



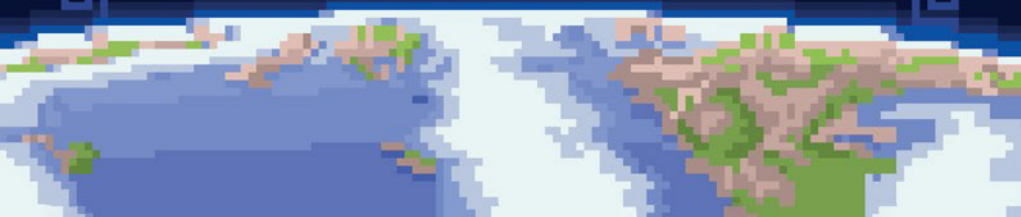
sid Meier

Život
v počítačových
hrách



*Paměti tvůrce
Civilization a dalších
kultovních videoher*

Host



**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 Drlik, 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)**

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 „vydělavá 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 zvrátů a kritických okamžiků?

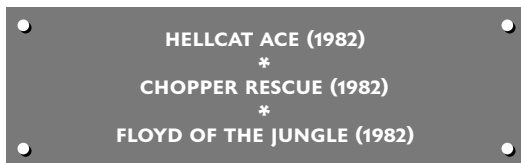
Z mého pohledu však žádný bod zlomu nenastal. Nikdy jsem se vědomě nerozhodl vrhnout se naplno do her, protože hraní her podle mě už samo o sobě je základní a přímá cesta. Nejenže se táhne miliardy hodin do minulosti — starověcí Sumerové hráli kostky již v dobách 5000 let před naším letopočtem a primitivnější 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 vojáčky 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. Proslýchá 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 třídeního vysedávání na schůzkách, ale na rozdíl od mnoha jiných introvertů si užívám zahlcení smyslu, 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 svůch 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. Primárně 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,“ odvětil 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 Billeem 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 naskytna 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 zřídkakdy 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 *Hellcat 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“ jeze 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 sklepe 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 dříve 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 WordStar 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 nesnážích, musíte ji zachránit. Létání s Grummanem F6F vyžadovalo trochu cviku, ale ve *Floydovi* se člověk zorientoval okamžitě a hráči obecně nemuseli být nijak zvláště 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 ovládní 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 prvopočátků 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. Nejzřetlivější 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 nejrůznějšími 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 nesnážích, 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 našťvaně zavěsil.

Týden nato zavolał 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 Tracy, 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 okouzлил 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 nezábavnějších 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 dálkopisu, 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

den po práci na stroji zkoušel vlastní experimenty. Jedno léto, než odjel na dovolenou do Itálie, mi dokonce nechal klíč od laboratoře.

Tehdy jsem už nasával cokoli, co souviselo s počítači, obzvlášť jistou novinku zvanou umělá inteligence. Formulovat přesné instrukce pro počítač bylo samo o sobě dost složité, ale učit počítač, aby se sám rozhodoval, a možná dokonce učil ze svých chyb, to už byla úplně jiná úroveň. Alan Turing tvrdil, že nejvyšším cílem myslícího počítače má být nápodoba sociálního chování, ale mně osobně připadala zajímavější představa počítače, který dokáže člověka přechytračit. Nejen svou výpočetní silou, ale tím, že bude předvídat moje chování a na základě získaných informací se chytře rozhodovat. Chtěl jsem počítač, který modeluje složité budoucí možnosti a eliminuje nežádoucí výsledky a následně zvolí ideální postup. Zkrátka jsem chtěl počítač, který umí hrát.

Napadlo mě, že klasickým výchozím bodem by mohly být piškvorky — a chod dějin mě v tom utvrdil, byť jsem to tehdy ještě nevěděl. V roce 1950, pouhé dva roky potom, co Turing vynalezl programovatelný počítač, jistý Josef Kates sestrojil téměř čtyřmetrovou obludu, kterou nazval „Bertie the Brain“ (Mozková Bertie). Stroj potom umístil na Kanadskou národní výstavu a návštěvníci se s ním mohli utkat v piškvorkách. (Historici jeho vynález často odlišují od první videohry *Tennis for Two*, protože ta už k zobrazování nepoužívala pouze žárovky, ale obrazovku.) Během padesátých let 20. století vytvořili další nezávislá zpracování piškvorek i jiní inženýři a následně se objevily i funkční verze dámy, blackjacku, a dokonce i šachu. Naposledy v roce 1975 — právě v době, kdy jsem se pokoušel naučit principy herní umělé inteligence — skupina studentů z Massachusettského technologického institutu (MIT) postavila mechanické piškvorky z dětské stavebnice Tinkertoy. Jejich stroj se překvapivě hodně podobal původnímu totalizátoru s ozubenými koly a klavírními strunami. Kdybych tohle všechno tehdy znal, určitě by mi to dost pomohlo, ale před příchodem internetu jsem byl ve svém sebevzdělávacím úsilí izolovaný. Takže jsem se protloukal na vlastní pěst, aniž jsem se mohl opřít o moudrost ostatních.

