

BENOÎT REINIER

ZAKLĪNAC

VZESTUP KRÁLE
VŠECH RPG



computer
press

Zaklínač vzestup krále všech RPG

Vyšlo také v tištěné verzi

Objednat můžete na
www.computerpress.cz
www.albatrosmedia.cz



Benoît Reinier

Zaklínač: vzestup krále všech RPG – e-kniha
Copyright © Albatros Media a. s., 2022

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

ALBATROS  **MEDIA**

ZAKLÍNAČ: VZESTUP KRÁLE VŠECH RPG



Zaklínač: vzestup krále všech RPG

Benoît „ExServ“ Reinier

computer
press

English edition, copyright 2019, Third Éditions.
Translation © Jakub Goner, 2022

ISBN tištěné verze 978-80-251-5083-2

ISBN e-knihy 978-80-251-5085-6 (1. zveřejnění, 2022) (epub)

ISBN e-knihy 978-80-251-5086-3 (1. zveřejnění, 2022) (mobi)

ISBN e-knihy 978-80-251-5084-9 (1. zveřejnění, 2022) (ePDF)

Mé šťastné hvězdě

OBSAH

Předmluva	11
Kapitola 1: Počátek – jsme rebelové	15
Kapitola 2: Zaklínačův svět	63
Kapitola 3: Příběh trilogie	105
Kapitola 4: Tvůrčí vize hry	185
Závěr	227
Bibliografie	229
Poděkování	237

PŘEDMLUVA

Asi vám to připadá divné, ale tuto předmluvu píši krátce poté, co jsem dokončil rukopis. Vlastně jsem neměl příležitost srovnat své poznámky, takže možná to stejně dělá většina autorů. Tato kniha je již třetí, kterou jsem napsal, ale stále se nepovažuji za autora. Zbývá pouze několik oprav a závěrečných změn a tato publikace, která se věnuje výhradně hře *Zaklínač*, bude hotová. Cítím v sobě směs úlevy a hrdosti a zároveň jsem zvědavý, jaké bude další dobrodružství a kam mě zavede. Psaní úvodu mi nabízí vhodnou příležitost, abych se zamyslel nad těmi dlouhými měsíci, které jsem strávil hledáním informací o tématu, cestami do Varšavy na setkání s vývojáři z firmy CD Projekt RED a samozřejmě také tvorbou rukopisu knihy. Neuplynul ani rok od chvíle, kdy dokončil svou první knihu o hře *Diablo*. Souhlasil jsem, že budu psát o *Zaklínači* hned po tomto původním projektu. Během léta jsem však nakonec věnoval čas hře *Dead Cells* a pracoval jsem na své druhé knize *The Heart of Dead Cells*. Když jsem odmítl projekt *Dark Souls*, zdálo se mi, že jsem svou šanci na napsání knihy ztratil. Díky druhé nabídce od nakladatelství Third Éditions jsem však dosáhl vyšší produktivity než kdykoli dříve. Týmu tohoto nakladatelství jsem hodně zavázán. Nebýt toho, že mi tito snílkové každého dne nabízeli svou důvěru a podporu, jednoduše bych svůj úkol nezvládl.

Lidé se mě často ptají, jak své psaní plánuji a jak se dokážu soustředit pouze na jediný projekt. Nikdy bych si nemyslel, že se v nějaké práci dokážu tak realizovat. Jednoduše řečeno mě přit om vše fascinuje: od fáze rešerše, kdy se cítím jako detektiv, až po řazení nápadů do souvislého vyprávění. Na tomto místě však musím přiznat, že mi nějakou dobu trvalo, než jsem hru *Zaklínač* skutečně ocenil. První hra mě svou poněkud matoucí herní strukturou překvapila, i když jsem se při ní skvěle bavil. Několik let poté, co firma FromSoftware roku 2011 vydala hru *Dark Souls*, jsem byl postižen jakousi chorobou, která mi znemožňovala ocenit jakoukoli jinou hru. Myslím to úplně vážně – případy jako ten můj bylo mnoho! Hra *Zaklínač 2* se bohužel objevila rok po hře *Dark Souls*, takže jsem se do ní tehdy nepustil. Trvalo několik let – a potřeboval jsem i zadání napsat tuto knihu – abych se ke hře vrátil a znovu ji vyzkoušel. Jsem moc rád, že jsem to udělal. Ke hrám od firmy FromSoftware mám sice i nadále úzký vztah – a jsem na to hrdý – ale

nadšeně sděluji, že jsem od té doby znovuobjevil potěšení z her, které se zakládají hlavně na vyprávění příběhu. Ve skutečnosti mi bylo již před několika lety jasné, že jsem se ze své původní závislosti osvobodil, a dokonce mi hra *Zaklínač* přirostla k srdci.

