Ronda de preguntas y respuestas de los sitios fans oficiales para Lara Croft Go

Antoine Routon: Director Técnico, Square-Enix Montreal

Thierry Doizon: Director de arte, Square-Enix Montreal

Nicolas Bertrand-Verge: Community Manager, Square-Enix Montreal

Preguntas y Transcripción por:

Alex de TombRaiderWorld.net, España

Brandon de TombRaiderHQ.com, Canada

Jacky de TombRaiderPassion.com, Bulgaria

Loic de TombRaiderUnivers.com, Francia

Sergio de CroftGeneration.com, España

Cada sitio fan oficial ha preparado preguntas por adelantado, que fueron leídos y contestados por los desarrolladores en una conferencia telefónica. Algunas preguntas coinciden y por ello los desarrolladores dan un punto de vista distinto para contestar, razón por la cual existe cierta superposición en las respuestas de desarrollador. Hubo algunos problemas de audio con el formato, así que nos fue muy difícil la transcripción que hicimos entre todos, por lo que intentamos hacerlo lo mejor posible, y es posible que no sea exacta. El juego fue lanzado el 26 de agosto, fecha en la que anteriormente fueron envidadas las preguntas y por ello no contaba con información actualizada tras jugar el juego.

Robin: Hola, soy Robin de Crystal Dynamics.

Antoine: Soy Antoine, soy desarrollador líder de Lara Croft GO en Square Enix, Montreal.

Thierry: Hola, soy Thierry, soy el director de arte del estudio.

Nicolas: Y yo soy Nic, community manager aquí en Square Enix Montreal.

Sergio: Es obvio la investigación acerca de los juegos clásicos de Tomb Raider, ¿os consideráis fans de Tomb Raider?

Thierry: No sé a qué te refieres como "fan" - No soy un "fan" - Me gusta la saga, especialmente el principio. Básicamente cuando empecé los juegos era por el 95, que fue justo antes de que saliera el primer Tomb Raider, y fue un juego muy grande para esos tiempos. Lo recuerdo de forma muy clara cuando empezó a salir las consolas con juegos en 3D, era increíble, total

de libertad y una jugabilidad simplemente estupenda, realmente me gusta ese tipo de aventura. Fue como una explosión y después ya no sentí como jugar el resto. Lo jugué recientemente, Tomb Raider (2013) y eché de menos los juegos de Lara Croft.

Antoine: En el centro.

Thierry: Sí.

Antoine: Así que fue el comienzo y el más reciente.

Thierry: Sí, por lo que no soy realmente un fan.

Antoine: Para mí es como Thierry, el primer juego fue hace 19 años y creo que fue el primer juego en 3D que realmente jugué durante más de 5 minutos. Así de esa manera era muy, sabes, emblemático en mi historia con los video juegos. Siento que me gusta mucho el sentido de exploración, como realmente sentirse como si estuvieras en algún lugar remoto, tal vez como una especie de templo perdido y todas esas cosas. Me gusta mucho cómo con - aunque su 3D básico - usted podría realmente capturar un ambiente interesante.

Jacky: El objetivo del juego sienta las bases para un enfoque clásico más en juegos futuros de Lara Croft GO, es muy nostálgico, como vemos los clásicos bloques presionando plataformas, las piedras y dardos, los trajes clásicos, la idea de tener que recoger un par de piezas del puzle (en este ejemplo las llaves) en otro para abrir la puerta principal, etc.

Antoine: Realmente no sé qué le deparará. Supongo que Lara Croft Go se hizo como más como un juego independiente al principio. Nos gusta la serie tipo Go, por eso hicimos Hitman Go y ahora Lara Croft Go. ¿Nunca pensamos lo que significa para la marca Lara Croft? Creo que sí. Creo que fuimos muy inspirados por la nostalgia de la vieja Lara Croft, y supongo que, en cierto modo, el guardián de la luz y el templo de Osiris, los juegos son un poco como esto. Están realmente tratando de captar algo más alrededor la nostalgia, pero creo que no puedo decir lo que significa para la franquicia en su conjunto.

Alex: ¿Para vosotros, que es la cosa más especial, elemento o característica del juego?

Antoine: Para mí, creo que lo que realmente me gusta de este juego es lo que nosotros consideramos - y que es lo que tratamos hacer para la serie GO - realmente tiene toda su esencia. Ya sabes, tratando de ir al menos a por lo mínimo, aunque no es lo mínimo, es la versión más minimalista que podemos hacer de un juego de Lara Croft, es muy interesante. Y también me gusta la nostalgia, aunque existen otros juegos de Lara Croft haciendo esto. Me gusta cómo hemos aprovechado tratando de recordar cómo te sentías jugando el juego clásico de Tomb Raider y tratamos de capturar y traducir en un contexto moderno, en un juego que se siente sin fecha, pero que se siente a la par qué clásico, hacerlo alcanzable en el día de hoy a través de los teléfonos móviles. Creo que fue genial.

Thierry: Creo que la nostalgia es sin duda uno de los elementos más grandes, pero yo diría que el ritmo que tiene el juego es muy interesante - debido al estilo GO - es realmente lo que funciona. En realidad, sobre el papel, parece una mezcla muy extraña, hacer puzles en forma de turnos con Lara Croft, realmente funciona, así que creo que estamos muy orgullosos de eso.

Sergio: ¿Cuántas personas habéis desarrollado el juego?

Antoine: No muchos, somos un estudio de 40 personas, así que somos como un estudio pequeño dentro de una gran compañía. Probablemente hay - el juego comenzó quizás con poco más de 5 personas, y hacia el final de su desarrollo éramos como unos 50, como bien dije, éramos como unos 10 de media a lo largo del año de desarrollo.

Brandon: Lara Croft Go es un juego sin lugar a dudas hermoso con un ambiente muy cambiante, con cada escena trae a Lara a la vida en constante movimiento y pequeños detalles en el entorno - como la vida vegetal y animal - y realzado por efectos como haces de luz y agua que lo hace magnifico. ¿Cuáles fueron sus inspiraciones para el estilo de animación 2D de Lara Croft?

Thierry: Entre en el proyecto a mitad de desarrollo, así que muchas cosas se habían hecho cuando llegué. Y estaba trabajando en otro juego - del estilo de bajos polígonos - justo antes de venir aquí. Así que creo que traje de alguna forma la experiencia de ese proyecto a lo largo del tiempo. Así fue tratar de hacer esta versión de HD de polígonos. No queremos tener solo polígonos a baja resolución, como ves hoy en día en un montón de imágenes en la red, pero algo un poco más, en fin, algo que son polígonos con el propósito de que no parezcan demasiado cuadriculado, pero que luce de forma hermosa en su conjunto. Creo que añadimos más profundidad y textura a esos polígonos y al final acabamos haciendo una mezcla de todas estas ideas. Pero

no hay una referencia visual específica para este proyecto. Sino que un montón de cosas y un montón de pruebas de ensayo y error para hacer eso.

Antoine: Supongo que puedo decir desde la perspectiva fuera de todo esto, porque Thierry y Daniel Lutz - quien es el director de juego - ambos trabajaron en el visual juntos, así que a veces se siente como si el juego es hijo de su amor. Así Daniel Lutz, que también trabajó en Hitman Go, creo que a él le gusta realmente los gráficos muy simples.

Thierry: Minimalísticos.

Antoine: Minimalistas, exacto.

Thierry: Influencia del diseño clásico.

