



sid Meier

Život
v počítačových
hrách



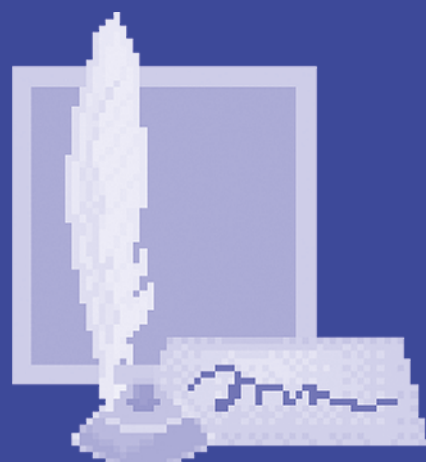
*Paměti tvůrce
Civilization a dalších
kultovních videoher*

Host

sid Meier
Život
v počítačových
hrách



Sid Meier Život v počítačových hrách



*Paměti od tvůrce
Civilization a dalších
kulturních videoher*

napsáno ve spolupráci
s Jennifer Lee Noonan

Přeložil Filip Drlík

Brno 2024

**Automatizovaná analýza
textů nebo dat ve smyslu
čl. 4 směrnice 2019/790/EU
je bez souhlasu nositele
práv zakázána.**

**Sid Meier's Memoir
First published by
W. W. Norton & Company
Copyright © by Sid Meier
and Jennifer Lee Noonan
All rights reserved
Translation © Filip Drlík, 2024
Czech edition © Host –
vydavatelství, s. r. o., 2024
(elektronické vydání)
ISBN 978-80-275-2309-2 (PDF)
ISBN 978-80-275-2310-8 (ePUB)
ISBN 978-80-275-2311-5
(MobiPocket)**

*Věnováno celosvětové komunitě hráčů
počítačových, konzolových a mobilních her
(a jejich trpělivým partnerům, rodičům
a blízkým osobám)*

Obsah

ÚVOD

JEDNA MILIARDA HODIN	11
----------------------	----

1	CO SE STANE VE VEGAS	15
2	ADAPTACE	27
3	LETOVÁ HLADINA	39
4	DEN D	51
5	KOLEKTIVNÍ ÚSILÍ	65
6	AHOJ!	75
7	A PAK SI BILL KOUPILETADLO	85
8	POČKAT	99
9	OČIVIDNÉ PRŮTAHY	101
10	VŠICHNI NA PALUBU	111
11	HISTORIE CIVILIZACE, ČÁST 1.	123
12	BODY ZVRATU	137
13	BACHA NA BACHA	147
14	VOLNÁ POKRAČOVÁNÍ	159
15	ROZPTÝLENÍ	173
16	ZAJÍMAVÁ ROZHODNUTÍ	181
17	ZPÁTKY DO MINULOSTI	191
18	VYMÍRÁNÍ DRUHŮ	201
19	UMĚLÝ TRÁVNÍK	211
20	PROTI VĚTRU	219
21	VYŠŠÍ VZDĚLÁVÁNÍ	227
22	MATEMATICKÉ INTERPRETACE	235
23	SOCIÁLNÍ MOBILITA	247

24	LEGRÁCKY	255
25	VZHŮRU KE HVĚZDÁM	263
	ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ!	269
	KOMPLETNÍ VÝČET HER SIDA MEIERA!	271
	REJSTŘÍK!	273

ÚVOD

Jedna miliarda hodin

Před jednou miliardou hodin neandrtálci vyráběli hroty oštěpů v době kamenné. Za jednu miliardu hodin bude rok 116 174 našeho letopočtu. Tedy za předpokladu, že kalendářní systém přetrvá tak dlouho. Kdybyste měli k dispozici miliardu hodin, mohli byste rychlostí světla podniknout zhruba třináct tisíc zpátečních cest k Alfě Centauri nebo přehrát úplně všechny filmy ze světa Star Treku každému Newyorčanovi... dvakrát.

Nebo celou tu dobu můžete strávit hraním *Sid Meier's Civilization*. Tak mi to totiž bylo řečeno.

Jedna miliarda hodin je závratně nepochopitelné, a navíc velmi strážlivě odhadnuté číslo. Distribuční služba Steam začala data o hráčích pořádně sbírat až v posledním desetiletí, takže číslo jedna miliarda se týká hodin strávených hraním *Civilization V* od jejího vydání v roce 2010 do roku 2016. Pouhých šest let, pouhý jeden titul. V sérii, která (k datu prvního vydání této knihy) existuje dvacet devět let a čítá dvanáct her a nespočet rozšíření.