V lednu 2015 jsem se v pozici novináře webu *Gamekult* vydal na svou první pracovní cestu do Varšavy, abych si zahrál hru *Zaklínač 3* několik měsíců před jejím vydáním a získal vlastní dojmy z této hry. Tři hodiny strávené hraním mě prostě uchvátily. Vůbec jsem nepochyboval o tom, že studio dokázalo úžasným způsobem navázat na předchozí úspěchy, což nebylo snadné. Scénář byl vyspělejší a pronikavější, stejně jako dialogy. Příjemně mě překvapily i bojové scény. Sám se divím tomu, že to píši. Uvědomuji si totiž, že mi trvalo mnoho let, než jsem začal docenovat hry, které nedosahují typické intenzity her řady *Souls*. Nespokojil jsem se jen s pochvalnými recenzemi pro *Gamekult*, ale celé dny i noci jsem seděl přilepený před obrazovkou hry *Zaklínač 3* a později i před jejími rozšířeními. Tehdy jsem se poprvé účastnil novinářské prezentace a nikdy bych nepředpověděl, že po třech letech se nejen do studia znovu podívám, ale navíc si budu užívat hodinových diskuzí o této herní sérii s jejími tvůrci, z nichž někteří firmu CD Projekt RED zakládali.

Nespokojil jsem se jen se psaním o videohrách, ale začal jsem se také podílet na jejich tvorbě. Měl jsem to štěstí stát se konzultantem během vývoje produktů a díky tomu jsem mohl v říjnu 2018 oznámit, že v rámci své nečekané kariéry v oboru videoher uzavírám „mediální“ kapitolu. V dětství jsem snil o tom, že budu testovat hry, a myslím, že podobný nápad dostalo hodně lidí. Realita nebyla ani zdaleka tak romantická, ale tato zkušenost mě hodně naučila. Měl jsem sice příležitost setkávat se s lidmi, zažíval jsem nezapomenutelné chvíle a cenil jsem si týmového ducha, jaký v herních médiích panuje, ale nikdy jsem se nedokázal zbavit podvědomých pocitů frustrace. Když jsem dopsal svou první knihu, vnímal jsem tyto dojmy nejsilněji. Chyběla mi svoboda ponořit se do jediného tématu, kterému bych tak mohl lépe porozumět, analyzovat jej a nakonec najít slova, kterými bych vysvětlil, do jaké míry firmy Blizzard North, Motion Twin a nyní CD Projekt RED zanechaly svou stopu v historii videoher. Bylo mimořádně těžké udělat krok za scénou, vrátit se k počátkům těchto neuvěřitelných projektů a poté se pokusit dát celé historii určitý logický rámec. Stálo mě to sice značnou námahu a spoustu víkendového času, ale vyplatilo se to.

Mám nepříjemnou vlastnost, že se po dlouhé měsíce soustřeďuji na jedinou činnost. Přesto však nyní dokážu vzhlednout od svého stolu a uvědomit si, jaké mám štěstí. Skoro před devíti lety jsem nahrával návod, jak hrát hru *Demon's Souls* – přitom jsem svůj mobilní telefon připevnil lepicí páskou a nasměroval na obrazovku. Od té doby jsem cestoval do mnoha různých zemí a setkal jsem se s desítkami vývojářů, včetně

autora řady *Souls*. Některým jsem dokonce pomohl natolik, že mi poděkovali v titulcích své hry. Kromě toho všeho jsem samozřejmě napsal tři knihy. Těžko popsat radost, jaká se člověka zmocňuje, když rozbalí krabici plnou knih vonících novotou. Nejsem si jistý, zda si na to někdy zvyknu, a jistým způsobem je to nejspíš dobře. Na obálce je sice uvedeno jen moje jméno, ale vždy se jedná o týmové projekty. Většinu spolupracovníků děkuji v poděkování, ale na tomto místě musím zmínit podporu Damiena, který na projekt dohlížel, a mé partnerky Laurelyne. Podpořili mě – v některých chvílích i doslova – když jsem zažíval pochybnosti, zoufalství a strach, že se mi nepodaří celou práci dotáhnout do konce.

