

Noah Falstein

Noah Falstein, jeden z prvních zaměstnanců společnosti Lucasfilm Games, má za sebou záviděníhodnou kariéru ve světě videoher. Byl vedoucím projektu klasického arkádového titulu *Sinistar* a mezi jeho úspěchy lze počítat hry jako *Koronis Rift*, *Battlehawks 1942*, *Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure* a *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Po odchodu ze společnosti Falstein působil ve společnostech Dreamworks Interactive, The 3DO Company a Google a v letech 1997-1998 byl předsedou Mezinárodní asociace herních vývojářů.

Můžeš nám prozradit, jak ses dostal k práci v LucasArts?

Pracoval jsem v Chicagu ve společnosti Williams Electronics, kde jsem vedl projekt arkádové hry *Sinistar*, a jedna má kamarádka se náhodou doslechla, že Lucasfilm začíná nabírat lidi do své dosud neoznamené herní skupiny. Zeptala se mě, jestli mě může doporučit, já souhlasil a promluvil si s Davidem Foxem – dodnes je to můj blízký přítel – a o několik měsíců později jsem mu zavolal, když v roce 1983 došlo ke krachu arkádového průmyslu. Stále hledal lidi a já byl jsem neuvěřitelně nadšený, že mě vzali. Byl jsem vlastně první najatý člověk, který měl předchozí zkušenosti s videohrami, a obávali se, že budu příliš zaběhlý ve „starém způsobu práce“, což se dnes zdá být dost pošetilé, vzhledem k tomu, že nikdo z nás nevěděl, do čeho se pouští.

Asi dva roky potom, co jsme se přestěhovali na Skywalkerův ranč, jsme se stali prvními nájemníky Stable House. Bylo to to nejúžasnější místo, kde jsem kdy pracoval – nebo očekával, že budu pracovat.

Jaké bylo v Lucasfilmu pracovní prostředí?

Když jsem tam přišel poprvé, nebylo to nic pozoruhodného – až na dvě výjimky: lidi, mezi kterými jsme pracovali a filmovou práci, která probíhala všude kolem nás. Krátce poté, co jsem tam začal pracovat, jsme měli firemní promítání filmu *Indiana Jones a Chrám zkázy* před jeho uvedením do kin. Asi dva roky potom, co jsme se

přestěhovali na Skywalkerův Ranch, jsme se stali prvními nájemníky Stable House. Bylo to to nejúžasnější místo, kde jsem kdy pracoval – nebo očekával, že budu pracovat. Když jsem později nastoupil do centrály Googlu v Mountain View, jiný nováček se mě se zatajeným dechem zeptal: „Dokážeš si představit, že bys pracoval na úžasnějším místě?“ A já se jen usmál a pomyslel si: „No, vlastně jo…“ Ranch byl nádherný – falešně historický v tom nejlepším slova smyslu, technologicky špičkově vybavený, prostě přírodní i umělý ráj. Vážil jsem si každého dne, co jsem tam pracoval.

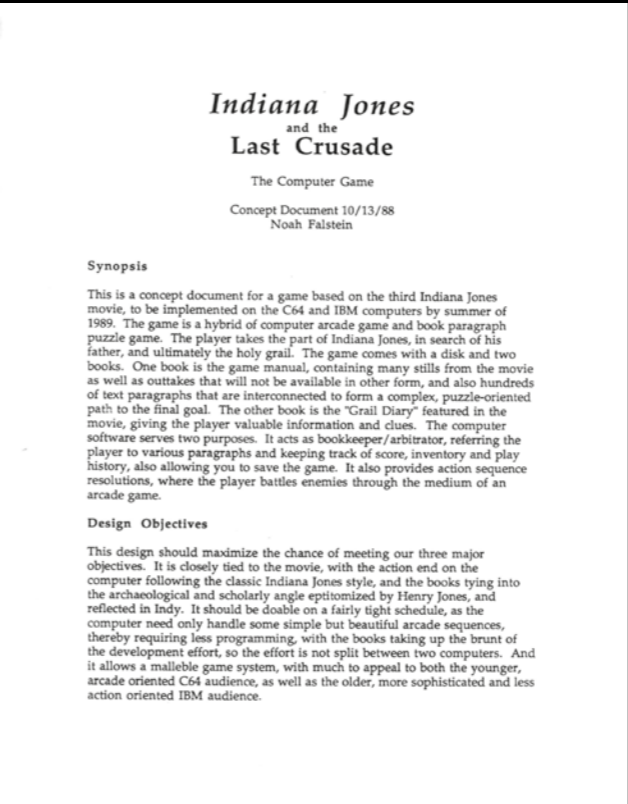
Viděl jsi, jak se Lucasfilm stává významným hráčem na poli videoher. Jaká to byla zkušenost?

