli v Tomb Raider II. Také na středním východě existuje mnoho historických lokalit, které může prozkoumat.

Jaké jsou vaše osobní oslavy dvaceti let Lary Croft?

Na oslavu dvacetiletého výročí jsem udělal několik věcí. Začal jsem 24-hodinovým streamem, kde jsem hrál Tomb Raider (1996) a Unfinished Business. Na svém YouTube kanálu jsem měl několik živých streamů, kdy jsem hrál různé díly. Brzy se chystám si zopakovat i svých top 10 levelů.



Kromě hraní her jsem také pracoval na svých outfitech von Croye a stylu Nevady. Jsou ještě další projekty, na kterých jsem pracoval, a které, jak doufám, už brzy budu moci prozradit komunitě.

Co pro vás ve vašem životě znamená Lara Croft?

Pro mě je Lara symbolem síly, vášně a rozhodnosti. Má osobnostní prvky, které bychom mnozí chtěli mít, a občas je příjemné přemýšlet jako Lara a zvládnout některé překážky a těžké časy v životě, abyste dosáhli svých cílů.

A poslední otázka – nějaká zpráva, kterou byste chtěl poslat komunitě?

Chtěl bych jen říct, že miluji vaše komunitu, která Tomb Raider posouvá dál a dál celé ty roky. Obdivuju kreativitu komunity, pokud jde o všechny ty výtvary, příběhy, cosplaye a neutichající tvorbu úrovní do Tomb Raider. Vy, Raideři, jste prostě všichni nejlepší!

No, a to je vše! Mnohokrát děkujeme za váš čas a laskavý souhlas se spoluprací. Doufáme, že se o vás dozvíme brzy opět něco nového, přejeme Vám mnoho událostí, akci a následovníků, a hlavně – RAID ON!



JENNIFER J. MILLWARD
AUTORKA ROMÁNŮ, DABÉRKA

Zdravíme, Jenni, a děkujeme, že jste si na nás našla chvílku! Letošní nádherné dvě dekády slečny Croftové přímo vybízí k tomu, abychom dali vědět o aspoň některých skvělých a kreativních lidí ze základny fanoušků, jako jste Vy. Pojd'me na rozhovor!

Zdravím, Jirko. Díky za pozvání k účasti.

První otázka je jasná – jak dlouho hraje Tomb Raider, kterou z her máte nejradši?

Tomb Raider se stal velkou součástí mého života od roku 1999. První hra, kterou jsem kdy hrála, byl The Last Revelation. Do té doby jsem Laru Croft vnímala pouze jako marketingovou ikonu, posílající polibky z pánských časopisů a provokativně pózující v reklamách. Umíte si představit, jak překvapená a ohromená jsem byla, když jsem poznala, že ta PRAVÁ Lara byla kompletním opakem povrchního, culícího se modelu z obálek! Propadla jsem lásce k této silné, i když komplikované, postavě, a také hrám, bohatým na puzzle a dech beroucí prostředí. The Angel of Darkness je mým absolutním favoritem mezi Tomb Raider hrami z hlediska ryzího příběhu a rozsahu, ale The Last Revelation bude mít navždy vyhrazeno speciální místo v mém srdci.

Jste známá jako autorka novel a příběhů s Larou. Co Vás přivedlo na myšlenku těchto novelizací?

K psaní mě inspirovaly dvě věci: první je fakt, že prostě miluju Lařinu postavu – především její původní inkarnaci. Občas byla označována za „ledovou královnu“, ale myslím si, že takovéto označení je minimálně hodně zjednodušené. Pokud se podíváte pod povrch, zjistíte, že ve skutečnosti je vlastně extrémně komplikovaná. Tahle podoba Lary Croft je hluboce rozporuplná, až psychologicky poznamenaná, anti hrdinka. Je vášnivá, rozhodná a velmi zdatná v tom, co dělá – to ale přece nezbytně neznamená, že jde o kladnou postavu! Její výchování jí udělalo chladnokrevně zdvořilou, dokonce i k jejím nepřátelům, ale vůbec nemá toleranci vůči bláznům nebo někomu dostatečně bláznivému na to, aby se jí postavil do cesty. Tento úžasný, ale fundamentálně roztržitý charakter mě hluboce upoutal (konec konců, „běžní“ lidé mají zásadní pochyby, pokud jde o zabíjení jiných!) Druhou motivací pro mou chuť psát byl The Angel of Darkness. Jak víme, hra byla vydána ve velkém spěchu, s velkými díly jejího příběhu, gameplaye a herních mechanik nedokončenými nebo úplně chybějícími. A tento prvek chybějící celistvosti znamená, že mnoho fanoušků – včetně mě – si nemohli pomoci jinak než spekulacemi o tom, jak se tyto mezery dají vyplnit.

Místo toho, aby šlo o zahájený a poté ukončený příběh, Angel of Darkness přímo vybízí k tomu, abyste si zahráli na detektiva a vyřešili jeho nedořešené otázky.

Předtím, než začnete psát nový příběh, děláte na nějakých dlouhodobých přípravách, nějakém výzkumu historických pozadí nebo podobně? Máte nějaké speciální rituály?

Uznávám, dělám HODNĚ výzkumu předtím, než začnu psát jakýkoliv příběh, ale je to extrémně důležité – ne, nezbytné – pokud píšu něco tak velkého a rozvrstveného jako je román. Moje příběhy začínají většinou jen základní myšlenkou, něco jako určitá scéna, nebo „co když...?“, ale velmi záhy nacházím mezery ve svých vědomostech a rozhoduju se, kde potřebuji zaměřit svou pozornost při výzkumech. Může jít i o něco tak zdánlivě obyčejného, jako je prostředí běžného města. Kvalitně provedený výzkum je primárně podstatný, abyste mohli psát s autoritou a s jistotou, že jste převedli do slov každý podstatný detail – správně. Vážně mě dokáže namíchnout, když autoři viditelně selžou, protože neprovedli ani ten nejzákladnější výzkum vzhledem k subjektu jejich práce. Ve výsledku je patrná lenivost a amatérství. Takže dělám všechno pro to, aby můj průzkum byl tak důkladný, jak jen to lze. Pokud jde o rituály... Podstatné pro mě je, abych u stolu byla sama, a budu vždy trvat na tom, abych měla po ruce kávu po 99 % času!

Když jste pracovala na své tvorbě, myslím, že jste pravděpodobně byla pod určitým tlakem, aby Vaše nápady a celkový obsah uspokojil fanoušky. Jak si s tím poradíte?

