

Rozhovor

Šťastný muž

s Andy Severnem hovořil L. P. Fish

Komunikace s vývojáři je většinou poměrně obtížná – často se vše odehrává jen prostřednictvím PR oddělení, jež vás zahrne hromadou klišé, jen aby vás už mělo z krku. Proto si velmi užíváte výjimek – skutečných vizionářů, uvědomujících si, že tvoří zcela novou formu umění a mají možnost ji ovlivňovat od dětských krůčků.

Takovým člověkem je například producent britského týmu Sick Puppies Andy Severn. O jejich hře *Ghost Master* jste si v GameStaru mohli v minulém čísle přečíst preview, v brzké době se dočkáte i recenze. Zatím se tedy nechte naladit na správnou vlnu rozhovorem s tímto přemýšlivým Britem, který kromě hraní také pěstuje bonsaje, píše sci-fi povídky a má vlastní sloupek na internetovém magazínu o životním stylu www.liv4now.com.

Každý, kdo viděl *Ghost Master*, si musel vzpomenout na film *Beetlejuice* režiséra Tima Burtona. Inspirují vás víc filmy než třeba jiné počítačové hry?

Ghost Master byl skutečně inspirován mnoha filmy, hlavně starými klasickými horory, i když *Beetlejuice* se asi vryl do paměti scénáristů nejvíc. Myslím si však, že je na hře vidět, jak jsme se snažili parodovat maximum známých hororů. Některé narážky jsou jasné, jiné už méně, další jsou skryté a čekají na skutečné hororové fandy. Stačí se podívat na názvy některých scénářů ve hře a najdete vodítko k naší inspiraci.

Titulů, ve kterých hraje hlavní roli humor a nadsázka, je v obchodech dost málo. Proč si myslíte, že hráči mají raději ty realistické a vážné? Nebo je mají raději vývojáři?

Být zábavný je o něco těžší, než být akční. Dá strašnou práci napsat hru, která někoho rozesměje. Vymýšlet, jak někoho rozstřílíte na tisíc krvavých kousků, nevyžaduje takovou dávku imaginace a popravdě řečeno, asi to není zábavné ani vymýšlet. U *Ghost Mastera* jsme se snažili udělat horor co nejveselejší a věřte, že jsme se při hraní a testování řezali smíchy.

O zvuku a hudbě se u her většinou moc nemluví, ale i tu u vašeho projektu kritici vynášejí do nebe. Vymýšlet zvuky strašení je asi také zábava, že?

Hudbu i zvuky dělal Paul Weir, což je velmi výrazně talentovaný hudebník. Vybíral herce k dabingu a i tam se mu podařilo dosáhnout přesně toho, co jsme chtěli. Vymyslel též „gibberish“ (v angličtině něco jako blekotání), což je řeč, kterou duchové ve hře mluví. Jinak, podle mě, je zvukový design strašně důležitý, a pokud je udělán odpovědně, jednoduše probouzí hru k životu. Zkuste si zapnout jakýkoliv titul bez zvuku, a hned budete vědět, o čem mluvím. Hudba a zvuky jsou interaktivní, a tím pro celkový dojem nepostradatelné. Začíná docela mile, ale jakmile začne v celém domě strašit, naprosto zmrazí atmosféru.

Také grafika *Ghost Mastera* vypadá krásně, ale místo abych ji vychvaloval, zeptám se na něco jiného. Je podle vás vizuální zpracování tak důležité, jak se v posledních letech zdá? Není škoda, že se vývojáři nepředhánějí spíš v hratelnosti?

To si budeme rozumět. Podle mě osobně totiž skutečně hru nedělá grafika a historie nám zřejmě dá za pravdu. Podívejte se třeba na *Tetris* a řadu jiných starých, ale stále úspěšných titulů. Na druhou stranu bráno obecně, jsme šťastní, že se nám podařilo sladit výborný a originální nápad, podporovaný vydařeným a milým vizuálním ztvárněním. Máme osm grafiků, kteří víc jak tři roky pracovali na podobě hry a za tu dobu ji několikrát změnili, dokud neuznali, že lépe to prostě neudělají. Zvláštní důraz přitom kladli na osvětlení (což je vždycky

nejtěžší část práce), které pak nakonec vytvořilo krásnou strašidelnou atmosféru. Ale zpátky k vaší otázce. Nechci moc kritizovat ostatní vývojáře, ale ten závod o stále dokonalejší grafiku, víc polygonů a lepší světelné efekty se skutečně podepisuje na kvalitě celého herního světa. V časopisech pak čtete o grafice, ale na hry se člověk nemá jen dívat; měl by je především hrát.