Počet hodin věnovaných všem inkarnacím *Civilization* od roku 1991 si člověk zkrátka nedovede představit. Já se o to ani nebudu pokoušet. Každé spravedlivé hodnocení úspěchu *Civilization* by navíc muselo zohledňovat i všechny ostatní hry, které jsem mezitím vytvořil — včetně populárních sérií *Pirates!* a *Railroad Tycoonu*, ale taky přehlížených klenotů jako *C.P.U. Bach* a *SimGolf*. Docenění si podle mě zaslouží i projekty, které začaly hodně slibně, ale záhy vyšuměly, protože občas je třeba šlápnout vedle, aby člověk věděl, kam má směřovat. Každá hra mě něčemu naučila, každá byla svým způsobem bolestivá i uspokojujivá a každá přispěla k tomu, co přišlo potom.*

* **ZÍSKÁVÁTE NOVÝ ACHIEVEMENT:** Cesta dlouhá tisíc mil — *Přečtěte první stránku.*

Na následujících stránkách vás čeká vesměs chronologické ohledání všech her, které jsem za svůj život vyprodukoval, od těch mimořádně úspěšných po ty zcela zapomenuté. Je to podrobný seznam zahrnující i pár titulů, které vznikly mimo tradiční kariérní model, v němž člověk „vydělává peníze“ a „čelí žalobám, když zkopíruje cizí nápad“. Každá obří říše začíná prvním osadníkem a s mojí pověstí dobrotivého patriarchy herního průmyslu je to podobné. Nevznikla přes noc; pravda je taková, že jsem býval mladý kluk, který nevěděl, že existují pravidla, a vytvářel hry s nepřilíš originálními náměty pro maximální zábavu a minimální (často nulový) zisk. Naštěstí mi bylo řečeno, že už je to promlčené, takže vám teď můžu vysypat všechno. Ale ať už si hry zmíněné v této knize řekly o miliardu řádků kódu — což je pro všechny série *Civilization* ještě poměrně umírněný odhad —, nebo o necelých sto, jednu věc mají společnou. V základu spočívají, ostatně jako každá jiná hra, v řadě zajímavých rozhodnutí.

Takto povšechná definice si pochopitelně vyžádá drobné vysvětlení, ke kterému se dostanu v šestnácté kapitole. Nejdůležitější je však zmínit, že jde o nastavení mysli spíš směrem ven než do nitra. Ať děláme cokoli, tedy i hry, jsme obklopeni rozhodnutími. „Poutavost“ může do jisté míry záviset na osobním vkusu, ale dar aktérství — schopnost hráčů uplatňovat na své okolí svobodnou vůli a nedržet se poslušně pouze předepsaného narativu — staví hry mimo jiná média, nehledě na to, zda je aktérství zprostředkované skrze počítačovou klávesnici, plastové žetony, fyzický pohyb nebo jen skrze mysl. Bez přispění hráče by to nebyla žádná hra. A naopak stačí jediná interakce, aby se z pozorovatele stal účastník, a tedy hráč.

Samozřejmě je stále na nás designérech, abychom toto rozhodování hráčům zpříjemnili, a to není vždy snadný úkol. Například netvrdím, že by z rozhodování, co si člověk dá k obědu, mohla být nutně dobrá hra — ale že má potenciál se v ni proměnit, nebo alespoň být její součástí. Žádné téma není samo o sobě nudné; ve všem tkví určité jádro fascinace a primárním úkolem herního designéra není zábavné věci vytvářet, ale *hledat*. Mám ve zvyku (někdo by to mohl nazvat nutkavou potřebou) analyzovat, jak věci fungují, zkoumat jejich účinek na lidi a rozebírat, které prvky jsou elementárně přesvědčivé a které jsou pouze omáčka kolem. Jakmile izolujete nejzajímavější část jakéhokoli rozhodnutí, jste připraveni vytvořit

pro hráče interaktivní zážitek, který bude fascinujícím způsobem nový, ale přitom konejšivě povědomý. Taková je alespoň moje filozofie. A zdá se, že se docela osvědčila.

Při rozhovorech se mě často ptají, kdy jsem se začal zajímat o hry, obvykle v naději, že se podělím o nějaký zázračný okamžik z raného dětství, kdy jsem si zčistajasna uvědomil, že jsem herní designér. Tazatelé se obzvláště horlivě pokoušejí objevit nějaký ikonický zdroj inspirace — zda to třeba byla ta 63ostránková ilustrovaná kniha o občanské válce, kterou mi táta daroval na základní škole, nebo vlakové nádraží, poblíž něhož jsem bydlel ve Švýcarsku, nebo nějaká dobrodružná klasika s Errolem Flynnem v hlavní roli publikávající na naší malinké černobílé televizi. Chtějí zkrátka slyšet, že jsem u té či oné věci pocítil záblesk osudu. Jak jinak by si přece člověk mohl vysvětlit tu zdánlivě neobvyklou cestu, kterou jsem se v životě ubíral, pokud ne jako sérii náhlých zvratů a kritických okamžiků?

