

POSEIDON

1.) Jak a kdy to s Poseidonem začalo a nakolik se lišil původní záměr s tím jak hra vypadá nyní?

Původně jsme koncem roku 96 začali pracovat na 3D variantě klasiky River Raid, jmenovalo se to Rio Grande. Potom jsme ale zjistili, že celý koncept jednoduché lineární střílečky už je překonaný a větší zábava než u původního River Raid to nebude ani ve 3D. A hlavně nás práce na něčem tak jednoduchém vůbec nebavila. Hned na začátku roku 97 jsme se rozhodli k radikálnímu řešení – smazali jsme všechno, co jsme do té doby udělali a rozhodli jsme se navázat na vše, co jsme vložili do hry Gravon a přenést hráče do komplexního plně třírozměrného prostředí, ve kterém bude co nejuvěrnější simulace všeho možného i nemožného. Stále jsme však chtěli udělat spíše střílečku, podobnou třeba hře Incoming. Postupem času však hra začala nabírat na rozsahu i na důkladnosti zpracování a nyní to již vypadá spíše na detailní kombinaci válečné 3D akce, simulace a strategie.

2.) Jak velký tým na hře pracuje, na čem pracovali jednotliví členové týmu před Poseidonem. A jak to vlastně vypadá s tebou, máš vůbec nějaké zkušenosti s vývojem her?

Společně s mým bratrem Ondřejem, který je hlavním programátorem, se pokoušíme o vývoj her vlastně již od roku 1984. Tehdy se u nás doma objevil díky souhře mnoha nepravděpodobných okolností počítač TI-99/4. Domácí počítače v té době byly u nás opravdovou vzácností a dvojnásob to platilo o tomto americkém „exotovi,.. Problém byl, že jsme k němu neměli téměř žádnou dokumentaci, příslušenství ani programy. Takže v tomhle případě platilo beze zbytku „co si neuděláš sám, to nemáš,..“ A tak začaly vznikat naše první jednoduché hry.

Poté se objevily v Tuzexu osmibitové Atari a tím byl náš osud zpečetěn. Tam jsme začali pod hlavičkou Suma vyvíjet další hry – první naší 3D hrou byl Bloud, který byl hotový v roce 87. Bylo to vlastně takové jednoduché bludiště – cílem bylo najít cestu ven s nějakým podivným pásovým traktorem (fakt nevím, co nás to tehdy napadlo). Pak přišlo Atari ST, se kterým se naše cesty zkřížily s JRC. Naši první hru pro ST Invazi z Aldberanu, 3D klon Space Invaders, totiž právě JRC vydalo (to bylo myslím v roce 91).

Nedlouho nato jsem začal v JRC pracovat jako prodávač a mým prvním působištěm se stal stánek v tržnici hned vedle zeleniny. Vývoje her jsem se ale nevzdával. Společně s Ondřejem jsme pak v začátku roku 95 dokončili hru Gravon. Tato 3D akční hra vyzkoušela mnoho věcí, které dnes používáme v Poseidonu. Recenze v našich i zahraničních časopisech byly velmi pozitivní a vše mělo jedinou velkou slabinu: Gravon běžel pouze na počítači Atari Falcon, který se nikdy moc nerozšířil. Pak přišla svým způsobem nešťastná epizoda s vývojem hry pro Atari Jaguar – Atari zkrachovalo dříve, než jsme stihli hru dokončit. I to ale byla dobrá zkušenost a ke konzolím se díky ní asi už nikdy nevrátíme.

Zároveň jsem ale pokračoval v práci pro JRC. Měl jsem na starosti hlavně reklamu a marketing. JRC rostlo a nakonec si vydobylo výsadní postavení na českém herním trhu. V té době začal i vývoj našeho 3D enginu pro PC. Grafiku pro nás od začátku dělala Cybernetic Cinema. Někdo si možná vzpomene i na jejich megalomanskou (a nikdy nedokončenou) 3D adventuru Nodus Domini. Honza Hovora se postupně stal velmi platným členem týmu a odvádí na grafice skvělou práci. Mě však již na vývoj her zbývalo stále méně času a nezbývalo než se rozhodnout: buď pokračovat v marketingové práci nebo se soustředit pouze na vývoj. Potřebné jasno do toho vnesla smlouva se zahraničním vydavatelem. Díky tomu na hře začali pracovat i další dva programátoři, kteří mají na starosti především umělou inteligenci a editor herního prostředí.

Vlastní tým je v současné době již celkem kompaktní a tvoří ho 7 lidí, i když na hře pracují ještě další lidé u nás a v Interactive Magic. Myslím, že v téhle sestavě už hru dotáhneme do konce.

3.) Kdy do vlaku naskočili Interactive Magic a jak si spokojen se spoluprací s nimi?