Antoine: Exactamente, y comenzó el proyecto antes que Thierry se uniera a la compañía, y tuvimos una muy, muy super minimalista Lara Croft al principio. Y como dice Thierry, comenzamos tratando de hacer algo que no sólo son polígonos bajos, pero sigue teniendo el sentido de una producción de alto valor y empezamos a tener como este juego minimalista de Lara Croft y entonces cuando Thierry se une, creo que desde su fondo pudo - con el concepto de arte y cosas como esta dar una mayor profundidad, como ambientes que se sentían más grandes, por lo que es cómo que ambas contribuciones vienen juntos en hacer algo que sentía íntimo y minimalista pero al mismo tiempo usted puede mirar a través de una cerradura y ver más allá. Sabes que hay algo más que lo que ves.

Brandon: ¿Hubo iteraciones en el desarrollo del estilo de arte de Lara Croft GO? ¿Tuvo alguna vez una dirección más realista?

Antoine: Pregunta interesante.

Thierry: Pregunta interesante, básicamente sí. Había infinitas iteraciones en el desarrollo de Lara Croft. Hasta el final, básicamente, sólo seguimos intentando y agregando cosas diferentes. Así pues, fue evolucionando constantemente.

Antoine: Creo que realmente creemos que como un estudio que quiere llegar a algo, especialmente algo que no necesariamente se ha hecho antes, no un juego clásico fotorrealista, si usted quiere ser dueño de su propio estilo, probar un montón de cosas. Así que hubo muchos debates sobre si deberíamos tener sombras, si debíamos o no tener texturas - al final no hay texturas en el juego - pero como todas estas cosas - como los modelos de iluminación y todas estas cosas. Debatiendo opiniones de lo que piensan otras personas y que es lo correcto de hacer, solo así logramos obtener un producto que es interesante, creo que, al final. No eran un estudio en el que el juego iba a ser exactamente el juego final, este es el concepto - o arte conceptual. En cambio, probamos cosas, iterar, modificamos, juzgamos, encontramos nuevas ideas, más ideas, trabajar, etc., etc., por lo que fue así como nació.

Nicolas: Y sólo añadir que podría ver la evolución de ese estilo de arte cuando mostramos en el panel que hicimos en el PAX, porque realmente mostramos algunos de los principios del arte de concepto que teníamos allí.

Thierry: Eso es algo que tal vez podríamos tener en el futuro en el blog.

Antoine: Creo que fue realmente interesante porque desde Hitman Go, Lara Croft Go supongo que se centró más en el arte, pero realmente hubo un proceso antes porque queríamos ir más allá con este juego. Tuvimos un gran proceso entre manos y creo que el estilo de arte, sobre todo, hubo como un extraño cruce a tiempo parcial. Pero luego empezó a ser como un juego de mesa estético, que realmente no tiene sentido para Lara Croft Go. Ella no puede ser un peón de plástico, se tiene que mover, ella es atlética, entonces todo acerca del tablero de juego comienza a caer. Entonces, si Lara Croft se mueve, entonces el entorno no es un juego de mesa, así que el ambiente también se mueve, etcétera, etcétera. Así que fue realmente un proceso de deconstrucción con respecto a Hitman Go y luego volver a construir para lo que realmente sentíamos para Lara Croft.

Brandon: Con su estilo de animación 2D, Lara Croft pudo haber sido creado en 2D, pero fue construido en la unidad, un motor 3D. ¿Cuáles fueron las ventajas y los retos de ese método? ¿Fueron alguna vez tentado a romper con el estilo isométrico 2D? Por ejemplo, la cámara podría haber girado alrededor de Lara y el medio ambiente en los movimientos de 90 grados, para que la sigan mientras iba alrededor de los lados de un acantilado, por ejemplo.

Antoine: Por lo tanto, quiero decir que se siente 2D porque la cámara sólo se mueve en un plano, pero todo es 3D - no es realmente isométrica, porque hay realmente perspectiva de cómo se mueve, y por lo que utilizamos la unidad - porque todo es en 3D, ella puede moverse hacia arriba y hacia abajo y hacia delante y de izquierda y derecha, ella puede moverse en todas las 3 direcciones, los 3 ejes en 3D. Realmente nos gustó porque no sólo se acerca a las 2D o 3D pero la unidad como un cambio de toda herramienta, que para un desarrollador, nos permite probar un montón de niveles diferentes muy fácilmente. Podemos

casi jugar como con bloques, bloques de LEGO, avanzar muy rápido, pulsar play y probar el nivel y luego otra y otra vez, lo que nos permite crear un montón de niveles, y eso nos permite crear buenos niveles. Y entonces la razón la que la cámara no va alrededor de Lara es, creo que sobre todo en el móvil, no quieres tener movimientos de cámara loca. Ya sabes, las personas tienen una pantalla pequeña en el móvil y tal vez están en el autobús o lo que sea por lo que no queremos dar demasiada acción allí. Y también, porque la exploración es una parte importante, si se deja mover la cámara de forma libre, entonces no sientes como Lara está explorando. ¿Por qué hicimos estas siluetas grandes - lo negro que viene delante de la cámara a veces, como árboles o rocas o lo que sea - y se esconde parte de ella, y realmente se siente como usted está observando a través de los arbustos, lo que Lara está haciendo, así que da una sensación muy íntima y también muy exploratoria, es como, ¿qué está allí? ¿Qué está oculto allí? Por lo tanto, todas estas razones son por eso que hemos decidido que el movimiento de la cámara sea como esta.

Jacky: ¿Cuál es el proceso de colocación de los mapas? Como sincroniza los movimientos de los enemigos a Lara, poner la cierta cantidad de fichas para desplazarse, incluso dar lugar a un enfoque diferente para resolver algunos de los mapas, también deja con la impresión que los mapas pueden resolverse de diferentes maneras, por ejemplo, matar a las serpientes y pasar a través de ellas.

Antoine: Por lo tanto, como empecé a responder al principio - como empecé a decir en la pregunta anterior - pasamos por mucho, mucho de los diferentes niveles. Tenemos dos diseñadores que - ya eran parte del equipo sobre Hitman - e hicieron un montón de niveles. Básicamente hacen algo con estas herramientas que muy fácilmente podemos jugar - como con LEGO - construir un nivel y luego realizar uno y luego nos hacen probar. Y al principio - causan una sensación muy buena - los rompecabezas son increíblemente difíciles, super duros. Pero entonces nosotros, que en parte nos gusta mucho, pero esto quizás es un poco demasiado duro, así que hay que ajustar, y luego que la gente en la oficina juegue para hacer más pruebas y observar como lo hacen. Y como sólo a través de varios intentos, y más intentos, se fue refinando. Y de vez en cuando lanzamos un nivel que es más propio del modo historia, el de la puerta gigante. Bueno, esto no es un rompecabezas, pero es importante para nuestra historia, así que contar la historia a través de nuestro marco de rompecabezas. Por lo es así cómo construimos poco a poco ese juego. Y esta idea podría ser más que una solución.

Thierry: No es coherente, pero sucede. Como que hay en ocasiones que hay en unos pocos ejemplos, uno o dos pasajes diferentes, que definitivamente son parte del juego.

Antoine: Hicimos lo que era importante para nosotros, comparado con ir de asesino a sueldo, sus niveles eran más pequeños. Queríamos todavía el sentido de desafío y que aumentara con cada nivel, pero no queremos la complejidad, sólo que el desorden

aumentara con cada nivel. Por lo que siempre intentamos tener una cantidad de mecánicas, tratando introducir a lo largo de los niveles estos elementos y hacerlo de forma elegantes.

Loic: Verdadero rompecabezas y trampas explosivas están de vuelta. ¿Cómo logró el nivel de dificultad? ¿Qué fue el objetivo para este juego?

Antoine: Bien, supongo que ya respondimos eso antes, la curva de dificultad es del estilo, prueba un millón de veces.

