

PAVEL DOBROVSKÝ, MARTIN BACH, PETR POLÁČEK, LUKÁŠ GRYGAR a další

O HRÁČI A LIDECH



LEVEL

O hrách a lidech

Vyšlo také v tištěné verzi

LEVEL

**Pavel Dobrovský, Martin Bach, Lukáš Grygar, Petr Poláček,
Jaroslav Švelch, Jan Švelch, Jan Horčík, Jan Olejník, Tereza
Krobová, Ladislav Loukota**

O hrách a lidech – e-kniha

Copyright © Naked Dog, s.r.o., 2023

Všechna práva vyhrazena.
Žádná část této publikace nesmí být rozšiřována
bez písemného souhlasu majitelů práv.

LEVEL

© Pavel Dobrovský, Martin Bach, Lukáš Grygar, Petr Poláček, Jaroslav Švelch, Jan Švelch,
Jan Horčík, Jan Olejník, Tereza Krobová, Ladislav Loukota, 2022
Fotografie © Pavel Dobrovský, archiv respondentů, archiv redakce časopisu Level, 2022
Cover Illustration © Karel Matějka, 2022
© Naked Dog, s.r.o., 2022

ISBN tištěné verze 978-80-907964-4-7

ISBN e-knihy 978-80-907964-7-8 [1. zveřejnění, 2023] [epub]

ISBN e-knihy 978-80-907964-5-4 [1. zveřejnění, 2023] [mobi]

ISBN e-knihy 978-80-907964-6-1 [1. zveřejnění, 2023] [ePDF]

PAVEL DOBROVSKÝ, MARTIN BACH, PETR POLÁČEK, LUKÁŠ GRYGAR a další

O HRÁČH A LIDECH



LEVEL

Tato kniha by nikdy nevznikla bez podpory našich skvělých čtenářů a fanoušků časopisu Level během crowdfundingové kampaně na webu startovac.cz. Děkujeme!

Těm z nich, kteří si jako odměnu vybrali právě tuto publikaci, děkujeme navíc i jmenovitě:

Lukáš Alina, Tomáš Antoš, Michal Babák, Luboš Balek, Vít Bulvas, Aleš Čech, Milan Čihák, Ondřej Dostál, František Friš, Jan Galko, Jan Gebhart, Marek Grác, Vojtěch Hlava, Ondřej Hlaváček, Vojtěch Holub, Jiří Hrad, Vladimír Hrinčár, Martin Hromádko, Daniel Felix Hrouzek, Adam Huječek, Jan Chaloupka, Jiří Chuděj, Jan Ilavský, Lukáš Junga, Jan Kalous, Martin Kobylka, Ondřej Koch, Pavel Kolář, Jan Konrád, Lukáš Kopřiva, Pavel Koutský, Kateřina Kovandová, Jan Koza, Jakub Kramata, Jan Krejčárek, Martin Krejčí, Zdeněk Kubec, David Kuča, Tomáš Kučera, Václav Kučera, Samuel Lehotský, Lukáš Linhart, Martin Lola, Jaroslav Lucák, Honza Martínek, Karel Matějka, Ashley Matuška, Ivo Melka, Jonatan Merta, Petr Michalička, Petr Molík, Luděk Najman, Dominika Novotná, Vít Novotný, Michaela Oplíštilová, Matěj Oravec, Michal Palán, Petr Pelech, Jaroslav Příbyl, Jiří Prudík, Radek Pyšný, Patrik Rak, Ivo Ramian, Pavel Roman, Pavel Rzehák, Tomáš Sak, Tomáš Sedlák, Michal Suchan, Martin Ševic, Lukáš Širhal, Jirka Špaček, Radek Špelda, Michal Šrámek, Jan Šrom, Ladislav Štojdí, Josef Švajgl, Zdeněk Švec, Petr Tesař, Vítězslav Toman, Jiří Tomšů, Lukáš Troníček, Jana Unzeitigová, Martin Vaněk, Jiří Vítek, Milan Vlasák, Martin Volf, Dariusz Zabdyr, Zdeněk Záruba, Jaroslav Zemánek, Jan Zikán, Michal Zoubek, Miroslav Žák, Marek Žváček

Speciální poděkování za podporu během přípravy knihy a konzultace:

Jan Bobrovský	Martin Stehlík
Martin Schovanec	Veronika Dobrovská
Pavel Koutský	Naďa Bachová
Ondřej Průša	Jana Vlková
Veronika Kopečková	Kristýna Diblíková

Děkujeme i všem bývalým i současným autorům, redaktorům
a **čtenářům časopisu Level!**

DON DAGLOW	— 14
PETER MOLYNEUX	— 28
JOHN ROMERO	— 44
RICHARD GARRIOT DE CAYEUX	— 58
KLÍČ KE KULTU	— 70
WARREN SPECTOR	— 80
PAUL NEURATH	— 92
HARVEY SMITH	— 104
DINGA BAKABA	— 118
NEJLEPŠÍ KAPELA NA SVĚTĚ	— 130
PAUL BARNETT	— 138
CHRIS ROBERTS	— 152
DAVID BRABEN	— 166
VE SMÍRNÉ SIMULÁTORE V ROCE JEDNA	— 178
NOAH FALSTEIN	— 186
RON GILBERT	— 200
CHARLES CECIL	— 212
DAVE GILBERT	— 226
LORNE LANNING	— 240
JESPER KYD	— 254
NOBUO UEMACU	— 266
OTEVŘETE UŠI!	— 278
TECUJA MIZUGUČI	— 292

FRANTIŠEK FUKA	—	304
KRÁLOVSTVÍ ZA KAZETU	—	318
JINDŘICH SKELDAL	—	326
JAKUB DVORSKÝ	—	338
SLAVOMÍR PAVLÍČEK	—	350
MAREK ŠPANĚL	—	362
VÁLČILI JSME ZA ŠPANĚLA	—	376
DANIEL VÁVRA	—	384
JAN ILAVSKÝ	—	398
BRIAN FARGO	—	412
CHRIS AVELLONE	—	424
TIM CAIN	—	438
JÁ, LEGENDA	—	452
RHIANNA PRATCHETT	—	464
BRENDA ROMERO	—	476
MILION DŮVODŮ PROČ DĚLAT HRY	—	486
RAMI ISMAIL	—	492
ALEXIS KENNEDY	—	506
PALMER LUCKEY	—	518
JOHN BAIN	—	532
SWEN VICKE	—	544
PATRICE DÉSILETS	—	558
REJSTŘÍK LIDÍ, HER A FIREM	—	572

Dále připravujeme v edici LEVEL



Sledujte level.cz

POKLADY HERNÍHO SVĚTA

Příběhy vývoje největších herních legend.

Ty nejlepší okamžiky z vývoje her jako *Wing Commander*, *Duke Nukem 3D*, *Doom*, *Heroes of Might and Magic*, *Mass Effect*, *World of Warcraft*, *Dune 2*, *Full Throttle*, *Another World* a mnohých dalších.

VELKÁ HISTORIE ČESKÝCH HER

Revoluce byla jen začátkem. Dozvíte se, jak divoká byla devadesátá léta na české herní scéně, a jak se čeští vývojáři proslavili po celém světě. Od začátků v podobě *Tajemství Oslího ostrova* a *Dračí historie* k hitům jako *Operace Flashpoint*, *Mafia*, *Samorost*, *Factorio* a *Beat Saber*...



← První rozhovor v prvním Levelu byl s podnikatelem Miroslavem Mrňou, který provozoval prodejnu počítačových her a podílel se na vývoji *Unlimited Warriors*.



← Jindřich Skeldal jako redaktor a Petr Chlumský jako fotograf připravili pro Level sérii rozhovorů s českými vývojáři v letech 2002–2003.



← Roku 2013 se zásadně mění podoba a struktura časopisu, rozhovory získávají větší rozsah a redaktoři za nimi létají po celém světě. Jako první se v remasterované rubrice objevuje Dean Hall, autor *DayZ*.

První rozhovor vyšel v Levelu 24. ledna 1995. Tedy hned v tom prvním. V dalším čtvrtstoletí se z rozhovorové rubriky stala nedílná součást Levelu. Redaktoři vyzpovídali stovky herních designérů, programátorů, grafiků, scenáristů a technologických průkopníků. Rozhovor ze stránek časopisu nikdy zcela nezmizel. Někdy si vzal nep-lacené volno anebo rovnou delší dovolenou, ale po nějakém čase se zase vrátil.

Dobrý rozhovor je atraktivní pro všechny tři strany. Pro tazajícího se, dotazovaného i pro čtenáře. Autoři v něm mají možnost bez mezičlánku redakční interpretace velmi bezprostředně sumírovat své zkušenosti a vysvětlovat, jak se postupně mění jejich přístup v závislosti na zrodu nových technologií. Tak blízký kontakt běžný článek nezvládne. Při čtení rozhovorů se dostáváme za fasádu grafiky a zvuků. Objevujeme, z čeho a jak se hry rodí. Je to důležité třeba i kvůli tomu, abychom si uvědomili, že udělat hru není jen tak a že v těch dlouhých letech čekání na vydání se ukrývají tisíce hodin hledání cesty k tomu nejlepšímu výsledku. A to je vlastně sjednocující téma všech 37 rozhovorů, které na vás čekají.

Rozhovor také zdůrazňuje osobnost vývojářů, která často v záplavě jmen v titulcích zaniká. Vývoj počítačových her je kolektivní práce, přesto je chyba vnímat je jako produkty, kterým nedává jasné směřování jeden člověk – řekněme mu pro nedostatek lepších výrazů herní režisér. Od toho filmového se výrazně liší, vždyť jeho svět a příběh jsou závislé na tom, zda hráč pohne myší nebo Źukne do ovladače. Použije klíč nebo nastoupí do auta. Zvedne zbraň nebo se bude plížít stíny. Někdy je takový herní režisér řemeslníkem, jindy pak přepadává do auterství (nebo se v něm úplně topí), stává se tedy tím největším motorem vývoje celé hry. Je to jeho vize, jeho touhy a jeho úspěch nebo zklamání.

Pro následující výběr jsme sáhli do posledních 10 let existence časopisu Level. Tehdy totiž redakce začala pokládat rozhovory za jeden z pilířů obsahu a podpořila jejich vznik cestami do zahraničí za konkrétními osobnostmi. Většina z následujících rozhovorů proto vznikla „z očí do očí“, tedy při osobním setkání, které bylo dlouho dopředu plánované v rámci konference, návštěvy zahraničního studia nebo při návštěvě osobností České republiky.

Naším cílem za těch posledních 10 let nebylo mluvit jen s vývojáři, jejichž hra se blížila do finále. Mnohem zajímavější nám přijde, co daný autor dokáže říct sám o sobě a o své vývojářské filosofii. Často kreativitu jednotlivců doprovází dramatické životní události, ať už je to dětství v rozpadající se rodině na okraji společnosti anebo cestování do vesmíru, na jižní pól a do Antarktidy či snaha skrz hry pronášet jasný a výrazný politický názor.

Pro účely knihy jsme do rozhovorů zasahovali. Přidávali jsme odpovědi, které se původně do povídání nevešly, ale také jsme ubírali nerelevantní části. Cílem nebyla autocenzura, ale snaha zachovat v knize především tu hodnotu, která přežije dlouhé roky.

Herní autoři jsou lidé, kteří se odvažují velkolepých kousků ve virtualitě i realitě. Jsou to snílci, stojí na hranici technologických možností, experimentují a jdou za voláním digitálních sirén. To dělá jejich práci a myšlenky zábavné a přitažlivé. Na dalších stranách to sami zjistíte.



DON DAGLOW

Muž, který byl u toho.



Text: Pavel Dobrovský



DON DAGLOW

Designér, scenárista, průkopník

*1953, USA

Vzdělání: Scenáristika na vysoké škole Panoma College v Kalifornii

První hra: *Baseball* [1971]

Známý díky: *Utopia*, *Neverwinter Nights*, *Stronghold*

Zaměstnavatelé: Mattel, Electronic Arts, Brøderbund Software, Stormfront Studios, nezávislý

„Don Daglow začínal jako učitel, a je to poznat. Společně jsme byli součástí konzultačního sboru a Don se vždy příkladně a svědomitě zajímal o jednotlivé vývojáře. V přednáškách kombinuje osobitost se zajímavým obsahem, takže jsou nezapomenutelné a užitečné. A samozřejmě jde o legendárního a cenami ověřeného vývojáře a manažera, který zároveň neztrácí kontakt s řemeslem a uměním herního vývoje. Jako praktik, archivář, obhájce a konzultant je to jednočlenná armáda, která bojuje za lepší hry a lepší herní průmysl.“

Bob Bates, zakladatel studií Infocom a Legend Ent.



**Rozhovor vyšel
v Levelu 298
v prosinci 2019**

Setkáme se nad schody před hotelovou restaurací. V zástupu mladých a nadějných vývojářů, návštěvníků konference Reboot, je nepřehlédnutelný. Není to kvůli černému obleku a výrazu šibala. Tok lidí u něj přibrzdí jako auta před retardérem. Každý druhý se zastaví, na něco se zeptá a Don odpoví. I přes svůj seniorský věk zůstává relevantní. Naše povídání má pak spíše formu vyprávění než rozhovoru. Don Daglow stál u začátků herní scény, na futrech kanceláře má řadu „byl jsem první“ zářezů a jako dramatik umí odvyprávět svůj životní příběh. Nechat si ho uniknout, to by byl opravdu hřích.

Je to už 50 let, co se pohybuješ v herním průmyslu. To je hodně!

Přesněji, je to 51 let.

Tak nás vezmi do stroje času a pojďme se podívat do minulého století.

S potěšením! Nikdy by mě nenapadlo, kam mě dovede ta hra, kterou jsem udělal v 10 letech. Byla to moje první hra. Ještě jsme neměli doma počítač, nikdo neměl počítač! Psal se rok 1962, četl jsem stripy *Peanuts*, ve kterých se vyskytoval i pes Snoopy. Některé díly naznačovaly, že pod Snoopyho boudou je rozsáhlý podzemní labyrint. A já se do něj chtěl podívat. Táta si nechával žehlit košile a dostával je složené přes tvrdý kartón. Z kartónů a šachovnice jsem udělal základ deskové hry, ve které pronásledoval *Peanuts* Snoopyho skrz labyrint. V pravidlech bylo všechno, od způsobu pohybu po omezený dohled postav.

Kam tě to dovedlo?

Cesta k počítačovým hrám, myslím tím nejen počítačové, ale i ty televizní, nebyl vědomý

proces. V 10 letech to tak nefunguje, dítě nerozhoduje o své budoucnosti racionálně. Zajímaly mě stolní hry, trávil jsem v nich hodně času a moje vášeň určovala, co mě baví a zajímá. Na střední jsem hrál deskovou hru na motivy baseballu. Byla jednoduchá a její pravidla omezená, tak jsem je kompletně přepracoval. Znáš to pravidlo, že když něco uděláš, ber to jako šanci.

Ano. Ale nikdy jsem se podle něj nedokázal řídit. (smích)

Já ho tehdy neznal. Kdyby ano, tak jsem poslal dopis vydavateli hry, že jsem udělal jejich hru lepší a že bychom mohli spolupracovat na její nové edici. Patnáctiletý kluk si prostě řekne, že se mu nebudou věnovat a jde dál, kam ho okolnosti a zájmy vedou.

Je to chyba, které lituješ?

Je to ponaučení, které mě provázelo zbytek života. K počítačům jsem se dostal s notnou dávkou štěstí. Žádné jiné vysvětlení neexistuje. Na akademii jsem studoval divadelní scenáristiku. Akademie sdružovala řadu nejrozumnějších oborů pod jednu střechu, matematici chodili do kantýny se studenty společenských věd. Proto tam byl počítač PDP-10 a několik dalších systémů. Přístup k nim měli jen učitelé, doktorandi a studenti matematiky a fyziky. Nikdo jiný se na ně nedostal. A když ano, tak jen pro studijní či pracovní účely. Jenže na nich byly také hry!