Báječná věc na novelizaci The Angel of Darkness byla ta, že nikdo neočekával, že něco takového udělám! Jediné oznámení, které jsem udělala, bylo tak týden předtím, než bylo vše publikováno online, takže kolem toho všeho nebyla žádná medializace a ani žádná očekávání, která by předem vznikala. Pár lidí vědělo, že občas píšu nějakou Tomb Raider fan fikci, v roce 2006 jsem byla na fóru zapojená do skvělého projektu na spolupráci při ilustraci jedné z mých Tomb Raider novel. Ale nikdo ode mě nečekal, že si sednu a napíšu kompletní román o jedné z her. Taky se mi nikdy nestalo, že by mě někdo oslovil s tím, že vysloveně nenávidí bud' mé psaní, nebo mou interpretaci Lary. Jistě, že jsem zažila jeden nebo dva komentáře typu „tohle není můj šálek kávy“, ale doposud byli lidi především absolutně podporující a chtějí číst více. To je opravdu posilující.

Jedna z vašich prací, román TR: The Angel of Darkness, je skvělou ukázkou hry transformované do románu. Ale také to znamená, že jste jí musela hrát opravdu mnohokrát, abyste z ní co nejvíce vstřebala. Kolikrát to bylo? Spolupracovala jste s Murtim, původním autorem zápletky?

Jéé, to nepočítaně! Hru jsem mnohokrát hrála už před rozhodnutím, že jí zadaptuji, ale potom, co jsem se rozhodla, jsem jí hrála znovu... a znovu... a znovu... neustále jsem jí pozastavovala, psala si poznámky o prostředí, přepisovala jsem rozhovory, a přemýšlela nad tím, jak to všechno – paleta barev, hudba, atmosféra – na mě působí. S Murtim Schofieldem jsem se nesetkala a neměla možnost s ním poprvé mluvit dříve, než dva až tři měsíce po publikování románu (kolem února 2013). Byla jsem velmi nervózní – vždyť jsem vlastně napsala svou vlastní interpretaci jeho příběhu bez jeho vědomí – ale prakticky ihned jsme si padli do noty. Ukázalo se, že jsme práci tvořili pod podobnými vlivy – například gothic-noir/Lovecraftovská fikce, s láskou k prvkům jako jsou alchymie a starověká mytologie – a že jsme na mnoho aspektů příběhu a postav nahlíželi hodně podobnými způsoby, i když jsme tvořili z rozdílných směrů. Takže ne, spolupráce s Murtim při psaní románu neprobíhala, ale nadchlo mě zjištění, že jsme jeden jako druhý měli opravdu velmi podobné smýšlení s velmi podobnými linkami, každý při svém vlastním procesu tvorby.

Jako opravdu aktivní člověk jste také byla dabérkou Lary v sérii Animated Croft. Co je nejtěžší na tom, dát Laře hlas, být „Croft“?

To je jen jeden dabing z mnoha! Hlasové stopy natáčím ve skutečnosti už kolem jedenácti let – většinu z nich pro projekty zaměřené na Laru Croft. Byla radost pracovat na sérii Animated Croft z dílny TombRaiderTrailerMana, protože šlo o parodii na mnoho opravdu známých prvků hry. Pro mě je nejobtížnější věcí na natáčení Lary Croft upravit můj místní přízvuk a mít na paměti, že musím mluvit pomaleji a s vážností. Pocházím z East Midlands, zatímco Lara – a stereotypový „noblesní“ britský akcent – pochází více z jihu, jako třeba z Home Counties (oblast obklopující Londýn – pozn. red.) Takže, pro příklad, já normálně vyslovím slova jako je ´grass´, ´bath´ a ´castle´, ale Lara by prodloužila zvuk ´a´ a výsledek by zněl více jako ´grarss´, ´barth´ a ´carstle´. Můj „Lařin“ hlas je také hlubší než můj běžný každodenní hlas; je někde právě pod bránicí, místo klasicky vycházející z hrudi. Někdy si zkouším a v hlavě přehrávám slavné scény a převádím je na pantomimu, než začnu s nahrávkami, abych se lépe vcítila do postavy.

Z nedávných projektů, jako překvapení nám všem, jste začala s tvořením audioknihy z vašeho románu The Angel of Darkness. Měl jsem možnost si ho poslechnout – a zachytila jste atmosféru opravdu bezchybně! Jak celá myšlenka vznikla? Jaké pro vás je nahrávat svou vlastní práci a slova? A co je na tom nejtěžší? Pokud bude dokončeno, můžeme se těšit na stejnou radost i u The Lost Dominion?

Díky za všechnu laskavou zpětnou vazbu! Jsem nadšená, že si to tolik lidí zatím užívá!

Myšlenka na adaptaci románu do audioknihy mi byla navržena několikrát. Mám za sebou dlouhou historii dabingu pro komunitu Tomb Raider, a protože kniha je z velké části napsaná v první osobě, bylo jen přirozeným dalším krokem zkombinovat psaní s dabingem. Co se týká vlastního procesu nahrávání, ten jde vcelku přímočaře, protože veškerou práci můžu dělat doma. Většinu času jsem od psaného celkem oproštěná; když nahrávám, snažím se to brát jako jakýkoli jiný scénář. Ale výhoda toho, když pracujete s vlastní tvorbou, je ta, že už máte dopředu velkou představu o hlasech postav, jejich načasování a empatii. Opravdové vzrušení přijde, když slyším ostatní herce, jako multi talentovaného Adamma Khuevrra, jak čte mou práci; pak se to z pouhých slov na papíře mění na živou, dýčající postavu. Právě tak je napínavé, když se spojí SFX a hudba, aby podpořily příběh.

Technicky je nejtěžší částí příprava každé epizody na publikování. Mám neskutečné štěstí, že můj otec Stephen Millward – Microsoft Certified Engineer a nezávislý skladatel – mě podporuje ve zvládnutí, exportu a publikování audioknihy všemi možnými cestami – SoundCloud, YouTube, iTunes a na mé webové stránce. Také mi byl mentorem při používání Cubase a Cubase AI. Také jsem zavázaná Peteru Connellymu, Martinu Ivesonovi a Meagan Marie, kteří svolili, abych použila oficiální hudební podkres a SFX The Angel of Darkness. To dodává příběhu autenticitu, která posluchače opravdu pohltní a vyvolá i vzpomínky na hraní hry. Bylo by skvělé pokračovat v adaptacích dalších prací, až tohle dokončím. Už jsem dostala požadavek, abych audiobook vytvořila z mého románového prequelu, An Angel In the Darkness. A pokračování The Angel of Darkness? Na jednom už chvíli pracuju, takže kdo ví, co přinese budoucnost!

A NOVEL
BY J. R. MILWARD



Jaký máte názor na romány, které vyšly, včetně první knižní trilogie, a románu The Ten Thousand Immortals?