Thierry: Jugarlo es siempre demasiado difícil, incluso para nosotros. El diseñador se vino arriba con algunos niveles muy, muy difíciles. Lo probamos primero, y luego lo desglosamos - lo que nos gusta, lo que no nos gusta - dependiendo de la historia, el flujo, etcétera, en que parte de la historia estás, si al principio, medio o al final. Así que era justo como hacer diferentes niveles, probarlos y sentirlos. Después había más pruebas para redefinir lo que teníamos en mente, porque nos damos cuenta que era demasiado difícil a veces.

Antoine: Y creo que tenemos una cuerda floja, como cada 3 niveles, introducir - 3 o 4 niveles - se introduce una nueva mecánica que siempre intentamos hacer - creo que fue introducido por Nintendo, básicamente primero se introduce una mecánica en un contexto muy sencillo y luego tienes que aprender por ti mismo - no es ningún tutorial, así que básicamente tienes que descifrarlo, que es parte del juego. Entonces cuando entiendes las reglas de la mecánica, lo hacemos un poco más complejo, ya sea por mezcla con otros mecanismos o más del mismo mecánico dentro de un rompecabezas, y luego lo ponemos más difícil. Y entonces la nueva mecánica, etcétera, etcétera. Por lo que nos aseguramos de que nunca es demasiado complicado, está espaciado entre nuevas mecánicas.

Brandon: Lara Croft Go tiene 77 rompecabezas a través de 41 niveles. Los puzles en el juego tienen una dificultad escalonada y cada uno se siente hecho a mano cuidadosamente. ¿Salieron los rompecabezas a través de una gran cantidad de iteraciones? ¿Hubo rompecabezas que no llegaron al juego final?

Thierry: Si, de hecho, hubo un montón de ellos.

Antoine: Hubo muchos más rompecabezas que no llegaron a la versión final del juego que los que si llegaron.

Thierry: Pero también - no fueran rompecabezas finales. No podemos tomar todos estos rompecabezas y hacer algo más con él. Sólo que la mayoría de los puzles que tienes ahora mismo en el juego son como los mejores, los más refinados.

Antoine: Es importante comprender que cuando hacemos un juego con rompecabezas, no está refinado, los efectos visuales son muy simples, no hay arte. Lo que nos permite afinar en el juego, y después entonces se adornan. De este modo podemos ahorrar tiempo.

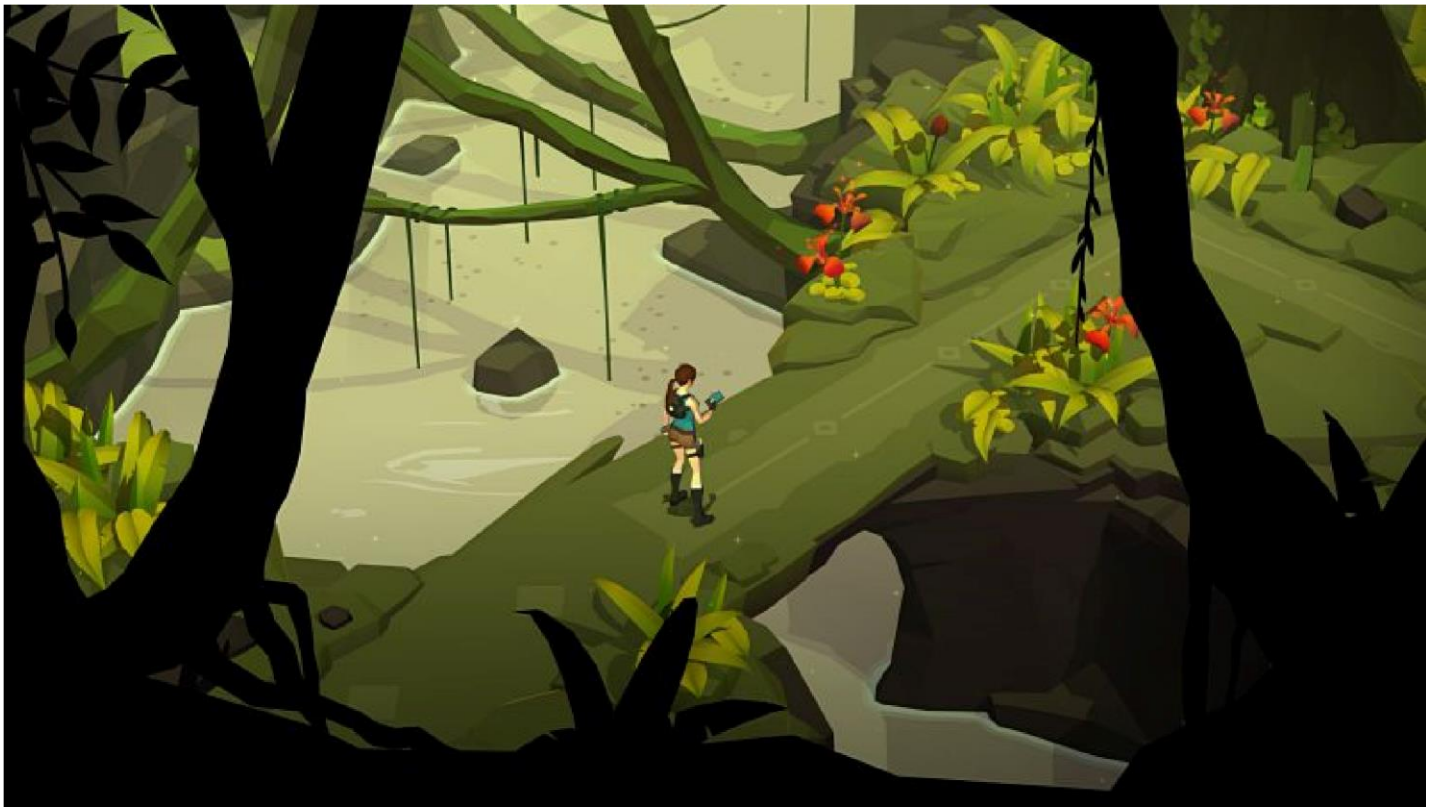
Brandon: Al final del juego, tienes más de una docena de mecánicas diferentes para combinar. ¿Durante el desarrollo, obtuvisteis resultados inesperados de la combinación de las mecánicas que no esperasteis mientras diseñabais y probabais los niveles?

Antoine: Esta es una pregunta muy interesante. La forma en la que Hitman Go funciona y como es Lara Croft Go, queríamos que el juego fuera tan sistémico como sea posible, y por sistémica me refiero a cada juego mecánico debería funcionar con cualquier juego mecánico y simplemente super fino y fresco. El problema es que con Hitman es en forma de peones, por lo que no había mucha animación y fue bastante fácil de hacer todo. Pero la mecánica de mover piezas, ocurre situaciones extrañas sin sentido, por ejemplo, no te das cuenta porque has muerto, en cuanto experiencia de usuario no queda claro. Así que descartamos esa mecánica, sin embargo, cuando nos movemos con Lara Croft, se fueron sumando animaciones y son más claras, todas estas animaciones que teníamos que hacer, sabes cómo Lara está encima de una roca, un pilar por el que eres aplastado, etcétera, etcétera. Y si hubiera tenido que llenar la matriz completa de todas las posibles combinaciones y hacer animaciones para cada uno de ellos, eso habría sido demasiado. Así que pronto decidimos que haríamos sólo las animaciones para las combinaciones que sucedieron realmente en el juego. Y nuestro control de calidad realmente nos ayudó a ver si alguno de las situaciones prohibidas está sucediendo.

Brandon: Lara Croft Go tiene un entorno de selva, pero toma al jugador a través de una fantástica variedad de ambientes que se sienten muy diferentes unos de otros, haciendo de los niveles de una diversa experiencia, que creo que siempre es un gran plus para cualquier juego. ¿Hubo ideas en otros entornos? ¡Hubiera gustado un entorno cubierto de nieve o un entorno volcánico!