Jak se tam dostaly?

Aby systémy vypadaly výkonně a přitáhly studenty k programování! Když někdo zkusil hrát, tak ho systém po krátkém čase vykopnul a dozírající doktorand ho vyhodil z učebny. Hrát hry bylo plýtvání času, na počítači

se musíš učit nebo pracovat! *[smích]* Já se k nim dostal roku 1971. Pamatuji si, že to bylo pozdě v noci, vracel jsem se z přednášky na kolej, když jsem na chodbě zaslechl ťukání klávesnice. Šel jsem po zvuku. Pár studentů si vytáhlo terminály do pokoje.

DRAMATIK NA PDP

Co sis o tom myslel?

Studoval jsem scenáristiku a divadelnictví a počítal jsem, že po ukončení studia se stanu učitelem. Ve volném čase jsem dělal editora zpravodajství ve studentském rádiu. Tři hodiny týdně vysílání, byla to bžunda. Co jsem měl dělat s počítačem? Koukal jsem, jak tiskne informace na papír, protože terminály neměly monitory. Tiskl pomalu, písmeno po písmenu. Slovo po slově. Větu za větou. Na základě toho, co jsem pak zadal, vytiskl jiný výstup. S mým zaměřením jsem viděl, že před klávesnicí sedí publikum, které interaguje s počítačem. Viděl jsem experiment na poli nového divadla.

Jak jsi se naučil programovat?

Ostatní studenti mě začali učit programovat, zbytek jsem pochopil přepisováním cizích programů. Zkoušel jsem různé věci. Sepsal jsem program na analýzu slov použitých v Shakespearově díle a v básních Emily Dickinsonové a hledal jsem opakující se slovní vzory. Pak jsem napsal konverzačního bota *Ecala*, jednoho z prvních v Severní Americe. Psal jsem v Basicu, Fortranu, Pascalu, Snobolu. Přes den jsem psal studijní programy, po nocích jsem upravoval zdrojáky cizích her. A takhle jsem to dělal 9 let, protože jsem pokračoval ve studiu přes postgraduál a stal jsem se učitelem na té samé škole. 9 let jsem měl jeden účet v systému! To nikdo jiný neměl. *[smích]*

No, taky 9 let na PDP-10! *[smích]*

Jen abychom si rozuměli, PDP-10 by zaplnil místnost, ve které sedíme [z důvodů hledání klidného místa během konference probíhal rozhovor v předsálí hotelové sauny -pozn. ed.]. Podlaha byla tak čtvrt metru vysoká a ukrývala kabeláž propojující zásuvky, cívkové magnetofony a pevné disky. Pracoval jsem s 36 kB pamětí.

Na PDP-10 jsi napsal roku 1972 *Star Trek*, který tě de facto proslavil jako herního autora.

Nejen! Napsal jsem i *Baseball*, ve které se výsledky událostí tiskly na papír, podle kterého hráč zadával parametry dalšího odpalu. Revize baseballové hry, včetně grafické, mě doprovázely až do 90. let. *Star Trek*, to byla bokovka. Nešlo o moji původní hru, přebral jsem cizí program, rozvinul ho, a přitom se učil programovat. Můj *Star Trek*, to byla na dnešní poměry v podstatě textová divadelní hra, jejíž události byly skriptovány. Hráč reagoval na situaci textově a stejným způsobem se dozvídal vývoj scény. Pak tu byla ještě jedna hra se stejným názvem, kterou podle Wikipedie udělal Mike Mayfield. V té se cestovalo po galaxii a bojovalo se s nepřáteli. Jeho hra se rozšířila raketovou rychlostí po všech školách. *Star Trek*, na které jsem se podílel já, už tak proslavená nebyla.

Říkáš, že jsi přepracoval cizí program. Jak byla vnímána autorská práva?

Na školních systémech si mohl zdrojáky programů kdokoli stáhnout na magnetický pásek a následně program modifikovat. Byl to skvělý způsob, jak se naučit programovat. Když jsem udělal novou verzi cizí hry, nahrál jsem ji do systému a hned ji mohl

hrát ostatní. Později z toho byly problémy, protože programy vycházely vytištěné v časopisech a jejich autoři dostávali honoráře. Takže kdokoliv mohl postahovat zdrojáky ze systému, poslat je do časopisu a dostat peníze. Mnohokrát lidé poznali své programy podle stylu kódování nebo komentářů, ale nenašli své jméno. Nebylo to dobré, byla z toho blbá nálada.

Tehdy si uvědomili, že mohou programováním a zejména programováním her vydělávat, že?

Přesně. Ztratilo se v tom to uznání, které autor nové verze hry projevovat původnímu programátorovi. Dnes bychom řekli, že jsme byli schopnými modery. Jakmile se do toho dostaly peníze, tahle stavovská čest se vytratila.

POPRVÉ V DUNGEONU

Ve všech zdrojích jsi uváděn jako autor první RPG hry. Jmenovala se *Dungeon*.

To mi nemusíš připomínat. *[smích]* *Dungeon* jsem začal psát roku 1975. V ten samý rok přišlo nařízení, že z důvodů zvyšujícího se počtu uživatelů a programů v systému se paměť vyhrazená pro uživatele snižuje na 32 kB. *Dungeon* ale jel na 36 kB! Musel jsem ořezat některé možnosti, což bylo dobré cvičení v rozeznání toho, co je důležité. Hodilo se mi to v mnoha případech v následujících dekadách, když jsem optimalizoval a krátil obsah her.

Bylo to skutečně první RPG?

Na Wikipedii se to píše. *[smích]* Myslím, že to nelze říci, protože počítače oslovovaly tisíce mladých lidí, kteří hráli hry na hrdiny a měli blízko ke školním systémům. Například na systému PLATO v té době také vznikala první RPGčka. Nikdo neví, kdo byl

první. Je v tom zmatek. Rád čtu knihy o téhle éře kvasu, ale i jejich autoři jsou bezradní a nevyznají se. Kdybych tam tehdy nebyl, nevím, co bych si měl myslet. *[smích]* Co vím ale jistě, že roku 1975 se prohnalo školou šílenství *Dungeons & Dragons* a my hru okamžitě adoptovali. Divadelníci byli jedni z prvních lidí, kteří si to fakt užívali na plné obrátky. *[smích]*

Jak se to promítlo do *Dungeon*?

Dungeon byla vášeň, ale při zpětném pohledu se chytám za hlavu a říkám svému mladšímu já, co všechno mělo vypustit a osekát. *[smích]* Naprosto fanaticky a věrně jsem přepsal pravidla *D&D* do hry, takže fungovala až nechutně přesně, včetně iniciativy, souboje na meče, náhodných setkání s monstry a dalších. Někdy jsme to hráli ve skupině. Stáli jsme kolem PDPčka, zírali do vytištěné mapy bojové situace, která se skládala z dvaceti řádek hvězdiček a otazníků a postupně každý z nás ovládal akce své postavy v družině.

Multiplayer!

Na ten právě PDP-10 nebylo dobré. Konkurrenční systém PLATO ho uměl lépe, ale na PDP jsme mohli hrát tak maximálně současně s kamarády u jednoho terminálu a hrát na tahy. V systému sice mohlo být 48 uživatelů zároveň, ale každý z nich byl nezávislý a každému z nich se přiděloval výpočetní výkon. Systém byl kvůli tomu hodně pomalý. Univerzita totiž pronajímala výpočetní čas dalším podnikům. Náš počítač třeba využívala blízká nemocnice a její uživatel měl vyšší prioritu než my. To znamenalo, že my mohli hrát jen tehdy, když neběžely nemocniční programy, které naplno zatěžovaly procesor.

Takže jste dělali tahové hry a čekali, až na vás přijde řada?

Zní to směšně, ale systémová omezení nás nutila k programování tahovek anebo her, které byly často přerušovány výběry další cesty. Nešlo si jen tak sednout a hrát. Navíc tu bylo neustálé riziko, že náš program vymaže z paměti administrátor, který přijde na to, že je v systému puštěná hra. A pak jsem se stal administrátorem já. *[smích]* Byla to dobrovolná pozice bez nároku na odměnu. To mi nevadilo, protože jsem měl k dispozici vlastní terminál, který byl jen můj. Jakmile jsem vyřešil všechny pracovní věci, věnoval jsem se na něm programování *Dungeon*. Nikdo mě nemohl vyhodit ze systému! *[smích]*

„Zpátky k prvním domácím strojům. Byly primitivní? Ano. Daly se na nich hrát hry? Ano.“

JAZZ & DEVELOP

V 70. letech také vstoupily mezi lidi arkádové automaty. Jak jsi je vnímal?

Roky letěly kolem a dneska se těžko vzpomíná na to, kdy jsem poprvé viděl *Pong*. Ono to ani není důležité. Když jsem ho hrál, věděl jsem, že to není moje parketa. Já dělal na počítačích, arkády byly na míru stavěný a jednoúčelový hardware. Vývoj probíhal i na naší straně barikády. Někdy v polovině sedmdesátek jsme poprvé dostali jednobarevné CRT monitory, takže jsme nemuseli hrát *Dungeon* na tiskárně, ale viděli jsme grafiku.

To docela ušetřilo papír, že.

A čas. *[smích]* Nemuseli jsme čekat stale-tí, než se vytiskla mapa. Na monitoru se zobrazila za 20 sekund! Byl jsem z toho na větvi. Dvacet řádek hvězdiček a otazníků se zobrazí za 20 sekund? To je neuvěřitelná rychlost! *[smích]*

Jak jsi vnímal možnost, že počítače nebo herní konzole budou mít lidé doma?

Věřil jsem, že se to stane roku 2020. *[smích]* Všichni jsme přece věděli, že počítače stojí miliony dolarů a musíš jim vyhradit obývací. Nedovedl jsem si to představit. Koncem 70. let přišly osmibity. Atari, Apple, Commodore. Tehdy to začalo vypadat jako pravda. Objevili se lidé jako David Crane, Nolan Bushnell, Nasir Gebelli, Donna Baileyová, Steve Jobs...

Potkal jsi se s nimi osobně?

S mnoha z nich až v 21. století. Je to zvláštní, byla nás spousta, co jsme dělali do her a počítačů, ale dlouhé dekády jsme se mýjeli. Přitom to byl tak malý píseček. Ale zpátky k prvním domácím strojům. Byly primitivní? Ano. Daly se na nich hrát hry? Ano. Měly lepší grafiku než my na našich sálových počítačích? Ano. Nejsem informatik, jsem divadelník, takže jsem netušil, co to znamená. Ale chtěl jsem se účastnit. Jednoho dne roku 1980 jsem jel autem a poslouchal R&B rádio, zrovna hráli z jazzového alba *Kindness Joy Love & Happiness*. Náhle se ozve reklama, chcete se podílet na vzrušující budoucnosti videoherního průmyslu?

Zajímavý výběr reklamy pro jazzové rádio.

To jsem si říkal taky. Bylo to, jako by na mě skrz rádio promluvil Bůh. *[smích]* Ale nebyl to přelud, protože výzva končila telefonním

číslem 213 978 JOBS. Pamatuji si to, protože tohle číslo změnilo můj život. Nevím, jestli se po jeho vytočení ještě dovoláte do hračkářny Mattel. Já se tam dovolal. Sdělil jsem jim, že píšu hry už 9 let. Měli mě za lháře, protože něco jako profesionální autor her tehdy neexistovalo a oni si neuvědomovali existenci univerzitní scény. Nakonec souhlasili s pohovorem.

Protože vím, že to dopadlo dobře, tak mě zajímá, jestli ti řekli, proč dávali náborovou reklamu na jazzovou stanici?

Snažili se najít afroameričany pro větší diverzitu pracovního kolektivu. Už tehdy na to mysleli. Přijali mě a dalších pět lidí. Naším úkolem bylo porazit Atari a jejich Atari 2600 s konzolí Intellivision. To je spojení slov inteligentní a televize. Ta měla na trhu velký úspěch, v době mého příchodu se jí prodalo už přes 200 000 kusů. A čísla rostla. Ti čtyři další v týmu, to byli profesionální programátoři. A já tam stál v podstatě proto, že jsem zavolał na náborovou reklamu. Štěstí, nic než štěstí. *[smích]* Do té doby jsem učil, napsal jednu divadelní hru, programoval po večerech a prodal jsem jednu reportáž do významného časopisu. Začínal jsem kariéru profesionálního spisovatele. A pak najednou stojím v týmu Intellivision.

PRVNÍ KOMERČNÍ SIM

Hned roku 1981 přesáhly prodeje milion kusů. O rok později jsi vydal první simulační strategii hry, jmenovala se *Utopia*. Jak jsi k ní dospěl?

Nejprve jsem psal výukovou hru, která využívala rozšiřující klávesnici s integrovanou kazetovou mechanikou. Ta měla ale tolik výrobních problémů, že hra nikdy nevyšla. Naštěstí mi to zabralo jen tři měsíce. A pak,

namísto abych dostal úkol, mi řekli, že si můžu dělat, co chci. Protože jsme měli už pár sportovních her, potřeboval jsem něco jiného. Nemohla to být arkádovka, protože těch bylo všude plno. A tak jsem přemýšlel o svém životě, zejména o učení a učitelství.

Jak to souvisí s *Utopi*?

To je záhada, že? Poslouchej. Doučoval jsem děti z chudinských čtvrtí. Jejich rodiče neuměli číst ani psát a děti byly ve výuce pozadu. Nebyly hloupé, ale nešlo jim čtení. Neměly doma knihy a další zdroje vědomostí. Učit je pomocí hraní bylo mnohem lepší. Ve školní kavárně byly stoly a židle na noc složené do rohu. Na zemi bylo čtvercové linoleum a já s pomocí černé izolační pásky udělal hranatou mapu světa. Když přišel ráno ředitel, podivil se a namísto toho, aby mi strhl prémii, zavolał novináře a ti napsali o tom, jak učím zeměpis a dějepis. Studenti se pohybovali po dlaždicích s papírovými loděmi a plánovali strategii, jak se dostat z jednoho místa na druhé. Jeden z nich je na Facebooku mým kamarádem, i když jsem ho učil před 45 lety. To je jedna z cest vedoucích k *Utopia*.

A ta další?

Film *Vraždicí bestie* [*The Killer Shrews*, 1959 - pozn. ed.]. Není to zrovna špička kinematografie, ani té béčkové. Pár lidí je uvězněno na ostrově, na kterém vlivem radiace zmutují rejsci do obřích rozměrů. Hrdinové musí uniknout. Je to konina, ale splňuje základní podmínku herního designu o jasném vymezení herního světa. Měl jsem tedy ostrov jako herní svět a mapu světa z kavárny jako způsob zobrazení. Věděl jsem, že rejsky do toho tahat nechci, protože jsem takovou malou herní počtu filmu složil už roku 1978 a bylo to

asi tak inteligentní jako ten film. Takže jsem namísto zdrhání před rejsky napsal strategii, ve které je nutné stavět průmyslové budovy a snažit se rozvíjet svůj ostrovní stát.

V tvé historii je neuvěřitelné množství prvenství. Není to jen *Dungeon* nebo *Utopia*, ale také *Intellivision World Series Baseball*, ve které jsi poprvé ve videohře použil kamerové úhly.

Myslel jsem, že to není v Evropě moc známé?

