

Jaroslav Švelch

Bílá místa na mapě herního designu

Rozhovor s Jakubem Dvorským a Jaroslavem Kolářem

V tomto čísle *Iluminace* se několik akademiků vyslovuje k vyjadřovacím schopnostem herního média. Všichni při tom tiše předpokládají, že herní vývojáři do svých děl úmyslně či neúmyslně vkládají nějaká sdělení a že mají podíl na tom, jakým směrem se hry vyvíjejí. Vít Šisler s nimi sice ve svém článku dokonce hovoří, ale v jeho případě jde o vývojáře z arabských zemí a Íránu. Herní designéři ovšem žijí mezi námi a často si při své práci kladou tytéž otázky, jež trápí herní studia.

Nahlédnutí do jejich pracovních postupů, myšlení a životních zkušeností přinášíme v rozhovoru s významnými českými herními designéry, kteří se shodou okolností znají ze středoškolských let, která prožili v Brně.

Jakub Dvorský (1978) coby designér debutoval v roce 1997 se hrou *ASMODEUS*, která kombinovala prvky RPG a adventury a v tehdejších domácích poměrech vynikala zpracovanou 3D grafikou. O šest let později uzavřel studium animace na UMPRUM hrou *SAMOROST*, která navazovala na tradici adventure her a zároveň byla výtvarně originální — vložila kreslené postavičky do surrealistické verze české krajiny. Jeho hra *MACHINARIUM* z roku 2009 získala cenu za vynikající vizuální zpracování na Independent Game Festivalu a cenu za nejlepší nezávislou hru roku od serveru Gamasutra. Navrhoval loutky pro film Jana Svěráka *KUKY SE VRACÍ*. V době rozhovoru se staral o propagaci *BOTANICULY*, první hry týmu Amanita Design, jež není jeho autorským projektem.

Jaroslav Kolář (1977) vytvořil design, grafiku a animace k první celostátně distribuované grafické hře pro PC — *TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA* (1994) — a od té doby pracoval v herním průmyslu zejména jako herní designér a producent. Jako spoluzakladatel firmy Pterodon pracoval v následující dekádě na hrách jako *FLYING HEROES* a *VIETCONG*. Po přesunu do studia Illusion Softworks (jež se později stalo součástí nadnárodní firmy 2K Games) se začal soustředit především na management, poté se však vrátil zpět k hernímu designu. Koordinoval designérské práce na *MAFII II*, dosud nejnákladnějším českém herním projektu. Často přednáší na vývojářských i akademických herních konferencích, zejména na téma vyprávění v počítačových hrách.

Jak vás napadlo navrhovat hry? Byli jste sami náruživými hráči?

Jakub Dvorský: Oba jsme na hrách vyrostli. Já jsem měl osmibitové Atari a od začátku mě bavilo, že to médium je interaktivní. Proto mě to lákalo víc než třeba animované filmy. I když jsem animaci na UMPRUM studoval, taky ji mám rád, a kdyby neexistovaly hry, tak bych ji dělal.

Na UMPRUM ses otevřeně vyjadřoval, že bys chtěl dělat hry? Jakého ses dočkal přijetí?

Jakub Dvorský: Jednu hru jsem tam přinesl hotovou, a jako diplomku jsem dělal SAMOROSTA. Nikdo mi v tom nebránil, ale moc pochopení to taky nevzbuzovalo. Ta situace se ale od té doby změnila — teď už je to respektovanější médium a herní animaci dělá na UMPRUM víc lidí.

Jaroslave, ty ses od lokálních adventur dostal až do nadnárodní vývojářské firmy 2K Games...

Jaroslav Kolář: Začalo to tím, že mi můj tatínek, který pracoval ve zbrojovce, nechtěl koupit osmibitový počítač, a tak jsem o všech těch skvělých „gameskách“ jenom slyšel. Na PC XT, které jsem dostal, tehdy skoro žádné hry nebyly, a tak jsem si je začal vyrábět. Bavilo mě víc než to hraní samotné. Taky mi hry připadaly zajímavější než ostatní média. Postupem času začaly moje věci vycházet a mohl jsem se tím živit. Dostal jsem se do komerční sféry, která mě pohltila natolik, že jsem z ní chtěl utéct, ale nakonec jsem si to rozmyslel. Podle mě se to vyvíjí k lepšímu; i velká studia se začínají zaměřovat na kvalitu obsahu.