Museli jste to se mnou vydržet hodně dlouho. Pokud bychom se náhodou nikdy nepotkali, měli byste vědět, že nedokážu najít slova, abych vám poděkoval za vaši důvěru. Je pro mě velkou ctí, že vám mohu vylicít historii těch polských vývojářů, kteří již na střední škole nepochybovali o tom, že dokáží vystoupit až na vrchol. Dnes sice vědí, že jejich hry zdaleka nejsou dokonalé, ale vždy byli ochotni o sobě pochybovat a naslouchat kritice. Tím se vyznačují jen ta největší studia. V každém případě jejich vášně pro vyprávění příběhů za celou dobu nijak nepohasla. Vesmír *Zaklánače* je mimořádně bohatý, takže nemohu udělat nic jiného, než vám doporučit, abyste si někdy přečetli původní knihy, budete-li mít příležitost. V knize, kterou držíte v ruce, jsem se pokusil vysvětlit, jak a proč si členové týmu CD Projekt RED – podobně jako autor románů a povídek o *Zaklánači* Andrzej Sapkowski – zaslouží, abychom je považovali za opravdové rodiče hrdiny Geralta. Během několika měsíců, než se mi podařilo projekt dokončit, jsem pociťoval něco jako posedlost. Zbývá jen doufat, že se vám bude kniha líbit, a jednou se znovu sejdem u čtvrté předmluvy.

O AUTOROVI

Od doby, kdy v roce 2011 otevřel svůj kanál na YouTube, Benoît „ExServ“ Reiniér zastával mnoho rolí a střídal různá zaměstnání. V letech 2014 až 2018 pracoval jako novinář v redakčním týmu webu *Gamekult* a kromě toho přispíval do časopisů *Next INpact* a *PlayStation Magazine*. V současnosti dělí svůj čas mezi tvorbu testů, streamování a vývoj her. V roce 2018 se zapojil do oboru vývoje videoher, konkrétně pracoval ve firmě Redlock na hře *Shattered: Tale of the Forgotten King*. Díky svým zkušenostem také získal role konzultanta u několika nezávislých vývojářských projektů. Kromě toho napsal knihy *Diablo: Genèse et rédemption d'un titan* (Diablo: Genesis and Redemption of a Titan) a *The Heart of Dead Cells*, které vyšly v nakladatelství Third Éditions.



KAPITOLA 1: POČÁTEK JSME REBELOVÉ



Bylo to v lednu roku 2015, čtyři měsíce před vydáním hry *Zaklínač 3: Divoký hon*. Firma CD Projekt RED¹ tehdy otevřela svou varšavskou pobočku zástupu novinářů z celého světa. Na programu byla prohlídka polského studia, rozhovory s několika klíčovými členy týmu a především praktické testování jedné z neočekávanějších her toho roku. Stál jsem mezi těmi vybranými reportéry a dojem na mě udělala hlavně organizace této akce, která měla zdůraznit očekávanou událost na herním trhu. Po pouhých dvou hrách z této řady se studio CD Projekt RED rozhodlo, že vytvoří hru s otevřeným světem, kterou vývojáři označili za „svatý grál RPG“. Hráči si přece sotva mohou přát něco lepšího, než dostanou-li skutečnou svobodu jednat, cestovat a zkoumat celý nový vesmír, který je plný všemožných dobrodružství, úkolů a tajemství. Takový cíl by samozřejmě znamenal nutnost překonat početné překážky nejen na technické straně, ale také z perspektivy příběhu a obrazové stránky. Ačkoli se zpočátku zdálo, že celý projekt poněkud přesahuje možnosti polského studia, třetí verze hry sklidila komerční úspěch i úspěch u kritiky.. Celý tým tak dosáhl světového věhlasu. Při svém vydání v květnu 2015 nastavila hra *Zaklínač 3: Divoký hon* nové měřítko pro hry RPG s otevřeným světem.

Při své úplně první návštěvě ve studiu jsem si takový úspěch rozhodně nedokázal představit, i když jsem během těch několika hodin strávených hraním a rozhovory se členy týmu odhadl, že CD Projekt RED má skutečně neomezené ambice. Nepokoušeli se to nijak skrývat, právě naopak. Přímo ve vstupní hale, kterou zaplňují desítky ocenění a obálky časopisů týkajících se jejich trilogie, se na čestném místě vyjímá motto studia v angličtině: *We Are Rebels*. Od té doby jsem měl příležitost studio několikrát znovu navštívit. Přitom jsem v rámci přípravy této knihy mluvil s mnoha významnými členy týmu. Stále si pamatuji, jak na mě jejich motto zapůsobilo. Ten okamžik nyní hodnotím jako klíčový krok, který mi umožnil lépe porozumět této skupině vývojářů, která nikdy necouvá před náročnými úkoly. Navzdory skromným počátkům se studio díky této trilogii dokázalo dostat na vrchol a získat rovnocennou pozici vedle gigantů,

1 Název CD Projekt RED se vyslovuje „sídí projekt red“. Obě hlásky *r* přitom zní hrčivě.

jako jsou Bethesda² a BioWare³. Od konkurentů se přitom odlišuje svým výrazným postojem k tématům, jako je softwarové pirátství a odpor k ochraně digitálních dat. Tyto zásady jsou ve studiu neustále patrné, protože sdílí prostory s platformou digitálního prodeje GOG, která rovněž prosazuje prodej videoher bez technologie DRM⁴.