Není, ale v Evropě umíme také číst Wikipedii. [smích]

[smích] Snažili jsme se napodobit styl televizních sportovních přenosů. Věděl jsem, že to hardware Intellivision zvládne. Musel jsem dostat povolení od nadřízených, což šlo lehce, protože mě zrovna přesunuli do manažerské pozice. Najali jsme programátora Eddieho Dombrowera, který na mé mateřské akademii vystudoval matematiku a tanec. Pochopil, o co mi jde, a zvládl kameru a animace související s jejím přepínáním skvěle naprogramovat. No, a když bylo hotovo, tak se zrovna zhroutil americký herní trh. Smůla.

DEN, KDY SE ZHROUTILY HRY

Jak na velký herní krach vzpomínáš?

Víceméně ho můžu ilustrovat tou mojí revoluční baseballovou hrou. Její historie hodně vypovídá o celém tehdejší herním průmyslu. Ukazovali jsme demo hry na poradě Mattelu. Ředitel marketingu si demo zamiloval a zadal podřízenému, aby do pěti týdnů běžela v televizi reklama na naši novou hru. To mi zmrazilo krev v žilách, protože jsme ukazovali demo, pár animací a obrázků spíchnutých dohromady pro navození dojmu o výsledku. Okamžitě jsem řekl, že

dokončení potrvá ještě půl roku a výroba cartridge zabere dalších pět měsíců.

Takže v podstatě rok.

Ředitel marketingu na mě bojovně vyjel s tím, že Mattel je ve válce s Atari. A ve válce nejde o to, aby si lidé kupovali to, co zrovna máme.

A o co jde?

Aby si lidé nekupovali od konkurence, dokud nebudeme mít něco na krámě my. Tak to řekl. O pět týdnů později koukám na televizi a v ní vystupuje tiskový mluvčí Mattelu. Byl to Američan s britským přízvukem, zvláště ní kombinace sama o sobě. Stojí na černém pódiu, na kterém jsou tři nasvícené stojany zakryté plátnem. Strhne první. Tam je *Home Run Baseball* od Atari. Ušklíbne se, prohodí něco o primitivnosti. Pak strhne druhé, tam je standardní baseball od Intellivision. Pak strhne třetí a tam běží naše demo. Není to hra. Je to demo. Budoucnost her, zadeklamuje dramaticky mluvčí. Neřekne nic o dostupnosti. Snaží se lidi ohromit budoucností, která neexistuje. No, než jsme se do té budoucnosti dostali, padl herní trh v Americe. Moc se té naší hry neprodalo. Dnes je na eBay za 450 dolarů. [smích]

Jak Mattel reagoval na krizi?

Pracoval jsem ještě na softwarovém plánu pro Intellivision 3, ale ta se nikdy nerealizovala. Herní krach nás všechny smetl, i když jsme to nekoupili tak silně jako čistě technologická konkurence, která prodávala jen hry nebo počítače.

Proč?

Protože Mattel je hračkařskou firmou. Intellivision se prodávala v hračkařstvích. Celá mentalita byla hračkařská. Hračkaři vědí,

že jakmile hračka přestane být oblíbená, musí se jí co nejrychleji zbavit a neprodukovat další. Autoři softwaru a hardwaru to nevěděli, takže vydávali další hry a herní stroje, neposlouchali varovné signály. V rámci vydavatelské války se na pulty dostávaly uspěchané a nefunkční hry.

Znáмым příkladem je *E.T. the Extra-*

***-Terrestrial* pro Atari 2600, která byla tak strašná, že milion cartridgí nechaly Atari a společnost Warner zakopat do pouště.**

Musím uznat, že v Mattelu mě nikdy nikdo nenutil vydat hru dřív, než jsem ji považoval za hotovou. Teprve ke konci jsme vydali dvě hry, které dobře vypadaly, ale špatně se hrály. Nikdo si toho nevšiml, protože herní byznys se rozpadal a všichni měli jiné starosti.

Nebojíš se, že se bude podobná událost se saturací trhu a válkou producentů opakovat i v současnosti?

Tehdejší situace byla unikátní. Distributorský přístup se však nemění, takže to v zásadě možné je. Ostatně už na konci první desetiletky 21. století si trh procházel krizí. Nástup Nintendo Wii a hraní na telefonech narušil přirozený přechod na novou generaci konzol. Přechod z PlayStation 2 na 3 a z Xbox na Xbox 360 se moc nevydařil, hodně se propouštělo. Byly to miniaturní verze naší velké krize z osmdesátých let. Historie se opakuje. Uvedení modelu free2play vybudovalo velká impéria, která vydržela dva nebo tři roky, než se zhroutila. Další krize, větší nebo menší, zase přijde.

Jak jsi v době Intellivision vnímal možnosti evropského trhu?

Moc jsme o tom nevěděli. Intellivision se dostala do některých zemí, a když někdo ze

zaměstnanců jel na dovolenou do Evropy, tak ji třeba vyfotil ve výloze. Neměli jsme přístup k číslovu o prodejnosti.

ZROD ELECTRONIC ARTS

V té době se začaly hlásit o slovo domácí osmibitové počítače. V západní Evropě to byl ZX Spectrum, ve Spojených státech Apple II, Commodore 64 a TRS-80...

Tomu jsme říkali „trash“ (odpad -pozn. ed.). [smích] Osmibity udržely herní autory nad vodou. Zajímavé je, že na nich vycházely tituly, které čerpaly z programů napsaných pro sálové počítače typu PDP. Studenti měli najednou možnost psát hry doma, tak pokračovali v těch z velkých počítačů. Hodně se dařilo simulacím, dneska bychom řekli budovatelským strategiím, ve kterých se člověk staral o své území. Utkvěla mi v hlavě *Santa Paravia* od George Blanka. Skvělá strategie.

Co ti ještě utkvělo?

Reklamy na Commodore 64! Byly fantastické. Ptali se zákazníků, jestli chtějí, aby jejich děti hrály hry, nebo jestli se mají učit programovat a používat počítač k řešení domácích úkolů. Byla to neuvěřitelně efektivní strategie. Commodore se začal prodávat jako housky na krámě. Když to viděla konkurence, prostě složila zbraně. Prodejci řekli, že budou prodávat jen Commodore a nic jiného. Podle mého názoru byl nástup a úspěch Commodore posledním hřebíkem do rakve starých her.

Ty jsi v ní ale neležel.

Vypadalo to bledě. Ozval se mi Trip Hawkins, zakládal tehdy Electronic Arts, jestli bych nešel vyvíjet hry pro Commodore 64 a Atari 800. Když tvým pracovním světem

otřásá apokalypsa, když hodnota průmyslu klesne z 5 miliard na 150 milionů a když je namísto tisícovek pozic otevřených jen pár stovek, tak se nerozmýšlíš. Nikdo nechce být tím, kdo se utopil na Titanicu.

Electronic Arts byla asi dost jiná firma, než jaká je a jak ji vnímáme dnes.

Nebyl to gigant! Trip měl v hlavě plán. Chtěl dělat hry pro domácí počítače, nechtěl vstoupit do bitvy s konzolemi. Rozhodně to nebylo jednoduché. Na začátku roku 1984 si svolal všechny zaměstnance do zasedačky. Nebyla to velká místnost, ale zaměstnanců bylo jen pár desítek. Trip šel k věci. Oznámil nám, že se v daném stavu trhu neudržíme a nemůžeme se vracet žebrat k investorům o další peníze. Namísto toho, řekl, všichni na palubu a začněte makat. Zamrazil nám růst platů, zamrazil kancelářské rozpočty, výdaje, zamrazil snad dokonce i mrazák v kuchyňce. *(smích)* A fungovalo to! Viděli jsme, že trh osmibitů roste a že na něm máme pevné místo, jen musíme přežít tuhé časy.

Jaká byla tvoje role v Electronic Arts?

Trip zavedl pozice producentů. To nikdo předtím neměl. Já jsem byl najat jako producent, a protože nikdo nevěděl, co to přesně znamená, jezdili nás školit producenti z nahrávací společnosti A&M Records. Založili ji Jerry Moss a Herb Alpert, kteří byli také jedněmi z investorů do rodící se Electronic Arts.

Co tě naučili?

Je to vlastně docela vtipné, protože jsme v Electronic Arts pak vydávali hry v krabicích, které se podobaly deskám. Uváděli jsme na nich jména autorů stejně, jako se uvádějí na hudebních albech.

Tak to tvoje jméno muselo být na spoustě přebalů!

Producenti měli zakázáno montovat se do navrhování hry. Byli to neviditelní lidé. Mohli jsme autorům pomáhat a podporovat je, ale nesměli jsme jim mluvit do jejich vlastní práce. Vypadalo by to pak, že se jako producenti snažíme strhnout na sebe pozornost. Autor hry byl jedinečný, jeho jméno prodávalo. To byla velká změna oproti předchozím rokům, kdy se autor neuváděl, protože se na něj buď kašlalo, anebo byl pro firmu příliš cenný. Během práce pro Intellivision nám třeba v jednom televizním rozhovoru změnili jména, aby si nás někdo nedohledal a nepřetáhl k sobě. *(smích)* V Electronic Arts bylo mojí prací dát dohromady tým, pomoci postavit hru a vylepšit ji. Musel jsem se z navrhování her stáhnout.

Kdy si se k němu vrátil?

Trvalo to pár let. Ale trochu jsem se k němu dostal už roku 1984, kdy vyšla *Adventure Construction Set* od Stuarta Smithe. Stuart napsal hlavní kampaň, jenže já chtěl pořádně vypíchnout sílu celého programu, a tak jsme se domluvili na dodání menších prezentačních dobrodružství. Napsal jsem je a nikdo si toho nevšiml. Na balení jsem nesměl být uvedený, ale Stuart napsal moje jméno do titulků jako spoluautora.

Takže z toho byl po vydání průšvih.

Nechtěli se mě zbavit, takže jsme kolem toho taktně přešli. *(smích)* Produkce mě bavila, po Electronic Arts jsem odešel do Brøderbund, kde jsem s Jordanem Mechnerem pracoval na *Prince of Persia* a s Willem Wrightem na *SimCity*. V Brøderbund to bylo dobré, ale svrběly mě ruce. Chtěl jsem se vrátit k hernímu návrhářství, a tak jsem si založil koncem

80. let studio Stormfront, ve kterém jsme nejprve udělali baseballovku *Tony La Russa Baseball* a následně se vrhli do RPGček.

PRVNÍ MMORPG

U Stormfront se musíme zastavit. Vydali jste *Neverwinter Nights*...

...kterou si lidé neustále pletou s hrou od Bioware. Ve skutečnosti ale nemají nic moc společného. *(smích)*

...a další tituly, ve kterých jsi se vrátil k *Dungeons & Dragons*. Jak k tomu došlo?

Spolupracovali jsme s produkční SSI na RPG *Gateway to the Savage Frontier*. Oni již vyvíjeli engine pro *Dark Sun* a nechali nám engine Gold Box. Naším úkolem bylo překlenout čas, než vyjde *Dark Sun*, vydáváním her s licenci *D&D*. Jejich hra nabírala skluz, a tak jsme měli poměrně hodně prostoru dělat vlastní hry.

Neverwinter Nights byla jednou z prvních, možná úplně první grafická online hra, předskokan toho, co dnes nazýváme MMORPG. Je to tvé další prvenství.

Zajímaly mě možnosti hraní přes vytáčené modemové připojení. Ještě u Electronic Arts jsem uvažoval o online titulu, ale teprve po založení Stormfront jsem do toho šlápl. Bylo trochu zvláštní, že mi zavolali lidé od Stevea Case, který založil AOL [America Online, poskytovatel připojení v USA -pozn. ed.]. Sháněl tehdy vývojáře, aby pro jeho síť udělali hry. Nikomu se do toho nechtělo, protože nevěřili, že by mohl být úspěšný.

Ty ano?

V online hraní jsem viděl nové možnosti zábavy. S Casem jsme se domluvili prakticky okamžitě na dvou titulech s tím, že jsem mu

slíbil dodat hry prakticky za nulové náklady. Jen jsem potřeboval pokrýt provoz studia. Všechno to dávalo smysl. Uměli jsme dělat hry s licenci *D&D*. Měli jsme engine. Chápali jsme multiplayer. Zavola jsem do SSI a taky jim to dávalo smysl. V San Franciscu se potkaly technické týmy AOL a SSI a našly způsob, jak udělat grafické multiplayerové RPG. Byl to riskantní projekt. Nikdo nevěděl, co všechno se může pokazit. Na konci schůzky jsem pevně řekl Caseovi, že to zvládneme. Potřásli jsme si na to rukou. Byl to jeden z těch stisků, které cítíte ještě dlouho.

Proč?

Protože jsem sázel na jeden projekt celé své studio. Byl to krok na nezmapované území. Smlouvu jsme podepsali na začátku roku 1990 v Las Vegas během technologické výstavy CES. Musím to odvyprávět, protože naše schůzka byla neuvěřitelným divadelním výjevem. *(smích)* Chuck Kroegel z SSI bydlel v hotelu Excalibur, který je stylizovaný jako hrad krále Artuše. Potkali jsme se v restauraci. Jim Ward z TSR [vydavatelé *D&D* -pozn. ed.], Chuck, producent z AOL a já. Mluvili jsme o projektu fantasy hry na hrdiny v salónku, který měl v oknech vitráže s artušovskými výjevy a obsluhovali nás číšníci ve fantasy kostýmech. Měl jsem pocit, že se na nás usmívají snad i samy hvězdy. *(smích)*

Jak to dopadlo?

Měli jsme na vývoj 18 měsíců a dodrželi jsme je. Za rok běžela beta verze a my hledali způsob, jak do ní dostat 30 lidí najednou. Nešlo by to bez geniální programátorky Cathryn Matagové, která nakonec dokázala dostat do jednoho světa ne 30, ale rovnou 50 lidí. V průběhu dalších let pak 500. Bylo to nutné, protože popularita AOL vystřelila

do nebes. Zároveň firma nezvládala vlastní růst, nebyla schopna pokrýt požadavky všech zákazníků a pomalu umírala.

Studio Stormfront každopádně přežilo a udělali jste spoustu fantastických titulů. Osobně z vaší produkce zbožňuji *Stronghold*.

Tak to jsem rád! Hru jsem vymyslel a rád na ni vzpomínám. Mimochodem, poprvé jsme v ní využili 3D ve strategii v reálném čase.

SLÁVA A PROKLETÍ DEVADESÁTEK

Jak zpětně hodnotíš ta devadesátá léta?

To byla dekáda inovací! Když jsem začal dělat komerční hry, sedávali jsme v kavárnách a fantazirovali o tom, jak naše primitivní grafika z několika pixelů v budoucnosti zmorfuje do vizuálu srovnatelného s kvalitami televizního vysílání. A pak jim všem ukážeme, říkali jsme se smíchem. A najedou přišly devadesátky a my byli v tom. CD-ROM. 700 MB! Vysoké rozlišení. Počet barev. Grafické akcelerátory. První pokusy o virtuální realitu. Dabing. Hudba. Nová generace hardwaru znamenala nový styl přemýšlení. Do té doby jsme se museli omlouvat za to, že hry vypadají tak neotesaně. V devadesátkách se to změnilo. Vykřikovali jsme, že jsme na technologické špičce, srovnatelní s filmem. A tohle volání interaktivní zábavy zaslechl Hollywood. Začali jsme se vídat s jeho zástupci.

Co přinesli?

Ty nejhorší a ty nejlepší byznysové strategie ze svého oboru. Technologicky byly hry lepší než televize a film. A herní průmysl si kvůli tomu dal gól do vlastní brány. Začal se porovnávat s filmem, nejen co se týče technologie, ale i co se týče pracovních postupů a byznysového uvažování. Rozpočty se nafukovaly, aby byly hry co nejkrásnější.

Vydavatelské firmy měly úspěch a vstoupily na burzu, kde se jich zmocnili akcionáři, kteří primárně vyžadují větší úspěch. Velkým firmám začali šéfovat manažeři z jiných oborů. Začala bitva o peníze, ve které se ztrácela hratelnost.