Jak byste popsali svou práci a kolik z ní zabírá práce kreativní?

Jakub Dvorský: Začal jsem jako animátor, ale v průběhu let jsem si na to našel lidi, kteří to umějí líp než já. Dřív jsem dělal jenom kreativní práci, ale posledních pár měsíců jsem se k ní dostal jen na dovolené. Řídím studio, starám se o distribuci a marketing. Prošel jsem si tím, zjistil jsem, jak to funguje, ale teď už máme ve studiu člověka, který to bude dělat za mě. Teď se chci věnovat jenom hernímu designu.

Jaroslav Kolář: Já jsem na tom opačně. Po dlouhém období porad a plánování, kdy jsem lidi organizoval, jsem se před rokem vrátil ke kreativní práci, která zabírá pětadevadesát procent mého času. Dělán si designy, píšou dialogy, stavím si schematické 3D levely. Ve zbylých 5 % prezentuju výsledky své práce vedení studia.

První herní designéři byli zároveň programátory. Programujete nebo programovali jste i vy?

Jaroslav Kolář: K programování a skriptování jsem taky trochu přičichl. Herní designér by všem těm věcem měl přinejmenším rozumět.

Jakub Dvorský: První hry jsem si i programoval, ale to byly úplně primitivní věci. Speciálně v malých studiích platí, že každý člověk toho musí zvládat víc. Nezávislí vývojáři jsou často renesanční osoby — dělají grafiku, programují, skládají hudbu, animují, píšou příběh a sami si dělají marketing. Mají díky tomu větší nadhled. To je v rozporu s trendem čím dál větší specializace, který vládne ve velkých firmách. Lidi je někdy opouštějí, protože se cítí jako malé kolečko ve velké fabrice.

K čemu byste tuto funkci herního designéra přirovnali v jazyce kinematografie?

Jakub Dvorský: Já vlastně plním funkci producenta, režiséra a scenáristy. A to u všech her kromě BOTANICULY, kterou dělal Jaromír Plachý.

Jaroslav Kolář: Designér je zodpovědný za velkou část obsahu, ale specifická a nejdůležitější je pro něj práce na interaktivní složce, kterou jiná média nemají. Musí vymyslet, jaké budou ve hře mechaniky, jak bude interagovat s uživatelem, jaké tam budou překážky. Ve větších studiích už pak mají zvláštní designéry se specializací na herní mechanismy, navrhování prostředí, scénář, animaci nebo režii filmových scén.

Jakub Dvorský: V současné době ale začínají vznikat i v komerční sféře autorské hry, podobně jako existují autorské filmy. Stojí za nimi jeden člověk, který má sice spoustu důležitých spolupracovníků, ale určuje, jak ta hra bude vypadat, takže mluví do všeho — do herního designu, do příběhů, do grafiky, do hudby. U většiny velkých titulů často takový člověk chybí a myslím si, že to je chyba. Spousta z nich vypadá strašně podobně, protože je vedou manažeři. Ti si najmou skvělé profesionály, kteří odvedou svou práci, ale stejně vzniká taková šedá věc, dokonale zpracovaná, ale bez nějakého šmrncu. Ten by měl podle mě dodat ten autor. Pro mě takhle funguje hra BIOSHOCK od Irrational Games.¹⁾ Má příběh, který není hloupý, je zasazena do světa, kde všechno dohromady funguje, a dokonce ani z hlediska herního designu to není jen slabomyslná střílečka. Je to promyšlené, a přesto to je komerční hra. Na rozdíl od CRYISIS — to vnímám jako vrchol nudy.

Jaroslav Kolář: Šéf studia Irrational Ken Levine je ovšem zároveň scenárista, takže i na nejvyšší instanci hlídá tvůrčí věci. Crytek, který stojí za CRYISIS, je oproti tomu primárně technologická firma, která vytváří vynikající zobrazovací engine, ale s vývojem samotné hry si neví rady. Mají grafiky, kteří vědí, že se to má lesknout a že to má být detailní, ale tím to končí. Vidím tu analogii s filmem — na počátku stáli tvůrci kamer, lidé, kteří experimentovali s fotkou a vymýšleli nástroje. Jejich filmy nebyly žádná umělecká díla. Až pak přišli ti další, kteří těch nástrojů využili a byli schopni něco říct.