Antoine: Al principio, la idea era - como Hitman GO, que cada cuaderno que divide las distintas fases fuera una ubicación diferente. Así como Perú, América del sur, Tíbet, creo que es lo que era. Y entonces bastante rápido pensé: bien, la forma en

la que los niveles se distribuyen en Hitman Go, son lugares diferentes uno tras otro, encaja con el agente 47, es una máquina de matar, un contrato tras otro en diferentes lugares del mundo. Pero hemos pensado que esto no aplica a Lara Croft. Con Lara Croft tiene una historia detrás, con un principio, un medio, y un final. Ella necesita encontrar un artefacto. De eso trata el universo de Lara Croft. No es como asaltar una tumba tras otra, así que decidimos darle un lugar, sólo así podríamos construir una historia que tendría sentido. Y luego Thierry salta a bordo.



Thierry: Hay también un guionista que acaba de llegar a bordo y acaba de escribir una historia muy compleja por primera vez para un juego del estilo GO y hemos tratado de aplicar los elementos de la historia en el juego, pero era demasiado difícil contar una historia con los elementos que teníamos, me refiero a sin diálogos, sin voz y sin texto. Pero hemos tratado de reducir al mínimo la historia, que básicamente era alrededor de esta serpiente gigante llamada la reina del veneno. Hemos simplificado a un punto en el que funciona para el juego. Y básicamente lo que hemos hecho es simplemente un entorno, que es una selva, área de América del sur, pero sólo queríamos tener diferentes orígenes. Así comienza fuera en la jungla, consigue adentrarse en una cueva, cuando ella casi muere, ella llega a este ambiente de fantasía - que no sabes realmente lo que es, que poco a poco fue inspirado por las ciudades de oro, como la forma muy tradicional en la que nosotros vemos las ciudades de oro, como todos, de oro y como mucho más cálido que los otros ambientes. Y entonces ella regresa al principio. Por lo que fue una manera de dar con lo que teníamos, es decir, intentamos básicamente viajar un poco al interior de la misma historia.

Thierry: Alerta de spoiler para aquellos que no han finalizado el juego todavía.

Antoine: Y supongo que se puede ver en la elección de los colores, empezamos con un color verde que funciona bien con la naturaleza, como exuberante, vegetación y cosas como estas. Y luego vas el color azul cuando la curva narrativa empieza a tomar forma en la historia. Al principio que fue en este acogedor entorno de naturaleza, la cueva es cada vez más profunda, ya sabes, las cosas están un poco tensas, luego crees que estás casi allí, vas a conseguir el artefacto, estás cruzando el puente, la serpiente - la reina del veneno - te manda abajo del todo y luego negro, porque es el punto más bajo de la historia, pensabas que estabas ya allí y luego ¡bam!, te has estrellado y estás fuera del camino, estás en el nivel más inferior, por eso es de color negro. Y luego lentamente hay tonos rojos y entonces llegas a este místico lugar que es casi como el centro de la tierra en la ciudad de oro, como decía Thierry - y es donde Lara regresa y toma ventaja otra vez, regresa de nuevo y hay una lucha, estás realmente en la guarida de esta mística criatura, por eso el ambiente es así de místico. Existe ese momento en el que ves un poco de cada zona del juego por donde has ido, y finalmente obtienes el artefacto, aunque tienes que escapar de allí recorriendo las zonas por las que has estado.

Thierry: Fin de Alerta de spoiler para aquellos que no han finalizado el juego todavía.

Antoine: Si, espero que hayáis finalizado el juego porque acabo de contar a grandes rasgos lo que pasa en el juego.

Jacky: ¿Qué fue lo que inspiró en el sistema de objetos que colecciona? en vez de, por ejemplo, agregar más reliquias o fabricación de piezas de más reliquias, agregando más gemas para recoger.

Antoine: Bueno, creo que puedo responder a esta pregunta. Por lo tanto, al principio teníamos jarrones vacíos y floreros con reliquias. Y pensamos, bueno, que es bastante decepcionante cuando rompes un florero y no hay nada dentro, eso apesta un poco. ¿Así que nos hemos inspirado en - creo que fue una charla de Blizzard tal vez? -donde básicamente lo que hacen es, en lugar de darle o no darle una recompensa, te dan una recompensa pequeña o una grande recompensa. Así que eso es lo que pensamos, las gemas son como una gran recompensa, porque realmente necesitas reunir todas ellas para conseguir el traje especial, y el artefacto es más inmediato, que si recoges un artefacto o una reliquia luego vas a tener el traje, es tan simple como eso.

Thierry: Sí y fue algo inesperado así, porque creo hubo al principio - como la idea de recoger algo, pero era ya muy tarde en el juego, no teníamos tiempo para centrarnos en eso. Y luego integramos el sistema, y repentinamente todo el mundo estuvo enganchado a esto, porque es cuando realmente tuvimos que pensar acerca de lo que parece, lo que hacemos sobre él. Pero realmente fue interesante la manera en que sucedió, realmente no sabíamos que funcionaría tan bien.

Antoine: Supongo que son una de esas ideas que tienes en tu mente, desde el principio hemos dicho Oh, eso estaría muy bien hacerlo, pero había otro tipo de necesidades. Pero hay un pequeño guiño al sonido del secreto de Tomb Raider 1, es un sonido tan clásico que realmente queríamos hacerlo y no costaba mucho trabajo hacerlo. También pasamos mucho tiempo en el medio ambiente y a veces personas se centraban en la solución de rompecabezas, por lo que tener estas cosas escondidas en el medio ambiente para nosotros, era una manera de decir, oye, ¡mira alrededor! ¡Tranquilo! Así fue una manera de mostrar nuestro trabajo.

Alex: ¿Qué nos puedes contar acerca del argumento de Lara Croft GO? ¿Quién es la reina del veneno?

Antoine: Rápidamente puedo responder a eso y creo que Thierry comenzó a tocar ese asunto. Nuestro escritor narrativo que se embarcó en escribir este complejo mito de la reina del veneno y de ser muy preciso sobre la ubicación y la tribu que existe en la realidad - pero bastante rápido decidimos que no queríamos ser tan explícito sobre el mito. En lugar de ser como una tumba específica o una específica cultura o civilización específica, hemos querido que fuera más como un símbolo. Simbólicamente todas aventuras Lara Croft hace jamás, como simbólicamente - Nicolas, vi una entrevista que te hicieron el otro día, su un día en el trabajo y yo creo que es exactamente eso. Su promedio día de Lara Croft, que es lo que hace, Sabe usted. Y nos fue genial porque fue liberador. Porque no tenemos que ser explícitos acerca de la cultura, no tenemos que decir la verdad a esa cultura, luego podríamos tener más libertad y encontrar inspiración, aunque no es necesariamente cierto. Y supongo que ahora con la reina del veneno, su tipo de la misma. Thierry vino para arriba con eso realmente, o tal vez el diseñador narrativo surgió con la idea de una serpiente gigante. Muy clásico, mítico animal encaja bien con estas vibraciones de América del sur, como Azteca tipo de cosas.