V jakém smyslu?

Velké společnosti jsou v konkurenčním vztahu. Ve velikosti mají výhodu, kterou si potřebují pojistit. Začaly vystrkovat menší společnosti z trhu a nakupovat malá studia. Nastavily podmínky trhu tak, aby vše bylo tak drahé, že si to ti menší nemohou dovořit. Z patnácti hráčů jich zbylo nakonec asi pět. Latku pro vstup na herní trh nastavili tak vysoko, že ji nikdo nepřelezl.

Nemuseli jste se omlouvat za grafiku, ale zároveň jste přišli o tvůrčí svobodu.

Nebylo to až tak dramatické. Ale devadesátky, to jsou také vysoké rozpočty na vývoj a obsazení trhu giganty. Je to přirozené, každý chce peníze. Tak končila 90. léta. Dá se to vnímat i tak, že teprve tehdy se průmysl opět naplno vzpamatoval z krachu na začátku 80. let. S překročením neviditelné hranice mezi 20. a 21. stoletím naplno dospěl v ekonomickém slova smyslu.

Jak se to promítlo na lidech?

Myslím, že každý dobrý designér je a musí být dětinský. Když je mu vnucena dospělost, není to pro něj a jeho tvorbu dobré. Průmysl dospěl a na spoustě lidí to nezanechalo dobré následky. S 21. stoletím přišla do her spousta špatných věcí, ale stejně dlouhý byl seznam těch dobrých, které se objevily.

Ty o hrách mluvíš celý svůj život.

Je to zábava. ●

Neverwinter Nights byla první multiplayerovou online hrou s grafickým zobrazením. Běžela v letech 1991 až 1997 na službě AOL. Vznikala přitom už od 80. let, tehdy ještě v textovém i grafickém provedení. Omezení byla samozřejmě dána tehdejšími možnostmi síťového přenosu ve stovkách až tisících kilobitů za sekundu.



Počítačový systém DEC PDP-10 [DECsystem 10] je aktuálně vystavený v Living Computer Museum v americkém Seattlu. Právě na něm vytvořil Don Daglow své první hry, jedny z prvních počítačových her vůbec. Už před déle než půlstoletím.



PETER MOLYNEUX

Prodavač iluzí.



Text: Pavel Dobrovský



PETER MOLYNEUX

Programátor, designér, podnikatel

*1959, Velká Británie

Vzdělání: Vysoká škola technologická ve Farnborough

První hra: *The Entrepreneur* (1984)

Známy díky: *Populous*, *Syndicate*, *Magic Carpet*, *Dungeon Keeper*, *Black & White*, *Fable*

Zaměstnavatelé: Bullfrog, Lionhead, Electronic Arts, 22cans

„Proč vždycky citují toho zatraceného Petera Molyneuxe?

Je nadšený, inteligentní a nesmírně upovídaný. Je strašně nedis-
krétní. Hraje si s absurdními koncepty. Ozve se nám.“

Kieron Gillen, Marvel



**Rozhovor vyšel
v Levelu 303
v květnu 2020**

Stačí jen několik minut s Peterem Molyneuxem a cítím se nespůj: jak je možné, že konverzace plyne, jako bychom se znali desítky let?

A pak mi to dojde: my ho známe, on nás ne. Ani nemusí. Ví, že my víme. Že jsme strávili desítky hodin v jeho hrách, naslouchali jeho slibům a sledovali jeho skandály. Klidně a otevřeně odpovídá i na nepříjemné otázky, strategicky střídá skromnost s pýchou a ve správnou chvíli nechává vystoupit své fanfaronské nebo snílkovské já. Molyneux – symbol videoherních možností z přelomu tisíciletí. Molyneux – značka. Molyneux – legenda. Molyneux, který v tom umí chodit i v šedesáti letech.

Na satelitních mapách jsem viděl, že tvé studio 22Cans má sídlo v britském Guildfordu. Proč zrovna tam?

Má to dva důvody. Jednak jsem guildfordský rodák, a pak, když jsem začátkem 80. let pocítil touhu podnikat ve hrách, neměl jsem peníze na přestěhování do Londýna. Guildford byl levný. Známý mi dohodil kanceláře na Bridge Street poblíž nádraží. Zaměstnal jsem pár lidí, pojmenoval novou firmu Bullfrog, a než jsem se stačil nadechnout, rozjel se ten videoherní vlak neuvěřitelnou rychlostí. Firma začala růst, nabírali jsme nové lidi a většina z nich se nechtěla stěhovat nebo dojíždět do Londýna. Zamknuli jsme v Guildfordu s Bullfrog, ale i s Lionhead a nyní s 22Cans.

Podle mapy je kolem tvého sídla spousta dalších herních studií a hned přes ulici od 22Cans je bývalé sídlo tvého již zrušeného studia Lionhead.

Zírám na něj z okna každý den. *[smích]* Hodně z těch okolních studií založili vývojáři, kteří prošli Bullfrogem nebo Lionheadem. Občas mám

pocit, že žiju v centru svého světa. Když jdu do samošky pro chleba, potkávám spoustu lidí, se kterými mě spojují bývalé projekty. Komunita v téhle části Guildfordu je soudržná a naprosto jedinečná a světová. Oficiální místa uznala, že tu vyrostlo něco důležitého a starosta mi předal symbolické klíče od města a nějaké ceny a odměny. Na radnici jsou pyšní, že Guildford je videoherní pojem. Vždycky mě vyslechnou.

A co jim tak říkáš?

Zasazuji se o založení a provozování videoherního startupového centra. Profesionálové by v něm začátečníkům vysvětlovali možnosti a způsoby tvorby her. Vážnější zájemci by udělali s pomocí mentorů první hru nebo se začlenili do existujícího týmu. Jenže jednání na úradech jsou zdloouvavá a úmorná. Už jsem je vedl tolikrát, že znám jejich průběh dopředu a nazpaměť. Úředníci si mě vyslechnou, usmějí se a moudře pokývají hlavami, a tím to končí, protože vlastně moc netuší, k čemu by to bylo dobré. Na argument, že v jiných anglických městech a v Evropě podobné programy jsou, odpoví, že Guildford je nepotřebuje, protože už na videoherní mapě je. To jim stačí. Jako diplomat stojím za zlamanou grešlí, nejsem schopen přesvědčit je o opaku a už mě to vysvětlování ani tolik nebaví.

Oproti tomu rozhodnutí v herním průmyslu bývají svižnější, že?

To se nedá srovnávat. Ve vývoji nebo herním byznysu se něco rozhodne a do několika let je to hotovo. Rozhodnutí úřadu trvá dekády.

ŽABÍ SKOK V OSMDESÁTKÁCH

Víme, jak to vypadá v Guildfordu dnes. Jak to vypadalo v 80. letech, když jsi začínal?

Byly to drsné časy. Neměli jsme profesní komunitu, ani představu toho, co to

znamená být herním vývojářem. Uměli jsme jen sedět na zadku v ložnici a mlátit do osmibitového počítače hru podle svého nejlepšího vědomí a svědomí. Program, grafika, animace, zvuky? Jeden člověk dělal všechno souběžně. Ti graficky tupější zoufale sháněli někoho, kdo by uměl dát dohromady pár pixelů a obráceně. Všichni jsme byli samouci. Školy, kurzy, starší a zkušenější mentoři? Ti nebyli anebo rozhodně neseděli v Guildfordu.

Kdo byl tehdy tvůj vzor?

Určitě dvojčata Oliverovi a jejich série *Dizzy* a Archer Maclean s *Dropzone* a *International Karate*. To byli moji bozi. Také jsem miloval herní časopisy. Byly tmelem, který virtuálně spojoval po celé Anglii kluky s touhou vyvíjet hry. Jen kvůli nim jsme věděli, co se děje ve světě. Trávili jsme nekonečné hodiny přemýšlením o tom, jak udělat něco podobného, jako bylo popisováno v textech a zobrazeno na obrázcích. Viděli jsme, že hry se dají prodávat i přes inzerci v časopisech a že se tím zřejmě dá vydělat. To pro nás bylo motivující, protože to byla jediná šance, jak získat základní kapitál. Banka by nám nepůjčila. V několika z nich jsem zkusil požádat o podnikatelský úvěr na vývoj her a vždycky mě poslali do háje.

Britský herní průmysl byl poměrně napřed v reflexi společenských událostí. Třeba *Monty on the Run* z roku 1985 pro ZX Spectrum reagovala na rozsáhlé hornické nepokoje.

Politický komentář ve hrách je dvousečnou zbraní. Jakmile je přítomný a vychází z lokální záležitosti, musí kolem něj být vystaven tak srozumitelný příběh, aby mu lidé ze všech koutů světa rozuměli. Jinak nebude

rezonovat. Třeba brexit bych z tohoto pohledu považoval za lokální událost, zatímco pandemii za zajímavý motiv, který osloví prakticky každého člověka. Tím neříkám, že by lidé z druhé strany planety nevěděli o brexitu, domnívám se však, že na něj zítra zapomenou. Covid-19 je oproti tomu globální událostí. Už jsem uvažoval nad hrou, která by portrétovala a rozebírala život v izolaci během pandemie. Jaké to je, nepotkávat se s lidmi, nedotýkat se jich, necítit je, ale stále s nimi komunikovat?

Myslíš, čím se v izolaci stáváme, jak se mění náš mikrosvět, ale i ten venku za oknem a ten vzdálený za horizontem?

Je to hodně úrodná půda. Je v pořádku komentovat a reflektovat aktuální dění, ale podle mě musí být globálního charakteru, aby zasáhlo globální publikum. Když bude o hornických nepokojích v Anglii, tak je to fajn, ale osloví jen část lidí.

Zpátky do poloviny osmdesátých let. Právě tehdy se začala rýsovat tvoje budoucí kariéra.

Když jsem začínal, neměl jsem žádný cíl ani plán. Nedokázal jsem si představit, kam mě hry dovedou, a ani jsem je neuměl pořádně dělat. Vždyť první zakázka, kterou jsme v Bullfrogu dostali, byla na konverzi *Druid II* na Amigu, a já ani neuměl pořádně kódovat! Prostě jsem zadavateli nakecal, že to umím. Byl jsem ve správný čas na správném místě a měl jsem, myslím, správnou dávku britského šílenství. My, Britové, umíme být hodně kreativní.

To o sobě tvrdí každý národ.

To je pravda. Nás ale historicky proslavila ochota dělat šílené kroky, které by

Američané, Číňané nebo Japonci nikdy neudělali. Zbytek světa je dost přičetný na to, aby si uvědomoval rizika, která s sebou nesou určitá rozhodnutí. My ne. S tím jsem začal dělat hry.

Tvoje první firma byla synonymem pro skvělé tituly jako *Populous*, *PowerMonger*, *Syndicate*, *Theme Park*, *Theme Hospital*, *Dungeon Keeper*. Nemáme čas probírat všechny...

To by bylo na dlouho. *[smích]*

Chci se zastavit u té, která přesahuje nejen tehdejší světovou produkci, ale vystupuje i ze zaměření na strategie v *Bullfrogu*. Simulátor akčního kouzelníka na létajícím koberci *Magic Carpet*.

To byl hodně podivný projekt. Grafik s programátorskými ambicemi Glenn Corpes, který dělal grafiku *Populous*, byl posedlý 3D prostorem a snažil se naprogramovat plně trojrozměrný engine. Dokonce udělal 3D pro *PowerMonger*. Jednou jsme nad jeho enginem seděli a zírali na to, jak je pomalý. Vykresloval asi tak pět snímků za sekundu. Dobrali jsme se k tomu, že kdybychom na něm postavili simulátor ponorky, tak tu rychlost dokážeme obhájit. Ponorky jsou pomalé a jejich simulace náročná na ovládání. Lidi by se museli plně soustředit na ovládání, na grafiku by jim nezbývalo tolik pozornosti. *[smích]*

Jsem celkem rád, že to nedopadlo. *[smích]*

S rozvíjením hardwaru zlepšoval Glenn svůj engine, až byl tak dobrý, že jsme vypustili vodu a z ponorky udělali letadlo. Ale u simulátoru letadla mě nebavilo komplikované ovládání. Klapy, horizont, vysunování podvozku? Nic pro mě. Další nápad? Akční

střílečka. Prostě doomovka jako řemen. Kdyby vyšla, tak bychom byli v balíku! Technologii jako my nikdo neměl. Jenže já jsem já a bavilo mě prostě a jednoduše létat. Tak jsem do vývoje doomovky hodil vidle. Hledal jsem argumenty, jak zdůvodnit létání, aby dávalo herně smysl a nemuseli jsme se obtěžovat komplexitou simulátorů. A pak to přišlo. Uděláme to o létajícím koberci! Elegantní řešení.

„Zaměstnal jsem pár lidí, pojmenoval novou firmu *Bullfrog* a než jsem se stačil nadechnout, rozjel se ten videoherní vlak neuvěřitelnou rychlostí.“

A skvělá hratelnost. Kdybys měl dnes udělat pokračování *Magic Carpet*, jak by vypadalo?

Překvapuje mě, že nikdo tuhle hrozenou rukavici nezvedl. Pojdme si zafantazírovat. Další *Magic Carpet* by umožnil prožitek létání podobný tomu z *Matrixu* a dal by hráčům pocit extrémní moci. Jejich kouzla by byla strašlivá a ničivá, vyhrála by jim souboj, ale přinesla by také spoustu vedlejších a nutných škod. Měli by svobodu ničit krajinu a přestavovat ji, spouštět zemětřesení, stavět vulkány a sesílat tornáda. Po jejich kouzlech by zůstávaly na zemi ležet miliony nevinných lidí. To by byl zajímavý morální rozpor.

V devadesátých letech koupila produkční společnost *Electronic Arts* řadu malých studií, mezi jinými *Westwood*, *Maxis*,

Origin a Bullfrog. Ta následně zanikla anebo z nich tvůrčí lidé utekli. Co se z tvého pohledu stalo?

Tvorba malých studií se dlouhodobě prolínala s vydavatelskými aktivitami velké firmy. Rozhodnutí Electronic Arts ty nejzajímavější odkoupit za spoustu peněz bylo čistě strategické. Všem se to na začátku líbilo. Noví majitelé nechtěli studia zničit, co by z toho měli? Prostě požadovali další hry. Jenže korporátní kultura se neslučuje s tím, že někdo chodí po kanclu bos, vodí s sebou psa a pořádá přestřelky nerfkami. Noví manažeři zírali na naši pracovní morálku a nechápali, jak jsme vůbec byli schopní někdy dokončit hru. A tak na nás začali používat tabulky, které znali. To uměli. Každý z nás dostal pracovní židli, která byla centrálně schválená, nikdo nesměl do práce po konci pracovní doby a ti naši šílenci se dozvídali, že za jejich pracovní náplň zodpovídá někdo, koho ani neznají a kdo nemá ruce špinavé od vývoje. Korporáty to nemyslely zle, chtěly pomoci, ale absolutně nepochopily, jak rozdílné světy se jim srážejí v kancelářích. Lidé zvyklí žít v tvořivém chaosu a zvládat ho začali odcházet a zakládat vlastní studia, ve kterých pokračovali ve svém stylu a zároveň se vyvarovávali starých chyb.

Z poslední doby je perfektním příkladem třeba Media Molecule s *Dreams*. Patří pod Sony, ale dokázali si zachovat autonomii.

Všechny tyhle týmy začínají své úspěšné projekty slovy: Myslím, že mě napadla docela dobrá hra, neuděláme ji? A jdou do toho. Nemusí plnit korporátní podmínky, psát zavazující prohlášení, jít na ruku marketingu, bát se reakce publika. Prostě to dělají, protože je to baví.