Zatímco dr. Sherman zdolával italské kopce, laboratoř byla celá moje, takže jsem každou hodinu využil k práci na vlastním projektu. Nejprve

jsem vytvořil jednoduché schéma vkládání textu umožňující zadávat jeden tah po druhém. Zatím jsem nevymyslel, jak počítač přimět, aby zobrazil svůj další tah na obrazovce, takže jsem mu místo toho dal za úkol odeslat mřížku do nejbližší tiskárny, která stála v samostatné místnosti a sloužila všem ostatním v budově. Vytisknutou stránku jsem si pak vyzvedl, vrátil se ke stolu a zadal další tah. Šlo to pomalu, ale aspoň jsem se trochu procvičil. (Kdybych tehdy jenom tušil, že hry, které člověka nutí chodit, budou o čtyřicet let později takový hit.)

Potom co vyjel zhruba třetí nebo čtvrtý dokument s křížky a kolečky, si mě odchytila paní, která vedla výdejní přepážku.

„Počkejte!“ řekla a vytrhla mi z ruky papír, který mi před chvílí podala. „Co si myslíte, že děláte? Počítače nejsou na hraní!“

Nenapadla mě žádná uspokojivá odpověď, protože jsem byl přesvědčený o pravém opaku.

„Budu vás muset nahlásit,“ vyčínila mi a už si prohlížela na vlastním počítači moje údaje. Zjistila si jméno a kontakt na mého profesora a já se chvíli bál, že můj sen o herním počítači skončí ještě předtím, než dohraju první kolo piškvorek. Dr. Sherman mi nedal svolení k žádné konkrétní činnosti a možná bude souhlasit, že jsem se zachoval lehkovážně. Mohl mě možná i vykázat zpět do světa děrných štítků.

Jakmile ho ale telefonicky zastihli na druhé straně Atlantiku, naštěstí se za mě zaručil a suverénně personálu sdělil, že mám do konce léta jeho absolutní svolení k čemukoli, co uznám za vhodné. Pochybuji, že tušil, co tím umožní, ale já mu byl každopádně vděčný.

Po absolvování studia jsem nastoupil do General Instrument a opět jsem získal přístup k technologiím, které bych si sám nikdy nemohl dovolit. Šestnáctibitový minipočítač Nova — „mini“ je v tomto kontextu relativní — byl považován za špičkový stroj, protože měl procesor na jediné desce plošných spojů a vzadu z něj netrčela změt kabelů. Byl umístěný ve skřínce vysoké zhruba půldruhého metru a stál víc než nové auto. A k osobnímu použití jsem měl jeden takový nejen já, ale i většina mých spolupracovníků. Všechny minipočítače v naší kanceláři navíc komunikovaly přímo mezi sebou, takže nebyly hromadně připojené k centrálnímu mainframu. Měli jsme síť.

Stejně jako dálnopis na univerzitě, i obchodní stroje v GI podporovaly pouze prostý text bez grafiky. Nebyl jsem však první, kdo se s tímto dilematem potýkal. Už v roce 1865, tedy ještě před vynálezem psacího stroje, předával Lewis Carroll vydavateli *Alenky v říši divů* pokyny k sazbě pohyblivých liter, tak aby písmena příběhu vykreslovala obrázky. Když se rozšířil psací stroj, došlo taky k rozmachu kratochvíle zvané „artyping“ a deníky po celých Spojených státech kupovaly a otiskovaly důmyslné portréty a krajinky nakreslené znak po znaku. Po zveřejnění oficiálního binárního kódu známého jako ASCII (American Standard Code for Information Interchange) v roce 1963 se tato praktika digitalizovala. Psací stroje se ještě dvě desetiletí držely, ale nová zkratka se osvědčila a od té chvíle se obrázky vytvořené pomocí textových znaků začaly označovat jako „ASCII art“.