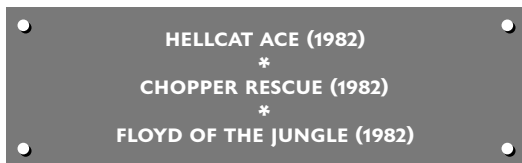
Z mého pohledu však žádný bod zlomu nenastal. Nikdy jsem se vědomě nerozhodl vrhnout se naplno do her, protože hraní her podle mě už samo o sobě je základní a přímá cesta. Nejenže se táhne miliardy hodin do minulosti — starověcí Sumerové hráli kostky již v dobách 5000 let před naším letopočtem a primitivnější hry byly objeveny i u neandrtálců —, ale v první řadě jde o hluboce zakořeněný lidský instinkt. Novorozenec si hraje s vlastním chodidlem na přetahovanou ještě dřív, než pochopí, komu končetina patří. Každý na svět přichází jako hráč a já nebyl jiný. Nejdřív jsem se smál, když na mě rodiče dělali *kuk*, potom jsem si stavěl vojákýčky do zástupů, pak jsem hrál deskové hry a pak jsem vytvářel zábavné počítačové programy. Osobně mi to připadá jako nejlogičtější postup na světě. Proto by se otázka „Kdy jsi začal?“ měla přeformulovat na „Proč jsi nepřestal?“. Ale ani tak bych na ni nedokázal pořádně odpovědět. Přijde mi zarážející, že život zasvěcený hrám je spíš výjimkou než pravidlem.

Pokud na mém náhrobku bude stát „Sid Meier, tvůrce *Civilization*“ a nic jiného, bude mi to stačit. Je to dobrá hra a já jsem hrdý na to, jak pozitivní dopad měla na životy mnoha hráčů. Nebyl by to však úplný příběh.

Ten začíná tady.

1

Co se stane ve Vegas



Příběh o tom, jak jsem založil svoji první videoherní společnost, se v herní komunitě stal takřka legendou, ale jak už tomu u legend bývá, verze, kterou jste slyšeli, se postupem času trochu nafoukla. Ano, stalo se to v Las Vegas. Ano, souviselo to se sázkou. Možná se na tom podílel i alkohol, přinejmenším u jednoho z účastníků. Ale samotná firma vznikla až o několik měsíců později, a já osobně ještě ke všemu nejsem příznivec nahlížení minulosti optikou nezvratného osudu. Navíc mi to tak tehdy rozhodně ani nepřipadalo.

Začal jsem svou kariéru jako systémový analytik ve firmě General Instrument (GI), kde jsem instaloval sesíťované pokladní systémy do prodejen po celém mém domovském státě Michigan. Práce s počítači mě naplňovala a coby čerstvý absolvent jsem byl velmi vděčný za tak dobré zaměstnání. Netoužil jsem obohatit svět svou kreativitou ani jsem se příliš nezamýšlel nad budoucností herního odvětví. Dalo by se to označit přinejlepším za stav nevědomé blaženosti. Neexistovaly žádné komerční hry, pouze volně dostupné útržky kódu předávané mezi nadšenci, takže jsem těžko mohl tajně snít o dráze profesionálního designéra počítačových her. To však neznamená, že jsem nevěděl, co je zábava — svou první hru jsem naprogramoval pouhých pár měsíců po nástupu na vysokou —, ale zábava byla zábava a práce byla práce a ty dvě věci se nikdy nepřekrývaly.

Což vlastně není tak docela pravda. GI mělo jednu trochu zábavnou divizi, AmTote, která vyráběla elektronické tabule. Proslychá se, že navrhli veškeré původní vybavení pro televizní soutěžní pořad *The Price Is Right*, ale jejich hlavním produktem byl vertikální zobrazovač sázkových kurzů zvaný Mighty Totalizator. Přestože to zní jako ničivá sci-fi zbraň, totalizátor vynalezl (a pravděpodobně i pojmenoval) Australan sir George Julius už v roce 1913. V oné době představovaly výtržnosti spojené s hazardními hrami častý problém, obvykle v reakci na nízké výplaty u sázek, které měly podle všeho mít velmi výhodný kurz. Když se například v davu rozkřiklo, že se šampion na poslední chvíli zranil, na méně favorizovaného koně si lidé mohli vsadit víc peněz a tím ho ve výsledku vyzvednout do pozice favorita. Kurzy bookmakerů jsou pouze odrazem toho, jak kdo vsází, a čím rychleji se čísla dají aktualizovat a zobrazovat sázkařům, tím bezpečněji se mohou bookmakeři cítit.

Juliusův vynález je jedním z prvních příkladů mechanického počítače. Obsahoval tolik klavírních strun a převodů z jízdních kol, že zaplnil celou stáj u dostihového závodiště, kde byl stroj poprvé instalován. V sedmdesátých letech už byly totalizátory méně rozměrné, ale zábava s nimi stále nebyla žádná.

Práce pro firmu, která vyrábí sázkařská zařízení, tedy skýtá alespoň tu výhodu, že se firemní akce pořádají v Las Vegas. O několik let a pár povýšení později jsem se dočkal a konečně mě vyslali na první velkou konferenci. Hazardní hry nebyly nic pro mě a rozhodně jsem neskákal nadšením z tří denního vysedávání na schůzkách, ale na rozdíl od mnoha jiných introvertů si užívám zahlcení smysly, které je ve Vegas zaručené. A taky miluju blackjack, což asi do mojí nerdovské reputace zapadá dobře. Většina kasin tehdy nabízela hry s nízkými sázkami pouhé dva dolary na hru, což mi připadalo jako rozumné riziko, se kterým jsem mohl pracovat při zapojení vlastního biologického totalizátoru.