Líbí se mi, co jste říkal o *Tetrisu*. V Čechách celkem dobře funguje trh se staršími hrami, které jsou levnější a podle mnohých i obecně lepší. Jak jste na tom vy? Jaké tituly máte nejraději?

No, když teď přiznám, že spousta starších her je lepších, bude to pro mou firmu trochu kontraproduktivní a navíc budu vypadat jako nostalgická stará páka. Hry píšu od roku 1987, takže jsem na vlastní kůži zažil mnoho změn. Je to všechno o vývoji hardwaru, a když se vrátíme k tomu, o čem jsme hovořili před chvílí, tak i o té grafice. Starší hry neměly podporu toho fantastického grafického softwaru, který se používá dnes. Takže ty skutečně dobré mohly stavět jen a jen na imaginaci a šikovnosti scénáristů. Představitivost musel dokonce víc používat i hráč, protože na některých místech grafika prostě nestíhala. Jde o to využít těchto zkušeností a nenechat se oblbout možnostmi, které dnes člověk má.

Při vašem přístupu mě překvapuje, že o počítačových hrách mluvíte jako o průmyslu. Nejsou hry podle vás spíš umění?

Hm, dobrá otázka. Je to umění? No, já myslím, že je. Když se tak říká filmům, divadlu, románům, tak podle mě není důvod neříkat tak počítačovým hrám. Samozřejmě, že hlavním smyslem her je bavit, ale děláme to prostřednictvím vyprávění příběhu a vytváření pohyblivých obrázků v takovém jazyce, jaký žádná jiná forma umění nepoužívá. U filmu je to jinak. Je tam mnoho víc věcí daných a neměnných, jde v podstatě o rozpohybované statické obrazy a hromadu kliše. Správný kluk vždycky vyhraje a budova pokaždé spadne, i když si Smrtonosnou past pustíte padesátkrát po sobě. Ve hrách sice nabízíme určité možnosti, ale je mnohem víc na hráči, aby odhalil svět, který jsme vytvořili, a našel si vlastní způsob jeho ovládnutí a nakonec i běhu.

Myslíte, že právě v designu celé hry či ve vytváření hratelnosti lze očekávat nějaký pokrok podobný tomu, jakým prošla grafika? Povolání vývojáře je přece založené na vytváření něčeho nového a v tomhle ohledu máte docela snadnou práci...

Přehlédnou vaši jízlivost, ale jinak musím souhlasit. Jo, pracovat se hrami je nejlepší věc na světě. Když jsem byl programátor, aktivně jsem se podílel na tvorbě fantastických světů i postav, teď jako producent pracuji s celým týmem. Za těch posledních pět let jsem zjistil, že sledovat celý proces vývoje je fascinující a velmi zábavná věc. Pořád musíte velmi opatrně ovlivňovat, co se děje, a vytvářet dobrou atmosféru v týmu. A u *Ghost Mastera* jsem si jist, že se nám podařilo najít originální koncept, možná dosud nepojmenovaný žánr... který teď pojmenujeme, rozvineme ho a pořádně na něm vyděláme.

A abych se vrátil k tomu, jak jste naznačoval, že se flákáme. Nemyslím si, že by nás čekaly nějaké skutečně nové nápady v oblasti příběhů (což je podobné u filmu), ale spíš ve způsobu prezentace. Za chvíli půjde plná hra spustit na mobilu, palmtopu a časem určitě dojde i k možnosti přímého napojení a stimulaci mozku. To se mi moc líbí, okamžitě bych si to nechal udělat. Hry budou o mnoho víc epizodické a jejich obsah bude čím dál tím víc podřízen vydavateli, podobně jako třeba televizní seriály. O grafický realismus taky nemám strach, protože vždycky bude nějaká další možnost, jak spojit víc procesorů a paměti na grafické kartě. Ale zajímavější podle mě bude vývoj na poli umělé inteligence okolí i postav. Hry totiž zatím naprosto postrádají emoční propojení s hráčem. Často se stává, že člověku je prostě jedno, jestli je napůl rozstřílený, hlavně když dohraje misi. Je mu buřt, jaké tam je

počasí a co se tam ve skutečnosti děje. Jakmile přijdeme na způsob, jak by program mohl přímo reagovat na skutečné vlastnosti hráče, změní se celý průmysl od základů.

