



foto: Benedikt Renč

ROZHOVOR: REŽISÉR ŠTĚPÁN FOK VODRÁŽKA

U které počítačové hry jste strávil nejvíc času? A který žánr preferujete?

Nejvíce času jsem strávil jednoznačně u Starcraftu 2, který jsem dlouho vášnivě hrál. V současné době alespoň sleduju profesionální zápasy. Z českých her jsem nejvíce času strávil u Operace Flashpoint a první Mafie.

Proč jste se chtěl vydat do historie počítačových her u nás?

Nabídka přišla od producentů Marka Nováka a Jakuba Jíry. Nerozmýšlel jsem se ani vteřinu, protože od chvíle, kdy nám strýc přivezl starou 286 a nainstaloval na ni Prince of Persia, mě hry provázely celým životem. Byla to nejen možnost podívat se zpět na své oblíbené tituly, ale tak trochu si posledních třicet let prožít znova.

Programátory, vývojáře, hráče a jejich výpovědi i vzpomínky doplňujete archivními zpravodajskými záběry. Proč jste v celém cyklu chtěl mít tak výrazný společenský kontext?

Chtěli jsme nejen odvyprávět příběhy konkrétních her, ale zachytit rozvoj celého herního průmyslu. A to nám umožňuje právě zasazení do širších dobových trendů a souvislostí pomocí archivů. Souběžně s vývojem her tak zachycujeme technologický vývoj a pokrok, který jde ruku v ruce s vývojem průmyslu.

Kdybyste měl zmínit jeden okamžik, který byl pro počítačový herní průmysl v Česku zlomový, který by to podle vás byl?

Jednoznačně sametová revoluce, díky které se k nám najednou mohly počítače i hry ze Západu dostávat legálně a celá česká komunita i trh mohly růst a začít se srovnávat se západními vzory.

V seriálu GAME STORY máte před kamerou mnoho osobností, které měly vliv na vývoj herního průmyslu. Která byla podle vás tou nejvýraznější?

Podle mě jsou nejvýraznějšími František Fuka a Dan Vávra. Dan Vávra tím, že je výrazný ze své podstaty. Díky tomu se mu podařilo stát se v Čechách synonymem pro slovo herní designer. František Fuka je zase známý svým širokým záběrem v popkultuře a svou excentričností.

V seriálu se objeví mnoho dobové výpočetní techniky. Co se dá ještě dnes sehnat? Který nejstarší počítač a počítačovou hru v seriálu ukazujete?

Nejstarší počítač, který v seriálu ukazujeme, je papírový „počítač“, který vycházel v časopisu ABC. Dále pak ukazujeme v podstatě všechny technologie od ZX Spectra přes 286 a 386 až k virtuální realitě. Tyto počítače jsme měli ve studiu, kde jsme dotáčeli ilustrační záběry, a mě osobně velmi překvapilo, jak dobře staré hry vypadaly na CRT monitorech.

Jako každá komunita má i ta hráčská něco, co ji charakterizuje. Co to podle vás je? A jak se v čase proměňuje?

Hráčská komunita, stejně jako celý průmysl, zaznamenala za posledních třicet let raketový vývoj. Hry už dávno nejsou subkulturou, kterou byly na začátku devadesátých a nultých let. Ze zábavy pro pár nadšenců se stala masová zábava, kdy hráčem je dnes úplně každý, i když si to ani neuvědomuje. Ale kdo z nás nehrál hru na mobilu?

Herní průmysl se neobejde bez vizionářů. Jak velký prostor dáváte v seriálu i budoucímu vývoji her?

Jádro seriálu je o příbězích úspěšných her z minulosti. Chtěli jsme ale pootevřít pokličku budoucnosti, a tak poslední díl věnujeme mladým talentovaným tvůrkyním. Věřím, že další velkou revoluci v rámci her totiž přinese nástup nové generace, která je mnohem různorodější a přinese nová témata a pohled na hry.

Nadšení, nebo byznys. Jak moc seriál řeší tyto dvě polohy herního průmyslu?

Na začátku každého úspěšného herního příběhu je vždy nadšení, ze kterého se později může stát byznys. Náš seriál tak ukazuje, že jedno neexistuje bez druhého.

Komu a jakou zprávu o vývoji herního průmyslu má GAME STORY předat?

GAME STORY mapuje vývoj české herní scény během posledních třiceti let. Je určeno jak lidem, kteří hráli a chtějí si zavzpomínat a poslechnout příběhy vzniku svých oblíbených her, tak i lidem, kteří o nich nevědí vůbec nic. Má ukázat, že český herní průmysl je velké a úspěšné odvětví, na které můžeme být právem hrdí.