

Hanula Zsolt:

A világ legbefolyásosabb emberei

ahogy az anno a PC Guruban megjelent (majdnem)

ELŐSZÓ

Az egész valamikor 2002-ben kezdődött, 15 éve, belegondolni is rossz, milyen régen. Ültünk valahol Sashegyi “Sasa” Zsolttal, és megváltottuk a világot; ő akkor szerkesztő volt a PC Gurunál, én külsős cikkíró, a világmegváltás pedig abból állt, hogy kitaláljuk, hogyan legyen jobb az újság. Ehhez a magyar médiában akkor és azóta is előszeretettel használt módszert használtuk: megnéztük, mit csinálnak éppen tőlünk nyugatabbra, és megpróbáltuk lemásolni, a magyar viszonyokra igazítva. Éppen akkoriban volt egy nagy anyag a Gamespyon (a Gamespy akkor a legnagyobb gémer portálok közé tartozott, aztán beolvadt az IGN-be), az volt a címe, Most Influential People in Gaming, vagy valami hasonló, egy miniportré-gyűjtemény volt játéfejlesztő sztárokról. Ezt megcsinálhatnánk mi mi, mondta Sasa; bízd csak ide, mondtam én.

Legyen inkább sorozat, havi egy oldal, úgy lesz hely rendesen bemutatni a fickókat, mondtam egy hét múlva. Még egy hét múlva leadtam az első epizódot, alig fért bele kettőbe. Én az Arcképcsarnok címet adtam neki, máig nem tudom, miért ragadt rajta végül a tükörfordított, és munkacímnek használt Legbefolyásosabb. Nem is nagyobb stimmelt, mert a híres játéfejlesztők sztorijai általában pont arról szóltak, hogyan próbáltak boldogulni és kreatívak maradni a befolyásos kiadóvezérek és pénzemberek uralta, egyre nagyobbra növvő videojáték-bizniszben.

A rovat majdnem öt évet élt a PC Guru oldalain, én szerettem írni, az olvasók szerették olvasni. Akkoriban még alig volt Wikipédia, közösségi média egyáltalán nem, szóval a háttérkutató általában abból állt, hogy az aktuális havi célszemély összes valaha megjelent és elérhető interjút átnyalaztam kisebb-nagyobb sztorik után, amikkel a hivatalos életrajzot ki lehet színezeni. Úgy 50 epizód után kezdtem ráunni a dologra, elfogytak a nagy legendák, az igazán érdekes és izgalmas figurák. Sorolj fel gyorsan 50 játéfejlesztő-legendát! Na ugye.

Aztán eltelt gyorsan tizenpár év. Tavalyelőtt karácsonykor megjelent egy könyv, az a címe, Ma is tanultam valamit, kábé a felét én írtam, az Index népszerű rovatának legjobb bejegyzéseit gyűjti össze. “Egy ugyanilyet kéne csinálni a régi Legbefolyásosabb sorozatból!” - az ötlet Környei “Chris” Krisztiáné volt, aki akkor is, és most is a PC Gurunál volt-van, és valószínűleg lesz is, míg világ a világ. Az ötlet a Guru kiadója elé került, aki osztott-szorzott, és arra jutott, nosztalgia ide, retró oda, ebbe a projektbe nem érné meg egy nyomdaköltségnyi pénzt beletenni. Legyen ekönyv, mondtam én. Csináld meg, ha szeretnéd, mondta ő, nem állok az utadba.

Hát megcsináltam.

Persze ez a gyakorlatban azért nem volt ilyen egyszerű. Tizenöt év távlatából összebogarászni a szöveganyagot a felhő előtti idők archívumaiból, költözések után ki se nyitott, és szekrények mélyén porosodó, írott cédékkel teli dobozokból. Olvasható verziókat konvertálni az özönvíz korabeli fájlformátumokból. Kétségbeesetten keresni gyógyírt hibás fájlok megnyitásához. Majdnem sikerült mindent összeszedni, 2-3 cikknek hiányzik csak a végéről pár bekezdés.

Sokat gondolkodtam, hogy mennyire hagyjam meg eredeti formájában a végül összeállt szöveganyagot. Az egyes sztorik, életutak a 10-15 évvel ezelőtti állapotoknál maradtak félbe, bőven lett volna mivel kiegészíteni őket. Végül úgy döntöttem, hagyom az eredeti állapotot. Nem feltétlenül azért, mert óriási meló lett volna minden cikket aktualizálni (egyébként óriási meló lett volna), hanem mert ez így kordokumentum. Félbevágva ott, hogy vajon megjelenik-e valaha a Duke Nukem Forever és hogy a Sims után jön a világtörténelem legambiciózusabb játéka, a Spore. Ma már tudjuk, hogy megjelent, jött, de egyikben se volt sok köszönet. Most végigolvasva a 2000-es évek első felét tükröző szövegeket, nagyon érdekes, hogy miket tartottunk akkoriban korszakalkotó, legendás játéknak, és mire emlékszünk ma is így - talán ez a legizgalmasabb ebben az egész gyűjteményben a brutális nosztalgiafaktoron túl.

A könyv ingyen van, de ha tetszett, adok egy Paypal-címet, ahol fizethetsz érte, amennyit gondolsz. Nem ebből akarok meggazdagodni, a befolyó összeget a Child's Play gémer játékonysági szervezetnek fogom továbbküldeni. Egyszerűen kíváncsi vagyok rá, mennyien fizetnének egy ilyen cuccért és mennyit, ha ez csak egy szabadon választott opció.



<https://www.paypal.me/HanulaZsolt>

Tartalomjegyzék

ELŐSZÓ	2
Will Wright	7
Warren Spector	10
Ron Gilbert	15
Brian Fargo	20
Sandy Petersen	25
John Carmack	29
Neal Hallford	36
Sid Meier	41
Dan(ielle) Bunten Berry	47
Graeme Devine	52
Peter Molyneux	57
Robert Huebner	63
Tim Sweeney	67
Scott Miller	71
Chris Sawyer	74
John Romero	77
David Braben	83
Ray Muzyka és Greg Zeschuk	86
Richard Garriott	89
Chris Taylor	94
Bruce Shelley	97
Jason Jones	100
Hal Barwood	104

Dave Perry	108
Chris Roberts	112
Brian Reynolds	116
Lawrence Holland	120
Trip Hawkins	124
Tim Cain	128
Tim Schafer	132
Brett Sperry és Louis Castle	136
Gabe Newell	140
Nolan Bushnell	144
Paul Neurath	148
American McGee	152
Rick Goodman	155
Shigeru Miyamoto	159
Roberta Williams	162
Allen Adham	166
Chris Avellone	169
Alex Garden	172
Jason Hall	175
Rand Miller	179
Steve Meretzky	182
Jordan Mechner	186
Tim Ansell	189
Mark Cale	192
Michel Ancel	196
Bill Roper	199
Chuck Kroegel	202

John Cutter	205
Brad McQuaid	208
David Cage	211
Ian Livingstone	214

I.

A különc: Will Wright

„A játékok általában a filmek mintájára épülnek fel. Kell bele történet, főhősök, konfliktusok, meg persze happy end. Az én programjaim ezzel szemben inkább olyanok, mint egy klasszikus hobbijáték: egy vasútmodell vagy babaház. Környezetet és eszközöket adok a játékosnak, amikkel úgy játszik ahogy akar, magának határozza meg a célokat. Én csak a játszóteret adom, amin kiélheti a kreativitását, ahol nincs keretek közé szorítva. Az én játékaimban a cél nem a győzelem, hanem maga a játék.”

Will Wright az az ember, aki mindig másképp állt a játékokhoz, meg általában a világ dolgaihoz, mint az emberek többsége – ez pedig egyaránt vezetett frenetikus sikerekhez, és orbitális bukásokhoz is az elmúlt másfél évtizedben. Történetünk a nyolcvanas évek közepén kezdődik, amikor Will egy bizonyos Raid on Bungeling Bay című helikopteres akciójátékon dolgozott egyszerre programozóként, tervezőként és grafikusként. Hősünk meglepve vette észre magán, hogy a szétlövésre és lebombázásra ítélt célpontok (városok, szigetek) megtervezésében és felépítésében sokkal több élvezetet lel, mint a helikopterrel való repkedésben és lövöldözésben. Will ekkoriban egyébként élénken érdeklődött a várostervezés tudománya iránt, s máris megszületett az örült ötlet: a Bungeling Bay pályaszerkesztő programját feltupírozta Jay Forrester, a MIT egyetem tanára várostervezés-elméleti könyveinek teljes elméleti anyagával, beledobált autókat, embereket, és egy évnyi munka után '87-re létre is jött ebből egy tudományos alapokon működő, hiperrealisztikus városépítő-szimulátor: ez volt a Sim City ősverziója. A neheze csak most következett: a képtelen ötleten alapuló játékot el kellett adni. Csakhogy egyetlen kiadót sem érdekelt a játék, amiben nem volt se ellenfél, se győzelem, se semmi, ami a hagyományos játékokat jellemezte.

Több hónapos sikertelen kiadókeresés után véletlenül, egy pizzériában tartott születésnapin futott össze Will az emberrel, aki fantáziát látott a városszimulátorban: ő volt Jeff Braun, akivel azon nyomban megalapították játékfejlesztő és kiadó cégüket, a Maxis. És akinek tanácsára a Sim Cityt átírták a komoly emberek platformjaira, azaz PC-re és Macintosh-ra. A játék végül '89-ben került a boltokba, és eleinte úgy tűnt, a Willt hülyének nézőknek volt igazuk, és el fog a süllyesztőben rövid, ám dicstelen pályafutás után. Aztán a Time magazin több oldalas cikket hozott le a programról, amiben a játékvilágot forradalmasító ötletként ünnepelte azt - és a világ hirtelen felfedezte a Sim Cityt! A siker óriási volt, olyan embereket sikerült rávenni a számítógéppel való játékra, akik addig lenézték, és gyerekes dolognak tartották azt. A szimuláció

tudományos alapossággal megalapozott realizmusa nyomán sorra érkeztek Willhez különféle kormányhivatalok (a NASA, a kanadai adóhivatal, a védelmi minisztérium, a CIA!) felkérései rendszerszimulációk írására, ő azonban úgy gondolta, megmarad a játékoknál. Jeff nyomására folytatást kezdtek el készíteni, mindjárt kettőt is egyszerre: a közvetlen második részként beharangozott Sim Earth-t, és a Sim Antet (előbbit egy Fred Haslem nevezetű, frissen felvett programozó, utóbbit az új kihívást kereső Will vezetésével).

Sajnos egyik új Sim sem felelt meg a hatalmas várakozásoknak: Fred csődöt mondott, és ennek egy instabil, logikátlan és nehézkes Sim Earth lett az eredménye, míg Will hangyaboly-szimulátora egyszerűen nem érdekelte az embereket. A gyengécske eredmények ellenére a kilencvenes évek első fele folyamatos és egyre kevesebbet felmutatni képes Sim-özönnel (Sim Life, Farm, Health...), valamint Will útkereső, kreatív, de látványosan sikertelen kísérletezgetésével telt a Maxis háza táján, olyan címvekkal, mint Robosport néven egy robotos taktikai játék, vagy az El Fish, akváriumszimulátor. '94-re a cég teljesen felélte tartalékait, annak ellenére, hogy öt év alatt 15 (!) játékot adtak ki. Nem volt mit tenni, dupla vagy semmi alapon el kellett készíteni az igazi folytatást. Will minden ellenkezése ellenére a játék szinte egy az egyben másolta a régit, csak a grafika váltott izometrikus 3D-be, és a kezelőfelület kapott nagygenerált, a lényeg változatlan maradt. Ez volt a nyerő választás: a Sim City 2000 eladott példányszáma az első három hónap alatt 300 ezerig szaladt fel, és kerek fél évig trónolt bestseller lista élén.

A sikertől megrészegülve Jeff és Will meghozta a Maxis történetének toronymagasan legrosszabb döntését: kivitték a céget a tőzsdére. A Wall Street nem hitt a szemének: azt látták, hogy jön az ismeretlenségből egy alig tucatnyi embert foglalkoztató cég, és évi hatmillió dolláros bevételt produkál. A befektetők ölték egymást a Maxis-részvényekért, a cég papírjai sosem látott szárnyalásba kezdtek. Igen ám, csak hogy a cég újsütetű tulajdonosai hamarosan szerettek volna látni is valami nyereséget a befektetett dollárkötegeiken - a Sim City 2000-hisztéria azonban megismételhetetlennek bizonyult. Visszatért a régi kettősség: egyik oldalt a gyengusz Sim-áradat (ezúttal Sim Tower, Isle, Town, Golf...), másikon Will az agyament ötleteivel: most egy Hindenberg Project című léghajó-szimulátorba ölt bele rengeteg munkát, hogy aztán végül ki se adják. A dollárpapák pedig átvették a hatalmat, hozták a saját embereiket és módszereiket, amivel a lehető legtöbbet ártották a Maxisnak. A cég 200 főre hízott, és párhuzamosan négy projektet futtatott. A világ egyik legjobb kreatív játéktervezőjét foglalkoztató csapat átalakult futószalag-játékgyárrá.

A koncepció '96 végére mondott látványos csődöt: a karácsonyra tervezett négy játékból kettő (Sim Tunes és Sim Park) lekészte a határidőt, a Full Tilt Pinball megbukott, és a negyedik játék, a Sim Copter sem éppen a kimagasló minőségéről, vagy egetverő eladási adatairól híresült el... oké, elmesélem, hátha valaki nem ismeri a történetet. A játék egyik kódere egy olyan easter egg-et akart elrejtetni a programban, aminek eredményeképpen nagyon-nagyon ritkán megjelenik két hiányos öltözetű Chippendale-táncosfiú és forró csókot váltanak egymással. A játéktörténelem legszerencsétlenebb programhibája folytán azonban a játékbeli város szinte minden második utcájában fürdőruhás, csókolózó meleg párokkal találkozhatott a játékos. El lehet képzelni a fogadtatást.

Alig egy évvel a dicsőséges tőzsdei bevezetés után drámai módon fordult a kocka, a cég kétmillió veszteséggel zárt évet tudhatott maga mögött. A dilettáns vezetés azonban tovább erőltette a minőség helyett mennyiség elvet. Így született meg minden idők egyik legrosszabb játéka, a hatalmas költségvetéssel készített digi-kalandjáték Crystal Skull, így vásárolta fel a Maxis a texasi Cinematronics stúdiót félkész Diablo-klónjuk, a Crucible miatt (amit aztán végül nem tudtak befejezni és kiadni), így ment bele a csapat B-kategóriás sportprogramok, és gyerekeknek szánt oktató-játékok készítésébe. Az egyik ilyen a sorozat főszereplője, Marty, a kiséger azóta is intő példaként trónol a Will íróasztalán). '97-re a helyzet addig súlyosodott, hogy a vezetőség újra előrángatta a csodanyulat a kalapból, és kiadta az ukázt: vagy záros határidőn belül elővarázsolnak valahonnan egy Sim City 3000-et, vagy irány a munkanélküli-központ. Willék mindent egy lapra tettek fel, de a lap nem bizonyult nyerőnek. A harmadik Sim Cityt ugyanis 3D-sre tervezték, és egyszerűen nem vettek tudomást róla, hogy az akkori technikai szint mellett, az akkori hardverekkel ezt lehetetlen megoldani. A cég egyre gyorsabban sodródott az elkerülhetetlen vég felé. és történetünk során immár másodszer megjelent a Nagy Megmentő. A befektetéseiket már rég elbukott tulajdonosok kitörő örömmel üdvözölték a színen feltűnő Electronic Artsot, és alig leplezett vigyorral az arcukon adták el neki tokkal-vonóval az egész céget csekély 125 millió dollárért. Will Wright ebből egymaga 15 milliócskát kapott, plusz egy ígéretet, hogy megvalósíthatja évek óta dédelgetett álmát, a Babaház projektet. Lehet találgatni, hogy mit is takart a név..

Az EA határtalan profizmussal oldotta meg a krízishelyzetet. A gagyiipart azonnal leállították (egyedül a 90%-os készületségben levő Streets of Sim City című autós játékot fejezték be és adták ki), a Sim City 3000 3D-s verzióját halálra ítélték, és teljesen előlről kezdték a fejlesztést. Másfél évvel a felvásárlás után megjelent az 3000-es Sim City és harmadszor is a mennyekbe repítette a Maxist. Az EA fejesei elégedetten hátradőltek, Will pedig végre felépíthette azt a bizonyos babaházat, a The Simset. Hihetetlen, de igaz: a játék alapjairól már '94-ben nyilatkozott a Wired magazinnak. Minden idők legsikeresebb PC-s játékának ötlete hat teljes évig hevert parlagon, bárki ellophatta volna! Wright a Simsben visszatért az első Sim Citynél alkalmazott módszereihez, és tudományos alapokra helyezte a fejlesztést: a belsőépítészet, a pszichológia alaplételei, tankönyvei képzik a Sims alapját. Az EA meg azóta is szorgosan feji a tehenet: a Sims immár négy kiegészítőjével együtt több, mint 12 millió példányban fogyott el, és generált két év alatt csekély 240 millió dolláros bevételt.

Karácsonyra jön az online verzió, aztán meg a Sim City 4000, de vajon min dolgozik most a jó Will? Nos, anélkül hogy bármi konkrétumot tudnánk, álljon itt zárszóul a mester egyik nyilatkozata valamikor tavalyról:” Mindig is szerettem volna egy igazi, realiztikus galaxiskolonizációs játékot készíteni. Tudom, létezik már sok játék ebben a témában, és mindnek az az alaptétele, hogy az univerzumban rengeteg értelmes faj él, akikkel majd meg kell küzdenünk az uralomért. Én viszont meg vagyok győződve róla, hogy mi, emberek egyedül vagyunk a galaxisban. Egy erre a tételre épülő, évmilliókig húzódó kolonizálós stratégia, hmmm... szóval ezen jár az agyam úgy három éve.”

II.

A doktor úr: Warren Spector

„Az én játékaim nem a létező legszélesebb közönséghez szólnak, és általában nem is a legnagyobb bestsellerek – viszont a játékosok talán nem is olyan szűk rétegében igazi kultuszuk alakult ki. És amíg ez a réteg eleget vesz a játékaimból ahhoz, hogy egy kiadó fantáziát lásson benne, és finanszírozza a következő projektemet, ez nekem tökéletesen meg is felel. Nem bestsellereket akarok csinálni, hanem a lehető legjobb játékokat. Nem az a fajta fickó vagyok, akinek nyaraló kell Santa Monicán, meg Ferrari a garázsába: könyveket olvasok, gitározok, játékokat készítek - nekem ennyi elég.”

A Steven Spielberge kísértetiesen hasonlító játékkervező legenda karrierje nagyon nem úgy indult, mint az a játékszakma nagyjaitól megszokhattuk (“már az oviban is billentyűzet volt a jele, satöbbi”). Warren szépen elvégezte az egyetemet, ahol filmesztétikát tanult, ilyen Réz András-féle okostojás lehetett volna belőle – szerintem mindenki jobban járt azzal, hogy nem lett. Aztán ottmaradt még néhány félév erejéig Phd diplomát, és ezzel doktori címet szerezni. Miközben a disszertációját írta, tanársegédként az egyetemen oktatott. A részmunkaidős pedagógusokat Amerikában sem fizetik nagyon túl, így hősünknek valami kereset-kiegészítés után kellett néznie, amikor ’83-ban drasztikusan csökkentette az egyetem az órai számát. Megszállott szerepjáték-rajongóként sikerült is álmai állását megcsípnie a Steve Jackson Games játékiadó cégnél (nem, ez nem a Lionhead Steve Jacksonja, csak névrokon!), ahol a Space Gamer című magazinnál lett segédszerkesztő. A minimálbéres állásból aztán hamar feltört, és hamarosan a táblás stratégiai játékokat valamint szerepjátékrendszereket tervező, és tesztelő kreatív csapatban találta magát. ’87-ben a szerepjátékpiar akkori legnagyobb hala, a TSR ajánlott neki állást, amit hosszas gyötrődés után végül elfogadott, bár ez azzal járt, hogy Texasból Wisconsinba kellett költöznie, és ezzel (mint utóbb kiderült: véglegesen) feladnia egyetemi tanulmányait. A doktor úr így valójában a mai napig nem szerezte meg a doktori címet - később ironikusan több játékában is elrejtett Dr. Spector nevű mellékszereplőket.

A TSR-nál Warren röpke két év alatt elért a szerepjátékos szakma csúcsára. Részt vett a mai napig legnépszerűbb szerepjáték, a második kiadású AD&D szabályrendszerének megalkotásában, társszerzője volt az egyik legfontosabb szabálykönyvnek, a Játékmesterek Kézikönyvének. Egy tucatnyi táblás társasjátékot tervezett (többek között a hatalmas sikerű Buck Rogers: Battle for the 25th Centuryt, ez egy időben Magyarországon is kapható volt!), sőt még regényt is írt, The Hollow Earth Affair címen. Hogy miért hagyta ott a jól menő céget a szerepjáték-divat csúcspontján, ’89-ben? Egyszerűen nem látott az egészben több perspektívát és

fejlődési lehetőséget. És volt valami más, amiben viszont ugyanezt meglátta: az Ultima-sorozat ötödik része. Amikor egy szerepjátékos találkozón Warren összeismerkedett Richard Garriott-tal, és órákig beszélgettek az Ultima-sorozatról, azonnal tudta, hogy a számítógépes játékiparban a helye. Miután az is kiderült, hogy Garriot cége, az Origin texasi illetőségű, Warren azonnal kilépett a TSR-ból, hazaköltözött és bekönyörögte magát az Originhez. Tegyük hozzá, Garriott személyes ajánlásával ez azért nem volt túl nehéz.

Az Origin a kilencvenes évek elején egy játékrájonő számára magát az istenek lakhelyét, egyfajta ezredvégi Olümposzt jelentette. A cég két élő legenda, Richard „Lord British” Garriot, és Chris „Wing Commander” Roberts köré épült, és futószalagon ontotta magából a jobbnál jobb, egyben üzletileg is brutálisan sikeres játékokat. Warren próbamunkája az álomcsapatban a Space Rogue című űrhajós-lövöldözős-kereskedős játék (ittthon messzemenőig tévesen Elite 2 néven vált ismertté) sztorijának és teljes szöveganyagának megírása volt. A feladatot Warren sokszorosan túlteljesítette, a szerepjátékos pali ámokfutása, ahogy a kollégák nevezték, végül addig fajult, hogy a játék az eredetileg tervezett űrharc-szimulátor helyett erősen történetközpontú, szinte kalandjáték lett, némi űrhajós harccal fűszerezve. A sikeres bemutatkozás után Warren rögtön két projektet kapott a nyakába párhuzamosan, ami már alaphoz elég vészesen hangzik – na de micsoda két játék volt ez! Egyfelől az Ultima 6, másfelől a Wing Commander: száz játékfejlesztőből 99-nek sosem adatik meg, hogy életében akár egy ilyen legendás játékon dolgozhasson, Warren pedig, még mindig újoncként a szakmában, egyszerre nyomta a stílussteremtő űroperát, és a legnagyobb RPG-sorozat addigi legjobb részét. Az eredmény: siker, és ismét csak siker – de csak másodhegedűsként, Garriott és Roberts árnyékában.

Következő programjával, a Bad Blooddal Warren ebből akart kitoröni: ez volt az első játék, amit igazán a sajátjának érezhetett, amiben ő volt a főnök. A Fallout-szerű posztapokaliptikus történet már magán viselte a későbbi Spector-játékok jellegzetességeit: az RPG-, kaland-, akció-, és még ki tudja milyen játéktílusok keverését, a sztoriközpontúságot, és az élő, interaktív környezet szimulálását. Bár a játék nagyszerűen sikerült, mégsem aratott akkora sikert, amekkorához az Originnél akkoriban hozzá voltak szokva, így Warren visszaminősítették másodpilótának a cég két sztárja mögé. Hősünk így a Wing Commander-vonalon az első rész két kiegészítő lemezén, a második részen, és a Privateeren dolgozott, Ultima-oldalon pedig a sorozat legmonumentálisabb darabján, a hetedik epizódon. Az Ultima 7 nem volt egy egyszerű darab, már maga az alapjáték is két részben látott napvilágot, és ehhez csatlakoztak a történetkülönböző mellékszálait tovább bonyolító kiegészítők. A rajongók nagy része a mai napig úgy hiszi, erre üzleti vagy technikai okokból volt szükség. Hát nem, a valódi ok az volt, hogy az egész sorozatot kitaláló Garriotnak és Warrennek egyre inkább eltérő elképzelése volt az Ultima világról. Az ezredik „Nem, Warren. Elismerem, ez az ötlet nagyon jó, de akkor sem. Ilyesmi egyszerűen nem történhet meg Britanniában.” mondat után úgy döntöttek, az Ultima 7-et felosztják maguk között, és a két tervező a maga részét a saját fantáziája szerint alakítja. Garriotnak egy kikötése volt még: Warren nem nyúlhat Britanniához, a sorozatnak addig helyszíniül szolgáló világhoz. Így állt össze végül a sokak által a mai napig minden idők legjobb RPG-jének tartott Ultima 7-puzzle, amiből a Serpent Isle, a Silver Seed, és a Martian Dreams epizódokat készítette Spector.

Az újabb sikerekkel hősünk ismét elérte, hogy saját játékot kaphasson. Mivel az Ultima-mellékszálak voltak Warren kedvenc projektjei, és ezek üzletileg is szépen domborítottak, megint egy ilyet kapott, ezúttal azonban Garriot felügyelete nélkül, és az Origintól is aránylag függetlenül. Az Ultima Underworld címre keresztelt epizódot ugyanis a Blue Sky Productions nevű külsős csapattal készítette a cég, a projekt vezetőjének pedig az akkor már régi originesnek számító Warrent tették meg. Spector így emlékszik vissza az Underworld készítésére: „A fejlesztés minden egyes percében ott volt az a bizsergető érzés bennünk, hogy most valami olyat teszünk, ami örökre megváltoztatja a játékvilágot. Ebből rengeteg energiát merítettünk.”. Bár a babérok nagy részét a first person játékok forradalmának elindításáért egy ismeretlen ifjonckból álló csapat (bizonyos Carmack és a haverjai meg valami Wolfenstein című shareware cucc) learatta előlük, az Underworld így is mérföldkő a számítógépes játékok történetében. A küldetések nemlineáris szerkezete, a karakterünk szabad fejlesztési lehetősége, és főleg teljes 3D-s kivitelezés (a Wolf 3D-vel ellentétben itt a tér mindhárom tengelye irányában mozoghattunk és foroghattunk, lehetett lépcsőket mászni, repülni, és úszni) évekkal előzte meg a korát, és hatása ma is érezhető minden RPG-n, PC-n innen és konzolon túl.

Míg Warren a Blue Sky-os srácokkal az Underworldöt és folytatását, a Labyrinth of Worldsöt hegesztette (egyébként mindössze 1-1 évre volt szükségük a két játékhoz), az Originnél súlyos változások készülődtek: jött az Electronic Arts. Mint később látni fogjuk, szinte minden valamirevaló játékfejlesztő életében elérkezik ez a fordulat: jön az Electronic Arts, és valami vagy nagyon elromlik, vagy nagyon megjavul, de hogy eget-földet rengető változások lesznek, az tuti. Így vagy úgy, az EA jön, mint a fátum, és senki nem kerülheti el. Esetünkben az óriáscég belépése a képbe (később rész-, majd egész tulajdonszerzése) roppant negatívan sikeredett, a szakma legkreatívabbjaként ismert csapat merev határok közé szorítása, pórázon vezetése senkinek nem tett jót.

Warren ebből vajmi keveset érzékelt, hiszen éppen új álomjáték fejlesztésébe kezdett bele a Blue Skynál. A fantasy külsőségeket lecserélték sci-fire, az RPG-alapokat akcióra, viszont megmaradt a first person nézet, és mindent alárendeltek a hangulat, az „ott vagyok” érzés megteremtésének. Nem tudjuk elég élethűen megjeleníteni a nem játékos karaktereket? Akkor nem jelenítjük meg őket, a játék során végig csak videoüzenetek formájában találkozunk velük! Zavaró az illúzió megteremtésében a képernyőn a kezelőfelület? Akkor hősünkől kiborgot csinálunk, és a kezelőfelület az ő implantjainak kijelzőiből fog állni! Ilyen döntések eredményeképpen született meg az az utánozhatatlan játék, amiben valóban úgy érezhettük, hogy a monitoron át egy másik világba nézünk, és cselekvő részesei vagyunk annak. A címet már mindenki kitalálta: System Shock. És jött a megjelenés után a valódi system shock, ugyanis a játék – bár a kritika az egekig magasztalta – csúfosan megbukott. Az ok máig rejtély, benne lehetett a gépigény (az első játékok egyike volt, amihez nem volt elég a 4 megabájt memória, na meg az, hogy a közönség minden first person játékban egy újabb Doomot akart látni, a System Shockban, meg pont azt nem lehetett.

A fiasco hatására Warren az Originben akkor már tulajdonos EA kézi vezérlése alá került. Bár kézzel-lábbal küzdött azért, hogy újabb és újabb first person játékokat, világszimulátorokat készíthessen, erőfeszítéseit csak ritkán koronázta siker. Így hát dolgozott világháborús

repülőszimulátoron (Wings of Glory), sárkányos-kardozós fantasy akción (Dragonsphere) és felülnézeti lövöldözős ügyességi játékon (Crusader: No Remorse) – ezek mind learatták a maguk szolid sikerét, de távolról sem elégítették ki Warren. Mindössze egyszer sikerült kedvére való projektbe beszállnia, amikor David W. Bradleyvel, a Wizardry-sorozat atyjával boronálták össze egy játék erejéig. Belegondolni is félelmetes, mit alkothattak volna együtt a két RPG-mester, ha szabad kezet kapnak - de nem kaptak. Közös művük, a Cybermage egy gyenge közepes, ötlettelen Doom-klón lett csupán. A sok lélektelen projekt közben Warren gőzerővel dolgozott egy saját hobbiprojekten, ami a System Shock ötletének továbbvitele lett volna a technikai fejlődés lehetőségeit felhasználva. A Troubleshooter munkacím alatt futó játéktervre két és fél évig próbálkozott támogatást kapni az EA-tól, de a Cybermage bukása után végleges nemet mondott a kiadó. A kiábrándult Spectornek ez volt az utolsó csepp a pohárban: '95 végén hét év és 18 kiadott játék után otthagya az Origin-t. (Aztán néhány éven belül Garriot és Roberts is elhagyta a céget, az EA meg jól hoppon maradt.)

A hogyan tovább kérdése nem lógott sokáig a levegőben, Warrenre hamar lecsaptak régi cimborái, a nevüket időközben Looking Glassra változtatott Blue Sky-os arcok. A régi-új társaságban Spector a később szintén legendává vált Thief készítésébe szállt be, de igazából ezt csak fél gőzzel csinálta, elsősorban a csapat szupertitkos nagyágyújára, a Junction Pointra koncentrált. Ez a játék egy kizárólag interneten játszható, sokezer szereplős RPG lett volna – ami ma már nem hangzik olyan nagy durranásnak, de ne feledjük, ekkor még csak '96-'97-et írtunk! A játéknak végül nem sikerült kiadót szerezni, így a projekt hamvába holt. A sors iróniája, hogy két évvel később éppen az Origin jött elő ugyanezzel az ötlettel, és az Ultima Online-nal történelmet csináltak.

Warren karrierje mélypontra jutott: két év alatt nem sikerült egyetlen játékot sem befejeznie, a Thief még mindig nem készült el, a Junction Point csődje miatt a Looking Glass bezárni kényszerült austin-i stúdióját. Warren azonban nagyon nem akart Bostonba költözni, így megvált a Looking Glass-tól, és ígért mondott az éppen akkor a karrierje csúcspontján, a rivaldafényben tündöklő John Romeronak, aki újonnan alapított cégéhez, az ION Stormhoz hívta. Az ION kiadója, az Eidos szintén a csúcson volt: a Tomb Raider eszelős kasszasikeréből csak úgy ömlött a pénz, Romero pedig mindent megkapott tőlük, amire csak rámutatott. Spector összeszedte minden eddigi megvalósítatlan nagy dobását, a Troubleshooter-t, a Junction Pointot, és előállt a nagy ötlettel: „Emlékszem, akkoriban kezdték a tévében adni az X-Aktákat. Vasárnap esténként a feleségem számára egy órára megszűnt a világ, csak a tévé, és az X-Akták létezett. Elkezdtem gondolkodni, mitől is olyan sikeres ez a sorozat. Van benne egy rakás misztikum, összeesküvés-elméletek, a való életből vett, reális, de sötét hangulatú, kicsit hitech környezet... és akkor összeállt a kép: ez kell nekem is! Még vadabb összeesküvésekkel, még sötétebb hangulattal, még több scifivel - hát valahogy így kezdődött a Deus Ex.”

A DX elkészítéséhez Warren minden anyagi és emberi erőforrást megkapott, amire csak szüksége volt. Spector nem akar az engine megírásával bajlódni? – sutty, megvették neki az Unreal engine-t. Spector nem akar Dallasba költözni? – sutty, kiköltöztették a DX csapatot Austinba. Spector nem akar rohammunkában valami összecsapott játékot kiadni a kezéből? – nem kell sietni, idő, mint a tenger. Hat teljes hónapon keresztül csak az előkészítő munka folyt, a játékkrendszer, a háttérvilág, és a játék sztorijának kidolgozása. '98 márciusára elkészült a játék –

papíron. Warren úgy gondolta, a minden részeltre kiterjedő dokumentáció alapján gyerekjáték lesz legyártani a programot; hát ennél nagyobbát még életében nem tévedett. A játék hihetetlen módon túlbujánzott, állandóan új és új ötletek kerültek bele, a szereplők száma túllépte a százat, majd a kétszázat is, a helyszíneké a 25-öt, és egyre újabb játékelemek kerültek bele, amiből végül egy nagy átláthatatlan kaotikus izé sült ki.

'99 áprilisában, amikor a játék első két pályáját nagyjából a végleges formára sikerült hozni az E3-ra kiadandó játszható demóhoz, Warren megkérte néhány régi cimboráját, hogy próbálja ki a játékot, és mondjon róla véleményt. Gabe Newell (civilben a Half-Life atyja), Doug Curch (az Ultima Underworld és a System Shock vezető programozója) és Rob Fermier (a Looking Glassból kivált Irrational Games feje, aki akkor éppen a System Shock 2-n dolgozott) véleménye: „Hát Warren, ez így egy nagy rakás...” - ráébresztette hősünket, hogy itt bizony súlyos gondok vannak. A demót visszamondták, a játékon pedig alapos ritkítást végeztek. A multiplayer részt úgy, ahogy van, kivágták, a single játékmenetet pedig a végletekig leegyszerűsítették, a történetet lerövidítették, és lineárisra alakították. Ez gyakorlatilag a játék teljes újrajrását jelentette, ami több, mint másfél év fejlesztés után sokkolóan hatott az egész csapatra, de főleg az időközben régi fényéből jócskán veszített kiadójukra. Az Eidos felelőtlenül szétszórta a pénzét (pedig rettentő összegek jöttek be neki nemcsak a Tomb Raiderből, de a Commandosból, és a Championship Managerből is), és kezdett egyre kellemetlenebb helyzetbe kerülni.

Történetünkben immár a másodszer csapta arcul Warrent a sors iróniája, amikor 2000 elején a Looking Glass éppen azért ment csődbe, mert az Eidos az ő megmentésük helyett az ION Stormba öntötte a pénzt (a három ION-projekt, a Romemro-féle Daikatana, Tom Hall Anarchonoxa, és a DX összköltsége ekkorra elérte a 20 millió dollárt). A Deus Exet végül éppen a Looking Glass romjait elhagyó fejlesztők segítségével sikerül befejezni 2000 júniusában. A 34 hónapos maratoni munka végül meghozta gyümölcsét, a DX hatalmas sikert aratott, egy csomó újság választotta meg a Év Játékának, de ami ezúttal még fontosabb: anyagilag is sikeres lett. Az Ion így csak kétharmad részt dőlt össze, az austini stúdió megmaradt, Warren pedig a távozó Romero után az ION főnöke lett. Első dolga mi más lett volna, mint a Looking Glass maradékainak összegyűjtögetése; ez a Thief licenszét, és azokat a fejlesztőket jelenti, akiket nem szippantott fel azonnal az Irrational Games. És el is érkeztünk a máig. Warren vezetésével az ION gőzerővel dolgozik a Deus Ex 2-n, és a Thief 3-on, az E3-on pedig mindenki meggyőződhetett róla, hogy ezúttal sem kell majd csalódnunk a doktor úr munkájában.

III.

A mókamester, aki elvesztette az illúzióit:

Ron Gilbert

“Régen a technológia volt a fő korlátozó tényező a játékiparban, ma már a piac az. Nem azért nem csinálhatsz kalandjátékokat, mert a rendelkezésre álló hardveren nem lehet megvalósítani az elképzeléseidet, hanem mert nem veszi elég sok ember a kalandjátékokat. Tehát nem csinálhatsz kalandjátékokat, mert senki sem hajlandó fizetni értük. Ha kívánhatnék egyet, nem valami egymilliárd poligont kirakó szupergép lenne, amin bármilyen játékot meg lehet valósítani, hanem az embereket változtatnám meg, hogy minél többen játsszák és élvezzék igazán a játékokat. Sajnos ma a játékosok nagy része a technológiai hókuszpókuszra többet ad, mint magára a játékra. Ezért csinállok mostanság gyerekeknek játékprogramokat: ők még mindig a játékot keresik a játékban.”

Történetünk csaknem húsz évvel ezelőtt kezdődik, amikor Ron még egyszerű főiskolás programozótanoncként tengette életét. A nagygépek, és különféle Unix-verziók bűvöletében élő társaival ellentétben azonban őt egészen más nyugözte le: az akkoriben debütált első (jó, legyünk egészen precízek: a Spectrum után második) igazán elterjedt és elérhető otthoni számítógép, a Commodore 64. Gilbert hamar eljutott addig, hogy szükösnek érezze a beépített Basic programnyelv lehetőségeit, az alacsony szintű assembly kódolást viszont túl körülményesnek tartotta. Ezzel persze a világ összes programozója így volt akkoriban, Ron azonban tett is valamit a helyzet megváltoztatásáért: írt egy saját programnyelvet, pontosabban egy kiegészítést a Basichez, ami különféle grafikus parancsokkal (sprite-ok, rajzoló rutinok) erősítette meg az alap parancskészletet. A Graphics Basic névre keresztelt programnyelvet Ron eleinte kizárólag a saját szórakoztatására fejlesztette, de miután az összes programozó ismeröse el akarta kunyerálni tőle saját használatra, rájött, hogy ebből akár pénzt is lehet csinálni. El is vitte az első útjába akadó szoftverkiadó céghez, és eladta nekik a terjesztés jogát. A szerencsés cég, a HESWare óriási üzletet csinált a programmal ('83-tól egészen a mai napig kereskedelmi forgalomban van), és villámtempóban lecsapott Gilbertre is: leszerződttette belsös programozónak.