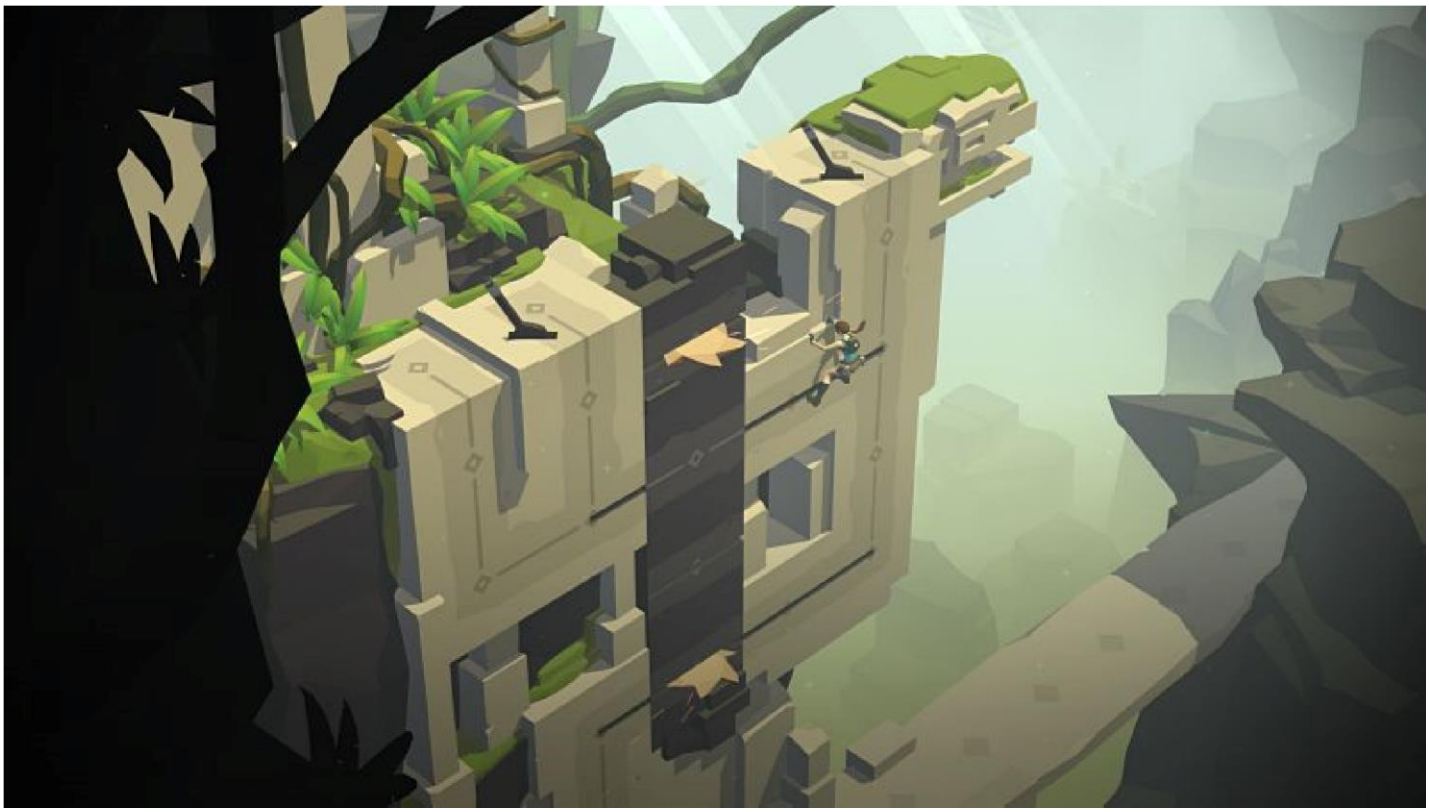
Thierry: Si, se utilizó el mito de la serpiente. Empezamos con la clásica serpiente voladora, pero al final se convirtió simplemente en una serpiente súper gigante, simplemente te persigue y protege la tumba. Pero al principio ella iba a ser una verdadera reina, de hecho, un reino real y fue muy complejo. Venía de la antigua Grecia a este Marajoara en el norte de Brasil, que es como una tribu en una isla pequeña, pero luego nos pareció demasiado específico y creo que funciona mejor con esto, sólo un monstruo gigante que funciona bien con el rompecabezas.

Antoine: Y supongo que la serpiente gigante - lo cual está muy bien - es como en el primer Tomb Raider donde hay este gigante T-rex y Lara es tan pequeña, y cuando sale este T-rex gigante de la cueva, es un momento algo así como David contra Goliat, algo como Lara contra el ambiente hostil con criaturas míticas, que fue muy inspiradora para nosotros, por lo que elegimos esta serpiente gigante. Y también me gusta cómo nos lidiamos con todos los detalles en la historia. Le pusimos el nombre de Reina de veneno, pero sólo es una serpiente gigante roja, pero llamarla una reina del veneno y luego se va tu mente, la reina del - ¿qué es la reina del veneno? Y entonces se pueden construir esas teorías en tu mente, que creo que es incluso más interesante que probablemente nada de lo que pudiera imaginar.

Brandon: Me encanta Hitman Go, pero lo positivo de Lara Croft Go para mí fue como se cuenta la historia, que la progresión de la historia a lo largo del viaje de Lara en el juego era tan importante y esencial para el juego como los puzles, un ejemplo de ello fue la aparición del jefe varias veces a lo largo de cada conjunto de niveles. Otro ejemplo es que Lara Croft Go tiene una estructura tradicional de cinco actos, incluyendo un desenlace lleno de peligro, incluso después de que Lara adquiere su objetivo y derrota al jefe de juegos. ¿Existen retos en la forma de buscar y contar la historia de Tomb Raider en el marco de un juego de rompecabezas, o fue un proceso fácil y natural?

Thierry: Supongo que ya respondimos eso, ¿no?

Antoine: Desde Hitman Go, la secuencia de niveles, necesitábamos una historia para Lara Croft. Hemos tenido un diseñador narrativo que saltó a bordo. Que tomó forma de forma muy complicada al principio, pero en realidad al mismo tiempo fue crítico para ver cómo vamos a estructurar todo el asunto y entonces construimos bajo eso, el esqueleto para construir el juego.



Theirry: Por lo que no fue fácil y no surgió de forma natural.

Antoine: Fue todo paso a paso.

Alex: ¿Qué es el Atlas del más allá? ¿Por qué Lara está buscando el artefacto?

Antoine: Supongo que tu respuesta es tan buena como la mía o como la de Lara. Ya sabes, imaginación, la respuesta está en tu punto de vista.

Thierry: Simplemente queríamos un artefacto que parece algo muy exótico. Es para que puedas imaginarlo.

Antoine: Así que la forma del juego es tan buena como tu imaginación lo es, así que, si te atascas, no es nuestra culpa.

Jacky: ¿Por qué al final no llegó a la versión final del juego el gancho? Estoy viendo una animación en un video que Lara usa el gancho.

Antoine: Oh, alguien es un buen observador. Bueno, eso es parte de cómo se trataron las cosas. Algunas se incluyeron y otras no. Teníamos esto, y luego tuvimos otras mecánicas que creíamos eran más inspiradoras y creo que funcionaba mejor.

Brandon: Vimos una visión de algunas mecánicas que no terminaron de cuajar en Lara Croft Go. ¿Puede decirnos acerca de cualquiera de ellas? ¿Llegó a la versión final alguna mecánica durante el desarrollo temprano, o alguno persistió a lo largo de todo el desarrollo?

Antoine: Así que sí, así fue realmente el proceso de como lo hicimos, ya tienes un montón de ideas, haces un intercambio de ideas, muy divergente, escribimos 1 millón posits y entonces convergen, recortas, recortas, ajustas y entonces otra vez, una y otra vez, y otra vez y estamos a través esta situación hasta que encontramos la solución final – pero estoy seguro que si tuviéramos que hacer otros rompecabezas, hay un montón de ideas en nuestra mente que podríamos experimentar.

Thierry: Es también porque es muy sistémico, -algunos parecen muy buena idea, pero tal vez no se mezcla bien con otras mecánicas, así que tuvimos que hacer algunos recortes.

Brandon: Adversarios animales de Lara Croft Go - serpientes, salamandras y arañas - son fantásticos porque son todos piezas del puzle y son parte del juego y forman un ecosistema y que tienen un comportamiento único. ¿Tuvisteis ideas para otros animales durante el desarrollo?