Já osobně jsem potenciál této technologie nespatořoval v propracovanosti kresby, ale v rychlosti, s jakou počítač dokázal zobrazit to, co považoval za prostý text. Ten sloupec číslic mohl být seznam prodejních dat obchodu s potravinami, který se obnovil pokaždé, když si někdo na východním pobřeží koupil banán — nebo to mohla být kamenná tvrz číslo 3s se spojovníky namířenými na nepřátelská prodejní data na protější straně obrazovky. Počítač rozdíl nepoznal. Uvědomil jsem si, že při správném rozložení textu můžu ASCII art proměnit v ASCII animaci.

Možná že černá obrazovka posetá bílými znaky mě nějakým způsobem podvědomě inspirovala, nebo to možná bylo jen čirým, nezkrtným fanouškovstvím, ale rozhodl jsem se vytvořit hru podle *Star Treku*. Ve skutečnosti ve stejné době vznikla další, poměrně slavná ASCII hra na motivy *Star Treku*. Tuto tahovku s Klingony a asteroidy zakreslenými na horní mřížce naprogramoval roku 1971 Mike Mayfield a hra se proslavila natolik, že se její kód objevil v několika knihách a dodnes ho z nostalgie fanoušci upravují a přizpůsobují všem možným počítačovým systémům. K dispozici je dokonce i moderní verze pro smartphony s Androidem. Zmíněný rozšířený a dobře zdokumentovaný program nebyl moje hra a já si za něj v žádném případě nepřipisuji zásluhu. Pokud vím, moje ASCII hra *Star Trek* nikdy nepřekročila hranice interní sítě General Instrument.

Oproti Mayfieldově tahové hře byla ta moje realtimová, a připomínala tak spíš arkádu. Nejdřív jsem vytvořil pomocí podtržitek, lomítek

a svislic obrys lodě Enterprise. Ten se během hry nijak neměnil, přičemž uvnitř se několikrát za vteřinu pohybovaly animované nepřátelské lodě a vesmírné objekty a razily si to směrem k vám ve falešném trojrozměrném zobrazení. Zásadní bylo přesně načasovat rakety a phasery. Když jste zničili nepřítele, dočkali jste se odměny v podobě drobné textové exploze. Dokonce jsem k tomu přidal pípavé zvukové efekty, které nakonec zpečetily osud hry.

Původně jsem ji zveřejnil jen pro pár zvědavých kolegů, ale za několik dní už o ní podle všeho slyšeli všichni. Firemní síť začala zpomalovat a pípání se rozléhalo chodbami jako jakýsi klakson hanby signalizující opuštění pracovních povinností. Nikdo se tím však moc netrápil, protože bylo dobře slyšet, že v tom ostatní jedou taky.

Produktivita nakonec poklesla tak významně, že už nebylo možné problém přehlížet, a já obdržel příkaz hru smazat. Pokyn jsem však dostal se zasvěceným pokrčením ramen, protože ani manažeři nemohli hodit první kamenem, když šlo o hraní v pracovní době.

Moji spolupracovníci byli pochopitelně zklamaní, ale já osobně jsem zákaz přijal s hrдостí. Jednalo se o objektivní měřítko toho, jak dobrá hra to musí být.

Přineslo mi to ale určitý problém. Moje chuť vytvářet hry zesílila. A když jsem je už nemohl programovat v kanceláři, tak kde? Stejně jako mnoho jiných nově vznikajících odvětví byl trh s domácími počítači na konci sedmdesátých let našlapaný a různorodý. Existovalo pár velkých hráčů, jako Apple II nebo TRS-80, ale taky mnoho méně populárních přístrojů, jako Commodore PET, Texas Instruments 99/4 a Heathkit, které se dodávaly jako set komponentů a vy jste si je museli spájet dohromady sami. Všechny však zdánlivě cílily spíš na inženýry než na programátory a žádný z nich nezohledňoval potenciální potřeby hraní. TRS-80 neměl barevnou obrazovku a ostatní často neměly port na připojení joysticků. Existovaly specializované herní systémy, například Magnavox Odyssey a klasické Atari 2600, to však byly jen pasivní čtečky. Hru byste na nich nevytvořili, stejně jako nevytvoříte televizní seriál pomocí televizoru. Arkádové automaty se daly programovat přímo, ale jejich hardware byl zcela mimo moje finanční možnosti. Mohl jsem jen čekat.