Překvapující, potěšující, nečekaná. Jako součást Lucasfilmu jsme trpěli komplexem méněcennosti. Ve srovnání s filmovou tvorbou byly naše hry velmi primitivní. Postupně jsme ale našli vlastní tvůrčí hlas, což bylo z velké části díky tomu, že jsme prvních několik let pracovali výhradně na originálních IP. Vzpomínám si, že zlomovým okamžikem pro mě byl rok 1990, kdy jsme na veletrhu spotřební elektroniky předváděli jednu z našich her někomu, kdo řekl, že je velkým fanouškem naší společnosti, a zeptal se, jak je velká. Řekl jsem mu, že máme asi 400 lidí, a on se mě zeptal, jestli děláme i něco jiného než videohry. Tehdejší největší herní společnost na světě, Electronic Arts, měla v té době lidí asi o polovinu méně. Když jsem poukázal na to, že jsme společnost *Star Wars*, vůbec si to nespojil, a pro mě bylo velmi inspirující si uvědomit, že máme fanouškovskou základnu, která zahrnuje i lidi, kteří se zajímají o hry, které děláme, a nepřišli k nám kvůli spojení s filmem. V osmdesátých letech bylo také velmi zábavné, že jsme mohli utvářet

osud společnosti čistě svými tvůrčími rozhodnutími. V prvních letech jsme se nezaměřovali na finanční úspěch a mnoho her, které se staly pro LucasArts charakteristickými, bylo vybráno na základě osobního zájmu nebo inspirace. Ačkoli vzhledem k tomu, že téměř každý z nás byl před příchodem do společnosti velkým fanouškem filmů, jsme se všichni o filmové příběhy samozřejmě už od začátku zajímali.

Jaká byla tvoje účast na *Indiana Jones and the Last Crusade*? Můžeš prozradit, jak hra vznikla a jak probíhal její vývoj?

Do té doby byl jediným filmem, na kterém herní divize Lucasfilmu pracovala, *Labyrinth*. Byl sice zábavný, ale nepatřil k důležitým značkám. Kolem září 1988 naše licenční skupina souhlasila s tím, že nám dá možnost vytvořit hry podle připravovaného filmu *Indiana Jones*. V té době jsem byl k dispozici jako vedoucí projektu a několik měsíců jsem pracoval na návrhu a plánu projektu pouze na základě původního scénáře a několika fotografií pořízených na place. Neměli jsme přístup k žádným filmovým záběrům, i když jsme viděli něco málo z speciálních efektech, na kterých pracovala společnost ILM. Zhruba v listopadu jsem si ale uvědomil, že nemám šanci stihnout hru dokončit do konce května 1989, naše hry v té době obvykle trvaly 12 až 18 měsíců a mně zbývalo jen šest. Požádal jsem proto Steva Arnolda, našeho šéfa, zda by mi nemohli pomoci někteří z našich dalších zkušených vedoucích projektů. Ron Gilbert a David Fox souhlasili, že své další projekty pozastaví a budou se mnou spolupracovat. Byl to jediný případ, kdy jsme měli v týmu tři rovnocenné vedoucí projektu, a také jeden z našich nejrychlejších vývojových cyklů. Hru jsme nestihli dokončit v květnu, ale vyšla v červenci, kdy se film



▲ Dokument s konceptem ke hře *Indiana Jones and the Last Crusade*. Zajímavé je, že v roce 1988 Noah nenavrhol point-and-click adventuru.