Jakou míru tvůrčí svobody při vývoji her pociťujete?

Jakub Dvorský: Naše věci jsou autorské. BOTANICULA je první hra, jejímž autorem nejsem já, ale Jaromír Plachý. Jen jsem ho občas popíchl, jestli by něco nechtěl přimyslet nebo předělat. Svobodu máme absolutní. To ovšem někdy může vést ke stagnaci. Limity jsou někdy přínosné.

Jaroslav Kolář: V komerční sféře je tvůrčí svoboda limitovaná neviditelnou rukou trhu. Tím nechci říct, že tam tvůrčí svoboda neexistuje. Tvůrce velkých titulů ale musí neustále překonávat překážky. Někdy je to frustrující, někdy zábavné. Příliš času, energie a nákladů zabírají úkoly zajišťující, aby hra byla technicky konkurenceschopná — aby splňovala kritéria, jimiž se v očích recenzentů porovnává kvalita. Obsah je zatím ještě méně důležitý.

1) V době vydání hry ovšem studio vystupovalo pod názvem 2K Boston.

Po hrách se obvykle požaduje, aby lidi bavily — ať už to znamená cokoli. Připadá vám to omezující?

Jakub Dvorský: Hra by měla být zábavná, stejně jako film nebo knížka, jinak ji přestanu číst. Ale ta zábavnost se může projevovat v široké škále věcí. Nemusíme za každou cenu dostávat nějaké body a odměny. Může spočívat v objevování, v nedořečenosti, provokaci, v tom, že tam něco tušíme a snažíme se to odhalit.

Jaroslav Kolář: Zábavnost neznamená, že to musí být legrace. Zábavné může být téma, výtvarná stránka nebo překvapivá forma. Hráče musíme nějak upoutat. Problematická mi ovšem přijde současná obsese tím, že ve hře musí být nějaké překážky, nějaká „výzva“. Zvláště velká studia se ve svých hrách snaží budovat atmosféru a vyprávět příběh, ale pak na scénu naběhne armáda panáčků, které je třeba vystřílet, a touhle takzvanou herní sekvencí se to všechno pohrbí.

Jakub Dvorský: To jsou ty zaběhnuté osnovy, které určují, jak se mají hry dělat. V době, kdy je médium tak mladé, je ale pošetilé se na ně spoléhat. Z dlouhodobého hlediska tudy cesta nevede.

Jaroslav Kolář: Podle mě to souvisí s vývojem narativity ve hrách. V osmdesátých letech vyprávěly hlavně adventure, ve kterých hráč řešil různé problémy, ale každé to řešení bylo unikátní a dopředu připravené vývojářem. Jak vzrůstaly náklady na technické a grafické zpracování, začalo být neúnosné tvořit pro každou minutu hry unikátní mechaniky. Jiné žánry, jako třeba střílečky, dosáhly velkého pokroku v jednom daném mechanismu. Pak se tyhle mechanismy začaly šířit a s nimi i představa, že hry by měly být postavené na systematickém užití několika z nich, jako je střílení. Teď se nacházíme v bodě, kdy se hry na jednu stranu snaží něco sdělovat, ale zároveň jsou svázané jednoduchými mechanikami. Hra, ve které panáček běhá s pistolkou a střílí, dokáže navodit výbornou atmosféru v kontextu válečného dramatu, ale pokud se chceme posunout kamkoli jinam, pak je ten mechanismus naprosto nedostatečný.