Nečetla jsem toho z oficiálních románů mnoho, a žádný z těch, které jsou napsány ve stylu Rebootu z roku 2013. Četla jsem The Amulet of Power od Mika Reisnicka, bude to pár měsíců, ale byla jsem zklamaná. Bylo až bolestně jasné vidět, že autor nevzal v potaz žádnou z událostí ani postav ani z The Last Revelation, ani The Angel of Darkness, a všechno tvořil polovičatě a ve spěchu. S ohledem na předchozí, cenami ověřené Reisnickovy knihy, mě to dost překvapilo. Podobné stížnosti jsem slyšela na The Ten Thousand Immortals Dana Abnetta, ale protože mě éra Rebootu ani tak moc nezajímá, nemyslím, že si budu chtít výtisk pořídit.

Přemýšlela jste někdy nad oficiálním vydáváním?

No, nikdy neříkám nikdy. Myslím, že je nepravděpodobné, že bych byla přizvána k tomu, abych něco napsala 'oficiálně' - ale kdo ví? Je toho hodně, co chci napsat - a píšu - i mimo universum Tomb Raidera, a bylo by skvělé tyhle práce jednou vydat.

Mohla byste nám poodkrýt něco z prací, které se v budoucnu chystají a jsou ve vývoji? Plánujete Vy sama napsat něco, co se týká nové éry?

Tak... Pracovala jsem nějakou dobu na pokračování Angel of Darkness, momentálně je ale tenhle projekt na vedlejší koleji; musím svůj čas a energii nyní věnovat mnoha jiným projektům. Myslím, že má další psaná tvorba okolo Tomb Raider se bude i nadále pohybovat kolem Lary za jejího univerza z éry Core Design, spíše než abych se zaměřovala na některou ze dvou etap Crystal Dynamics. Je to především o osobní chuti; nové hry mají jeden nebo dva prvky, které se mi líbí, ale preferuji charakter a motivaci Lary takovou, jaká byla původně, ne v těch pozdějších inkarnacích. Opakuji, je to jen moje osobní preference.

Kde najdeme Vaši tvorbu k přečtení?

Všechny mé příběhy jsou dostupné ve formátech .pdf a .mobi a stáhnout je můžete na mé stránce <http://jrmilward.co.uk/>. Najdete je i na mé DevianArt stránce <http://greenkey2.deviantart.com/> a na mém profilu na FanFiction.net <https://www.fanfiction.net/u/3806132/Greenkey2>

Jaké jsou Vaše osobní přání na Lařina další dobrodružství, která byste chtěla vidět?

To je opravdu složitá otázka. Pokud bychom mluvili o budoucích oficiálních hrách, tak já osobně bych chtěla vidět Lařina dobrodružství vyvíjející se s odklonem od příběhů orientovaných na rodinné zápletky, které sérii dominovaly posledních 12 – 13 let. Její cíle a motivace od doby, kdy se značka odchýlila od Core Design, vždycky, ať dříve či později, sklouzly k naplňování cílů jejího otce a/nebo řešení záhad obklopujících její rodiče. Ale s Larou se toho pojí daleko více než jen tohle. Nabízí obrovské možnosti k větším příběhovým celkům, které nebudou nutně omezeny epizodickými styly Tomb Raider I – III, jak ukázala trilogie The Last Revelation - Chronicles – The Angel of Darkness. Přála bych si, aby tvůrci prozkoumali Laru z úhlu neucelené, nebezpečné a konfliktní anti hrdinky, která prostě byla (bývalou) aristokratkou, se všemi těmi bezchybnými způsoby a skvělými (a zabijáckými) pohledy, ze kterých by se jednomu až zatočila hlava, a které Laru tak proslavily - prostě aby začali tímhle. V tomhle směru pak nesejde na tom, kde se budou další dobrodružství odehrávat – zajímá mě tolik světových kultur, že je nemožné vybrat favorita někde, kam by se Lara už nevydala!

Můžete nám říct, co pro Vás a Váš život Lara znamená?

Pokud mě Lařina postava něco naučila, je to bytí sama sebou a nikdy se neomlouvat za své vášně – a nikdy se nevzdat. Ve škole jsem bývala šikanována za čtení knížek a za to, že jsem zněla „moc zdvořile“ – teď píšu, edituju a dělám částečně a plně profesionální dabingy. Lara do mého života vstoupila ve velmi složitém období; právě tehdy jsem musela ukončit celodenní studia, protože moje zdraví se od základu sesypalo, a musela jsem se srovnat s mnoha novými fyzickými omezeními. Před tím vším mi Tomb Raider poskytl dokonalý únik, ale Lara samotná mi také ukázala vtipnou, kurážnou hrdinku, ke které tak mohu aspirovat.

A poslední otázka – přejete si naší komunitě předat nějaký vzkaz?

Nikdy se nevzdávejte své práce na věcech, které Vás inspirují, ať už jsou to věci jakékoliv. Komunita Tomb Raider v sobě má mnohé opravdu skvělé lidi, a já jsem poctěna tím, že jsem její součástí společně s Vámi. Zůstaňte úžasní, a děkuji za všechnu podporu!

Ještě jednou díky za Váš čas. Přejeme Vám mnoho nápadů, abychom mohli spolu s Vámi a Larou cestovat kolem světa v jejích dalších výpravách, které vzejdou z Vašeho pera, opatrujte se, zůstaňte dál sama sebou a – vykrádejte hrobky dál!



RICHARD MORTON
LEAD DESIGNER TOMB RAIDER II. - VI.

Další výraznou osobností, která přijala naše pozvání k rozhovoru, není nikdo jiný než Richard Morton, Lead designer pro téměř všechny Tomb Raider z doby Core Design. Děkujeme, že jste si na nás udělal čas a pojďme na otázky, už na vás čekají...

Byl jste level designérem pro sérii, pokud se nepletu, od Tomb Raider II po Tomb Raider: The Angel of Darkness. Byl jste v týmu už za doby první hry? A jaká hra/éra/level jsou Vaše nejoblíbenější?

Účastnil jsem se práce na prvním Tomb Raider, na designu úrovní, ale nebyl jsem v pozici vedoucího level designéra. Pomáhal jsem s designem některých hádanek, jako v The Cistern a ve ztraceném údolí. U Tomb Raider II jsem se posunul na designování a výstavbu The Temple of Xian. U Tomb Raider III jsem vedl kompletně nový tým při tvorbě nové hry v sáze. Designoval jsem vlastně všechny Tomb Raider hry až do a včetně The Angel of Darkness.

Celá série Tomb Raider je silně svázána s mytologií, archeologií a mytologií. Co vy a tyto záležitosti?

Jsem opravdu blázen do čehokoli, všeho, souvisejícího s archeologií a mytologického. Mými oblíbenými filmy jsou ty ze ságy o Indiana Jonesovi, takže Tomb Raider byl nejbliž tomu, abych mohl tvořit typ příběhu Indyho.

Vy, jako profesionální tvůrce levelů, jste ten pravý, kdo by nám mohl prozradit něco ze svých názorů na hry vytvořené fanoušky. A hrajete je vy sám také?