Ron alig fél évet töltött első munkahelyén, ahol egyébként egyszerű C64-es ügyességi játékok programozását bízták rá. A történelmi húséghez hozzátartozik, hogy Ron egyetlen HESWare-es játéka sem jutott el addig, hogy végül kiadják, ellenben ezalatt sikeresen megszerezte a diplomáját. Fél év eredménytelen játékprogramozói karrier után azonban, a Graphics Basic adta hírnév miatt, olyan ajánlatot kapott, amit nincs ember, aki visszautasított volna: George Lucas

frissen alakult játékefejlesztő csapatához, a LucasFilm Games-hez (a mai LucasArts) hívták. Lucasék csapatában aztán nem volt megállás a számlátrán: eleinte Atari 800-as játékok C64-re átírásában jeleskedett, aztán egy direkt C64-es játék programozásában vett részt (ez volt a Koronis Rift című űrhajós-lövöldözős csoda, talán akad, aki még emlékszik rá), majd '85-ben belevágott abba a projektbe, ami alapjaiban változtatta meg a játékipart, és ami Lucast a játékok világában is a legnagyobbak közé emelte. Igen, a Maniac Mansionról van szó. A kiindulási alap roppant egyszerű volt: Ron, és fő tettestársa, a grafikus Gary Winnick kalandjátékot szeretett volna írni, de az akkori kalandjátékok nagy nyűgje, a billentyűzetes parancsbegépelgetés és szövegértelmezés nélkül. Mai szemmel nézve gyermekien egyszerű volt a megoldás, de akkoriban igazi sokként hatott: a játék által használt 16 ígét egy-egy gombra tették a képernyő alján. Ha rákattintottál (na nem az egérrel: akkor még csak joystick volt!) egy ígére, azzal megmondtad mit akarsz csinálni, ha aztán a játéktéren rákattintottál egy tárgyra, az is kiderült, mivel akarod ezt tenni. Klickek az Open gombra, aztán egy ajtóra: hősünk odament az ajtóhoz és kinyitotta: megszületett a point'n'click játék fogalma!

Ez a hihetetlen könnyedséget adó újítás egymaga elvitte volna a játékot a hátán, de Ron mellékesen még kitalált egy-két, azóta ipari szabvánnyá vált dolgot. Ilyen volt az, hogy a játékos nem tudott meghalni, csak elakadni a történetben, vagy az irányítás elvétele, és a játékban különféle előre megírt jelenetek lejátszása, a mai engine mozika őse. Aztán a több játszható karakter, akiknek a különféle tulajdonságait kombinálhatta a játékos a feladatok megoldásához, és a többféle úton megoldható feladatok. És még valami, ami hosszú évekre meghatározta a kalandjátékok stílusát: a korabeli technológia (320*200-as felbontás, 16 színnel) csak elnagyolt, karikatúraszerű karakterek és hátterek rajzolására adott lehetőséget, a szűkös memória pedig nem engedte, hogy igazán komplex, reálisan működő játékkörnyezetet szimuláljanak. Ron és Gary ezt a hátrányt azzal fordította előnyé, hogy direkt humorosra vették a figurát, ahol senkit nem zavartak (sőt, direkt jól jöttek!) az időtlenül kinéző szereplők és a lehetetlen helyszínek.

Nagyjából a játék felénél (ez egy évnyi fejlesztést jelentett, ami akkoriban brutálisan soknak számított) látszott, hogy ez a program, ebben a formában, ennyi újdonsággal túl nagy falat ahhoz, hogy földi halandó képes legyen átlátni. Ron erre is talált megoldást, a Graphics Basic mintájára készített egy direkt a Maniac Mansionre optimalizált játékszerkesztő programot, vagy ahogy ma mondanánk: engine-t. A Script Creation Utility for Maniac Mansion, röviden SCUMM hamarosan aranytojást tojó tyúkká vált, a LucasArts onnantól vagy tíz évig ezzel, illetve ennek továbbfejlesztett változataival készítette legendás kalandjátékait. A Maniac Mansion végül '87-ben jelent meg, és természetesen első próbára sikert aratott.

A Maniac Mansion még kinn sem volt a piacon, amikor Lucas személyes utasítására Ronék már elkezdtek a következő SCUMM-alapú játékot. Még nagyobb, még bonyolultabb, még viccesebb, még jobb: mivel a csapat újra megkapta a két éves fejlesztési időt, viszont már otthonosan mozogtak a témában, megszülethetett a C64 történetének legjobb kalandjátéka, a Zak McKracken and the Alien Mindbenders, röviden Zak. Nagyobb újítás ebben csak az igazi értelemmel nem bíró titkos mellékszálak bevezetése volt, amik általában valami vicces beszéléssel vagy új képernyővel jutalmazták a játékost, de lehetett keresgélni őket, és valószínűleg a mai napig sem találták meg az összeset. A Zak a maga nemében tökéletes játék volt, és bevégezte azt, amit a Maniac Mansion elkezdett: elindította a kalandjátékok aranykorát, ami aztán nagyjából a

kilencvenes évek közepéig tartott. Gilbert pedig ebből fakadóan a LucasFilm legféltettebb kincse, és a kor első számú játékfejlesztője lett.

Sztárság ide vagy oda, hősünknek újabb kihívással kellett szembenéznie: a C64, amin eddig dolgozott, lassan, de biztosan haldoklott, így a cég átállt a 16 bites gépekre (ami akkor az Amigát, és a PC-t jelentette) való fejlesztésre. A SCUMM-ot így át kellett pofozni az új platformokra, majd jött is a főpróba, a fantasy-mese játék Loom elkészítése. Ron ebben csak a programozással tudott foglalkozni, magába a játékba nem sok beleszólása volt, végül a játék nem is aratott kiugróan nagy sikert - de a rendszer működött 16 biten is, és ki tudta használni az új lehetőségeket.

Jött is a mélyvíz, megint csak Lucas atyai parancsára, és ezúttal egy minden eddiginél keményebb feladat. Az Indiana Jones 3 mozifilm premierjére kellett megírni a film játékverzióját. Mi ebben annyira nehéz? – kérdezhetnénk. A történet megvan, a SCUMM működik. Igen ám, csak hogy a projektre az első billentyűlenyomástól a boltba kerülés napjáig mindössze hét hónap állt rendelkezésre. A munkát az sem könnyítette meg, hogy időközben feltűnt egy új sztoriíró-designer a cégnél, akinek legalább olyan kirobbanó, harsány humora volt, mint Ronnak. A vicces fazont Tim Schafernek hívták. Az Indy 3 végül csodálatos módon határidőre elkészült, sőt, kimondottan kellemes lett, egy az egyben sikerült átültetnie a film történetét és hangulatát. Annak ellenére, hogy Ron és Tim a fél projekt alatt egy roppant marhaságon törte a fejét: egy karibi kalózvilágban játszódó kalandon, amiben minden szereplő az akkori LucasArts egy-egy alkalmazottjának, vagyis a saját kollégáinak a paródiája lett volna.

A két jómadár legnagyobb meglepetésére az Indy 3 időre elkészültéért cserébe jutalomként a főnökség támogatta a kalózos kalandötletüket, így megszülethetett a kalandjátékok sokszorosan megkoronázott királya, a Monkey Island. A hasfalszagató humorral, nyakatekert történettel, és extrém fejtorókkal teletömött játékban a főgonoszt Steve „Chuck” Arnoldról, a LucasFilm Games akkori nagyfőnökéről mintázták, Carlét, a vívómestert Carla Greenről a cég éles nyelvű telefonos helpdes-tündéréről, a főhősnő, Elaine-t egy Avril Harrison nevű grafikus hölgyről, míg a legendás trolljelmezes fickót magáról George Lucasról, és még sorolhatnám. A játék világsikere borítékolható volt, Gilberték pedig borítékolták is, és még a megjelenés előtt belefogtak a folytatás tervezésébe. A történelem pedig megismételte önmagát, a Maniac Mansion – Zak pároshoz hasonlóan a Monkey 2 is kiforrottabb, nagyobb volumenű lett elődjénél (256 színű grafika, mekkora mutatvány volt akkoriban!), és ezzel megismételte, sőt felül is múlta annak sikerét. '92-t írtunk, a kalandműfaj a virágkorát élte, a LucasArts a világ vezető játékiadói közé tartozott, és mindenki azt várta, mi lesz Ron Gilbert következő lépése... és ez a bizonyos lépés alaposan megdöbbenetette mind a játékosokat, mind a szakmát.

Gilbert kilépett Lucas istállójából, és egy régi cimborájával, Shelley Dayjel (aki az Electronic Arts-ot hagyta ott éppen hasonló hirtelenséggel) saját, gyerekeknek szóló játékokra specializálódott céget alapítottak Humungous néven. Ezt a húzást Gilbert tulajdonképpen azóta sem magyarázta meg a világnak, bár száz interjúból százegyszer rákérdeznek, mindig elüti valahogy a választ. A Humongous mindenesetre fényes karriert futott be, bár a hardcore játékosoknak valószínűleg nem sokat mondanak a Freddi Fish, Pajama Sam vagy Putt-Putt nevek, de ezek a játékok - na meg a jó öreg SCUMM engine, amit Ronék licenszeltek Lucastól -

a világ harmadik legnagyobbjává tették a céget a gyerekszoftver kategóriában. A Disney és a Mattel mögött ez azért nem rossz eredmény. Ron, amellet, hogy mérhetetlenül élvezte a gyerekeket célzó munkát (lásd az idézetet a cikk elején), nem tudta végérvényesen maga mögött hagyni az igazi játékipart, és néha-néha azért besegített a LucasArtsnál maradt cimboráinak. Ilyen mellékes munka volt a Day of the Tentacle történetének és teljes szöveganyagának megírása, illetve a SCUMM speciális kiegészítései a Sam&Maxhez, a Full Throttle-höz, és az Indy 4-hez.

Három évnyi ovi után Gilbert úgy érezte, muszáj visszatérnie a hardcore játékvilágba, és megmutatnia, mit tud kezdeni a félelmetesen kitágult technikai lehetőségekkel. '95 végén megalakította hát a Humungous leányvállalataként a Cavedog stúdiót, maga köré gyűjtött néhány régi ismerőst, és nekiálltak újra felnőtt játékokat fejleszteni – egyszerre mindjárt kettőt. A legfontosabb régi ismerős Chris Taylor volt, akit Shelley Day hozott el az Electronic Artstól, és aki fiatal kora ellenére a real-time stratégiák nagy tudora volt. Az egyik játékot rábízták, a másikat Dayre, míg Ron a céget vezette.

A két Cavedog-projekt a Maniac Mansion fejlesztésének hangulatát idézte: végy egy játékműfajt (ez anno a kalandjáték volt, most a real-time stratégia illetve a first person shooter), állítsd a feje tetejére, és szórj bele annyi újdonságot, hogy a játékos szédelegjen tőle. Az RTS-játék, a Total Annihilation 3D-s terepet és csapatokat, fizikai modellezést, elképesztően fejlett AI-t, és a harci egységek meghökkentő változatosságát (150 féle katona, ami mellett konkurencia jobb esetben is csak egy-másfél tucatot tudott felmutatni) tette le ütőkártyaként az asztalra. Az FPS, az Amen: The Awakening interaktív környezetet, nemlineáris és történetközpontú játékmenetet ígért. A terv az volt, hogy a két nagyszabású projektet a Humungous gyerekjátékainak bevétele tartja el, így addig készülhetnek, amíg csak a fejlesztők azt nem mondják, hogy oké, most lett olyan, amilyenek megálmodtuk. Másfél év munka után kiderült, hogy ez így nem megy, a két játék sokkal grandiózusabb annál, hogy a Humungous finanszírozni tudja, ráadásul az Amen esetében még nagyon nem látszott a fejlesztés vége, így Ronék befektető után néztek. Sőt, el is adták a Cavedogot annak a cégnek, akivel egyébként is leszerződtek a játékaik kiadására: a GT Interactive-nak. Az így stabilizálódott anyagi helyzet lehetővé tette, hogy a Total Annihilation '97 őszére végül elkészüljön, és lendületből meghódítsa a játékvilágot. A számtalan Év Játéka díj (a PC Gamer minden idők legjobbjának is megválasztotta!) mellett az eladások is szépen alakultak, így a Cavedog nagy jövő elé nézhetett. Érdekesség, hogy ezzel pontosan egyidőben jelent meg a Monkey Island harmadik része, már Ron közreműködése nélkül.

A TA folytatását hihetetlen profizmussal szervezték meg: először is megalkották a Boneyards névre hallgató netes játszóteret (olyasmi, mint a Battle.net a Blizzardnál), a játék iránt az érdeklődést pedig a hetente adagolt új, letölthető TA-egységekkel, és a fél év alatt összehozott nagyszerű kiegészítő lemezzel, a Core Contingencyvel tartották fenn. Gilbert csak egy dologgal nem számolt: azzal, hogy '98 tavaszán, a Core Contingency elkészülése után a játék mögött álló géniusz, Chris Taylor éppen olyan hirtelen hagyja ott a céget, mint ő maga hat évvel azelőtt a LucasArtsot. A Cavedog megrendítő erejű ütest kapott, de alig néhány hetes átszervezés után látszólag magabiztosan állt fel. Mivel Taylor új csapatába magával vitte a TA2 legfontosabb embereit, az RTS-vonalat átalakították, és Clayton Clauzlaric, a TA vezető grafikusa vezényletével egy fantasy stílusú, félig-meddig folytatásként is felfogható programnak kezdtek

neki TA: Kingdoms néven. Ezzel egy időben Ron maga is belevágott egy játékba a cégvezetés mellett, ez természetesen klasszikus kalandprogram volt 3D-s kivitelezéssel és a szokásos humorral, Good & Evil cím alatt. Emellé leszerződött John Cutter, aki olyan játékokkal tette le a névjegyt, mint a Defender of the Crown és a Betrayal at Kronodor. Cutter Elysium néven egy epizódonként a netről letölthető RPG-sorozat fejlesztésébe fogott bele, kísérletképpen. Negyedik projektként pedig ment tovább az Amen, bár egyre inkább látszottak a gondok a program körül, az engine botladozott, a játékmenet sem akart összeállni. Úgy tervezték, hogy a Cavedog '99-ben minden negyedévben kiad egy-egy játékot. Mint rendesen, ezúttal sem jött be a terv.

A problémák a Kingdomsszal kezdődtek, ahol egyrészt a fő újításnak szánt 3D-s irányítás (szabadon dönthető-forgatható-zoomolható kamera) irtózatosan lelassította a programot, így végül ki is hagyták a végleges verzióból. Másrészt Taylor híján nem sikerült a TA zseniális AI-ját, és fantasztikusan jól kiegyensúlyozott egységeit még csak megközelíteni sem. Az Amennél még nagyobb volt a gáz, ráadásul '98 végén megjelent a Half-Life, ami lazán felülmúlta mindazt, amit Gilberték az Amennel csak a következő év közepére terveztek, és a jelek szerint akkorra sem tudták megvalósítani. A két bukducsoló projekt elvonta az erőforrásokat a másik kettőtől, és így automatikusan csúszni kezdtek. Mindezek tetejébe a kiadó-tulajdonos GT szénája is kezdett egyre rosszabbul állni, akadozott a Cavedog-játékok finanszírozása. A Kingdomst végül emberfeletti erőfeszítéssel sikerült alig negyed éves csúszással piacra dobni, de nemigen váltotta be a hozzá fűzött reményeket; az előd kirobbanó sikerének fényében meg pláne nem. Az Elysium fejlesztését muszáj volt leállítani, az Amennek pedig lecserélték a fél fejlesztőcsapatát, de ez sem segített. '99 őszén a Good & Evil készítését is felfüggesztették, és az embereket átcsoportosították a Kingdoms kiegészítőjéhez, az Iron Plague-hez, de a lassan csődközelbe jutó céget ennek a kiadása sem mentette meg. 2000 februárjában végül a GT negyedéves pénzügyi jelentésének végén szűkszavú közleményben adta a világ tudtára: a Cavedog bezárt. A csalódott Ron ismét visszatért a gyerekekhez, a jó öreg Shelleyvel újra közös céget alapítva Hulabee Entertainment néven.

A Hulabee ma virágzik, sorban adja ki gyerekeknek szánt kalandjátékait, és több, direkt gyerekekre koncentráló netes portált üzemeltet. Mi pedig türelmesen várjuk, hogy jövőre leteljen az a három év, ameddig a jelek szerint Ron Gilbert képes kibírni, hogy ne csináljon igazi játékot. Reményeinknek pedig mi sem adhatna jobb táptalajt, mint az a pár mondat, amit Ron nemrég ejtett el egy interjúban: „Igazán sajnáltam a LucasArts-csapat tagjait, akik a Monkey Island 3-at fejlesztették, nem lehetett könnyű onnan folytatni a történetet, ahol én a második részben abbahagytam. Végül is egész jó lett a játék, de elég távol van attól, ahogyan én képzeltem el a folytatást. Megvan a fejemben az én Monkey 3-verzióm. Néha álmodozom arról, hogy megveszem George-tól a jogokat, és elkészítem... az lenne a címe: Monkey Island 3/A: Minden titokra fény derül, vagy visszaadom a pénzed! A Monkey 4-et végig sem játszottam, annyira nem tetszett.”

IV.

A játékosból lett üzletember:

Brian Fargo

„Nem azért építettem fel az Interplayt, nem azért küzdöttem húsz éven keresztül, hogy most elsüllyedni lássam. Egy dolgot megígérhetek. Arnold Schwarzenegger szavaival élve: Visszatérek!”

Brian Fargo, mint mindenki, aki ott volt, és tevékenyen részt vett a játékipar megszületésénél, programozóként kezdte. Rögtön a középiskola után, 1979-ben elszegődött számítógép-mániákus haverjaival együtt a Boone Corporation nevű szoftverfejlesztő cégéhez programokat írni. A cég mindenféle szoftverrel foglalkozott, de Brian és cimborái az Atari 2600-ra és Apple II-re készített játékok fejlesztését élvezték a legjobban. Amikor néhány év múlva a cég csődbe ment, Brian és három ex-boone-os programozó, Jay Patel, Bill Heineman és Troy Worrell '83 novemberében megalapította saját, kizárólag játékfejlesztéssel foglalkozó cégét, az Interplayt. A társaság ötödik tagját nem sikerült lebeszélni arról, hogy a Boone csődje után az egyetemet válassza inkább. Ha sikerül, talán egész másként nézne ki ma a játékipiac: az illető bizonyos Allen Adham volt, aki később egy bizonyos Blizzard nevű cég élén ért el jelentéktelen sikereket.

Az újonnan alakult cégnek Brian a Boone-nál szerzett kapcsolatai révén hamarosan jó kis munkát szerzett: kalandjátékokat kezdtek el készíteni az Activision megrendelésére. Az első két mű, a Mindshadow, és a Tracer Sanction még csak technikailag tűnt ki versenytársai közül (a szövegértelmező rutin 250 főnevet és 200 igét volt képes felismerni!), a harmadik, a nyomozós krimi-kaland Borrowed Times azonban már hangulatában és grafikájában is a későbbi Interplay-slágereket idézte. Az így stabillá vált anyagi háttérre építve Brian két célt tűzött ki: az egyre jobb és nagyobb volumenű játékok írását, és a fejlesztés mellett a saját kiadású játékokkal üzletelést. Előbbi célt néhány újabb kalandjáték után végül '87-ben sikerült elérni: ekkor jött ki C64-en az Interplay nevét legendává avató játék, a Bard's Tale. A bevallottan a Wizardry nyomdokain járó fantasy szerepjáték hatása a mai napig érezhető az RPG-műfajon. A hatalmas feltérképezendő labirintusokkal, eredeti fejlődési és varázslatrendszerrel felvértezett játék utánozhatatlan hangulatát a vezető programozó Michael Cranford világlátása határozta meg. Michael ugyanis elhivatott keresztény volt, és a játékot telis-tele pakolta bibliai utalásokkal és párhuzamokkal (bár a játékosok nagy része ezt valószínűleg nem nagyon vette észre), ami így a szokásos „öld meg a sárkányt, szabadítsd ki a királylányt”-típusú feladatoknál jóval mélyebb történeti elemekből építkezett.

A Bard's Tale és az egy éven belül megjelent folytatása elsöprő sikert aratott, és megindította a számítógépes RPG-k kilencvenes évek közepéig tartó első virágkorát. A harmadik részt Cranford már nem vállalta, elment teológiát tanulni a UCLA-re, aztán elvégzett két másik egyetemet, ma egy keresztény internetes portált vezet. Ez fura módon csak jót tett a játéknak. Az összeszokott csapat Fargo vezetésével a kiforrott játékot új ötletekkel (utazások különféle dimenziókba, illetve a földi történelem különböző háborúiba) feldobva elkészítette a C64 történetének leghíresebb RPG-jét, a Bard's Tale 3-at. Hihetetlen, de ma, 15 év múltán még mindig ezrek játsszák, és vagy féltucat rajongói oldala van a neten. A történetet író Michael Stackpole egyébként később Star Wars-regények írójaként vált világhírűvé.

A BT3 volt az utolsó csepp a pohárban Fargo számára a fejlesztőből kiadóvá válás döntésében. A Bard's Tale név jogait ugyanis a játékot kiadó Electronic Arts birtokolta, és birtokolja a mai napig, és ők egyszerűen nem akartak több folytatást. Az Interplay innentől (1988-ban járunk) maga adta ki a játékait. A Bard's Tale jogait egyébként a mai napig nem sikerült visszaszerezniük, pedig állítólag három új epizód részletes tervei hevernek Bill Heineman íróasztalfiókjában. A Bard's Tale negyedik részét így más címmel, más világba helyezve, Dragon Wars néven adták ki, az elődökhöz képest mérsékelt, attól függetlenül nézve viszont hangos sikerrel. A Bard's Tale név körüli mizéria ébresztette rá Briant a bejáratott nevek és licenzek fontosságára. Az Interplayre később igen jellemző intenzív licenszgyűjtögetés és -használat először éppen a Dragon Wars doboz-képében jelentkezett, amihez nem kisebb név, mint Boris Vallejo egyik festményét használták fel. Az Interplay a sikerek nyomán egyre hízótt, és ennek köszönhetően a játékok kiadásának tempóját is alaposan fel tudta pörgetni.

És micsoda játékokét! Még a Dragon Wars évében, '89-ben kiadták a Bard's Tale fantasyből Mad Max-esre áthangszerelt verzióját, ami nagyjából a Fallout eljöveteleig a poszt-apokaliptikus stílus elsőszámú sikerjátéka lett: ez volt a Wasteland. Ugyanebben az évben jött minden idők legpopulárisabb sakkjátéka, az unalmas játszmaikat akkori szemmel nézve bámulatos minőségű animációkkal, és humoros közjátékokkal feldobó Battle Chess. A következő évben a C64 történetének legjobb játéka, aminek a hangulatát azóta sem sikerült senkinek utolérni: a William Gibson kultuszregényét feldolgozó Neuromancer. Az akciót, kalandot és stratégiát mesterien ötvöző játék, ami ráadásul hűen követte a könyv történetét (aki olvasta, az tudja, hogy ez óriási dolog!) Fargo egyik legjobban sikerült műve, de ebben már csak designoldalon tudott részt venni, a programozás helyett egyre inkább a ragyogóan prosperáló cég vezetése foglalta el az idejét. '91-ben, amikor az Interplay igazi, független kiadóvá vált (vagyis nemcsak saját portékáját terjesztette, de más fejlesztőkkel is dolgoztatni kezdtek), jelent meg az utolsó játék, aminek készítésében Brian is tevélegesen részt vett: ez volt a zseniális Castles Amigára.

Mi lett volna, ha a várépítő szimulátor után Fargo nem áll át teljes mellszélességgel a cégvezetésre, hanem marad játéktervező? Ezt már sosem tudjuk meg, történetünk úgy folytatódik, hogy Brian igazgatói irodára és öltöny-nyakkendőre cserélte a játéktervezői íróasztalt és a farmer-pólót. A csaknem egy évtizedes tapasztalat, és az azalatt összeszedett rengeteg kapcsolat révén a Fargo vezette Interplay kiadói pályafutása remekül indult. Brian megszerezte a Gyűrűk ura, és a Star Trek, és az AD&D kincset érő jogait, külsős fejlesztőnek pedig beszervezte a kilencvenes évek elejének sztár csapatát, a francia Delphine-t, a Dungeon Master című legendás RPG-vel elhíresült FTL-t, valamint az akkoriban szárnyaikat bontogató

Blizzardot és Bioware-t. A licenszek fontossága mellett Fargo az elsők közt fedezte fel a játékkidás egyik jól jövedelmező ágát, a bundlingot. A különféle hardverek mellé adott játékok, illetve a magazinok számára értékesített játékjogok területén az Interplay máig a piacvezetők között van. A PC Guronak is egy csomó interplayes teljes játéka volt, és remélhetőleg még lesz is – így utólag köszönet érte Brian Fargonak!

A töretlenül erősödő cég '93-ban új területek meghódítására indult: megalakult a Macintosh gépekkel foglalkozó MacPlay divízió, az elsők között fogtak bele CD-ROM alapú játékok fejlesztésébe, majd '94-ben, az MCA filmstúdióval összefogva egy rakás új filmes licenz birtokába jutottak. Igaz, ez azzal is járt, hogy az MCA kisebbségi tulajdonrészt szerzett az Interplayben. A folyamatos növekedés (a cég alkalmazottainak létszáma elérte a kétszázat, és a kaliforniai központ mellett Londonban is helyi képviselőt nyitottak) iszonyatos költségekkel járt, de a folyamatos kasszasikerek ezt simán fedezték. Minden évre jutott legalább egy bankot robbantó Interplay-sikerjáték: az Another World, a Lost Vikings, a Descent, a Dungeon Master 2. A veszélyesen túlpörgetett növekedés folytatódott: '95-ben tokkal-vonóval felvásárolták a konzolokon nagy sikerrel tevékenykedő Shiny Entertainmentet, és a sportjátékokban menőnek számító VR Sports csapatát, valamint három másik céggel közösen tévés-mozis vállalkozásba fogtak a MediaFour név alatt. Az Interplay ekkor a világ negyedik legnagyobb játékkidójának számított, Fargo pedig fürdött a dicsőségben. Aztán fordult a kocka, ahogy szokott.

'96-97 környékén bekövetkezett az elkerülhetetlen, véget ért a nyerő széria, kipukkadt az Interplay-lufi. Hiába hoztak minden addiginál több pénzt az újabb sikerjátékok (a Descent 2, a Fallout, a Carmageddon), a cég túl sok, évekig tartó gigaprojekt finanszírozását vállalta be egyszerre, és ezek nagy része csúszást csúszásra halmozva igazi pénznyelővé vált. Ha el is jutott valamelyik a kiadásig, a fejlesztési költségnek csak a töredékét tudta behozni. Ilyen volt az ötmillió dolláros költséggel készült Stonekeep, az élő színészekkel, igazi filmstúdióban forgatott Realms of the Haunting, a kalandjáték műfaját forradalmasítani hivatott Normality, a négy évig készült Heart of Darkness, és az ugyanennyi fejlesztési időt felemésztő Hardwar. Emellett a licenszek sem hozták annyira a pénzt, mint azt sejteni lehetett: az AD&D-játékok sorra megbuktak, de még a Star Trek-programok sem jöttek be igazán, pedig Amerikában Star Trek felirattal a pusztá levegőt el lehet adni. Emellett tovább folyt az örült növekedés, megalakult az ausztrál Interplay-iroda, felvásárolták ez eddig külsőként nekik dolgozó Digital Mayhem fejlesztőcéget, és megszerezték a legmenőbb vegasi kaszinó, a Caesar's Palace nevének játékba átültethető licenszét. A cég alkalmazottainak létszáma túllépte a 400-at.

Mindezért nagy árat kellett fizetni, a cég megroppant anyagilag, elveszítették a Gyűrűk ura licenszét (ami ma, a film világsikere után alsó hangon tízmilliókat ér a Vivendi/Sierra kezében), és a Blizzard-játékok terjesztési jogát, aminek értéke hasonló nagyságrendekben mozog. A '98-as év az addigi pénztől és önbizalomtól duzzadó, nagyra törő, és grandiózus terveket szövögető Interplay helyett egy pengeélen táncoló, máról holnapra élő, finanszírozási gondokkal küszködő cégre köszönt rá, és az addigiakhoz hasonlóan alakult. A nagy reménységek egytől egyig becsődöltek, a Decent engine-jét az AD&D licenszével párosító Descent to Undermountain retteneteset bukott, a Carmageddon nagy pénzekért beszerzett terjesztési joga sem fialt sokat, a második rész messze alulteljesítette a várakozást. Még csúfosabban jártak a grandiózus űrszimulátor Battlecruiser 3000-rel: a játék vezető kódere összeveszett valami

apróságon az Interplayjel, és a szerződése kikapuját kihasználva publikussá tette a program teljes forráskódját, ezzel gyakorlatilag magát a játékot is. El lehet képzelni, mennyien vették meg ezután a boltban. Megbukott a pénztáraknál a hatalmas érdeklődéssel várt Die by the Sword, és a szurreális renderelt kalandjáték, az Of Light and Darkness is. Ennyi bukta után Fargo egyetlen dolgot tehetett: a tőzsdére vitte a céget, remélve, hogy az IT-szektor, és a Nasdaq szárnyalása majd behoz egy nagy kalap pénzt a cégbe, ami főnixként támadhat fel poraiból.

'98 őszén sor került az Interplay tőzsdei bevezetésére, amit Fargo a legszebb napjait idéző zsenialitással szervezett meg, alig néhány hónappal a nyilvános részvénykibocsátás utánra időzítve utolsó nagy reménységük, a Baldur's Gate premierjét. A mindent egy lapra feltevő húzás fényesen bejött, a grandiózus RPG egyaránt meghódította az eladási listákat és a kritikuskó szívet. Az Interplay részvényei a 5,5 dolláros kibocsátási értékről villámgyorsan kúsztak fel egészen kilenc dolláros árfolyamig. Ezzel egyidőben Fargo összesövetkezett a szintén nagy múltú és még inkább válságban levő Virgin Interactive-val, hogy közösen, egymást segítve küzdjenek a konkurenciával a játékipar tengerének egyre vadabb hullámain.

Azonban ugyanúgy, ahogy a Maxis esetében láttuk, az Interplayt is csak átmenetileg húzták ki a szutyokból tőzsde milliói, nem sikerült kihasználni a vastag dollárkötegek képében kínálkozó ziccet. Elsősorban a cég legfontosabb pillérének számító Bioware-t nyomták, akik meg is hálálták a bizalmat újabb és újabb óriási sikerekkel (Planescape Torment, Tales of the Sword Coast, Icewind Dale, Baldur's Gate 2). Másik biztos tartóoszlopnak a Shinyt szemelte ki Fargo; ebben viszont súlyosat tévedett. Az Earthworm Jim 3D még csak-csak teljesítette a várakozást, a másik két szuperprojekt (a Sacrifice és a Messiah) azonban a régi lidérces emlékeket idézően csak vitte a pénzt, és éveken át reménytelennek látszott, hogy valaha is megjelenjenek. Rútul befürödtek a hatalmas összegért megvett Y2K licensszel is, az évezredvégi hisztériát meglovagoló játék rettenetesen bukott. Még egy-két súlyos millióért fejlesztett és hirdetett, aztán bebukott megaprojekt (a Giants, és a négy évig készült Soulbringer) kellett, hogy a tőzsde bizalma megcsappanjon, a cég ázsiója meredeken zuhanni kezdjen. '99 végére három dollár alá esett az Interplay-részvények árfolyama.

Ekkor bukkant fel a színen a francia konzolóriás Titus, ami több tízmilliós üzlet keretében 35%-os részt vásárolt az Interplayben – és ezzel együtt Fargo nyakára ültette a maga emberét, egy Herve Caen nevű úriembert. Itt kezdődött Fargo hanyatlása, innentől egyre kevesebb befolyása volt a cég döntéseiben. Ahogyan ő fogalmaz: "Egyszerre kellett küzdenem a konkurenciával és a saját céggel". 2001 nyarára az Interplay teljesen kilátástalan helyzetbe került, elvesztette a Star Trek licenszét, a Macintosh-divíziót, összeveszett a legjobb fejlesztőjével, a Bioware-rel, és kénytelen volt alkalmazottainak több, mint negyedét szélnek eresztetnie. A részvények árfolyama 30 centre esett, a Titus pedig bagóért szerezte be a többségi tulajdont. Fargo utolsó zseniális húzásaként megszerezte a Mátrix licenszét, de ez is kevés volt, hogy megmentse a helyzetet, végül idén februárban Caen és francia társai lemondatták posztjáról.

Hogy ezzel véget ért-e Brian Fargo szomorú, de tanulságos története? Amint e havi idézetünkben látszik, Brian feltett szándéka újra nekifutni, csodát tenni, és megmenteni gyermekét, az Interplayt – hogy ez sikerülni fog-e, az még a jövő zenéje. Az mindenesetre biztos, hogy a

tulajok kétségbeesve próbálják stabilizálni a cég helyzetét, de úgy tűnik, a ragadozók kíméletlenül kinyírják és felfalják a meggyengült kiadót. Az Infogrames csapott le először, magához édesgetve a Shinyt Mátrixostul, valamint a Bioware-t - egyelőre a Neverwinter Nights erejéig, aztán ki tudja meddig tovább. A három éve folyamatosan veszteséges Interplay felett lassan összecsapnak a hullámok. De ne búcsúzzunk ilyen pesszimistán, hiszen látott már ez az iparág csodákat! És ha az Interplay meghal is, örökérvényű mottója (By Gamers, For Gamers – játékosoktól játékosoknak), és az ezzel fémjelzett filozófia biztosan tovább él.

V.

Aki mindig jókor érkezik: Sandy Petersen

„A deathmatchet egészen borzasztónak találom. Egy ideig izgalmas és újszerű, de kétségbeejtően hamar válik monoton darálássá. Meggyőződésem, hogy a Quake játékélményének 90 százalékát az egyszemélyes játékmód fogja nyújtani”

Carl Sanford Joslyn Petersen, vagy közkeletű becenevén Sandyman a lehető legtávolabb áll attól a sztereotípiától, ahogy az ember a tipikus játékfejlesztőt elképzei. A szemüveges, farmer-pólós huszonéves Carmack-klón helyett egy testes, kopasz, ötven körüli úriembert látunk, akiből végképp ki nem néznénk, hogy a horror-szerepjátékok atyamestere, mellékesen pedig a Civilization, a Quake és az Age of Empires mögött álló szürke eminenciás. De ne szaladjunk a dolgok elébe, inkább tekerjük vissza a naptárat '55-ig, amikor Sandy meglátta a napvilágot St. Louisban, egy mormon vallási közösségben. Hősünk családja a szigorú, ortodox mormon tanok helyett elég nyitottan állt a világhoz, így találhatott hősünk középiskolás korában apja könyvtárában egy Lovecraft-kötetet, amit elolvasva azonnal elkötelezett horror-rajongóvá lett. Amikor aztán egyetemre ment (a híres Berkeleyn tanult zoológiát), ez a rajongás találkozott a szerepjátékok iránti érdeklődéssel. Sandy másodéves volt, amikor megjelent a D&D, és a szerepjátékláz végigsöpört Amerika egyetemerein. Szinte szükségszerű volt, hogy összekösse két hobbiját, és horror-szerepjáték témájú RPG-kalandmodulokat, kiegészítő szabálygyűjteményeket és táblás játékokat kezdett el fabrikálni, először hobbiól, aztán, amikor kiderült, hogy egyedülálló tehetsége, kreativitása van a dologhoz, külsősként különféle játékkidó cégek számára. Ahogy elvégezte az egyetemet, '80-ban az egyik ilyen cég, a Chaosium azonnal le is csapott rá, és főállású játékkervezőként alkalmazta.

Cthulhu hívása

A Chaosiumnál Sandy hosszú évekig írt ipari méretekben szerepjáték-kiegészítőket, és kisebb játékkrendszereket. Komolyabb sikert csak a Szellemirtók film alapján készült játék aratott, persze az is csak a cím miatt. Végül rábíztak egy igazi nagy falatot, a RuneQuest általános szerepjáték-rendszer kidolgozását. A játék több, mint egy évig készült, és sikere megadta Sandy számára a lehetőséget, hogy megalkossa élete nagy álmát: a lovecrafti horror, a Cthulhu-mítosz szerepjátékba való átültetését. Ezt először egy RuneQuest-kiegészítővel (Dreamlands néven) próbálta meg, nem tudván arról, hogy időközben a cége megszerezte Lovecraft jogutódjaitól a licenst, és a legnagyobb titokban folyik már a Call of Cthulhu szerepjáték fejlesztése. A véletlenek szerencsés találkozása folytán aztán kiderült, hogy a Cthulhu hívását készítő figura nem képes tartani a határidőket, és elég gyenge anyagot produkál, így a Chaosium főnökei (mint

utóbb kiderült: életük legjobb döntését meghozva) az illetőt kirúgták, és Sandyre bízták a rendszer gatyába rázását. Emberünk rá is szolgált a bizalomra, és pontosan egy év leforgása alatt megírta minden idők legjobb horror-szerepjátékát, az azonnal klasszikussá vált Call of Cthulhut, ami azóta öt újrakiadást élt meg. Az újító szellemű, kreatív, ám a lovacrafti hagyományokat maximálisan tisztelő, a szerepjátékot és a horrort egészen új oldalról megközelítő műért Sandyt beválasztották a szerepjátékosok Hall of Fame csarnokába, ami ebben a szakmában valahol az Oscar-életműdíj és a halhatatlanság között helyezkedik el. Ahogy az ilyenkor lenni szokott, a pályájának csúcán levő Sandy hamarosan otthagya a papíralapú játékipart. Új kihívásokat keresett? A csúcson akarta abbahagyni, és valami más után nézni? A fenét. Kevesellte a pénzt, amit a Chaosium fizetett neki, és kapott egy jó ajánlatot a számítógépes játékiparból.