Navíc nebylo na škodu, že ve Vegas se nacházelo víc videoheren než kdekoli jinde na světě.

Než jsem se však k něčemu z toho dostal, musel jsem každý den přetrpět několik bossfightů (bez přehánění) v kongresové hale. Už první odpoledne to vypadalo dost bezútěšně a já se začínal bát, že nepřeziju zá-

věrečný seminář o obchodní strategii, růstu trhu nebo bůhvíjakém jiném úmorném tématu. Ve snaze neusnout jsem se proto otočil a zapředl tichý hovor s kolegou sedícím vedle mě, mužem jménem Bill Stealey.

Pracoval v jiném oddělení, takže jsme se do té doby nepotkávali, ale znali jsme se od vidění coby zaměstnanci stejné velké společnosti. Pravděpodobně jsme dokonce letěli tím samým letadlem z Marylandu, ačkoli moc nevěřím, že by Bill celý let jenom klidně seděl — snáz si ho představím, jak Źuká na dveře pilotní kabiny a radí posádce. Bill byl totiž vojenský pilot v záloze, který se probojoval do programu i přes to, že nosil brýle, a byl na svůj výcvik natolik hrdý, že si na všechny vizitky nechal natisknout přízvisko „letecké eso“.

Bill mi dle očekávání začal potichu vyprávět historky ze svých pilotských let. Naše životní zkušenosti se protínaly jenom minimálně, ale téma mi nebylo úplně cizí, a tak jsem se zmínil, že ve volném čase programuju leteckou hru.

Bill přikývl, jak mně, tak sám sobě. I on si nedávno pořídil domácí počítač Atari 800 a svěřil se mi, že na práci ho v podstatě nepoužívá. Přimárně si ho pořídil, aby mohl hrát novou hru *Star Raiders*. „Vážně bych chtěl prodávat hry,“ řekl. „To je totiž budoucnost!“

Řekl jsem mu, že jsem právě svou první hru prodal malému vydavateli jménem Acorn Software.

„Vážně?“ Billa to očividně zaujalo. „Měli bychom založit firmu!“

„To je zajímavý nápad,“ odpověděl jsem zdvořile. Nebyl to špatný návrh, ale přece jen šlo o Billa, člověka proslulého chronickým entuziasmem. Pomyslel jsem si, že i kdyby to v téhle chvíli myslel upřímně, nejspíš je to jen jedna z těch věcí, které lidi říkají, ale nikdy neuskuteční.

Po skončení programu jsme se s Billem rozhodli, že si projdeme Las Vegas a najdeme nějaké herny s automaty. Nakonec jsme dorazili k hotelu MGM Grand. Já jsem si skóre nezapisoval, protože jsme se utkávali u jedné blikající pípající skříně za druhou, ale Bill to líčí tak, že jsem mu to natřel v každé hře. Nakonec se mu naskytla příležitost, aby se blýsknul: *Red Baron*, letecký simulátor zasazený do první světové války.

„Dobře, mladý muži, teď ti ukážu, jak se to dělá,“ pravil a usadil se na plastové sedátko.

Nakukoval jsem mu přes rameno a díval se, jak soustřeďuje dekádu skutečných pilotních zkušeností na poněkud méně riskantní úkol sestřelovat rozpixelované dvouplošníky mezi zubatými horami. Dosáhl dobrého skóre, ačkoli je sporné, kolik přesně bodů získal — já si pamatuji zhruba tři tisíce, kdežto on uvádí pětasedmdesát tisíc. Což asi sedí, protože si obecně pamatuji věci zhruba pětadvacetkrát méně senzačně než Bill. V tomto případě jsou však důkazy na mojí straně, protože díky dnešním emulátorům si můžeme ověřit, že deset minut perfektního výkonu v *Red Baronovi* hráči vyslouží něco málo přes deset tisíc bodů. Pokud se tedy dá nahrát tisíc bodů za minutu, musel bych tehdy jeho leteckému umu přihlížet nejméně hodinu. Tak jako tak podal solidní výkon, nehledě na přesný počet bodů.

Pak přišla řada na mě.

„Jaks to udělal?“ vyhrkl a s vytřeštěnýma očima zíral na konečné skóre, zhruba dvakrát vyšší než to jeho (v tomhle se shodujeme). „Vždyť já jsem opravdový pilot! Jak jsi mě mohl porazit?“

Pokrčil jsem rameny. „Zatímco jsi hrál, odkoukával jsem algoritmy.“ „Cože jsi dělal?“

„Jsem programátor,“ připomněl jsem mu. „Umělá inteligence nepřátelských letadel je hrozně předvídatelná. Stačí ti jediný trik — nedovolit jim, aby se dostala za tebe. Lepší hru bych dokázal navrhnout za dva týdny.“

„Tak to udělej,“ naléhal na mě a úplně pustil z hlavy svou zraněnou pýchu. „Pokud to dokážeš naprogramovat, já to dokážu prodat.“