To by potom násilí bolelo, že? Myslíte, že by tenhle fakt ovlivnil jeho míru ve hrách? Nebo bychom se stali masochisty a nechali svá virtuální těla cupovat všemi možnými způsoby?

Che, zajímavá myšlenka. Kvůli násilí ve hrách se na tenhle průmysl leckdo dívá skrz prsty. Připomíná mi to situaci v osmdesátých letech, kdy byl trh s videokazetami v Británii zavalen béčkovými tituly. Šlo hlavně o špatné horory vyrobené v okamžiku, kdy začala být videa víc dostupná. Tvořili je vlastně na objednávku výrobců „hardwaru“ – aby podpořili jeho rozvoj. Násilí a destrukce jsou věci, kterými si získáte pozornost mnoha lidí, a na tom prostě chce řada vývojářů vydělat.

Ale já nemám nic proti násilným hrám, pokud je to zábavně zpracováno. Baví mě proletět se kosmickou lodí a u toho rozstřílet pár oblud. A deathmatch je podle mě nejlepší věc, jak relaxovat po dni prosezeném v kanceláři.

Ale často jsem šokován tím, že si v novinách přečtu pohádku o tom, jak se děti daly na cestu zločinu a násilí proto, že strávily pár hodin u počítače. Jak mohou tak sprostě říct, že je to problém her? Děti si přece vždycky hledaly vzory v populární kultuře a často to končilo špatně. Z tohoto pohledu podle mě není o moc horší hraní než sledování všech těch svým způsobem násilných animovaných filmů, které dětem promítají v neděli dopoledne, nebo čtení opět svým způsobem velmi násilných pohádek bratří Grimmů. Myslím, že když se našim dětem budeme věnovat, tak nám hlavu neustřelí, i když budou s kamarády hrát po síti *Counter-Strike*.

A vy byste dal přednost jaké hře?

Miluji hry, které jsou bohaté na propracované postavy, se kterými se setkám. To ovšem nesmí být nic ve stylu „jdi někam, udělej něco“, protože pak brzo zapomenete, kam jdete a co chcete udělat. Postavy by hráče nenásilně vedly příběhem a chovaly by se podle toho, jaké dělá člověk chyby a rozhodnutí.

Mám rád adventury, kde je dobře vyvážená dějová část a puzzly. Naopak nenávidím tituly, které jsou obskurní nebo se špatně hrají. Ideální program by měl poznat, kdy je hráč v nesnázích, a nějak mu pomoci. Zároveň to ale nesmí být moc jednoduché, protože pak by to nebyla moc velká zábava. Věci, o kterých teď mluvíme, jsou ještě daleko v budoucnosti, ale znám lidi, co experimentují s umělou inteligencí a mají s tím docela úspěch. Takže pořád sním a doufám. Navíc jsem v pozici, kdy mohu proměňovat své sny ve skutečnost, a proto jsem velmi šťastný.

Andy Severn vlastními slovy

Počítačovým hrám jsem začal věnovat jako hodně malý. Moje první hra byla konzole s televizním tenisem, kterou mně a bratrovi koupili prarodiče. Dnes jsme oba v herním byznysu, takže se dá říct, že rodinné prostředí na nás mělo vliv. Bratr má trochu umělečtější sklony, já jsem začínal jako programátor a postupně se vypracoval na dnešní pozici producenta. Mezi mé oblíbené tituly patřil také *Defender* a musím se pochlubit, že jsem teď koupil originální arkádový automat *Defender* – mou pýchu! Mám taky *Tempest* od Atari. To jsou věci mého srdce. V herním průmyslu se pohybuji od roku 1987, začínal jsem jako programátor pro Spectrum. V poslední době jsem se ale věnoval hlavně rekonstrukci svého domu na venkově v Oxfordu a především svému novému dítěti, které se v lednu narodilo.