Sid Meier hívása

Amikor Sandyman '88 őszén igent mondott Sid Meier és a már akkor sokadvirágzását élő MicroProse hívó szavára, először szolgált rá a címben említett állandó eposzi jelzőjére. A legjobbkor érkezett, hogy részt vehessen a Sid nevét végleg legendává avató játék, a Civilization fejlesztésében. A sors fura fintora, hogy a Civben csak aránylag kis szerepet tudott vállalni teszterként (még a kézikönyvbe se került be a neve), mivel igazi tűzkeresztségeként egy párhuzamosan futó, szintén nagy reményekkel kecsegtető projektre, a Sword of the Samuraira állították rá. A távol-keleti környezetben játszódó Pirates!-klónhoz Sandy a kerettörténettel, a párbeszéddek és a kézikönyv megírásával járult hozzá, és igazán nem tehetett arról, hogy a játék szinte nyomtalanul tűnt el a süllyesztőben. A Swordben volt minden: kaland, akció, szimulátor, kereskedős stratégia. Csupán az akkoriban teljes erőbedobással a Civben dolgozó Meier zsenialitása hiányzott, hogy a sok kis játékelem összeálljon kerek egészé. Sandy viszont szintet léphetett, s következő játékában már projektvezetőként (a sztori és kézikönyv megírása mellett) vett részt egy újabb élő legenda oldalán: ő volt a Dani Bunten Berry, a számítógépes játékok nagyasszonya, és az ő nevével fémjelzett Command HQ. A többszemélyes játékra kihegyezett stratégia tulajdonképpen öt különböző játékot rejtett, hiszen az öt választható idősíkban zajló háború annyira más fegyverekkel zajlott, hogy teljesen más játékelményt adott.

A multi móddal megfejelve teljesen megunhatatlanná avanszált játék végre meghozta Sandynek az igazi elismerést, és innentől kezdve tulajdonképpen szabad kezet kapott a cégben saját elképzeléseinek megvalósításához. Minden racionális várakozással szemben ez nem egy Call of Cthulhu-adaptációt jelentett, hanem azt, hogy Sandy egy addig számára ismeretlen műfajba, a sci-fibe vágott bele. A '90-es Lightspeed, és egy évvel később megjelent folytatása, a Hyperspeed az Elite és a Pirates! hagyományait követte, sokkal erősebb szimulátoros résszel (ezt a repülőszimulátorok világában később félistenné vált Andy Hollis fejlesztette), a szabad játékmenetet pedig csavaros sztorira cserélve. Fura mód a játék igazán a szimulátorrajongók között vált legendává, a világ többi része szinte azonnal elfelejtette. Az újabb félsiker hatására Sandy visszatért ahhoz a műfajhoz, amiben egyértelműen ő a király: a szerepjátékokhoz. Következő, és egyben utolsó MicroProse-os játéka az akkori kor legnagyobb szabású projektje, a Darklands lett. A történelmi alapokon nyugvó, középkori Németországban játszódó RPG igazi gyöngyszem volt a maga nemében: korhű környezet, korát megelőzően zseniális játékmenet, fantasztikus hangulat, a történelem és a fantázia határain kalandozó történet, több száz órányi játékidő. A grandiózus kaland (méreteit tekintve is: két évig készítette 40 ember, a kész játék

valami 15 lemezt foglalt el) végül éppen merész újszerűségének köszönhető bukását. Annyira különbözött az akkori ütőm-meghalt-szintetlél-kincsetfelvesz sémára épülő RPG-ktől, mint a Cthulhu hívása különbözött a konkurens szerepjátékoktól anno – csak hogy a szerepjátékosok annak idején már ki voltak éhezve erre az újra, a számítógépes játékosok meg még nagyon nem. A sok zseniális újítást idegesítő sallangként fogták fel, ami pedig nem jelent sok jót egy játék fogadtatásában.

John Romero hívása

A világ legmenőbb játékfejlesztő cégénél csupa felemás félsikert elérő, és kényszeredetten bukácsoló Sandyman végül '93 őszén úgy döntött, elhagyja a számára átkozott helynek tűnő MicroProse-t, és elfogadta egy, az ismeretlenség homályából üstökösként előtört fiatal texasi csapat hívását. Kik voltak ők? John és Adrian Carmack, John Romero, Kevin Cloud és Tom Hall: a szárnyukat bontogató id Software. Sandy ismét jókor érkezett, három hónappal a Doom kiadása előtt. Az alig húsz éves átlagéletkorú csikócsapat és az akkor már negyven felé közelítő Sandyman (akinek egyébként nem sokkal a Doom megjelenése előtt született meg az ötödik gyermeke) meglepő módon remekül kijött egymással, Sandy szerepjátékos múltja, és világteremtő, mesélő készsége legalább annyit tett hozzá a Doom világsikeréhez, mint Carmack zseniális engine-je, vagy Romero vad ötletei és fékezhetetlen kreativitása. Sandymannek köszönhetjük a mára alap FPS-fegyvernek számító shotgun létét is. Az id-s srácok egy egyszerűsítési roham keretében már éppen ki akarták vágni a programból, de Sandy a végletekig ragaszkodott hozzá. A mindent elsőprő sikerű, és a játékok világát alapjaiban megváltoztató Doom után azonnal jött a folytatás, ami csak annyiban különbözött az elődjétől, hogy hangulatilag sokkal jobban egyben volt, és kidolgozottabb, még brutálisabb pályái voltak: ez pedig nagyjából annak volt köszönhető, hogy Sandy most nem a fejlesztés végére érkezett, hanem kezdettől fogva részt vett benne, kincset érő tapasztalatával vezette a fiatal csapatot.

A történet következő epizódját mindenki ismeri: Carmack áttért a két és fél dimenziós, vektoros-sprite-os megvalósításról a teljes 3D-re, a démonos kerettörténetet pedig felváltotta Sandy szíve csücske, a Cthulhu-mítosz. Bizony, a Quake (van valaki, aki még nem jött rá, hogy a Quake-ről beszélek?) egyszemélyes része izig-vérig Cthulhu-játék, ott figyel benne a jó öreg Shub-Niggurat, a Dimensional Shamblerek, a Formless Spawnok és egyéb örült lovecrafti teremtmények tucatjai. Hogy miért nem emlékszik erre senki? Hát persze, ki emlékszik egyáltalán a Quake egyszemélyes játékmódjára?! A multiplayer örületet csúcsra járató játék nyomán Carmackék és Sandy nagyon eltérő utak mellett kardoskodtak. A programozó géniusz a multiplayer mód felé tendálás, és az engine minél rugalmasabbra (értsd: könnyen licenszelhető) való megírása mellett tette le a voksát, Sandy pedig a Cthulhu-vonal erőltetése, és a játék RPG-irányba való eltolása mellett érvelt. A parttalan viták óhatatlanul a csapat szétrobbanásához vezettek, Sandyman mellett Romero és Hall, vagyis a teljes designer csapat távozott, ami végső soron egyaránt vezetett a Quake 2 relatív sikertelenségéhez, az id mai engine-techdemo gyártó attitűdjéhez, az ION Storm megalakulásához és későbbi, eget-földet rengető bukásához. A mi történetünk azonban másfelé folytatódik, a mindig jókor érkező Sandy ismét nem hazudtolta meg a hírnevét.

Bruce Shelley hívása

'97 nyarán, amikor híre ment az id Software belső válságának, Sandyt tucatszám keresték meg különféle cégek, és ő végül egykori szerepjáték-fejlesztő kollégája, Bruce Shelley ajánlatát fogadta el, aki a játékiparba éppen betörni készülő Microsofthoz vitte. A Sandy védjegyéül szolgáló „jó időben, jó helyen” mottó most is bejött: hősünk ezúttal az Age of Empires világsikerébe csöppent bele. Újabb történelmi alapokon nyugvó, és fantasy irányba eltolódó játék, ezúttal vadonatúj, real-time stratégia köntösben! Sandy pályatervezőként és teszterként folyt bele az AoE fejlesztésébe, de lelkesedését és hétmérföldes tapasztalatát látva azonnal rábízta még a játék megjelenése előtt a kiegészítő CD tervezését. Ahogy az AoE meghódította a világot, Sandy műve, a Rise of Rome megint csak kimaradt a reflektorfényből kicsit, mint a régi microprose-os időkben. Pedig eladtak belőle egymillió példányt, és újításaival, na meg a több száz apró hibajavítással, játékegyensúly-csiszoló változtatással etalon lehet a minden kiegészítő CD gyártására vetemedő játékfejlesztő előtt. Sandyt nem törte le a félsiker, és a folytatás Age of Kingsben végre kiélhette fantáziáját, és régi rajongását a hadtörténet iránt.

A játék mindent felülmúlt, amit addig (sőt tulajdonképpen azóta is) a stílus fel tudott vonultatni: 13 (!) játszható fél, gyönyörű, aprólékos grafika, példaértékű játékegyensúly... nem csoda, hogy sokan félig gúnyosan minden idők legjobb Microsoft-termékének titulálják a mai napig. Érdekesség, hogy John Romero is nagy AoK-rajongó lett - bár Sandy egy emlékezetes meccsen csúnyán elverte a Titánok Összezsapása fedőnevű meccsen egy LAN partyn. Sokáig úgy is volt, hogy követi Sandyt az Ensemble-höz, de aztán a microsoftos főnökök inkább nem merték bevállalni, hogy az extravagáns Romero sztáralúrjei Daikatana-szintű buktákat hozzanak a cég nyakára. A már egyszer bejáratott menetrend szerint - és Romero nélkül - jött viszont a kiegészítő: a Conquerors öt bemutatkozó civilizációjával, rengeteg speciális egységével és AI-javításaival megismételte az AoK sikerét (kiegészítő létere a Conquerors többet mutatott fel, mint sok más játék kiegészítőtől-folytatásostul), és jó ideig büszkén viselte a minden idők legsikeresebb kiegészítő CD-je címet, csak valamelyik Sims-bővítés taszította le a trónról.

A jövő hívása

Itt tartunk most, vagyis tartottunk másfél évvel ezelőtt, azóta Sandy gőzerővel tolja az Age of Mythology szekerét, és az Ensemble fórumain osztja az ést, hihetetlen türelemmel képes bárkivel leállni beszélgetni: értekezéseket tart a mormon vallásról, csajozási tanácsokat ad, hadtörténelmi vitákba bonyolódik, horror-mozikat ajánl, a látszat szerint napi kb. 24 órában. Persze a háttérben nagy titkolódzás közepette készül az új szuperprojekt is, amiről csak annyit tudni, hogy az Ensemble Studios számára teljesen új irány, nem real-time, nem stratégia, és nemrég leszerződötték hozzá Paul Jacqayt, aki a Doom 1 végétől a Doom 3 elejéig nyomta az ipart az id-nél. A pletykák szerint Sandy ismét Cthulhu hívására készül, de persze nincs élő ember a Microsoftnál, aki ezt hajlandó lenne megerősíteni, vagy cáfolni. Végülis teljesen mindegy, rosszul nem járhatunk, hősünk kezei közül gyenge játék még nem nagyon került ki.

VI.

A programozó: John Carmack

„Tudom, hogy a legtöbb embernek nehezebb esik elhinni, de a jövedelmem százszorosára növekedése nem sokat változtatott a személyiségemen. Előnyös helyzet, hogy ennek köszönhetően nem vagyok befolyásolható, de egyértelműen nem ez a legfontosabb célom az életben. Egy Ferrarival járok dolgozni, de a mindennapi életem majdnem teljesen ugyanolyan, mint nyolc évvel ezelőtt volt. Felkelek, munkába megyek, remélhetőleg jó dolgokat csinálok, aztán hazamegyek. Még mindig boldog vagyok. A motiváció nagy része továbbra is belülről származik. Meglátni a helyes megoldást, majd megírni a kódot a semmiből – számomra még mindig ez a programozás alapvető csodája.”

„A” Carmack, ahogy az őt már-már vallásos tisztelettel övező rajongói nevezik, a játékfejlesztők második generációjához tartozik; a 8-bites hőskorból kimaradt, az első játéka is PC-n jelentek meg. Ennek ellenére a számítógépekkel való ismerkedést a legendás Apple II-esen kezdte, a nyolcvanas évek vége felé azonban ez a masina már elmaradottnak számított. Az átlagon felüli képességeivel már ekkor is tisztában lévő Carmack hiába próbálta szüleit rávenni arra, hogy támogassák programozási ambícióit, és az ebből fakadó frusztrációnak köszönhetően kifejezetten rossz gyerekeknek számított. Házi készítésű bombák és egyéves nevelőintézeti tartózkodás is akad a múltjában. Műszaki érdeklődése Carmackot idővel az egyetemre vezette, ahol újabb csalódások várták rá: semmi olyan információval nem találkozott, amit hasznosnak ítélt volna, sőt, legtöbb tanárát kifejezetten lenézte elmaradott tudásáért. Fél év elteltével ott is hagyta az iskolapadot, és szabadúszó programozóként igyekezett boldogulni. Ez azonban fájdalmasan kevés volt a megélhetéshez, ezért napközben egy pizzériában dolgozott másodállásban. Nehéz időszak volt, de kitartása meghozta eredményét, ugyanis 1990-ben egy Softdisk nevű, egyszerű programcskák fejlesztésével foglalkozó cég állást ajánlott neki. John kapásból elfogadta, ennél a cégnél dolgozott ugyanis valaki, akinek munkáit volt szerencséje ismerni, és akire igencsak felnézett – bizonyos John Romero.

Carmack számára a softdiskes időszak óriási változásokat hozott: olyan emberek vették körül, akiktől rengeteget tanulhatott, ráadásul a cég a megfelelő feltételeket (számítógépek, szakkönyvek) is biztosította számára. Az ekkor még csak tizenkilenc éves John szivacsként szívta magába a tudást, és éjjel-nappal a programozáson járt az agya. Az eredmény nem is maradt el: 1990 őszére megírt egy 2D-s scrollozó rutint, ami a Nintendo Mario-játékaihoz hasonló folyamatos háttérmozgatót tett lehetővé PC-n. Egy kollégával, Tom Hallal összefogva

egy éjszaka alatt megviccelték Romerót, és reggelre a Super Mario 3 teljes első pályájának kopintását helyezték el az asztalán, Dangerous Dave in Copyright Infringement címmel. Az üzleti lehetőséget azonban a Softdisk vezetősége nem látta meg, így Carmackék végül egy Jay Wilbur nevű gyártásvezetővel és egy Adrian Carmack (csak névrokon) nevű grafikussal összefogva álltak neki a fejlesztésnek – munkaidő után, titokban. A Commander Keen névre keresztelt platformjáték demója eljutott a shareware piac úttörőjéhez, az Apogee-hez is. Az alapító Scott Miller dollárjeleket kezdett látni a programtól, így aztán le is szerződött a srácokkal, akik némi anyagi támogatás fejében és jópár átvirrasztott éjszaka árán december 14-re befejezték a játékot. A világot a gonosz idegenektől megmentő vagány kisfiú története komoly sikert aratott: a softdiskes csapat január végén kapta meg az első csekket, 10 ezer dollárról. Johnék vérszemet kaptak, és meghívták ebédelni a főnöküket, akinek helyben be is jelentették az ötfős csapat távozását. Utána még beugrottak a Softdiskhez közölni Adriannel, hogy ő is felmondott – a szépreményű grafikus pedig jobbnak látta, ha nem tiltakozik és elfogadja a sorsát.

id software

Az id Software-t (a helyes kiejtés egyébként simán „id”, nem “áj-dí”) 1991 február elsején alapította John Carmack, Adrian Carmack és John Romero; aztán Hall és Wilbur is csatlakozott hozzájuk. A Keen-sorozat első trilógiájával több mint kétszázezer dollárt kerestek, a második trilógiával további félmilliót – ebből a kezdetektől fogva biztosíthatták az id függetlenségét. Menet közben további munkákat is be kellett fejezniük a Softdisknek, így John eleinte kevés időt tudott szentelni programozási kísérleteinek, amelyek fő témája a 3D-s megjelenítés volt. Az első komolyabb engine-je egy raycastingnak nevezett eljárásra épült, és Carmack ismét egy szeniális trükk bevetésével tette használhatóvá ezt a technológiát. A teljes képernyő összes pixele helyett mindössze egyetlen sorban végzett láthatóság-vizsgálatot, csaknem százszorosára gyorsítva az algoritmust. Kompromisszumként súlyosan korlátozni kellett a pályák felépítését: teljesen sík padló és mennyezet, egyforma magas falak. Cserébe az engine piszkosul gyors volt, és egy másik újdonsággal, a textúrázással megtámogatva jól is nézett ki. Néhány kisebb kaliberű shareware játék (Hovortanks, Catacombs) összeütése után az id stábja gondolt egy merészre, és a klasszikus 8 bites játék, az Escape from Wolfenstein feldolgozása mellett döntött. A feneketlen labirintusokat náci katonákkal, tisztekkel, zombikkal pakolták tele, a főellenségek között maga Hitler is felbukkant. A képernyő aljára elhelyezték az éppen kiválasztott fegyver képét, ahogyan azt a játékos látná maga előtt – így született meg a first person shooter műfaja. Emlékezetes újjátásként a hagyományos életerő- és lőszerkijelzők mellett a főhős, BJ Blazkowicz ügynök arcképe is látható volt, aki sérüléseinek függvényében egyre megviseltebb ábrázatot öltött.

A Wolfenstein 3D 1992 májusában jelent meg, a szokásos shareware konstrukcióban: az első epizód ingyenes és szabadon terjeszthető volt, a többi háromért már fizetni kellett (ez a napjainkra szabvánnyá vált játszható demó előfutára volt). A teljesen új stílusú játék meghódította a közönséget, a játékosok pedig fizettek is rendszeren: a jogdíjából Carmack vehetett magának egy Ferrarit. A várakozásokat felülmúló sikerre való tekintettel a Wolfnak folytatása is készült, amit hagyományos módon, kiskereskedelmi forgalomban kívántak értékesíteni: ez volt a Hitler őskeresztény ereklyék iránti különös érdeklődésére épülő Spear of Destiny. A '92 szeptemberére összeütött, lényeges újjátásoktól mentes (viszont a Wolfnál sokkal nehezebb) játék tovább gyarapította az id bankszámláját, bár Németországban nem kerülhetett

forgalomba, ott a mai napig sem lehet megrendelni az Apogee weboldaláról. Mindezekon kívül is akadt még valami, amiben a Wolfenstein úttörőnek számított: egyes rajongók belepiszkáltak a játék file-jaiba, és - a szimpla csaláson túllépve – lecserélték például az ellenfelek grafikáit mindeféle tréfás figurákra; a meztelen nőktől kezdve Beavis & Buttheaden át jobb sorsra érdemes középiskolai tanárokig minden volt. Carmackék, nem kis mértékben saját pályafutásuk hasonló akcióinak köszönhetően, semmiféle retorzióval nem éltek a lelkes hekkerek ellen – sőt, John úgy érezte, hogy ebből ennél sokkal többet is ki lehetne hozni.

Doom

Carmack sosem volt elégedett az éppen aktuális engine-jével, és ez a nem 100%-osan 3D-s Wolfensteinre különösen igaz volt. Amíg a csapat többi tagja a Spear of Destiny készítésével volt elfoglalva, addig John leprogramozott pár új trükköt: textúrázott padlót, változó talajszintet és a távolsággal arányos elsötétedést. Ez volt az első engine, amit egy másik cégnek is értékesítettek: a Raven Software vásárolta meg a Shadowcaster című akció-RPG játékukhoz. Az ősz beköszöntével Carmack folytatta a kutatást, azzal a szándékkal, hogy most már szabálytalan poligonokat is képes legyen kezelni az engine. A megoldást a BSP (binary space partitioning, bináris térfelosztás) technológia jelentette; az eredetileg önálló 3D-s tárgyak megjelenítésének gyorsítására szolgáló módszert terjesztette ki a komplett pályára. A hatékony megvalósításhoz megint kompromisszumra volt szükség, de már kevesebbre: a padló csak vízszintes, a falak pedig csak függőleges felületekből állhattak. A megoldás leegyszerűsítése árán egy minden addiginél látványosabb és gyorsabb 3D-s motorhoz jutott, és időközben az új játék koncepciója is megszületett.

Az első elképzelés szerint az Aliens világából indultak volna ki, ám a licenstulajdonossal konfliktusba keveredtek; Romeróéknak túlságosan sok alkotói szabadságra lett volna szüksége. A mentőötlet végül Carmacktól érkezett: csinálják meg ugyanazt a horrorisztikus játékot, de idegenek helyett pokolfajzatokkal töltsék meg a pályákat; és a játék neve legyen Doom. Tom Hall csakhamar rá is kattant a témára, és 80 oldalas design dokumentációt készített Doom Biblia néven, komoly kerettörténettel, kalandelemekkel és egyebekkel – aminek nagy részét aztán ki is hagyták a játékból. Helyette egy villámgyors tempójú, Adrian elborult grafikáinak és persze Romero ötleteinek köszönhetően sátánista beütésű, és félelmetes hangulatú FPS született 1993 decemberére. Igazán emlékezetessé a multiplayer opció tette; helyi hálózatokon és modemen keresztül is elérhető kooperatív és – kapásból fogalommá vált - deathmatch játékmódok ráadásul a Doom harmadát tartalmazó shareware változatba is belekerültek. Így aztán az első epizód, a Knee-deep in Death hosszú időre a világ legnépszerűbb PC-s játéka lett, a '94 októberére elkészült kereskedelmi változat, majd a Doom 2 pedig több mint másfélmillió példányban kelt el, ami még ma is figyelemre méltó sikernek számít. Az id mindezek tetejébe saját forrásból finanszírozta a fejlesztést, ezért igen kedvező megállapodást köthetett a kiadókkal – azaz a megszokottnál jóval magasabb százalékban részesedett a bevételekből. A Doom jelentette az első komoly lépést az id másik fő jövedelemforrása, az engine licenzelés szempontjából is: a Raven Software Heretic című fantasy shootere is igen népszerűnek bizonyult.

A Wolfensteines tapasztalatokra való tekintettel Carmack nagy hangsúlyt fektetett a játék bővíthetőségére. Ennek ellenére az id csak igen egyszerű eszközöket adott ki a Doomhoz; a fejlesztés ugyanis már a Wolfenstein idején is a Steve Jobs-féle NeXT számítógépeken zajlott, így a DoomEd pályaszerkesztő nem futott szimpla PC-ken. A BBS-eken és az interneten összeverődő közösségek azonban saját eszközöket készítettek, aminek új grafikák és pályák áradata volt az eredménye. Ez a szubkultúra folyamatos munkaerő-utánpótlással is szolgált kezdetben az id, később az egész iparág számára; Tim Willits például házi készítésű Doom-pályáinak köszönhetően került a csapatba még 93-ban.

Quake

Miközben az id népszerűsége, valamint a dolgozók bankszámlája elképesztő sebességgel növekedett, Carmack ismét előre, a következő lépcsőfok felé tekintett. Ez pedig a teljesen 3D-s világ megalkotása volt, a Doom korlátok közé szorított pályái és 2D-s sprite-okat használó ellenfelei után. Gondot az jelentett, hogy John ismeretei a 3D-s grafika tudományos háttéréről kissé hiányosak voltak, viszont ezen a szinten túlhaladta korábbi segítőjét, Romerót. Mesterre volt tehát szüksége, és csakhamar meg is találta a nyolcvanas-kilencvenes évek elismert programozója, Michael Abrash személyében. Az akkortájt éppen a Microsoftnál, a Windows NT fejlesztésében tevékenykedő Abrash első körben annak rendje-módja szerint elhajtotta a huszonéves ifjont. Egy alaposabb pillantás Carmack addigi munkásságára, valamint a korábban beígért, 3D-vel kapcsolatos karrierlehetőségek meg nem valósulása azonban mégiscsak az id táborába vitte, ahol a csapat történetének legkeményebb, egyben legizgalmasabb időszakát vette kezdetét.

A Quake fejlesztésének másfél éve valószínűleg minden más céget elpusztított volna, és az id is keményen megfizetett a menet közben elkövetett hibákért; az előző cikkből már tudhatjátok, hogy a komplett design csapat elhagyta a céget '96-ban. Carmack folyamatosan elégedetlen volt az engine-nel, és sok esetben teljesen átírta, így időről időre újra kellett tervezni az egész játékot. Akik emlékeznek a 94-95 során megjelent előzetesekre és interjúkra, tudhatják, hogy az eredeti koncepció szerint a Quake akció-RPG jellegű játék lett volna, lőfegyverek nélkül (!), sárkányokkal, félistenek közti összecsapásokkal és egyéb fantasy elemekkel. A végső játékba ezekből a tervekől alig néhány elem került bele, például a páncélos lovagok és a balta, mint közelharcos fegyver. A csapatra nehezedő hihetetlen nyomás gyilkos hajrához vezetett, melynek keretében lebontották az id iroda belső falait, és mindenkit egyetlen hatalmas közös szobába költöztettek. A Quake azonban elképesztő siker lett, és sok szempontból vízváltónak tekinthető a számítógépes játékok történetében. Előtte is létezett ugyan internetes multiplayer játék és hardveres 3D-s gyorsítás, ám a döntő változásokat ez a program váltotta ki - jórészt a Carmack által megvalósított technológiai vívmányoknak köszönhetően.

A teljesen 3D-s motor kifejlesztése zsákutcákkal és kudarcokkal teli, óriási erőfeszítéseket és kitartást megkövetelő út volt. Carmack már Abrash érkezése előtt túljutott a huszadik teszt-engine szemébe hajításán (a Wolfensteint is beleszámítva), ám az igazán komoly munka lényegében csak ekkor kezdődött. John egyes esetekben hetente (!) állt elő újabb és újabb megoldásokkal az engine legfontosabb problémáinak megoldására; ráadásul az egyes

megközelítések rendszerint elképesztő módon különböztek egymástól. A komoly előrelépéseket szinte sohasem kísérték óriási megvilágosodások; Carmack egyszerűen kitartással és rugalmassággal jutott el a legjobb megoldáshoz. Képességei még a tapasztalt vén rókának számító Abrasht is lenyűgözték, és kettejük együttműködése csakhamar meg is változott: John írta a kódot, Michael végezte az alacsony szintű assembly optimalizálást.

A Quake végül 1996 júniusában jelent meg, és finoman szólva lenyűgözte a világot. A szoftveres 3D engine sebessége minden elképzelést felülmúlt, a QuakeC belső nyelv a korábinál sokkal könnyebb bővíthetőséget tett lehetővé, az egyedülálló kliens-szerver felépítés pedig új lehetőségeket nyitott a mutliplayer játékok előtt. Sajátos módon az igazán nagy lépéseket azonban a kiadása utáni bővítésekkel tette meg a program: a QuakeWorld tette lehetővé a normális sebességű internetes játékot, a GLQuake pedig a hardveres 3D gyorsítást. Ezeknek az áttöréseknek a hatása a mai napig tartó változásokat indukált a játékiparban, és noha sok esetben más fejlesztők vitték tovább az eredeti elképzeléseket, az id és Carmack érdemei mégis maradandóak és vitathatatlanok.

A Softdiskből kilépett lelkes fiatal csapat sem létezett azonban többé: akkor még kevesen láthatták, de az id-ben mindennaposak voltak a belső konfliktusok. Ez tulajdonképpen logikus, hiszen mindannyian erős személyiségek voltak; az elképesztő anyagi és erkölcsi elismeréssel, valamint az ekkor még mindig csak 25 körüli átlagéletkorral kombinálva ez egyedülálló környezetet teremtett. A feszültségek végül egy pontra koncentráálódtak, és ez az id jövője volt; Romero elképzelése szerint a cégnek több párhuzamos projektet futtató stúdióvá kellett volna kinőnie magát, a többi tulajdonos, és maga Carmack is eltérő véleményen volt. Más ellentétek is közrejátszottak, például a stabil fejlesztési környezet hiánya, vagy az extravagáns designer sztárallűrjei és munka helyett IRC-n töltött estéi. Végül a csapat nagyobbik része a távozás mellett döntött: Romerón kívül Tom Hall, akivel megalapították az Ion Stormot; Jay Wilbur, aki a Gathering of Developers kiadóhoz csatlakozott, valamint a múlt hónapban említett Sandy Petersen. Az id harmadik tulajdonos Romero helyett a 92-ben felvett grafikus, Kevin Cloud lett, az élet pedig ment tovább.

Quake a négyzetben

A Quake név Carmack pályafutásának sajátos, átmeneti szakaszát fémjelzte. A felfutó engine licenszelési üzletágnak köszönhetően az id a korábbiaknál is több pénzt keresett, és a továbbra is sikeres játékoknak köszönhetően egyre nőtt ismertsége és népszerűsége is. A videokártya-fejlesztő cégeken kívül tanácsát kérte az Apple-höz visszatért Steve Jobs és az Xbox játékkonzol elindításakor Bill Gates. Rendszeresen frissített, az iparágról alkotott véleményeit és a vele történő fontosabb eseményeket dokumentáló online naplóját tömegek olvasták, a legmenőbb híroldalak az új frissítéseket órákon belül leközzölték. Innen értesült a közvélemény sok id-s alkalmazott felvételéről és elbocsátásáról (például Brian Hook, vagy American McGee esetében), a cég terveiről, de arról is, hogy John 2000-ben feleségül vette a korábban az id-nél dolgozó Katherine Anna Kanget.

A Quake sorozat körül kialakuló online közösségben Carmack komoly részt vállalt, folyamatosan figyelembe véve a játékosok visszajelzéseit. A fejlesztőeszközök, majd a korábbi

id-s motorok forráskódjának kiadásával nagyban segítette a modkésztők és általában az egész iparág munkáját. Ehhez kapcsolódóan a nyílt forráskódú és ingyenes szoftverek fejlesztését is állandóan támogatta szóval, tettel és pénzzel is; a Quake 3 megjelenése idején például saját maga javította ki a linuxos Matrox videokártyadrivereket hibáit.

Elmaradt azonban az igazi innováció, ami a Wolf-Doom-Quake fejlődés fő elemének számított. A Quake második és harmadik része is átvett komplett programrészeket az előből, és – többek között egy erős designcsapat hiánya miatt – a játékok single player része is elhalt a teljesen multiplayerre kihegyezett Quake3-ban. Egyre többen kezelték az id-t csak technológiára specializált céggként, és ez idővel bántani kezdte Carmacket. A Quake 3 kiadása után hozta meg a döntést: amíg a csapat többi része elkészíti a Team Arenát, addig ő kizárólag kutatással foglalkozik, hogy megteremtse egy új, a régi sikereket idéző single player játék alapjait.

Doom – az örökség

Az új technológia fejlesztésével Carmack néhány békés év után ismét felforgatta az id-t, bár ez aligha szerepelt a tervei között. Az engine képességei, elsősorban a fényviszonyok valós kezelése egyértelmű irányt szabtak a következő fejlesztésnek: John egyre inkább egy új Doom játék készítése mellett kötelezte el magát. A másik két tulajdonos, Adrian és Kevin azonban hallani sem akart erről, így 2000 júniusában Carmack sajátos akcióra szánta el magát. A vele egyetértő dolgozókkal tulajdonostársai elé állva kész helyzetet teremtett: ők márpedig a Doomon fognak dolgozni, vagy kirúgják őket. Adrianék kénytelen-kelletlen elfogadták az ultimátumot; egy John Carmack nélküli id software még félkarú óriásnak se igen mehetett volna el. Kirúgták azonban a Romerohoz mérhetően extravagáns és problémás karakteranimátort, Paul Steedet; és John ekkor úgy döntött, hogy az egész világnak meg kell ismernie a körülményeket. Munkanaplójában Steed kirúgását tulajdonostársai megtorlásának minősítette, és egy füst alatt bejelentette a Doom 3 fejlesztését is. A frissítés minden sajtóbejelentésnél gyorsabban járta be a világot, és alapjaiban rázta meg az iparágat.

A vélemények Steed kirúgásáról igencsak megoszlanak, minden érintett máshogy látja ezt a lépést – a teljes valóság aligha fog valaha is kiderülni. Valami más is megváltozott azon a napon: Carmack elkezdett visszahúzódni a nyilvánosság elől. Ez igazából csak akkor érhető tetten, ha mai naplófrissítéseit és nyilatkozatait összevetjük a pár évvel ezelőttiekkel. A személyes vonatkozású részek eltűntek, John szinte kizárólag a technológiai kérdésekre és az ezzel kapcsolatos véleményeire koncentrált – a naplót pedig csak pár havonta frissíti. Hogy ez saját döntése, vagy a tulajdonostársak kérése-e, persze lehetetlen megtudni. Az id mindenesetre elkötelezte magát a projekt mellett, és az eddigi legnagyobb létszámmal – 16 fejlesztővel – dolgozik a játékon. Carmack pedig sok mindent másként csinál, mint eddig; például szinte kész engine-t adott a designerek és a grafikusok kezébe, és most először összetettebb feladatokat is átengedett programozótársainak.

A jövő legközelebbi nagy kérdése tehát John Carmack számára egyértelműen a Doom 3 szereplése: ha az id nem tud ütős single player játékkal előállni, akkor a cég végleg skatulyába kerül. Bármennyire nagyok is Carmack érdemei a cég munkásságában, biztosnak látszik, hogy az

id nélkül ő sem lehet teljes – bár persze ki tudhatja. John egyébként is átszervezte az időbeosztását, és szabadidejében rakétakutatással foglalkozik: a nevével fémjelzett Armadillo Aerospace az „embert az űrbe olcsón” nemes céljának dedikálta magát. Ott van aztán a felesége is, és igazából az egész game bizniszt is csak azért csinálta, mert kihívást jelentett a számára. Legalábbis ezt mondja ő; de eddigi ténykedését elnézve igen valószínűtlennek számít, hogy képes lenne visszavonulni.

VII.

A vándormadár:

Neal Hallford

„Sosem voltam az a tipikus követő fajta. Útmutatások, tanácsok, utasítások – hívd ahogy akarsz: ha valaki más akarta megmondani, mit és hogyan csináljak, mindig is hajlamos voltam csak azért is az ellenkezőjét cselekedni. Talán a véremlében van (félíg ír, félíg cherokee indián vagyok), de a térképeken az „itt sárkányok vannak” felirat engem mindig hívogatott, ahelyett, hogy elriasztott volna”

Neal Hallford '68-ban született Oklahoma államban. Nem volt igazán irigylésre méltó gyermekkor, köszönhetően súlyos asztmájának, amit tetézett a nem kevésbé komoly allergia nagyjából minden növényre és állatra, ami élt és mozgott arrafelé. Míg kortársai a baseball vagy a csajok hajkurázsásával voltak elfoglalva, Neal számára többnyire a négy fal jelentette a világ határait, és a következő lélegzetvétel az életcélját. Bár a serdülőkor elmúltával sikerült nagyjából kinőnie betegségét, ez az időszak alaposan rányomta a bélyegét az életére és az érdeklődési körére. A szerepjáték, a Star Trek, a könyvek, illetve a számítógépes játékok (Apple II-n, majd Atari 400-on) segítették át az érzékeny, élénk fantáziájú srácot ezen a pokoli időszakon.

Egyetemista korában aztán Neal megpróbálta behozni a betegsége folytán összeszedett másfél évtizednyi lemaradását a nagybetűs életből. A suliban ide-oda cikázott a különféle szakok és karok között, tanult filozófiát, antropológiát, filmesztétikát, középkori történelmet, és számítástechnikát. Emellett szerkesztett egy sci-fi rajongóknak szóló amatőr magazint Galactic Gazette címen, és DJ-ként dolgozott a KTOW nevű rádióállomásnál, ahol sorozatos botrányokat okozott Orson Welles-stílusú áldokumentarista rádiójátékával. Mindezek tetejébe hősünk aktívan részt vett a RESULTS nevű politikai csoportosulásban; ma globalizáció-ellenesnek mondanánk, akkor még kommunisztagyánusnak gondolták, ezért Neal egy ideig megfigyelés alatt is állt. Hogy emellett hogyan sikerült végül diplomát szereznie, az rejtély, mindenesetre a szokásos négy év helyett ötöt töltött az oklahomai egyetem falai között. Neal minden egyéb elfoglaltsága mellett az egyetemen határozta el véglegesen, hogy számítógépes játékokkal akar foglalkozni. A döntő lökést ez irányban a Háborús játékok című film adta, ami akkora hatással volt rá, hogy ezután kezdett el BASIC-et és programozáselméletet tanulni, és rettenetes szöveges kalandjátékokat írni a Zork-sorozat mintájára.

Szinte azonnal az egyetem befejezése után Nealre mosolygott a szerencse: '90 tavaszán gyerekkori jóbarátja, a grafikus Ken Mayfield ajánlott neki állást Kaliforniában, a Might & Magic-sorozattal éppen legendává válni készülő New World Computingnél. Ha Neal azt gondolta, ez álmai munkája, gyorsan csalódnia kellett: az első projektje ugyanis a Tunnels & Trolls című japán fantasy RPG angol verziójának elkészítése lett. Mindehhez 500 oldal lefordított nyers angol szöveg, és egy eredeti japán játék állt rendelkezésére. Nem volt sok választása: egy hétig nyomta a játékot vakon, vagyis japánul, hogy képbe kerüljön valamennyire, és úgy tudja az angol szövegeket megszerkeszteni és a helyükre illeszteni, hogy azoknak némi értelmük is legyen. Vért izzadt, de végül összeállt az angol verzió – Neal átesett a tűzkeresztségen. Később kiderült, hogy a Tunnels & Trolls alapjául szolgáló szerepjáték létezik angol kiadásban is, elég lett volna azt átfutni ahelyett, hogy a japán játékkal szenved. A játékhoz Neal önszorgalomból írt egy hatalmas végigjátszást és tippgyűjteményt, ami olyan jól sikerült, hogy hivatalos segédanyagként ki is adták Dreams of the Dragon címen – ez volt az első ilyen hivatalos könyv a játéktörténelemben, egyben a máig nagy népszerűségnek örvendő Official Hintbookok és egyéb végigjátszás-füzetek előfutára.

A sikeres bemutatkozás után Neal saját projektet kapott. Jon van Caneghem ekkoriban találta ki, hogy a Might & Magic addig szintiszta fantasy világába sci-fi elemeket szőjön, ezt pedig úgy akarta beindítani, hogy sci-fi oldalágat növeszt a Might & Magic univerzumához, és később egybeolvasztja a kettőt. Ez a sci-fi volt Neal első saját játéka, a Planet's Edge, az egyik legmélthatlanabban elfeledett játék, amit csak látott a világ. A Planet's Edge remekül ötvözte a Star Trek-féle „fedezd fel az ismeretlent” érzését a heroikus világmegmentő kalanddal, ehhez remek űrhajós csaták, és hosszú, rettentő sok mellékszálal megbonyolított sztori kapcsolódott; a játék univerzumában minden egyes bolygóhoz tartozott egy kis történet-szál. Az újságok és a szakma totálisan be volt ájulva a kaland- és szerepjátékokat úgyesen ötvöző Planet's Edge-től, a játékosok mégis fanyalogva fogadták: az RPG-mániásoknak túl kevés volt benne a tápolás, a kalandrajongóknak túl sok a harc.