▲ Pozůstatky sira Richarda a jeho štít s nápisem ze hry *Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure*.

Action Sequences

These sequences will use animated figures, rendered with our scaling cell animator (system similar to that extracted for Pegasus and Strike Fleet) on fully rendered bitmap backgrounds. Each computer will have customized backgrounds, but no more than 20 single screens per computer will be needed, with minimal object oriented special cases. This will allow us to have top quality game artwork (good for the box too) at reasonable cost. The cell animated figures are still as good as the state of the art in home computer action games. The depth of the arcade sequences (number of enemies, variety of obstacles, etc.) will be somewhat less, as the game will depend on the books included for complexity and variety. Control of the figures will be joystick oriented on C64, keyboard oriented on IBM. The separate games will only need to be tuned to a similar difficulty, not necessarily to identical gameplay, and minor variation from one computer version to another will be acceptable.

The action sequences will be of four basic types. There will be the standard 3/4 view for set battles, with whip and/or gun. There will be a simple maze navigation game. There will be a climbing game (for castle wall, final approach to grail, and possibly pueblo walls). And finally, a top-down scrolling version for vehicle chases (boat, car, plane, train, tank) with combat possible on the move. This last sequence will be the toughest, but we're aiming for simple and fun play, not elaborate effects.

Menu Selection

To control the flow of the game, the computer will keep track of inventory and the current state of the game. All paragraph references will come from the computer, making it much harder to "cheat" and flip ahead to see what happens. Of course, the standard save and restore options will be there for seasoned adventurers to use. Instead of a menu only, the menus will appear against backdrops. These backdrops will be artist renderings of the general stage of the game. There will be about half a dozen of these, starting with a long aerial shot of a Pueblo village in the American Southwest for the whole "Young Indy" sequence, moving on to a closeup of a Venice canal, then the German Castle from the outside, a shot of a Zeppelin, and finally a hidden desert city. Some simple animation will continue in the background as the player considers his choices. Also shown will be inventory items, and perhaps a time since last save.

Play Example

The easiest way to visualize game play is with an example. We'll start with one from the middle of the movie, where Indiana is with Elsa, searching through the castle for his father.

Loom

Bobbin Threadbare je uvězněný na ostrově Loom pouze se svou kouzelnou hudební přeslicí - má štěstí, protože hádanky se v této hře řeší přehráváním hudby, a ne pomocí předmětů jako v tehdy standardním enginu SCUMM od LucasArts. *Loom* byl často kritizován za to, že je příliš krátký, ale designér Brian Moriarty tvrdil, že to byl záměr, aby si většina hráčů užila celý příběh.



Dave Gilbert

Dave Gilbert začal svou kariéru vývojáře tvorbou malých bezplatných adventur, než se přesunul do komerční sféry se svým studiem Wadjet Eye Games. Kromě pětidílné duchařské série Blackwell vytvořil uznávaný nadpřirozený thriller *Unavowed*. Jeho nadcházející projekt, *Old Skies*, byl oznámený v roce 2022.



Manhattanu. Víš, co se tehdy stalo. Hledal jsem způsob, jak svoje pocity kreativně ventilovat. Objevil jsem Adventure Game Studio a za víkend vytvořil takovou malou hloupou hru s názvem *The Repossesor*, která byla o Smrtákovi, což asi hodně vypovídá o mém tehdejší mentálním rozpoložení.