NASAZENÍ LVÍ HLAVY

Musíme se zastavit i u tvého dalšího studia, Lionhead. Klíčová slova: *Black & White*.

***Fable*.**

Fable vnímám jako určitý manifest toho, k čemu jsem směřoval na obecné úrovni. Chtěl jsem změnit RPGčka, která se ve videoherním světě stala synonymem pro komplikovanost. Mým cílem bylo udělat je přístupné, aniž bych je zjednodušoval. Chtěl jsem dát lidem hodně možností, humor, svobodu, nadšení z boje, lásku k vývoji postavy. Dovolit lidem bezbariérově prožívat komplikované žánry, to je důležité.

Vývoj *Fable* spadá do období, kdy ses snažil udržovat paralelní satelitní studia, v tomto případě Big Blue Box, které bylo ale de facto pod tvou kontrolou. Jaká tam byla firemní kultura?

Jak v Lionhead, tak v Bullfrogu to bylo podobné. Lidé milovali svoji práci a já je podporoval v hledání cesty k nejlepší hře. Měli jsme volnou ruku, improvizovali jsme a experimentovali, i když úspěch nebyl zaručen. V mých studiích byly vždy dveře otevřené všem, kteří chodili bez ponožek nebo přitáhli do kanclu kus hardwaru, se kterým zkoušeli, jak rozšířit možnosti her. Byla to nespočetná a šílená parta sjednocená touhou dělat hry. Já jsem byl mezi nimi a vydavatelským korporátem, občas jsem fungoval jako nárazník.

To by mě teda zajímal pracovní pohovor. *(smích)*

Neměli jsme žádné kritérium, zajímalo nás hlavně, jestli mají zájemci autorskou vášeň a jsou ochotní učit se dělat hry. Neměli školy nebo kvalifikaci, ale vývoji her byli ochotni obětovat všechno. Z takových se později stali ti úspěšní.

Lionhead nakonec pohltil Microsoft, stejně jako Bullfrog Electronic Arts. Dnes je studio nefunkční. Jsi kompletně emocionálně oproštěn od toho, jak se rozvíjejí značky jako *Dungeon Keeper* nebo *Fable*?

Na jednu stranu jsem rád, že značky přežívají a někdo pomáhá světům, které jsme vymysleli, nacházet nové publikum. Na stranu druhou cítím roztrpčení nad tím, jak to dělají. Mohlo by to být o tolik lepší! A kdybych měl být úplně upřímný, tak mě těší, že se jim nedaří udělat to lepší, než jak jsem to zvládl já se svým týmem. *(smích)*

ŽIVOT V PLECHOVCE

Co děláte v 22Cans jinak, než jak jste to dělali v Bullfrogu a Lionhead?

Toho je hodně. Za hodně zásadní považuji, že nemáme crunch (vyčerpávající přesčas – pozn. ed.).

Fakt?

Je to vyloučené. Crunch je drtivý, ničí životy. Když nám bylo dvacet, tak to bylo jiné. Ani jsme nevěděli, že crunchujeme. Prostě jsme neměli stálé pracovní hodiny a dřeli jsme jak koně, protože jsme tvorbu her nevnímali jako práci. Dneska je to jinak. Začínáme v 10 dopoledne, končíme v 6 večer. Padla. Nastává čas na soukromé aktivity. Tak to je. Život musí být dostatečně bohatý a vyvážený, a je super, že dnešní herní vývojáři na to dosáhnou.

Zníš, jako že tě to mrzí.

(povzdychnutí) Přišli jsme o kreativitu, která z člověka vytryskne jen v případě, že je na smrt unavený a vyčerpaný, protože bezohledně tlačil sám sebe a svůj tým k lepším výkonům. To mi chybí jako tvůrci. Jako člověku mi to nechybí, protože mám čas

na rodinu, přátele a obecně na život. Doby crunchu jsou minulostí. Ale vzpomínám na ně v dobrém.

V jednom rozhovoru jsi přirovnával herní vývojáře k viktoriánským objevitelům, jako byl David Livingstone nebo Richard Burton a John Speke. Po čem pátráte?

Když je člověk odhodlán vyvíjet pionýrské hry, musí se stát dobrodruhem a objevitelem. Musí mít v srdci odvahu a zápal jít do nitra neznámého kontinentu hledat prameny Nilu s tím, že Nil v našem případě nahrazují nové žánry, úhly pohledu nebo prostě a jednoduše věci, které ještě nikdo nikdy nezkusil. Já hledám něco, co je komplexní a zároveň okamžitě pochopitelné, zábavné a dá mi to pocit uspokojivého hlubokého prožitku, jaký jsem nikdy nezažil. To je můj pramen Nilu. Je to fascinující pátrání plné experimentů a nejistoty.

Jak složité je přesvědčit ostatní, aby se s tebou na výpravu vydali?

Není to tak těžké, jen je zapotřebí vašeň pro věc. Pracuji s úžasnými grafiky, zvukaři a programátory, já jsem vlastně jen rozbuška jejich talentu. Potřebuji jim ukázat, proč vize v mé hlavě bude skvělou hrou. Když jim řeknu, že budeme dělat lepší verzi *Candy Crush Saga*, tak za mnou nepůjdou. Když jim ale vysvětlím, že chci podpořit tvůrčí vlastnosti v každém hráči, zakousnou se a potáhnou za to lano se mnou. Mimochodem, o tom je hra, na které nyní pracuji. Podporujeme v ní tvorbu a hrdost na tvorbu. A to je cíl, který je dost lákavý, aby na ni můj tým přistoupil.

Jak převedeš abstraktní pocity a vyjádření do nul a jedniček, pixelů a polygonů?

Musí se to zkoušet. Zkoušky lidi trápí. Jsou spokojenější, když na papír sepišou seznam

důvodů, proč něco nebude fungovat. Jenže u každého nápadu se dají najít stovky důvodů, proč nepůjde realizovat, a jeden důvod, proč ano. A ten pozná každý tvůrce podle toho, že mu věří. Naplňuje ho nadšením. To je ten jediný skutečný důvod, který stojí za to, aby se nápad zkusil, kurva, udělat! Prostě udělat. Vyzkoušet. Zabít tři, čtyři týdny práce. A co když to nevyjde, strachují se lidé. No, tak jdeme dál, k dalšímu nápadu. Jedině tak se dá tvořit. Ne ve stínu strachu ze selhání. Když nepřijmeme existenci slepých uliček, a že je v pořádku do nich občas zabloudit, tak se ve skutečnosti ztratíme v šedi.

To jsme pořád na té výpravě do nitra nezmapovaného kontinentu?

Ano. Je zapotřebí zkoušet hledat cestu. Stejně jako ti viktoriánští dobrodruzi sedící v Klubu objevitelů v Londýně diskutovali, kam by se mohli vypravit příště. Nevěděli, jestli uspějí nebo pohoří. Nevěděli, jak dlouho to bude trvat a co si mají vzít na cestu. Nevěděli, jestli budou bojovat s monstry, zapadnou do tekutého písku, přijdou někam jako druzí. Prostě diskutovali a hledali cestu, protože žili dobrodružstvím. Zkoušeli to. Jak jsem říkal, momentálně dokončuji hru. V hlavě ale mám další a hrozně mě vzrušuje. *[smích]* Vydávám se na další dobrodružství, a když budu dost přesvědčivý, nalákám do něj programátory a grafiky. Kdo ví, jak dopadne, třeba to bude strašný průšvih. Ale co je mi po tom? Lepší zemřít v boji než v posteli!

Nechceš o své nové hře popovídat?

Ještě nejsem připraven o ní mluvit veřejně, zatím je především v mé hlavě. Vidím ji, cítím ji srdcem a vím, jaký zážitek má přinést. Je to krásný nápad. Kdybych ho nabídl

vydavateli, tak mi ukáže dveře. *[smích]* Ne, ne, nechci o tom mluvit. Chci to nejprve zkusit.

V jednom ze starších rozhovorů zmiňuješ chlapíka, který ti pomáhá ukotvit na začátku vývoje představy o tom, jak bude hra vypadat.

To je Paul McLaughlin, dvorní výtvarník všech mých her. Sedí v kanceláři přímo proti mně, ale teď je na domácí izolaci. Po těch letech mi rozumí. Poslouchá moje zběsilé blábolení a převádí ho na ilustrace a papírové modely a ptá se, jestli vypadají tak, jak to vidím v hlavě. Počkej chvíli.

[odchází, o pár minut později se vrací a ukazuje papírový model domu spojeného s jeřábem]

Tohle je jeden ze strojů ve hře, kterou dokončujeme. Paul ho složil z kartonové lepenky. Posloužil nám k tomu, abychom měli v ruce něco hmatatelného. Je dobré si osahat modely toho, co vytváříme z virtuálních polygonů, podívat se na ně zblízka, nasvítit si je lampičkou z různých úhlů a vystavět z nich malé scény. Ty nás dále inspirují, vidíme v nich prostor pro další kulisy anebo naopak zjistíme, že je scéna přepáčená a zmatená. Kontakt s Paulovými modely nám pomáhá najít řešení problémů.

Proč ty scény neděláte v Unity nebo nějakém 3D programu?

To není ono. Chceme sedět kolem stolu, mít modely nasýpané doprostřed, štouchat do nich a debatovat o tom, co nám říkají o podobě hry. A to děláme ještě dlouho předtím, než je napsaná první řádka kódu. V současnosti tiskneme kulisy i na 3D tiskárnách, ale ty papírové modely jsou uspokojivější. Fyzická modelařina je silným pomocníkem při vývoji.

CO BY BYLO, KDYBY BYLO

U spousty lidí jsi se zapsal jako člověk, který toho hodně naslibuje, ale ty samé sliby zároveň neplní. Nazývali tě dokonce patologickým lhářem. Je to důvod, proč jsi se před několika lety stáhl do ústraní a nebylo o tobě slyšet?

Rozhodl jsem se, že o svých hrách budu mluvit až po jejich vydání, aby lidé mohli na vlastní kůži zhodnotit to, co dělám. Proč mluvit o novém projektu během tří let jeho vývoje. Dává takové vysvětlení smysl?

Ano.

Jako příklad uvedu, že brzy budeme testovat hratelnost nové hry na skupině lidí. Spousta věcí se v závislosti na jejich odezvě může změnit. A změní. Proto o hře nechci mluvit, jestli to nevádí.

Ani za mák.

Současný svět médií je divný a pro tvůrce, jako jsem já, nebezpečný. Jak je známo, snadno vypustím informaci, která nemusí být nakonec pravdivá. Popisuji v takovém případě vizi, nikoliv faktický obsah finální verze. Za takové věci pak dostávám výprask. Špatně ho snáším. Jsem emotivní člověk a nedokážu si navléci brnění odolnosti proti slovním útokům a vyběhnout na tribunu.

Proto jsi před časem řekl, že nebudeš používat Twitter, pro který jsi, podle vlastních slov, příliš politicky nekorektní?

Sociální sítě pošlapaly svobodu slova, protože ji nabídlý každému. Někteří lidé se bojí otevřeně říkat své názory, protože se na ně snese palba kritiky. Mám pocit, že svět se sám sobě stal cenzorem. Cenzurujeme myšlenky a způsoby komunikace. Politická korektnost vyvolává strach. Vznikla masivní

skupina, v podstatě společenská třída spojená politickou korektností, proti které nikdo nechce jít. To jsou bizarní dopady svobody slova. Pro současnost je spousta druhů uměleckého vyjádření příliš kontroverzní a jsou lidé, kteří za jejich potlačením vidí lepší svět. Já si myslím, že tím ten samý svět dělají chudším. Sociální média odhalila zkaženost ve společnosti, ale zároveň jsme za to zaplatili velkou cenu.

„Sociální sítě pošlapaly svobodu slova, protože ji nabídlý každému. Někteří lidé se bojí otevřeně říkat své názory, protože se na ně snese palba kritiky.“

My na to máme takové hezké slovo, které se špatně překládá, předposranost.

(následují pokusy o překlad, po mohutném googlování se shodujeme, že je to asi slovo „squeamishness“)

Je v pořádku vidět svět takhle černobíle?

Je v pořádku, že se útočí na šíření nenávisť k rasám a určitým skupinám, ale není v pořádku, že se ostrakizuje humor anebo kritika, která se většinou nehodí. Hnutí #metoo je skvělé, podporuji ho a mám ho rád, ale má na naši kulturu také negativní dopady. A o těch se nediskutuje. Nejsem dost odvážný, abych se vydal do sociálních médií, ve kterých se neumím pohybovat. Mimo jiné i kvůli tomu, že jsem dyslektik. Absolutně netuším, kde psát čárky, zaměňuji v psaném projevu písmena a prohazuji slova

a tak dále. Gramatika ve škole? Samé pětky. *[smích]* Vypustit myšlenku na sociální síti typu Twitter, je pro mě asi tak náročné, jako chtít po beznohém, aby vyšel do schodů. Je pro mě strašně namáhavé používat textovou komunikaci.

A pak třeba někdo na tweet reaguje a chce vysvětlit, co jsi tím myslel. *[smích]*

No, tak to už je pro mě velká výzva. *[smích]* Sociální síť rád přenechám těm, kteří dokázali jejich podstatu podchytit. Lidský druh byl schopen vymyslet úžasné věci, mezi jinými tento druh médií, ze kterých se stal jeden velký experiment. Prostě jsme nedomysleli následky. Na jednu stranu jsou to ty negativní, na stranu druhou v současné pandemické situaci víme o všem a jsme schopní navzájem komunikovat. Zároveň se jednoduše šíří masová hysterie. Mince má dvě strany.

„Jenže korporátní kultura se neslučuje s tím, že někdo chodí po kanclu bos, vodí s sebou psa a pořádá přestřelky nerfkami.“

LESK A BÍDA TECHNOLOGIÍ

Co jsou hry a co hry mohou být?

Na život některých lidí mají hry zásadní vliv. Pomáhají jim prožívat příběhy a existovat ve světech, které sami tvoří. Nalézají tak sami sebe. Jsem pevně přesvědčen, že nejsilnější herní příběh teprve čeká na své odvyprávění. S tím, jak se rozvíjí technologie se vylepšují

i způsoby, jak hráče angažovat do vyprávění tak, jak to ostatní média neumí. V ostatních konzumujeme, díváme se na něco nebo si čteme stránky, případně zajdeme do divadla a zíráme na herce na pódiu. Hry nám ale umožňují účastnit se příběhu a pochopit něco víc o sobě a světě kolem nás. Myslím, že již brzy vyřešíme problém tísnivého údolí (uncanny valley, termín pro tíseň, kterou v lidech vyvolává pohled na nedokonalou dokonalost umělých lidských bytostí např. ve hrách – pozn. ed.) ve směru tvorby lidských postav. Cítím, že změna je blízko. Světy, které vytváříme, jsou tak krásné a bohaté, že stačí málo a dokážeme je otevřít komukoliv.

S tvým jménem je spojena snaha využívat moderní technologie. Nejpatrnější to bylo v *Project Dimitrii*, později přejmenované na *Project Milo*, která měla s pomocí Microsoft Kinect dodat hráčům pocit interakce se skutečnou živou bytostí, chlapcem Milem.

To je typický příklad, jak se může rozejít prezentace v médiích a realita. Musel jsem se vzdát spousty funkcí, které jsem nasliboval v úvodních fázích vývoje, protože koncová verze Kinectu nebyla tak výkonná jako prototyp. Kdyby měla být stejná, tak by byla strašně drahá. Microsoft navíc tlačil obraz Kinectu k tomu, co dělalo Nintendo s Wii, tedy k párty hardwaru. Tím směrem šel i marketing. Pro naši simulaci výchovy dítěte a prožívání jeho náctiletí to nefungovalo.

Vytvořil sis na základě této zkušenosti odstup od zběsilé technologické akcelerace, která nás obklopuje, opájí a ochromuje?