Nehrál jsem žádné, ale slyšel jsem super zvěsti o některých úžasných levelech a editorech, které vzešly z komunity. Je nám ctí, že originální série je stále v srdcích a myslích fanoušků.

Jak vnímáte, že práce, kterou jste vy a tým odvedli, má stále tak silný dopad ještě dnes? A co si myslíte o levelech, jak jsou tvořeny dnes, s novými technologiemi a kompozicemi?

Je skvělé, že kreativita, kterou jsme měli, má dnes stále relevanci a rezonuje s dnešním herním obcenstvím. Jeden z hlavních designových pilířů, které jsme sledovali, byla možnost dovolit hráči prozkoumávat levely, tak, aby se cítil, že to oni objevují hrobky, a to bez toho, aby měl pocit řízení nebo scénářů tam, kde to nebylo nezbytné. Dnešní hry s enginem plynulého toku vypadají jako diktované technikou, takže design pak může vypadat velmi lineárně.

Abyste vytvořili tak skvělé úrovně, z hlediska gameplaye a prostředí, to muselo zabrat stovky hodin. Mohl byste nám říct, kolik času průměrně bylo třeba na vytvoření levelu? A pokud jde o prostředí – navštěvovali jste místa použitá ve hrách osobně? Jak jste vyvažovali prvky levelů jako cestování, boj a hádanky?

Průměrně jsme na level měli tři měsíce, některé zabraly o dost méně, některé trochu více, což záleželo na komplexnosti hádanek a na velikosti mapy úrovně. Většinu průzkumů jsme prováděli v knihách, na síti a návštěvami muzeí, velmi zřídka jsme navštěvovali nějaké z lokací. Paříž z The Angel of Darkness byla výjimka.

Mohl byste stručně popsat celý proces designování úrovní, jak probíhal?

Vytyčili jsme si hlavní příběh úrovně, pak jsme probrali lokace, které jsme v Tomb Raider ještě neviděli, než jsme se dali do hlubšího studia klíčových aspektů, jako opravdové monumenty lokace, historie a mytologie. Pak, jakmile bylo o lokacích rozhodnuto, začalo se s hrubými nástinu layoutu a hádanek. A poté, jakmile byly hrubé nástinu hotovy, mohla začít jemná práce.

Kolem doby Tomb Raider V. už pravděpodobně muselo být celkem těžké přicházet s novými hádankami, pastmi a podobně. Takže odkud tým čerpal inspiraci?

Tomb Raider V. byla docela záludná hra, ale to, že jsme Laru na konci Tomb Raider IV zabili, poměrně usnadnilo celý proces. Věděli jsme, že musíme hru vytvořit jako prequel, takže jsme se zaměřili na klíčové momenty v Lařině životě a jak by mohly být využity. Byla zábava tohle promýšlet.

Pracoval jste také na nejkontroverznější hře v sérii Tomb Raider – The Angel of Darkness. Na vaší stránce jsem viděl snímky z herního editoru. Je veřejně známo, že jste hru tvořili na zcela novém hardwaru a designu. Jak moc se práce v tomto směru lišila, co se změnilo?

Vyvíjet The Angel of Darkness bylo obtížné; do té doby jsme pracovali s velmi robustním enginem a editorem, ale u Angel of Darkness všechno začalo znovu od základu. Editor světa pro The Angel of Darkness byl jen pomocný nástroj, kterým jsme skládali dohromady elementy vytvořené v Maya, pak se přidaly puzzly, pastí a nepřátelé.

Nešlo o tak intuitivní a uživatelsky přátelské prostředí jako u předchozích editorů, a zabralo to pořádný kus práce, abyste dosáhli kýženého výsledku.

Někde jsem se dočetl, že v době vydání The Angel of Darkness již byl v přípravě jeho nástupce – řekl byste nám nyní, po všech těch letech, v jaké už fázi tehdy hra byla? Existuje ještě někde editor pro Tomb Raider 6, nebo vše zaniklo? Stále více fanoušků si začalo uvědomovat potenciál, jaký hra měla, takže jsem si jistý, že fanoušci by chtěli určitě navázat v naprosto stejném designu...

The Angel of Darkness 2 (The Lost Dominion) byla ve fázích raných konceptů a prototypu, když byla zrušena. Začal jsem pracovat na základech tunelů v Kapadocii, ale všechny jsou ztracené, pokud vím.

Ještě o pokračování – někde bylo řečeno, že The Lost Dominion byla plánována tak, aby se daleko více děje odehrávalo v hrobkách. Mohl byste nám říct pár perliček o tom, co bylo v úrovních plánováno?

Kapadocie začínala ve starověkých troskách, ale pokračovala hlouběji pod zemí, jakmile se Laře podaří nalézt skrytý vchod do podsvětí, rozlehlé sítě tunelů, které vedou do pevnosti Nephilim. Nephilim měli systém jakýchsi starověkých přepravních gondol, který Lara musela aktivovat, aby se dostala dále do jeskyní.

Další hra, na které jste pracoval, byla Tomb Raider: The 10th Anniversary edition. O ní jste toho prozradil už hodně, takže se vás nebudu ptát stále na to samé. Místo toho – je nějaká naděje, že bychom ještě ze hry mohli vidět něco nového?

Tím si nejsem jistý, vím, že v určité době existovala pracovní verze na PSP. Pokud někdo z týmu 10th Anniversary měl kopii tohoto dema, pak se domnívám, že mohlo proniknout ven. Rozhodně existovalo.

Někdo někde prozradil, že jste plánovali prozradit další, detailnější kapitolu z Lařina mládí. Můžete to potvrdit? Bylo to v plánu formou určitého Rebootu, tak, jako ho provedli Crystal?



Měli jsme za mého působení coby Lead designéra mnoho různých konceptů a nápadů, od myšlenek na prequely po Time Raider... i na „ztracený ostrov“, ze kterého Crystal pravděpodobně čerpal inspiraci pro své poslední dvě hry v sérii.

Existovaly také lokace, které se z některých her vystříhly, jako třeba u známých sreenů pocházejících z Tomb Raider III a zachycujících Peru. Mohl byste nám k němu něco říct, ohledně pastí, prostředí a artefaktu?

U většiny Tomb Raider her existují lokace, které byly vystřiženy. Nevybavuju si Peru level, který by byl vystřižený z Tomb Raider III, ale The Angel of Darkness měla vynecháno mnoho levelů (dobrou polovinu hry!). Úvodní scéna na ulici prošla mnoha úpravami, než jsme jí zasadili do její finální podoby, s možností několika cest v určitém bodě, plížení opuštěnými uličkami a kolem obchodů. Existoval velký level na skládce, který jsme vypustili, protože jsme si nebyli jistí, jestli by se dal zvládnout s počty polygonů, které jsme měli. Ale největšími zásahy do The Angel of Darkness byly hrad Kriegler a Kapadocie.