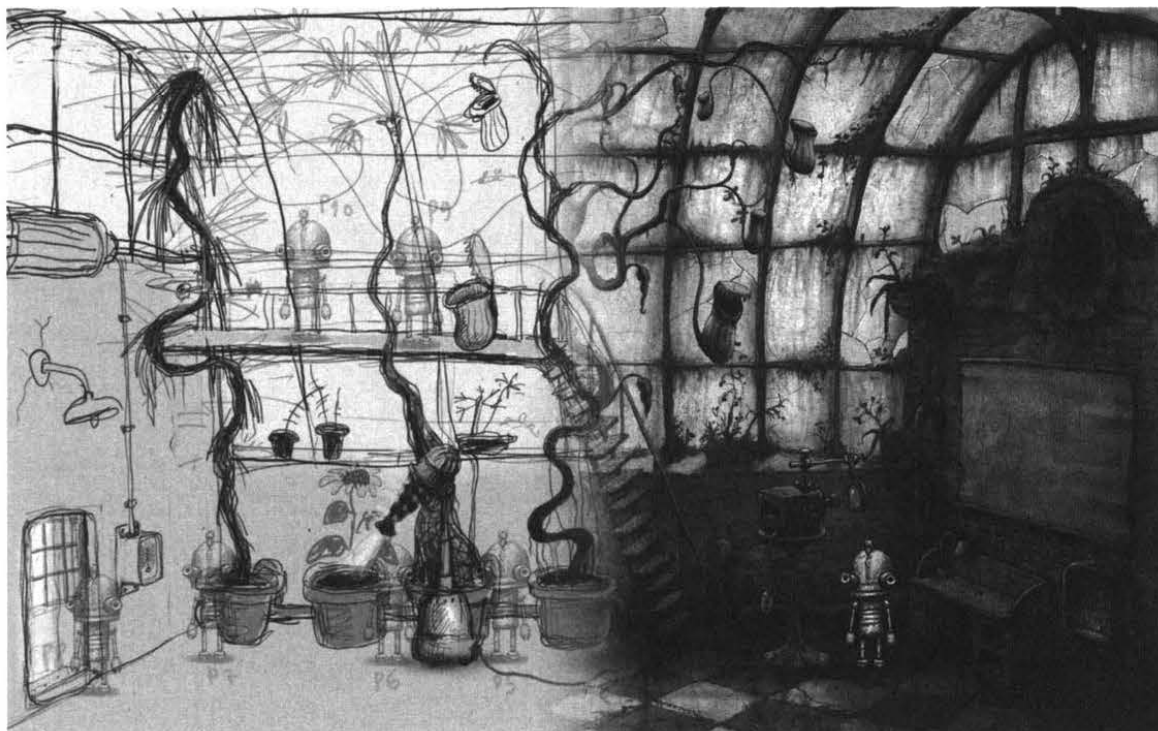
Adventure na konci devadesátých let ztratily na oblibě a dnes už je velká studia nevyrábějí vůbec. Proč jste si v Amanita Design vybrali právě tenhle žánr?

Jakub Dvorský: Já jsem na nich začínal a zároveň mi dávaly prostor dělat něco výtvarného se zajímavým světem. Pro mě je to tedy ideální žánr. Líbí se mi, když hráč může dělat různé věci — když nejsem svázaný jednou mechanikou. Někde se použije předmět, jinde se musí něco vypěstovat, vkládáme do her další minihry. Snažíme se ale přizpůsobit si ten žánr k obrazu svému. V adventurách devadesátých let mě třeba nebavily ty nekonečné dialogy. Proto nepoužíváme žádné texty. Zároveň se odkláníme od té herní „výzvy“. Chceme, aby si lidi hráli se světem, ne aby si lámali hlavu s řešením nějakých hlavolamů.

Je pro vás coby designéry obtížné vybalancovat interaktivní a neinteraktivní části hry?

Jakub Dvorský: Občas chceme posunout vyprávění a sdělit animací něco, co nemůžeme sdělit hrou. Hráč to chvilku snese, ale snažíme se ty animace dělat krátké, aby nevypadl ze své pozice.

Jaroslav Kolář: Myslím, že nezáleží ani tak na délce, ale na tom, aby hráč nepocítil, že chce vstupovat do akce, a je mu to zakázáno. U některých titulů se stává, že filmová sekvence je pro hráče atraktivní a chtěl by to dělat sám.



Skica a dokončená grafika jedné z místností ve hře MACHINARIUM. Archiv J. Dvorského.