Antoine: Me temo que es la misma pregunta que antes. No obstante, es interesante, hasta donde yo sé, hay 3 adversarios y son los únicos que mantuvimos como en Hitman Go y los vestimos para Lara Croft Go.

Thierry: sí, básicamente es la misma mecánica, el mismo estilo que Hitman Go, sólo que tienen un aspecto diferente y que, en sí mismo, es suficiente, pero también tenemos que decir que la verticalidad y que se suban por las paredes es mucho más diferente que Hitman Go.

Antoine: Verdad. Y es gracioso, cómo en Hitman Go contamos con el primer enemigo que es como la serpiente - era el tío de azul que no se mueve - entonces la segunda persona que encuentras es el que va en línea recta como la araña, y mucho más - y luego a uno chico girando y un montón de otros enemigos, entonces hay también otro enemigo con un perro que te sigue como la Salamandra. de Lara Croft Go, no se introdujeron en el mismo orden. La Salamandra viene mucho antes porque pensamos que hay combinaciones más interesantes con esta mecánica y las arañas llegaron más tarde. Son más simple y funcionan bien con las placas de presión, porque desencadena algo, por lo que vienen más adelante. Se parece bastante a la mecánica de Hitman Go.

Thierry: Pero cuando se trata de otros animales, sí, hablamos de diferentes animales, sólo para disfrazar a estos personajes de Hitman Go, fuimos a través de varias iteraciones, distintas ideas - por ejemplo, queríamos monos. También hablamos sobre como cuando entras en este mundo místico, tal vez teniendo como criaturas más místicas o una evolución de la misma, como las serpientes, salamandras y arañas, pero con un aspecto diferente porque estaban en un universo más exótico, pero al final, como siempre, sólo mantuvimos lo que ya estaba funcionando.

Antoine: Sí y básicamente intentamos mantener lo que ya funcionaba y haciéndolo realmente que quede muy bien. Cuando eliges a un animal, debido a que la cámara está muy lejos, quieres que sea super legible - como que no hay ningún error en la dirección que apunta su cara, por ejemplo, por lo que esto significa que es mucho trabajo en la animación. Todas estas restricciones, debido a que es un equipo pequeño y una pequeña producción, tenemos que tomar limitaciones en consideración también. Así que la decisión está formada por todos estos factores.

Sergio: La música es increíble, ¿puedes revelarnos el compositor?

Antoine: El compositor es una mezcla de personas, pero el compositor principal es Pixel Audio, son un pequeño estudio aquí en Montreal y tenemos a dos personas aquí - Dan Lutz, el director del juego y James Wearing, el director de audio eso nos dio una dirección general de lo que estábamos buscando.

Jacky: ¿Qué os inspiró para la música del juego? A medida que avanzas a través del juego, escuchamos varias piezas según el estado de ánimo para cada mapa, y son realmente bonitas. ¿Estarán disponibles para descargar tal vez?

Antoine: Son muy inspiradoras supongo - lo principal era no dar los típicos latidos de selva clásica, se intentó crear un interesante contraste. En cuanto a referencias concretas, no sé - puedes preguntar a los chicos. Y acerca de si van a estar disponibles para su descarga, es algo que contemplamos, si otras personas parece que les gusta, tal vez.

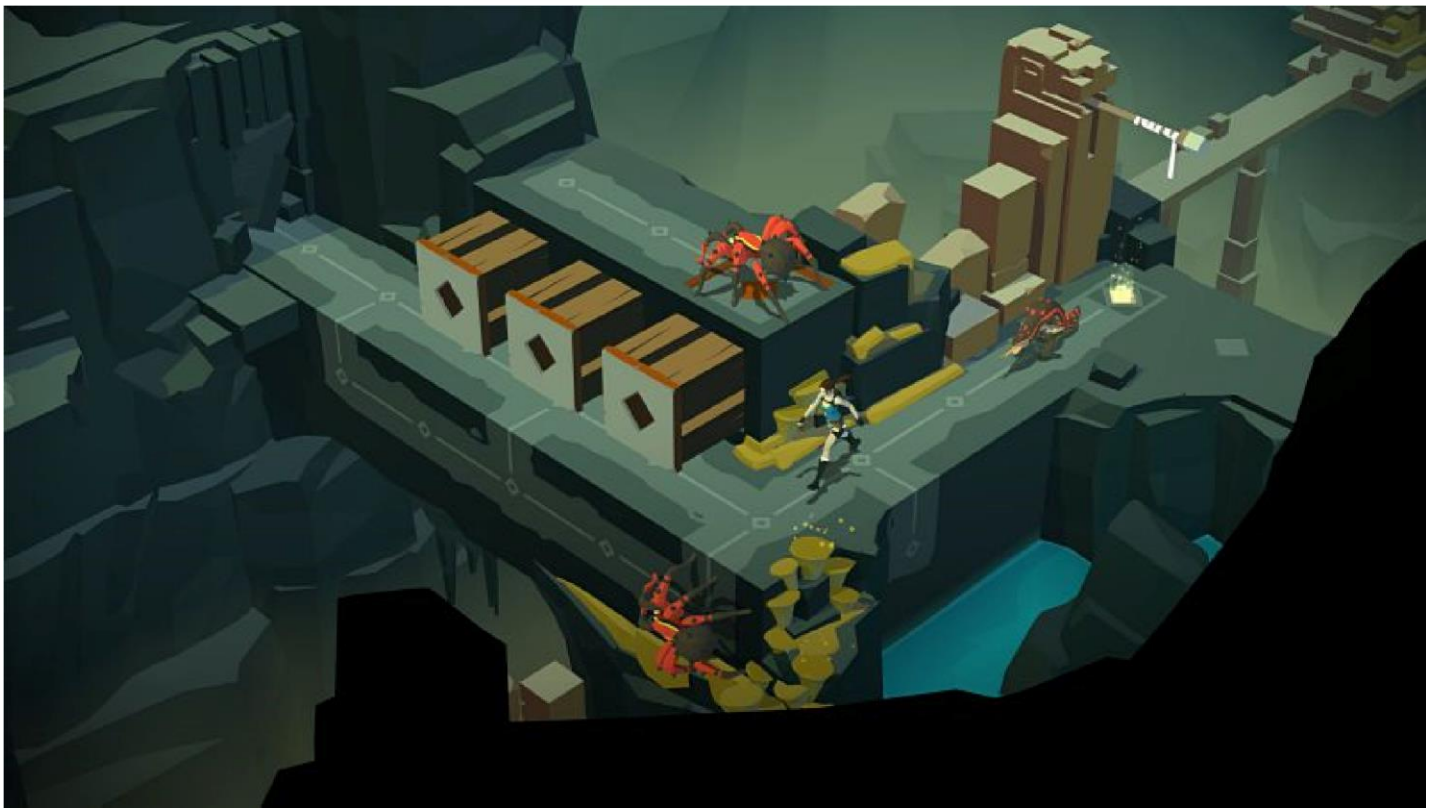
Thierry: Es posible.

Antoine: Es una posibilidad.

Alex: ¿Como se os ocurrió de traer de vuelta efectos de sonidos del juego clásico Tomb Raider (1996) y ponerlos en el juego?

Antoine: Bueno, porque fue nuestra principal fuente de inspiración.

Thierry: Es siempre sobre este factor de nostalgia también. Realmente queríamos dar esta sensación de jugar al viejo Tomb Raider, de una nueva forma, y creo que conseguir algunos de los clásicos sonidos era lo normal, simplemente se esperaba.