Pokud byste hry mohl tvořit znovu, jsou nějaké prvky, které jsou použity v nejnovějších hrách, které byste chtěl implementovat – jako tvorba zbraní, zdroje, učení se jazykům nebo Lařin vývoj v průběhu hry?

Bylo by to vylepšování zbraní, ale ne jejich tvoření, a zdroje, ty bych také neobsáhl. V The Angel of Darkness jsme měli upgrady, kterými se, myslím, Crystal inspiroval u poslední hry. Líbí se mi engine streamingového otevřeného světa, který by nám umožnil dosáhnout toho mnohem více, hlavně s The Angel of Darkness.

Jste vy sám dobrodruh? Umíte si představit, že byste byl právě jako Lara, rozhodl se, hodil na záda batoh a vyrazil najít dobrodružství?

V jistých ohledech mám dobrodružnou povahu, v jistých ne. Jsem milovníkem zábavních parků, mám rád horské dráhy a jízdy hrůzy. Rád vyrážím na dlouhé túry na venkov, ale ne na tak vzdálená místa, jako je Peru.

Jaké další Lařino dobrodružství byste si přál vidět?

Rád bych viděl Time Raider, něco tak bláznivého, že bychom mohli vytvořit T-Rexe, tak trochu jako ve Ztraceném údolí.

Jak vy osobě oslavujete dvacet let Lary Croft?

Hraním posledního Tomb Raider a jeho dokončením, opravdu jsem si poslední díl užil,

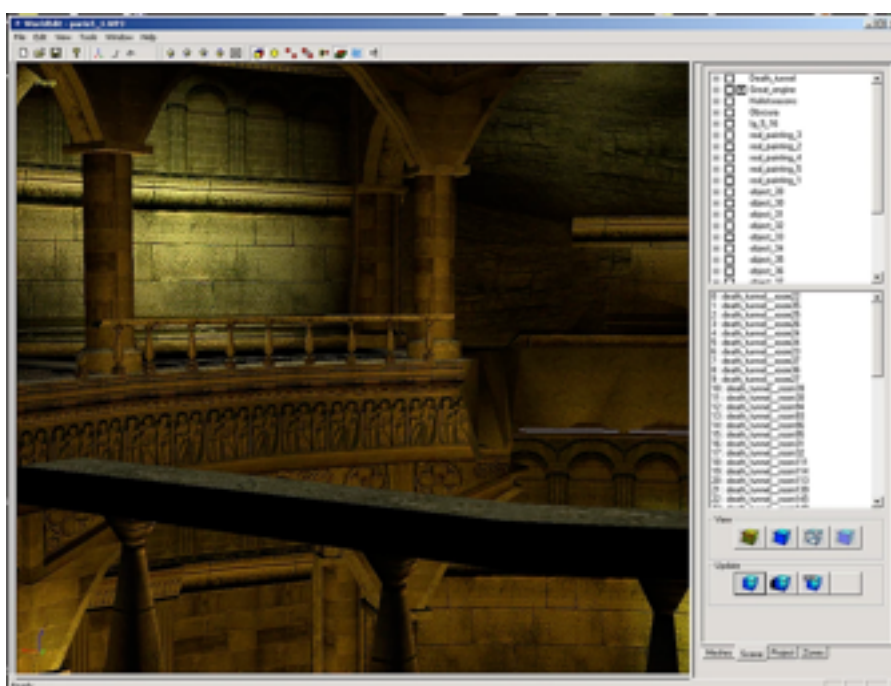
Co pro vás ve Vašem životě znamená Lara Croft?

Lara mi dala i radost i bolest u srdce, je jako otravná malá sestra, která nikdy neodejde. Byla opravdu radost moci se účastnit tak důležitého dílu historie videoherního odvětví, odkazu, který žije, a kéž ještě dlouho pokračuje.

A poslední – nějaká zpráva, kterou byste chtěl předat komunitě fanoušků?

Děkujeme za vaši neustávající a neúnavnou podporu po všechna ta léta. Úspěch Tomb Raider je dílem vás všech, kteří jste propadli Laře a sérii. Je opravdová čest mít možnost být účastníkem dvacetiletého výročí a odpovídat na vaše otázky. At' se vám daří a jste tu dlouho!

Děkujeme i my Vám za tisíce hodin nezapomenutelných zážitků s Larou, zoufalých momentů, když nás některé pasti neustále zabíjely, ale bez kterých by Tomb Raider nebyl tím, čím je. I Vám děkujeme za čest mít vás mezi účastníky našich rozhovorů, opatrujte se a díky za spousty informací, které jste nám prozradil. Na viděnou u dalšího výročí Lary Croft!



JERR O'CARROL
ANIMÁTOR LARY CROFT - TOMB RAIDER IV. - V.

Vítáme vás, pane o'Carrole, a mnohokrát díky za Vaši ochotu dát nám příležitost, že jste tu s námi, abychom oslavili 20 let Tomb Raider!! Máme pár otázek:

Byl jste designér – animátor – Lary Croft pro Tomb Raider IV a V. Mohl byste nám říct, jaký byl hlavní rozdíl mezi animačními procesy mezi Tomb Raider II, III a těmi, které jste tvořil Vy?

Začínal jsem na Tomb Raider III, pomáhal jsem s různými padouchy apod., a potom, jak říkáte, jsem se posunul k animaci Lary ve čtverce. To znamenalo jednoduše přidat více do existujícího seznamu animací, vytvořit nové animace pohybu pro nové sekvence, i když to mělo mnohem více co dělat i s FMV sekvencemi. Upřímně řečeno – nebyla zase taková zábava je vytvářet. Dívat se na dlouhé mluvené sekvence s nízkopolygonovým modelem není nic moc zajímavého ke sledování!

Jaký byl rozdíl v práci na náctileté Laře a dospělém modelu?

Mladá Lara nebyla až tak rozdílná, co si pamatuji, culíky byly vytvořeny kódem, ale celkově jsme použili mnoho z těch animací, které už existovaly. Časové rozmezí bylo jasně stanovené na vytvoření jedné hry ročně.

Lara v Tomb Raider: The Last Revelation a Tomb Raider: Chronicles mi přijde mnohem více pohyblivá a přirozená než dříve. Ale byly zároveň učiněny zásadní změny, jako třeba střih jejího topu, popruhů u pouzder apod.... Některé ikonické prvky, které fungovaly dlouhou dobu, byly pryč... Proč?

Pokud se týká vizuálních změn, buďto to vyžadoval design hry – např. zimní outfit, sekvence pod vodou apod., anebo stroje, na které hry měly vycházet, byly výkonnější, což nám umožnilo udělat prvky plynulejší a celkově vytvořit pocitově příjemnější vzhled. Základní animace ale vždycky zůstaly, takže si nejsem jistý, proč by měla vypadat plynuleji?