A játék félsikerére tekintettel Caneghem úgy döntött, mégsem köti össze a Planet's Edge-et a Might & Magickel, viszont mégiscsak sci-fi-t akart a történetbe kavarni, ezért Hallfordot ültette a Might & Magic 3 tervezői és sztoriírói székébe. Neal szabad kezet kapott, és alaposan odatett a szokásos fantasy sablonoknak. Száműzte a tolkieni törpöket és elfeket, az örült, velejéig romlott főgonosz helyére pedig egy átérezhető motivációk hajtotta, félisteni hatalmú, mégis emberi érzésekkel bíró lényt tett. Ez volt Sheltem, akit egészen a Might & Magic 5 végéig hajkurászhatott a játékos. És persze megvolt a kívánt sci-fi beütés is, lezuhant űrhajóval és lézerfegyverekkel. Ez a harmadik epizód, az Isles of Terra emelte igazán a Might & Magicet a halhatatlanok sorába, sokan máig a sorozat legjobb darabjának tartják. A játékban Neal programozóként is közreműködött, a talált varázstárgyak véletlengenerátorát írta (szigorúan BASIC-ben!), ami hajlamos volt néha olyan tárgyakat kreálni, mint a Segítség botja, eredetiben Rod of Aids, ami egy csöppet kellemetlen áthallásokat okozott. De ezt szerencsére súlyosabb botrány nélkül sikerült megúszni.

A végre sikeres Isles of Terra után úgy tűnt, Neal a végtelenségig Might & Magiceket fog gyártani, de mindenki őszinte meglepetésére két év után megvált a cégtől. Egyik írói példaképe, Raymond E. Feist művei alapján, és aktív közreműködésével készülő játékhoz hívták ugyanis,

ennek pedig lehetetlen volt ellenállni. Hősünk tehát átköltözött Oregonba a Dynamix csapatához, hogy részt vegyen minden idők egyik legjobb szerepjátékának, a Betrayal at Krondornak elkészítésében. Adott volt egy világ, amit fantasy-rajongók százezrei ismernek és szeretnek. Egy történet, amit Neal az egyik legnagyobb élő fantasy íróval közösen alakíthatott. Egy technológia (3D-s vektoros terep, sprite-figurákkal kombinálva), amit addig csak repülőszimulátoroknál használtak, és ami sosem látott szabadságot, és látványos tájakat varázsolt a játékos elé. Egy új adathordozó, a CD, ami beláthatatlan(nak hitt) távlatokat nyitott a játékban alkalmazható zene, hang, és grafika mennyiségének és minőségének terén. Közel három évnyi fejlesztési idő, ami még ma is rengetegnek számít, hát még a kilencvenes évek elején. Egy végletekig fanatikus csapat (14 ember, csupa kipróbált veterán), akik a fejlesztés utolsó három hónapjára a szó szoros értelmében beköltöztek az irodába, és heti hét napban, napi 18 órában dolgoztak a játékon. Neal hatalmas munkát vállalt a fejlesztésből: ő alkotta a teljes sztorit, a játék összes szövegét, az összes térképet, a fegyverek fejlesztési rendszerét, az összes fontosabb csatát, és a szörnyek mesterséges intelligenciáját. A '94-ben megjelent Betrayal fogadtatása nem is lehetett más, mint óriási világsiker, hónapokig egyszerűen nem tudtak annyi példányt szállítani a boltokba, amit ne kapkodtak volna el azonnal. A világ megtanulta, hogy egy RPG-nek nem feltétlenül kell az állandó tápolásról, labirintus-felderítésről, és szörnymészárlásról szólnia; ha a történeten, az érdekes karaktereken van a hangsúly, akárcsak egy jó könyvben, az sokkal érdekesebb lehet. A játék sztorijából írt regény, a Krondor: the Betrayal, bár jogi problémák miatt a játék kiadása után négy évvel (!) jelent csak meg, a New York Times bestsellerlistájának első helyéig jutott. Neal pedig pályafutásának egyik csúcscsaként értékeli a több száz „te szemét, miért kellett szegény Gorath-ot megölnöd a végén?!” tartalmú levelet, amit a felháborodott játékosoktól kapott.

Az eddig álomszerű Krondor-sztori hamarosan minden átmenet nélkül rémálommá változott. Amíg Neal a folytatás, a Thief of Dreams sztorijának megírásával volt elfoglalva, addig a Dynamix, a Krondor-fejlesztőcsapat, az anyacég Sierra, és az író Feist között az addig szimplán feszült viszony jogi vitákba, majd háborúskodásba torkollott. Mire Neal készen lett saját bevállása szerint élete legjobban sikerült történetével, Feist visszavonta a Krondor-licenst a cégtől, John Cuttert, a fejlesztőcsapat vezetőjét kirúgták, és az egész csapat szétszéledt. Nealt ez – valamint édesapja időközben bekövetkezett halála - annyira megviselte, hogy hátat fordított a játékiparnak, hazaköltözött Oklahomába, és különféle webes üzletekbe vágott (azért nem semmi ez a pali, már '94-ben rátapintott arra, hogy az internetben mekkora lehetőségek lesznek pár év múlva!). Hét hónap pauza után egyetlen telefonhívás véget vetett hősünk dotkommilliárdosság felé vezető munkájának. Raymond E. Feist ugyanis összehoronálta a Krondor fejlesztőit, és egy kaliforniai cég, a 7th Level szárnyai alatt új folytatás készítésébe fogott.

A helyzet kissé paradox volt: a 7th Levelnél volt Feist világának a licensze, viszont a Dynamixnál maradt az eredeti folytatás, a Thief of Dreams addig elkészült anyagainak joga. Mindkét cégnek szüksége volt a másikra, de egyik sem volt hajlandó segíteni a másiknak. Hallfordék így egy teljesen új történet megírásába kezdtek (ez volt a Return to Krondor), míg a Dynamix Neal eredeti sztoriját próbálta egy másik környezetbe átfordítani (ebből lett a Betrayal at Antara). Azonban mintha csak átok ült volna a folytatáson, az Antara óriásit bukott, míg a Return munkálatait fél év után leállította a 7th Level, majd rövid úton csődbe is ment. A félkész játék többszöri fejlesztőcsapat- és kiadóváltás után végül ironikus módon éppen a Sierrához került vissza, ahol az egész balhé kezdődött, végül a Pyrotechnix nevű csapat fejezte be '98-ban – négy

évvel azután, hogy Neal elkezdte a történet papírra vetését. A átok '99-ben végezte be munkáját, amikor a Krondor 3-at készítő Pyrotechnixet a Sierra anyagi nehézségei és belső átszervezései miatt becsukta.

Nealnek meglepő módon jót tett a Krondor-folytatás körüli hercehurca – különféle magazinoknak írogatott, és megismerkedett Jana Ondrechen újságíróval, akivel néhány viharos hónap és romantikus kalandok (ebbe beleértendő egy terroristák elfoglat expresszvonaton egy túsdrámában való részvétel) után összeházasodtak. Két év újabb szünet után Neal '97-ben tért újra vissza a játékfejlesztés világába, de most már szigorúan külsős, szerződéses szabadúszó státuszban, nem állandó munkaerőként – ehhez a „külsős vagyok, nem kötöm le magam” állapothoz azóta is kínos precizitással ragaszkodik. Második visszatérése alkalmával Ron Gilbert legendás cégének, a Cavedognak nem tudott nemet mondani, itt újra együtt dolgozhatott John Cutterrel, akivel úgy tűnt, valóra válthatják régi álmukat, amit még a Krondor fejlesztése során találtak ki: az epizódonkénti folytatásos játéksorozatot.

A szurreális X-Akták-Twin Peaks stílusú Elysium olyan szinten előzte meg a korát, hogy még ma, 2002 végén is leginkább azt mondanánk az ötletre, hogy talán pár év múlva. A tévésorozatból, interaktív netes nyomozásból és hagyományos számítógépes RPG-ből összegyűrt játék egy párhuzamos univerzumot felfedező tudóscsapatról szólt volna, akik az álmokon keresztül képesek átlépni a másik világba és vissza, egy hat epizódból álló történetben, ahol összemosódnak a valóság és a fantasztikum határai. Az álom, amit már majdnem elfelejtettünk. A világ, amit már majdnem ismerünk. Az igazság, ami odaát van, és sajnos odaát is maradt, ugyanis a Cavedog összeroppant az egyszerre futtatott négy projekt súlya alatt, és hosszú agóniája első lépéseként az Elysium fejlesztését állította le. Neal a Half-Life konkurensének szánt shooter, az Amen csapatához került át, de nem élvezte igazán a munkát (pedig a teljes történetet, és az összes szöveget újraírta), így két év után, '99-ben otthagyta a Cavedogot is, ahol másodszor történt meg vele, az, hogy megírja élete legjobb sztoriját, de nem tudja befejezni a történet köré épülő játékot.

A '99/2000-es szezon igazi hullámvasút volt Neal számára, ekkor érdemelte ki igazán a vándormadár jelzőt. A Cavedog után a Westwoodhoz szerződött, a Diablo-konkurensnek szánt Nox utolsó hónapjaira, a sztori, a játék párbeszédei és a kézikönyv megírására. Innen a Stormfront Studioshoz vezetett az útja, ahol egy Playstation 2-es RPG alapjainak lerakásában segédkezett, majd Texasba költözött, ahol a Kinesoft nevű cégnél Crimson Order cím alatt fejlesztett akció/stratégiai játékot régi New World-ös cimborákkal. Végül 2000 augusztusában sikerült megállapodnia a Gas Powered Gamesnél, ahová a volt cavedogos kolléga, Chris Taylor hívta. A GPG-nél ekkor már két éve folyt a munka a Dungeon Siege-en, de enyhén szólva kaotikus állapotok uralkodtak sztori- és játékoskarakter-téren, ami Neal specialitásának számított. Hősünk egyedi munkamódszerben állapodott meg Taylorral: az egy év alatt, amit a GPG-nél töltött, összesen egy alkalommal járt a csapat Washington állambeli főhadiszállásán, és a neten keresztül, kaliforniai otthonából dolgozott a Dungeon Siege-en. Az addig elkészült teljes sztorit kívágyva, a nulláról építette fel a DS világot és történetét, belecsempészve kicsit a templomos lovagok legendáiból, a Római Birodalom IX Légiójának történetéből (teljes a Legio IX Hispana 122-ben szörén-szálán eltűnt, a történészek máig vitatkoznak, hogy mi történhetett), illetve a Krondor-történetekből kimaradt mellékszálakból.

Végül olyan sztorit sikerült összeütni, ami szépen megbújik a játék mellett, ezer apró mellékszála gondoskodik a változatosságról, de nem kell feltétlenül ismerni és követni a végigjátszáshoz, viszont ha az ember belebonyolódik, a játék újabb mélységeit ismeri meg, és egészen új élményt kap. Nem kis mértékben ennek volt köszönhető a Dungeon Siege hatalmas sikere – egyaránt tudta élvezni az, aki csak a tápolásra ment, az, akit történet érdekelt, és az is, akit a felfedezés vágya hajtott. A Dungeon Siege fejlesztése mellett Neal még összeütött egy DS-alapú regényt a Microsoft megrendelésére (a játék különleges Platinum Edition kiadásához csomagolták), valamint feleségével közösen megírták a Sword & Circuitry: A játéktervező útmutatója a számítógépes RPG-khez című könyvet, ami máig az egyik legnagyobb népszerűségnek örvendő játékfejlesztői tankönyv.

Nem lenne azonban hősünk igazi vándormadár, ha megmaradt volna a világ alighanem legstabilabb játékfejlesztői állását biztosító Microsoftnál. Egy ígérettel a háta mögött (miszerint a Dungeon Siege 2 sztoriját mindenképpen megírja) tavaly ősszel otthagyta a Gas Powered Games-t, és Mark Caldwell (a Might & Magic-sorozat fő programozója) cégéhez, a Rapid Eye Entertainmenthez csatlakozott, ahol már több, mint egy éve a legnagyobb titokban dolgoznak a Sony megbízásából az EverQuest világában játszódó, egyelőre cím nélküli real-time stratégián. Botorság lenne megpróbálni megjósolni, mit hoz még a nyughatatlan Neal számára a jövő, mindenesetre én bízom benne, hogy lesz még igazi Krondor-folytatásban részünk.

VIII.

A Mester: Sid Meier

„Én éppen ellentétesen állok hozzá egy játék kitalálásának, mint a játékefejlesztők többsége. Először a játék környezetét, témáját dolgozom ki, majd ehhez idomítom a megvalósítást, vagyis a játék műfaját. Legyen a téma bármi, kalózkodok, az amerikai polgárháború vagy vonatok, megkérdem magamtól: mi az, ami igazán cool ebben? Így szinte adják magukat a játékelemek, a megvalósítás technikai rendszere pedig akár menet közben is változhat.”

Ahogy a mesében: az idén 45. születésnapját ünneplő Sid Meier karrierje nagyrészt a véletlennek köszönhetően indult el. 1981-ben friss programozói diplomával a zsebében a General Instrument Corporation nevű cégnél dolgozott rendszertervezőként, otthon pedig az Atari 800-asán ismerkedett a mikroszámítógépek lelkivilágával - merthogy komoly munkára akkoriban kizárólag a szobányi mainframe-eket tartották alkalmasnak. Egy projekt befejezéséért kapott jutalomból kollégájával, Bill Stealeyvel Las Vegasba utaztak ünnepelni. Néhány sör után emelkedett hangulatban botlottak bele egy kaszinóban a Red Baron nevű első világháborús repülőgépes játékgépbe. Bill régebben vadászrepülő-pilóta volt, és mindenkit a légierővel kapcsolatos sztorikkal traktált – azonban a játékban néhány kör után mindig lelőtték. Sid azonban hamar kifigyelte a játék AI-jának működését, és csúfosan legyalázta a gépet és egyúttal Billt is. A legenda szerint ez az élmény (valamint a helyben többször is elhangzott „gagy ez a játék, ennél bármikor jobbat írok” fogadkozás) vezetett ahhoz, hogy Sid és Bill egy éven belül megalapítsa saját játékefejlesztő cégét, a MicroProse-t.

Az első MicroProse-játékok, a Solo Flight és a Hellicat Ace az előzményeknek megfelelően repülőszimulátorok voltak. Ha grafikailag megmosolyogtatónak tűnnek is, tény, hogy a repülési modell és az AI már akkor is messze a konkurensok, és persze az ominózus játékekermi gép fölé nőtt. Két év kispálya (Bill és Sid munka mellett hobbiból írogatta a játékekokat, amit házilag sokszorosítottak, és fénymásolt kézikönyvekkel ellátva maguk terjesztették őket) után végül a harmadik szimulátor, az F-15 Strike Eagle hozta meg a sikert a duó számára 1984-ben. A két folytatásával együtt egymillió példányszámban elkelt játékeke a MicroProse kinötte magát, felvette a kapcsolatot európai cégekkel is a tengerentúli terjesztés céljából. Sidék feladták eredeti munkáikat, és új embereket vettek fel a csapatba. Az első jövevény bizonyos Andy Hollis nevű amatőr rally-versenyző volt, mellékesen a világ egyik legjobb assembly kódere, ma a Jane's fejlesztőcég első embereként a repülőszimulátorok atyamestere.

Mielőtt még beskatulyázták volna, Sid profilt váltott, és a repülőkről leszállt a víz alá. Következő játékában, az akcióközpontú tengeralattjáró-szimulátor Silent Service-ben a játékosra ezer feladat hárult: az ellenség kikémlése a periszkópon és a szonáron, a hajó irányítása, de még a torpedók kezelése is. Ez a sokszínűség, és a változatos küldetések óriási sikerré tették a játékot, és itt kezdett el Sid kialakulni névjegye, a sablonok semmibevétele, illetve fő elve: a realizmus és a játszhatóság csatájában mindig az utóbbinak kell győzni! Amikor a szimulátorok kedvelői kezdték bálványozni Sidet, ő újra váltott, és gyermekkorának kedvenc társasjátékaiból merítve az inspirációt, a háborús stratégiai játékok felé fordult. '85-86-ban két év leforgása alatt négy (!) körökre osztott stratégia került ki a kezei közül: a fiktív harmadik világháborúban játszódó NATO Division Commander, az amerikaiak legfájóbb háborúját feldolgozó Conflict in Vietnam, valamint két második világháborús játék, a Crusade in Europe és a Decision in the Desert. Bonyolultak és komplexek voltak az akkori stratégiákhoz képest, és elvesztették őseik azon előnyét, hogy egyetlen pillantással át lehet látni az egész táblát és a harci helyzetet, így egyik sem lett igazi klasszikus - de Sid Meier megalapozta a hírnevét a háborús játékok rajongói közt is.

Már nem is lepődött meg senki, amikor hősünk újabb merész kanyart vett következő játékával. A Pirates! előzményei közé tartozik, hogy itt dolgozott együtt először Sid Arnold Hendrickkel (aki egy évtizedig volt később társszerzője a legnagyobb klasszikusoknak), valamint Jeff Brigsszel, aki a Pirates! zeneszerzőjeként kezdte, azóta is Siddel dolgozik a legkülönbébb pozíciókban, mellékesen Sid fejlesztőcégeének társtulajdonosa is. Maga a játék nehezen fér be egy konkrét játékkategóriába, itt teljesedett ki Sid filozófiája: hogy a játékstílusok hagyományai, a történelemhűség, a realitás mind másodlagos tényező, egyedül a játékelmény a fontos. Nos, a Pirates!-ben volt hadihajó-szimulátor, kardozós akciórészek, kereskedős stratégia, erős kalandszál, RPG-elemek, és a mai real-time stratégiák minden alapszabályának megfelelő városostromok – nagyjából minden, amit addig kitaláltak számítógépes játékokban. A legenda szerint Sidék a fejlesztés alatt direkt nem olvastak utána a történelmi kornak, ugyanis nem a történelemhez akartak hűek lenni, hanem a kalózos regények és filmek hangulatát akarták áthozni a monitorra. A Pirates! címében jelentek meg először a később Sid névjegyévé vált elemek, a cím végi felkiáltójel, és Sid nevének egyfajta márkavédjegyként való felhasználása. Ez a Sid Meier's Akárm! sablon azóta állandó viccelődés forrása: állítólag már Sid fia is csináltatott magának egy Sid Meier's Kid! tetoválást. A Pirates!-t mindenestre máig a valaha volt legélvezetesebb számítógépes játékok között tartják számon, kb. 8-10 platformra konvertálták át, és még amellet is félmillió példányban kel el, hogy mértéktartó vélemények szerint is az egyik legtöbbit kalózmásolt játék (ez azért valahol stílszerű is).

A kalózos világsiker után hősünknek megint valami új felé fordult a figyelme: kedvenc írójának, Tom Clancynek egyik regényét nézte ki megszámitógépesítés alanyául. A NATO és a Varsói szerződés közti összecsapás témáját feszegető Red Storm Rising Sid első, és máig egyetlen licenszelt témájú játéka, ami az elképzelt világégés tengeri hadszínterét vette a középpontba. A tapasztalat már megvolt a Silent Service-ből, ehhez már csak a korát megelőzően látványos grafikát, és a sztorira felfűzött változatos küldetéseket kellett összerakni. Kergetőzés a szovjet kollégákkal a Sarkvidék jégpáncélja alatt, ellenséges partraszálló kommandók kiiktatása Izlandnál, szárazföldi katonai bázisok támadása rakétákkal Kamcsatka partjainál, és így tovább.

Az egészre a fantasztikus hangrendszer (főleg az Amiga-verzióban!) tette fel a koronát: a jó fülű játékos a szonár pittyegéseiből, a külvilágból hallott zajokból, akár az ellenséges tengeralattjárók propellerének hangjából nagyon sok mindent megállapíthatott – akárcsak egy szonárkezelő a való világban. Bár a könyv és a játék különbségei miatt elég sok súrlódás akadt Sidék és Clancy között (pontosabban Clancy társzerzője, a haditechnikai szakértő Larry Bond volt az, aki állandóan ellenkezett Sid „a játékélmény a realitás fölött” elvével), a játék újra csak óriási siker lett, és nagyrészt ez indította el Clancyt a játékipar felé – ma már az egyik legmenőbb fejlesztőstúdió, a Red Storm tulajdonosa, és közreműködésével készül az ultrasikeres Rainbow Six-sorozat.

1988-ban jártunk, és ekkorra kezdett nagyjából körvonalazódni a tény: Sid akármilyen nyúl, ott felfordulnak a játékműfajok szabályai, a végleges mű pedig mintegy szükségszerűen hatalmas sikert arat. Emberünk ekkor – a C64 aranykorában, egyben az Amiga sikereinek hajnalán - újra a repülőszimulátorok fel fordult, és addig teljesíthetetlennek hitt célt tűzött ki maga elé: a Gunship képében egy igazi, realiztikus helikopterszimulátor elkészítését, Andy Hollisszal vállt vetve. A küldetés sikerült, az Apache harci helikopter főszereplésével készült játék végre nem arcade irányból közelített a járműhöz. A rotorok komoly fizikai számítások árán, realiztikusan mozgatták a gépet, a valóságnak megfelelő fegyverarzenál állt a játékos rendelkezésére. Mindehhez (kizárólag a billetyűzetet használva!) kényelmes kezelés is párosult, valamint a hardver képességeihez képest elképesztő 3D-s grafika.

Szinte párhuzamosan a Gunshippel, Sid belekezdett egy igazi botrányprojektbe, az amerikai légierő csodafegyverének kikiáltott, a hivatalosan még nem is létező, sehol be nem mutatott, de már akkor legendák övezte Lopakodó főszereplésével. Mivel hivatalos információ nem létezett a gépről, Sidék kénytelenek voltak a saját fantáziájukra és logikájukra hagyatkozni, amikor elképzelték a gépet. A „gondolkodjunk a repülőgép tervezőinek fejével” módszer fantasztikusan működött, utóbb kiderült, hogy egy ideig az FBI is figyelte Sidéket, annyira élethűen sikerült lemásolni a csodagépet, hogy azt hitték, kiszivárgott szupertitkos információkból dolgoznak a microprose-os srácok. Az F-19 Stealth Fighter igazi mérföldkő a szimulátorok történetében, az elsők között szakadt el a reflexekre és ügyességre épülő játékménettől, és vitt stratégiai elemeket egy szimulátorba. A valódi gépet később F-117/A-ra keresztelték, de ez az elnevezés – éppen a játék miatt – csak az első igazi bevetések után, az Öböl-háborúban vált elterjedtté, addig Sidék után F-19 néven ismerte a világ. A játékot a gondolkodó ember szimulátorának nevezték, és sokat elmond az élethűségről és a játék mélységeiről a kézikönyv 192 oldalas terjedelme is. Technikailag is igazi bravúrnak számított a program, itt alkalmaztak először 3D-ben választható kameranézeteket, sőt, megvolt a később a CNN háborús tudósításaiból megismert rakétanézet is. Mindemellet ez volt Sid utolsó játéka, ami C64-re is megjelent, innentől már csak PC-re dolgozott. A Stealth Fighter hozta létre azt a trendet, hogy a szimulátorfejlesztők a még prototípus-szinten (sem) létező csodafegyverek köré építik a játékaikat, lásd az F-21-es, az F-29-es, vagy a Eurofighter.

Az újabb szimulátoros körök után a kilencvenes évtizedet Sid egy kiadós európai nyaralással vezette be – és itt kattant rá a vonatokra. Ahogy hazaért, neki is állt egy vasútmodellező játék fejlesztésének, Golden Age of Railroads cím alatt. Mindezt mellékesen a cégvezetés (merthogy a MicroProse időközben jelentős céggé nőtte ki magát, ahol Sid már rég nem volt többségi tulaj)

által rákényszerített kémkedős-nyomozós akciójáték, a Covert Action mellett. A vonatos téma azonban sokkal jobban tetszett mind Sidnek, mind a fejlesztőcsapat többi tagjának, és véletlenül maguk között tudhatták Bruce Shelleyt (ma az Age of Empires-sorozat atyjaként ismerjük), aki 1830 néven már készített egy nagy sikerű vonatos-építkezős társasjátékot. Végül sikerült a céget rávenni a Covert Action fagyasztására, és teljes erővel nekifeküdtek az időközben Railroad Tycoonra átkeresztelt, és modellek helyett igazi vasutakkal, építkezéssel, kereskedelemmel foglalkozó, kicsit Sim City-sített játéknak. Figyelem: ez az azóta ezerszeresen elkoptatott Tycoon szó első feltűnése a játéktörténelemben! Kb. a fejlesztés felénél bedobták a mixbe a vasútvonalak működtetését, a tőzsdézést, majd pár hónappal a vége előtt az AI-irányította ellenfeleket; addig Sim City-szerűen egyszemélyes volt a játék. Végül - akárcsak a Pirates! esetében - a sok, önmagában egyszerű játékelemből roppant élvezetes, komplex, ám könnyen átlátható játék állt össze, amiből a mai napig merítenek a real-time építkezős játékok. És persze újabb világsiker, sokszázszáz eladott példányszám. Az alapnak tekintett 1830 jogait egyébként a RT fejlesztésének végső szakaszában megvette egy SimTex nevű cég, amit kénytelen volt a MicroProse szőröstül-bőröstül felvásárolni, nehogy jogi háborúskodásba torkolljon a játék kiadása.

Elérkeztünk Sid karrierjének (és úgy általában az egész játéktörténelem) egyik csúcspontjához, ami elég prózai módon megint abból indult ki, hogy hősünknek továbbra sem fűlt a foga a félbehagyott Covert Action folytatásához. Sid a RT sikerén felbuzdulva újra a társasjátékok világa felé pislogott – és sikerült is rábeszélnie a céget a táblás játékok átírásának további erőltetésére. Hosszas válogatás után két játék maradt a fókuszban. Végül Sid, és a cég másik nagyágyúja, Dan Bunten sorsot húzott: Dan kapta az Axis & Alliest, Sid a Civilizationt. 1990 májusában kezdődött a munka két fővel, a többiek továbbra is covert actionöztek (a Civ mellőzöttségére jellemző, hogy a fejlesztőcsapat sosem duzzadt tíz fő fölé). Shelley és Meier majdnem egy évig dolgoztak a játékon úgy, hogy közösen kitalálták, mit tegyenek a játékba, Sid leprogramozta, Bruce letesztelte, aztán újra összeültek, új dolgokat találtak ki és így tovább. A játék rengeteg változáson ment keresztül, az eredeti real-time menetből körökre osztottra váltott, népszerű történelmi elemekkel töltötték fel (híres történelmi személyek, az ókori világ csodái), kitalálták a híres kutatási-fejlődési faszerkezetet, a civilizációs fejlődést, a harcrendszert, amiben páncélos lovagok is összecsapózkodtak tankokkal, a modern problémákat (környezetszennyezés, globális felmelegedés – ezeket sokan politikai üzenetként értelmezték, bár Sid esküszik rá, hogy kizárólag játékelemek), és mindent, ami Civet igazi legendává tette. Mert azzá vált, ma már ötmillió feletti eladott példányszámnál jár, és nagyjából az egyetlen körökre osztott stratégia, ami sikeres tud maradni a real-time játékok özönében. A különféle magazinok által többszörösen minden idők legjobb játékának választott Civet a fanatikus rajongók máig életben tartják, a minap olvastam egy fazonról, aki hét évig (!) nyomta folyamatosan, minden nap a Civilization első részét. Csupán a történelmi hűség kedvéért tegyük hozzá, hogy időközben elkészül a hányattatott sorsú Covert Action is, és annak rendje-módja szerint meg is bukott.

A világ magához térve a Civilization-sokkból lélegzetet visszafojtva várta, mi lesz Sid következő játéka. Hősünk pedig alaposan meglepte a világot, nem ment bele folytatás-készítésbe, vagy a Civ akármilyen überelésébe, ehelyett megírta minden idők legméltánytalanabban alulértékelt mesterséges intelligenciáját, a CBU Bach-ot. A játékos instrukciói szerint Bach stílusában zenét komponáló (!) és lejátszó program egy dolognak köszönhetette bukását: annak, hogy Sid ez

egyszer eltért a PC-központúságtól, és a játékot az akkor reménytelinek tűnő 3DO konzolra írta meg. Ez persze érthető: a PC-k hangcsiholási képessége abszolút nem volt alkalmas ilyesmire. Miközben Sid zeneszerzőt játszott, a tíz év alatt százszorosára hízott MicroProse, hiába a Civ vagy a Railroad Tycoon milliós eladásai, a Covert Actionhoz hasonló bukott projektek burjánzása miatt egyre mélyebb válságba sodródott. Ez vezetett a Civ kénytelen-kelletlen folytatásához, a Colonizationhoz. Az Amerika felfedezésével és az Újvilág kolonizálásával foglalkozó játék ugyan jópofa volt (mellesleg Brian Reynolds első szárnypróbálgatásai), de nem érhetett a nagy előd nyomába – a cég pedig a csőd szélére került. Mentőangyalként az egykori konkurencia, a Sid szimulátoros korában a MicroProse-játékok egyetlen alternatívájának tartott Falcon-sorozat készítői, a Spectrum Holobyte húzta ki a cég szekerét egy tízmillió dolláros kölcsönrel – később, '93 végén a két cég egyesült, és a volt alapítók végleg távol kerültek a tűztől, már ami a cégvezetést illeti. A megszilárdult helyzetet Sid arra használta ki, amit mindenki várt tőle: megalkotta a Civ multiplayer-kiegészítését, a CivNetet, valamint Reynoldsszal belevágott a Civilizationt is felülmúló folytatásba. És bekövetkezett a legmeglepőbb: a lehetetlen sikerült! A második rész úgy lett még élvezetesebb, még mélyebb, hogy nem vált egyúttal átláthatatlanabbá. Az átdolgozott harcrendszer, diplomácia, gazdaság és kereskedelem gyönyörűen működött, mindez a kornak megfelelő kifényezett grafikával újabb klasszikust szült.

A szakadék a cég és Sid között azonban egyre csak szélesedett. Hősünk egyszerűen nem érezte jól magát a több száz fős megacégben, ahol folyton igazgatósági ülésekre kellett mászkálnia és öltöny-nyakkendő okostojások döntötték el helyette, milyen játékot hogyan csináljon. Utolsó microprose-os projektje a játékipart éppen megőrizteni kezdő, diadalmenete kezdetén járó Magic the Gathering kártyajáték PC-s átírata lett: igazi balsorsú projekt, aminek során sikerült összevesznie Arnold Hendrickkel (tetszik még emlékezni: Pirates!, és azóta minden egyes Sid játékban társtettes) azon hogy single vagy multiplayer irányba kellene elvinni a játékot. Arnold egyszerűen nem hitte el, hogy lehetséges épkézláb módon játszó AI-t alkotni. Miután elcsúsztak néhány határidőt, az eredeti jogtulajdonos eladta egy másik fejlesztőcégnek is (!) a jogokat, így a hirtelen jött konkurenciával is meg kellett birkózni. A játék végül nem lett túl szép, nem lett hibátlan, az AI sem játszott virtuóz módon – de működött és ez maga volt a csoda. Sidnek azonban végleg elege lett: Reynoldsszal és Briggsszel karöltve '96 végén leléptek, és megalakították saját cégüket, a Firaxist.

A Firaxis (az amerikai játékfejlesztők 99%-ával ellentétben) Kalifornia vagy Texas helyett a ronda és unalmas Baltimore-ban telepedett le, ennek ellenére özönlöttek ide a legjobb szakemberek, hogy a már rég élő legendának számító Siddel dolgozhassanak. Ahogy ilyenkor lenni szokott, Sid újra stílust váltott, és visszatért egyik kedvenc témájához, a háborús stratégiai játékokhoz. A Gettysburg! – Sid első C++ nyelven írt játéka – az amerikai polgárháború leghíresebb csatáját dolgozta fel (ezzel a húzással le is mondtak az európai piac nagy részről), és egészen hihetetlen dolgokat valósítottak meg benne. Először is sikerült összeházasítani a real-time és a körökre osztott játékmenetet (pause alatt kiadható parancsok, ami azóta standard lett a műfajban), komplex, de mégis játszható morálrendszert, formációkezelést, és elképesztő AI-t varázsoltak hozzá. Azonban a világ nem ezt várta Sidtől. A világ köszönte szépen, de újabb Civilizationöket kért, akart és követelt. Civ-téren viszont kissé zavaros volt a helyzet, már ami a milliókat érő név jogait illeti. Először is ott volt a társasjáték készítője, aki hatalmas pénzért

eladta a név licenzét az Activisionnek, azzal a kitételrel, hogy emellett ő maga is készíthet belőle számítógépes játékokat. A Civ 2 név viszont a MicroProse tulajdonában volt (maga a cég pedig teljes sebességgel lejtőn, előbb a Hasbro, majd az Infogrames vásárolta fel őket), és persze ők is nekiálltak a maguk Civ-folytatásának.

Egyszerre készült tehát az Avalon Hill-féle Advanced Civilization, az activisionös Call to Power, és a microprose-os Test of Time. És mit tett erre Sid Meier? Vigyorogva bejelentette a maga folytatását, ami ott kezdődik, ahol a Civ abbahagyta: az emberiség elindul meghódítani a világot. Így utólag nagy okosan már megállapíthatjuk, hogy a nagy Civ-folytatás-bajnokságot az a játék nyerte, aminek a címében egyedülként nem szerepelt a mágikus Civilization kifejezés. Ennek ellenére az Alpha Centauri, ha hangyányival is, de elmaradt az elődök szintjétől; nem technikailag vagy játékmenetében, azokban nagyon ott volt (és ez a Civ 2 után megint csak legalább annyira dicséri Brian Reynoldsot, mint Sidet!). De éppen a sci-fi téma miatt nem tudta hozni a Civ történelmi súlyát. A játékos „a klónozást fejlesszem ki vagy az antigravitációs hajtóművet” kérdésen töprengve nem érezte azt a borzongató felelősséget az emberiség sorsa iránt, amit mondjuk a „kerék vagy a pénz feltalálása” dilemma során. Ráadásul a játék megjelenése után Reynolds el is hagyta a céget, és a Firaxis hullámvölgybe került. Néhány közepes sikerű folytatás és kiegészítő: az Antietam! és az Alien Crossfire következett, valamint egy nagy dérrrel-dúrral beharangozott, aztán csaknem egy éves marketinghadjárat után lefűjt játék, a Dinosaurs. Ironikus módon éppen ekkor választotta be Sidet az Interaktív Művészetek és Tudományok Akadémiája a Halhatatlanok Csarnokába, így hivatalosan is a játékvilág legbefolyásosabb embereinek egyikévé vált. A dolog súlyát érzékeltetendő, ebbe a bizonyos Hall of Fame-be máig a következők követték Sidet: Hironobu Sakaguchi (a Final Fantasy atyja), John Carmack és Will Wright.

És jött, aminek jönnie kell: a '99-es E3-on bejelentették az igazi Civ-folytatást, a harmadik részt. A sztárolásba, a nyilvánosságba kicsit belefáradt Sid elbújt a világ előtt, és megint csak új diplomáciai, és harcrendszer, kereskedelmet írt a játékhoz, a bevezette a kultúrát, mint a háború és a hódítás alternatívájaként jelentkező játékelemet. Két év fél évvel a nagy bejelentés után ismét megtörtént a csoda: a Civ 3-mal egy olyan játék nyomta le pár hét erejéig a Sims-eket az eladási listáról, és szaladt villámgyorsan az egymilliós eladott példányszámig, ami egyrészt körökre osztott volt, másrészt nélkülözött minden multiplayer módot (utóbbit egyébként éppen a napokban orvosolta a Play the World kiegészítő). Sid pedig ismét eltűnt a nyilvánosság előtt. Pihenés közben megvalósította régi álmát: az általa igen nagyra tartott Will Wrighttal közösen csinált egy játékot. Ez is egy jó sztori: Sid nyaralás közben egy golfmagazinban látott egy golfpályatervező pályázatot. Beküldte a maga pályázatát, de nem nyert; maga az ötlet viszont annyira megtetszett neki, hogy felhívta Wrightot, hogy ugyan segítsen már be neki valami Sim City-s technológiával egy golfpálya-tervező és menedzselő játék elkészítésében.

Hogy most éppen min dolgozik Sid Meier, azt senki nem tudja pontosan. Mindenesetre minden jel arra mutat, hogy a szokásos erőgyűjtés zajlik a következő nagy dobásra: Sid szép csendben visszavásárolta az ajtót időközben véglegesen bezárni kényszerülő MicroProse-től régi játékeinak licenzeit, sőt, ha már a zsebébe nyúlt, hozzácsapta a többi régi MicroProse-klasszikus jogait is. Csak találgatni lehet, mi lesz a következő Sid-játék: egy új Gunship? Egy új XCOM? Egy új Pirates? Akármilyen is lesz az, egy biztos: csak jól járhatunk vele!

IX.

Az úttörő:

Dan(ielle) Bunten Berry

„Még soha senki nem mondta azt a halálos ágyán, hogy ó, bárcsak több időt töltöttem volna életemben a számítógép előtt ülve, egyedül. A multiplayer a játékvilágnak az a kis része, amit még nem fertőzött meg a pénzvilág, amire nem tették rá a kezüket a hollywoodi nagyemberek, amiről még el tudom hitetni magammal, hogy igazi interaktív médium, új út a szórakoztatásban, és nem olyan sivár kulturális szemétdomb, mint a filmek, a TV, vagy a könnyűzene.”

Danielle Bunten Berry fiúként, Dan Bunten néven látta meg a napvilágot '49-ben, Arkansas államban. A már-már ijesztően intelligens srác figyelme a matematika mellett hamar a kor felkapott és misztikus tudománya, a számítástechnika felé fordult. Az egyetem után – ahol egyébként programozóként végzett – a National Science Foundation tudományos alapítványánál helyezkedett el, '74-ben. Négy év rendszertervezés és matematikai modellezés közben rekordsebességgel mászta végig a ranglétrát az egyszerű programozótól a várostervező igazgatóhelyettesi posztig. A tudományos munka azonban nem elégítette ki, először bicikliboltot nyitott szülővárosában (a Highroller Cyclery a mai napig üzemel Little Rockban!), majd egy klubot az akkori idők egyetlen elérhető hobbiszámítógépe, az Apple II rajongói számára. Az Apple Addicts Club baráti köréből szinte szükségszerűen alakult játékfejlesztő társaság, elvégre civilben mind programozók voltak, akik napközben Fortran nyelven írtak komoly szimulációkat és egyéb programokat szobányi mainframe-eken, és csak esetére változtak át Apple- és játékrajongóvá. Így született meg az Ozark Softscape a számítógépes játékok hajnalán (megjegyzendő, hogy az „írjunk mi is játékot!” elhatározás felé a döntő inspirációt a Microsoft első játékprogramja, az Olympic Decathlon adta).