Úspěch studia lze sice zčásti vysvětlit jeho trvalými ambicemi, ale ve stejné míře za něj vděčí také inspiraci řadou fantasy knihy *Wiedźmin*. Jedná se o dvě řady povídek následované pěti romány, jejichž autorem je polský spisovatel Andrzej Sapkowski⁵. V době, kdy se Polsko teprve vzpamatovávalo z desítek let komunistického režimu, země procházela politickou, ekonomickou, kulturní a společenskou revolucí, jakou ve své historii nikdy nezažila. Očima svého hrdiny Geralta, který se specializuje na zabíjení monster, k nám Sapkowski promlouvá o světě, politice, rasismu a imigraci. Využívá k tomu nový vesmír obývaný elfy a draky. Ve svém fantasy světě autor zobrazuje realitu s mnoha šedými odstíny, kde se hranice mezi dobrem a zlem nevyhnutelně stírají. Sága *Wiedźmin* rychle dosáhla úspěchu i v jiných zemích střední a východní Evropy, kde vyrůstala nová mladá generace současníků týmu CD Projekt RED. Její členové, kteří nakonec založili herní studio, byli sice mnohem mladší než autor knih, ale stejně jako on zažili pád komunistického režimu. Mimořádně si přitom oblíbili právě knihy Sapkowského, kterému se často přezdívá „polský J. R. R. Tolkien“⁶.

Tito mladí vývojáři, kteří úspěšně adaptovali vesmír fantasy románů s takovou věrností detailům, jaká hraničí s posedlostí, mají hluboce zakořeněnou citlivost pro politický podtext. Během mnoha rozhovorů se členy studia, které jsem vedl na dálku, mi došlo, že dobře známé heslo studia „We Are Rebels“ není jen pouhým marketingovým trikem, ale vyjadřuje stav mysli. Tito opravdoví rebelové vtrhli do oboru her v době, kdy byli vzhledem k situaci své země přirozeně považováni za outsidersy. Dnešní trh videoher, kterému tradičně dominovaly firmy z Japonska, USA a západní Evropy, je otevřený společností ze všech koutů světa a nově příchozím s nejrůznější profesijní historií. Studio CD Projekt RED je výjimečné zejména tím, že se jeho

2 Studio Bethesda vydalo řadu her *Elder Scrolls*.

3 Vývojářské studio BioWare se proslavilo svými klasickými hrami RPG, k nimž patří tituly ze série *Baldur's Gate*, *Mass Effect* a *Dragon Age*.

4 Technologie DRM (Digital Rights Management) zahrnuje systém ochrany digitálních dat, který má zajistit legální používání souborů. K ověřování vlastnictví hry, filmu nebo alba obvykle vyžaduje připojení k internetu.

5 Stojí za zmínku, že osmý svazek řady *Zaklínač, Bouřková sezóna*, vyšel v Polsku roku 2013, zatímco první počítačová hra se dostala na trh roku 2007. Polské vydání knihy, která *Bouřkové sezóně* předchází a česky vyšlo jako *Paní jezera*, se objevilo roku 1999.

6 J. R. R. Tolkien (1892-1973) byl anglický spisovatel, filolog a univerzitní profesor. Po celém světě se proslavil svou ságou *Pán prstenů*.

členové nikdy nesnažili imitovat svou konkurenci a místo toho se rozhodli, že světu RPG vtisknou svou vlastní vizi: působivou kombinaci vyprávění, účasti na ději a akce. Firma se od jiných významných studií odlišuje také svou rozhodností, s jakou udržuje vlastní nezávislost a autonomii, a také upřímnou komunikací se svou hráčskou komunitou. Oba spoluzakladatelé studia Marcin Iwiński a Michał Kiciński nejdříve založili importní firmu CD Projekt a později sehráli zásadní roli v rozvoji polského trhu videoher. Jako první přeložili kultovní klasiky do Chopinova jazyka a stali se průkopníky nového věku. V současnosti již v Polsku působí několik velkých vývojářských studií.