Bylo *Bestowers of Eternity*, předchůdce *Blackwell Legacy* (první ze série Blackwell), jednou z tvých prvních freewarových výtvorů?
Jo. Jestli se tomu dá říkat hra. Je to spíš demo [smích].

„Vždycky jsem měl rád městskou fantasy a příběhy s duchy a podobně.“

Téma nadpřirozených bytostí a duchů v New Yorku se prolíná celou sérií Blackwell a pokračuje až do *Unavowed*. Tohle téma se objevuje v mnoha tvých hrách, vzpomínáš si, jak tě poprvé napadlo?

Hmm. Je to zvláštní, protože v následujících letech jsem často přemýšlel, proč jsem byl tak posedlý psaním příběhů o těchto věcech. Nevím... asi to byl jen můj způsob, jak se s těmi pocity vypořádat. Vždycky jsem měl rád městskou fantasy a příběhy s duchy a podobně. Co mě ale ve skutečnosti inspirovalo pro postavu Joeyho v *The Blackwell Legacy* byl Hitchcockův film *Rodinné spiknutí*. Ve filmu byla žena – médium a nikdy nebylo jasně vysvětleno, jestli to předtírá, nebo ne. Říkala něco jako: „Musím mluvit se svým duchovním průvodcem Geronimem.“ Vzpomínám si, jak jsem si při sledování toho filmu říkal, že musí být hrozný být Geronimem a pořád skákat tak, jak ta ženská píská. Duchovní průvodce, který je přilepený k médiu, ať chce nebo ne... všechno ostatní se odvíjelo od toho. Původně to měla být jedna dlouhá hra, ale nakonec z toho bylo pět her, což fungovalo mnohem lépe!

Jaké byly tvoje první zkušenosti s adventurními hrami? Vyrůstal jsi na klasických point-and-click adventurách od Sierry nebo LucasArts?

Moje paměť mě neustále přesvědčuje o tom, že ano. Ale když se ohlédnu zpátky, většinu mých herních zážitků z dětství tvořil Infocom... ten byl to první, na čem jsem si otestoval své schopnosti. Většinu svého dětství jsem měl počítač Apple IIc. Daly se na něm hrát dřívější hry od Sierry, takže jsem hrál většinu z nich. K LucasArts jsem se dostal až mnohem později, když jsme si konečně pořídili počítač s Windows. V té době jsem o nich ještě neslyšel. Myslím, že to bylo v roce 1994, když jsem dostal jednu z jejich kompilací a objevil *Monkey Island*, *Zak McKracken*, *Indiana Jones and the Last Crusade* a *Loom*. Vzpomínám si, jak jsem hrál *Monkey Island* a říkal si: „Páni, to je fakt sranda!“ Prostě se mi hrála moc dobře. A pak jsem se od toho už neodtrhl.

Co tě inspirovalo k tomu, abys začal psát a vytvářet vlastní hry?

Nastartovalo mě to, že se psal rok 2001, bylo září a já žil uprostřed New Yorku na

Tvoje první komerční hra byla *The Shiva*, detektivka, zabývající se aspekty židovské víry, kde je hlavním hrdinou rabin. Co tě při tvorbě ovlivnilo a co tě přimělo přejít od freewaru k tomu, aby ses konečně pokusil své hry prodávat?