A csapat: Dan, a bátyja Bill, valamint Jim Ruching és Alan Watson hatalmas előnnyel bírt a konkurencia előtt: ők egyszerre voltak profi programozók és megszállott játékosok. Ezt tükrözte első játékuk, ami '78-ban, a kanadai Speakeasy Software kiadásában jelent meg. A Wheelers Dealers egyszerre volt komoly tőzsdeszimuláció, és akcióra, gyors helyzetfelismerő képességre kihegyezett játék, real-time licitálással, és üzleteléssel. A Wheelers az Apple II legfurcsább játékaik közé tartozott: nejlonzacskó helyett kartondobozban árulták a boltok, az akkoriban megszokott 15 helyett 35 dollárért. Mindennek az oka a játék mellé csomagolt különleges, kézi készítésű kontroller volt, aminek segítségével egyszerre négy ember játszhatott a programmal, egymás ellen. Bár a Wheelers mindössze 50 példányban kelt el (ma igazi kincsnek számít egy eredeti példány), vagy húsz évvel mutatott túl a maga korán; az első, kereskedelmi forgalomba került, kizárólag multiplayerre kihegyezett játék volt. Érdekesség, hogy a játék kezelési útmutatójának elkészítéséhez Dan külön szövegszerkesztő programot volt kénytelen írni, és ez, a

Scribe sokkal jobban elterjedt, mint az Ozark bármelyik Apple-re írt játéka. Ami nem is csoda, hiszen jóval többet tudott, mint a gép hivatalos szövegszerkesztője, az Apple Writer.

A félsiker nem kedvetlenítette el Dant, aki következő játékaként a Computer Quarterback melegítette fel, amit jó néhány éve Fortranban írt a munkahelyének egyik mainframe gépén, a kollégái szórakoztatására. Az Apple-re egy év alatt átültetett játék mindennemű grafikát nélküli amerikai foci-szimulátor volt, amiben 36 támadó és 21 védekező taktika kombinálásával küzdhetett két játékos egymás ellen, a háttérben pedig bonyolult matematikai számítások gondoskodtak a reális végeredményről. A játékra felfigyelt a Strategic Simulations nevű cég (vagyis az SSI, ami később a szimulátorairól, II.VH-s stratégiáiról és AD&D-játékairól lett világhíres), és felajánlotta az egész Amerikára kiterjedő terjesztést, egy feltétellel: ha egyszemélyes játékmód is lesz a programban. Lett benne - Dan két hét alatt ütötte össze - és ez végre meghozta a sikert és az ismertséget úgy Dan, mint az Ozark és az SSI számára.

Hősünk ismert és elismert fejlesztőként vágott bele a következő projektbe, amivel visszatért a gazdasági szimuláció világába. A Cartels and Cutthroatsban hatan játszhatták egyszerre a multicégek háborúját. Ár- és bérverseny, reklámháborúk, fejlesztés, ipari kémkedés, termelés szerepelt a programban, ami amellel hogy szórakoztató volt, komoly ismeretterjesztő értékkel is bírt. Realizmusa miatt több helyen iskolák használták a piacgazdaság működésének szimulálására. Mindezek ellenére a '81-ben megjelent játék messze nem lett olyan sikeres, mint a Quarterback, azon egyszerű oknál fogva, hogy az embereket elmondhatatlanul kevésbé vonzotta a cégháború, mint az amerikai foci. A Cartels felkeltette viszont az érdeklődését egy, a Harvardról frissen kikerült közgazdász és játékelmélet-specialista fickónak, akinek fixa ideája volt, hogy a játékipar lesz az elkövetkező évtizedek Hollywoodja. Az urat Trip Hawkinsnak hívták (jegyezzük meg ezt a nevet!), és azonnal nekiállt tárgyalni az SSI-vel, hogy megszerezze a Cartels kiadási jogát. Az SSI nem engedett. Trip nem tárgyalott. Dan mindeközben az egésztől mit sem tudva vad kísérletezésbe fogott: új platformra tért át (Apple-ről az Atari 800-ra), új programnyelvre (BASIC-ről assemblyre), a szöveges alapú megjelenítésről pedig grafikusra. A kísérletek eredménye, a '82-es Cryton Masters lett, ami ugyan a később real-time stratégiának nevezett műfaj jellegzetességeit hordozta magán, de még eléggé botladozott az akció és a stratégia összeházasítása. El is tűnt a süllyesztőben, nem kis részben azért, mert Dan csak félig-meddig törődött a fejlesztéssel, lévén ekkor nősült először, és született az első gyermeke.

Időközben a tárgyalások Trip és az SSI között nem vezettek eredményre, sőt, '82 végére egészen elmérgesedett a helyzet. Dan, hogy mentse a menthetőt, üzletet ajánlott Tripnek: hajlandó otthagyni az SSI-t, és Tripnek fejleszteni a következő programját, ha garantálja, hogy az legalább olyan feltételek mellett jelenik meg, mint az eddigi játéka. Mi az hogy! – kapott Trip az alkalmon, azon nyomban játékkiadó céget alapított Electronic Arts néven, és leszerződte Dant. A mindössze hét főt foglalkoztató EA bemutatkozó játéka (pontosan három játékot dobtak egyszerre piacra '83-ban, ebből volt az egyik Dané) a MULE, avagy Multiple Use Labour Element nevű legenda lett, Dan leghíresebb játéka. Hősünk egyesítette a Cartels erőforrás-menedzselését, a Wheelers real-time aukcióival és a Cryton sci-fi környezetével, és végre az Atari 800 grafikai képességeit is kihasználta, természetesen továbbra is kizárólag multiplayerben gondolkodva – és kész is volt a csoda. A Heinlein egyik regényen alapuló játékban robotokkal kellett egy ismeretlen bolygót kolonizálnunk, egyszerre küzdve a zord

körülményekkel és egymással. Nem hinném, hogy olvasóinknak akár csak egy százaléka is látta valaha a klasszikus MULE-t, de két évtizede egész generációk váltak a hatására a számítógépes játékok megszállottjai. Az EA a kezdeti sikert meglovagolva óriási reklámhadjárattal támogatta meg a további eladásokat – így vált Dan és csapata az első igazi, a rajongók szűk körén kívül is ismert játékfejlesztő sztárrá, a MULE pedig sokszoros díjnyertes sikerjátékká.

Dan következő programja, a Seven Cities of Gold volt pályafutásának legnagyobb üzleti sikere. Az EA nyomására az egyszemélyes játékmódra fókuszáló játék az Újvilág felfedezését és kolonizálását dolgozta fel. Véletlenszerűen generált kontinensek, négyféle nyersanyag, az ismeretlen felfedezése (a fáma szerint, hogy minél jobban elkaphassák ezt a hangulatot, az Ozark-csapat direkt kivonult eltévedni egy hétvégére az arkansas-i hegyekbe) és az őslakókkal való kommunikáció igen szórakoztató stratégia-kaland egyveleget alkotott, amit sokan, nem is alaptalanul, a Pirates! elődjének tartanak. A Trip Hawkins által kitalált reklámszlogen: edutainment (azaz a játék egyszerre tanít és szórakoztat), mára fogalomná, a játékokon belüli külön kategória gyűjtőszavává vált. A 150 ezer példányban eladott bestseller után Dan régi álmát szerette volna megvalósítani, az Avalon Hill klasszikus táblás társasjátékának, a Civilizationnek számítógépes feldolgozásával. Az EA azonban hallani sem akart erről, ők folytatást akartak a Seven Citieshez. Végül egy ötezer dolláros csekk győzte meg hősünket, hogy utóbbit válassza (minden fillérre szüksége volt, lévén éppen akkor vált első feleségétől.), így született meg a Heart of Africa, ami újra csak az ismeretlen dzsungel felfedezése és túlélés a vad körülmények között sémájára épült. Üzletileg megint csak nagyon bejött, de messze nem elégitette ki Dan játéktervezői fantáziáját. A játékbizniszről alkotott véleményéről pedig sokat elmond a MULE sikereinek idejére datálódó híres mondása: „Egy eladott játék árából kb. két dollár üti a fejlesztő markát. Ha tehát kalózmásolatban van meg egy programom, és úgy érzed, megloptál, küldj nekem két dolcsit és felejtsd el a lelkiismeret-furdalást!”.

Az Africa után Dan újra megnősült, és új feleségével, Jane-nel Mississippi államba költözött, maga mögött hagyva Arkansast és az Ozark-csapatot. Az EA pedig mintegy köszönetként a három szupersikeres játékért, belement, hogy Dan újra egy kísérletező, csak multis játékot alkosson. Ennek az eredménye lett a Robot Rascals, ami „A” családi társasjátéknak készült, de minden idők egyik legnagyobb bukása lett belőle. Való igaz, a Rascals játékmenete nem volt éppen hagyományosnak mondható: a MULE-ban már bevált „egy robottal kolbászolunk fel-alá, és próbálunk mindenféle cuccokat begyűjteni a többiek elől” alapot kiegészítette két pakli kártyával, amiből időnként húzni kellett, és az ott szereplő utasításokat végrehajtani; mindezt minimálisan négy személy számára. Az ötletet ugyan mindenki határtalanul érdekesnek tartotta, de a kutya nem adott pénzt érte – mindössze 9000 példány kelt el belőle. Az EA pedig azonnal benyújtotta a számlát: MULE 2-t követeltek.

Dannek annyit sikerült elérnie, hogy nekiállt a MULE különféle platformokra való átültetésének (C64, Sega Genesis, PC), és megígérte, hogy a második résszel kapcsolatban újabb kutatásokba fog. A kutatás az akkor éppen elterjedni kezdő modemek kihasználása felé kanyarodott, és végül egy újabb játékot eredményezett. A Modem Wars volt Dan első, eredetileg is PC-re készült programja, az első igazi online játék, amiben modemmel összekapcsolt gépeken küzdhetett egymással a két játékos. A játék tulajdonképpen egyszerű RTS volt, termelés nélkül, három egységtípussal (gyalogság, lovasság, tűzéréség). A program hihetetlen zseniálisan lett megírva,

még a C64 300 baud-os modemjével is működött, a játékos egy manőverét mindössze 4 bájtban továbbította az ellenfél gépéhez. Sőt, a csata végén újra végignézhették a játékosok az alig 4 kilobájtba tömörített teljes partit! Sajnos a program csak az akkori modemtulajdonosok igen szűk körében ('88-at írunk!) vívta ki a neki járó sikert, és ez igen kevés volt az egyre idegesebbé váló EA elvárásaihoz képest.

Hét év alatt az Electronic Artsnak sikerült a szabadságot ígérő felmentő seregből elnyomó diktátorrá válnia Dan szemében, aki az egyre több dologba beleszóló és egyre több korlátot felállító cég mellett új kiadók felé kezdett kacsintgatni. Így sikerült összefutnia Sid Meierrel, aki örömmel hívta át őt a MicroProse kötelékébe. Hamar kiderült azonban, hogy Dan és Sid ugyanazt a témát nézte ki következő játékához: mindketten a Civilizationt akarták számítógépre ültetni. A legenda szerint sorshúzás döntött a Civ sorsa felől, és mint tudjuk, a szerencse Sidnek tervezett, Dannek egy másik klasszikus társasjátékot kellett választania. Ez az Axis & Allies című második világháborús játék lett. Dan fantáziája kicsit elszaladt, és a Modem Wars alapjaira épülő játék a második mellett végül az első és a fiktív harmadik világéget is feldolgozta. A Command HQ korának legkiforrottabb háborús játéka volt, és bár kissé puritán grafikával volt megáldva, a választható történelmi korok, a real-time játékmenet és a multiplayer hosszú időre megunhatatlanná, és nagyjából a Panzer General megjelenéséig a háborús játékok királyává tette.

Dan azonban a siker ellenére sem volt boldog. Elvált második feleségétől is, és lassan kezdett ráébredni a megdöbbentő tényre, hogy miért nem képes jól érezni magát a bőrében: mert másvalaki bőrébe született, negyven éve férfitestben él nőként. A Danben lassanként öntudatra ébredő Danielle enyhén szólva is tudathasadásos állapotban vágott neki újabb projektjének, a Global Conquestnek, amin ez erősen meg is látszott. A programban (ami nagyjából a Command HQ folytatása volt, világhódító háborús stratégia) elképesztő mennyiségű játékelem és lehetőség húzódott meg, de hiányzott belőle az az elegáns egyszerűség és átláthatóság, ami hősünk eddigi játékait jellemezte. Ráadásul programhibáktól hemzsegett; mint kiderült, a MicroProse tévedésből nem a legutolsó verziót küldte el sokszorosításra.

Dan a Command HQ után egy teljes évre eltűnt a világ szeme elől, majd amikor '93-ban újra megjelent a nyilvánosság előtt, a szó szoros értelmében nem lehetett ráismerni. A műtétek után a megszokott 190 centis, mackós testalkatú, szakállas Dan helyett egy sudár, életvidámságtól sugárzó hölgy állt a Game Developers Conference látogatói előtt: Danielle Bunten Berry. Ha azt mondom, a játékszakma úgy állt ott elképedve egy emberként, mint akinek jeget tettek a gatyájába, talán nem állok távol a helyzet leírásától. Persze nem mindenki tudta könnyen lenyelni a történetet: a két házasság és három gyerek után nemet változtatott hősünket konzervatív családja kitagadta, ő pedig Kaliforniába költözött.

Danielle sosem tért vissza a hagyományos játékiparba. Először Paul Allen (Microsoft-társalapító, a világ egyik leggazdagabb embere) cégéhez, az Interval Research-höz szegődött el, ahol direkt női játékosokat megcélzó játékokkal kapcsolatos, mint később kiderült: totálisan eredménytelen kutatásokban vett részt, később a Mpath Interactive-nál hálózatos játékok fejlesztésével foglalkozott, köztük a MULE felújított, internetre optimalizált verziójával, a WarSporttal. Emellett vezéregyénisége lett a nemzetközi játékfejlesztő közösség kiépítésének, és állandó szónoka a Game Developers Conference-nek. Itt külön látványosságzámba menő szokása volt

pókeren visszanyerni az utazásra és szállásra költött pénzét – legendák keringenek arról a partiról, am

(a szövegnek itt a hibás forrásfájl miatt vége)

X.

Az álmodozó technokrata: Graeme Devine

„A Trilobyte-nál elvakított minket a siker, elveszítettük a realitásérzékünket, úgy gondoltuk, mi vagyunk a világ urai. Felfújtuk a céget, elveszett a csapatérzés, az inspiráló környezet. Az id-nél megtanulták a leckét a kárunkon: kis csapat, sok tehetség, nagy játékok – Carmackék nagyon jól csinálják.”

Graeme Devine '66-ban született Skóciában, Valentin napján. Amikor nyolc éves volt, karácsonyi ajándékként kapott egy TRS-80 Tandy mikroszámítógépet, és ez egy csapásra meghatározta az élete további menetét. Hősünk hamar megtanulta a Z80-as processzor assembly programnyelvét és – kissrác lévén mi érdekelje ugye – azonnal játékokat kezdett el írni rá. Ahogy jelentek meg az üzletekben a további hobbigépek (Apple II, Atari 400, Spectrum), úgy tanulta ki azok minden fortélyát is. Mire a középiskoláig jutott, ahol egyáltalán esélye lett volna rá, hogy ilyesmit tanítsanak neki, Graeme rutinos programozó volt, amolyan ösztönös fajta, minden elméleti és matematikai háttér nélkül. 14 éves korában kezdett külsősként dolgozni az Atarinak. Tucatnyi, mára elfeledett játékot írt meg a létező összes akkori platformra, a legismertebb ezek közül a Pole Position (az első igazi Forma 1-es játék, veterán olvasóink talán még emlékezhetnek rá C64-ről), ami miatt egy évvel az érettségi előtt kis híján ki is rúgták az iskolából. Szorított a határidő, hát ellógott egy hetet a suliból, hogy be tudja fejezni a programot. Az Atarinak minden befolyását latba kellett vetnie, hogy az iskola felülbírálja Graeme kicsapásának döntését.

Az oktatással ily módon kissé hadilábon álló hősünknek esze ágában sem volt egyetemre menni, inkább belevetette magát a felfutóban levő játékiparba. Az Activision angol divíziója szerződtette le, béreltek neki egy lakást Londonban, ahonnan tovább ontotta a játékokat. A lakásról érdemes tudni, hogy ez az az apartman volt, ahol valamikor a híres színésznő, Joan Collins lakott. Máig Graeme kedvenc poénja, hogy ami egy nemzedék legforróbb álma volt (Joan Collins hálószobájában tölteni egy éjszakát), azt ő húsz éves korára már nemcsak megtapasztalta, de meg is unta. Az Activision UK kötelékében a híres verekedős játék, a Double Dragon volt a legnagyobb sikere – ezt már megírta PC-re is, és ezzel kötelezte el magát a PC, mint komoly platform mellett. Később még tovább lépett, és máig a Macintosh rajongójának és egyik legnagyobb propagálójának számít.

'86-ban hősünk Amerikába költözött, és a Lucasfilm Gamesnél (a mai LucasArts) vállalt állást. Itt a legjelentősebb műve a BallBlazer című akciójátékkal volt (tíz év múlva a Playstationös

remake-je lett igazi klasszikus), de hamar továbbállt Lucas cégétől is, hogy végül az akkori idők legnagyobb kiadójánál, a Virgin Mastertronicnál horgonyozzon le. Eleinte itt sem talált igazán kedvére való kihívásokra - ennek ellenére a 7Up Spot című logikai játéka szolid világsiker lett -, viszont összehaverkodott egy hozzá hasonlóan kielégítetlen és nagyravágyó grafikussal, Rob Landerossal. A huszonéves programozó, és a negyvenes ex-képregényrajzoló hippi meglepően jól kijött egymással, és amikor '90-ben egy a szokásosnál is bugyutább program elkészítését bízta rájuk a Virgin (a McDonaldsot reklámozó McKids című platformjátékát), kitalálták hogy fellázadnak, és csak olyan játékot hajlandók ezután készíteni, ami nekik is tetszik. Az elhatározás egy New York-i konferenciára való utazás közben született, ami egy új adathordozó, a CD számítógépes felhasználásáról szólt.

Míg a közönség nagy része a „hű, egyetlen lemezen egy egész könyvtárnyi anyagot tárolhatunk” kómájában hevert, hőseink már tudták, mit akarnak: egy CD-alapú játékot, ami a hatalmas tárolókapacitást sosem látott minőségű grafika, video- és zene lejátszásra használja. Még a hazafelé vezető repülőúton megszületett a leendő játék alapkoncepciója, pontosabban két verzió: az első a Clue című klasszikus nyomozós társasjáték adaptációja, a másik ugyanez egy kicsit extravagánsabb formában, a Twin Peaks tévésorozat feldolgozásaként. Egy hét sem telt bele, és a két ötlet összegyűréséből létrejött a 7th Guest első designdokumentációja: egy gótikus kastélyban játszódó horrorisztikus-misztikus történet, logikai aljátékokkal, és videobetétekkel. Igen ám, csakhogy a hőseink által kalkulált költségvetés 600 ezer dollár lett volna, a háromszorosa annak, amivel a Virgin akkoriban dolgozott. Ráadásul a cég inkább a konzolok felé akart nyitni, mint az akkori PC-k egy ezreléknyi részében meglévő CD-meghajtók felé. A dilemmát Martin Alper, a Virgin nagyfőnöke oldotta meg: formálisan kirúgta hőseinket, majd mint külsős cégnek ajánlott nekik szerződést a játékra. Így Graeme-ék csapata, és a kísérleti szuperprojekt nem volt annyira szem előtt, hogy bárkit is a kelletnél jobban zavarjon a Virginben. '91 januárjában így – végső soron kényszerűségből – megszületett a Trilobyte.

Hőseink a nyüzsgő Kaliforniából a békés Oregonba költöztek egy Jacksonville nevű kisvárosba, irodának pedig kibérelték a helyi kocsmának helyet adó épület emeleti részét. Graeme és Rob mellett harmadikként Robert Stein grafikus csatlakozott a társasághoz, titkárnőnek pedig felvették a már említett kocsmá pincérnőjét. Stein a születőfélben levő DOS-os 3D Studio grafikus modellezőprogram egyik bétateszttere volt, és az ő ötlete nyomán a digitalizált filmek mellé a látványvilág meghatározó elemeként 3D-ben renderelt helyszíneket terveztek, előre felvett kameramozgásokkal. Végül a képet Matt Costello, alig ismert horroríró felvétele tette teljessé, aki félelmetes és misztikus atmoszférát varázsolt a játékba.

A munkát fájdalmasan sok buktató nehezítette. A filmek felvételénél például némi hiba csúszott be, több szereplő szellemszerű aurát kapott vagy áttetsző lett – és mivel már nem volt pénz újra felvenni a jeleneteket, Costello teljesen átírta a történetet, hogy a hibásan megjelenő szereplők kísértetek legyenek. Azt sem volt egyszerű összeegyeztetni, hogy maga a program Jacksonville-ben, a grafika Bostonban, a zene Texasban, a sztori pedig New Yorkban készült. Graeme mindenesetre a szervezés mellett jól haladt a GROOVIE kódnevű engine-nel, aminek a 3D-s látképet kellett megjelenítenie, és a videokat lejátszania.

A CD, mint adathordozó nagyobb problémákat hordott magában, mint előre látható volt. Az adatok beolvasása a lemeztől elég lassú volt (egyszeres sebességű CD-ROM-okban tessék gondolkodni!), a fájlok merevlemezre másolása pedig az akkori méretek mellett kizárt. Graeme tehát kénytelen volt feltalálni a videostreaminget, azt a ma standardnak számító technikát, amikor az adatokat egyszerre, folyamatosan olvassuk be, és játsszuk le, ahelyett hogy először betöltenénk az egész fájlt, majd utána lejátszanánk. '92 tavaszán világraszóló botrány indította be a 7th Guest reklámkampányát. A chicagói CES kiállításon a Virgin standján mutogatták a félkész játékot. A GROOVIE, és a streaming még nem volt tökéletes, így a demót felmásolták a bemutató gép winchesterére, onnan ment a videolejátszás, és egy audio CD szolgáltatta a zenét. Mivel a CD megható LED így folyamatosan pislogott, mindenki azt hitte, onnan olvassa a program a videót – és persze mindenki totálisan el volt ájulva. Egészen addig, míg egy szemfüles újságíró egy óvatlan pillanatban ki nem nyitotta a CD-meghajtót, és fény nem derült az átverésre. Meglepő módon a botrány nem tett annyira rosszat a játék körüli hírverésnek, és amikor egy év megfeszített munka után a következő kiállításra már a csaknem kész játékot hozták el, látszott, hogy a 7th Guest annyival jobban néz ki minden egyéb játéknál, és annyira más élményt nyújt, aminek csak egy eredménye lehet: a kasszasiker fogalmának újradefiniálása.

De ne szaladjunk ennyire a előre, hiszen még meg sem jelent a 7th Guest, amikor '92 őszén hőseink már a folytatást kezdték tervezgetni. A 11th Hour története 70 évvel a 7th Guest sztorija után játszódott, ugyanabban a kísértetjárta kastélyban. A problémák ott kezdődtek, amikor a videók rendezésére felvették David Wheeler reklámfilmrendezőt, akivel Landeros nagyon jól kijött, Graeme pedig nagyon nem. Wheeler teljesen átírta Costello folytatás-sztoriját, a szexre és erőszakra helyezve át a hangsúlyt a misztikus történetben. '93 tavaszán végül késhegyre menő viták után ezt, a Wheeler-féle változat jeleneteit vették fel, 135 ezer dolláros költséggel (a 7th Guest hasonló költsége 35 ezer volt). Még mielőtt végzetesen kiéleződtek volna a csapaton belüli viszonyok, '93 áprilisában megjelent a 7th Guest, és az előzetes várakozásokat is felülmúlva mindent lesöpört a piacról. Az első, 60 ezer darabos szállítmány egyetlen nap alatt elfogyott a boltokból, a nép egyszerűen megveszett a játékért. A CD-ROM gyártók imáikba foglalták a játék címét: abban az évben 300%-os keresletnövekedést regisztráltak, jórészt a 7th Guestnek köszönhetően. Ami villámgyorsan túllépte az egymilliós, majd karácsonykor a kétmilliós eladott példányszámot is, és máig a tíz legnagyobb sikerű PC-s játék között tartják számon.

Időközben Wheeler leszállította a 11th Hour megvágott video-anyagát, összesen 64 percnyi mozit. A GROOVIE, ami a 7th Guest jeleneteivel, és a zárt, statikus térben mozgó szellemalakokkal sikerrel birkózott meg, az új, kis hatásfokkal tömöríthető filmekkel, a nyílt terekkel, a sok mozgással a háttérben, a sok szereplővel, a dinamikus kameramozgásokkal, vágásokkal és közelképekkel nem tudott mit kezdeni. Rob és Wheeler nem engedte újra felvenni a videokat, a GROOVIE-t tehát újra kellett írni, ami a '94 tavaszára kitűzött premierdátumot alapvetően megbuktatta. Az eredetileg a megjelenés idejének szánt időpontban kezdte Graeme másodszor újrírni az engine-t, ekkorra kristályosodott ki ugyanis maga a játékmenet, aminek a központjában a kastélyban zseblámpával mászkáló főhős állt. A lámpa pásztázó fénye 256 szín mellett egészen ronda volt, így át kellett állni 16 bites színmélységre, minden addig elkészült grafikát, és azzal kapcsolatos kódot kidobva. Az aggódó hangokat azonban elhallgattatta a 7th Guest továbbra is tartó diadalmenete, és a zsákszámba érkező pénz.

Egy év alatt több, mint ötmillió dollár érkezett a Trilobyte-hoz, amit a tulajdonosok az utolsó centig visszaforgattak a cégbe. A Nintendo egymilliót fizetett a 7th Guest exkluzív konzolos jogaiért, úgy, hogy még vagy öt évig nem volt olyan gépük, ami képes lett volna a játék futtatására. Utóbb kiderült, csak azért dobtak ki egymilliót, hogy nehogy a Sega vegye meg a jogokat. A Trilobyte ijesztő ütemben kezdett hízni, '94 nyarára elérte az 50 fős létszámot, és a kocsmából először egy viktoriánus kastélyba, majd egy szupermodern banképületbe költöztek. A szórakoztatóipar legnagyobbjai könyörögtek Graeme-éknek, hogy dolgozzanak együtt: a Paramounttal a híres horrorregény, a Congo megjátékosításáról tárgyaltak, a 20th Century Foxszal egy X-Akták alapú játékról, de szoba jött témaként a Szárnyas fejedelmű (ezt később a Westwood készítette el), sőt, a horroríró Clive Barker is mindennapos vendége volt egy időben hőseinknek. A sok lehetőségből Graeme-ék a Disneyt választották, és a Dog Eat Dog című politilusszimulátor elkészítését, valamint házon belül álltak neki Project DNA néven egy sci-fi-horror játéknak.

A tárgyalások mellett világossá vált, hogy a 11th Hour lekési '94 karácsonyát is, ráadásul elfogyott a projektre adott Virgin-féle büdzsé, félmillió dollár. Graeme-ék nem törődtek a figyelmeztető jelekkel, zsebből finanszírozták tovább a fejlesztést. A két alapító közötti viszony teljesen elmérgesedett, '95 tavaszára eljutottak addig, hogy kizárólag emailben érintkeztek egymással. Graeme-en az idegkimerültség jelei mutatkoztak, átállt a délután négytől hajnali hatig tartó munkaidőre, teljesen elszigetelte magát, és a saját nyakába vett minden programozói munkát. Mivel a pénz továbbra is dőlt (Paul Allen, egykori Microsoft-társalapító dobott be ötmilliót a közösbe, miután a 7th Guest bevételei csökkenni látszottak), a cég további projektekbe fogott.

A Landeros-Wheeler páros a később az Ördög ügyvédje forgatókönyvírójaként hírnevet szerzett Andrew Neidermannel vágott bele egy újabb megaprojektbe, a Tender Loving Care-be. A túlfűtött hangulatú, sok szexszel megtámogatott játék egy gyermeküket balesetben elvesztett házaspár és a nekik segíteni próbáló nimfomániás pszichológusuk közti bonyodalmakról szól, a lineáris sztori helyett rengeteg választható történetszállal: a játékos rendbehozhatta a család életét, de akár perverz játékokba is bonyolódhatott. A TLC filmfelvételi költségei elérték a 800 ezer dollárt. Emellett beindultak a rajzfilm-kalandjáték Clandestiny munkálatai is, aminek csak az animációira 200 ezret fizettek ki egy tajvani cégnek. Totális káosz uralkodott el a cégben, ember nem akadt, aki átlátta volna a sok játék alakulását, a pénz számolatlanul dőlt be az ajtón, és ki az ablakon, a projektek mindenféle költségvetés, dokumentáció és ellenőrzés nélkül burjánzottak.

'95 végén megjelent a 11th Hour, négy CD-nyi, 24 bites színmélységű extrém horromozival. Úgy nézett ki, megismétlődik a 7th Guest sikere, de a karácsonyi örület után kiderült, még az első szállítmány (félmillió példány, minden idők legnagyobb játék-előrendelése az idő szerint) sem fog elfogyni. A fő probléma abban állt, hogy a DOS alá fejlesztett játék igencsak háborús viszonyban állt az akkor pár hónapja megjelent Windows 95-tel, amire a játékosok nagy része éppen átállt. Rengeteg hiba maradt a programban, a legnagyobb kaland a játékban maga a sikeres installálás volt. Az összesen kétmillió költséggel elkészült játék ugyan nem bukott meg egyértelműen, de ez is elég volt ahhoz, hogy kijózanítsa Graeme-éket. A Dog Eat Dog projektet

leállították (800 ezer dollárt öltek bele addigra) ahogy a többi pénznyelőt is. Landeros viszont tovább erőltette a Tender Loving Care-t, aminek a költségei elérték a másfél millió dollárt.

Graeme úgy érezte, leáldozott a film-kalandjátékok kora, és egy Descent-szerű internetes shooter fejlesztésébe fogott bele, Millenium címen. A Virgin közben teljes erővel toltá volna a 7th Guest 3-at, de miután látszott, hogy a sem Rob, sem Graeme nem érdekelt igazán a projektben, felbontották a szerződést. A Trilobyte szénája kezdett rosszul állni, lassan kifogytak a pénzből, Graeme többször kijelentette, hogy kilép a cégből, de mindannyiszor sikerült őt visszakönyörögni a vezetőségnek. '96 végére a Trilobyte a csőd közelébe került: hogy megmentse, Paul Allen újabb 1,2 milliót investált a cégbe, Landerost és az egész Tender Loving Care projektet leépítették. Rob később a saját cégében, az Aftermath Mediában fejezte be és jelentette meg, számottevő siker nélkül. A '96-os eredmények elkeserítőek voltak: a Clandestiny 5500, a tűzoltásként gyorsan összedobott Uncle Henry's Playhouse, a 7th Guest és a 11th Hour logikai játékaiknak gyűjteménye pedig mindössze 176 (!) példányban fogyott el.

A Trilobyte utolsó mentsvára az időközben Extreme Warfare-re átnevezett Millenium lett, amire a Red Orb személyében sikerült kiadót találni. Graeme Salvation kódnév alatt új engine-t írt, de a nullára kisöpört pénztár megnehezítette a munkát. Újabb embereknek kellett felmondani, a fejlesztést pedig – mivel csak onnan várhattak pénzt - 100 százalékosan a kiadó igényei szerint alakítani. Ez teljesen kiölte a kreativitást a csapatból, akik lelkesedés nélkül, elfásultan kalapálták a játékot a Red Orb egyre újabb és képtelenebb ötleteinek megfelelőre. A kétségbeesett pénzforrás-keresésben Graeme bevállalt egy Salvation engine-es autóversenyt Baja Racing címen, eladta a 7th Guest név jogait (a Legend Entertainment akarta felújítani Unreal engine-nel, de aztán nem lett belőle semmi), és Trojan Planet cím alatt nekiállt egy RPG prototípus-fejlesztésének is, de minden hiába, ez mind csak a Trilobyte haláltusájának meghosszabbítása volt. '98 végén a Red Orbot felvásárolta az oktatóprogramokra specializálódott The Learning Company, és leállította az Extreme Warfare fejlesztését. A cég sorsa ezzel megpecsételődött, '99 február másodikán Graeme végleg lekapcsolta a Trilobyte irodában a villanyt.

A már-már tragikumba fúló történet azonban itt váratlan fordulatot vesz. Graeme u

(a szövegnek itt a hibás forrásfájl miatt vége)

XI.

A stílussteremtő: Peter Molyneux

„A Black & White fejlesztése alapvetően különbözik minden eddigi játékométól, mivel az egészet én fizetem a saját zsebemből. Milyen könnyű is azt mondani, amit mindig szoktam (és amit mindig minden játékfejlesztő szokott), hogy „ó, ha nem lett volna a kiadó felől a nyomás így meg úgy, ha nem kellett volna annyira sietni, ha kaptunk volna még egy kis időt...”! Most viszont, minden lap az én kezemben van. Csupa ász. Nagyszerű csapat, pénz, totális szabadság, semmi korlátozás. Az egyetlen tényező, ami elcseszheti a játékot, az én vagyok, egyes egyedül én. Eddig, ha egy játékot nem lett tökéletes, mindig voltak kifogásaim – most nem lesznek. Ez elég ijesztő.”

A sok amerikai sztár után most, franciásan csengő neve ellenére, egy tősgyökeres angolt köszönhetünk Mr. Molyneux személyében. Hősünk '59-ben született, a szüleinek játékboltja volt, így már egészen kicsi kora óta a játékok büvöletében élt – ez egyébként máig megvan nála, saját bevallása szerint több ezer társasjáték büszke tulajdonosa, a házában egy külön szoba szolgál a tárolásukra. A kis Peter elvetemült rossz gyerek volt, igazi anyaszomorító kölök: egyszer például St. Lucia szigetén egy nyaralás alkalmával jutányos áron eladta a saját húgát a bennszülötteknek, egy ausztráliai vakáció során pedig megpróbált kicsempészni egy befogott bébikengurut az országból (ebből az is lejön, hogy nem ment olyan rosszul az a játékbolt, ha ilyen ócska helyekre járt nyaralni a Molyneux család). Az iskolával mindig is hadilábon állt, ennek gyökere az lehet, hogy diszlexiás lévén alapvetően utálta az írás-olvasást. Ennek ellenére valahogy csak elvergődött addig, hogy diplomát szerezzen a Southampton Egyetemen, majd adatbázis-programozóként kezdett el London üzleti negyedében dolgozni. Az unalmas munka nem elégítette ki, így a '85-ben régi cimborájával, Les Edgarral saját céget alapítottak Taurus Systems néven. A Taurus továbbra is üzleti szoftvereket és adatbázis-kezelő programokat gyártott, és emellett hardver-kiskereskedelemmel is foglalkozott. Mivel ez még mindig nem hangzott túl izgalmasan, Peter kitalálta, hogy kipróbálja magát az akkor szárnyait bontogató játékiparban. Első próbálkozása az Entrepreneur című, szövegalapú menedzserjáték volt, amit egymaga írt pár hónap alatt, saját maga adta ki és terjesztette. Nem lett valami nagy siker. Oké, ne ködösítsünk: konkrétan kettő példány fogyott el belőle, abból az egyiket Molyneux anyuka vette meg.

Peter realizálta magában, hogy a játékkészítés úgy ahogy van, marhaság, és úgy tűnt, üzleti szoftvereket fog írni, míg világ a világ. Egy nap azonban csörgött a telefon: a Commodore cég nagyfőnökei hívták Petert, és felkérték, hogy készítsen az új gépközhöz, az Amigához (amit eredetileg komoly üzleti gépnek szántak!) hálózatkezelő szoftvereket. Mint kiderült, a

Commodore-nál egy véletlen folytán összekavarták két cég, a hálózati programozó Torus, és a Molyneux-féle Taurus nevét. De mivel az ajánlat szép summáról szólt, ráadásul bónusznak tíz Amigát is kaptak tesztelésre, Peter nem árulta el a Commodore-fejeseknek, hogy tévedésben élnek, hanem vért izzadva, és a nulláról kitanulva mind a hálózatok, mind az Amiga kódolásának rejtelseit, megírták a kért programot. Már-már valószínűtlennek tűnik a következő véletlen, amikor is Andrew Bailey, Peter volt iskolatársa kérte meg hősünket, mint az Amiga programozásában jártas arcot, hogy segítsen C64-es megasikeres játéka, a Druid 2 Amigára való átírásában. Ezzel tehát megvolt a programozási rutin, a játékos tapasztalat, a kapcsolatok a Commodore felé, és persze a határtalan lelkesedés – Molyneux-ék úgy döntöttek, kár lenne kiaknázatlanul hagyni a lehetőséget, és újra belevágtak a játékbizniszbe. A Taurust bezárták, és Bullfrog néven új céget indítottak. 1987-et írtunk, és bár a világ akkor még nem tudta, új fejezet kezdődött a játéktörténelemben.

Hogy az első Bullfrog játék háborús stratégia lesz, Peter háttéréből, és a táblás stratégiai játékok iránti rajongásából biztosra vehető volt. Mindössze két apró változtatást eszközölt azok alapfilozófiájában, bár ezek kidolgozása két évet vett igénybe. Az egyik a körökre osztott játékmenet real-time-ra való cserélése volt (az első játékok egyike, amelyben ez igazán jól sikerült!), a másik pedig a csapataink direkt irányítása helyett a közvetett, befolyásolásra alapozó kontroll. Ennek a tetejébe már csak egy merész alapötlet kellett: egy istent alakítunk, aki az alattvalói sorsát irányítgatja, és az ő hitük élteti. És máris készen volt a Populous, ami alapjaiban rázta meg a játékipart. Ehhez persze kellett az is, hogy hosszas kilincselés után végül az újra akkor még nyitott Electronic Arts vállalja a játék kiadását, köszönhetően annak a rögtönzött bemutatónak, amin Peter egy doboz legó segítségével demonstrálta, milyen is lesz majd a játék. Ez a legó egyébként ma a londoni Museum of Moving Image-ben látható. Molyneux egészen egyedi módját választotta a marketingnek: meghívta magukhoz a leghíresebb angol játékujságírókat, és addig itatta sörrel, míg annak szókinccse a „Populous a legjobb játék, amit valaha láttam” mondatra szűkült. El lehet képzelni, micsoda beharangozó előzetes született ebből. Akárhogy is, végül nem ez, hanem a maga idejében csodálatos grafika és az újszerű játékmenet (volt multi is, két összekötött géppel!) adta el több, mint négy milliárd példányban a programot, amit később többször is a nyolcvanas évtized legjobb játékának választottak. Új műfaj született: az istenjátékoké.