Co pro Vás bylo největší výzvou při tvoření Lařina modelu pro hru? Zodpovídal jste i za model ve FMV sekvencích?

Upřímně, největší výzva byla jednoduše zvládnout množství práce včas pro nastavený deadline. Všichni jsme pracovali bláznivě dlouhé hodiny, což už bych nechtěl dělat znova! S modelem pro sekvence jsem neměl nic společného, kromě drobných výpomocí tam, kde to bylo třeba.

Měl jste svou osobní vizi pro Lařin model? Víím, že jste musel pracovat s nějakým zavedeným typem, ale dostal jste některé ze svých vizí do hry? Pokud ano, které to byly? Pokud ne, jaké změny byste chtěl udělat?

To ne, když jsem se dostal do projektu, byla ikonická, a nebyl způsob, jakým bychom to mohli změnit. Samozřejmě, pokud jde o The Angel of Darkness, tam šlo o kompletní přepis, ruku v ruce s masivním vizuálním upgradem. Ale do té doby jsme museli pracovat s tím, co bylo k dispozici.

Co vytváření Lařina modelu s odrazem její osobnosti? Nejen vytvořením její tváře - jaké pro Vás bylo tvoření „té pravé Croftové“?

Opět, byli jsme limitováni tím, co jsme mohli udělat. Počet polygonů byl tehdy velmi důležitý, což limitovalo možnosti nějakého přidávání. Takže změny v kostýmech byly mnohem důležitější než v obličeji. Samozřejmě, že určité „upgrady“ jejího vzhledu byly, ale celkově, s ohledem už na první hry, se její obličej moc neměnil.

Bylo s Vámi nějak konzultováno, jakým způsobem byla Lara ztvárněna ve filmu, v roce 2001?

Ne, to bylo kompletně mimo studio.

Už jsem v některých starých recenzích četl, jak skvělé by bylo, kdyby Lara měla možnost prozkoumávat prostředí z pohledu svých vlastních očí. Od čtvrtého dílu se objevil dalekohled, ale ten nebylo možno použít všude. Byl na něco podobného plán v budoucnosti?

Nic, o čem bych věděl, měl jsem prostě dost své práce na scénách a vůbec, takže designové nápady pocházely zúplně jiného oddělení!

Kdybyste se mohl vrátit v čase, udělal byste Laru nějakým způsobem jinak?

Ne, myslím, že Toby Gard odvedl skvělou práci stím, jak ji vytvořil.

Co cítíte z Lary, tak jak je hrána a animována v novější hrách? Je to pořád ona, poznáváte jí?

Upřímně, nové hry jsem nehrál, ani nesledoval. Celkově vzato, její model vždycky bude vypadat lépe, protože technika to dovolí, ale její originál měl ikonický, stále poznatelný vzhled. Ted', jako u mnoha moderních her, všechno vypadá tak nějak stejně.

Co Vy a dobrodružství – umíte si představit, že byste byl jako Lara, že byste se prostě rozhodl, vzal si batoh a vyrazil za dobrodružstvím?

To ne, kámo, je to jenom hra!

Co pro Vás ve vašem životě znamená Lara Croft?

Pro mě už to je nějaká ta doba, takže mě to vůbec nezměnilo, ale je cool podívat se zpátky a říct, že na tomhle jsem pracoval.

Co vaše osobní přání na Lařina další dobrodružství, která byste chtěl vidět?

Nad tím jsem opravdu nepřemýšlel!

A poslední otázka – máte nějakou zprávu, kterou máme předat komunitě?

Je vážně cool, že vy všichni ty hry hraje te ještě pořád, dokonce i ty starší, a já doufám, že máte pořád něco z toho, na čem jsme všichni tak tvrdě pracovali!

Ještě jednou díky za Laru, jakou jste nám dal, děkujeme za všechnu vaši práci. Všechno dobré do budoucna, opatrujte se a potkáme se při dalším milníku Lary Croft!



JIŘÍ BENDA

ART DIRECTOR TOMB RAIDER WANDERLUST

Požádali jsme také Jirku Bendu, našeho kreativního ředitele, aby si dal krátkou pauzu od práce a podělil se s námi o jeho pocity svázané s výročí Lary Croft:

Jak dlouho už znáš sérii Tomb Raider, jak ses k ní vlastně dostal – a který díl máš nejradši?

Moje první setkání s Larou proběhlo v Benátkách. A jak to obvykle v tomto romantickém městě bývá, byla to doslova láska na první pohled. Zmiňovaný level jsem měl možnost vidět u spolužáka ze základní školy. Nikdy jsem nepatřil mezi klasické pařmeny, ale tahle hra si mě prostě získala. Po návštěvě jsem si sehnal první díl a už se to se mnou vezlo. Když to tak vezmu, tak jsem fanouškem série od samotného počátku.

Každá lokace má svoje kouzlo, ale pravdou je, že Egypt je v sérii úžasný - takže musím říci čtvrtý díl.

Lara Croft letos slaví 20 let, což je neuvěřitelný úspěch. Čím myslíš, že dokázala dosáhnout takového úspěchu, co je ten její aspekt úspěchu?

Myslím, že si v sérii každý dokáže najít to svoje. Má to svoje specifické kouzlo, které dokázalo uhranout i někoho jako jsem já - jak jsem říkal, že moc na to hraní nejsem. Ale pokud mám být specifičtější, tak rozhodně na tom má zásluhu to cestování a objevování nepoznaného.

Co hry vytvářené v level editoru fanoušky, hraješ je nebo dokonce tvoříš?

Nehraju, ani nesleduji. Nicméně až bude podpora pro macOS, tak bych třeba něco zkusil.

Jak ses dostal k práci na projektech kolem Tomb Raider? Máš, pokud se nepletu, pozici kreativního ředitele... popiš nám, v čem spočívá Tvá práce?

Všechno je nyní online. Všechno se otevřelo světu, včetně komunity hráčů jednotlivých herních sérií. I já jsem chtěl být součástí komunity a tak jsem začal sledovat projekt Kronika Tomb Raider na facebooku a dalších sociálních sítích. S odstupem času jsem začal mít různé nápady na zlepšení, které se chytily a posunuly mě nyní do této pozice. S lehkou nadsázkou vždy říkávám, že moje práce je dělat informace ještě hezčí, než třeba jsou.

Jak vnímáš dvě hlavní a stále živá témata v sérii – trilogii kolem The Angel of Darkness a Reboot? Jak vnímáš tu „novou“, mladší verzi Lary?

Co se týče The Angel of Darkness, tak je to moje hodně oblíbená hra i přes různé technické nedostatky a hlavně negativní podporu fanoušků. Miluju ten příběh a rád se k dílu vracím. Jinak Reboot je takový odraz současného herního světa. Hry se snaží jít hodně do hloubky a přijde mi zajímavé sledovat cestu, která formovala to, čím se Lara Croft stala.