Jakmile se firma CD Projekt prosadila na poli distribuce, začala usilovat o průlom na druhou stranu bariéry. Setkání se Sapkowským krátce po roce 2000 otevřelo další kapitolu tohoto neobvyklého příběhu. Polští podnikatelé bez jakýchkoli zkušeností úspěšně vstoupili do oboru vývoje počítačových her, ale na cestě za svým cílem museli přinést značné oběti. Své odhodlání čelit každé výzvě nijak neskrývají, ale naopak je s jistou hrdostí dávají najevo, i když to znamená dlouhé dny a týdny strávené ve studiu. Někteří bývalí zaměstnanci začali tento styl práce kritizovat, protože občas zacházel do extrémů, studio ale i nadále přijímá nové pracovníky a klade si stále vyšší cíle. Členové týmu CD Projekt RED hodně připomínají horolezce, kteří hledají nový Everest. Jsou odhodláni předvést svůj talent a kulturu celému světu. Hra *Zaklínač* přitom představuje jen jeden z kroků při výstupu na samotný vrchol. Po prvním oznámení roku 2012 se hra *Cyberpunk 2077* dostala poněkud do ústraní, tomuto novému projektu se ale věnují stovky zaměstnanců studia, které nyní čítá téměř 700 lidí. Ačkoli se tentokrát vesmír zásadně proměnil, triumf hry *Zaklínač* firmu CD Projekt definitivně umístil mezi elitu RPG. V této knize předkládám celý příběh, který začíná historií studia CD Projekt – malé firmy vedené „dvěma potrhými kluky“, přáteli ze střední školy, kteří slovy Marcina Iwińskiego „měli štěstí, že byli ve správném čase na správném místě, aby mohli začít podnikat“.

POLSKÝ „RÁJ“

Iwiński i Kiciński se narodili v 70. letech v Polsku, které bylo stále hluboce poznamenané druhou světovou válkou. Válečná tragédie si zde vyžádala několik milionů obětí a hlavní město Varšava leželo téměř celé v troskách. Poválečné Polsko upadlo do sféry vlivu Stalinova autoritářského režimu v Sovětském svazu. Odvrátilo se od Západu a zavádělo komunistické ideje, které přicházely z Východu. Vzhledem k tomu, že sám jsem vyrůstal v úplně jiném prostředí, bylo pro mě poučné poslouchat, jak Marcin

Iwiński vypráví o svém dětství. Tehdejší dobu ironicky označuje jako „proletářský ráj“. Když jsem roku 2018 studio navštívil, Iwiński ve své roli jednoho ze dvou výkonných ředitelů byl jediným zbývajícím spoluzakladatelem firmy. Kiciński, který si ponechal menšinový podíl akcií, firmu opustil roku 2012. V 70. letech se sice v mnoha zemích rozvíjely sociální programy, oba muži ale vyrůstali v úplně jiném světě. Po téměř dvou nuzných dekádách, získali během polských revolučních změn začátkem 90. let naprostou svobodu a mohli začít podnikat.

Mezi zážitky, které jej zvláště tíží, Iwiński vzpomíná, že obyvatelé nesměli opouštět svou zemi, ať už chtěli cestovat kamkoli. V té době se vydávaly dva typy pasů: jeden pro sprátelené země a druhé pro zbytek světa. O jejich vydání v každém případě rozhodovaly úřady a udělovaly se jen nepočetným šťastlivcům. Opuštění země, nebo dokonce jen pokus o překročení hranic bez povolení by vystavil represím celou rodinu. Na vlastní kůži to zažila Iwińského matka, která měla zakázáno vycestovat na deset let poté, co její sestra emigrovala do Austrálie. „Z toho ráje nesměl nikdo utíkat,“ vysvětluje s úsměškem. „Jako dítě jsem měl mimořádné štěstí. Můj otec pracoval jako technik a kromě toho také tvořil dokumentaci. Měl tedy povolení cestovat a poté, co strávil několik měsíců ve Švédsku, se mu podařilo zařídit mi pas, abych za ním mohl přijet. Byla to moje první cesta do zahraničí a zažil jsem opravdový šok.“ Velmi emotivně pak popisuje, jak se poprvé ocitl v supermarketu. Dospívajícímu chlapci, který byl do té doby zvyklý spíše na přidělové lístky, připadalo, že se ocitl na jiné planetě.

Opět díky svému otci se Iwiński začal již odmala zajímat o literaturu a konkrétně o science fiction. Vzhledem k tomu, že specializovaná nakladatelství v Polsku neexistovala, dostal se pouze k překladovým knihám, které vycházely jako samizdaty a kolovaly mezi známými. Díky svému zájmu o kulturu utrácel své peníze za tucty svazků a vstoupil tak i do světa Isaaca Asimova (*Nadace*) a Franka Herberta (*Duna*). Seznámil se s překladateli, kteří uměli anglicky. Tento jazyk se ve školách nevyučoval, protože osnovy samozřejmě upřednostňovaly ruštinu. Iwiński si silně uvědomil svou privilegiovanou společenskou pozici, když mu jeho otec při návratu z Východního Německa věnoval jeho první počítač typu ZX Spectrum. Tehdy se poprvé setkal s počítačovými hrami. Jednou z nich byla hra *Atic Atac* (1983), která sice nepatřila mezi RPG v moderním smyslu, umožňovala ale hráčům zkoumat sklepení, kde hledali kouzelný klíč. Iwiński se mi snažil vysvětlit, jaký to byl výjimečný dar. Podle jeho slov většina tehdejších teenagerů nepochybně vůbec netušila, že nějaké takové přístroje vůbec existují. Něco takového vlastnit by jim tedy muselo připadat jako science fiction. Díky tomuto počítači objevil klasické hry z 80. let, které si pořizoval stejným způsobem jako knihy ve svém dětství.