Peter és csapata a sikertől megrészesülve csapott bele a következő játékba. A Powermonger alapötlete az volt, hogy a Populous léptékét jócskán lekicsinyítik, viszont sokkal jobban kidolgozzák a harcrendszert: lesznek különféle fegyvernemek, formációk, tábornokok – szóval nagyjából a klasszikus harci stratégiák real-time-ba átültetése volt a terv, a Populous-ban már bevált izometrikus 3D megjelenítéssel. A kiadó EA teljes mellszélességgel támogatta a projektet, azonban nem egészen olyan okokból lelkesedtek, mint Peter: hősünk és a szépen gyarapodó csapat újabb szuper játékot szeretett volna, a kiadó pedig újabb milliós bestsellert. Az egyre inkább elmérgesedő viszony végül arra vezetett, hogy az első aránylag bugmentes verziót az EA hatalmi szóval véglegesnek nyilvánította és kiadta, anélkül, hogy megadta volna az esélyt a játékmenet tökéletesre csiszolására, a játékelmény és a nehézségi szint komolyabb tesztelésére.

A Powermonger ezzel együtt is elérte az egymilliós eladást, és '91-ben az Év Stratégiájának választotta minden valamirevaló újság, de igazából ez még mindig jórészt a Populousnak szólt.

A mókuserék pedig forgott tovább, a cég felhízott 20 főre, és a nagy játékok mellett kisebb, kísérletező projektekbe is belefogtak, bár ezek nem sok babért arattak. A legnagyobb visszhangot a Flood című platformjáték aratta, az is leginkább a morbid outro mozija miatt: a föld alatti csatornarendszerekből több tucatnyi pályán át végül sikeresen megmenekült boldog főhőst halálra gázolja egy autóbusz a játékos nem kis felháborodására. A következő nagy dobás természetesen a Polulous 2 kellett, hogy legyen, ami az alapjáték új környezetbe helyezésével (az olümposzi istenek intrikái közé csöppent a játékos) és a régi játékmenet apróbb újdonságokkal való megtúndelésével, fejlesztett AI-val és sokkal több stratégiai és taktikai lehetőséggel ismét csak óriási siker lett. '92 pedig ismét csak a Bullfrog éve: újabb másfél milliós eladás, újabb Év Játéka címek. Peter azonban már nemigen élvezte ugyanannak a témának a harmadik felmelegítését, és új kreatív kihívásokat keresett.

Hogy meg tudjon felelni mind a kiadó tovább erősödő nyomásának, mind a maga elé kitűzött céloknak, a következő években Molyneux eléggé belehúzott, és gyakorlatilag napi 24 órában a Bullfrognak élt. Vezette a céges ügyeket, és egyszerre vitte a csapat mindkét projektjét a hátán. Az egyik a Syndicate volt, amiben végre sikerült elszakadni a mítikus-fantasy környezettől: a zsoldosok háborúját cyberpunk környezetben, hitech fegyverarzenállal és kibernetikus kütyükkel vívhatta a játékos. Elsőrangú taktikai-stratégiai játékmenet, megint csak utolérhetetlen hangulattal megtámogatva – a siker biztos volt. Ezzel párhuzamosan fejlesztették a Magic Carpetet, ami elsősorban kód szempontjából volt világsoda. Glenn Corpes, a Powermonger fő programozója írta a 3D engine-t, ami teljes mozgásszabadságot nyújtott a játékosnak, plusz dinamikus fények, formálható terep, tükröződő víz, köd, és egyéb olyan kunsztok, amik ('94-et írunk, a Doom 2 királyságának idejét!) évekkal előzték meg a korukat. Még a 3D szemüvegeket is támogatta a játék. Persze a program ilyen trükkök mellett nem volt igazán gyors, ezért Molyneux kitalálta, hogy egy víz alatti világot kreál a játékhoz - ez indokolta volna a lassúságot.

A hardverek fejlődése (a 486DX2-66 processzor megjelenése) azonban '94 közepére utolérte a játék fejlesztését, így végül repülőszőnyegen cikázó, egymással párbajozó mágusok története lett a játékból, ami – mindenki számára megdöbbentő módon – megbukott, a Bullfrog történetének leggyengébb eladásait produkálta (ezalatt 400 ezer körüli példányszámot kell érteni). A first person shooternek korának hajnalán a világ még nem érett meg egy olyan shooterre, amiben gondolkodni kell, taktikázni és erőforrásokat gyűjteni, technikailag pedig hiába volt világbajnok, akkoriban még nem ez adta el a játékokat. És még mindig nincs vége az sűrű '93-94-es évadnak, Peter ugyanis a két projekt mellett éjszakánként egy harmadikon dolgozott: ez volt a Theme Park, a vidámpark-szimulátor, amiben a képregényszerű grafika, és a vidám hangulat komoly gazdasági szimulációt rejtett. A játék nem volt egészen Molyneux magánszáma, a programozási munka nagy részét egy 16 éves (!) zseni (a szó szoros értelmében: 12 éves korában ifjúsági világranglista-vezető sakknagymester volt), Demis Hassabis végezte – ő ma a Republic című megajáték vezető programozója. A játék fogadtatása végül igen vegyes volt: Amerikában egyértelműen megbukott, Európa viszont megőrült érte, négy évig (!) tanyázott az eladási listák élmezőnyében, az eladási mutatók végül 3,5 millió fölött álltak meg. Mindezt úgy, hogy két héttel a megjelenés előtt az EA parancsára kidobták a félkész multiplayer módot a játékból.

A naptár '95-re fordult, és egyértelmű volt: a Bullfrog több, mint tízmillió eladott játékkal, és rajongók százezreivel a háta mögött a csúcsra ért. A világ Molyneux lábai előtt hevert, mindenki

elhitte, hogy bármi, amihez ez a pali hozzányúl, menten arannyá válik. Hősünk pedig úgy gondolta, ideje komolyabb pénzre váltani eddigi sikereit, és nagy kegyesen engedett az őt kitarotán ostromló EA-nak: eladta nekik a céget. Mint kiderült, óriási hiba volt azt gondolni, hogy a tulajdonosváltás semmit nem változtat, a mohó kiadó – ahogy azt például a Maxis esetében is láthattuk – most is futószalag-nagyüzemet csinált a csúcs kreatív szupercsapatból. Alig néhány hét telt csak bele, és a cég a négyszeresére, 90 főre fújódott fel, és nem kevesebb, mint hét játék párhuzamos fejlesztése zajlott a gyárban: az Indestructibles című szuperhősös FPS, a Creation a Magic Carpet eredeti ötlete (vízalatti világ) alapján, a Gene Wars (egyszerű kis RTS), és három Bullfrog-kasszasiker folytatása: a Magic Carpet 2, a Syndicate Wars és a Theme Hospital. Hetediknek pedig Peter legújabb ötlete, a minden RPG-k alapötletét kifordító, és a gonoszokat főszerepbe helyező Dungeon Keeper.

Egyszerre hét játékot felügyelni, és közben a céges ügyeket is kézben tartani, na meg végeláthatatlan EA-s értekezletekre járni (merthogy az üzlettel járt egy EA-igazgatóhelyettesi poszt is), több mint lehetetlen volt Peter számára. Az EA-nak azonban ez sem volt elég, alig fél évvel a felvásárlás után követelni kezdték, hogy Molyneux-ék a sok fejlesztés mellett végre kész terméket is tegyenek le az asztalra. '95 júniusára addig fajult a helyzet, hogy a kiadó ultimátumot adott: hat héten belül szállítani kell az akkor kb. egy éve fejlesztés alatt álló Magic Carpet 2-t vagy a Dungeon Keepert. Peter nem várta meg, mi jön a „Különben...” kezdetű félmondat után, inkább a maga módján válaszolt a kihívásra: fogta a Magic Carpet engine-jét, és hat hét alatt (!) összeütött egy arra alapuló egyszerű arcade versenyjátékot, a Hi-Octane-t. Persze másfél hónap alatt alatt egy Molyneux szintű zseni sem tud csodát tenni (nem is ez volt a cél, hanem a „jó munkához idő kell” közhely bizonyítása), és bár a játékot kiadták, az természetesen óriásit bukott. Naná, hogy erre az EA is bekeményített: azonnal leállította az Indestructibles, és a Creation fejlesztését. Molyneux-nél volt a labda, ő pedig az egyetlen lehetséges módon válaszolt: felmondott. Na erre már megjött az esze az EA fejesének is, és végül a több hónapos háborúskodást aránylag tűrhető kompromisszum zárta le: Molyneux marad arra a pár hónapra, amíg a Dungeon Keepert befejezi, lemond az EA-beli posztjáról, és nem vesz részt a többi Bullfrog-projektben.

A pár hónapból aztán több, mint másfél év lett, miközben a Peter által kinevelt ifjú tehetségek meglepően jól muzsikáltak a többi, gazdátlan játék készítése során. Két név kívánczik az élre: Jonty Barnes, aki 16 éves kora óta dolgozott Peterrel, valamint Mark Webley, aki civilben Molyneux sógora – egyébként pedig mindketten programozók. Főként az ő munkájuknak köszönhetően, még '95-ben, alig fél év csúszással megjelent a Magic Carpet 2 (csak megismételni tudta az előd felemás sikerét), és a Gene Wars (a Command and Conquer árnyékában szinte senki nem vette észre). Majd a következő évben a Syndicate Wars (szolid siker), '97-ben pedig a Theme Hospital, ami végre hozta a régi Bullfrog-formát, ellenállhatatlan humorával, és egyedi játékelményével újra áttörte a milliós eladási álomhatárt. Mi az hogy áttörte, máig is töri, a budget kategóriában ma, 2003-ban is Európa-szerte toplistás, Angliában pedig rekordtartó azzal, hogy 204. (!) hete szerepel a budget eladási top10-ben.

Mindeközben Peter teljes erőbedobással a minden idők legjobban várt játékának kikiáltott Dungeon Keeperen dolgozott. A kezdeti RPG-konceptió stratégiára változott, a játék pedig alakult, alakult, de csak nem akart elkészülni. '97 tavaszán, amikor a projekt már közel két évnyi

csúszást szedett össze, az EA végképp besokallt, és leállította a projekt finanszírozását. Molyneux ismét ellentmondott a kiadóóriásnak, átköltöztette a DK-csapatot a saját lakásába, a fejlesztés utolsó két hónapját a saját zsebéből fizetve fejezte be a játékot. Ebbe a két hónapba még belefért egy alapvető újratervezés, de az eredetileg tervezett online módot (ahol 500 játékos ostromolhatta volna egymás labirintusát) kénytelenek voltak kivágni. A legjobban várt játék hamar a legünnepeltebbé vált, a kritika fogadtatása elképesztő volt, máig csúcstartó a játékmagazinok 95%-os értékelési átlaga. A vásárlóké szintén: félmillió eladott példány egy hónap alatt (ez is rekord volt, míg a Diablo meg nem jelent), majd kétmillió körüli összeladás. Így Molyneux végül dicsőségben úszva hagyhatta el a Bullfrogot és az EA-t, hogy legjobb embereit is magával csábítva új céget alapítson.

Az új szupercsapat megalakításánál Molyneux kínosan ügyelt arra, hogy a Bullfrog-történetből ismert buktatókat elkerülje. Szigorúan egyprojektes kis csapat, 20, maximum 25 fővel. Önfinanszírozás, a lehető legkevesebb függés a kiadótól - ami ironikus módon megint csak az Electronic Arts lett. A céget Webley éppen akkor elpusztult hörcsöge után Lionheadnek nevezték el (eredetileg Red Eye lett volna a név, de az utolsó pillanatban kiderült, hogy ez már foglalt). A megalapításától a sajtó és a játékosok figyelmének középpontjában álló csapat, mielőtt az első játékba belefogott volna, fél évig csak a különféle programozási eszközöket és magát az engine-t készítette. Három játékötlet állt sokáig versenyben: Hassabis már akkor a Republic forradalomszimulátorának ötletét erőltette, Webley egy börtönből szökdösős játékot képzelt el, de végül Molyneux gyermeke, a Black & White került ki győztesen az ötletversenyből, ami nagyjából a Populous alapjain nyugvó, rengeteg új ötlettel megtűzdelt újabb istenjáték volt. '98 Valentin-napján Peter legépelte a játék kódjának első sorát, és megkezdődött az újabb Molyneux-féle játékfejlesztő maraton. A '99-es E3-on már a Dungeon Keeperen is túltevő rajongás várta a félkész játékot, a mindent ütő grafikát, az elképesztő AI-t, az újszerű irányítást (a DK 280 ikonja után egy gyakorlatilag interface nélküli játék!), a hihetetlen engine-t, a játékos kezébe adott korlátlan szabadságot.

Egyet nem értett senki: hogy miről is fog szólni ez a játék, mit is kell majd benne csinálni. A totális szabadságra, a világszimulációra való törekvés kis híján megölte a játékot, hónapokat szívott a csapat a sztori, a küldetések megvalósításával, a mentés-töltés funkcióval, a multiplayerrel, nem is szólva a játék alapvető filozófiájának (a játékos jó, illetve gonosz cselekedeteire való reagálás) megvalósításáról. Késhegyre menő viták folytak arról, hogy vajon gonosz cselekedet-e állatokat ölni a húsukért, hogy egyáltalán mi a jó és mi a gonosz. Tiszta szerencse, hogy az AI fő programozója, Richard Evans filozófiai doktorátust szerzett Cambridge-ben, nélküle talán máig a vegetarianizmusról vitáznának a lionheades srácok munka helyett. Hasonló elvi problémák miatt változtatták meg az eredetileg embernek szánt titánokat hatalmas állatokra: a pofozkodással és simogatással történő nevelés egy állatnál elmegy, de amikor mondjuk egy kislányt kell megütnie a játékosnak, mindjárt más a helyzet. Rengeteg kidobott és újratekített munka után 2000 közepére úgy tűnt, a játék a kész állapothoz kezd közelíteni. Jellemző a program nagyságára, hogy az alfa verzió elfogadásához a kiadó egy kérdőívet küldött, amin több, mint 10 ezer kérdés várta, hogy beikszeljük az „igen, működik” választ.

Az eredetileg a kiadás dátumának szánt napon, szeptember 23-án elkezdődött a belső tesztelés rémálma. Itt ütött vissza igazán a játékos kezébe adott szabadság, elképesztő mennyiségű apró és nagyobb programhiba, beállításbeli gubanc adódott ebből, a multiplayererről nem is beszélve – aminek léte egyébként egészen 2000 decemberéig kérdéses volt. Három hónapos hősies hajtás után, karácsony előtt két nappal végül sikerült leadni a késznek minősített játékot, és a Lionhead ajtajára két hétre kitehették a „szabadság miatt zárva” táblát. Újév napján jött a feketeleves: az EA teszterei további 3000 (!) hibát találtak a programban. Ezt persze lehet úgy is nézni, hogy a 2,5 millió soros programban egész jó arány. Az utolsó ismert bugot végül február 22-én hajnalban sikerült kivégezni, és a Black and White több, mint 3 év munka, és 6 millió dollárnyi fejlesztési költség után kikerülhetett a boltok polcaira. Mit mondjak, vegyes fogadtatásra lelt. A világ egyik fele túlradó örömmel lelkesedett, a másik fele nem tudta mire vélni a játékot, és a világ leghülyébb tamagocsijának kiáltotta ki (az imént említett egyik fél azért gondoskodott a másfél millió eladott példányról). A

(a szövegnek itt a hibás forrásfájl miatt vége)

XII.

A csendes sztár:

Robert Huebner

„Szerencsés vagyok: azon kevés játékfejlesztő közé tartozom, akik maradéktalanul tudják élvezni munkájuk gyümölcsét, a kész játékot. Programozóként mindig csak egy-egy kis részletre látok rá az egész programból: ma egy kis útkereső algoritmus, holnap ütközésvizsgálat, AI vagy hálózati kód... de a teljes, összeállt játékot én is csak akkor látom, amikor a játékosok. Persze megtehetném, hogy béta környékén beülök a teszterekhez és megnézem a játékot, de ezt sosem teszem. Olyan lenne, mintha előre kilesném a karácsonyi ajándékomat.”

Játékprogramozók között ritka, hogy valakinek a karrierje olyan simán, ahogy a nagykönyvben meg van írva, induljon, mint Rob Huebneré. Miután kitanulta a szakmát, kiváló eredménnyel elvégezte az egyetemet, Dallasban helyezkedett el egy cégnél, ami mainframe gépekre írt operációs rendszereket. Bár gyerekkora óta a számítógépes és egyéb játékok jelentették az életét, Rob sokáig nem hitt abban, hogy játékfejlesztésből komolyan meg lehet élni. Ez a véleménye akkor változott meg, amikor a kilencvenes évek elején Dallasban összeakadt pár volt egyetemi évfolyamtársával, akik éppen a Duke Nukem 3D-n dolgoztak, ugyanolyan jól kerestek mint ő, ráadásul a média reflektorfényében sütkéreztek, mintha csak popsztárok lennének. Több se kellett Robnak, azonnal beadta az önéletrajzát egy tucatnyi játékfejlesztő céghez. Meggyőző szakmai háttere miatt válogathatott az ajánlatok között, amik közül végül jó érzékkel egy éppen induló, mindössze nyolc főt számláló csapat, a Parallax invitálását fogadta el.

A kezdeti lépések

'93-at írtunk és a világ az első first person shooterek bűvöletében élt. A Parallax ezt a hullámot akarta meglövelni, sőt, tovább gerjeszteni: játékuk, az Inferno ugyanis a tér minden irányába 360 fokos mozgási szabadságot kínált. Az első verzióban még úrállomások között lehetett vadászgépekkel kergetőzni, ez azonban túlzottan szimulátorszerűnek hatott, így a játékot végül az FPS-hagyományoknak megfelelően föld alatti folyosók labirintusába helyezték át. Rob a hálózatos játékért felelős programrészek megírását kapta a forradalminak ígérkező játékban, ami a korát megelőzően fantasztikusra sikeredett: 8 játékos nyomhatta a deathmatchet hálózatban, gyors volt, mint a veszedelem, és stabil, mint egy kőszikla. Akármilyen újszerűnek, és sikervárományosnak is nézett ki a játék, a kiadás körül mégis gondok akadtak: az első tervek szerint a kor nagy shareware-mágusa, az Apogee adta volna ki a Doomhoz és a Duke-hoz hasonló „az első pár szint ingyenes, a többit rendeld meg tőlünk” módszerrel, de végül az üzlet hosszas egyeztetések után kútba esett. Az utolsó utáni pillanatban érkezett az Interplay: Brian

Fargo meglátta a játékban a kincset és azonnal kiadta, egyetlen kérése volt csak: a címet kellett megváltoztatni, az Inferno túl doomos volt - hát így született meg a számítógépes játékok egyik legnagyobb legendájának számító név, a Descent.

A totális mozgásszabadság, a gravitáció legyőzése, és a hagyományos FPS-ek vérgőzös hangulatának elhagyása már elég lett volna a világ lehangolásához, a 3D-s hang, a tanulásra képes AI (!) erre még rátett egy lapáttal, az egészre a koronát pedig a multiplayer tette fel. Rob IPX-alapú netkódja olyan jól sikerült, hogy ez adta az alapját később a KALI nevű netes játékmenedzser rendszernek (ez olyasmi volt, mint ma a GameSpy), ami az internetes játékhöz TCP protokollra fordította a Rob IPX-es adatfolyamát, majd vissza. Ennek köszönhetően a Descent lett az első igazán elterjedt internetes akciójáték, egyben a '94-es év egyik legnagyobb bestsellere. A játékosok mellett a kritika is meghajolt a Descent előtt: az Interaktív Művészetek és Tudományok Akadémiája az év játékának választotta, a G+ Magazin pedig '95-ös szavazásán pedig a legjobb akciójáték és a minden idők legjobban megírt kódja díjat is besöpörte.

Bármilyen világsiker is lett a Descent, a Parallax és az Interplay elügyetlenkedte a folytatást, Rob szemszögéből nézve legalábbis. A közvetlen folytatás, a Descent 2 még nyújtott némi kihívást számára (újabb technikai csoda volt a program, '96-ban már 1280*1024-ben futott, 3D-s fény-árnyék számításokkal), az azután következő projektek azonban már vajmi keveset. Részt vett a későbbi Bioware-csapat első játékában, a Shattered Steel című Mechwarrior-klónban, és a csúfosan megbukott Dragon Dice című gyűjtögetős-dobókockás stratégiában (érdekesség, hogy mindkettőben egy-egy magyar származású kolléga, előbbiben Denis Papp, utóbbiban Vance Kovacs oldalán), aztán vette a kalapját. Új munkahelyén, a LucasArtsnál olyan kihívás várta, amit a Descenttel egyszer már megoldott: a first person shooterek királyi címének elorzása Carmackék elől.

Az Erő érintése

A felemás sikerű Dark Forces folytatásához meglepően kicsi, de annál profibb csapatot toboroztak Lucasék. Rob ismét a hálózati kódért volt felelős, emellett megalkotta a COG scriptnyelvet, ami lehetővé tette a Jedi Knight védjgyévé vált kalandjátékszerű pályák megvalósítását, és a Sith általános játékengine-t, ami olyan jól sikerült, hogy még évekig ezt használta minden Lucas-akciójáték. A kalandos, sztoriközpontú játékmenetnek köszönhetően a Jedi Knight óriási siker lett, és – bár a Dark Forces után senki nem hitt benne – keményen megállta a helyét a kor FPS-csodái, a Quake 2, és az Unreal mellett. A játék megjelenése után hetek teltek csak bele, és szinte a teljes készítő csapat szétszóródott a szélrózsa minden irányába. Hiába no, nem tesz jót az ember munkakedvének, ha minden ötletét visszadobják, mert az nem illeszkedik a Lucas kitalálta Star Wars világ keretei közé. Ez az időszak egyébként igencsak vérzivataros volt a LucasArts számára, ekkoriban távozott Rob mellett Lawrence Holland (az X-Wing-sorozat atyja), valamint Tim Schafer és Ron Gilbert, akiknek a legendás Lucas-kalandjátékokat köszönhetjük. Hősünk útja még Lucastól is tudott felfelé vezetni: a Blizzard kötelékébe állt be, ahol a Starcraft munkálatainak utolsó hónapjainak nagy hajtásába segített be – azonban ez csupán rövid kitérőnek bizonyult a következő nagy lélegzetű kaland előtt.

Vér- és egyéb szívás

Rovatunk eddigi történeteiben már sokszor láttuk, hogy kipróbált, tapasztalt játékfejlesztők 3-5-10 év munka után szinte kényszeresen kezdenek el sóvárogni saját cég alapítása után. Rob esetében ez a gondolat '98 márciusában öltött testet, amikor Ray Gresko (a Jedi Knight vezető tervezője) és Steve Tietze (a Rogue pályatervezője) társaságában megalapította a Nihilistic Software-t. Hőseink ars poeticája szerint kizárólag vérprofikkal hajlandók dolgozni, bennük viszont megbíznak, és szabad kezet adnak nekik. A nihilista karrier egészen álomszerűen indult: egy héttel a csapat megalapítása után, mindössze annyi ötlettel, hogy „a világ legjobb RPG-jét akarjuk megcsinálni, first person nézetű, horrorisztikus, sötét történetű”, az Activision 1,8 millió dolláros, két éves szerződést írt alá Robékkal, ráadásul a kezükbe adta a legmenőbb szerepjátékos világot, a Vampire licenszét. A projekt első hónapjai megfelelő iroda, valamint programozók és grafikusok felkutatásával telt. Előbbit végül igen illusztris környezetben, az Industrial Light and Magic és a Pixar közvetlen szomszédságában sikerült találni, utóbbiakkal pedig 12 főre duzzasztották fel a csapatot. Mivel kivitelezésben a first person shootereket, kezelésben viszont a point and click kalandjátékokat akarták követni, egyetlen piacon kapható 3D engine sem felelt meg a követelményeknek. Ezért Rob a projekt első évét saját grafikus engine, a Nod (nem a C&C-s NOD-ról, hanem a Vampire világának bibliájáról, a Nod Könyvről kapta a nevét) fejlesztésével töltötte.

Az engine-hez a QERadiant nevű Quake-pályaszerkesztőt licenszelték, a scripteléshez pedig saját nyelv helyett a Java használata mellett döntöttek – és csodák csodájára a dolog működött! Hamar kiderült azonban, hogy a 800 évet felölelő történettel hatalmas munkát vettek a nyakukba a srácok, külön embert kellett felvenniük, aki csak a játékban fellelhető tárgyak adatait vitte be a rendszerbe. Nem kevés problémát jelentett a forradalmian új multiplayer mód, a Storyteller (az egyik játékos szerepjátékos mesélőként, Dungeon Keeper-szerűen irányítja a hősök ellen a gonoszokat, és alakítja a történetet) megvalósítása sem. És persze ott volt a felpörgetett technikai fejlődés, amit folyton követni kellett: a fejlesztés kezdetén jöttek ki az első Voodoo 2 kártyák, és a Glide volt a divat, a végén már GeForce 2 volt a csúcspont, és kizárólag D3D létezett. A Nihilistic mindezen akadályokat sikerrel vette, a projekt során mindössze két hónap csúszást szedett össze, és 12 emberrel végül egy egészen fantasztikus, kreatív játékot rakott össze, ami aztán a fejlesztőkön abszolút kívülálló módon hasalt el. A bűnöst Diablo 2-nek hívják, ami a Vampire-rel egyszerre jelent meg, és csúnyán letarolta előle a piacot: Roberték remeke alig 200 ezer eladott példánnyal került a Méltatlanul Elfeledett Klasszikusok feliratú süllyesztőbe.

...és a jövő

A vámpiros kaland után hosszú időre hallgatásba burkolózott a Nihilistic-főhadiszállás, Robert is mintha teljesen abbahagyta volna a szakmát, élt, mint hal a vízben: elkezdett 3D programozást tanítani a Berkeley egyetemen, a Game Developers Conference egyik fő szervezője lett, rákapott az Everquestre és a Magic the Gatheringre – de konkrét játékfejlesztésről vagy két évig egy szót sem ejtett. Aztán tavaly kiderült a turpisság: a Blizzard bedolgozójaként (mégsem volt hiába az a

pár Starcraft-hónap!) a nihilista srácok a Stracraft: Ghoston dolgoznak. Robert Huebner előéletéhez illően hatalmas kihívás: a PC-n elképesztően népszerű világot bevinni konzolokra, ott is egy egészen új játékstílusba, s mintegy mellékesen hazai pályán legyőzni a Metal Gear Solidot és társait, a legjobb konzolos taktikai-akciójátékokat.

XIII.

Az örök második:

Tim Sweeney

„Az Epic, akárcsak az id vagy a 3DRealms gyökerei a shareware-időkbe nyúlnak vissza, és ez az egyik legnagyobb erősségünk, ezért számítanak ezek a csapatok a FPS-piacot mozgató fő kreatív erőkhöz. Mind csóró programozóként kezdtük, akik összeütnék egy szabadon terjeszthető demót, és reménykednek, hogy az embereknek megtetszik, és megrendelik a teljes verziót. Ebben az üzleti modellben nem lehet kamuzni, vagy jó a játékod, vagy rossz, nem lehet marketingvarázslatokkal eladni a rossz terméket. Ez szoktatott rá minket is arra, hogy csak a legjobb az elég jó.”

Tim Sweeneyt az Isten is kódernek teremtette. Jellemző példa érdeklődési körének fókuszáltságára, hogy miközben a University of Maryland programozói szakára járt, szórakozásként a régi idők mikroszámítógépeit programozgatta. Egy ilyen hobbiprojekt vezette el végül Timet a játékvilágba: az egyetem mellett egy teljes évet töltött azzal, hogy egy Pascal-szerű programozási nyelvet írjon Apple II-re. Miután sok szenvedés árán, de siker koronázta a küldetést, Tim elhatározta, hogy belevág ebbe a műfajba PC-n is. Tanulva az előző programból, ezúttal nem magával a programnyelvvvel kezdte a munkát, hanem a fejlesztési környezet megalkotásával: magyarul elkezdett írni egy szövegszerkesztőt, ZZT név alatt. Ahogy az alapok (kurzormozgatás, karakterek megjelenítése, ilyesmik) megvoltak, pusztán szórakozásból összedobott egy Pac-Man szerű játékelemet: a kurzorral kellett menekülni X-ek, körök és egyéb szörnyek elől. A ZZT mintegy magától indult burjánzásnak, ASCII-alapú, de grafikus köntöst kapott (8 szín!), és egy ügyességi-logikai játékká nőtte ki magát, az egyre elhanyagoltabb szövegszerkesztő projekt mellett. Kiderült, hogy játékot készíteni sokkal jobb móka, mint programnyelvet, szövegszerkesztőt, vagy más komoly programot kódolni – Sweeney így az egyetem utolsó évével párhuzamosan tíz hónap alatt megalkotta a ZZT-t, amit a sebtiben alapított egyszemélyes cége, az Epic MegaGames égisze alatt azon nyomban terjeszteni is kezdett shareware formában. '91-et írtunk, és a 900 (!) pályát tartalmazó játék, majd folytatása, a Super ZZT, elsősorban a Tim által bölcsen közkinccsé tett pályaszerkesztőnek köszönhetően hatalmas népszerűségegre tett szert. Máig tartó kultusza, és rengeteg rajongó által készített folytatása van, a chocobo.org archívuma 287-ről tud.

Epikus

A sikeren felbuzdulva Tim a háromszorosára bővítette a céget – azaz felvett két embert, a kanadai grafikus-designer-programozó ezermester James Schmalz-t, és az egyetemet a Mortal

Kombat-gépek hiánya miatt otthagyo megszállott játékost és designert, Cliff Bleszinskit. A következő három évben a csapat másfél tucat játékot adott ki, szinte futószalagon szállították a lövöldözős (Kiloblaster, Overkill), szöveges kaland (Xargon, Dare to Dream), flipper (Epic Pinball, Silverball, Extreme Pinball) és platformjátékokat (Jill of the Jungle- és Jazz Jackrabbit-sorozat). Voltak köztük kisebb-nagyobb sikerek - a Jazz vagy a flipper-sorozat máig emlékezetes – de csúf bukások is, a Jill of the Jungle harmadik része pl. annyira nem ment, hogy egy hipermarketlánc végső kétségbeesésében „ha veszel három szelet csokit, kapsz ajándékba egy Jill 3-at” akcióval tudott csak megszabadulni a készletétől. Egyvalamiben azonban az összes ekkoriban készült Epic-játék megegyezett: kis költségvetésű, rövidtávú, és mint ilyen, nem túl izgalmas, kevés kihívással járó projektek voltak. Egészen 1994-ig, amikor a Doom lázában égő két Epic-alkalmazott Tim háta mögött titkos tervbe fogott. Schmalz és CliffyB, miközben az Extreme Pinballt és a Jazz 3-at kellett volna hegeszteniük, álló nap Doom-deathmatcheltek, és Schmalz ötletére egy Descent-szerű, belső nézetes „barlangokban repkedünk és robotokra lövöldözünk” játékon álltak neki kísérletezni. Hamarosan Tim is beszállt a munkába, sőt, szinte az egészet a nyakába vette, 3D engine-t, és pályaszerkesztőt kezdett fejleszteni. A hobbifejlesztés a többi projekt mellett igen lassan haladt, a barlangokból előbb fantasy, majd sci-fi környezet lett, a repülőszőnyeg-konceptióból pedig Doom-szerű belső nézeti lövöldözés. Két év fusi, mellette újabb tíz kiadott kisebb játék után a trió úgy döntött, félretesz minden kis projektet, és a munkacímen először Dark Earth, később Sin néven emlegetett, végül Unreal névre keresztelt FPS-re összpontosítják minden energiájukat.

Valótlan

Tim az Unreal terveivel elképesztően magasra tette a léceket a csapat előtt. Tömören: megmutatta a Mystet a többieknek, és azt mondta: mi ugyanezt a grafikát megcsináljuk real-time-ban. A csapat szépen növekedett, felvették Mark Reint, aki az id vezetője volt a kezdeti időkben, Steve Polge-ot, aki a Quake első valamirevaló deathmatch AI-ját, a reaper botot alkotta, és így tovább, minden területre csak a legjobbakat. A fejlesztés igazán újszerű módon virtuális irodában zajlott, vagyis mindenki otthon dolgozott, és interneten tartották a kapcsolatot. Tim Marylandben készítette a pályaszerkesztőt és az engine-t, Schmalz és a Digital Extremes névre keresztelt grafikus csapat Kanadában dolgozott, az animátorok Chicagóban, CliffyB Kaliforniában, a többiek Hollandiában, és Franciaországban. A '96-os E3-on zárt ajtók mögött bemutatkozott az Unreal technológiai demója: a 16 bites grafika (akkoriban még a 256 szín volt a divat) és az elképesztő effektek láttán egy emberként esett le a szakma álla. A kiadók közül a GT Interactive mozdult a leggyorsabban, és két nappal a bemutató után egymillió dollárt tett le az asztalra a projekt kiadási jogáért. A következő év elején személyesen Bill Gatesnek demózta Tim a játékot, rövid ideig úgy nézett ki, a Microsoft csak az Unrealért felvásárolja az egész GT-t.

Miközben a konkurencia szájtátva bámult, Sweeney-ék egyre idegesebbek lettek, mert csak ők tudták, hogy a játék ugyan csillog-villog, de valójában még sehogy sem áll. Nem csoda: óriási káosz uralkodott a projektben, a pályatervezők úgy dolgoztak, hogy nem ismerték az AI-t, a grafikusok úgy, hogy nem tudták, mit bír az engine, és így tovább. '97 áprilisában, az eredetileg ígért megjelenés napján összeült a válságstáb, és statáriális intézkedéseket hozott. Az egész csapat összeköltözött, és Kanadában, a Digital Extremes irodájában telepedett el. Kivágtak a játékból egy tucat félkész pályát (így is maradt több, mint 30), és egy rakás, a koncepcióba nem

illeszkedő ellenséget, többek közt a tűzokádó sárkányt, ami minden második előzetes képen szerepelt. A textúrázást a nulláról kezdték újra – az eredeti ötlet az volt, hogy a realizmus jegyében digitális fotókból készülnek a textúrák, de ez, mint kiderült, állóképen extra szép, de mozgásban rusnya. Eredmény: huss a kukába 2500 kész textúra! A fejlesztés érezhetően felgyorsult, a játék körüli felhajtás pedig kezdett egyre nyomasztóbbá válni: a hosszúra nyúló késés egyre jobban felhergelte a játékosokat és a sajtót, a Wired magazin egyenesen városi legendának minősítette az Unreal létezését. A nagy érdeklődés újabb problémát szült, mivel a '97-es E3 újabb állkapocsleejtős demója után sorra jelentek meg az engine-ért kuncsorogó kiadók és fejlesztők az Epicnél. Sweeney a licenszelhetőség kedvéért átírta a teljes engine-t, és megalkotta a legendásan felhasználóbarát UnrealScriptet és UnrealEdet. A játék még meg sem jelent, de már másfél millió dollár jött be a cég számlájára az engine-licenzelésből. Az egyedülállóan rugalmas technológiát nemcsak játékfejlesztők vitték, mint a cukrot, a Digitalo Studio a Notre Dame-ot modellezte a segítségével, az Unrealy projekt keretében pedig egy ingatlanközvetítő cég használta virtuális bemutatóterepként.

'98 elejére a játék gyakorlatilag elkészült, de ekkor jött csak a feketeleves: az Unreal védjegyévé vált scriptelt események körüli bonyodalmak. Egyszerű példa: a történet azt kívánja, hogy a játékos, ha beér egy helyszínre, azt lássa, hogy egy Skaarj harcos éppen üldöz egy Nalit, utoléri, és megöli. Mindezt persze nem movie formájában, passzív szemlélőként, hanem az élő környezet részeként. Ez elméletben gyönyörűen hangzott, és elképesztő atmoszférát adott a játéknak, ám a tesztelés rengeteg lyukat talált a rendszeren. Mi van, ha a játékos beáll az üldöző és az üldözött közé? Ha megöli a Skaarjt? Ha megöli a Nalit? Ha kettőjük közé dob egy gránátot? A potenciális problémák sora végtelennek látszott, és mindenre megoldást kellett találni. Végül május 18-án hajnali hatkor Tim a játékot késznek nyilvánította, a csapat közel 14 hónapos száműzetés után otthagya a fagyos Kanadát, és szétszéledt a szélrózsa minden irányába. A legenda szerint két teljes napig takarították utánuk az irodát, csak üres Mountain Dew dobozból ötezet hagytak maguk mögött.

Bajnokság

Az Unreal négy év fejlesztés, a játékosok részéről pedig két év várakozás után nagyobbbat szólt, mint bárki várta volna. A mindent ütő grafika és az utánozhatatlan hangulat a csúcsra emelte a játékot. Az érdeklődés akkora volt, hogy egyes áruházak a nagykereskedőt kikerülve saját kamionokkal szállították maguknak az Unrealeket a GT raktáraiból a gyorsabb kiszolgálás érdekében (annak ellenére, hogy a szállítást már kifizették a nagykernek). Persze a játék nem volt tökéletes, főleg a multiplayer mód tűnt gyengécskének a fő konkurens Quake-ekhez képest. Éppen ezért vetődött fel az gondolat még hónapokkal a játék megjelenése előtt, hogy készítsenek egy Uneral-kiegészítőt, ami kizárólag a többszemélyes módra koncentrál. Az ötlet aztán addig formálódott, míg teljes, különálló folytatássá nőtte ki magát. Kockázatos húzásnak tűnt, de az Epic megengedhette magának a hazardjátékot: a pénz nem volt gond, lévén csak az Unreal megjelenése utáni egy évben 15 játékhoz licenszelték az engine-t. A GT mindenesetre duplázta a tétet, és kétmilliót dobott fel az Unreal Tournamentért.

„Vissza Kanadába? Nincs az a pénz!” – volt a reakció a csapat nagy részétől, ami ismét felvetette a virtuális iroda témáját. A problémát végül úgy sikerült áthidalni, hogy a grafikus csapat otthon

maradt Kanadában, a maradék pedig Észak-Karolinában, Raleigh-ben ütött tanyát. Alig pár hónap fejlesztés után robbant a bomba. John Carmack '98 júniusi .plan file-jában közölte a világgal: a Quake 3 kizárólag multiplayer játék lesz. Ugyanúgy, mint az akkor még szupertitkos, bejelentetlen UT. Mit volt mit tenni, Sweeneyék is megmondták a frankót: Khm, izé, kedves játékosok, mi is ugyanezt csináljuk, ha nem baj. És ezzel megkezdődött a játéktörténelem legnagyobb versenyfutása. Két, centire azonos stílusú játék a világ két legmenőbb fejlesztőjétől, pontosan egy időben – ezt a témát a média sem hagyhatta ki, és egészen hisztérikusra fokozta a rajongók várakozását. Bár a kétlaki fejlesztés ezúttal sem volt zökkenőmentes, az UnrealScript erőteljes használata (a játékkód 90 százaléka UnrealScriptben íródott), és az Unreal kétfős programozócsapatának háromszorosra bővítése meghozta az eredményt. CliffyB és a designerek zavartalanul tudtak a játékélményre, az új játékmódokra, fegyverekre és a játékegyensúlyra összpontosítani. A két játék végül szinte egyszerre jelent meg, az UT '99 november 26-án, a Q3 december harmadikán, és - amellet, hogy példátlan módon megosztották a játékosok táborát – természetesen mindkettő elég szépen aratott. Hogy a versenyt végül melyik nyerte... hát, hadd ne én döntsem el, mindenesetre az eladási eredmények az UT felé billentik a mérleget, a karácsonyi szezon pár hetét az amerikai piacon 234 ezer - 168 ezer arányban Sweeneyék nyerték, és nagyjából ezt az előnyt tartja azóta is az UT. Szomorú, de az elsőprő siker (az eladási mutató ma már kicsivel kétmillió fölött jár, amit érdemes összevetni azzal a kétmillióval, amibe a fejlesztés került, és a játék árával) sem tudta megmenteni a kiadó GT-t, ami nem sokkal az UT kiadása után csendesen kimúlt, majd felvásárolta az Infogrames – azóta Timék is a franciáknak dolgoznak.