Jaký máš názor a očekávání od nově chystaného filmu a dílu, který přijde po Rise of the Tomb Raider?

První film je pro mě naprostá kultovní záležitost. Druhý díl bylo pro mě zklamání už kvůli televiznímu vizuálu a ten třetí? Mám velká očekávání, protože věřím, že se to povede. Alicia se na roli hodí a těším se na její přípravu a finální podání. V rámci pokračování Rise of The Tomb Raider myslím, že se dostaneme zase více k Laře, kterou už známe. Už bylo dost utrpení a překonávání sama sebe, je čas objevovat věci nepoznané.

Co se Lary týká – je něco, co vnímáš, že máte podobné nebo stejné, co se týká schopností nebo dovedností?

Mám hodně rád historii a cestování. Kam se nepodívám, tak se Lara podívá za mě :)

Jsi také povahou dobrodruh jako Lara? Dokázal by ses jen tak rozhodnout, hodit na záda batoh a vyrazit na cesty za dobrodružstvím?

Jsem hodně spontánní člověk, takže nakonec proč ne. Když by okolnosti stály za to, tak určitě.

Jak se Tebe dotýká výročí dvaceti let Lary Croft? Čím nebo jak jsi je prožil a prožíváš Ty?

Měl jsem v plánu si zahrát všechny díly. Nakonec jsem ale přišel s nápadem věnovat sérii trošku větší poděkování, než jen pouhé hraní. A tak vznikl nápad na nový projekt Tomb Raider Wanderlust.

Virtuální magazín pro fanoušky od fanoušků. Chtěl jsem dát informacím nějakou přidanou hodnotu. Můžete se tedy těšit na celou řadu speciálů, které Vám přiblíží Laru Croft zase o něco blíž.

Dlouho jsme zvažovali, komu vlastně věnujeme první číslo. Nakonec je třeba vzdát holt lidem, kteří nejenže stáli u jejího zrodu, ale těch dvacet let kráčeli v jejím stínu.

Jaká jsou Tvá přání pro Lařina další dobrodružství?

Těším se na nové lokace a objevování dalších a dalších legend či pokladů.

Co bys popřál do budoucna Laře?

Konečně nějakého toho chlapa. Drake už je mimo hru
[smích]

**Díky, že ses s námi podělil o své nápady a pocity.
Přejeme Ti hodně inspirace a elánu do Tvé budoucí
práce!**



JIŘÍ ZAMARSKI
EDITOR TOMB RAIDER WANDERLUST

Vůbec poprvé jsme měli možnost promluvit si s někým z Kroniky Tomb Raider, a samozřejmě, Tomb Raider Wanderlust. Jirka nám odpověděl pár otázek k Laře Croft a kvýročí...

Rok 2016 je ve znamení oslav k 20. výročí Lary Croft. Jak se tě oslavy osobně dotkly? Vrátil ses k původní sérii a znovu si něco zahrál?

Dvacet let... neuvěřitelná doba. Samozřejmě, že se mě letošní rok dotýkal, a to v mnoha směrech. Rozdělil bych to na dvě roviny: z pohledu administrátora – jsme sledovali události, které k oslavám probíhaly, vydání Rise of the Tomb Raider pro PS4 i fanouškovské projekty, navíc jsme na stránce provedli oddělení staré éry od nové - no a především jsme rozběhli projekt Tomb Raider: Wanderlust, to byl a je největší milník a projekt, který letošek pro nás přinesl. Z osobní roviny jsem sledoval ostatní projekty fanoušků, samozřejmě novinky o hrách a to, co přicházelo v novinkách ze studia Crystal Dynamics, a přečetl jsem si všechny Tomb Raider romány, co mám ve sbírce.

Co se hraní týká, to tak nějak samo vyplynulo ze situace – už loni jsem se totiž rozhodl zahrát si sérii kompletně od začátku s nalezením všech tajemství – začal jsem, tuším, někdy loni v březnu, a letos jsem rok zahájil dokončováním Anniversary (od lokací v Řecku) – až po kompletní Reboot. A s radostí musím podotknout, že se mi můj cíl podařil. Bohužel mi moje současná PC sestava zatím nedovolila zahrát si Rise of the Tomb Raider – ale u něj se, i přes práci na webech, úspěšně vyhýbám tomu, abych se připravil o zážitek ze hry

Co pro tebe vůbec Lara Croft znamená? Je v tom jen čistě fanouškovská láska, nebo máš k sérii nějaký osobní vztah?

Tady samozřejmě platí obojí. Jsem fanoušek od svého dětství, s Larou jsem prakticky vyrostl, když vyšel první díl, bylo mi šest let. Ale osobní vztah k Laře mám velmi silný: odjakživa jsem miloval historii, se kterou je série Tomb Raider spjata velmi silně, navíc Lara je opravdovou ukázkou bystrosti, odvahy, síly a rozhodnosti (nemluvě o jejích atletických dovednostech) – všechny tyto vlastnosti mě na ní odjakživa fascinovaly, přitahovaly mě jako magnet – a to, co Lara zosobňuje, tak, jako již i jiní, se kterými jsme udělali rozhovor, to jsou cíle, které jsem se naučil přenést i do osobního života.

Série opět zažívá boom a vrací se do čela nejen neočekávanějších, ale i nejoblíbenějších her. Co si myslíš, že stojí za jejím opětovným úspěchem?

Řekl bych to jednoduše – ta série samotná! Určitá skupina hráčů Laru nikdy neopustila, ať už byla na vrcholu, nebo měla temnější chvílky, které nevyhnutelně dříve či později přijdou u každé ságy rozsahu Tomb Raider. A Reboot série jednak konečně slibuje kompletní výpravu příběhu Lary a jejího vývoje od začátku, a jednak představí novou, svěží a dynamickou hru. Tím se k ní dostávají ti, kteří Laru předtím právě dvakrát nehráli. I když to znamenalo drastický krok, byl proveden nakonec tak dobře, že ve výsledku znamenal nový vzestup série.

Za ty roky se celá řada věcí změnila, ať už to bylo věci vývoje nebo postojem. Co se ti líbí - ale i nelíbí - na nové Laře? Je něco, co bys změnil?

Řečeno slovy českého klasika – „není na světě člověk ten, by se zalíbil lidem všem.“ Na nové vlně se mi líbí, jak už jsem zmínil, příslib ucelené výpravy příběhu Lary Croft. Sice mi opravdu trvalo, než jsem se dostal do hlavní myšlenky, kterou s Rebootem autoři měli v úmyslu – ale jakmile se mi to podařilo, musím uznat, že byla provedena mistrně. Tentokrát opravdu konečně můžeme sledovat, jak se z obyčejné dívky pomalu stává ta hrdinka, kterou všichni známe. Myslím si, že určité prvky, kdyby byly správně implementovány už za éry Core Design, by neměly chybu – představte si třeba Laru, jak táboří u Gangy a z toho, co v džungli najde, si vyrábí léčiva do lékárny – ono by to tak opravdu bylo! Ale to samozřejmě patří k vývoji.