V té době jsem učil angličtinu v Koreji. Když jsem vyrůstal v New Yorku a jeho okolí, byl jsem vždycky obklopený Židy. V Koreji jsem si své židovství poprvé velmi silně uvědomil. Vrátil jsem se o pár měsíců dříve, než jsem plánoval, ale měl jsem naštěstí a opravdu jsem si hned nechtěl najít další nudnou práci. Tak jsem si vzal notebook do kavárny a pracoval na *The Shiva* - byl to jen způsob jak předstírat, že pracuju. Napsal jsem tedy hru, abych se pokusil prozkoumat své pocity o mé židovské identitě. Za měsíc jsem udělal tuhle malou hru a rozhodl se zjistit, jestli ji dokážu prodat. Sehnal jsem dabing a taky výpomoc na drobné vylepšení animací. A přidal jsem i komentář, protože jsem si řekl, že bych tomu chtěl dát nějakou hodnotu, jelikož jsem přecházel z freewaru na komerční verzi hry a to udělalo jen velmi málo lidí, zejména v oblasti AGS. Nikdo tyhle hry neprodával. Chtěl jsem se pokusit poskytnout co největší hodnotu. Bylo to pro mě ale osobní způsobem, který jsem nečekal. I když dnes už tu hru tak rád nemám, protože hlavní postava není moc sympatická. Lidi mi říkají: „Je k popukání.“ Děláte si srandu? Vždyť má depku!

Zdá se, že všechny tvoje hry zachycují New York jako samostatnou postavu. Jak důležité a jak velkou inspirací je pro tebe tvoje rodné město ve vztahu k tvým projektům?

Blackwell jsem začal navrhovat, když jsem ve městě žil teprve několik let. Přestěhoval jsem se sem koncem roku 1999 a v roce 2002 jsem začal psát Blackwell. Nebo alespoň tehdy jsem poprvé vytvořil *Bestowers of Eternity*. A o čtyři roky později jsem udělal *Blackwell Legacy*. Byly to vždycky moje myšlenky na to, že jsem v New Yorku, že jsem tak trochu samotář a zahlcený věcmi, přitom neustále v obklopení lidí. Je to zvláštní druh



▲ První díl série Blackwell, *The Blackwell Legacy*, sleduje dobrodružství Rosangely Blackwell a Joeyho Malloneho.



▲ Mysteriozní sci-fi adventura *Gemini Rue* se zasloužila o proslavení Wadjet Eye v point-and-click žánru.

Historie point-and-click adventur v české kotlině

Když se letmo ohlédneme za evolucí tvorby adventur v České republice, respektive v bývalém Československu, zjistíme, že se té celosvětové v mnohém podobá. Při hlubším pohledu však vyjde najevo, že podobnost je mnohdy pouze zdánlivá. Tím nemyslíme prostý fakt, že se u nás, vlivem komunistického režimu, dělo vše oproti západnímu zbytku světa opožděně. Pojdme si proto zavzpomínat, jak se to s českými adventurami v uplynulých 40 letech mělo.

Kapitola I: Za ostnatým drátem (1984–1989)

Železná opona v socialistickém Československu zbrzdila mnohé, vývoj počítačových her nevyjímaje. Zatímco v USA vznikla první textová adventura *Colossal Cave Adventure* v roce 1976, první grafická textová adventura *Mystery House* v roce 1980 a první point-and-click adventura *Enchanted Scepters* v roce 1984, v Česku se roce 1984 o tomto typu her nanejvýš přemýšlelo. Navíc jen v hlavách hrstky středo- či vysokoškolačků, kteří měli to štěstí a dostali se k odpovídajícímu hardwaru.

Právě v jeho nedostupnosti totiž tkvěl největší problém. Kvůli uzavřeným hranicím se západem byly domácí mikropočítače nedostatkovým a extrémně drahým zbožím. V Československu se v první polovině 80. let sporadicky objevovaly vedle produktů firem Atari a Commodore hlavně cenově dostupnější britské počítače Sinclair. První modely ZX80 a ZX81 ještě nedávaly vývojářům mnoho prostoru pro využití jejich kreativity, i když jednoduché logické či arkádové hříčky se na nich i v Československu tvořily. Ten pravý prostor přišel až s modelem ZX Spectrum (v Británii uveden na trh v roce 1982) a jeho pozdějším českým klonem Didaktik Gama/M, vyráběným od roku 1987 na Slovensku. Chvilí trvalo, než se Spectrum často různými pokoutnými metodami dostalo do naší vlasti alespoň v minimálním množství a než pár zvědavých „hračičků“ začalo testovat možnosti tohoto, na svoji dobu luxusního, zařízení.