Sweeneyék tanulva a kétlaki fejlesztés problémáiból, és a csak multi hozzáállás felemás fogadtatásából, a következő felvonásra új trükköt vetettek be: az egyszemélyes Unreal 2-t a Digital Extremes, míg a 2003-as évvel sorszámozott UT-utódot az Epic készítette – egyszerre. Nem történt olyan rég, mindenki emlékszik rá, így nem is ragozom sokáig: az UT2k3 megismételte az előd sikerét (a legpopulárisabb multiplayer FPS-ek között a verhetetlen Counter-Strike mögött máig stabilan tartja a második helyét), de az Unreal 2 rúttal bebukott a sajtó és a felcsigázott rajongók szemében. Az eladási adatok azért messze nem olyan csúfosak, ahogy azt a mértékadó újságok 70-75 százalékos körüli értékelései sugallnák. Miközben a két cég különvált, Timék újabb oldalágot növesztettek, akik az Epickel szorosán együttműködve, és az éppen aktuális Unreal motort felhasználva dolgoznak. A szatelit a Scion Studios nevet viseli, és két szupertitkos projektjük van folyamatban. És hogy min ügködik éppen az Epic, a DE, vagy éppenséggel maga Sweeney? Hát ha csak egy kis dramaturgiai érzékük van, ezt pontosan a Doom 3 megjelenésekor jelentik be majd a nagyközönségnek.

XIV.

A fejvadász:

Scott Miller

„A mi cégünket a félelem mozgatja. Félelem attól, hogy nem tudjuk teljesíteni a Duke Nukem-rajongók elvárásait. Félelem attól, hogy jön egy konkurens és sokkal jobb játékot csinál, mint mi. Ez a félelem hajt egyre előre, ez nem hagy pihenni, ez kényszerít arra, hogy a létező legjobb játékot adjuk ki a kezünk közül, még ha három-négy évig is tart a fejlesztés. A félelem az elme gyilkosa, ahogy Herbert írta, de mi nem tudunk nélküle élni.”

Scott Miller Ausztráliában látta meg a napvilágot, '61-ben. Egészen kicsi kölyökkorában beleszeretett a játéktérmebe, évi több ezer dollárt szórt bele a Space Invadersbe és társaiba. Alig volt még 14 éves, amikor a szülei vettek neki egy Wang 2000-es számítógépet, hátha az eltereli a figyelmét a játéktérmeiről. A terv totálisan balul sült el, Scott a gépet is játékokra használta, és mivel akkoriban még nemigen lehetett játékokat venni, hát magának írta őket. Amikor középiskolás lett, és a szüleivel Amerikába, Texasba költözött, rájött, hogy a játékprogramozás mellett, hogy kiváló szórakozás, akár jövedelmező is lehet, és elkezdte a játékeit elpasszolni különféle kiadóknak és magazinoknak: darabjáért 200 dollár ütötte a markát. 17 éves korában haverkodott össze a hozzá hasonlóan játékosként ismert iskolatársával, George Broussard-ral, akivel közösen hamar Dallas játéktérmeinek sztárjaivá váltak, több száz fős játéktérmeiket nyertek. A főiskola mellett (vagy inkább helyett) is elsősorban játékokkal foglalkozott, George-dzsal közösen kb. száz játékot írtak, ebből több, mint húsz meg is jelent a Softdisk vagy az IB Magazette lemezmellékletein, National Video Game Players Association néven játékos szövetséget alakítottak, saját magazint adtak ki, sőt, könyvet írtak a különféle játéktérmi gépeken alkalmazható trükkökről; ez hatalmas bukás lett, alig pár száz fogyott belőle, nem hozta be még a nyomdaköltséget sem. Még zenekarban is játszott, a Game Theory nevű banda dobosa volt: mindezek mellett nem csoda, hogy nem jutott el a diplomáig.

A shareware csoda

Ha már a játékok miatt tették ki a főiskoláról az utolsó félév előtt, logikus volt, hogy a játékiparban helyezkedjen el, a Compute! magazinhoz szegődött el újságírónak, emellett a Dallas Morning News játéktérmeit vezette négy éven keresztül. Emellett tovább folytatta a játéktérmeit is, de egyre jobban zavarta, hogy tulajdonképpen alig lát pénzt a munkájából. Miért ne adnám ki én magam a játékaikat? – adódott a kérdés, amire a válasz a folytatása saját cége, az Apogee megalakítása lett, '87-ben. A felhasználói programok világában akkor már régóta élt és virult a shareware kereskedelmi modellje: a program ingyenesen terjeszthető, és ha tetszik, becsületkassza alapon fizethetsz érte a készítőnek. Többen próbálkoztak ugyanezzel a

metódussal a játékok területén is, de mind csúfos bukással végződött. Hősünk újat talált ki: nem adta oda a teljes játékot ingyen, csak az első néhány pályát – akinek tetszett, és a többi kellett neki, megrendelhetette egyenesen Scott-tól. Az első Apogee-termék, ami ezt az új modellt használta, a Kroz című ügyességi-mászkálós játék volt. A shareware játék kikerült minden kiadót, kis- és nagykereskedőt, nem kellett hirdetni, hiszen reklámozta saját magát. Scott rádöbbsent, hogy ezzel a módszerrel a vásárló által kifizetett minden dollárból kb. 90-95 cent az ő zsebébe kerül: csak a Kroz eladásaiból heti ezer dollár hizlalta a bankszámláját! Miközben a további Kroz-epizódokat írta (a játék végül hét folytatást ért meg), Broussard is beszállt az üzletbe, bár ő leginkább azzal keltett feltűnést, hogy a Pharaoh's Tomb című játéknak címképernyőjén helyesírási hibát vétett a saját nevében. Közösen kitalálták, mi lesz a következő lépcsőfok. Miért ne adnák ki a játékok készítését külsősöknek, hogy csak a terjesztéssel foglalkozzanak, amiben a nagy lé van? A bevételnek akár a felét is odaadhatják a játék készítőinek, még mindig megmarad a másik fele, amiért semmit nem kell tenniük, csak felvenni a telefont és kipoztázni a játékot a vásárlónak.

Már csak olyan fejlesztőt kellett találni, akinek a játéka garantáltan megőrjíti a közönséget. Scott tudta is, ki lesz az: a Softdisk sztárjai, az akkor még név nélkül tevékenykedő John Carmack – Adrian Carmack – John Romero – Kevin Cloud – Tom Hall társaság, a későbbi id Software. Bár a Softdisk a konkurenciától tartva hét lakat alatt tartotta a srácokat, Scottnak mégis sikerült a közelükbe férkőzni: álnéven rajongói leveleket írt Romerónak, így puhatolva ki az elérhetőségüket. Végül egészen egyéni megállapodást kötött velük: befejezi az id-sek készülő játékát a Softdisk számára, ők pedig az így felszabaduló idejükben megírják az Apogee-nek a Commander Keent, a Carmack forradalmi scrollozó engine-jét használó játékot. A történelmi hűséghez hozzátartozik, hogy Carmackék eredetileg a Super Mario Brothers PC-s verzióját akarták az új engine-nel megalkotni, de a Nintendo elzárkózott az ötlettől. Scott másik szerzeménye Todd Replolge, egy szabadúszó programozó volt, aki egy poénos lövöldözős platformjátékba vágott bele, Duke Nukem cím alatt. Hogy a külső fejlesztőket menedzselni tudja, Scott '90-ben feladta az állását, abbahagyta a játékok írását, és csak az új tehetségek levadászására, és a cég ügyeinek intézésére összpontosított.

A hatékonyabb terjesztés elősegítésére 5000 BBS-ből álló hálózatot épített ki (a BBS-ek az internet előtti idők FTP-i, weboldalai és fórumai voltak). '91-ben jött el az igazi shareware-forradalom ideje, januárban megjelent az első Keen-trilógia, júliusban pedig a Duke Nukem: mindkettő havi 50 ezer dollár körüli pénzekkel gyarapította az Apogee számláját. Az id-s srácok kiléptek a Softdisktól, Texasba költöztek, hogy közel legyenek az Apogee-hez és belevágtak a második Keen-trilógiába. Replolge folytatta Duke Nukem kalandjait, Carmack pedig új engine írásába fogott. Az eredmény: '92-ben megjelentek az új Keen-játékok, a Duke Nukem 2, és a forradalmi Wolfenstein 3D. A shareware toplisták kizárólag Apogee-játékokkal voltak tele, a sajtó a shareware forradalmáról cikkezett, Scottékhoz dőlt a pénz. Csak a Wolf havi negyedmillió dollárt hozott, több, mint két éven át. A forgalom azonban túlnötte az Apogee kereteit, a cégben lassan eluralkodott a káosz. Szinte hihetetlen, de egészen '93-ig a szoftverekkel kereskedő cégben nem volt számítógépes adminisztráció, a rendeléseket papíron, kézzel tartották számon. Carmackéknak elégük lett a szerencsétlenkedésből, miután letesztelték az Apogee-t (megpróbálták rendelni egyet a saját játékukból, de egy hét alatt sem jártak sikerrel), úgy döntöttek, a továbbiakban inkább maguk intézik a játékaik kiadását. Más fejlesztőknek is

felnyílt a szemük, és rájöttek arra, amire Scott a cégét alapította: miért hagyjam, hogy a kiadó lenyelje a bevétel felét, ha azt megtarthatom magamnak is? '93 táján igazi népvándorlás kezdődött, az Apogee-t akkoriban elhagyók ma a Ritual, a Valve, az ION Storm meghatározó alakjai.

„When it's done”

Nem lett volna hősünk igazi fejedelm, ha Carmackék és a többi szakadár hiányát nem tudja pótolni friss tehetségekkel. Az új szerzemények között volt az id-től éppen kirúgott Tom Hall, és egy 18 éves programozó-zseni Ken Silverman, aki egy Carmackéhoz hasonló 3D motoron dolgozott. Tom a Wolfenstein nem hivatalos folytatását, a Wolf engine-t használó Rise of the Triadot készítette el. A játék sok dolgot tudott, amit az ünnepezt sztár Doom nem: öt, más-más tulajdonságokkal rendelkező főhős, kilenc multiplayer mód, véletlenszerű pályagenerátor. De az elavult motor, és az ebből adódó elmaradott grafika miatt elig 150 ezer eladott példánnyal tűnt el a süllyesztőben. Ami a Triadnak nem sikerült, az fényesen bejött viszont a Silverman engine-jét, a Buildet használó Duke Nukem 3D-nél. '96 januárjában az elsőprő humorú és hangulatú, a Doomot technikailag is túlszárnyaló (igazi 3D-ben, egymás fölött elhelyezkedő szobák, SVGA felbontás, fel-le nézés és repülés lehetősége, interaktív környezet) játék jött, látott, és győzött, minden idők egyik legnagyobb shareware sikere lett, több, mint kétmillió példányban fogyott világszerte.

Egyben ez jelentette a shareware korszak végét is, Scott innentől a pár éve normál játékkiadásra és fejlesztésre alapított Apogee-leányvállalat, a 3DRealms élén tengette tovább a napjait. Silverman a Duke 3D után félbeszakította játékprogramozói karrierjét - Scott-tal ellentétben ő az egyetemet fontosabbnak tartotta. Todd Replolge visszavonult, de hősünk sikertörténete töretlenül folytatódott: kiadott egy kisebb rakás Build engine-es sikerjátékot (Shadow Warrior, Witchaven, Redneck Rampage, TekWar), és '97-ben három új megajátékot jelentett be: a Duke folytatását Forever alcímmel, a Quake-verőnek kikiáltott Prey című FPS-t Tom Hall kezei közül, és Scott legújabb szerzeményei, a finn demócsapatból lett játékfejlesztő Remedy művét, a Max Payne-t. Ezzel kezdetét vette a legendás „When it's done” időszak: a játékok csak készültek, készültek, hónapokig, évekig, Scott pedig ezzel a rövidke mondattal („majd amikor kész lesz”) küldött el mindenkit, aki a kiadási dátumokról érdeklődött.

Múltak az évek, a rajongók és a sajtó hisztérikus állapotban várta a játékokat. és nem történt semmi. '98-ban bejelentették, hogy a Duke Forever-t Quake 2 motorról átírják Unrealre, egy év múlva leállították a Prey fejlesztését, és a rajta dolgozókat átirányították a Duke-ra. Scott időközben az id Software-t és az ION Stormot is megjárt Mike Wilsonnal megalapította a Gathering of Developers kiadót, ahol összefogta az összes maga köré gyűjtögetett külsős fejlesztőjét – aztán két év múlva eladta az egészet a Take 2-nak. Végül 2001-ben, amikor már senki sem vette igazán komolyan a céget, megjelent a Max Payne, és fantasztikus grafikájával, utánozhatatlan hangulatával az év legjobb játékaik közé verkedte be magát. A négy éves fejlesztés költségeit egyetlen hónap alatt behozta, és a konzolverziókkal együtt ma már közel jár a négyemillió eladott példányhoz. Scott és társai tehát mégsem nyaralnak, miközben mi a játékaikat várjuk, és talán van remény, hogy valamikor a Duke Forever is meglátja a napvilágot. Hogy mikor? When it's done.

XV.

A magányos farkas:

Chris Sawyer

„A Rollercoaster Tycoon, a többi játékhoz hasonlóan nem számít igazán nehéznek a hasonló stratégiai játékok között. Az én filozófiám szerint nem a játék ellen kell játszani, hanem a játékkal: magának a játék folyamatának kell élvezetesnek lennie, nem csak a győzelemnek. Persze, sokkal nehezebbé is tehettem volna a játékot, de ezzel csak azt értem volna el, hogy a könnyed, pozitív játékélmény frusztrálóvá lesz – úgy meg mi értelme az egésznek?”

Bár fizimiskája alapját akár még ma is egyetemistának nézhetnénk, Chris Sawyer már közelebb van a negyvenhez, mint a harminchoz: '67-ben született Skóciában, ahol a mai napig is él és dolgozik. Mindig is programozónak készült, és már a középiskola mellett elkezdett játékokat írni először BASIC-ben, majd hamar rákapott az assembly nyelvre. Az első igazi játéka Missile Command néven terjedt el '84-ben, ezt az iskola Memotech MTX gépén írta. A glasgow-i Strathclyde University egyetemen mikroprocesszor-rendszereket és programozást tanult, és emellett folytatta a játékirást is – '88-ban, amikor lediplomázott, logikus lépésnek tűnt számára a játékiparban elhelyezkedni, persze csak amíg valami normális állást nem szerez. A bökkenő az volt, hogy annyira élvezte a játékprogramozást, hogy egyre kisebb lelkesedéssel keresett más állást. Első komolyabb munkái a kilencvenes évek elején klasszikus amigás játékok PC-konverziói voltak az akkoriban fénykorát élő, mára elfeledett Rainbird kiadó szárnyai alatt: a legendás Elite PC-verziója Elite Plus néven, majd a folytatás Frontier: Elite 2, aztán az Electronic Arts repülőszimulátora, a Birds of Prey.

Már ekkor is feltűnést keltett egyedi munkamódszerével, miszerint csak assemblyben kódol és nem tőr meg maga mellett más se programozót, se más designert, grafikust is legfejlebb egyet-kettőt. A külön munkastílus ellenére Chris konverziói nagyszerűek voltak, és a PC képességeinek kihasználása miatt minden esetben magabiztosan múlták felül az eredetiket. A portolással töltött évek alatt összeállt Chris aranycsapata: Simon Foster, az iszonyatos teherbírású grafikus, hősünk jobbkeze és Allister Brimble zenész-hangmérnök, aki kisebb istenségnek számít a szakmában, olyan produkciók zenei aláfestése fűződik a nevéhez, mint az UFO: Enemy Unknown, a Superfrog, a Mortal Kombat, a Tony Hawk-sorozat vagy a Dungeon Master 2. Két társával emberünk '94-ben meg is alapította a Chris Sawyer Productions céget.

Ha elindul a vonat

Az új cég első saját játékához bevallotta Sid Meier legendás Railroad Tycoonja szolgáltatotta az inspirációt. Chris olyasmit szeretett volna, ami kevésbé komplex, viszont nagyobb területet fog át, szórakoztatóbb, könnyedebb, játékosabb. Az Interactive Transport Simulation munkacímű futó játékba így hősünk a vonatok mellett betett még egy rakás más közlekedéstípust: közúti áru és személyszállítást, repülőgépeket, hajókat. A játék világa egyszerűen életre kelt, minden mozgott, működött, és ez olyan hangulatot adott a játéknak, ami bizony felülmúlta az etalon Railroad Tycoont is. Egyedül az AI-val akadtak gondok, veterán játékosok még emlékezhetnek a gépi játékos által épített borzalmas cikcakk-vasútvonalakra.

Chris nem kis bátorságról téve tanúbizonyságot, egy év fejlesztés után a 90%-ban kész verzióval éppen Sid Meier cégét, a MicroProse-t kereste meg. Sid ahelyett hogy felháborodott volna az ötletlopáson, vevő volt a játékra, sőt, ragaszkodott hozzá, hogy saját klasszikusára rímelve Transport Tycoon cím alatt jelenjen meg. Ezzel indult meg a Tycoon-klónháború: mivel Sid elfelejtette levédetni, máig boldog-boldogtalan használja a játéka névadásában – ellentétben például a Sim szócskával, amit csak a Maxis írhat a játéka dobozára. A játék felemás fogadtatásra lelt: Európa imádta, százezrek keltek el belőle hónapról hónapra, az újságok Sid Meier trónfosztásáról cikkeztek – de Amerikában szinte nyom nélkül tűnt el a süllyesztőben. Chris rekordsebességgel, egy év alatt két kiegészítőt is megírt: a World Editor a küldetésszerkesztővel és a modemes multiplayer játék lehetőségével aratott, míg a Deluxe változat már direkt Windows alá készült, és négy új alternatív játékvilágot kínált.

Hullámvasút: egyszer fenn...

A Transport Tycoon sikere nyomán Chris '96 végén belevágott az igazi folytatásba. A következőket tűzte ki maga elé célként: az új játék legyen még inkább könnyed és szórakoztató, legyen humorosabb, legyen az amerikai piac számára is fogyasztható, és ami a legfontosabb: legyen olyan a témája, aminek élvezetesebb a fejlesztés korai, kutatási fázisa. A vonatós téma addig alakult a kívánalmaknak megfelelően, míg egészen más formát öltött, míg végül White Knuckles munkacím alatt egy hullámvasutat a középpontba állító vidámpark-szimulátor lett belőle. Chris világéletében utálta a hullámvasutakat, mióta hét éves korában rettentően rosszul lett egy vidámparki hétvége során. Húszéves korára szedte össze a bátorságot, hogy újra felüljön, de az eredmény ismét katasztrofális volt. Saját bevallása szerint a hullámvasutak mérnöki és pszichológiai szempontból vonzóak, amikor a játék alapjait kitalálta, és sosem gondolta volna, hogy valaha újra személyesen próbálja ki a mókát. Sid Meierék erről mit sem tudva minden további nélkül vevők voltak az ötletre, hiszen náluk Chris már bizonyított a Transport Tycoonnal. Egyetlen kifogásuk ismét a címmel volt kapcsolatos, és a megoldás is hasonlóan született meg, így a végleges cím Rollercoaster Tycoon lett. Chris ismét maga köré gyűjtötte komoly két fő számláló csapatát, Simont és Allistert, és elindult kutató körútra Amerikába. Nem kevesebb, mint 14 vidámparkot látogattak végig egy hónap alatt, és közben megtörtént a csoda: Chris megszerette a hullámvasutakat! Olyannyira, hogy ma, a bestsellerré vált Rollercoaster 1-2 bevételeiből éppen sajátot építtet magának a háza kertjében.

A fejlesztés sokkal nagyobb falatnak bizonyult, mint bárki gondolta volna. Mivel Chris az alacsony gépigény miatt elutasított mindennemű 3D-t, az izometrikus nézetű grafika elkészítése irtózatosságnak minősülő munkát rótt Fosterre: minden grafikai elem minden animációs fázisát meg kellett rajzolni minden lehetséges nézőpontból, ahogy csak a játékos szeme elé kerülhet; ez esetenként több száz nézeti képet jelentett; a csúcstartó a Flying coaster car hullámvasútkocsi 2832 (!) animációs fázisa. Persze Chrisnek sem volt olyan könnyű dolga, ahogy a játékra először ránézve tűnik: olyan programot kellett írnia, ahol az AI egyszerre akár 5000 vidámpark-látogató ténykedéseit irányítja, emellett a hullámvasutakat működteti valós fizika alapján, a vendégek számára kiszámolja az egyes vasutak ezernyi faktorát (szórakoztatás, hányingerkeltés, izgalom stb.). A munka végül két évig tartott, de már a kiadás napján bebizonyosodott, hogy minden pillanata megérte. '99 márciusában a játék azonnal az eladási lista élére ugrott, magabiztosan legyőzve a nagy konkurens Bullfrog-féle Theme Park Worldöt, és az év végi elszámolásnál egymillió fölötti eladott példányszámmal (csak az USA-ban!) az év bestsellere lett.

A Rollercoaster Tycoon csak a Simshez foghatóan hosszú időt töltött az eladási listák élmezőnyében, és 2000 decemberében, a karácsonyi szezon kellős közepén, majd két évvel a megjelenése után egy hónapra még vissza is tért az első helyre. Persze a kiadó, a MicroProse-t időközben felvásárolt Hasbro nem hagyta annyiban a dolgot, és két kiegészítő lemezt préselt ki hősünkből: az Added Attractions (az amerikai címet a kiadó az utolsó pillanatban Corkscrew Folliesra változtatta, nem kis káoszt előidézve a rajongók között) és a mindössze négy hónap alatt elkészült Loopy Landscapes (Anglia legmenőbb vidámparkjai, az Alton Towers és a Blackpool Pleasure Park hullámvasutaival) újabb óriási sikereket arattak, bár igazán eredeti újdonságokat egyik sem hozott. A Rollercoaster-sikerszéria nem akart lecsillapodni, és egészen hihetetlen hullámokat vetett: a már említett Alton Towers például megvette a játék zenéjét, hogy azzal csalogassa a rajongókat a játékban látott hullámvasutak eredeti verzióinak kipróbálására. 2000 augusztusában John Wardley, Európa leghíresebb hullámvasút-tervező mérnöke egy interjúban megemlítette, hogy a Rollercoaster Tycoon annyira élethűen szimulálja a hullámvasutak működését és a közönség reakcióit, hogy a munkájához teszteszköznek használja.

...egyszer lenni

A Rollercoaster diadalmenete közben ismét változott a kiadó Chris feje fölött, a változatosság kedvéért most az Infogrames vásárolta fel a Hasbro Interactive-ot. Az új gazda természetesen nem óhajtotta az aranytojást tojó tyúkot kihasználatlanul hagyni. Chris kénytelen-kelletlen belevágott a folytatásba, amin erősen meg is látszott a lelkesedés hiánya. A változatlan grafikus motor által nyújtott látvány 2002-ben már igencsak kopottasnak tűnt, a kisebb-nagyobb újítások, a küldetésszerkesztő, John Wardley közreműködése, és Amerika legnagyobb hullámvasútpark-hálózata, a Six Flags licensze sem tudta megmenteni a játékot. Mire kiderült, hogy az új Rollercoaster lényegében azonos a régivel, de még a csomagolás sem változott különösebben, a játék már többszáz ezer eladott példányon túl járt. Chris és kis csapata azóta a legnagyobb titokban dolgozik (fedőtevékenységként összedobták fél év alatt a Rollercoaster Xbox-verzióját, és kötelességből a második rész Wacky Worlds című kiegészítőjét), hogy min, azt senki sem tudja. Csak abból a megjegyzésből tudunk kiindulni, amit hősünk egy interjúban ejtett el a RC2 fejlesztése közben, és ami szerint nagy álma a Transport Tycoon folytatása lenne.

XVI.

A bukott angyal: John Romero

„Ez a legkirályabb dolog, amit valaha láttam” (a Doom deathmatch-ről, 1993)

*„Ez a ki*****ul legkirályabb játék, ami ebben az évszázadban készült” (a Quake-ről, 1996)*

*„Ez lesz a legkirályabb játék, amit ez a ki*****tt bolygó valaha látott” - (a Daikatanáról, 2000)*

Alfonso John Romero '67-ben született Arizonában. Négy éves volt, amikor mexikói származású édesapja elhagyta a családot. Anyja új férje, John Schuneman, hivatásos katona volt, és megpróbálta ilyen szellemben nevelni mostohafiát. A lázadó természetű John gyerekkora ennek jegyében állandó háborúskodással telt: folyton játékkermekben lógott, nevelőapja pedig rendszeresen büntette ezért. John 12 éves volt, amikor bátyja segítségével elkezdett a helyi főiskola számítógéptermeibe belógni, és a programozás rejtelseivel ismerkedni; emellett Asteroids és Invaders-versenyeket nyert, és arról vált hírhedtté a környék játékkermeiben, hogy csukott szemmel, kizárólag hangok után tájékozódva képes a Pac-Man gépek csúcsait megdönteni. 15 éves korában a család Angliába költözött, John pedig az otthon elhagyása miatti fájdalomdíjúl egy Apple II számítógépet kapott.

Romero természetesen játékok írására használta a gépet, mi több, azokat először csak az iskolában, később különféle lemezmagazinokon keresztül terjeszteni is kezdte. Továbbá rákapott a metálzenére, megnövesztette a haját, szemüvegét kontaktlencsére cserélte, és egyszerre hat lánnyal randevúzott – és hogy apja nevelésének csődjét még jobban kihangsúlyozza, Melvin néven saját képregénysorozat kiadásába fogott (a főhős kissrác ebben folyton az öt korlátok közé szorítani kívánó mostohaapját szivatja, általában elég erőszakos és véres módokon). A család '86-ban tért vissza Amerikába, John pedig azonnal jelentkezett a Sierra College főiskolára. Egy félévet sem bírt végig. Még húsz sem volt, amikor feleségül vette egy éve megismert barátnőjét, Kelly Mitchellst, és belevetette magát a játékiparba. Az Originnél helyezkedett el, ami akkoriban a játékfejlesztők Mekkájának számított – de nem tetszett neki a környezet, gyárnak érezte, ahol nem kap helyet a kreativitása. Amikor régi ismerőse, Jay Wilbur Shreveportba, a Softdisk magazinhoz hívta, örömmel mondott igent.

A kezdetek: Commander Keen

A Softdisk Al Vekovius matematikaprofesszor cége volt: havonta adott ki Apple II-es, C64-es és PC-s lemezeket a cég saját fejlesztésű felhasználói programjaival. Romero belépésekor '89 őszén a cég fénykorát élte: százezer előfizető csemetett ki havi tíz dollárt a lemezekért, amiből a

Softdisk 120 fős vállalattá nőtte ki magát. Romerót a frissen alakult, játékok írására specializált Special projekts részleg élére nézte ki Al. Hamarosan társai is érkeztek. Egy, a kansasi egyetemről éppen kirúgott 19 éves programozózseni, aki napközben egy pizzériában dolgozott, éjszakánként pedig a Softdisknek programozott külsősként. Egy örült Star Wars-rajongó, szabadúszó hippi játékprogramozó. Egy befelé forduló, csendes, de kirobbanóan tehetséges grafikus. Mára élő legendává vált nevek: John Carmack, Tom Hall, és Adrian Carmack. A csapat felvette az Ideas from the Deep nevet, és belevágott a fejlesztésbe. A Gamers' Edge lemezújságot kellett megtölteniük játékokkal, ami havi 3-4 játék megírását jelentette. Egy ideig ment is a dolog (Romero korai munkái, a Shadow Knights, a Dino Sorcerer, a Pyramids of Egypt itt jelentek meg), de a csapat hamar lázadni kezdett, mondván, ennyi idő nem elegendő az igényes munkára.

Időközben Carmack írt egy sosem látott minőségű scrollozó rutint, amire Hall és Romero ráültette a Nintendós Super Mario Brothers 3 grafikáját és játékmenetét. A Softdisknek azonban nem kellett a 18 milliós eladású bestseller PC-s konverziója („Túl kevés embernek van ma olyan gépe, támogatná a 16 színű grafikát!”), a Nintendonak szintén nem („Elképzelésünk sincs, hogyan tudtátok ezt megcsinálni, de kösz, a PC-s piac nem érdekel!”). Érdeklődő mégiscsak akadt: Scott Miller, és shareware-birodalma, az Apogee. Romeróék veszélyes játékba kezdtek. Hétköznap a Softdisk számára készítették a játékaikat, péntek este fogták a gépeiket, átvitték a Scott által bérelt lakásba, és írták az Apogee-nak a Carmack engine-jére épülő Mario-klónjukat, a Commander Keent – aztán vasárnap este vissza a Softdiskbe, és kezdődött előlről az egész. 1990 karácsonyán az első Keen-trilógia letarolta a shareware piacot. Scott havi bevétele 7-8000 dollár volt a Keen előtt - Romeróék játéka egymaga havi 30 ezret hozott, amiből Scott szokatlanul magas, 35%-os részesedést adott. A srácok osztottak-szoroztak, és rájöttek, hogy az Apogee-val jóval többet kereshetnek, mint a Softdisknél. Ráadásul nincs rájuk kényszerítve semmi, kiélhetik a kreativitásukat. 1991 február elsején a négyes kilépett, és megalapította az id Software-t.

Nácik a kibertérben: Wolfenstein 3-D

A független és szabad élet költözéssel kezdődött: az id Dallas egyik külvárosában, Mesquite-ben telepedett le (ekkor vették fel Kevin Cludot, aki máig az id egyik vezéregyénisége). Egyvalaki nem tartott a csapattal: Kelly, Romero felesége, aki nehezen viselte férje játékörült életmódját, és - akkor már két gyerekkel - elhagyta Romerót. Hősünk nem sokáig bánkódott és Beth McCall, egy volt softdiskes titkárnő személyében új barátnőre, pár hónap múlva feleségre tett szert.

Időközben, míg Carmack az új engine-jét kalapálta, és a 3D, valamint a 265 színű megjelenítés rejtelseiben mélyedt el, Romeróék összedobták a második Keen-trilógiát, valamint egy hasonló platformjátékot, a Dangerous Dave-et. A pénz szépen csordogált - a Keen havi 25 ezer körül hozott Romeroéknak – ám mindez hirtelen érdektelenné vált, amikor meglátták Carmack új engine-jét. 3D. First person nézet. Félelmetesen sebesség. Ehhez fogható eddig csak a játéktérmei csúcsgépei voltak képesek produkálni. Romero már tudta is, mit kezdjenek a csodamotorral: a régi Apple II-es klasszikus, a Castle Wolfenstein feldolgozása! Napok kellettek csak, hogy megszülessenek a mai FPS-ek kliséi: a képernyő alján himbálódzó fegyver, a pisztoly-shotgun-golyószóró arzenál, az életerő kijelzésére szolgáló arc, a felvehető lőszer- és

életerő-csomagok. Romerót úgy kellett leállítani a vadabb ötletekné, felvetette például, hogy nagyon alacsony életerőn hősünk képes legyen enni a megölt ellenségek testéből, illetve lehessen a hullákat különféle módokon meggyalázni.

Scott Miller a Wolfenstein 3-D-t látván az id részesedését a bevételből a szakmában egyedülálló 50%-ra emelte, attól félve, hogy a projektet másnak adják el. Szegény nem tudta, hogy akkorra már Romeróék túlvoltak egy tárgyaláson a Sierrával, akik 2,5 millió dollárt ajánlottak - a hibát ott követték el, hogy ezért részesedést kértek az id-ből, mint cégből is, ezt pedig a függetlenséghez ragaszkodó Romeróék elutasították. A játék shareware verziója végül '92 május 5-én került fel a netre, és azonnal meghódította a világot – annak ellenére, hogy a játéktörténelemben először 13 éves korhatárt kapott, és témája miatt Németországban be is tiltották (nácik a kibertérben! – sikoltozott a bulvársajtó). A játék fejlesztése kb. 25 ezer dollárba került az id-nek, az első royalty csekkjük pedig 100 ezerről szólt. Mindez úgy, hogy a felmérések szerint a játékosok kb. 1-2 százaléka fizetett is a letöltött shareware verzióért. Bár Romeróék lassan elkezdtek volna lazítani és élvezni a munkájuk gyümölcsét, Carmack halálos tempót diktált. Szeptemberre elkészült a Wolfenstein kereskedelmi forgalomba kerülő verziója, a Spear of Destiny, és újra letarolta a piacot. Időközben beindult az engine licenszelés üzlete is: a Keen engine-jét a Softdisknek adták el, a Wolf3D-t pedig vagy féltucatnyi cég licenszelve – többek között az a Nintendo, aki pár éve csúnyán elhajtotta őket a Keennel. Illetve a Wisdom Tree nevű katolikus szervezet, aki egy Noé bárkájának történetén alapuló oktatójátékot készítettek rá. Romero és Carmack megvették első Ferrarijaikat, egy tűzpiros és egy sárga 328-ast, de a jól megérdemelt pihenés ideje mégsem köszöntött be. Ennek egyetlen oka volt: Carmack legújabb, minden eddiginél döbbenetesebb 3D engine-je, aminek láttán Romero és a többiek sosem látott lelkesedéssel kezdtek újra munkához.

A végzet: Doom

Carmack új motorja elképesztő dolgokat tudott: tetszőleges szögben álló falak és objektumok, magassági különbségek, változó fényerő, multiplayer támogatás négy összekötött gépen. Egy ügyes trükkel a 256 színű palettát használva (a többet használt színeknek több árnyalatot biztosítva, cserébe az éppen nem használtakat számúzva a palettáról) megdöbbenően gonosz, démoni hangulatú, és akkori szemmel nézve elképesztően élethű látványvilágot sikerült produkálni. Az engine-hez Romero az Aliens és az Evil Dead filmek által ihletett sci-fi horror játékot álmódott, amiben a pokol démonaival kell felvennie a harcot, hitech fegyverezéssel felszerelt hősünknek. A játék címe egy '86-os Scorsese-filmből, a Pénz színéből származik. Tom Cruise, aki egy feltörekvő biliárdjátékost alakít, bemegy egy biliárdterembe egy nagy fekete táskával. Amikor megkérdezik tőle, mi van a táskában, csak annyit felel: Doom – vagyis a végzet. Adrian és Kevin sosem látott véres, erőszakos és beteg grafikát alkotott, Romero hátborzongatóan gonosz pályákat – egyedül Tom Hall nem találta a helyét, aki görcsösen ragaszkodott ahhoz, hogy a játék történetközpontú legyen. Végül Carmack mondta ki az ítéletet: „a sztori egy akciójátékban olyan, mint sztori egy pornófilmben: senkit nem érdekel”. Tom nem tudott beletörődni a döntésbe, így – bár Romero legjobb barátja volt – távoznia kellett. Az ehhez hasonló epizódok, és a napi 16 órás hajtás miatt egyre nőtt a feszültség a cégben, főleg a két vezéregyéniség, Romero és Carmack között – amit immár sokadszor feledtetett el a játék elsőprősikere.

A Doom '93 december tizedikén jelent meg, és valóságos forradalmat indított el: a shareware verzió egy éven belül a legóvatosabb becslések szerint is több, mint tízmillió példányban futott a világ PC-in. A cenzorok őrjöngtek, a játékosok viszont imádták a játékot. Látva a játékban rejlő potenciált, az id még a fejlesztés kezdetén úgy döntött, kihagyja az Apogee-t az üzletből és saját maga fogja a shareware verziót terjeszteni. A terv enyhén szólva bejött: dec. 11-én a játék már nyereséges volt, és még hónapokig napi 100 ezer dollárnyi (!) rendelés futott be az id-hez. A srácok már azt se tudták, mit kezdjenek a pénzzel, Romero vett egy 900 m²-es Tudor stílusú kastélyt, lecserélte a kocsiját egy Testarossára, a régit meg odaajándékozta a kedvenc mexikói étterme szakácsának.

A cégek hosszú sorban álltak hatalmas pénzekkel az id ajtaja előtt. A Microsoft egy az egyben fel akarta őket vásárolni, de ahogy pár éve a Sierra, ők sem jártak sikerrel. A frissen alakult GT Interactive olyan szerződést ajánlott a Doom 2-ért, amiben csak a marketinges keret volt kétfélmillió dollár – több, mint amennyibe az id eddigi összes játéka került! A Doom film-jogait hetekkel a megjelenés után vásárolta meg Ivan Reitman, a Ghostbusters rendezője. Eközben a cégen belüli feszültségek tovább fokozódtak, a szupercsapat már-már szétesni látszott. Romero fürdött a népszerűségben, rocksztárként villogott a reflektorfényben, a Wired, a Forbes, a Variety és az USA Today címlapján pózolt. Carmack az új engine-jét írta, a Doom 2 pályáit pedig - mivel Romero ehelyett a Raven gondozásában készülő Heretic című játék felett bábáskodott - szinte kizárólag a két új designer, Sandy Petersen és American McGee készítette, akik némi gúnyval bele is építették Romerót az utolsó pálya főellenségéül szolgáló démon fejébe. A Doom 2-n azonban ez nem látszott meg, kiforrottabb, gyorsabb és még gonoszabb lett elődjénél, több millió példányban elkelve máig a lehangulatosabb FPS-ek közt tartják számon. Újabb cég – most éppen a Doom 2-t kiadó GT – próbálta meg felvásárolni az immár százmillióra becsült értékű id-t, de ahogy minden hasonló próbálkozás, ez sem járt sikerrel.