A tak jsme se do toho pustili. Tehdy mi to připadalo spíš jako zábavný projekt než jako životní rozhodnutí. Myslím, že velké chvíle člověk vycítí jen zřídka a nebezpečí retrospektivní mytologizace tkví v tom, že lidi spíš vyčkávají na dramatický zvrat, než aby se vrhali na každou příležitost. Skutečnost je taková, že jsem si v té době s programováním pohrával už několik let, a jak jsem řekl Billovi, jednu hru jsem prodal — technicky vzato čtyři, ale k tomu se ještě dostaneme — ještě předtím, než jsme se dali do hovoru. Prvním krokem je téměř vždy sednout si a pustit se do práce. Skoro nikdy to není odlet do Vegas a čekání, až vám někdo navrhne společné podnikání.

Na domácím počítači jsem měl rozpracovaných několik prototypů, včetně téměř hotové hry s vrtulníky, ale Billovi jsem slíbil letadla. Takže jsem se po zbytek léta soustředil na vývoj *Hellicat Ace*, hry pojmenované podle letounu Grumman F6F Hellcat, který americké námořnictvo používalo za druhé světové války. Když jsem tvrdil, že dokážu vytvořit lepší AI za dva týdny, nebyla to nadsázka, ale mezi „lepší“ a „nejlepší“ zeje dost velká propast a já jsem vždycky chtěl být na té druhé straně.

Když jsem konečně usoudil, že hru už nedokážu víc vylepšit, předal jsem ji Billovi a on mi ji den nato vrátil s výčtem chyb a vojenských nepřesností. V té chvíli jsem si uvědomil, že naše obchodní partnerství by skutečně mohlo někam vést. Bill nechtěl jenom rychle vydělat na něčem, čemu nerozuměl; na kvalitě hry mu záleželo stejně jako mně. Mám podezření, že ani potom, co jsem jeho návrhy přijal a hru upravil, si v dané chvíli nebyl naším podnikem jistý tak jako já. Jeho výzvu jsem však splnil, takže by si prostě nedovolil couvnout. Dokázal jsem, že umím navrhnout lepší hru, a jemu teď nezbývalo než dokázat, že ji zvládne prodat.

A tak jsme vzali úspory ve výši tisíc pět set dolarů, nakoupili hromadu disket, balíček samolepek a krabici plastových obalů. Tehdy se tak hry balily standardně, dokonce i profesionální vydání — nikoho by ani nenapadlo plýtvat penězi na celou lepenkovou krabici, když do ní měla přijít pouze disketa a instalační pokyny na přeložené čtvrtce. Technologie tiskáren byla v té době natolik nová, že neexistoval žádný levný spotřebitelský model. Tiskárna byla prostě tiskárna a ta jehličková v Billově sklepě dokázala vyrábět štítky stejně nóbl jako kdejaká středně velká firma. Potřebovali jsme jen logo.

Bill chtěl firmu pojmenovat „Smuggers“, což bylo vyvrcholení žertíku, který vymyslel, když jsem ho pozval do své skupiny uživatelů. Přestože obrat „skupina uživatelů“ je často spojován s prvními chatovacími místnostmi na internetu, původně označoval fyzickou skupinu počítačových uživatelů, kteří se setkávali v reálném světě. Schůzky se konaly v místním obchodě nebo občas u někoho doma v obýváku, kam jsme si všichni dotáhli svoje obří počítače a monitory, abychom si mohli povyměňovat software pěkně peer-to-peer. Naši skupinu jsem nezaložil, a dokonce ani

nevedl, ale Bill ji vždycky nazýval „Sid Meier's Users' Group“ (Uživatelská skupina Sida Meiera), aby ji mohl bezelstně zkracovat jako SMUG (ná-fuka). Ostatní to našťestí brali s humorem, ale sluší se říct, že Smuggers nebyla moje srdcová volba pro název společnosti.

Navrhl jsem místo toho MicroProse, protože mi připadalo, že počítačový kód je stejně elegantní jako literární próza, a navíc v tom byl ten dvojsmysl: „Pros“ (profíci) versus „Prose“ (próza). Billovi se zdálo, že se to trochu špatně vyslovuje, ale souhlasil, že je to dost jedinečný a snadno zapamatovatelný název. Později se ukázalo, že to nebyl zase tak jedinečný název, jak jsme se domnívali, protože o několik let později nás kvůli němu zažalovala firma MicroPro, tvůrce textového editoru WordStar. Přestože jsme byli pravděpodobně známější, jejich společnost vznikla o chvíli dřív než ta naše, a už se zdálo, že se budeme nakonec muset chtít nechtě přejmenovat. Ale jelikož Bill vedle nadšení ve stejné míře oplývá taky houževnatostí, dařilo se mu vyjednávání ve vši aktivnosti protahovat tak dlouho, dokud si žalobci po letech zničehonic nezměnili jméno na Word-Star International. Tím celý spor skončil. Myslím, že nikdo jiný než Bill by to nesvedl. Byl to totiž další z jeho mnoha talentů. Dokázal se vykrucovat takovým způsobem, že mu člověk nakonec poděkoval za to, že vůbec dostal příležitost.*

Na začátku byly Billovy prodejní cesty naplánované hlavně tak, aby byly co nejpohodlnější. Když měl služební cestu mimo město, obvykle došel pěšky z nádraží do nejbližšího obchodu s počítači a pokusil se tam prodat pár kopií. O víkendech naložil do kufru krabici disket a vydával se po dálnici I-95 tak daleko, jak mohl, aby se stihl vrátit před pondělní ranní poradou v General Instrument.