Antoine: Supongo que es algo de la naturaleza - discutimos acerca de no hacer como Tomb Raider de 1996 porque no funciona en estos días, ya tiene sus años, 19 años, por lo que las cosas han evolucionado después, un montón de cosas se ha inventado desde entonces. Pero queríamos capturar más esa sensación de cómo nos sentimos, así que introducimos algunos sonidos tan icónicos que forman parte de nuestra memoria cuando éramos niños jugando. Y por supuesto, no queremos tener la banda sonora entera donde cada efecto solo fuera del primer Tomb Raider, pero sí aquellos que son realmente icónicos, que realmente va a desencadenar algo en la mente de la gente.

Brandon: No quiero echar a perder nada, pero digo que la lucha con el jefe de GO es asombrosamente importante y emocionante - no es lo qué esperas de un juego basado en turnos - tengo que decir para mí personalmente, el segmento con el pilar fue un poco una decepción en comparación con el resto de cosas. Creo que realmente has encontrado el equilibrio adecuado entre el diseño más estructurado que era necesario y la libertad de los jugadores para resolver el puzle. ¿Era el jefe más difícil que podías conseguir para rompecabezas en el juego de lucha? Era una idea ambiciosa: ¿sientes que logró el objetivo?

Antoine: Para el jefe en realidad, no era tan difícil. Sabíamos que queríamos que fuera parte del juego. Pensamos que era genial tener una lucha con el jefe en forma de rompecabezas basado en turnos. Lo único claro con la lucha del jefe - y que por eso lo guardamos para el final - es que sabíamos que esto sería utilizado solamente en el juego en los niveles de jefe, así que en vez de ser super sistémico como el resto de mecánicas, sabes que sólo vas a estar como en 2 niveles y eso es todo. Por lo que todo es más difícil, te centras en esos dos niveles en lugar de trabajar para muchos niveles, eso es todo. Y supongo que siempre es algo que nos emocionó - la lucha de jefe con puzle basado en turnos.

Thierry: Era muy curioso ver cómo se estaba funcionando, porque en mi mente era como un poco raro tener una pelea de jefe por turnos, pero realmente funcionó y fue muy interesante. Felicidades a los diseñadores porque no era fácil.

Loic: ¿Que fue el mayor reto? Que franquicia fue más difícil para adaptar, ¿Tomb Raider o Hitman?

Antoine: Ambas tienen sus especificidades. Con Hitman, tuvimos que cumplir con el concepto de Go, pero por otro lado ahorramos algo de tiempo porque no teníamos animaciones ya que se trabajó bien con la estética de juego de tablero con forma de universo de Hitman. Tomb Raider, la dificultad fue el reinventarte, pero manteniendo lo que funcionó, pero eres un año mayor y más sabio, ya sabes, tienes un año de experiencia, un juego sobre tus hombros. Así que ambos son diferentes y de diferentes formas. Simplemente eso.

Thierry: De hecho, son juegos con mucha dificultad de hacer.

Antoine: ¿Ambos?

Thierry: Sí. Como un hecho general, el juego de rompecabezas que nos gusta tratar y que sea tan minimalista como sea posible en términos de contar una historia o diciéndote qué hacer y que el diseño parezca tan sencillo, en realidad es muy difícil de hacer.

Antoine: Sí, algo simple es difícil de hacer. Porque siempre es fácil de añadir cosas. Sabes, alguien dijo, que es perfecto cuando no hay nada que puedas quitar, y creo que eso es lo que se intenta - es cómo hemos intentado trabajar, pero realmente es muy duro. Tienes que trabajar muy duro.

Thierry: Siempre quieres añadir algo más, pero es realmente difícil hacer lo contrario.

Sergio: Escuché muchos comentarios de otros fans, y a todos le encanta el juego gracias a la complejidad de los puzles, ¿algún plan de hacer una secuela? ¿Podría el juego actualizarse en un futuro con más logros y trajes gratuitos?

Antoine: Bueno, ya sabes, si a la gente le gusta y sentimos que la gente quiere más, bien, no lo sé, probablemente, no lo se. Realmente no podemos decir nada en este punto. No hay planes confirmados para eso, pero ya sabes, ya veremos... ya veremos.

Thierry: Todo es posible.

Antoine: Exactamente, exactamente. Cómo se suele contestar a esto, mira a nuestra trayectoria en el estudio y lo que hemos hecho para otros juegos, y.… sí. Creo que hay una cosa, sin embargo, si hacemos algo, lo haremos bien - como sin duda no queremos un segundo producto chatarra. La regla del estudio es como, ya sabes, un juego excelente en el móvil, así que sólo lo haremos si realmente creemos que es una propuesta convincente y que no sientes que es exactamente lo mismo. ¡Necesitamos algo que sea como... Woh!

Loic: ¿Y qué acerca de algunos extras? Banda Sonora, libro de arte, una réplica de bocetos... Nos encantaría ver algunos conceptos de arte.

Antoine: Bueno, suficientemente interesante, ambos juegos de GO no son juegos con mucho trabajo de arte. Fue más del estilo repeticiones de niveles existentes y entonces Thierry estuvo haciendo algún concept art encima de esto, algo así como sugerencias al equipo desarrollador, por lo que algunos se implementaron en el juego, algunos no tenían sentido, y así una vez y otra vez. Pero si, tenemos algunos conceptos de arte. Es algo más, así como un refinamiento de los niveles existentes más que piezas de arte.

Thierry: Tenemos algunas cosas, pero son más como pintadas encima en lugar de ilustraciones completas como se suele hacer en algunos juegos de triple-A, por ejemplo, pero en este juego era el director de arte y el artista del concepto. Así que realmente no tengo tiempo para hacer cualquier bella ilustración, francamente. Principalmente bocetos por encima y pinturas rápidas para los conceptos del nivel.

Antoine: Creo que pasamos más tiempo tratando de descubrir lo que va a ser la dirección de arte. Probamos algo, se trabajó, pasamos más tiempo en hacer el juego y probar cosas en del juego que de hacer un concepto de arte o un documento o un PowerPoint que explica lo que debe ser el juego. Realmente creemos que el juego te revela como tratas las cosas y ves lo que pega y lo que no, así que un tipo muy diferente de producción final.

Thierry: Pero hay algunas pequeñas cosas, así que si, quizás las podamos compartir pronto online.

Sergio: Por cierto, buena idea de traer los trajes clásicos. ¿Como elegisteis esos y no otros?

Antoine: De hecho, Crystal Dynamics nos ayudó mucho en eso, especialmente Meagan Marie, la Community Manager ella nos ayudó a encontrar que trajes son los que la gente más le gusta. Y hay otros pocos que nos gustó mucho, y pensábamos, oh, este sí que está muy bien, recuerdo cuando era niño simplemente me gustaba. Y por el resto ella realmente nos ayudó mucho. Especialmente para introducir el traje de buceo.

Robin: El traje de SOLA. Si, añadir acerca de eso desde el lado de Crystal, Meagan y yo nos fijamos ambas en él. Meagan hizo una gran parte de buscar y averiguar lo que parecían los más nostálgicos, y los que realmente resonaban con la comunidad, y luego Square Enix Montreal estuvo realmente muy acertado tomando comentarios y averiguando cual encajaría muy bien en el juego. Así que es un equilibrio muy agradable que nos dieron para trabajar. Fue un gran trabajo de equipo.

Thierry: Está realmente bien poder cambiar los trajes en ambientes distintos - aunque el traje del Ártico no encaja en el entorno, pero está genial.

Antoine: Me gusta especialmente llevarlo en el área de las cuevas, cuando lleva el traje del ártico, realmente sientes como que hace frío de repente.

Robin: También, recuerdo que estábamos buscando para averiguar que trajes realmente combinaban con los diferentes entornos, fue un factor que consideramos.

Antoine: Legibilidad - es como cuando hicimos los monstruos y elegir que animales poner, queríamos algo con no destacara tanto porque Lara es tan pequeña en este juego y fue un factor importante para nosotros.