Dočkal jsem se až na sklonku roku 1979, kdy firma Atari uvedla na trh dvojici systémů známých jako 400 a 800. Během vývoje dostaly krycí názvy Candy a Colleen, údajně na počest dvou sekretářek v kancelářích Atari, a tato jména dodnes přetrvávají v emulátorech, které můžete najít na internetu. Candy neboli model 400 byl určen výhradně na hraní her a neměl porty pro připojení klasické klávesnice či jiného monitoru než televizní obrazovky. Byl to v podstatě jen drobný upgrade Atari 2600. Oproti tomu Colleen byl skutečný počítač — větší, těžší, vybavený špičkovou grafikou a zvukovými možnostmi, skutečnou klávesnicí, rozšiřujícími paměťovými sloty a čtyřmi samostatnými porty na joysticky.

Navíc dokázal výstupní data ukládat magneticky, nikoli na dlouhé papírové pásky poseté dírami. Magnetická páska byla jen pár milimetrů široká a úhledně srolovaná v objektu, který by dnes většina lidí označila za audiokazetu. Kromě toho, že to bylo mnohem pohodlnější, běžný člověk při pohledu na vaši zásobu pásek do Atari mohl předpokládat, že s sebou nenosíte hromadu podivínského počítačového vybavení, ale třeba nejnovější singly Billyho Joela.

Ostatní počítače na trhu taky teoreticky umožňovaly vytvářet hry, ale model Atari 800 byl k danému účelu navržený, a to firmou, která znala hry lépe než kdokoli jiný. Vystříhl jsem si objednáací lístek a přiložil šek ve výši téměř veškerých svých úspor. O několik týdnů později mi u dveří přistála charakteristická stříbrná krabice Atari a pár hodin nato už jsem programoval.

Ne že bych toho zpočátku mohl moc vytvořit. Atari se dodávalo s jedinou kazetou s programovacím jazykem Basic a bez jakýchkoli instrukcí. Ale díky mojí skupině uživatelů, několika časopisům, které jsem odebíral, a pilnému experimentování jsem brzy dokončil své první skutečně originální, byť ne příliš výjimečné dílo. Pojmenoval jsem ho *Hostage Rescue*. Na levé straně obrazovky se vznášel zelený vrtulníček, dost podobný tomu, který jsem později použil v *Chopper Rescue*. Napravo se nacházela řada objektů připomínajících obličej. Padouši byli zbarvení modře, rukojmí čekající na záchranu bíle. A za nimi čekala jediná přerostlá tvář, kterou jsem velmi rafinovaně nazval „Ájatolláh“. Hra zkrátka reagovala na aktuální dění.

Ájatolláh po vás střílel rakety, vy jste stříleli rakety po něm, a kdykoli to šlo, nabírali jste zranitelná rukojmí a dopravovali je do bezpečí na levé straně obrazovky. Když jste se dotkli padoucha, přišla o život všechna rukojmí, která jste měli na palubě, a počet obětí se až do konce hry vyčítavě zobrazoval ve spodní části obrazovky. Říkal jsem si, že jednoduchá grafika nemusí znamenat polovičatou práci.

Když jsem se pak vrátil domů do Detroitu na návštěvu, přivezl jsem si svůj nový zdroj kreativity s sebou. Moji rodiče byli oba přistěhovalci z Evropy — otec ze Švýcarska, matka z Nizozemska —, kteří do Ameriky přišli částečně kvůli modernímu, kosmopolitnímu stylu života. Obzvláště můj otec se vyžíval v technice a udělátkách, takže jsem předpokládal, že ho bude programování zajímat stejně jako mě. Místo toho jsem se ale dočkal jen strohé připomínky, že ta žhavá novinka, kterou jsem přinesl do jejich obýváku, ho momentálně coby sazeče připravuje o obživu. Dojem to na něj neudělalo. Alespoň však zůstal v místnosti a se skrývanou ostražitostí sledoval, jak připojuji Atari k televizi a předávám matce joystick, který pravděpodobně viděla poprvé v životě.

Byla nadšená tak, jak matky bývají z úspěchů svých dětí, a grafiku na titulní obrazovce obdivovala jako obrázek, který by si nejraději pověsila na ledničku. Záhy se však ponořila do mého zpracování íránské krize s rukojmími, zamračeně se soustředila a vykřikovala tiše „Ale ne!“, kdykoli se k ní vydala nová hrozba. A jak hra postupovala, nechala se pohltit ještě víc, zatínala zuby a uhýbala střelám celým tělem. Náhle upustila ovladač a odvrátila se.

Řekla mi, že už nemůže hrát dál. Že jí moc buší srdce a je to na ni už příliš.