Potom mi jednoho večera zazvonil telefon.

„Side, myslím, že jsme se k něčemu dopracovali.“

„Bille? Kde jsi?“

„V New Jersey. Právě jsme prodali padesát kopií *Hellcat Ace*.“

„No tohle! Tak to je super!“

* **ZÍSKÁVÁTE NOVÝ ACHIEVEMENT:** Knihy se v demoverzích nevydávají — *Tak si to už kupte.*

Krabice ke hře *Floyd of the Jungle*.

© 1982 MICROPROSE,

WWW.MICROPROSE.COM



„Jasně,“ řekl. *Tak začni dělat další kopie*, vyrozuměl jsem z jeho tónu.

Každému prodanému kusu tehdy předcházelo zhruba šedesát vteřin nudy před párem disketových jednotek vyrábějících jednu kopii po druhé. Mohl jsem si u toho číst, ale práce byla vyloučená — multitasking si domácí počítače osvojily asi až deset let potom, co jsem ho potřeboval. Na druhou stranu se právě začínal rozmáhat outsourcing, takže jsem po nějaké době najal jednoho z mladších členů naší skupiny uživatelů, aby kopie vytvářel místo mě, a platil jsem mu pětadvacet centů za disketu. Byli jsme si blízcí, protože ještě nemohl řídit a já ho vždycky svezl. A jeho první zaměstnání v životě by v dnešní době odpovídalo práci ve videoherní firmě za třicet devět dolarů za hodinu, což taky není vůbec k zahoezení.

Mezitím jsem dokončil hru s vrtulníky, *Chopper Rescue*, a taky další titul, na kterém jsem pracoval, *Floyd of the Jungle*. Na Billův popud jsem ke všem třem hrám přidal úvodní obrazovku s reklamou na zbytek „katalogu“ MicroProse a nakopíroval jsem novou verzi na veškeré disky, co jsme měli na skladě. Postupem času došlo na základě zpětné vazby

od manažerů v obchodech k několika dalším úpravám, takže pokud se do dneška dochovaly nějaké originály, pravděpodobně se mezi sebou výrazně liší.

Přestože se nejednalo o letadla, pomocí *Floyd of the Jungle* Bill často dokázal upoutat pozornost zaměstnanců obchodu. Hra nabízela multiplayerové soupeření s kolegy a tomu dokázal odolat jen málokdo. Navíc obsahovala i prvky něčeho, co se později proslavilo jako žánr plošinovek. Podobně jako u nejprodávanějších titulů *Space Panic* (1980) a *Donkey Kong* (1981) tento styl zřejmě rezonoval s hráči na hlubší, podvědomé úrovni. Každý nějakým způsobem ví, že být v horní části obrazovky je lepší než být dole, a že pokud se objeví dívka v nesnázích, musíte ji zachránit. Létání s Grummanem F6F vyžadovalo trochu cviku, ale ve *Floydovi* se člověk zorientoval okamžitě a hráči obecně nemuseli být nijak zvlášť zdatní — pro bezvadný požitek ze hry stačilo mít vyrovnané soupeře. V obchodě se tak kolem obrazovky shlukli dva tři zaměstnanci, záhy to zaujalo i zákazníky, a jakmile Bill předal svůj joystick jednomu z nich, bylo téměř zaručené, že obchod hru zakoupí.

Multiplayer podporovaly samozřejmě i jiné hry, včetně *Hellcat Ace* a *Chopper Rescue*, ale pouze pro dva hráče. *Floyd* byl v tomto ohledu výjimečný, protože umožňoval použití všech čtyř joysticků najednou, čímž se mohl v roce 1982 pyšnit jen zlomek her pro malé trhy. Nejvýznamnějším titulem s podporou čtyř hráčů byla hra *Asteroids*, kterou vyvinula firma Atari, aby předvedla možnosti svého vlastního stroje. Výrobci technologií často razili přístup „postavíme to a oni přijdou“. Proto se o úspěchu dané funkce u vývojářů dozvídali až potom, co do ní zainvestovali pár milionů. Podpora čtyř hráčů zůstávala ještě dlouho bohužel na okraji zájmu. Objevila se pouze v hrstce arkádových titulů, jako *Gauntlet* (1985) a *Teenage Mutant Ninja Turtles* (1989), a do mainstreamových her pronikla až v roce 1993, kdy na scénu přišel *Doom*.

