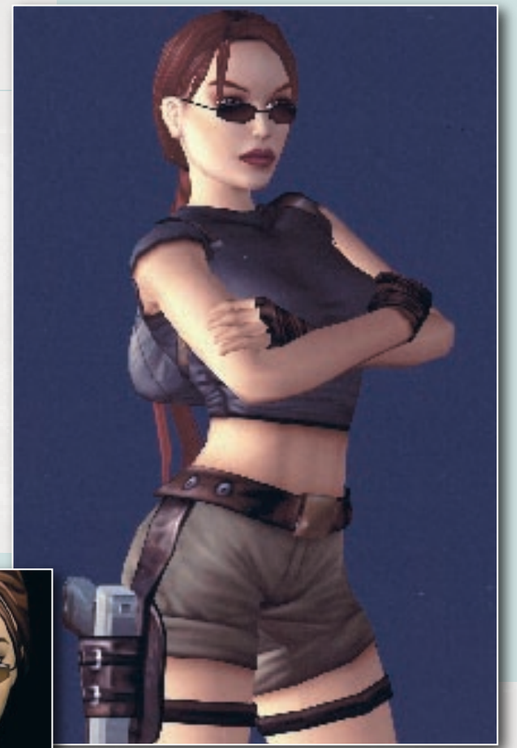
REINVENTARE LARA

Sviluppare e raffinare l'aspetto estetico del protagonista principale è una delle sfide più ardue per tutti i giochi con visuale in terza persona.

Jacob Wendler, direttore grafico

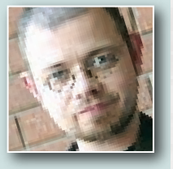
Lavorando con Lara, tuttavia, il team di sviluppo di Tomb Raider Legend si ritrovò di fronte il difficile e delicato compito di aggiornare uno dei personaggi di un videogioco più famosi in assoluto. *"Questa fase fu particolarmente difficile, poiché c'erano talmente tante idee in discussione e tutti volevano esprimere la propria opinione"* spiega il direttore grafico **Jacob "Jake" Wendler**. *"Sapevamo di dover modernizzare l'aspetto di Lara, ma ci chiedevamo come farlo nel modo migliore. Inizialmente, utilizzammo il modello di Angel of Darkness come base di partenza, modificandolo mano a mano che sorgevano nuove idee: la snellimmo, cercammo di modificarne il volto e persino di addolcirne lo sguardo (Fig. 1 e Fig. 2). Fu proprio con l'ingresso di Toby Gard nel progetto che si decise di sviluppare tutto da zero, decisione che, personalmente, caldeggiavo da tempo. Toby è un tipo molto diretto quando di tratta di ottenere ciò che vuole".*



[02]

Alcuni modelli iniziali di Lara nel corso dei primi mesi del progetto

[01]



Toby Gard, consulente creativo

Toby Gard, il creatore di Lara, era stato chiamato dall'Inghilterra per lavorare sulla sua riprogettazione, giocando un ruolo fondamentale nel corso del progetto. *"Il suo arrivo ci aiutò parecchio, poiché era stato proprio lui a creare Lara e, pertanto, non aveva paura di ciò che era diventata"* afferma Jason Bell. *"Ci disse subito 'È il mio personaggio, posso farne ciò che voglio' e questo ci aiutò molto, poiché prima del suo arrivo eravamo confusi su come agire e fino a che punto poterci spingere con le modifiche a Lara. Ad esempio, sapevamo che Lara era atletica, ma non avevamo dettagli precisi: ci chiedevamo 'Come cammina?', senza sapere come rispondere... al suo arrivo, Toby rispose semplicemente 'Cammina così' e tutto il resto divenne facile. Penso che questo, probabilmente, sia stato uno dei maggiori punti di svolta del progetto. Probabilmente saremmo riusciti a completare il gioco anche senza il suo aiuto, ma non so che aspetto avrebbe ora Lara... forse non sarebbe riuscita altrettanto bene".*

"Mi ha aiutato moltissimo a prendere decisioni importanti" afferma Jake Wendler parlando di Toby. *"Inizialmente eravamo tutti titubanti, indecisi sul da farsi... 'Beh, cambiamola il meno possibile' dicevamo. All'arrivo di Toby, analizzammo insieme il modello che avevamo in mente... e fu allora che si scatenò la nostra creatività, cercandole nuovi vestiti, una nuova pettinatura, togliendole gli occhiali da sole e così via. Ci riunimmo per discutere questi dettagli e Toby propose un nuovo vestito (Fig. 3): era davvero abile nel disegnare le cose. Toby pensò di cambiare radicalmente l'aspetto di Lara, così ci lanciammo in esperimenti audaci, a volte persino folli. Ricordo bene quando ci riunimmo infine per esaminare il vestito definitivo di Lara: ci erano voluti ben otto mesi per completare l'aspetto estetico di Lara, ma finalmente tutti dichiararono 'Ci siamo'. Era davvero bello a vedersi".*

La riprogettazione di Lara non si è limitata alla semplice scelta di un nuovo vestito e a qualche modifica estetica minore. Come mostrato nelle foto, il team di sviluppo ha esaminato una grande quantità di volti diversi.