CD PROJEKT: REVOLUCE DISKŮ CD-ROM

Po pádu Berlínské zdi se Iwińskému svět obrátil vzhůru nohama. Tato událost signalizovala konec celé éry a doprovázel ji návrat demokracie do Polska. Došlo k zásadnímu a dramatickému posunu: „Dříve bylo všechno šedé a neměli jsme nic. Najednou jsme mohli mít vše, stačilo pouze projevit podnikavého ducha a nebát se divoké, kruté a bezohledné doby, která právě začínala,“ zdůrazňuje s lusknutím prstů. Tato transformace proběhla tak náhle, že značná část populace se nedokázala rychle přizpůsobit. Co se jej týkalo, Iwiński byl připraven velmi dobře. Díky svému vzdělání a privilegovanému postavení se dokázal snáze adaptovat a uspět v tom, čemu říká „pořádně divoký východ“. Během studia střední školy se seznámil s Michałem Kicińským. Se svým spolužákem sdílel fascinaci videohrami a stali se nerozlučnými přáteli. Předtím vyrůstali v sešněrované a nesvobodné společnosti, ale na prahu dospělosti vstupovali do nového věku, který jim nabízel mimořádné příležitosti.

Brzy začali vynechávat výuku a místo toho trávili čas na trhu s elektronikou na varšavské ulici Grzybowska. Nehledali zde možnost výhodně nakoupit, ale snažili se polským hráčům prodávat pirátské disky CD-ROM. Médium bylo tehdy stále oblíbenější a vzhledem k tomu, že Polsko nemělo příslušné zákony na ochranu autorských práv, byla jejich činnost technicky legální. Na tomto šedém trhu tedy oba teenageři získali první obchodní zkušenosti. V roce 1994 formálně zahájili své podnikání a založili firmu na import počítačových her s názvem CD Projekt. „Byli jsme dva mladí cvoci v oblecích. Někdy jsem si dokonce nasazoval brýle, abych vypadal trochu dospěleji,“ přiznává Iwiński s úsměvem. Firma sídlila v provizorním skladišti a zatím neměla velký obrat. Její majitelé většinu času trávili hraním her, protože tak se mohli nejlépe rozhodnout, které hry by se vyplatilo dovézt. Brzy si uvědomili, že musí navázat kontakty s významnými hráči tohoto oboru, aby vytvořili síť kontaktů a našli potenciální partnery.

Po několika měsících uzavřeli svůj první obchod s firmou American Laser Games, která se zaměřovala na střelčky typu arcade. V roce 1995 se rozhodli navštívit veletrh ECTS⁷. Poprvé ve svém životě se mohli tvář v tvář setkat s mnoha významnými osobnostmi, které dosud znali jen z titulků jejich her. „Oběma se nám tehdy úplně podlamovala kolena, byl to silný zážitek po osobní i profesionální stránce. Od té doby se každoročně účastním mnoha veletrhů, ale nejspíš bych musel letět na nějakou výstavu na Mars, abych byl tak rozhozený jako tehdy,“ směje se Iwiński. Kromě toho, že to byla jejich první profesionální oborová expozice, připomíná také, že v té době

⁷ European Computer Trade Show byla výstava počítačových her vyhrazená pro odborníky z oboru a specializované novináře, která se konala v Londýně v letech 1989 až 2004.

mohli oba přátelé jednoduše oslovit vývojáře na stánku a popovídat si s nimi. Mezi mnoha vystavenými hrami se tehdy nacházelo také pokračování real-time strategické hry *Warcraft II*, kterou vyvíjelo studio Blizzard Entertainment, v té době vlastněné společností Davidson and Associates. Marcin Iwiński a Michał Kiciński byli naprosto fascinováni a rozhodli se, že si musí zařídit schůzku s nějakým investičním fondem. Na toto setkání si oblekli své nejlepší obleky. Snažili se sice vypadat co nejzkušeněji, když se však před zástupkyní fondu objevili tito dva mladíci, kteří plánovali prodávat počítačové hry v Polsku, nemohla se ubránit smíchu.