Naučil jsem se nad technologií přemýšlet jinak. Technologie vždy vzniká jako první, a pak dlouhou dobu trvá, než se naučíme vyplnit ji obsahem. Virtuální realita je s námi

nějakých deset let, ale byla tu již v 80. letech minulého století. Že nefungovala, to je věc jiná. Ať už její existenci budeš vnímat jakkoliv, ani po tom čase ji nedokážeme naplnit odpovídajícím obsahem. Narazil jsem jen na jeden jediný titul, který zvládá alespoň trochu využít potenciál VR, a to je *Half-Life: Alyx*. Skvěle je v něm vyřešena problematika pohybu po herním světě a kinetózy. S myší, klávesnicí a monitorem by to také šlo, ale nebylo by to tak dobré. To je klíč. S technologií musíme experimentovat a jít cestou pokusů a omylů, hledat její naplnění a nepovažovat ji za neměnnou a kompletní ve chvíli uvedení.

Máme se jí bát?

Pakliže v nás technologie vyvolává obavy, je správné o nich mluvit nahlas. Všichni jsme četli a viděli sci-fi, ve kterých technologická civilizace sama sebe pošle do záhuby vlastními vynálezy. Musíme umět naše strachy formulovat a konfrontovat je s realitou, diskutovat o nich a tím je poznávat a dělat méně strašnými. Zejména to platí u nových technologií, které ještě nikdo nedokázal naplnit adekvátním obsahem a nikdo moc netuší, co nám jejich existence přinese.

Třeba taková umělá inteligence...

Nepřebere nadvládu nad světem tak, jak si apokalyptici představují. Ovlivní naše životy neviditelně, například jako v případě burzy cenných papírů, na které už většinu systémů ovládají boti, kteří reagují na změny trhu mnohem rychleji než člověk. Dalo by se s mírnou nadsázkou říci, že světové bohatství řídí umělá inteligence. *[smích]* K poslední velké ekonomické krizi roku 2008 došlo do značné míry i kvůli tomu, jak tyhle jednoduché skripty zareagovaly na propad trhu. Prostě nevěděly, co se děje, a sesypalo se

to. A toho se bojím. Technologie je už tak komplexní, že jí přestáváme rozumět. Možná se mýlím, ale myslím si, že nikdo ve skutečnosti nerozumí tomu, jak se chová burza a co přesně dokáží všechny skripty do ní zapojené. To samé platí o skutečné umělé inteligenci, kterou dokážeme ovládat jen do určité míry. Budou se bezesporu dít nečekané a překvapivé věci, nebudou ale vypadat jako terminátory s laserometry. *[smích]*

Pojďme si popovídat o umělé inteligenci (UI) v herním vývoji.

Návrhář *Theme Park* a programátor Demis Hassabis vede odbornou firmu DeepMind, zaměstnává 250 programátorů s diplomem z Cambridge a Oxfordu a všichni dělají na UI. Je herní? Ne. Slouží pro lékařské obory a řešení problémů z dalších důležitých odvětví lidského života. Práce na špičkové herní UI nikdy nezdůvodní investici. Herní průmysl byl v začátcích výzkumu UI důležitý, ale svoji roli ztratil. Priorita herní UI se propadla na nižší příčky seznamu. Přesto mě stále vzrušuje představa centrální umělé inteligence, která řídí celou hru. Něco podobného jsme v hrubých obrysech načrtli v *Black & White*. Dnes by to mohlo být mnohem lepší a funkčnější, umělá inteligence by dokázala organicky reagovat na aktivitu hráče a přizpůsobovat mu události ve světě, ale třeba i větvení příběhu. Taková obecná UI by zvládla jakýkoliv problém a nové zkušenosti z řešení problémů integrovala do svého dalšího chování.

Takovou ale nemáme.

[smích] Když jsem byl mladý, představoval jsem si, že roku 2020 už obecná UI bude normou. A na druhou stranu jsem si nedokázal představit, že všichni budeme mít malé krabičky v kapse, skrz které budeme

komunikovat. Kdybych si tehdy vedl deník, mohl bych se vrátit ke starým nápadům a realizovat je s moderní technologií. Zkusit je znovu a lépe, to by byla zábava!

KDYŽ JE TI ŠEDESÁT

Jaké to je, navrhovat hry, když jsi starší?

Stárnutí je na hovno.

To byla laciná odpověď.

I když miluji svoji práci a zbožňuji hluboké ponoření do vytváření herních světů, nemám už tu vytrvalost a soustředění jako za mlada. Je mi 60 let, tyhle schopnosti už prostě nefungují. Kdysi jsem byl schopný makat až 54 hodin v záahu. Kdybych to zkusil dneska, tak zkolabuju. Chybí mi ta mladická neomezená energie a přizpůsobivost těla, které mi umožňovaly drtit to jako stroj.

Tak to vyvažují zkušenosti, ne?

Určitě umím realisticky hodnotit průběh vývoje. Udělám méně chyb, ale zároveň to všechno trvá tak nějak dlouho. Už teď jsem ale nadřazený na nový projekt, který rozjždím! A to je peklo, protože jsem uchvácený těmi myšlenkami, chci nad nimi sedět do noci a opracovávat je, jenže už to prostě nedávám. Přál bych si vrazit mozek do mladého těla, ideálně dvacetiletého. *[smích]*

Kdyby byla šance nechat přepsat své vědomí do počítače, udělal bys to?

Okamžitě! I kdyby šance na úspěch byla jen 1 z 10, šel bych do toho. Co může být pro návrháře her lepšího než být uvnitř počítače? Byl bych doslova jako bůh! *[smích]*

Mimochodem, jsi věřící?

V tom smyslu, že věřím v nějakého boha, to ano. Ten bůh, o kterém většina lidí mluví

a u kterého nevíme, jestli je to on nebo ona nebo ono, toho jsme si vysnili tak moc, až přestal být realistický a tím pádem jsme z něj zklamání. Proč se ptáš?

Musíš uznat, že člověka, který je označován za otce božského typu strategií, se na něco takového musím zeptat. *[smích]* Dneska sedíš v Guildfordu. Tam, kde jsi to všechno před 35 lety odstartoval. Začal jsi v malém studiu, stal jsi se superhvězdou, skončil jsi v malém studiu. Dělal jsi malé, pak velké a teď zase malé hry. Jaké to je?

Práce v malém studiu je úžasná. Umažu si ruce vývojem mnohem víc než ve velké firmě, kde manažerské povinnosti vytlačují každodenní práci na hře. V malém týmu mohu dělat to, co mě baví. Kóduji. Vymýšlím. Mentoruji. Nastupují k nám lidé s minimem zkušeností, ale mají v sobě odhodlání a nadšení. Rád jim ukazuji cestu. Nic z toho jsem ve velkém studiu dělat nemohl. Moje současné hry jsou více osobní než ty předtím. Rád bych ale třeba prozkoumal možnosti moderní technologie v nové *Fable* a přinesl do her zase trochu toho humoru, kterého se jim, myslím, nedostává. Jenže to by znamenalo mít desítky nebo stovky zaměstnanců a stamilionové rozpočty. A kdybych to dostal? Bojím se, že pak bych neměl čas na skutečný vývoj, a to by mě mrzelo. Jak se říká, nikdy se nedá žít v dokonalé utopii. *[smích]*

A tráva není zelenější na druhé straně cesty.

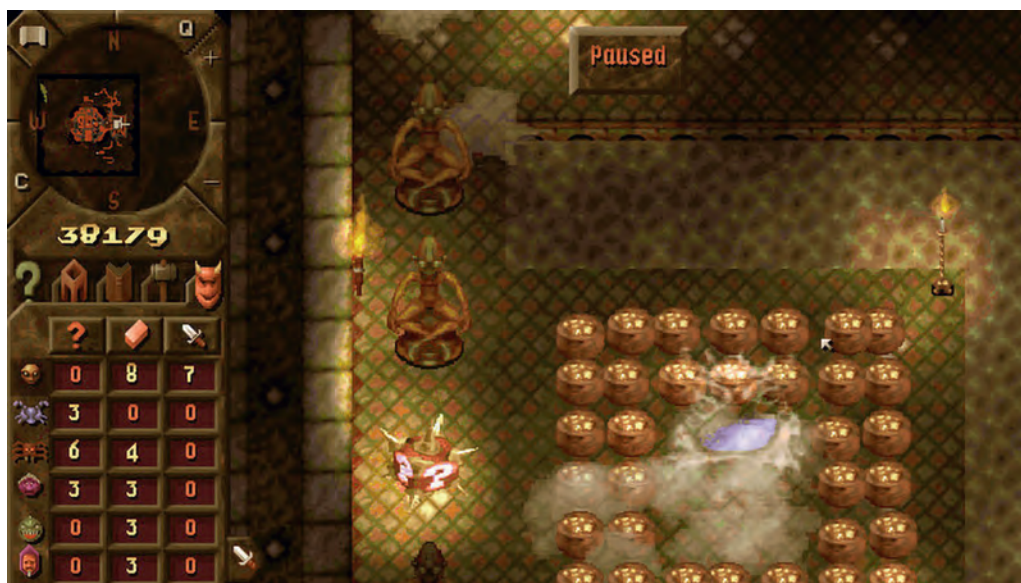
Ve studiu 22Cans mám kromě toho autorského naplnění také oporu v neuvěřitelném týmu, který spojuje hrdost nad hrami, jež jsme udělali, ať už se naše studio jmenovalo jakkoliv. To je hodnota, která se těžko přenáší a sděluje a zůstává konstantou v celé mé kariéře. ●

V *Populous* založil Molyneux v roce 1989 nový žánr, pro který se časem vžil termín „božská strategie“. Cílem hráče bylo starat se o své uctíváče, směřovat je a zasahovat do jejich životů tak, aby časem zdolali uctíváče konkurenčních bohů. Se čtyřmi miliony prodaných kusů šlo o jednu z nejúspěšnějších her své doby.



V době, kdy se každá firma snažila udělat „svého *Dooma*“, přišel Molyneux se simulátorem létajícího koberce. V *Magic Carpet* jste v roli kouzelníka bojovali proti soupeřům ve vzduchu pomocí obratnosti a velkolepých kouzel, jejichž následky ovlivňovaly celé herní prostředí. Malá zajímavost – hra podporovala vybrané systémy tehdejší „virtuální reality“, jako VFX1.

V dobách své největší slávy v první polovině 90. let chrlil Molyneuxův Bullfrog legendární hry na počkání. Jednou z nich byla skvělá budovatelská strategie *Theme Park*. V ní jsme se starali o provoz zábavního parku a během následujících let pak přišli vývojáři i s několika pokračováními a rovněž zdravotnickou variací *Theme Hospital*.



Další ukázka toho, že Peter Molyneux se nikdy nebál jít proti proudu. V *Dungeon Keeper* se hráči nadšeně ujali role záporáků, kteří připravují překážky a nepřátele pro otravné hrdiny, kteří lezou do jejich jeskyně. *Dungeon Keeper* byla poslední hrou, kterou Molyneux v Bullfrogu udělal. Po jejím dokončení odešel z firmy a založil Lionhead.

Fable měla být Molyneuxovým opus magnum, ve skutečnosti se ale i přes svůj úspěch stala labutí písni legendárního tvůrce. Molyneux v rozhovorech nasliboval neuvěřitelné věci, které se do finální hry nedostaly a internet mu to už nikdy nezapomněl. Dva roky po vydání hry prodal Lionhead Microsoftu a v roce 2012 pak firmu opustil.



Na přelomu devadesátých a nultých let se Molyneux vrátil ke konceptu božské strategie a navrhl *Black & White*. A dotáhl vše takřka k dokonalosti. Ačkoliv už tehdy mnozí fanoušci upozorňovali na to, že Molyneux si při popisování hry na konferencích vyloženě vymýšlí, výsledná hra byla přijata nadmíru pozitivně.



JOHN ROMERO

Je to jízda!



Text: Pavel Dobrovský



JOHN ROMERO

Designér, programátor

*1966, USA

Vzdělání: Střední škola v Cambridgeshire

První hra: *Scout Search* [1984]

Známy díky: *Commander Keen*, *Wolfenstein 3D*, *Doom*, *Quake*

Zaměstnavatelé: Origin, Softdisk, id Software, Ion Storm, Midway Games

„Není toho mnoho, co už neřekli jiní. Johnův vliv na herní průmysl je více než legendární. Ale jeho vliv na jednu jedinou hru je také velmi silný. John fantasticky zvládá detaily i širší koncept. Za dobu, co jsem Johna znal a pracoval s ním, vždy dbal na to, aby nejen jasně komunikoval svou vizi, ale také zajistil, aby ji správně pochopili všichni kolem něj. Je skvělým lídrem týmů i celého našeho oboru. Herní svět je s Johnem Romerem lepším místem a je mi ctí, že jsem s ním mohl pracovat.“

John Acunto, Infinite Reality



**Rozhovor vyšel
v Levelu 264
v červnu 2016**

Stal se člověkem zbožňovaným, nenáviděným i vysmívaným. Důvod? Dělal videohry. Začal programovat v dětském věku a s rozvojem technologie přicházel na nové postupy jak vyvíjet hry. Zlomová pro něj byla spolupráce s Johnem Carmackem na *Wolfenstein 3D*, *Doom* a *Quake*. Za *Doom* mu tleskal celý svět. S *Daikatana* si na stejném divadle vysloužil výsměch. I tak kariéra Johna Romera stále inspiruje. V den, kdy jsme dělali rozhovor pro Level, přerušil Kickstarter na hru *Blackroom*. Byl z toho jaksepatří rozmrzelý, přitom se neutápěl v pochybnostech. Tak to ve vývoji chodí, říkal. Gentlemansky jsme se domluvili, že o *Blackroom* nebudeme mluvit. Romero místy dělal vtipy jako puberták, aby náhle obrátil a vážil každé slovo. Po chvíli bylo jasné, o čem nejraději povídá. Když mluví o dobách minulých, kdy se cítil jako král herního světa, rozsvítí se mu v očích jiskry a historky začnou létat.

Pojďme se vrátit do osmdesátých let minulého století. Jak jsi potkal své první hry?

Tak to musíme do sedmdesátek. Vyrůstal jsem v chudých poměrech v arizonském Tucsonu a nástup her jsem vnímal skrz herny. Bylo mi deset let, všude bylo hodně pinballových stolů. Chodil jsem na nich hrát nebo se díval, jak hrají jiní. Pak přišly elektromagnetické hry jako třeba autodráhy, které blikaly a vydávaly zvuky. Bylo to mnohem zábavnější. Následně dorazily arkádové mašiny. A to bylo zjevení. Na obrazovce se otevřely nekonečné možnosti, ne jako v pinballu. Hrál jsem *Space Invaders*, *Asteroids*, *Targ*, hrál jsem všechno, co se objevovalo!

A už tehdy ses rozhodl hry vyvíjet?

Ne, pouze jsem hrál a byl v tom dobrý. Ale když roku 1980 přišel *Pac-Man*, něco se ve mně změnilo. Ve hře nebylo zapotřebí ničit věci nebo někoho zabít. Prostě jsem s postavou utíkal, poslouchal skvělou hudbu a zvuky a cítil se úžasně, když jsem se na poslední chvíli vyhnul smrti. Uvědomil jsem si, že i šílené nápady mohou pohánět hru. Později jsem si to pojmenoval tak, že game design je umění jak udělat z ničeho něco. Jde o to přijít s nápadem. Tak jsem to začal dělat. *[smích]*

K tomu jsi ale potřeboval počítač. Kde jsi k němu přišel?