Tou asi nejvýznamnější zvědavou osobností se stal František Fuka, legenda počátků české herní scény. František má na kontě stovky nejrůznějších drobných her a hříček tvořených pro různé platformy už v první polovině 80. let. Nás však budou zajímat až jeho textové adventury (textovky), které v Československu zažily obrovský boom na přelomu 80. a 90. let, a to do značné míry

právě díky jeho rané tvorbě. Fuka se jimi v komunitě programátorů proslavil dokonce natolik, že několik pozdějších československých textovek pojednávalo právě o něm. Stal se takovým videoherním Karlem Gottem.

Fuka, známý pod tvůrčí přezdívkou Fuxoft, se k ZX Spectru dostal v roce 1984 a právě tehdy ho uhranuly první textové adventury. „Stalo se tak ve Svazarmu, kde na ZX81 běžela v češtině textovka nazvaná *Poklad*,“ vzpomíná na jeden z klíčových okamžiků František. „Nejspíš šlo o anglickou hru přeloženou do češtiny, ale právě na jejím základě jsem pak při víkendovém pobytu na chatě u mých prarodičů naprogramoval na kamarádově ZX Spectru něco, co se jí velmi podobalo. Ta hra, kterou jsem z nějakého důvodu nazval také *Poklad*, ale byla velmi neučesaná a nejspíš obsahovala spoustu chyb. Když jsem tedy v roce 1985 dostal vlastní ZX Spectrum, napsal jsem ji znovu a lépe a pojmenoval ji *Poklad 2*.“

Jednoduchá hra bez příběhu, ve které má hráč za úkol nalézt pět skrytých vzácných předmětů, byla pro tehdy šestnáctiletého Františka nezbytným odrazovým můstkem k výrazně propracovanějším projektům, k nimž rozhodně patřil příběhově bohatý *Indiana Jones a chrám zkázy* a legendární *Podraz 3*, jímž zpopularizoval takzvané „podrazovky“ – speciální subžánr textovek zaměřený na loupeže prostřednictvím počítače. Což je vlastně téma aktuální dodnes, jen bohužel už v reálném světě. Mimochodem, kdyby se někdo z vás ptal, kam se poděl 1. a 2. díl, nechť se odebere do oblasti kinematografie, neboť právě filmy *Podraz a Podraz 2* se Fuka inspiroval.

V tomto raném období (1984–1986) se vývoj her v Československu stále ještě nacházel v plenkách a Fuka byl jedním z mála průkopníků, kteří programátorskému koníčku

věnovali skoro všechny svůj volný čas – nutno dodat, že ve prospěch komunity dalších uživatelů ZX Spectra, která se postupně rozrůstala. Možnosti šíření her byly tehdy velmi omezené, logicky neexistovaly žádné oficiální distribuční kanály, protože komunistický režim něco jako hry vůbec nerozeznával – nebo se přinejmenším tvářil, že ho nezajímají. Předávaly se tak z kamaráda na kamaráda, v rámci kolektivů na středních/ vysokých školách nebo klubů SSM (Socialistického svazu mládeže) či Svazarmu (Svaz pro spolupráci s armádou). To vše prostřednictvím audiokazet, což bylo v té době nejdostupnější a nejrozšířenější médium. I tyto omezené cestičky ovšem stačily k tomu, aby se hry od Fuky a jeho kamarádů dostaly ke stovkám dalších zapálených studentů, kteří pak v následujících letech, a dokonce ještě i pár let po revoluci tvořili bezpočet textovek inspirovaných *Podrazem 3* nebo *Indiana Jonesem*. Textovky se tak v socialistickém i porevolučním Československu staly na celé desetiletí nejrozšířenějším a nejoblíbenějším herním žánrem.