Multiplayer v *Chopper Rescue* byl svým způsobem jedinečný, protože joysticky nesloužily k ovládání dvou jednotlivých postav, ale různých prvků jednoho vrtulníku. Stejně jako u mnoha skutečných vojenských strojů jeden člověk pilotoval a druhý mezitím obsluhoval zbraně. Byla tedy zapotřebí velká míra spolupráce a komunikace. Od prvo počátků dané

technologie toho hodně zmizelo v propadlišti dějin, ale troufám si říct, že to byla první videohra, která dávala různé úkoly více hráčům najednou (uvidíme, jestli mě někdo přesvědčí o opaku).

Během *Chopper Rescue* jsem taky přišel na to, jak posouvat obrazovku různými směry. Většina mých prvních her byla inspirovaná novými programátorskými triky — ať už těmi naučenými, nebo vlastnoručně vyvinutými — a na těch jsem pak hru vystavěl. Například *Hellcat Ace* představil oproti ostatním hrám efektivnější a přesnější způsob naklánění horizontu. Změna úhlu jedné linky se z dnešního pohledu nemusí zdát jako nic světoborného, ale je to mnohem těžší úkol, když to děláte na počítači, který ve své paměti udrží přibližně tři kapitoly této knihy ve formátu prostého textu.

Floyd of the Jungle mezitím přinesla několik přelomových vylepšení najednou. Kromě správy čtyř aktivních hráčů na obrazovce zahrnovala taky novou techniku animace, která spočívala v přepínání mezi mírně odlišnými verzemi téže postavy. Nejzaváhavější hra na trhu v daném roce, *Space Invaders*, pomocí stejné metody zobrazovala celkově šest typů mimozemšťanů, přičemž každý kýval nohama ve smyčce v pouhých dvou polohách. Kód však sám o sobě ponechával prostor pro mnohem víc a já jsem chtěl otestovat jeho limity co největším počtem tvorů pohybujících se co nejruznějšími způsoby. Mimozemšťany už udělal někdo jiný, takže jsem se rozhodl pro zasazení postav do deštného pralesa a teprve pak jsem si vzpomněl na tu dlouhou řadu nedělních dopolední strávených sledováním kresleného seriálu *George of the Jungle*. Na rozdíl od pozdějšího období mé kariéry jsem tehdy námět vnímal jako podřízený technologii — vytvářel jsem hry přímo pro počítač, ne hry, které se na počítač dají nahrát, když to člověk náhodou chce, a chtěl jsem tak využít všechny dostupné možnosti.

Experiment částečně spočíval mimo jiné ve zjišťování, kolik toho dokážu nacpat na obrazovku, aniž by se hra zpomalila, a částečně taky ve zdokonalování mých ilustrátorských schopností, protože většina designérů tehdy musela zvládat všechno. Nakrmil jsem kód čtyřfázovými obrázky ptáků, slonů, krokodýlů, hadů, lvů, opic a Pygmejů (ve skutečnosti je to mírumilovný domorodý kmen, ale tehdejší stereotypy je vykreslovaly jako velkou hrozbu pro průzkumníky a mě v té době nenapadlo o této

informaci pochybovat). Pak tam byla půvabná dívka v nesnázích, Janice, a samozřejmě samotný Floyd, který vedle běhání, skákání, lezení a umírání vyžadoval i animaci v klidové pozici. Moje opice byla trochu hrudkovitá, jako takové ty sušenky, co mají připomínat zvířata, ale krokodýl a slon byli vyloženě umělecká díla. Pro MicroProse to znamenalo výhodu, protože skutečného výtvarníka jsme si mohli dovolit zaměstnat až o tři roky později.

V říjnu 1982 jsme rozjeli reklamy a šest měsíců nato jsme se konečně dočkali první recenze. Časopis *Antic*, zaměřený na Atari, naši hru *Floyd of the Jungle* označil za „zábavnou“ a zároveň „velmi dobrou“. Ano, většina recenzí tehdy s adjektivy nakládala velmi úsporně. Měsíc nato zrecenzovali *Hellcat Ace* a uvedli, že hra je „efektní“, ale „je v ní prostor pro zlepšení“.

Billovi však vlažné hodnocení nevadilo. Autor recenze totiž alespoň zopakoval jednu z Billových oblíbených propagačních frází: „testováno příslušníky Národní letecké gardy“, což byl jenom mazaný způsob, jak odkázat na sebe a pár svých kamarádů. Jeho plán však tak jako tak nikdy nestál na obsahu recenzí. Prostě jen potřeboval, aby vycházely.

Jakmile byly články zveřejněny, Bill začal obvolávat specializované obchody ve větší než dojezdové vzdálenosti.

„Dobrý den, rád bych si koupil hru *Hellcat Ace*.“

„Hmm, myslím, že tu tady nemáme.“

„Cože?“ rozčiloval se. „Co jste to za obchod s počítači? Copak jste neviděli tu recenzi v *Anticu*?“ Pak zamumlal něco o tom, že to zkusí u konkurence, a naštvaně zavěsil.

