



JE TO JÍZDA!

STAL SE ČLOVĚKEM ZBOŽŇOVANÝM, NENÁVIDĚNÝM I VYSMÍVANÝM. DŮVOD? DĚLAL VIDEOHRY. 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.



JOHN ROMERO

🐦 @ROMERO

Cesta Johna Romera (48) skrz herní průmysl se dá přirovnat k typické sukces story. Začal programovat v dětském věku a s rozvojem technologie přicházely na nové postupy jak vyvíjet hry. Zlomová pro něj byla spolupráce s Johnem Carmackem na *Wolfenstein 3D*, *Doom* a *Quake*. Romero stojí za kontroverzním titulem *Daikatana*, připravuje střílečku *Blackroom*. V současnosti vystupuje Romero na konferencích a přednáší na vysokých školách. Romero žije s oceňovanou návrhářkou Brendou Romero, z předchozích manželství má tři děti. Společně s 10letým Donovanem nedávno vydal arkádu *Gunman Taco Truck*.

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 pinbalových 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 objevilo!

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 zabíjet. 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 vypyávat,

co dělá jaký příkaz v BASICu a vše si pečlivě zapisoval na papír. Pak jsem příkazy zkoušel vypisovat na monitoru, klášt 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!

„KDYKOLIV JSEM MOHL, TAK JSEM SE UČIL PROGRAMOVAT. NEUČIL JSEM SE ALE VE ŠKOLE. NEBAVILA MĚ. NĚJAK JSEM DOLEZL ZÁKLADKU A ŠEL NA STŘEDNÍ.“

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 potřebu 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 čtrnáct 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. Nikdo se s nikým moc nekomarádil, 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 peněž 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 studia 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.

jsem frustraci, že nemám šanci udělat vlastní velkou hru a musím jen portovat, abych se uživil. 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 *Hovertank 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?

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 *Ultimu 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 *Ultimy* a další předměty, které se *Ultimy* 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 cifřpionci 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



Jednou z hlavních příčin Romerova odchodu z id Software byla jeho nespokojenost s tím, jak dopadl *Quake*



Romero neztrácí úsměv ani v den, kdy ukončil Kickstarter kampaň na svou novou hru *Blackroom* - nebyl o ni zájem

► 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 dobíjet 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...

Přebírali 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 nedostupní. 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 první 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 hru, znamená vyšší požadavky na svižnost engine, 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 pociťují větší zodpovědnost za celek, ne jako ve velkém týmu, kde si často myslí, že to za ně vyřeší někdo jiný.

Velké týmy jsou určitě 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 nevdá, 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! (smích) 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*, *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.

„NEZAJÍMALY MĚ HEKTOLITRY PROLITÉ KRVE. VYHLEDÁVAL JSEM NAPÍNAVÉ HORORY, KTERÉ MĚ DOKÁZALY VYDĚSIT NA DELŠÍ DOBU NĚČÍM ABSTRAKTNÍM NEBO PARANORMÁLNÍM.“

OTEC DOOM

Už jsi zmínil *Wolfenstein 3D*. Šlo vlastně o evoluci vašich předchůzích 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*.

Pro *Doom* jsi dělal úroveň a ty jsou mnoha hráči stále považovány za jednu 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. Napísal 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 pořádně svižná, aby dávala smysl. Co se úrovní v *Doomu* týče, musely být jiné. Měli jsme nový engine od Johna a dělat to, co bylo ve *Wolfensteinovi*? 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 engine přidával možnosti. Třeba světla. Schody. Dveře. Pohyblivé plošiny. Vše, co je interaktivní, jsem dopsal já. S tím se pomalu vyvíjely možnosti. Jenže pořad jsme neměli úrovně. Sedl jsem si jednoho dne a vyšel z místnosti, která je momentálně v E1M2. Stal se z ní základ abstraktní konstrukce úrovní. 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. ►



Zlaté časy Johna Romera v id Softu

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

Ale kdepak! Sám jsem si to naprogramoval. Byl jsem u *Doomu* 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 naplnili hráče a motivovali ho. Jenže to nešlo kvůli limitům hardwaru. Před *Wolfenstein 3D* jsme zkoušeli dostat do her prožitek 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 *Wolfensteinovi* 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 *Dooma*. Chtěli jsme *Doom* udělat lepší, ale ne přímočaře brutálnější. O to vůbec nešlo. Kdybychom chtěli krvavé 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 zemřou, 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).

Minulý rok jsi vydal novou úroveň *Tech Gone Bad (E1M8b)* a před pár týdny *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.

„OBJEVENÍ POČITAČŮ MI ZACHRÁNILO ŽIVOT, PROTOŽE JINAK BYCH SEDĚL VE VĚZENÍ NEBO PRODÁVAL DROGY.“

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*?

(smích) 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* nevznikal na PC, ale na platformě NeXT. Museli se s ním tedy naučit pracovat a to rychle. Hra byla hotova za necelý rok!

A co se *Quake* týče?

Quake měl být temným dobrodružstvím. Podle mých představ jsme se měli posunout od *Doom* o kus dál. Průzkum světa se měl odehrávat ve 3D, soubor je v 2D souborovém 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. Mluvíli 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 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 ne napadlo, 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 *Daikatan*. 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 obýváků, 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 *Daikataně*, pak polovina týmu odešla. Musel jsem celý vývoj restartovat. Najal jsem lidi s lepšími zkušenostmi, ale stále mi zůstalo hodně nováčků. Když jsme konečně



Prokletá *Daikatan* Romerovi zničila pověst, ale špatná hra to nebyla

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 mem. Lidé o jejích kvalitách mluví, aniž by ji hráli. Ti, co *Daikatanu* 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 netrdilo, 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 ředitelství 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 *Daikataně* 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 otáčejí. 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.

Bude takovou hrou *Blackroom*?

Určitě.

► Pavel Dobrovský



S *Commander Keen* strávil Fada z nás více času než s hraním *Doom* či *Wolfenstein 3D*