Interactive Magic od nás dostali první demo na loňském ECTS, tedy v září 97. Postupně se začali o celý projekt zajímat stále více. V prosinci 97 jsem se neoficiálně dozvěděl, že hru zařadili do svých plánů a v lednu jsme začali vyjednávat o podmínkách kontraktu. První podepsaný dokument o tom, že hru chtějí vydat, se podařilo

dokončit v únoru (pro mě to byl zároveň pěkný dárek k narozeninám). Smlouva samotná byla podepsána v dubnu. Spolupráce s Interactive Magic ale nezačala nijak oslnivě – po určité době nejasností byl hře přidělen producer (tady člověk, který měl mít hru na starosti). Jenže to bylo na delší dobu vlastně vše. Po E3 se pak začal hře věnovat jejich designer, se kterým jsme přepracovali hodně věcí – byla to dost náročná práce (asi i proto, že jsme se nikdy neviděli), ale hodně to hře pomohlo. A brzy nato odešel z Interactive Magic náš starý producer a dostali jsme nového, se kterým jsme velmi brzy našli společnou řeč. Po letošním ECTS strávil týden u nás v Praze a práce na projektu nabrala nové obrátky. Podařilo se nám rozšířit kontrakt, dohodli jsme se na termínech a co je hlavní, naše vztahy se dostaly na přátelskou úroveň. Celkově mám z Interactive Magic dobrý pocit. Nepatří sice mezi herní giganty, ale to je pro nás spíše výhoda. Mnohem lépe se s nimi jedná i pracuje.

4.) Technologicky jsme opravdu nadšeni, ovšem s tím samozřejmě souvisí otázka hardwarové náročnosti - na čem to bude chodit, na čem optimálně běžat a jaké 3D standardy budete podporovat?

Naše pojetí je po všech stránkách maximalistické. Ve hře například máme už nyní okolo 100 MB textur a bude to asi ještě o trochu více. Vždy jsme dávali přednost dokonalosti před rychlostí. Hardwarové nároky jsou vysoké, ale věříme, že v době, kdy hra vyjde, to už nebude tak velký problém. Verzi bez 3D akcelerace jsme již vyřadili a minimální požadavky budou asi Pentium 200 MMX, 32 MB RAM a 3Dfx. Skutečně pořádně si Poseidon bude možné zahrát až na procesorech Pentium II s 64 MB RAM a 3D kartou. Engine není naprogramován natvrdo, takže se přizpůsobí hardwaru – to znamená, že třeba na Pentiu II vypadají modely jemněji a na Voodoo 2 jsou zase jemnější textury. Asi nejlepší verze hry je na 3Dfx kartách pod systémem Glide, podporovány ale budou i ostatní Direct 3D karty – tady platí, že teprve novější karty (většinou AGP) zvládají všechny potřebné funkce v dostatečné rychlosti.

5.) Počítáte s dalším využitím vyvinuté technologie, ať už v pokračování či úplně odlišných hrách?

Úsilí, vložené do vývoje celé technologie – a to je nejenom engine, ale také editory, konverzní nástroje a mnoho vlastních pracovních postupů, které jsme museli vyvinout – je obrovské. Ve skutečnosti věřím, že teprve naše další hra by z enginu dostala opravdu maximum. S pokračováním Poseidonu zatím příliš nepočítáme – války a armády nás zase tolik nebaví. Teď se nám o tancích občas i zdá, přitom je na světě tolik hezčích věcí.. Mnohem raději bychom se pustili do trochu jiného typu hry. Spíše než válčení bychom chtěli dělat pohádku, nějaký příběh podobný třeba Pánu prstenů. Představu již máme velmi konkrétní, ale zatím je předčasné o tom mluvit. Nejprve musíme dokončit poseidon.

Náš engine je velmi otevřený a obecný. Narozdíl od Quaka nebo Unrealu klademe hlavní důraz na exteriéry. Podle reakcí mnoha lidí můžeme směle konkurovat tomu nejlepšímu, co bylo ve světě vytvořeno. Rozhodně však nepočítáme s tím, že bychom cokoli licencovali dříve, než bude hra nějaký čas na trhu, a i potom se k tomu stavíme spíše negativně. Naše síly jsou omezené, takže pokud to bude možné, raději se rovnou pustíme do další hry.

6.) Původně měl Poseidon spatřit světlo světa již na jaře tohoto roku, při setkání začátkem prázdnin jsi trval na lednu, jak to vypadá dnes? Jak je to s názvem hry, zůstanete u Poseidonu?

Původním termínem byl duben letošního roku. Poměrně brzy jsme to posunuli na srpen. Po podepsání smlouvy s vydavatelem však došlo k takovému rozšíření hry, že bylo nutné celé plány kompletně přepracovat. Na E3, tedy v květnu, by měla být k vidění kompletní verze hry a na pulty obchodů se snad stihneme dostat ještě před prázdninami. Název hry se určitě bude měnit – hledání dobrého jména je těžké a ještě těžší je, pokud se musí líbit jak Čechům, tak i Američanům.