Týden nato zavolal znovu a předstíral, že je někdo jiný. A za týden to udělal potřetí. Dokonce ani nemusel volat z různých čísel, protože identifikace volajícího v té době byla stejně imaginární jako Apple Watch Dicka Tracyho.*

No a nakonec jim po čtyřech týdnech zatelefonoval jako obchodník. „Dobrý den, jsem zástupce firmy MicroProse Software a rád bych vám

* Idea chytrých hodinek se poprvé objevila pravděpodobně ve čtyřicátých letech 20. století v americkém komiksu o detektivovi Dicku Tracym, tedy několik desetiletí předtím, než vznikl první reálný exemplář. (Pozn. překl.)

představil naši nejnovější hru, *Hellcat Ace*.“ Zástupci obchodu, povzbuzeni fiktivní poptávkou, s ukázkou souhlasili.

V dnešním marketingem zahlceném světě se taková taktika jeví naprosto průhledná, ale v dobách kamenných obchodů s počítači to fungovalo. Bill tehdy možná nejspíš obvolal všechny prodejny v zemi a okouzľil je svou energií a nadšením. Tvořili jsme dokonalý obchodní pár, protože já neměl zájem o prodeje a on se zase nezajímal o tvůrčí stránku. Mohl jsem sedět doma a celou noc programovat, on zase každý víkend vyrážel prodávat, a nikdy jsme si nepřekáželi.

2

Adaptace



„Adaptace“ je moc hezký eufemismus. Zní mnohem lépe než „porušení autorských práv“. U výše uvedených titulů se v třiašedesáti procentech skutečně jednalo o adaptaci, občas dokonce na žádost majitele práv. Inu a v těch zbývajících třiceti sedmi procentech jsem možná trochu porušoval autorský zákon. Ale ve výsledku mi to vyneslo jen pár dolarů z prodeje a pár pochybovačných pohledů. Zločin se nevyplácí, děti. (Pokud tedy neslouží jako inspirace a prostředek k získávání praxe pro celoživotní kariéru v jednom z nejzábavnějších průmyslových odvětví na planetě, neboť v takovém případě se určitě vyplácí jak finančně, tak duševně.) Svým dobře míněným plagiátorstvím jsem si taky vysloužil drobné pokárání v General Instrument, protože v mém popisu práce určitě nikde nestálo „navrhování her“. Ale do podobné kaše jsem se kvůli tvorbě her dostal už dávno předtím — na vysoké škole.

Než jsem v roce 1971 nastoupil na Michiganskou univerzitu, žádný počítač jsem na vlastní oči dosud neviděl. Jejich ultralogická povaha mě však neodbytně přitahovala. Tak jsem se z rozmaru vedle svého magisterského dvouoboru fyzika a matematika přihlásil do programátorského kurzu, a nakonec jsem do konce roku přestoupil na informatiku. Teď si uvědomuji, že jsem tímto rozhodnutím výrazně zvýšil svoje vyhlídky na budoucí uplatnění na trhu práce, které mě ale tehdy nijak zvlášť netížily. Udělal jsem to proto, že počítače vylepšovaly moje schopnosti. Nedokázal jsem vypočítat pí na deset tisíc desetinných míst — nebo by mi to alespoň zabralo velikou spoustu času —, ale mohl jsem napsat program, který to dokáže. „Udělat něco parádního“ a pak koukat, co ta parádní věc umí, bylo neuvěřitelně vzrušující. Za zázrak bych to neoznačoval. Byla to technologie a ta je lepší než zázraky.

Naše třída měla k dispozici sálový počítač IBM 360 a učila se programovat ve Fortranu na osmdesátisloupcové děrné štítky. Každý jsme si vždycky připravili sadu štítků, nosili jsme je do místnosti s počítačem a sledovali, jak je vyučující strká jeden za druhým do čtečky. A pak zhruba deset minut nato jsme si mohli jít k jinému stolu pro výsledky. Staré zlaté časy programování měly teprve přijít; tehdy to byly ještě staré špatné časy.

V rámci stipendia jsem byl zapojený do programu pracovních stáží určených k hrazení části školného, a tak jsem po dokončení kurzu programování směle přijal místo u profesora, který při své práci používal počítač. Bylo trochu riskantní tvrdit, že k tomu mám dostatečnou kvalifikaci, ale tu tehdy neměl skoro žádný student, a práce naštěstí nakonec byla poměrně jednoduchá. Převážně zahrnovala rané pokusy s výukovým softwarem, například testy, které se rozvětvovaly na základě odpovědí do různých dalších otázek. Ale vybavení, které měl dr. Noah Sherman ve své laboratoři, bylo mnohem vyspělejší než zařízení běžně dostupná studentům druhého ročníku. Získal jsem tak přístup ke skutečnému dálnopisu, který umožňoval zadávat programy přímo do systému bez děrných štítků v roli prostředníka. Mohl jsem si prohlédnout nepovedený výstup, opravit kód a ověřit zlepšený výstup v mnohem kratším cyklu než dřív. Dr. Shermanovi moje nadšení neuniklo, a tak mě povzbuzoval k tomu, abych si každý