Nechali jsme to být a užili si společně zbytek odpoledne, ale na ten okamžik jsem nikdy nezapomněl. Máma se do méj drobné hry citově vložila natolik, že ji musela vypnout. Z několika hrubých skvrn na obrazovce se jí rozbušilo srdce a každé mrtvé rukojmí v ní vyvolalo nefalšovaný pocit provinilosti. Kdyby hru dohrála, její radost z vítězství by určitě byla taky upřímná.

Uvědomil jsem si, že hry nejsou pouhá kratochvíle. Hry mohou vyvolávat pocity. Když může velká literatura prosazovat svou moc jen pro-

střednictvím černých klikyháků na stránce, o kolik víc zmůže pohyb, zvuk a barva? Potenciál emocionální interakce skrze toto médium mi připadal fascinující a lákavý.

Nedlouho poté jsem zažil druhý zásadní zlom v mém vztahu ke hrám, tentokrát přes svou skupinu uživatelů (která v té době ještě neměla ustálený název). Jednoho večera jsme se sešli v zadní části obchodu, vyměňovali jsme si stejnou měrou tipy, historky a pirátský software, když vtom k nám přistoupil někdo nový. Vysvětlil, že sám do počítačů vlastně moc nedělá, ale že hledá někoho, kdo ano. Místní banka si ho najala, aby jí pomohl s programy pro mládež, což zřejmě spočívalo v přesvědčování dospívajících o tom, že úplně nejvíc zrovna frčí fiskální odpovědnost. Jedním z pilířů jejich plánu tak bylo vytvořit videohry s finanční tematikou a umístit je do vstupní haly banky. A ještě překvapivější bylo, že za to byli ochotni zaplatit.

Nabízenou práci jsem přijal a nedokázal jsem uvěřit, že je to skutečná práce. To vážně existují lidé, kteří dostávají zapláceno za vytváření her? Mohl bych být jedním z nich? Už jsem věděl, že hry dělat budu, pravděpodobně do konce života, ale vůbec mě nenapadlo, že bych si tím mohl i vydělávat. Pokud by se to vyplnilo, pak mi práce herního designéra připadala jako ideální zaměstnání.

Jako obvykle jsem začal rozebírat i tuto hádanku a hledat opakovatelné výsledky, a čím víc jsem analyzoval tuto novou příležitost, tím víc jsem začínal doceňovat roli, kterou sehrál reklamní konzultant. Byl to člověk, který stejně jako většina ostatních lidí sám neuměl programovat, ale rozuměl hrám dost na to, aby viděl jejich potenciál. Já nebyl žádný halasný prodejce ani chvastoun, který dává svou práci na odiv, a ačkoli jsem věděl, že to je z hlediska mých vlastních cílů kontraproduktivní, instinktivně jsem nechtěl jednat s lidmi, kteří nechápali, jak úchvatné tyto stroje jsou. Měl jsem užitečné znalosti, které jiní neměli, ale musel jsem se spoléhat na ty, kdo měli znalosti o mých znalostech a dokázali mě propojit s neprogramátorským světem. Jinými slovy, na lidi, jako byl můj budoucí partner Bill Stealey.

Vytvářet hry s finanční tematikou bylo zábavné, přestože ve své roli zprostředkovatelů „extrémního bankovníctví“ nemohly přinést kýžený

úspěch. Navrhl jsem jednu, kde pochodovalo prasátko sem a tam a chytalo padající mince, a další, u které jsem se inspiroval tehdy zbrusu novou arkádovou hrou *Frogger*. Vaším úkolem bylo dostat svoje peníze do banky na druhé straně ulice a nenechat se přitom zajet. Že by ta auta tehdy symbolizovala impulzivní nakupování? Ani nevím, jak moc jsem se snažil odůvodnit svá designérská rozhodnutí. Byla to zvláštní zakázka.