Fuka byl coby vývojář aktivní vlastně až do revoluce, respektive do doby, kdy ve druhém ročníku opustil ČVUT a začal se coby pravý renesanční člověk živit jako programátor, překladatel, publicista a kdoví co ještě. Jeho zájmy se ubíraly jinými směry, a tak byla tvorba her odsunuta na druhou, ne-li až třetí kolej. Obdobně to měli i Fukovi dva velcí kamarádi Tomáš Rylek (aka T.R.C.) a Miroslav Fidler (aka Cybexlab), s nimiž v 80. letech intenzivně spolupracoval a utvořil formální seskupení Golden Triangle. Fidler a Rylek se věnovali primárně jiným žánrům, nicméně i oni k textovkám párkrát přičichli a vždy z toho vzešel projekt, který tento typ her posunul zase o maličký krůček vpřed. Rylek už v roce 1985 vytvořil titul *Space Saving Mission*, v němž obohatil jednotlivé lokace o alespoň drobné náznaky grafiky.



Škyt!

Zdeněk Houb

V době, kdy v Česku kralovaly potrhle komediální adventury, se jako zjevení objevil *Posel bohů*, vážná dobrodružná „indianajonesovka“ od tehdy neznámého týmu Unknown Identity. Spoluzakladatel týmu, hudebník a scenárista Zdeněk Houb (* 15. 10. 1977) se posléze nesmazatelně podepsal pod nejslavnější českou adventuru *Posel smrti*, aby se pak po několika neúspěšných projektech vydavatele Future Games věnoval své další celoživotní lásce – tvorbě hudby.



Zdeňku, tým Unknown Identity byl založen koncem roku 1996. Pokoušel ses ty sám o vývoj her už před tím?

O vývoj her přímo ne, ale něco vytvářet mě bavilo a lákalo už na Amize 500. Udělal jsem takové jednoduché grafické demo v Demomakeru, a když jsem se později dostal k hudebnímu programu Protracker, zkoušel jsem dělat svojí první hudbu.

Jak se dal tým Unknown Identity dohromady a kdo ho původně tvořil?

Marek Hanáček (programátor) byl můj kamarád ze sídliště a seznámil mě s grafikem Michalem a Pavlem Pekárkovými. Ti už měli hotovou jednu adventurní obrazovku a ideálně chtěli dát dohromady celou hru, ale chyběl jim někdo na hudbu, zvuky a texty. Do toho jsem akorát zapadal já, a tak jsme začali dělat hru naostro. Jednalo se o *Posla bohů* a ta úplně první herní obrazovka je lokace českého lesa s džípem. Později se k nám přidal ještě programátor Jan Hilgard.

Celou hru jste tedy vytvořili v pouhých pěti lidech. Jak na vývoj v těch dřevních dobách vzpomínáš?

Bylo to skvělé! V jednu chvíli si skládám hudbu jen tak do šuplíku, a najednou dělám hru. Bral jsem to jako velkou věc a hodně mě to bavilo. Vývoj samotný se odehrával v domácích podmínkách. Každý tvořil to své doma na PC, ale scénář a děj jsme vymýšleli společně ve třech. Celé období našeho začátku vývoje her působí z dnešního pohledu, řekl bych, až romanticky. Byli jsme ještě mladí a plní verry do tvorby.

Věděli jste od začátku, že chcete vytvořit adventuru? Měli jste k tomuto žánru citový vztah, nebo šlo o čistý pragmatismus?

Obojí. Bavily nás a v tak málo lidech byla adventura jediná možnost, jak zkusit udělat hru. A hlavně už jsme měli hotovou tu první obrazovku. (smích)

Z příběhu je tak trochu cítit atmosféra Indiana Jonese.

To jsi trefil správně. Inspirací nám byly jeho hry i filmy, ale spíš ty hry. Není na škodu se inspirovat od těch nejlepších.

Vaši první hru vám vydala berounská firma Future Games. I pro ni byl Posel bohů, společně s logickou hrou Boovie, prvotinou v herní branži.