Přesto se do toho pustili: v prvních letech firma CD Projekt navázala partnerství s významnými vydavateli jako Psygnosis, Interplay a Electronic Arts. Chybějící obchodní zkušenosti vynahrazovali svou neúnavnou energií a talentem vybírat ty nejlepší hry, i když se distribuovaly výhradně v angličtině. Jak jsme již zmínili, angličtina se v Polsku mezi mladými lidmi více rozšířila až později, protože se ji hromadně začínali učit teprve na začátku 90. let. Mnoho hráčů tedy jen s obtížemi překonávalo jazykovou bariéru a raději se uchylovali k pirátskému trhu, než by platili za produkty, kterým jen sotva rozuměli. Lidi ve firmě CD Projekt to nijak nepřekvapilo. Naopak již v té době přijali netradiční přístup, který je charakterizuje dodnes. Místo investic do boje s pirátstvím se firma kontaktovala s vydavateli: v první fázi překládali obaly a příručky dovážených her. Potom logicky dospěli k myšlence, jak by mohli hodně hráčů přesvědčit k tomu, aby své těžce vydělané peníze investovali do legálního vlastnictví oblíbených titulů.

Iwiński a Kiciński se rozhodli, že je načase udělat další krok: přeložit do polštiny celou hru. Dva podnikatelé však brzy narazili na něco, co Iwiński popisuje jako „formu konzervativního myšlení“. Ti „staří muži v oblecích“ neboli vydavatelé je kvůli nedostatku zkušeností nebrali vážně. Oba mladíci se s tím nechtěli smířit a od té doby si důsledně zakládali na své autonomii a nebáli se získávat zkušenosti díky vlastním iniciativám. Začali tedy hledat programátory, kteří by jim s jejich ideou pomohli. Zároveň se rozhlíželi po projektu, na kterém by si lokalizaci mohli vyzkoušet. Každá hra je samozřejmě jiná, potřebovali ale přeložit první titul, aby se naučili zvládnout různé překážky, jaké takový podnik přináší. Přesně vzato překlad představuje jen jednu fázi lokalizačního procesu. Velmi často je nutné modifikovat určité vizuální prvky, například velikost textových oken, scény, či dokonce části prostředí. Kromě technických aspektů „lokalizace“ v širším slova smyslu zahrnuje také převod vyprávění do cílového jazyka, kdy je nutné upravit abstraktní prvky jako vtipy a kulturní odkazy. To byl pro firmu CD Projekt první zásadní úkol. Od té doby si však neklade žádné umělé limity a zpravidla ji přitahují projekty, které se zdánlivě nedají realizovat.

POLSKÉ HRY

Pokusným králikem byla hra *Ace Ventura*, adaptace typu point & click⁸ stejnojmenného filmu (Tom Shadyac, 1994). Vzhledem k vlažnému kritickému přijetí hra neměla příliš velký prodejní potenciál. Z toho důvodu byla ideálním kandidátem pro testovací lokalizaci. Během několika měsíců, kdy firma získávala nové zkušenosti a schopnosti, se podařilo projekt úspěšně dokončit. Firma CD Projekt se již neobávala lokalizace ambicióznějších titulů a v jejím hledáčku se ocitl poněkud neobvyklejší cíl: hra *Baldur's Gate*. Tato hra RPG, kterou roku 1998 vydalo studio BioWare, se odehrávala v prostředí *Dungeons & Dragons*. Zaměstnanci firmy CD Projekt si ji velice oblíbili a pravidelně ji hrávali i v pracovní době. Díky svým kontaktům s vydavatelem Interplay si Iwiński a Kiciński domluvili setkání se zakladateli studia BioWare. Ray Muzyka a Greg Zeschuk přijali jejich nabídku, že hru *Baldur's Gate* vydají v Polsku. Měli jen jednu „malou“ podmínku: CD Projekt měl proces lokalizace realizovat samostatně.

Vzhledem k tomu, že firma mohla nasadit pouze asi desetičlenný tým, jednalo se o gigantický úkol – hra *Baldur's Gate* totiž obsahuje tisíce řádků dialogů. Jako by to nestačilo, většina postav promlouvala vlastním hlasem. Kvůli tomu bylo potřeba přesvědčit profesionální herce, aby se pustili do dabingu počítačových her. Iwiński se obrátil na své překladatelské přátele a díky konexím svého otce se kontaktoval s polskými herci. „Většina z nich ani nevěděla, co to jsou počítačové hry. Vysvětlil jsem jim tedy, že je to podobné jako dabing animovaných příběhů pro děti. Usadili se tedy ve studiu a dělali svou práci.“ Práce probíhala několik měsíců a tým se nadále učil lokalizačnímu řemeslu. Nakonec zbývalo uvést do prodeje vůbec první počítačovou hru, která byla plně přeložena do polštiny, studio se s tím ale nespokojilo. Nechtělo prodávat jen samotnou hru, ale chtělo zároveň nabídnout příležitost pro sběratele. Studio proto hru doprovodilo vlastními pravidly hry *Dungeons & Dragons*, mapou světa a soundtrackem. „U hry *Baldur's Gate* jsme dostali naprostou svobodu. Nesvazovaly nás žádné předchozí hry, žádná pravidla, žádná konkurence. Museli jsme sice přijmout značné riziko, ale na konci jsme dostali pořádnou odměnu.“