Moji rodiče si počítač nemohli dovolit. Bylo to drahé a navíc v té době nebylo běžné mít doma osobní počítač. A já jsem stejně chtěl hlavně hrát. S kamarádem jsme chodili utrácet peníze do arkádových heren. Jednou přišel s tím, že našel způsob jak hrát zadarmo. To znělo dobře! Okamžitě jsem chtěl vědět víc. Na kole jsme došlapali pět kilometrů do státní vyšší odborné školy, konkrétně k budově informatiky. Uvnitř měli v jedné místnosti 25 černobílých terminálů Hewlett Packard spojených s počítačem HP 9000. Ten byl v samostatné zamčené místnosti. Našli jsme si volný terminál, zjistili jak spustit hry a hráli, dokud nás nevyhodili. A druhý den zase.

Když se dnes chce někdo něco dozvědět, podívá se na internet nebo jde na specializovaný obor na škole. Takové možnosti jsi neměl. Jak ses naučil programovat?

V učebně mě nejvíc bavila textovka *Colossal Cave Adventure*. Při srovnání s arkádovými zážitky šlo o nový druh zkušenosti. Pocítil jsem touhu vytvořit ho. U ostatních terminálů

seděli studenti informatiky a něco psali na klávesnici. Dozvěděl jsem se, že programují. Začal jsem se vyptávat, co dělá jaký příkaz v BASICu a vše si pečlivě zapisoval na papír. Pak jsem příkazy zkoušel vypisovat na monitoru, klást jednoduché podmínky a tak podobně. Zrovna skončil školní rok, měl jsem před sebou spoustu volného prázdninového času. Strávil jsem ho u počítače. Celé léto jsem chodil programovat a tiskl si programy na děrné štítky a papírové pásky.

Co jsi programoval?

Snažil jsem se napodobit *Adventure*. A byl jsem v tom lepší a lepší. *[smích]* Jenže na konci prázdnin jsem se musel vrátit na základku. O dalších prázdninách jsem zase začal chodit do počítačové učebny. Během toho roku škola dostala Apple II Plus. Barvy a zvuky! Grafika ve vysokém rozlišení!

„Následně dorazily arkádové mašiny. A to bylo zjevení. Na obrazovce se otevřely nekonečné možnosti, ne jako v pinballu.“

Tříkrát hurá pro 320×200 pixelů!

Ale co tě bere, 280×192 s šesti barvami! Bylo jasné, že tohle je budoucnost, zatímco HPčka patří do pravěku. *[smích]* Začal jsem si okamžitě doplňovat znalosti. Vyprávěl jsem tátovi, co všechno už umím a jak je to skvělé. Pořídil mi počítač. A to byl skutečný začátek. Kdykoliv jsem mohl, tak jsem se učil programovat. Neučil jsem se ale ve škole.

Nebavila mě. Nějak jsem dolezl základku a šel na střední. Byl jsem typický trojkař. Pod lavicí jsem psal programy, které jsem doma přepisoval do počítače a druhý den jsem je zase bral do školy. Po střední jsem zkusil vyšší odbornou školu s technických zaměřením, ale brzy jsem skončil, abych měl čas pro programování.

VE STOPÁCH MISTRA

Dnes mladí vývojáři říkají, že chtějí být jako John Romero. Kým jsi chtěl být ty, když jsi byl začínajícím vývojářem?

Jednoznačně Nasirem Gebellim...

To je ten americký Íránec?

Přesně! Byl mistr v programování na Apple II. Měl neuvěřitelnou spotřebu cigaret a kafe. Při psaní svůj kód neukládal. Prostě to mlátil do klávesnice, a když dopsal řádku, poslal ji hned do paměti. Program si ukládal do vlastní paměti. Když zapnul počítač, napsal vše znovu. Skvěle mu to trénovalo paměť a programátorské schopnosti. Jednou za 14 dní přebušil zapamatované části enginu a uložil je, aby mohl pracovat na jiných, se kterými je pak spojoval.

To zní neuvěřitelně.

To tehdy říkali všichni. Gebelli založil studio Sirius Software a později Gebelli Software. Psal hry tak rychle, že každý měsíc vydával jednu. Stal se pro spoustu z nás hrdinou a vzorem. Jako jeden z prvních zkusil udělat 3D střílečku, jmenovala se *Horizon V* a vyšla na Applu roku 1982. Když se o rok později americký videoherní průmysl zhroutil, Gebelli vzal našetřené peníze a několik let cestoval kolem světa. Nikdy se s nikým moc nekamarádil, takže když se roku 1986 vrátil, absolutně netušil, co se děje. Šéf studia

Brøderbund Doug Carlston mu vysvětlil, že existuje cosi jménem Nintendo. Gebellimu se zalíbilo, domluvil se s Japonci a napsal engine prvních tří *Final Fantasy* a *Secret of Mana*. A pak se na to vybodl. Odešel od řemesla roku 1993 a už se k hrám nikdy nevrátil.

A kde jsi získal své programátorské ostruhy ty?

Psal jsem hodně malých her. Inspiroval jsem se těmi, které byly v oběhu, a vymýšlel si vlastní. Otiskoval je časopis inCider, lidé si je přepisovali. První mi vyšla *Scout Search* roku 1984. Dostal jsem za ni sto dolarů. A tak to pokračovalo dál. Občas mi něco vyšlo, ale peněz z toho moc nebylo. Pracoval jsem v Burger Kingu. Začal jsem chodit s jednou holkou a co se nestalo, za pár měsíců byla těhotná. A protože to byla mormonka, chtěla si dítě nechat. Najednou jsem potřeboval lepší práci. *[smích]*

A tu jsi hledal kde?

Zbožňoval jsem hry Richarda Garriotta a studio Origin. Jsem hardcore fanoušek série *Ultima*, každý díl jsem dohrál. Proto jsem vyhlásil válečné tažení, abych se dostal do Origin. Znamenalo to dělat telefonní pohovor se třemi programátory od Originu. Když mě proklepli, pozvali mě na osobní pohovor, kde jsem musel mluvit s devíti programátory! Byli tam i další uchazeči. Já jediný jsem uměl programovat na Apple II, ostatní byli přes Commodore 64.

To ti dalo výhodu!

Ne tak úplně. Mojí prací bylo portovat hry z Apple II na Commodore 64. *[smích]* I tak to bylo skvělé. Pracoval jsem s programátory, kteří velmi dobře věděli, co dělají, a mohl jsem se od nich učit.

Takže jsi chodil na obědy s Richardem Garriottem?

Nepracoval jsem ve stejném domě ani státě jako Richard. Seděl jsem v kanceláři v New Hampshire. Richard byl v texaském Austinu a kuchtil si *Ultima V* a jeho bratr Robert řídil firmu z New Hampshiru. Právě u nás se všechny hry testovaly, vyráběly, dávaly do krabic a nakládaly do kamionů. Všechno bylo v našich skladech! Měli jsme tam tisíce plátěných map pro hry *Ultima* a další předměty, které se jich týkaly. Byl to hotový ráj.

Tehdy jsi narazil na neznámého Paula Neuratha, pozdějšího producenta *Ultima Underworld*. Jak na to vzpomínáš?

S Paulem jsme se potkali během portování *Ultima V*, které bylo zrušené, protože špioni zjistili, že nemá finanční budoucnost. Přizval mě k práci na hře *Space Rogue*. Po osmi měsících v Origin mi nabídl, abych s ním založil Blue Sky Productions a věnoval se jeho novému projektu. To byla později *Ultima Underworld*. Ale já už zakládal společnost Inside Out Software. Jejím cílem bylo pokračovat v portování her a vydělat si peníze na vlastní vývoj. Cítil jsem frustraci, že nemám šanci udělat vlastní velkou hru a musím jen portovat, abych se užíval. S Paulem jsem tedy do jeho projektu nešel a neohřál jsem se ani v Inside Out Software, protože mě brzy přetáhli k vydavateli Softdisk. Byla tam jedna hra, jmenovala se *Tennis*, napsal ji John Carmack. Prý hodně talentovaný týpek, říkali. *[smích]*

KDYŽ JOHN POTKAL JOHNA

S Johnem Carmackem jste si hned padli do oka?

John prodával hry Softdisku, který se ho snažil už několikrát najmout, ale nevyšlo to. Pak

jsem do toho vstoupil já, zašli jsme na oběd a podařilo se mi ho zlomit. Našli jsme v sobě partáky. Společně jsme pracovali na řadě titulů, třeba na *Catacomb 3-D*, *Commander Keen* nebo *Hovortank 3D* a také jsme hráli *Dungeons & Dragons*, kde byl John Pánem jeskyně. *[smích]* Když jsem zakládal id Software, bylo jasné, že to musí být s ním.

První hra, ve které jsem zaznamenal existenci id Software, byla *Dangerous Dave in the Haunted Mansion*. Když nad tím přemýšlím, tak byla sice 2D, ale spousta prvků byla shodná s vašimi pozdějšími tituly. Měla parádní grafiku a hlavně brutální animace smrti. *[smích]*

Ta malá komiksová políčka, co ukazovala, jak tě dostali?

Přesně!

A to jsi neviděl ty skutečně krvavé. *[smích]* Lidé ze Softdisk nám řekli, že jsme to přehnali a abychom použili méně brutální animáčky.

Mně to celkem stačí i dneska...

Když Dava dostane pavouk!

Nepřipomínej mi to! Anebo trpaslíci házející kudly! Ta bezmoc... Bylo to napínavé také proto, že Dave musel dobít brokovnici. Byl to debut brokovnice ve hrách, mám pocit.

Ta hra byla o brokovnici. Celou hratelnost jsme postavili kolem času, který potřebuješ pro naládování nábojů do zbraně. Nechtěli jsme totiž hráčům dávat bedničky s náboji, takže jsme nutně museli mít neomezený počet nábojů, ale s tím by to nebyla zábava. Proto jsme vymysleli celou tu rytmiku dobíjení tak, aby si hráč musel hledat klidná místa a na nich dobíjet. A takových samozřejmě moc nebylo. *[smích]*

Dodneška si pamatuji to napětí, kdy potřebuji dobít aspoň jeden náboj a už se ke mně blíží zombák...

Přebrali jsme engine z naší předchozí *Shadow Knights* a přepsali ho tak, aby hráči měli pocit, že s postavou skutečně chodí, ne že pouze přesunují shluk pixelů z jednoho místa na druhé. Fungovalo to. Víš, co je nejtípnější?

To mi řekni.

Že nám trvalo jen dva měsíce, než jsme to naprogramovali a vydali. Byli jsme jen čtyři. Já, John Carmack, Tom Hall a Adrian Carmack. *Commander Keen* jsme udělali ve třech za tři měsíce, ve volném čase po práci pro Softdisk. A o víkendech.

Co se rychlosti vývoje týče, byli jste nedostižní. Vývoj komplexní hry jako *Wolfenstein 3D* vám trval tři měsíce. Dnes trvá velkým týmům klidně čtyři roky, než vydají FPSko. Co se změnilo?

Jedna z našich zásad byla nedělat prototypy. Navrhli jsme herní obsah a systémy a začali programovat. Jakmile byla hra hotová, tak šla na trh. Nezastavovali jsme se. Byli jsme v 3D akcích první, chtěli zůstat prvními a mohli jsme zůstat první. Dnes je to jiné. Požadavky na kvalitu se neustále zvyšují. Každý chce lepší hru, než byla ta předchozí. Nejjednodušší cesta jak něco zlepšit, je věnovat čas vizuální stránce a nadupat ji detaily od podlahy až po strop. To vyžaduje čas. Scéna, která detailností trumfne předchozí hry, znamená vyšší požadavky na svižnost enginu, a tedy na programátory. Když jsem s hrami začínal, neměli jsme textury. Pak jsme měli jednu texturu pro zeď. Nebylo to zdlouhavé. Dnes jich je na jedné zdi pět a všechny je vyrobit? To zabere strašně dlouhou dobu.

Jak vnímáš rozdíl mezi výkonností velkého a malého týmu?

V malém týmu jeden grafik dělá textury, grafické rozhraní, animace, modely a spoustu dalších věcí, za které je zodpovědný. Dře mnohem víc než grafik ve velkém týmu. V malém týmu lidé pocítují větší zodpovědnost za celek, ne jako ve velkém týmu, kde si často myslí, že to za ně vyřeší někdo jiný.

Velké týmy jsou určité těžkopádnější i proto, že v nich je mnohem víc byrokracie.

Komunikovat mezi sebou není ve velkém týmu jednoduché. Neustále se musí pořádat schůzky, aby všichni pochopili, co přesně se po nich chce. Počet schůzek narůstá, a čím jich je víc, tím méně se toho stihne za den udělat. Pak se stává, že to někdo z šéfů neunes, odejde a jeho náhrada začne herní systémy měnit a tím narušovat pracovní proces. Vývoj se protahuje, peníze tečou ven. Jenže dnes s tím už velké produkční firmy kalkulují! Mají spočítáno, že když se vývoj protáhne o určitou dobu, tak to vlastně nevadí, protože lidi si hry koupí stejně hodně a ztracený čas se zaplatí. To je také důvod, proč všichni sázejí na jistotu mainstreamu a proč na vysokorozpočtové úrovni prakticky nevychází nic překvapivého.

V osmdesátých a devadesátých letech jsi nechodil na pracovní schůze?

Makal jsem sám za sebe a jen se sebou, takže jsem mohl schůzovat maximálně tak před zrcadlem. Prostě jsem přemýšlel o tom, co chci udělat, a pak jsem to naprogramoval. A to samé platí o spolupráci s Carmackem a Hallem a dalšími z id Softu. Všichni jsme byli naladěni na stejnou vlnu. Dokonce se nám líbily i podobné filmy. *[smích]*

ROMERŮV FILMOVÝ DENÍČEK

Když jsme u filmů, máš rád filmy George Romera? *(smích)*

Jasně! Filmy jsou mojí vášní. Od osmi let jsem sedával v pátek a v sobotu pozdě do noci před televizí a koukal na horory. Rodiče šli spát, světla byla zhasnutá a já se bál. Dělal jsem to dlouhé roky, takže spoustu filmů jsem viděl opakovaně. Stejně fungovaly. Ale pochopil jsem, z čeho mám strach, jak se film rozvíjí, jakým způsobem je vyvolávána atmosféra, co dokážou s lidskou myslí udělat určité kulisy.

Čeho se John Romero ve filmech bál?

Nezajímaly mě hektolitry prolité krve. Vyhledával jsem napínavé horory, které mě dokázaly vyděsit na delší dobu něčím abstraktním nebo paranormálním. Umím si představit, co je to krev a krvavost, dovedu se s tím srovnat. Nedokážu si ale představit, co by mohl někomu udělat duch. Proto je to pro mě strašidelnější.

Pojďme se podívat na filmy a režiséry, kteří tě dostali tak silně, že na ně nezapomeneš.

Mám rád filmy režiséra Williama Castla. *Strait-Jacket*, *Dům hrůzy* a *Rosemary má dítě* jsou skvělými příklady, že rozuměl filmovému řemeslu a hororovým motivům. John Hough natočil fantastickou *Legendu pekelného domu* a k mým nejoblíbenějším strašidelným filmům patří *Strašení* z roku 1963 od Roberta Wise. Udělal ve filmu tolik inovativních věcí, že bych ho srovnal s Orsonem Wellesem hororového žánru.

Jak ovlivnil tvůj přístup ke hrám filmový průmysl?

Vetřelec, *Carpenterova Věc*, *Smrtné zlo [Evil Dead]*, to jsou filmy, které miluju. Přinesly pocit inovace, nečekanosti a prožitku,

na který se nezapomíná. A přesně to jsem chtěl dostat do her. Filmy mi byly kvalitním tréněrem pro pozdější navrhování videoher.

OTEC DOOM

Už jsi zmínil *Wolfenstein 3D*. Šlo vlastně o evoluci vašich předchozích her *Hovortank* a hlavně *Catacomb*, kde jste použili texturové mapování polygonů stejně jako ve *Wolfenstein*. Jak jste na něj přišli?