[03]

Matthew Guzenda, produttore senior

La riprogettazione di Lara non si limitava a una mera revisione estetica: bisognava considerare i suoi movimenti e il modo di interagire con l'ambiente circostante. *"Era già stato svolto un lavoro notevole sul motore grafico del gioco"*, racconta il produttore senior **Matthew Guzenda**. *"Questa volta Lara aveva la possibilità di esplorare delle ambientazioni davvero enormi; fino ad allora non avevamo mai lavorato su spazi aperti, perciò facemmo un po' di prove. Il lavoro maggiore, comunque, andava svolto sul sistema di comandi. Volevamo evitare ciò che era accaduto nei titoli precedenti: l'aspetto estetico di Lara era piacevole, i suoi movimenti apparivano realistici, ma il personaggio era difficile da controllare".*

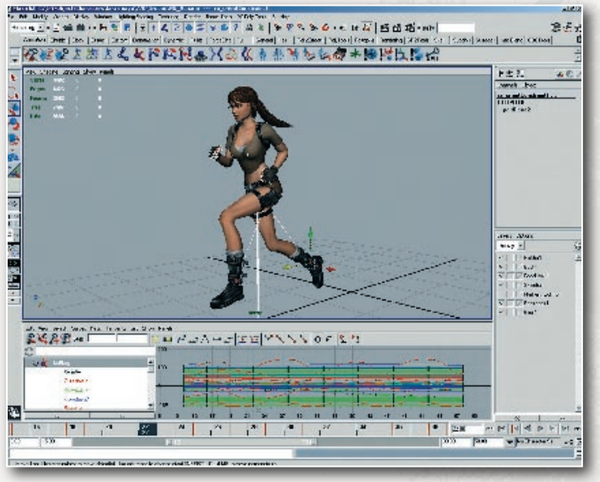
Decidere di creare una Lara maggiormente manovrabile, atletica e reattiva era una cosa, mettere in pratica tali idee era indubbiamente un'altra e si rivelò presto uno dei maggiori ostacoli per il team di sviluppo di Tomb Raider Legend. Non era sufficiente che i giocatori potessero comandare Lara con precisione millimetrica, doveva anche eseguire le azioni con grazia e stile. *"Nei titoli della serie Soul Reaver, i personaggi non erano completamente umani e, pertanto, disponevano di abilità soprannaturali"*, continua Guzenda. *"Potevano effettuare salti altissimi, muoversi a velocità incredibile, reagire con estrema prontezza e fare ogni genere di cose; applicando tale sistema alle azioni di Lara, i suoi movimenti si rivelarono innaturali. Sebbene il progetto fosse ancora nella sua fase iniziale, fu subito chiaro che bisognava cercare il giusto bilanciamento tra aspetto estetico e controllabilità. Questo si rivelò spesso uno dei punti di maggiore attrito: da una parte, i grafici volevano che i movimenti di Lara fossero fluidi e piacevoli da vedersi, dall'altra, i progettisti chiedevano che il personaggio reagisse prontamente agli ordini del giocatore e fosse pienamente manovrabile".*

Le animazioni di Lara sono state create manualmente (Fig. 4) e la fluidità ottenuta è il frutto di numerosi mesi di duro lavoro, di migliaia di ore di prove per fare in modo che, ad esempio, il salto dal punto A al punto B fosse sufficientemente convincente a livello estetico e di controllabilità. In realtà, durante le azioni di Lara presenti in Legend non è mai attiva una singola animazione, quanto piuttosto diverse animazioni contemporanee, ognuna relativa a una determinata parte dell'anatomia del personaggio. Dalla mira con le pistole durante la corsa in un'altra direzione allo sguardo di Lara quando passa vicino a un punto di interesse, ci sono numerosi particolari che molti giocatori noteranno soltanto inconsciamente.

"L'aspetto più complesso sul quale ci siamo ritrovati a lavorare, una cosa che molti giocatori danno per scontata, è il sistema di movimento di Lara" spiega Morgan Gray. *"Esso ha richiesto un lavoro costante di quattro-sei ingegneri per oltre un anno, fino a sviluppare una tecnologia che permettesse di controllare fluidamente Lara e di eseguirne le diverse animazioni. Ci sono molti particolari che la maggior parte dei giocatori non noterà, ma volevamo che Lara apparisse il più realistica possibile, soprattutto durante i movimenti. Persino l'azione di saltare su un piano rialzato all'altezza delle ginocchia, nel quale Lara piega le gambe per salire, ha richiesto diverse ore di duro lavoro per essere implementato. Muovere il controller e vedere Lara che dondola i piedi mentre osserva oltre un ostacolo... sono tutti piccoli particolari che potrebbero passare inosservati".*

"Abbiamo dedicato una grossa parte del lavoro di sviluppo per fare in modo che Lara apparisse reale, si muovesse umanamente e interagisse correttamente con il mondo circostante" racconta Jason Bell. *"Direi che circa un terzo degli sforzi di sviluppo sono stati concentrati su questo, poiché è la prima cosa che i giocatori notano: essendo il gioco così incentrato su Lara, lei era naturalmente la cosa più importante a cui pensare. Penso che il 15-20% del codice implementato, la parte più impegnativa del progetto, riguardi proprio Lara... una cifra davvero notevole".*

Aggiornare Lara e creare un nuovo sistema di comando non si limitava a dotarla di grande flessibilità e capacità atletiche: il team doveva anche considerare come tali cambiamenti avrebbero influito sull'interazione con l'ambiente circostante. *"Sapevamo che Lara avrebbe dovuto muoversi molto meglio"* spiega Jake Wendler. *"Tuttavia, non sapevamo quali sarebbero state le implicazioni visive, soprattutto durante la parte iniziale del progetto. Non avevamo idea di cosa ci aspettasse. Come far risaltare un bordo al quale è possibile aggrapparsi? Soul Reaver e Legacy of Kain avevano le proprie meccaniche di gioco specifiche, ma con Lara potevi sfruttare l'ambiente circostante in molti modi diversi: saltare sugli oggetti, afferrarne i bordi e dondolarsi su pali e corde, attraverso otto ambientazioni molto diverse tra loro. Pensare al codice visivo dei livelli si rivelò una sfida costante in termini di progettazione e testing: avevamo bisogno di provare il gioco e capire come migliorarne l'aspetto visivo".*



[04]