ČESKÉ HRY

7.) Jak vidíš ty, který máš v JRC na starosti vývoj her situaci u nás v ČR a jak se

podle tebe bude v nejbližších letech vyvíjet?

Jsem přesvědčený, že během pár let tu budou přinejmenším dvě stabilně fungující vývojová studia. Tvorba her je ale zvláštní věc. Dělat dva roky na něčem, co možná bude úspěšné a možná taky ne, vyžaduje notnou dávku odvahy a možná i určitou formu šílenství. Ale jedna jediná úspěšná hra může nastartovat vlnu zájmu o vývoj her u nás. A pak se ukáže, jestli jsou u nás opravdu zástupy špičkových programátorů a grafiků. Navíc dobrý tým nepadá z nebe, ale roste a učí se třeba i několik let. A kolik týmů u nás mělo možnost několik let pracovat na hře? Mým hlavním cílem je udržet náš tým pohromadě a to i v případě, že první hra ještě nepřinese převratný úspěch.

8.) Myslíš že je možné v amatérských podmínkách bez velkých investic vytvořit hru konkurenceschopnou profesionálnímu západu? Mají vůbec naši autoři nějakou výhodu?

V amatérských podmínkách to už je dnes nemožné. Ale v jednom nebo dvou lidech, kteří budou na hře naplno dělat třeba rok, se to dá dovést do stavu umožňujícího s trochou štěstí tým rozšířit a po dalším roce práce takovou hru i skutečně dokončit. Naši autoři mají zatím jednu velkou výhodu – rozdíl v platech tady a na západě jsou po přepočtení platnými kurzy několikanásobně, takže je možné pracovat s výrazně nižším rozpočtem. To ale nebude platit navěky, za deset let už ten rozdíl bude minimální. Navíc v dnešní době náklady na vývoj – jakkoli jsou astronomické – začínají být o dost nižší než náklady na reklamu a marketing.

9.) Předpokládám, že Poseidon není jediné žezlo v ohni JRC Interactive, můžeš alespoň telegraficky představit vaše další projekty?

Pro zahraniční trh je zatím Poseidon jediný. Protože ale nezapomínáme ani na české zákazníky, budeme i nadále pokračovat ve vývoji českých her. Příští rok by mohlo vyjít pokračování her Gooka a Horké Léto, což jsou nejúspěšnější české adventury posledních dvou let.

10.) Jak hodlá JRC Interactive vstoupit do dalšího roku v ostatních oblastech, chystáte nějaké významné změny například v cenové politice?

JRC bude pokračovat v nostoupené cestě, tedy v lokalizaci pokud možno všech opravdu dobrých her. Je to totiž jediný způsob, jak prodávat hry přeci jen o trochu levněji (zhruba o 20% nižší) a navíc český manuál je pro většinu lidí přeci jen užitečnější. Budeme v ní proto pokračovat a již se blížíme do stavu, kdy je drtivá většina kvalitních her lokalizovaná. Ale bohužel nějaký výraznější cenový posun směrem dolů je mimo naše možnosti. Kdo si kupoval první hry na CD-ROM někdy v letech 93/94, tak si možná pamatuje, že novinka stála běžně ke 2000 korun. Nyní, po několika letech, se ceny dostávají často pod hranici 1500 korun.

11.) Z jistých dobře informovaných kruhů jsme se doslechli o záměru nejmenované velké západní společnosti založit s vaší pomocí zde v Čechách (a v ostatních zemích Východní Evropy) profesionální vývojový tým. Můžeš tuto informaci potvrdit, případně prozradit něco více?

Hmm... To by mě tedy zajímalo, o jaké kruhy se jedná. Zatím proběhla první jednání. Rozhodně by však nešlo o založení profesionálního týmu – takové týmy už ostatně existují – ale o vytvoření celkových podmínek pro týmy ze Střední a Východní Evropy, které by jim umožnily rozvíjet jejich vývojové aktivity a budovat si silnou pozici v těchto zemích a v případě těch nejlepších i pro celosvětový trh. Tady je ale nutné chápat, že opravdu velké firmy uvažují a plánují v horizontu několika let, a to platí i v tomto případě. Dříve, než za rok, se žádné konkrétní výsledky očekávat nedají.

12.) Díky za rozhovor, na závěr něco lehkého - máš vůbec čas si ještě něco zahrát a pokud ano, co tě v poslední době nejvíce zaujalo?

Ted' jsem začal hrát NHL99, která je pro mě po roce opět nejzábavnější hrou. Předtím jsem hrál nějaký čas Unreal, ale spíše kvůli technologii než kvůli zábavě. Ted' se hodně těším na Populous III – to si ujít určitě nenechám. Problém ale je, že už často hry hraji jen jako součást práce na Poseidonu – porovnávám nápady, technologii a hledám, co bychom mohli ještě vylepšit. A to je asi jeden z důvodů, proč mě většina her v poslední době už moc nebaví. Ale pokud se objeví hra, která mě skutečně chytne, čas si na ní udělám.