Po odchodu z Origin a ještě během mé práce v Softdisk mi zavolał Paul Neurath a bavili jsme se o svých projektech. Zmínil se, že experimentuje s texturováním polygonů. Řekl jsem o tom Carmackovi, který se na chvíli zamyslel a zabručel, že to by zvládl taky. Pak o nápadu nebylo rok slyšet, načež John přišel s *Catacomb 3-D* a o půl roku později vyšla *Ultima Underworld*. Mapování textur na polygony se rozšířilo, objevilo se ve *Wolfenstein* a samozřejmě *Doom*.

„Psal jsem hodně malých her. Inspiroval jsem se těmi, které byly v oběhu, a vymýšlel si vlastní.“

Pro *Doom* jsi dělal úrovně a ty jsou mnoha hráči stále považovány za jedny z nejlepších v historii FPS. Jak jsi je vytvářel?

Byl to složitý proces. Začal u toho, že jsem potřeboval nástroj, ve kterém bych je stavěl. Napsal jsem si proto *DoomED*. S Tomem Hallem jsme pak přemýšleli jaké úrovně v něm postavit. Měli jsme zkušenosti jen z *Wolfenstein 3D*, kde byly zdi stejně vysoké, zahýbalo se jen do pravých úhlů...

...chyběla podlaha a strop...

...a všude byla stejná světelnost. To proto, že jsme dělali akční hru a musela být pořád ně svižná, aby dávala smysl. Co se úrovně v *Doom* týče, musely být jiné. Měli jsme nový engine od Johna a dělat to, co bylo ve *Wolfenstein*? Nuda! Dlouhé týdny jsme přemýšleli nad tím jak postavit vojenskou základnu na měsíci Phobos, ale nemohli jsme na to kápnout. Když jsem si hrál s editorem, potřeboval jsem občas něco doprogramovat, takže jsem do engineu přidával možnosti. Třeba světla. Schody. Dveře. Pohyblivé plošiny. Vše, co je interaktivní, jsem dopsal já. S tím se pomalu vyvíjely možnosti. Jenže pořád jsme neměli úrovně. Sedl jsem si jednoho dne a vyšel z místnosti, která je momentálně v E1M2. Stal se z ní základ abstraktní konstrukce úrovně. Nesnažili jsme se být realističtí. Důležitá byla zábava. Chtěli jsme různě rozlehlé a pospojované interiéry a exteriéry, pohyblivé plošiny, osvětlení, tajná místa, různě vysoká místa. A ty jsme neměli, museli jsme je dopsat.

V takovém případě jsi zařval do vedlejší místnosti: Carmacku, udělej to!

Ale kdepak! Sám jsem si to naprogramoval. Byl jsem u *Doom* zodpovědný za design, rozhraní, designové nástroje a částečně za hudbu. John programoval engine a umělou inteligenci, ale zbytek hry, vlastně všechno co vidíš, to je moje dílo.

Souhlasil bys s tím, že *Doom* je přehnaně brutální hrou?

Ne, přehnaně ne. Všichni před námi se vždy snažili o výraznou brutalitu, kterou by napínali hráče a motivovali ho. Jenže to nešlo kvůli limitům hardwaru. Před *Wolfenstein 3D* jsme zkoušeli dostat do her prožitky

z prudkosti akce, třeba v tom *Dangerous Dave*, jenže to nefungovalo dobře. Pak jsme otevřeli třetí rozměr a posadili zbraň před hráče, aby měl pocit, že ji drží. Ve *Wolfenstein* byla v obraze vycentrovaná a nehýbala se, ale zvuky střelby a výkřiky nepřátel vytvořily parádní feedbackovou smyčku. Našli jsme ten zlatý bod! Zkušenosti jsme přenesli do *Doom*. Chtěli jsme *Doom* udělat lepší, ale ne přímočaře brutálnější. O to vůbec nešlo. Kdybychom chtěli krvavě lázně, tak by to nebyl problém. Jenže to nedávalo smysl. Smysl mělo dostat se skrz bludiště k východu. To naši hru definuje. Po cestě jsou nepřátelé. Když zemrou, vyteče z nich krev nebo sliz. Ale ten je jen sekundárním efektem hlavního smyslu hry.

Mimochodem, proč byla zbraň uprostřed obrazovky a ne na boku, jak je to dnes běžné?

Protože se s tím dobře míří, nepotřebuješ zaměřovací kříž. *[smích]*

Vydal jsi také po mnoha letech nové úroveň Tech Gone Bad (E1M8b) a E1M4. Co tě k tomu vedlo?

Když jsem začal uvažovat o vývoji nové akční hry, cítil jsem potřebu protáhnout si návrhářské svaly. Vrátil jsem se k *DoomED*, protože je to moje dílo. Bylo logické, že se rozcvičím právě v něm. Reakce na úrovně byly pozitivní, to mě potěšilo.

Já s nimi souhlasím, úrovně jsou vydařené. Mimochodem, když hraješ současné střílečky, co ti na nich vadí?

Mám pocit, že se nesoustředí na to, co jsme považovali za esenci akce. Nedávají důraz na rychlost a brutální boj o přežití. Třeba nepřátelé! Když jich je kolem tebe pět, tak jakoby

čekali, až na ně přijde řada s výstřelem! My jsme tedy hráčům nic neulehčovali. Nepřátelé se na ně vrhli, a když nepřežili, tak holt jeli znovu. *[smích]*

Záludná otázka na tvé časy v id Software: Quake nebo Heretic?

To je těžká otázka! Na *Heretic* hrozně rád vzpomínám. Roku 1991 jsem pomohl založit studio Raven. Dohazoval jsem jim zakázky. Po vydání *Doom* jsem po nich chtěl FPSko. Cílem bylo zjistit, jak by vypadal *Doom* ve středověkém prostředí. V tom jsem si zároveň mohl otestovat, jak by fungovaly prvky jako inventář. Pro Raveny to bylo komplikovanější, protože *Doom* nevznikala na PC, ale na platformě NeXT. Museli se s ní tedy naučit pracovat a to rychle. Hra byla hotova za necelý rok!

A co se Quake týče?

Quake měla být být temným dobrodružstvím. Podle mých představ jsme se měli posunout od *Doom* o kus dál. Průzkum světa se měl odehrávat ve 3D, souboje v 2D soubojovém režimu, který by připomínal bojovky z automatů. V podstatě jsem chtěl udělat akční RPG. Jenže s tím byla řada komplikací a nakonec se vše vrátilo ke střílečce, protože to bylo v módě a cítili jsme se tam jistí v kramflecích. Přepsal jsem design, hodil do něj zbraně z *Doom* a bylo to. Úspěšná hra? Ano, hodně. Já z ní ale radost neměl a opustil jsem firmu hned po vydání.

Věci mezi tebou a Carmackem se v té době hodně vyostřily. Mluvili jste spolu po tvém odchodu?

Ne.

Jak zpětně hodnotíš to, co jsi prožil a čeho jsi dosáhl v té době?

Je to nejlepší z možných životů, které jsem mohl zažít. Objevení počítačů mi pravděpodobně zachránilo život, protože jinak bych dnes byl mrtvý, seděl ve vězení nebo prodával drogy. Není to dobré místo, ze kterého pocházím. Od prvního počítače ale žiju jízdu, která se nedá zastavit. Trvá už desítky let. Neustále se něco učím. I dnes trávím dlouhé hodiny tím, že se snažím vyzkoumat jak udělat hry lepší. A to trvá dlouho, klidně deset let, než si ověříš, že děláš věc skutečně správně. Bylo správné rozhodnutí založit vlastní studio a najmout Johna Carmacka jako programátora. Nezajímala nás sláva, ale kvalita našich her. Každá další hra musela být lepší než ta předchozí. Když jsme pracovali na *Wolfenstein*, *Doom* nebo *Quake*, ani nás nenapadlo, že budou mít tak dlouhou životnost. Pokaždé jsme něco posunuli dopředu, protože jsme věřili, že to je dobré.

PRŮŠVIH JMÉNEM DAIKATANA

Po opuštění id Software jsi s Tomem Hallem koncem roku 1996 založil Ion Storm. Časem do něj přišel i Warren Spector. Ten pod tebou udělal *Deus Ex*. Tom Hall řídil vývoj *Anachronox*. A tvým dítětem byla *Daikatana*. Jako jediná ze všech nebyla přijata pozitivně. Vlastně to byl celkem průšvih. Co se stalo?

Věci se naprosto vymkly kontrole. A je to i moje chyba. Při založení id Software jsem měl to štěstí, že jsem narazil na velmi talentované lidi. Byli jsme unikátní. Každý z nás měl dlouholetou praxi s vývojem her. Byli jsme experti. Proto se nám podařilo dokázat to, co jsme dokázali. V Ion Storm jsem potřeboval také zaměstnance. Tehdy jsem si myslel, že pro to být dobrý vývojář stačí být vášnivý hráč a schopný programátor nebo grafik. A to byla chyba. Ti lidé neměli naše

zkušenosti. Přišli z obývacích, kde si programovali pro sebe. Nikdy se nedostali do kontaktu s velkým byznysem a nechápali, jak to v něm chodí. Byla moje chyba skládat z nich tým. Tři roky jsme makali na *Daikatana*, pak polovina týmu odešla. Musel jsem celý vývoj restartovat. Najal jsem lidi s lepšími zkušenostmi, ale stále mi zůstalo hodně nováčků. Když jsme konečně hru vydali, obsahovala spoustu chyb. Třeba umělá inteligence? Chlapík, který ji udělal, nikdy předtím nic podobného nedělal.

Za sebe musím říci, že to není tak strašlivá hra, jak se všeobecně soudí. Nedávno jsem ji hrál, je prostě průměrná.

Stal se z ní meme. Lidé o jejích kvalitách mluví, aniž by ji hráli. Ti, co *Daikatana* hráli, vidí, jak ambiciózní hra je a o co jsme se pokoušeli. Multiplayer byl také populární, servery běžely minimálně deset let po vydání hry.

Možná by to hráči přijali jinak, kdyby se na reklamách netvrdilo, že se stanou tvými děvkami...

Tak od toho dávám ruce pryč. Za to může ženská, která zpracovávala reklamní kampaň. Znal jsem se s ní ještě z dob id Software, kde připravovala kampaň pro *Quake*. To ona vymyslela ten slogan...

A to jsi jí ho schválil?

To byla starost chlapíka z marketingu. Měl jsem ve firmě sto dvacet lidí a vedl jsem vývoj hry. Nemohl jsem dělat všechno. Už to byl takový kolos, že jsme měli ředitele oddělení, kteří prostě pracovali a nezodpovídali se mi. Ale každopádně byla chyba, že jsme s kampaní začali dřív, než hra reálně vyšla. To se nedělá. Dělá se reklama jen na hry, které právě vycházejí. *[smích]*

Dobře. Naučil ses po *Daikatana* být ve svých plánech na hry skromnější a realističtější?

Ne. Vždy si před zahájením vývoje napíšu důkladný dokument, ve kterém všechny funkce zdokumentuji a popíši, jaká hra bude. Z toho pak neslevuji, ale zároveň ani nepřidávám další prvky během vývoje. Jestli to dopadne nebo ne, to je otázka týmu. Nejde jen o profesionalitu a talentovanost jednotlivých členů, ale také o to, jak spolu dokážou vyjít a pracovat na společném cíli. Jedno bez druhého nejde. Vývoj není stroj, jehož kolečka se bezchybně otáčí. Jsme lidi a máme nápady, přání a touhy. Hra tohle všechno

odráží. Každý, kdo na ní pracuje, se do ní podepisuje. A když to mezi lidmi v týmu neklape, podepíše se to do ní také.

O co ti v designu jde?

O zábavu. Nechci dělat silné a hluboké hry, které lidi nutí plakat nebo se zamýšlet nad světem. Takový přístup jistě má své místo, ale není to moje parketa. Chci se před monitorem bát, chci cítit neklid a pak chci poznat, jaké to je být super silný a ovládnout celé bojiště a poté třeba se srdcem v krku utíkat do bezpečí. To jsou pocity, které chci prožívat, když hraji hru. A takové hry chci dělat. ●



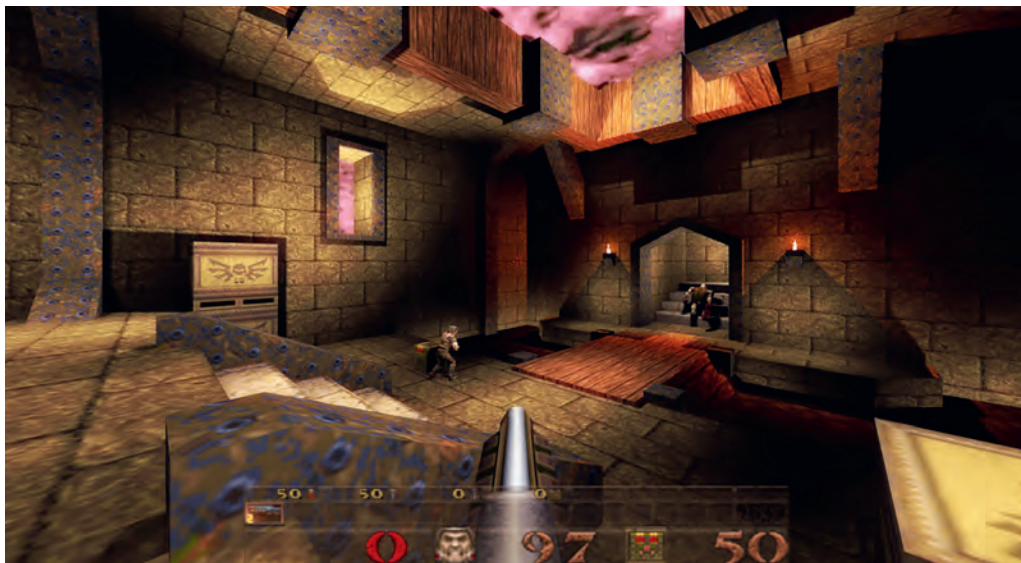
↑ Společnost id Software byla založena v roce 1991 poté, co se John Carmack, John Romero, Adrian Carmack a Tom Hall potkali ve společnosti SoftDisk. Už o rok dříve ale Romero a Carmack společně vyrobili PC port *Super Mario Bros. 3*, což byl úžasný programátorský kousek.

V dubnu 1991 vydala id Software hru *Hovertank 3D*, jednu z prvních hraných z pohledu první osoby ve 3D grafice. V listopadu vyšla *Catacomb 3D* a v roce 1992 konečně revoluční *Wolfenstein 3D*. Tuhle hru hrála asi většina 35+ hráčů v Česku i jinde na světě.



Opravdu globální slávu ale zajistila id Softu až *Doom* z roku 1993. Na předchozích 3D hrách Carmack piloval svůj engine a v *Doom* ukázal vše, co opravdu umí. K úspěchu *Doom* přispělo nejen pekelné zasazení inspirované filmy jako *Evil Dead* nebo *Vetřelci*, ale i sharewarový distribuční model.

Quake představovala novou generaci stříleček od id Softu. Pár zajímavostí: kromě MS-DOS a Windows vyšla také na Linux, MacOS a konzole Sega Saturn a Nintendo 64. Atmosféra se pro změnu inspirovala v díle H. P. Lovecrafta. Šlo o jednu z prvních 3D her podporujících hardwarovou akceleraci.



Daikatana, 3D střílečka vyvíjená ve studiu Ion Storm, patřila mezi neočekávanější hry své doby. Ani slovo „hype“ nemůže vystihnout očekávání, která vzbuzovala. Proto se pak asi nelze divit, že tolik lidí zklamala a stala se jedním z největších herních komerčních neúspěchů.