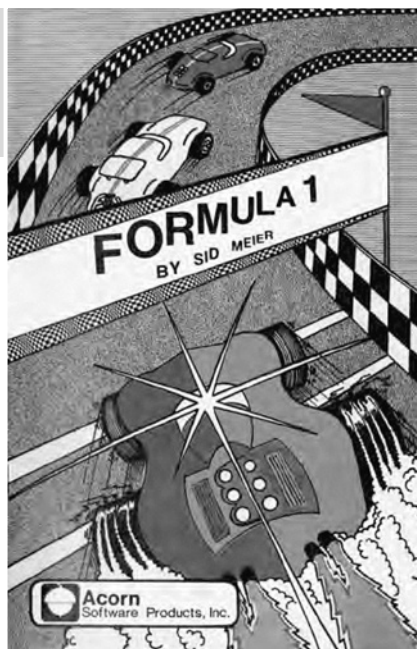
Současně jsem rozpracoval novou hru, kterou bych mohl sám prodat a zjistit přitom, jestli je moje vysněná profesionální dráha herního designéra vůbec uskutečnitelná. Jelikož jsem se v první řadě soustředil na prodejnost, rozhodl jsem se navázat na úspěšný vzorec, konkrétně na obrovský hit firmy Taito známý jako *Space Invaders*. Už si ani nepamatuji, jak se moje napodobenina jmenovala, ale nejspíš to bylo něco nenápaditého, jako *Alien Invasion* nebo *Planet Defenders*. V té době jsem byl ještě zapojený do hackerské kultury — kterou tehdy ztělesňoval chlápek v polokošili zastrčené do kalhot, který se rozhodoval mezi dvěma různými deskami plošných spojů, a ne temná postava shrbená nad notebookem v úkrytu šeptající „jsem tam“ — a ani zdaleka mě nenapadlo, že bych si mohl zavařit prodáváním naprosto očividných klonů. Na druhou stranu, na Atari 800 do té doby žádná verze *Space Invaders* ještě nevyšla, takže jsem hru jenom kompletně převáděl na nový systém — což je další ze způsobů obživy, o kterých jsem tehdy nemohl mít ani tušení. Kdybych byl zaměstnancem Taito, nazvali by to „portováním“ hry, a ne „krádeží“.

Jakmile jsem byl se svými vlastnoručně vyrobenými *Invaders* spokojený, vložil jsem asi tucet kazet do plastových obalů a odnesl je do místního obchodu s elektronikou. Vedoucí si shovívavě vyslechl moji prezentaci a koupil možná půl tuctu kazet, aby je přeprodal. Nejspíš to ale udělal jen proto, aby si mě udržel jako zákazníka. Nevím, jestli vůbec nějakou prodal, ale žádné další si ode mě už nekoupil. Prodejní neúspěch asi vzhledem k případným problémům s autorskými právy byl to nejlepší, co mě mohlo potkat, a stejně mi došlo, že budu potřebovat originální nápady. Přesto jsem ale z cvičných důvodů vytvořil i vlastní verzi *Pac-Mana*. Říkal jsem si, že na kreativnější věci se vrhnu později, až si dokonale osvojím základy.

Moje skupina uživatelů měla z bezplatného *Pac-Mana* velkou radost a někdo mi na oplátku doporučil novou technologii zvanou „player-missile

Krabice ke hře *Formula 1 Racing*.

© 1982 MIKE TIEMANN, INFINITY
GRAPHIX. PŘETIŠTĚNO SE SVOLENÍM.



graphics“, která souvisela s tím, jak rychle můžete přeskreslovat objekt volně se pohybující po obrazovce. Ačkoli se v převážné většině případů, jak název napovídá, používala na animace vesmírných lodí a raket, napadlo mě, že by se kód dal krásně využít i pro závodní hru odehrávající se na okruhu. A tak jsem vytvořil *Formula 1 Racing*, což byla právě ta hra, kterou jsem těsně před výletem do Las Vegas úspěšně prodal společnosti Acorn.

„Formula 1“ je další obchodní značka, za jejíž použití jsem nikdy nezaplatil, ale alespoň se hra samotná nijak zvlášť nepodobala žádným do té doby vydaným závodním titulům. Na druhou stranu je poměrně obtížné nárokovat si vlastnictví premisy „rychlého ježdění v kruhu“. Stejně jako mnoho dalších her, které jsem vytvořil později, i *Formula 1 Racing* v zásadě vycházela z reality a ta se alespoň prozatím nedá spoutat autorskými právy. V závodní hře není zapotřebí fiktivní řidiči s pestrým příběhem, ale spíš jedinečná kombinace emocionálních a psychologických háčeků, díky nimž, třebaš jen na chvíli, uvěříte, že řidičem jste vy sami.

Co se mě samotného a her týkalo, žádné háčky už nebyly potřeba. Věřil jsem, a to nejen chvilkově, že se můžu stát herním designérem. V mém medailonku na konci příručky k *Formula 1 Racing* se psalo, že ten podnikavý osmadvacetiletý mladík s jediným profesionálním titulem na kontě má dva životní sny.

Jedním bylo „vyvinout systém na skládání hudby“, což jsem nakonec dokázal. Druhý zněl: „Napsat ultimátní strategickou hru.“