Jakub Dvorský: Zajímavě o tom ve své přednášce mluvil Richard Lemarchand, hlavní designér akční hry UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION. Ten se inspiroval indie hrou GRAVEYARD a uvědomil si, že hráči chtějí neustále interagovat se vším, co ve hře vidí. Hlavní hrdina Drake, který většinou po někom střílí, v jednu chvíli vejde do tibetské osady plné mírumilovných vesničanů. První věc, kterou hráč vyzkouší, je po nich vystřelit. Ne protože by lidi byli zlí, ale protože se zdá, že to je jediná možnost, jak se světem interagovat. Vyřešili to tedy tak, že tím samým tlačítkem, které se jinak používá pro střelbu, si s nimi potřesete rukou. A hráči jsou nadšení.

Jaroslav Kolář: Pro mě je v tomhle ohledu inspirací stará hra ANOTHER WORLD z roku 1991. Ta se skládá z několika částí a každá z nich má trochu jiný rytmus a jiné ovládání. Na konci už se hlavní hrdina plazí, strašně pomalu. Poslední scéna má nádhernou atmosféru — hráč se cítí úplně bezmocný, ale přitom ještě může vyhrát.

ANOTHER WORLD navíc odstranil interface a snažil se přinést filmový zážitek. Je tohle cesta pro herní vývojáře?

Jakub Dvorský: Je to jedna z cest, i když podle mě nepříliš významná. HEAVY RAIN není špatný. Ale není to moje parketa ani to podle mě není nějaký významný předěl. UNCHARTED je krásný příklad povedeného interaktivního akčního filmu. Příběh je předem daný, ale přesto hráč cítí moc nad vývojem situace.

Jaroslav Kolář: HEAVY RAIN se mechanikami neliší od adventur devadesátých let, jen používá filmovou řeč. Někdy to pomáhá, jindy to je na obtíž. Co se týče UNCHARTED, prvotní nadšení z toho, že akční mechaniky se dají skloubit s filmovými sekvencemi ve stylu Indiana Jonese, už podle mě vyprchalo. Ve třetím dílu už mi to spojení připadalo násilné.



Kresba ze storyboardau Libora Baláka pro filmovou sekvenci ze hry VIETCONG 2. Archiv J. Koláře.

Jakub Dvorský: Ta hra byla jinak skvěle přijatá, ale souhlasím s tebou v tom, že tudy asi cesta nevede. Na hrách je ale zajímavé to, že nikdo neví, kudy ta cesta vede. Na mapě her je spousta bílých míst. Je tu místo pro příběhové, ale i experimentální věci, hry, které zpracovávají vážná politická a sociální témata.

Jaroslav Kolář: V herním designu jsme na mapě světa v roce 1330.

Hodnota se často hledá ve hrách na vážná témata. Ale jsou pro médium důležité i jednoduché a elegantní herní nápady jako TETRIS?

Jakub Dvorský: Určitě. Když někdo přijde s novým herním principem, žánrem nebo geniálním puzzle, rozhodně to je umělecké dílo a má to sílu. Přesně takové věci probourávají nějakou hranici a může na ně navázat celá řada dalších.

Jaroslav Kolář: Problém je v tom slově „hra“. Říkáme tak malým hrám jako TETRIS i titulům, které spíš vyprávějí příběh nebo zprostředkovávají zážitek. Ty dvě věci jsou dost odlišné — každá z nich má svou uměleckou formu a princip a nedají se měřit stejným mětrem.

Jak důležitá je pro vás imerze — to, aby se hráč ponořil do herního světa?

Jakub Dvorský: Je zásadní. Nezávisí ale jen na grafice. Někaká míra abstrakce a nedorečenosti je vždycky žádoucí. Proto je mi médium knihy bližší než film — zážitek nakonec stejně vzniká až v hlavě.

Jaroslav Kolář: Hráče dokáže vtáhnout cokoli, co funguje. Spíš mu ten zážitek nesmí nic kazit. Třeba ty zbytečně složité akční sekvence. Jako by vám někdo říkal: „Dokud nepřeskáčeš tyhle bedny, tak se nic nestane!“ Hra navíc působí na všechny smysly současně. Takže pokud má fotorealistickou grafiku, ale je statická, působí nakonec daleko méně věrohodně než méně detailní herní svět, kde se všechno hýbe a funguje. Čím je hra fotorealističtější, tím větší má hráč požadavky na to, aby realistická byla i interakce.

Jakub Dvorský: Může vám připadat frustrující, že svět, který je k nakousnutí, je ve skutečnosti jenom kulisa. Proto tak dobře funguje MINECRAFT. Tam si můžete postavit, co chcete, třeba obřího Mickeyho Mouse.