Ovšem naopak jsou prvky, které netrpělivě čekám u nástupce Rise of the Tomb Raider. Luk je super – ale Lara se dvěma pistolemi, v krat'asech a s copem – a s ledovým klidem tváří v tvář nástrahám – ta by se po Rise pomalu mohla objevit!

Tomb Raider je hlavně o prozkoumávání nových míst a objevování ztracených zákoutí. Jaká je tvoje oblíbená lokace v sérii? A je naopak místo kam bys Laru v novém dobrodružství poslal?

Lokací, které mám v Tomb Raider tak rád, že bych je zařadil do těch „nej“, těch je tolik... Od Egypta, kdekoli v Tomb Raider byl, přes vrak Marii Dorii, ostrov v jižním Pacifiku, až po Thajsko a jižní Mexiko, Sýrii a Sibiř... každá z lokací, která v Tomb Raider byla, je specifická a má svou vlastní atmosféru, takže si vlastně ani vybírat moc nechci.

Kamkoliv se Lara v budoucnu vydá, tam bude její cesta stát za to, ale... docela hezká představa by byla Lara v amazonském pralese, nebo v Kambodži (jako dospělá), nebo Kapadocie, která byla v plánu pro druhý díl z trilogie plánované u Angel of Darkness... i když i Praha by si zasloužila daleko víc prostoru – záhad z období kolem Rudolfa II. je dost.

Poslední roky jsi hlavním administrátorem projektu Kronika Tomb Raider. Jak ses k tomu vůbec dostal a co tě vede k tomu na projektu i po takové době pracovat?

Ono to vlastně začalo docela vtipně. Já Kroniku znal a sledoval dlouho, a nakonec mě její komplexnost motivovala k tomu, že jsem se rozhodl vytvořit vlastní web o Tomb Raider. Běžel zhruba rok v období mezi Anniversary a před vydáním Underworld, no a v rámci nového designu jsem si říkal, že design, jaký měla tehdy Kronika (pamatují si ho snad všichni – ten ikonický modrý), by nevypadal špatně v zelené barvě... načež se ozvala MissCroft, které se to samozřejmě moc nezamlouvalo – dali jsme se do diskuze, která vyústila v to, že jsem na Kroniku nastoupil. Pravda – web, který jsem vedl, už stagnoval, takže skončil. Po nějaké době jsem procházel určitými osobními etapami a Kronika šla do pozadí... na více než tři roky, včetně komunikace s MissCroft, i když Tomb Raider jsem hrát nepřestal.

Jednoho dne jsem v e-mailu našel zprávu od MissCroft, která se sama ozvala, slovo dalo slovo a já, protože jsem Kroniku vždycky obdivoval a nechtěl jsem jí nechat uzavřenou, jak to bylo v plánu, jsem se k ní vrátil – jako hlavní administrátor. Kronika byla pozastavená tak dlouho, že dokonce neexistovalo žádné pracovní prostředí, které bylo potřeba. Takže tak jako Reboot přišel v sérii, v roce 2014 přišel i pro Kroniku. A snad můžu říct, že také úspěšný.

Změnila se za ty roky nějak komunita fanoušků?

Nepochybně. Tak, jak se mění série, mění se i fanoušci. Existují dva primární tábory – ti, kteří milují „jen“ Core Design, a ti, kteří milují i dobu Crystal Dynamics – a ještě tam se dá sledovat ty, kteří „berou“ a „neberou“ myšlenku restartu série. Můj osobní názor je ten, že Crystal Dynamics převádí hru do své vize tak, jak jí vždycky chtěli mít – a vedou Laru k té postavě, která tu byla, postupným vývojem. Je to jejich směr a vize a dělají jí skvěle, ačkoli prostě jsou ti, kteří to neschvalují. Jako fanoušci bychom měli tyhle spory odložit, protože není nic špatného na tom, že někdo má rád ty hry, které vy ne.

Nemluvě o tom, že ty, které tu byly už kdysi, nám nikdo nevezme. Ale pokud Laru a sérii máme rádi, jsme na jedné lodi.

V tuhle chvíli vychází první speciální číslo magazínu Tomb Raider Wanderlust - ve stínu ikony. O čem bude nový projekt a na co se můžou fanoušci těšit?

Tomb Raider Wanderlust je projekt od fanoušků pro fanoušky – je to projekt on-line magazínu, který bude k dispozici odkudkoliv a kdykoli. První číslo již svým názvem napovídá, že jde o výroční číslo – sestava rozhovorů s těmi, kdo Laru vytvořili, podporovali na její cestě a jsou pod jejím úspěchem podepsáni. Další speciály budou následovat – každý věnovaný jednomu dílu v sérii, kdy se budeme soustředit na hru, zajímavosti kolem ní, mytologii a geografii, na kterou lze narazit. Bude toho daleko více, ale přece Vám to všechno hned neprozradíme...

Na samotný závěr už jen ... co bys Laře do budoucna popřál?

Než se dostanu k samotnému přání, rád bych poděkoval tvůrcům za to, že díky nim máme možnost zažívat už dvacet let tak silné prožitky s dobrodružstvími Lary Croft – a jí samotné – gratulujeme ke dvaceti letům opravdové ikony! Do budoucna přeji Laře mnoho a mnoho dalších skvělých dobrodružství, odvahy a okamžiků, které berou dech a které s ní budeme moci prožít – a další a další nové fanoušky, kteří objeví krásu jejího světa.

Díky za Tvůj čas a pokračuj dál ve své práci! Many happy raids!

Bylo mi potěšením



„AIRM“ - DEBUT ALBUM
BUY IT ON ITUNES STORE

KREDITY

Fotografie použité v tomto čísle:

Nathan McCree: fotografie poskytnuty z osobního zdroje

Peter Connelly: fotografie poskytnuty z osobního zdroje

Collin o'Malley: fotografie poskytnuty z osobního zdroje

Shelley Blond: Ash Kaprielov

Stella Lune: Fotografie z komunitní soutěže, vlastní archiv

Andy Park: Vlastní archiv

Jill de Jong: oficiální fotografie ve vlastnictví Eidos Interactive

Jenn Croft: vlastní série fotografií, fotograf neuveden

Steven Ferris: Darren Rowley Photography

Jennifer J. Millward: vlastní fotografie, obálka se spoluprací Sking

Richard Morton: vlastní zdroj, ostatní materiály patří oprávněným vlastníkům, screen z betaverze Tomb Raider III – umseen64

Jiri Benda: vlastní fotografie

Jiri Zamarski: vlastní fotografie