S Future Games jsme se dali dohromady až v průběhu vývoje. Programátor Marek kontaktoval Martina Malíka, šéfa Future Games, a potom za ním s grafikem Michalem jeli s blokem plným skic a rozpisem obrazovek. Oboje se líbilo, a tak začala naše spolupráce.

Future Games uvedlo Posla bohů na trh v říjnu 1998 na veletrhu výpočetní techniky Invox. Jaký měla tehdy – v konkurenci Horkého léta a Poldy – hra úspěch?

Invox byl docela zážitek. Ani nevím, jestli *Horké léto* a *Polda* měli taky svůj stánek, my jsme se z našeho skoro nehnuli. Pamatuji si,

že lidi ke stánku dost chodili a asi nikdo netušil, že ti tři kluci tam jsou autoři hry. Na stánku byl spolu s *Poslem bohů* k vidění i *Boovie*.

Do vaší další hry, Posla smrti, jste se pustili až skoro rok a půl po dokončení Posla bohů, v lednu roku 2000. Co jste celou tu dobu dělali?

Hledalo se, do čeho půjdeme dál. Zkoušely se různé cesty a také se zkoušel a testoval jeden nový 3D engine. Nakonec ale volbu vyhrál *Posel smrti*.

Změnily se během tvorby Posla smrti nějak podmínky vývoje, nebo to byla opět taková polo-garážová tvorba jako u Posla bohů?

Od *Posla bohů* byl pro nás hlavní pracovní rozdíl v získání profí grafického softwaru a profí hudebních nástrojů. Taky jsme našli programátora Martina Preislera, který už měl funkční herní engine. Jinak vývoj probíhal naprosto stejně. Naše hlavní trio, grafici Michal, Pavel a já, jsme se scházeli a vymýšleli děj a scénář. Potom jsme pracovali samostatně doma na grafice, animacích, hudbě, zvuku, textech a tak podobně. Následně vkládali hotové věci do enginu. Další krok byl testing, opravily se chyby a pokračovalo se další částí hry. Tohle kolečko fungovalo dobře, celá hra vznikla tímhle způsobem.

Posel smrti byl neskutečně rozsáhlou adventurou, která měla na 150 lokací a spleť příběh s 200 stránkami dialogů. Neměli jste někdy pocit, že jste si ukousli až příliš velké sousto?

Všechno se na sebe postupně a plynule nabalovalo. Ani mi nepřišlo, že by toho na nás bylo moc. Nějaké problémy se samozřejmě objevily, ale nic zásadního. Za nejtěžší z celého vývoje považuju vymyslet scénář – kam jít, co tam hráč bude dělat, aby to bylo zábavné, zajímavé a nejlíp i působivé. To bylo těžké.

Posel bohů

Detektivní adventura *Posel bohů* nezapře inspiraci klasikou od LucasArts *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Na rozdíl od ní však sledujeme dění ve hře pohledem z vlastních očí, čímž si začínající tým Unknown Identity usnadnil práci s animací hlavního hrdiny. Ve své době *Posel bohů* běžel v už notně zastaralém VGA rozlišení, což však tvůrci dokázali mistrně vyvážit atraktivním dobrodružným námětem s minimem humorných prvků. Vše podtrhnul výborný český dabing s Pavlem Soukupem v hlavní roli.



Ni.Bi.Ru: Posel bohů

Sedm let po vydání původní hry vznikl kompletní remake nazvaný *Ni.Bi.Ru: Posel bohů*. Na hře je vidět ohromný grafický skok, jaký adventury v krátkém časovém období učinily. Precizně vymodelované obrazovky s 3D postavami nabídly na rozdíl od originálu pro adventury klasickou 3rd person perspektivu, k níž autoři přistoupili již ve své předešlé hře *Posel smrti*. Výraznou obměnou prošel také příběh včetně identity hlavního hrdiny.

2005