Můžou hry nalákat ještě další segmenty publika?

Jakub Dvorský: Kromě Wii a Kinectu se to podařilo i facebookovým hrám, ale to jsou takové manipulativní návykové věci — abych to řekl slušně. FARMVILLE je obdoba výherních automatů.

Jaroslav Kolář: Osmdesát procent z nich je opravdu špatných. Velkou roli ve změnách složení publika hraje ovládání — touchscreeny určitě přilákaly spoustu lidí, kteří už by se třeba nenaučili hrát na gamepadu. Pro naši generaci je ještě rozdíl, jestli hýbeme páčkou nebo jezdíme myší. Ale pro dnešní mladou generaci už je to všechno samozřejmé. Je bude zajímat spíš to, co hra nabízí.

Jakub Dvorský: Mám radost z toho, že se naše hry líbí dětem. Když jsem je dělal, nikdy jsem při tom na ně nemyslel, ale teď sleduju, že to na ně funguje. Publikum je podle mě obrovské. Teď jde o to, nabídnout mu něco smysluplnějšího. Na iPhone je hromada her, ale většina jsou kopie ANGRY BIRDS.

Je český kontext pro herní vývojáře něčím zvláštní?

Jakub Dvorský: Járu znám sice dlouho, ale jinak se s českými vývojáři seznamuju teprve poslední dobou, zatímco s mnoha lidmi v zahraničí jsem v intenzivním kontaktu. Já se tedy cítím spíš členem nějaké globální komunity. Zároveň jsme ale animátoři a navazujeme na tradici českého animovaného filmu, na Trnku, Škvankmajera a Pojara, ať už dobře, nebo špatně. Nesnažíme se o to záměrně. Prostě jsme v tom vyrostli a je nám to blízké.

Jaroslav Kolář: Cítím výhodu v tom, že jsem byl u toho, když tady herní průmysl vznikl. Ale jinak v herním průmyslu záleží na konkrétních lidech a konkrétních situacích, ne na zemi vzniku. 2K Czech je mezinárodní studio, kde stabilně pracuje přes osmdesát vývojářů. Většina členů týmu jsou Češi, ale pod vedením francouzských manažerů tu pracují i jiné národnosti. Celé studio je součástí velkého amerického vydavatelství... Hry jsou zatím tak mladé, že se nedá říct, že by někde byla nějaká líheň talentů.

Jakub Dvorský: Jako student animace přesto vnímám, že tu specifika jsou. Máme vytříbený vkus a estetické citění — o vynikající výtvarníky a hudební skladatele tu nikdy nebyla nouze, zato dobrého scenáristu aby pohledal. To už se ale dostáváme k filmu a tam je ta nouze vidět víc.

Zmínili jste, že tvůrci her by měli být schopni něco sdělit. Co byste chtěli sdělovat vy?

Jakub Dvorský: To nemusí být sdělení, které se dá vyjádřit jednou větou — nějaké poselství jako „mějte se rádi“, „neválečete“ nebo nějaké podobné klišé.

Jaroslav Kolář: Přínos hry vidím v tom, že hráč si může tu věc sám prožít. Je nucen dělat rozhodnutí, je nucen dostat se do situace protagonisty. Chci, aby hráči prožili něco zajímavého, co je přiměje dívat se na věci jinak.

Jakub Dvorský: Hráči se často vyčítá, že nemohou mít tak silný emocionální dopad jako třeba film, kde se dá pracovat s tempem a střihem. Nedávno jsem ale měl velký emocionální zážitek u hry JOURNEY. Člověk v ní osaměle putuje pouští a najednou se tam zni-

čehonic objeví jiná postava. Ovládá ji hráč někde na druhém konci světa, kterého nám ta hra přidělila. Nemůžete si s ní povídat, takže kolem ní kroužíte a nonverbálně komunikujete. Byl jsem z toho nespokojen, skoro jsem se styděl. To nebylo setkání s normálním člověkem — bylo to něco úplně nového, co film zprostředkovat nemůže. Takových neprobádaných možností je ve hrách spousta a teprve teď se to začíná nafukávat. Nemusí to být pořád dokola běhání a skákání.