Alex: Lara Croft GO es oficialmente un éxito, ¿habrá expansiones con nuevas tumbas, retos o niveles de los juegos clásicos?

Antoine: Me temo que ya hemos respondido a eso.

Loic: ¿Crees que podéis crear un editor de niveles de Lara Croft go tal como se hizo con los primeros juegos?

Antoine: Bueno, no sé, el asunto de los editores de niveles. Como bien dije antes, tenemos un reglamento tácito y todas estas cosas que, en esta situación sabemos que no funcionan. Si fuéramos a lanzar un editor de niveles, necesitaríamos asegurarnos de todas estas cosas, y estoy bastante seguro que simplemente no se puede. Sería muy difícil de comprender para alguien que no ha pasado un año o dos trabajando en juegos del estilo Go, ya sabes. Así que no creo, no lo sé. No sé si tendría mucho sentido que la gente creara niveles, realmente es tirar el tiempo, me encanta los editores de niveles, pero no sé si es el mejor juego para ello.

Thierry: Definitivamente no, no lo creo.

Brandon: El concepto de juego GO de crear turnos de rompecabezas de franquicias de triple A es genial, y la ejecución del concepto tanto del sicario como de Lara Croft es absolutamente brillante. ¿Tienes los ojos en cualquier otra franquicia para la serie GO, y hay alguna posibilidad de un Lara Croft Go 2? Estoy seguro que muchos fans lo sienten como yo - hay mucho potencial en Lara Croft GO.

Antoine: Bueno como yo dije, si sentimos que tenemos una propuesta convincente y es algo que realmente la gente quiere, entonces tal vez, pero en este momento no hay nada realmente confirmado.

Loic: ¿Tiene alguna anécdota divertida acerca del juego? ¿Algún huevo de Pascua? Pudimos reconocer el logo de Square Enix Montreal en algunas de las puertas...

Antoine: Oh si, veo a lo que te refieres, eso fue gracioso. De hecho, eso no fue intencionado. ¿Anécdotas? Bueno, realmente no escondimos nada.

Thierry: Creo que pretende hacerlo, pero como la mayoría de las cosas sólo toma tiempo. Buenas ideas - tuvimos miles de buenas ideas para Go, pero tienes fecha límite y tienes tantas cosas para tratar de pulir, que no sé si tenemos tiempo para hacer algunos huevos de Pascua. Definitivamente queríamos. Por ejemplo, para las reliquias, hubo una estatua de Hitman Go, como la estatua de oro, pero no hay, ¿verdad? Había algunas ideas, pero sólo que no tenemos tiempo para aplicar todas ellas.

Antoine: Generalmente, los huevos de Pascua - son como una diversión y cosas que haces por otro lado, y quería principalmente pulir. No dejan mucho tiempo para pequeñas cosas que generan diversión, no añaden mucho, especialmente cuando ya teníamos el sistema de vasijas, que es como encontrar cosas en los ambientes, es tipo huevo de Pascua, al menos la misma mecánica de esta clase. Por lo tanto, al final no tenemos tiempo. En un momento dado recuerdo que también teníamos el secreto enfriar áreas que pensamos, pero luego, ya sabes, otra vez - si queríamos hacerlo, nos hubiera gustado hacerlo realmente bien y no tenemos tiempo para eso.

Loic: 20 años después de su primera aparición Lara Croft encuentra todavía nuevas aventuras; ¿Crees que es realmente una fuente inagotable? ¿Todavía tiene espacio para crear nuevas experiencias para el jugador sin ser repetitivo?

Antoine: Bueno, espero que lo sea - es decir, al menos eso es lo que hemos intentado demostrar, ¿no es así? Que una plataforma que es tan diferente de PC o consola donde ella nació, y podemos que Lara Croft puede ser reinventada para adaptarse a este medio y una atractiva experiencia. Sabes que es un personaje - hay 20 años de juegos detrás - y un universo tan rico, hay tantas referencias. Tomamos el primer juego como referencia, pero otras personas pueden inspirarse en otras épocas de Lara Croft. Y, sabes, cuanto más crees, más usted puede inspirar a otras personas u otros equipos de trabajo, etcétera, etcétera. Por lo tanto, creo que algo muy agradable. Y aún hoy en día contamos con la marca de Tomb Raider y la marca de Lara Croft, y aún dentro de la marca Lara Croft tienes el juego GO, Guardian de la luz y el templo de Osiris - para mí, es tan icónica que podemos empezar a hacer diferentes variaciones alrededor de él, y que es muy interesante ver cómo que va a ir en el futuro.

Thierry: La escena de la aventura por sí misma es tan amplia que creo puede tener cualquier fin. Se puede ver en otro tipo de juegos, películas o franquicias de entretenimiento. Hay siempre lugar para historias, personajes y nuevas aventuras.

Antoine: Lara Croft - probablemente ella sea uno de los tres personajes de videojuegos más emblemáticos de siempre, y es supongo por lo que comenzamos el proyecto. Todo el mundo quiere hacer un juego de Lara Croft. Hicimos un juego de Lara Croft. Esto es algo que si alguien me hubiera dicho hace 20 años no me lo creería.

Thierry: Cuando empecé era realmente como si fuera un competidor y era como que necesitaba para vencer a Lara Croft.

Antoine: ¿Hace 20 años?

Thierry: Sí, fue como, que buen juego, este es el peor competidor para nosotros. Y ahora, al final lo hemos hecho. Antoine:

Hicimos un juego de Lara Croft, vaya locura. Que humillación…

Thierry: Tengo que pillar un avión ahora mismo, así que os tengo que dejar. Muchas gracias por vuestras preguntas.

Antoine: Ahora que Thierry se fue, tengo 5 minutos en caso que queráis hacer preguntas extras para ser respondidas.

Brandon: Una anotación, creo que muchos jugadores y fans están diciendo que el juego es corto y que los rompe cabezas podrían ser más difíciles, no lo toméis como algo negativo, sino como positivo, creo que es una muy buena noticia porque eso quiere decir que la gente realmente le gusta y quiere más.

Antoine: Si, estoy de acuerdo, si ellos actuaran como, "no, eso fue suficiente", eso hubiera sido simplemente pasar un buen rato.

Nicolas: Me encanta la dificultad, es algo muy diferente para todos. Seguro, podemos leer la crítica de IGN, por ejemplo, diciendo, otra vez, que el juego es demasiado fácil, pero luego ves para un amplio público, que el juego es realmente bueno y te apetece, sí, no sé. Es su opinión, y si la gente quiere más, siento que es un halago.

Antoine: Y para nosotros, porque es una historia, en comparación a Hitman Go que es una sucesión interminable de niveles, realmente queríamos que el juego se finalizara. Siempre pensamos que las tasas de terminación deben ser alta. Y si la tasa de terminación es alta, entonces eso significa que muchas personas han terminado el juego, y si les gusta luego quieren más. Algo así como lo que se esperaba. Queremos terminar el juego y decir, ¡sí, lo terminé!

Nicolas: Y creo que las personas encontrarán más fácil, porque tal vez han jugado Hitman Go antes, así que son gente que ya utilizó este concepto del juego basado en turnos.

Antoine: ¿Supongo que hay más personas que dicen que es corto en lugar de personas diciendo que es fácil, que es diferente, ¿no? Corto, tomarlo como un cumplido. Fácil, es realmente una cuestión de algunas personas que al igual, que ven a través de

la matriz, y creo que la mayoría de la gente de lo que hemos visto de la regeneración, encuentran la cantidad correcta de dificultad. Así que, de todos modos, tiendo a estar de acuerdo con lo que estás diciendo.

Al finalizar la sesión, los sitios fan felicitan a los desarrolladores del juego y les dan las gracias por su tiempo por llevar a cabo la entrevista.