V minulosti se prodej 2 000 kusů v prvním týdnu považoval na trhu polských videoher za úspěch. Hra *Baldur's Gate* v roce 1999 dosáhla nového rekordu a za stejnou dobu se jí prodalo 18 000 kopií. Firma pak neměla jinou možnost než pronajmout si nový sklad, aby dokázala uspokojit obrovskou poptávku. „Uměli jsme prodávat hry,

8 Hry point & click patří do skupiny her adventure. Hráči při nich musí pečlivě pozorovat prostředí a rozmýšlet si další postup. Některé z nejcharakterističtějších her tohoto typu vznikly ve studiu LucasArts. Jednalo se například o hry *The Secret of Monkey Island* a *Maniac Mansion*.

ale řízení skladu pro nás bylo skutečnou noční můrou – vůbec nám to nešlo. Ztrácely se nám krabice – některé z nich nám asi někdo ukradl – přesto jsme ale objednávky vyřídili.“ Během několika měsíců z prodejních polic zmizelo 100 000 kopií a tento komerční úspěch si firma CD Projekt za svou snahu naprosto zasloužila. Kromě mimořádných prodejních výsledků hry se jednalo o přesvědčivý důkaz, že netypický tržní přístup firmy nejen funguje, ale přináší také ovoce. Pirátství se již nepovažovalo za nevyhnutelné selhání, ale za realitu, kterou je potřeba řešit. Bylo nutné porozumět tomu, co hráče vůbec motivuje, aby se k takovému jednání uchýlovali. Firma CD Projekt si od té doby tento přístup zachovává a odmítá ochranu DRM. Místo toho hráčům nabízí dostatečnou protihodnotu, aby si hru neváhali koupit.

Oba přátelé si uvědomili, že díky svému úspěchu mají jedinečnou příležitost realizovat svůj sen a vytvořit vlastní počítačovou hru. „Když jsme viděli, jak jiní nabízejí své hry, trochu jsme jim myslím záviděli. Uměli jsme hry prodávat i překládat, ale od začátku nám bylo jasné, že chceme tvořit své vlastní hry.“ Po hře *Baldur's Gate* se polský tým vrátil k dovozům a podnikání se dále rozvíjelo. Uplynuly další dva roky, než díky návrhu společnosti Interplay firma CD Projekt natrvalo spojila svůj osud s vývojem videoher. Producent právě vydal variantu hry *Baldur's Gate* s názvem *Dark Alliance* (2001), která byla k dispozici výhradně pro domácí herní konzole. Pro členy polské herní komunity představovala konzole značný výdaj a zdejšímu trhu proto v zásadě dominovaly hry pro PC. Společnost Interplay to dobře věděla, a proto navrhla, aby CD Projekt hru portoval pro PC. Po tolika letech se konečně naskytla příležitost vykročit pomyslnou nohu ze dveří a nahlédnout za závoj tajemství. Tím spíše, že port nabízel skvělou možnost, jak se pustit do vývoje. Nebylo přitom nutné stavět hru od základů a tvořit veškeré související grafické prvky a scénář. CD Projekt nabídku přijal a začal nabírat programátory. V ideálním případě měli mít zkušenosti, takové pracovníky bylo ale tehdy těžké v Polsku najít.

Nakonec vznikl malý tým pod vedením Sebastiana Zielińskiego, vývojáře známého díky své střílečce ve stylu *Dooma* s názvem *Mortyr: 2093-1944*, kterou roku 1999 vydalo studio Mirage Media. Mezi první týmové posily patřil také Adam Badowski, který původně pracoval ve filmu. V CD Projektu se zabýval návrhem a později roku 2011 převzal řízení firmy CD Projekt RED. Zielińskiego tým se projektu intenzivně věnoval několik měsíců a značně přitom pokročil díky tomu, že společnost Interplay poskytla vývojovou sadu⁹ pro konzoli PlayStation 2. Schopnost učit se za pochodu i později představovala jednu z nejvýznamnějších silných stránek studia CD Projekt. Netrvalo

9 Vývojová sada je programovatelné zařízení, které má obvykle podobnou specifikaci jako konzole prodávaná na trhu běžným hráčům.