Égyszakadás-földindulás: Quake

Bár a külvilág számára az id volt a játékfejlesztők mennyországa, minden idők legjobban várt játékanak, a Quake-nek a fejlesztése hihetetlen feszültségek közt, fagyos légkörben zajlott. Bár a cégben elvileg Adriennek, Romerónak, Kevinnek és Carmacknak egyenlő szava volt, mindenki tudta: a Quake és az egész id mit sem ér JC nélkül. Carmack valóságos diktatúrát vezetett be: betiltotta a deathmatchelést, és mindenkinek kémprogramokat telepített a gépére, amik naplózták, ki mennyit dolgozik. Osztályzatokat osztogatott a többiek munkájára, és prémiummegvonással büntette, aki szerinte nem teljesített megfelelően. Míg régebben közösen találták ki a játékokat, Carmack most senkinek nem engedett beleszólást a Quake-be: minden az új, immár teljesen 3D technológiának volt alárendelve. A fejlesztés lassan haladt, Carmack elé minden eddiginél nagyobb kihívást állított a 3D engine, Romero pedig eközben folytatta a roksztár életmódot, és a Raven pályolgatását, ezúttal a Heretic-folytatás Hexen ürügyén (sőt egy harmadik részt is tervezett Hecatomb néven, de ez sosem jelent meg). Mivel nem volt tiszta grafikai koncepció, Kevin és Ardian a saját feje után menve tervezte a látványvilágot, Sandy, American, és a frissen felvett Tim Willits pedig szintén közös irányvonal nélkül, kaotikus módon építették a pályákat. A játék végül két évnyi munka után, 1996 februárjára jutott el abba a stádiumba, hogy egy tesztverziót ki lehessen adni belőle. Bár a fejlesztés maga volt a pokol, a

Quake fogadtatása a régi időket idézően frenetikus volt. A játék egyszemélyes módja elég halványra sikeredett, de ez senkit nem érdekelt a döbbenetesen intenzív multiplayer élmény miatt. Mire a játék végül megjelent ('96 június), már nem volt visszalépés, a két John útjai végérvényesen szétváltak, és Romero kénytelen-kelletlen elhagyta a céget.

A mennyből a pokolba: Daikatana

Romero távozása kisebb lavinát indított el: Michael Abrash (Carmack mentora a 3D programozásban), Mike Wilson (a csapat marketingese), Shawn Green (programozó és Romero örök deathmatch-játéktársa), Sandy Petersen, majd nem sokkal később American McGee is elhagyta a céget. Romero pedig – karöltve régi haverjával, Tom Hall-lal új céget alapított: az ION Stormot, ahol „a design a törvény”, ahol a játéktervező fantáziájának nem szab határt a technológia, ahol a programozók dolgoznak a designerek keze alá és nem fordítva. Hősünk nem spórolt a külsőségeken: a Texas Commerce Building (a világ egyik legismertebb felhőkarcolója, a Dallas szappanopera főcímének hátterében látható épület) teljes legfelső, 55. emeletét bérbevette a cég számára.

Az azidőtájt a világ legmenőbb játékfejlesztőjének számító Romeróra az az Eidos csapott le leggyorsabban, akik éppen belefulladásra készültek a Tomb Raider világsikeréből befolyó pénztengerbe. John álomszerű szerződést hozott tető alá az angolokkal: az ION három játékáért 9 millió dollár + még 4 millió a konzolos jogokért + 40% részesedés a játékok bevételeiből + elővételi opció a következő három ION-játékra voltak a főbb címszavak. '97 legelején meg is indult a munka az első három játékon: Tom Hall egy Galaxis útikalauz által ihletett epikus sci-fi RPG-be fogott bele Anachronox címen, a társasághoz csatlakozott Todd Porter (egykori Origin-veterán, később a 7th Level nevű fejlesztőcég vezetője) és csapata Doppelganger néven kezdett egy stratégiába alakváltó lények főszereplésével, míg Romero élete álmójátékába, a sztoriközpontú, időutazásos FPS Daikatanába vágott bele.

Daikatana japánul nagy kardot jelent, a mágikus fegyvert még a Softdiskes időkben Carmack találta ki egy szerepjátékos parti játékvezetőjeként. A kard Romero harcos karakterének volt a nagy vágya, de megszereznie sosem sikerült, a legutolsó próbálkozás azzal járt, hogy démonok özönlöttek el a játék világát, és megölték mindenkit – látható, hogy nem kis irónia és mögöttes jelentéstartalom volt a címválasztásban. A munka lázas sietséggel haladt, és májusban az E3-on eljött az első nagy ION-id összecsapás ideje, igaz, ezt már megelőzte a hónapokig tartó .plan háború néven elhíresült nyilvános, egymást sértegető online levélváltás-sorozat a két csapat között. Mivel a Quake 2 (elsősorban a technológia) a közönség, a sajtó és a szakma szemében egyaránt messze lekörözte az ION játékait, Romero úgy döntött, büszkeségét félretéve licenszeli Carmacktól az új engine-t. Mellesleg itt került sor a történelem első, és a mai napig egyetlen Quake-partijára a két John között. Romero úgy gyalázta a porba Carmackot, ahogy a Quake 2 a Daikatanát.

A Quake 2 engine maga volt a pokol – az ION programozói legalábbis rettentő lassan haladtak vele a munkában. A Daikatana óriási projektté nőtte ki magát, csak a design dokumentáció 400 oldalra nőtt az eredetileg tervezett megjelenési dátumra, december elsejére. A cég 80 főre hízott, és a csapaton belül egyre inkább eluralkodott a káosz. Senki sem látta át, ki mit csinál éppen, ki

min dolgozik – ráadásul John és Tom játékrájonógó emberei ki nem állhatták Todd öltöny-nyakkendőös csapatát és viszont. '98 tavaszára a kiadó 13 milliója úgy ahogy van, elfogyott. Romeróék erre kitalálták, hogy gyorsan eladják a második három elővételes projektjüket az Eidosnak. Gyorsan leporolták hát Todd még a 7th Levelben elkezdett real-time startégiáját, a Dominiont, leszerződötték a legendás Warren Spectort, aki egy System Shock nyomdokain haladó first person shooter-RPG-be, a Deus Exbe kezdett bele, valamint Romero gyorsan összedobott egy Daikatana 2 (!) design-t. A kiadó persze átlátott a szitán, és csak úgy dobott be újabb 15 milliót a kalapba, hogy ezzel járt az ION 19%-s, és Romeróék részesedése 40-ről 25%-ra csökkent. A káosz kezdett elszabadulni a cégen belül, a Daikatana és az Anachronox sehol nem állt, a Dominion ugyan kész lett, de alig 10 ezer eladott példányával óriásit bukott (valami Starcraft nevű alig ismert RTS tarolta le előle a piacot). Todd csapata ellen testületileg fellázadt az ION-legénység, így a Dopplegangert kénytelenek voltak leállítani.

Időközben Beth életet adott Romero harmadik gyerekének, majd nemsokára el is hagyta az őt látványosan hanyagoló, és csak a cégnek, a játékoknak (no meg az ION csinos designer lányának, az egykori Quake-bajnok Stevie Case-nek) élő Romerót. '98 novemberében kilépett a fél Daikatana-csapat, és új céget alapítottak Third Law néven. Első játékukat a KISS Psycho Circust éppen a szintén kilépett Mike Wilson által alapított kiadónak, a Gathering of Developers-nek adták el. Az év vége a sajtóbotrányok jegyében telt: míg a fizetését plasztikai műtétre költő Stevie Case a Playboyban pózolt (Romerót még inkább irigyelt emberré téve a játékosok között), a Dallas Observer egy elbocsátott alkalmazottól származó infók alapján hatalmas leleplező riportot közölt az ION belső viszonyairól. A cégbe már 30 millió dollárt ölt kiadó felé is elmérgesedett a viszony: az Eidos érthető módon eredményt várt a pénzéért. A '99-es E3-on a Daikatana már-már közneveltség tárgya volt: az emberek a Half-Life-től voltak elájulva, és olyan címek voltak érkezöben az FPS-világba, mint a Quake 3, vagy az Unreal Tournament. Ősszel az Eidos utolsó próbálkozasként újra belevásárolt az ION-ba, 51%-ra emelve a tulajdonrészét. A játék végül '99 december 17-re, három évvel a munka megkezdése után érte el a – Romeróék szerint - végleges állapotát. A karácsonyi szünet után az ION-t 5000 tételes hibalista várta az Eidostól. Végül áprilisra sikerült minden hibát kijavítani, és a játék a boltokba kerülhetett. Alig 41 ezer példány fogyott belöle. Romero fénysebességgel távozott a cégtől.

Miután a fél világ rajta röhögött, Romero elhatározta, hogy mindent újrakezd. Levágatta a tíz éve növesztett haját, elárverezte a Ferrariját (a bevételt egy jótékonyági szervezet kapta), és Monkeystone néven Pocket PC-kre és mobiltelefonokra specializált új céget alapított Stevie-vel és Tom Hall-lal, akinek az Anachronox legalább akkora bukta lett, mint a Daikatana; bár a sajtó imádta, de alig pár tízezer fogyott belöle. A csapat jelenleg Nokia N-Gage-re fejleszt platformjátékokat és FPS-eket. Az ION Stormot az egykori sokadik számú projekt Deus Ex megasikere mentette meg, ma a Deus Ex 2-n és Thief 3-on dolgozik a dallasi felhőkarcolóból egy sokkal szerényebb austini irodaházba költözött csapat. Egyes netes hírforrások pedig rendületlenül terjesztik a pletykát, hogy titokban a két John titokban a régi id újraegyesítéséről tárgyal.

XVII.

Az elitista: David Braben

„Egy pszeudorandom algoritmussal megondottam, hogy a program egy egész galaxist a bolygók és napok neveivel, koordinátaival, egyéb adataival együtt hat bájtban tároljon. Csakhogy szerettünk volna legalább tíz bejárható galaxist, a 60 bájtot pedig helypazarlásnak éreztük, ezért tökéletesítettem az algoritmust, ami így az első galaxis hat bájtban generálta a továbbiak adatait. Így kb. 280 milliárd teljesen egyedi galaxis is elfért volna a gép 22 K-s memóriájában.”

David Braben pályája a szokásos játékfejlesztő-recept szerint indult – annyi különbséggel, hogy a hetvenes évek végén, amikor a cambridge-i egyetemre került és elkapta a játékkészítés láza, még nem igazán léteztek profi játékfejlesztők, és így az említett recept sem. David az egyetemen fért először hozzá komolyabban számítógépekhez, és egészen belemerült a játékírásba, főleg miután a összehaverkodott hasonló érdeklődésű évfolyamtársával, Ian Bell-lel. Braben éppen a 3D-s grafika megvalósításán dolgozott a BBC Acorn nevű gépen (az angol iskolák akkori hivatalos oktató-számítógépe, otthoni felhasználása a 650 font körüli ára miatt egészen elenyésző volt), míg a tapasztaltabb Bell már megrendelésre dolgozott: Free Fall címen egy űrhajós-lövöldözős játékot készített az Acornsoft számára. Hőseink '82-ben kezdett el közösen dolgozni: a 3D grafikát és az űrhajós témát David ötlete alapján kereskedelemmel egészítették ki. Néhány hónap munka után áttértek a BBC Micro számítógépre, mert az Acorn hardvere kevésnek bizonyult, és körvonalazódott a leendő játék is: egy Han Solo-szerű kereskedő-csempész-fejvadász figura kalandjai egy hatalmas, kidolgozott galaxisban, egy fejlesztgethető űrhajó pilótafülkéjében, sok harccal és végtelen szabadsággal.

Mivel akkoriban ehhez még csak távolról hasonlító játékok sem léteztek (a 2D-s platform-ugrabugrák kora is éppen csak elkezdődött!), a cím is tökéletesen illett rá: Elite. A játék két teljes évig készült, és végül egészen elképesztő dolgokat sikerült belezsúfolni a gép 22 kilobájtnyi memóriájába. Csak viszonyítási alapnak: egy üres Word dokumentum kb. 20 kilobájt helyet foglal. Kb. húsz különféle űrhajó, a játékos hajójára tucatnyi megvehető fegyver és egyéb kiegészítő, tíz galaxis, több ezer bolygóval, mind más-más helyi viszonyokkal, más árfolyamokkal, űrharc 3D-ben – ez volt az első igazi 3D-s játék! Az Elite '84 szeptemberében jelent meg, és ha nagy sikert nem is ért el a BBC Micro gépek elterjedtsége miatt, arra elég volt, hogy felkeltse a játékkiadók érdeklődését, hátha ez a program a népszerű otthoni hobbi gépeken is sikeres lehet. Davidék tárgyalás helyett árverésre bocsátották az Elite átírási jogait, az aukciót pedig nagy meglepetésre az angol telefonvállalat, a British Telecom nyerte, akik a jogokkal a zsebükben játékkiadót alapítottak Firebird néven. Az következő évben az Elite 21 (!) különböző

géptípusra jelent meg: a C64-től és Spectrumtól kezdve Amigáig és PC-ig és összesen több, mint egymillió példány fogyott belőle.

Ian és David az egyetem után azonnal belevágott a folytatásba: ahogy az az Elite-nél már bevált, ismét kettéosztották a munkát, és külön-külön kezdtek el dolgozni. Egy év múlva derült csak ki, hogy az időközben a buddhizmus, a keleti filozófiák, és a harcművészetek felé fordult Ian nem igazán produkált semmi értékelhetőt – a páros csúnyán összeveszett, Ian fel is hagyott a játékfejlesztéssel. David pedig, miután magánál tartotta a félkész Elite 2 jogait, az Elite eredeti verziójának kiadójához, az Acornsoft-hoz állt be. Az Acorn nemcsak szoftverkiadással foglalkozott, de saját fejlesztésű számítógépekkel is próbálkozott - később a Commodore sikere, mint annyi más hasonló céget, őket is ellehetetlenítette. Braben belépésekor az Archimedes fantázianevű gép állt éppen a megjelenés küszöbén, és ehhez kellett Davidnek valami húzócím játékot írnia. Az egyetlen probléma az volt, hogy ekkor már csak három hónap volt hátra a gép premierjéig. Az Elite 3D-s technológiáját továbbfejlesztve hősünk a Zarch című repülő akciójátékot dobta össze határidőre, aminek – a hardver sikertelensége miatt – ma már senki nem emlékszik a nevére. Pedig a Zarch kapcsán a sajtó a 3D játékok forradalmáról cikkezett ('87-et írunk!), és az Ace magazin, a mai Edge elődje, történetének legjobb pontszámát, 9.79-et adott rá.

A Zarch sem tudta megmenteni az Acorn új gépét, és a céget sem, David pedig átigazolt a Firebird-höz, akiknek igencsak bejött az Elite-üzlet. A Zarch engine-jére alapozva megírta a Virust Amigára és Atarira (közben ugyanezzel az engine-nel az Acornnál megalkották a legendássá vált űrhajós játékot, a Landert), az első játékot, ami 3D-s fényeffektekkal és árnyékolással dolgozott. Ekkoriban jött össze David a később a Transport és Rollercoaster Tyconnal legendává vált Chris Sawyerrel, aki a Virus és az Elite PC-s konverzióit készítette. A Virus ugyan igen sikeres lett, '88-ban az év játéka 16 bites gépeken, de Daviddtól mindenki többet várt: az Elite folytatását.

Braben '88-ban vágott bele a nagy feladatba, az Elite 2-be. A Bell-lel közösen elkezdett programot félredobva a egymaga a nulláról kezdte építeni a játékot az utolsó bitig mindent assemblyben programozva (ekkor már évek óta csak magas szintű nyelveken dolgoztak a fejlesztők). Az időközben a Frontier címre keresztelt folytatás öt és fél évig készült, kiadónak pedig a PC-s piacra betörni készülő japán óriást, a Konamit sikerült megnyerni. A játék nem kevesebbet vállalt, mit egy teljes galaxis szimulálását a valóságnak megfelelő méretarányokkal, a newtoni fizika törvényei alapján. Technikailag ismét sikerült a világot megelőzni: a görbe felületek, és az extrém színmélység (a program minden egyes frame-ben, az aktuális látnivalónak megfelelő, új színpalettaát válogatott össze, hihetetlen látványt produkálva) a játékok világában sosem látott dolgoknak számítottak. Igen ám, csak hogy öt év hosszú idő, a Konaminál is történt közben egy s más, és mire a játék elkészült, a japánoknak eszük ágában sem volt a PC-s piaccal foglalkozni.

El is adták a Frontier jogait a Gametek nevű, igencsak roskadozó cégnek, akik az Elite-folytatástól várták, hogy újra talpra álljanak. A '93 októberében megjelent játék – bár az Elite-et övező már-már vallásos rajongásnak a töredékében részesült csak – azonnal az eladási listák élére került, és az év végéig kb. 350 ezer példány fogyott belőle csak Európában, Angliában pedig az év legnagyobb példányszámban eladott játéka lett. A Gametek válsága

azonban mélyebb volt annál, mint hogy ez kihúzza a kátyúból, és a cég szép csendesen elkezdett haldoklani. Anélkül, hogy a következő évben szépen félmillió fölé kúszó eladások utáni részesedést kifizette volna Brabennek. És hogy ne legyen elég egyszerre egy pereskedés, a semmiből feltűnt Ian Bell, aki az állítólagos Elite jogtulajdosi mivoltára hivatkozva követelt pénzt Daviddól, miközben fünek-fának nyilatkozgatott arról, hogy David nem fizette ki Chris Sawyernek a PC-s portolást... puff neki, újabb perek.

Ebben a remek hangulatban vágott bele David a Gametek nyomására (vagy a „ha megírod a harmadik részt, ki tudjuk fizetni a másodikból maradt adósságunkat” már zsarolásnak számít?) az újabb Elite-folytatásba, First Encounters néven. David nem akart belemenni egy újabb ötéves fejlesztés-maratonba, ezért technikai téren csak a színes fényeket tette hozzá a játékhoz – közben pedig, megunva a szabadúszó életmódot, céget alapított Frontier Development néven, és a First Encounter fejlesztését már egy 15 fős csapat élén vezényelte le. A Gametek közben egyre sodródott a csőd felé, és végső, kétségbeesett húzásként '95 tavaszán az alig fél éve készülő, még béta állapotot sem elért programot Braben tudta nélkül elküldte sokszorosítani, és kiadta végleges, kész játékként. A játék hibáktól hemzsegett és gyakorlatilag játszhatatlan volt, de a rajongók hatalmas felháborodása ellenére is villámgyorsan elkelt belőle százezer példány. Braben újabb perbe bonyolódott a kiadóval, és közben menteni a menthetőt alapon elkészítette a játéktörténelem első játék-patch-eit, amik orvosolták a First Encounters hibáit.

A történetek után nem csoda, hogy Davidnek elege lett az Elite-mítosz további megtépázásából, és cége élén egészen új vizekre evezett. A Sega Megadrive konzoljára írt DarXide című '96-os játékok a már-már szokásos sorsra jutott: újabb technológiai gyöngyszem lett (olyan szoftveres textúrázó rutint sikerült írni, ami gyorsabb volt a gép hardveresen gyorsított saját megoldásánál.), de a gép viszonylagos sikertelensége miatt hamar elfelejtette mindenki. Egy-egy eredeti DarXide-példány egyébként ma 4-500 dollárokért cserél gazdát a netes aukciósházakban. Ezt követte '98-ban a Virus felújítása V2000 néven PC-re és PlayStationre – jó érzékkel ismét egy döglődő, és hamarosan kimúló kiadó, a Grolier Interactive szárnyai alatt. Majd az Infestation nevű autós-lövöldözős akciójáték. Ezek után Braben szinte teljesen eltűnt a nyilvánosság elől, alibiprojektekkel (egy Wallace & Gromit feldolgozás, a Rollercoaster Tycoon Xbox-verziója) jelentkezett csak néha, hogy aztán idén nyáron egy roppant eredetinek tűnő játékkal bukkanjon fel ismét. A Dog's Life egy Sims-szerű életjáték lesz egy kutya szemszögéből, egészen különleges grafikai megoldásokkal a szaglás szimulálására – várjuk szeretettel. De természetesen nem fejeződik be így ez a Legbefolyásosabb-epizód, hiszen David már '99 tavaszán bejelentette: csapata belekezdett az újabb Elite-folytatás tervezésébe, egyelőre Elite 4 munkacím alatt. 2000 januárjában elkezdődött a programozási munka, 2001-ben pedig elhangzott egy 2002 karácsonyi megjelenési dátum, amiből aztán nem lett semmi. Az Elite 4 tehát lassan a Frontierhez foghatóan régóta készül – és ha ebből nem lesz valami elképesztő nagy durranás, hát semmiből se.

XVIII.

Az ikrek:

Ray Muzyka és Greg Zeschuk

„A videojátékok és az internet egyre nagyobb szeletet követel magának a szórakoztatóipar tortájából; egy csomó ember azért néz kevesebbet tévét vagy jár kevesebbet moziba, mert a net előtt ülnek, vagy játszanak. Ahogy ez a folyamat erősödik, úgy fog emelkedni a játékiparba áramló pénz mennyisége, és úgy lesznek a játékok egyre nagyobb szabásúak. A szórakoztatóipar legdinamikusabban fejlődő szektorának egyik vezető cégénél dolgozhatok – hát csoda, hogy egy ilyen álommunkáért feladtam az orvosi pályát, amiért hat évig jártam egyetemre!?”

Már-már szokásosnak mondható helyszínen kezdődik vendégeink története: az egyetemen, ami rengeteg játékfejlesztő számára adta meg a kezdő lökést a pályán. Esetünkben a kilencvenes évek elején történt, hogy az kanadai Edmonton egyetemen három játékrájonzó orvostanhallgató megpróbált egy kis pénzt keresni a szűkös ösztöndíj mellé. Greg Zeschuk, Ray Muzyka és Augustine Yip (akkor még szigorúan a Dr. előtag nélkül) orvosi oktató szoftvereket készített – némelyiket máig használják Kanada egyetemein -, amiből szép mellékjövedelemre tettek szert. Egyúttal rájöttek, hogy a későbbiekben össze tudják kötni a kellemest a haszonnal: a számítógépes játékokat a megélhetéssel. Ahogy megszerezték a diplomát, hőseink azonnal le is tértek az orvosi pályáról, és '95 nyarán megalapították saját játékfejlesztő cégüket, amit az ember és a gép közti kapcsolatot jelentő kifejezéssel BioWare-nek neveztek el.

Baldur, és a siker kapuja

Az abszolút tapasztalatlan csapat mindjárt párhuzamosan két játék fejlesztésébe fogott bele, emellett filmes animáció- és digitálistruk-megrendelésekkel foltogatták be a költségvetésük hiányát. Az első számú projekttel, a Battleground Infinityvel nem kevesebbet tűztek ki maguk elé, mint minden idők leggrandiózusabb számítógépes szerepjátékának megalkotása. A játékhoz saját fantasy világot alkottak, minden addigit felülmúló sztorit és aprólékos grafikát. A másik, kisebb játék egy Mechwarrior-szerű robotos lövöldözős program volt (ezen dolgozott a cégből hamarosan kilépő Yip, illetve a később a Longbow 2 engine-jével híressé váló programozó, Brent Oster), Shattered Steel címmel. A játék alig egy év alatt el is készült, sőt, '96 őszén 170 ezer eladott példánnyal szolid sikert ért el – de ami fontosabb, a kiadó Interplay közben ráharapott a sokkal ambiciózusabb másik BioWare-játékra is. A Battleground Infinityben annyi fantáziát láttak, hogy megvették hozzá az akkor már évek óta használatlanul porosodó AD&D szerepjáték jogait, és korlátlan szabadságot illetve biztos anyagi háttérrel adtak mögé. A játék az

AD&D legnépszerűbb világában, Forgotten Realmsben találta magát, ehhez illeszkedő új címe pedig Baldur's Gate lett. A fejlesztést a megváltozott körülmények miatt szinte teljesen előlről kellett kezdeni. A monstre projekten 30 ember dolgozott három teljes évig – úgy hogy egyetlenegy sem volt közülük, akinek lett volna már a háta mögött akár egy kiadott játék! A két doktor úr vitte a teljes design-t a cégvezetés mellett (plusz Greg a programozásba, Ray pedig a 3D-s modellezésbe segített be), az ő ötletük nyomán került be a játékba az RPG-kben addig ismeretlen pause-zal megállítható real-time harc, illetve a kooperatív multiplayer mód. A megfeszített munka '98 végére hozta meg a gyümölcsét: a Baldur's Gate a világ nagyjából összes magazinjában az év RPG-je lett (az ugyanennyi Év Játéka címről csak valami Starcraft nevű alig ismert játék miatt csúszott le), kétmillió példány fogyott belőle világszerte, plusz a '99 májusában megjelent Tales of the Sword Coast kiegészítőből még 600 ezer. Megtörtént a lehetetlen: a Baldur's Gate egymaga feltámasztotta a mindenki által halottnak hitt klasszikus RPG-k műfaját.

A „lehet-e ezt még fokozni?” kérdésre harsány igennel felelt a két doktor úr, és azonnal beleváltak a folytatásba. A második rész elkészítése mindössze másfél évet vett igénybe, a recept nagyon egyszerű volt: tegyünk bele mindent, amit az első részből kihagyni kényszerültünk! Új karakterosztályok, új fajok, új szörnyek, magasabb szintű varázslatok, elkülönülő gonosz és jó végigjátszás, több mint 200 órányi játékidővel, majdnem 300 teljesítendő küldetéssel, és fantasy regényeket megszegyenítő sztorival. Az igazi ütőkártyát mégsem ez jelentette, hanem az önálló életet élő karakterek és a minden ízében kidolgozott, játékvilág. A játék 2000 szeptemberében jelent meg (33 országban nyelvre lokalizálva!), és természetesen ismét elsőprő sikert aratott, másfél, a fél év múlva kijött Throne of Bhaal kiegészítővel együtt kétmillió eladott példánnyal. A BG két része a Fallout-szériával karöltve a mai napig a számítógépes szerepjátékok királya.

A végtelen történet

Kanyarodjunk vissza egy kicsit az időben, egészen '97-ig. Javában tartott a Baldur's Gate fejlesztése, a világhír még a távoli jövő volt a BioWare számára, amikor Greg és Ray újabb hatalmas fába vágta a fejszét. Oké, a Baldurral forradalmasítjuk az egyszemélyes RPG-k műfaját; na de valmit csinálni kéne a multiplayerrel is – gondolták. A gondolatot tett követte, az America Online legendás hálózati RPG-jének (a mai MMORPG-k őse) feltámasztása, a Neverwinter Nights képében, a változatosság kedvéért szintén AD&D és Forgotten Realms közegben. A cél az igazi, papír-dobókocka alapú szerepjátékok élethű adaptációja volt, ahol a játékosok csapatban, egy játékmester vezetésével játszanak. Plusz egy publikus szerkesztő, aminek segítségével bárki elkészítheti saját kalandmoduljait. Plusz 3D-s grafika. Plusz egy 80-100 játékorányi egyszemélyes kaland bemelegítésnek. A munka irtózatosan nagy falatnak bizonyult - csak az Aurora névre keresztelt szerkesztőn 22 programozó dolgozott, míg a teljes játékon 75-en, sőt, volt olyan időszak, hogy teszterekkel együtt 130-an. Időközben megjelent a két Baldur-epizód, a két kiegészítő, de a Neverwinternek csak nem akaródzott elkészülnie.

A csapat időközben, felüldítő kirándulásként az akciójáték műfajába és a konzolvilágba - összeütötte az MDK 2-t, ami PS2-n, Dreamcaston és PC-n összesen 600 ezres eladást produkált. Ekkor kezdett az a kép kialakulni a BioWare-ről, hogy ezek az ördögös kanadaiak nem tudnak

hibázni. 2001 végén, amikor a játék már kezdett összeállni, kitört a botrány: az egyre mélyebb válságba süllyedő Interplay a BioWare tudta nélkül adta tovább az Infinity engine-t különféle fejlesztőcsapatoknak. A dologból per lett, a perből szakítás: a Neverwinter az Infogrames szárnyai alá került, akik segítségével végül 2002 júniusában, öt év fejlesztés és 160 emberévnyi befektetett munka árán a boltokba kerülhetett a játék. A fogadtatás a szokásosnak mondható: másfél millió eladott példány: 86 (!) Év Játéka, illetve Év RPG-je díj, Game Developers Conference programozási különdíj, és a rajongói modulok tömege. Mára 3000 körül van az ingyenesen terjeszthető NWN-kalandok száma. Az ilyenkor szokásos kiegészítőt a doktorok kiadták bémunkába a volt looking glassos fejlesztőkből álló Floodgate Entertainmentnek – nem is lett akkora siker, mint várták.

A végtelenbe, és tovább!

Újabb idővisszatekerés következik: 2000 nyarán, a BG2 megjelenése előtt Greg és Ray besétált George Lucas irodájába, és felajánlották szolgálataikat a gyengélkedő Star Wars-mítosz felvirágoztatásához. A LucasArts kapva kapott az alkalmon és a kanadaiak gondjaira bízta az első Star Wars-világban játszódó RPG-t, a Knights of the Old Republicot. A híres sci-fi világ és a BioWare-minőség összeházasítása nyerő ötletnek bizonyult. A filmek sztorijától biztonságos, több ezer éves távolságban elhelyezkedő játék történetben lenyomja az összes Star Wars-filmet és regényt, a játékmenet pedig ismét csak világbajnok. Az Xbox történetének második legjobb eladási eredményeit és szintén második legjobb átlagos magazinértékeléseit hozta (mindkét kategóriában csak a Halo előzi meg).

A BioWare-úthenger nem áll meg, heteken belül érkezik a KOTOR PC-s verziója, újabb milliós eladással és év RPG-je címekekkel kecsegtetve. A cég mára 160 főre hízott, ennek ellenére megmaradt családias hangulatú csapatnak, köszönhetően többek között a havi rendszerességgel tartott céges buliknak – igaz, egy közös filmnézéshez ki kell bérelniük egy teljes mozit, és a több száz fős barbecue-partikhoz sem egyszerű helyszínt találni. Ray és Greg a mai napig folytatja orvosi praxisát, bár csak nagynéha, hobbiból rendelnek. Ray időközben MBA diplomát szerzett (világ legrangosabb egyetemi fokozatú végzettsége a menedzsment területén), így alighanem a világ legmagasabban képzett játékfejlesztőjének mondhatja magát. A BioWare rajongóinak online közössége elérte az 1,2 millió tagot, a cég pedig hat éve folyamatosan bekerül a Kanada legdinamikusabban fejlődő vállalatait tartalmazó toplistára. Ezenfelül beválasztották már őket az ország legkiemelkedőbb exportőrei közé, a legjobban menedzselt cégek közé, Ray volt már az Év Szónoka, Greg pedig az Év Menedzsere. A sikertörténet pedig folytatódik: a napokban jelentették be három futó projektjük közül az egyiket: Jade Empire néven egy távol-keleti miliőben játszódó, harcművészetek köré épülő szerepjátékot (csak Xboxra). A másik két titkos fejlesztésről egyelőre csak annyit tudni, hogy az egyik xboxos, a másik PC-s, nem licenzelt téma egyik sem, és nem folytatása egyik régi játéknak sem – de hogy a jövő legnagyobb durranásai közé fognak tartozni, arra mérget vehetünk.

XIX.

A hűbérúr:

Richard Garriott

„Az Origin főszerepet játszott a PC-s játékok, a számítógépes szerepjátékok és az online játékok fejlődésében. Ki akarhat ennél többet?”

Richard Garriott játékefejlesztői karrierjének kezdetei első pillantásra elképesztően sablonosak - holott valójában ez a fiatalember egyike azoknak, akikről a sablont mintázták. Az első találkozásra iskolai számítógépes szakkörön került sor: néhány társával fantasy játékot kezdtek írni, az ifjú Richard ugyanis az akkoriban megjelent első hagyományos szerepjáték, a Dungeons & Dragons rajongója volt. Az éjszakába nyúló játéknak köszönheti becenevét is: játékosársai szerint brit akcentussal beszélt, így kedvenc karakterét Lord British-nek nevezte el. Az iskola után a munka kiválasztásában is a számítógépek iránti érdeklődés vezette, egy Apple II gépeket árusító boltban kezdett dolgozni 1979 nyarán. Itt kezdett el komolyabban ismerkedni a Basic programozással is, és a tanuláshoz meglepő módon egy újabb fantasy játék megírását választotta. Az Akalabeth című programot megmutatta a bolt tulajdonosának, aki egyből belelkesült, és a játék eladására buzdította a fiatalembert.

A nejlonzacskókban, másolt floppy lemezekben árusított program egy példánya eljutott a California Pacific Computer nevű céghez, aki azonnal leszerződött Richarddal a játék terjesztésére. Az Akalabeth elképesztő sikernek bizonyult harmincezernél is több eladott példánnyal – ne feledjük, 1979-et írunk!

Nyár végén Richard megkezdte tanulmányait a texasi egyetemen, és szabadidejében belevágott egy újabb játék megírásába, amelynek az Ultima címet adta. Az egyetemi élet még egy nagy változást hozott Garriott életében, itt került ugyanis kapcsolatba a Kreatív Anakronisták Társaságával (vidám gyülekezet a középkori hagyományok ápolásának céljával: tagjai régi mesterségek gyakorlásával foglalkoznak, valamint fesztiválokat rendeznek, lovagi tornákkal, szigorúan saját készítésű ruhákkal és fegyverekkel). Richard azonnal beilleszkedett a társaságba, és jó néhány életre szóló barátságot kötött az itt megismert emberekkel. 1980-ban elkészült az Ultima, amelyet ismét a CPC dobott piacra; a kalandok színhelyéül egy Britannia nevű fantasy világ szolgált, amelynek uralkodója, Lord British kérte a játékos segítségét egy gonosz varázsló ellenében. A király természetesen Richard alteregója volt, és ez a sajátos párhuzam a későbbi játékokban is megjelent; sőt, Garriott közeli barátai és munkatársai is mind szerepet kaptak a legtöbb Ultimában, Iolo, Dupre, Sir Geoffrey és hasonló neveken.

Az Akalabeth-nél lényegesen összetettebb program ismét óriási sikert aratott, Richard viszont elégedetlen volt a kivitelezéssel, ezért rögtön nekilátott a folytatásnak, ezúttal már assembly programozási nyelvet használva. Az időközben csődbe ment CPC helyett új kiadót kellett keresnie; a választást megkönnyítette, hogy egyedül az éppen beinduló Sierra On-Line volt hajlandó szövettérképet mellékelni a játékhoz. Az egyetemi tanulmányokkal párhuzamosan végzett munka sok időt igényelt, így az Ultima II Apple-verziója csak 1982 nyarán került az üzletkebe. Az ismételt siker hatására Richard kilépett az egyetemről, hogy most már teljes erővel a játékfejlesztésre koncentrálhasson – egyelőre még az őt mindenben támogató szülei házában.

We Create Worlds

1983-ban Richard komoly lépésre szánta el magát: bátyjával, Roberttel, és apjával céget alapítottak a harmadik Ultima kiadására, Origin Systems néven – a kor szelleméhez illően a család garázsában. A játék harmadik része ősszel jelent meg, a szokásos sikereket elérve; az első két rész történetét vitte tovább, Richard programozói képességeinek fejlődése pedig ismét sokat javított a grafikán és a bejárható terep méretein.

A felnőttkor küszöbét átlépve Garriott értékrendje alapos változásokon ment keresztül, és ez a munkájára is komoly hatást gyakorolt. Bántóan kevésnek érezte a mélyebb tartalmat a hagyományos szörnyirtás-kincs vadászat-szintlépés-főgonosz kombinációra épülő játékaiban, és a negyedik Ultimánál radikális lépésekre szánta el magát. A történetnél erkölcsi és etikai kérdésekre koncentrált, összetett filozófiai háttérrel kidolgozva; a program pedig első ízben vette figyelembe a játékos cselekedeteit, és így a felelőtlen gyilkolás-fosztogatás útját követők nem tudták teljesíteni a küldetéseket. Richard kétségek közepette dobta piacra a játékot, attól tartva, hogy nem tudja elnyerni a sablonokhoz szokott játékosok tetszését. A '85-ben megjelent Quest for the Avatar azonban minden korábbinál nagyobb sikernek bizonyult, példát mutatva a számítógépes RPG-k fejlesztőinek – akik többsége egyébként a mai napig kedvenc játékaik között emlegeti.

A siker természetesen sok pénzt hozott, amelyet Richard elsősorban visszaforgatott az Originbe, újabb fejlesztőket toborozva, hogy más játékokat is kiadhasson. Maradt azonban így is éppen elég, amelyet egyre excentrikusabb hobbijainak szentelhetett; így például saját kastélyt építtetett a játékbeli Lord British erődjének mintájára. A csillagvizsgálóval, rejtékajtókkal és föld alatti járatokkal felszerelt otthon vidám Halloween-partik színhelyéül is szolgált, melynek keretében Richard kedvére ijesztgethette halálra barátait. Közben persze nem hanyagolta el az Ultima-sorozatot sem, és 1988-ban megjelent az ötödik rész, amely megint csak a bevett sémákon túlmutató történettel és játékelemekkel rendelkezett.

1990-re az Origin az élvonalbeli C64-es fejlesztőcsapatok közé küzdötte fel magát, olyan játékokat jelentetve meg, mint a Times of Lore, a Space Rouge (amit itthon sokan az Elite folytatásának hittek – kell ennél nagyobb elismerés?), a Windwalker vagy a Knights of Legend. Az igazi fénykor azonban csak ezután kezdődött: Richardék ráéreztek, hogy a játékfejlesztés jövője a gyorsan fejlődő PC-vel fog összeforrni, és összes új játékukhoz a 386-os, VGA kártyás gépeket választották célplatformnak. Ebben az évben – utolsóként - még C64-re is megjelent az Ultima VI – The False Prophet, de ez már nem rendelkezett a PC-s és Amigás verziók részletes

grafikájával és ikonvezérelt kezelőfelületével. Ugyanekkor indult útjára PC-n a legendás Wing Commander sorozat is, a nem kevésbé híres Chris Roberts jóvoltából.

Electronic Arts

A fordulat 1992-ben jött el az Origin számára: az egyébként sikert sikerre halmozó cég átmeneti anyagi problémákba ütközött az Ultima hetedik, minden korábbinál grandiózusabb epizódjának készítése során. Az egyik első egymillió dolláros költségvetésű játék elsősorban elképesztően részletes világszimulációjának köszönhető az elhúzódo fejlesztést: az egybefüggő, nyolc várost és rengeteg dungeont tartalmazó Britanniában akár kenyeret is süthetett magának a játékos – az ehhez szükséges gabona learatásával és liszté őrlésével kezdve a munkát. A megmentő hálás szerepét az Electronic Arts, az egyik legnagyobb feltörekvő PC-s kiadó vállalta, átsegítve a céget az apró bukkanón. Az Ultima VII – The Black Gate hatalmas sikernek bizonyult, akárcsak a Warren Spector névvel fémjelzett folytatása, a Serpent Isle, és a hozzájuk megjelent egy-egy kiegészítő lemez is.

Az elkövetkező két évben az Origin tehát folytathatta diadalmenetét, újabb Wing- és Strike Commander, valamint Ultima Underworld játékok megjelentetésével; a még fiatalos 386-os PC-k tulajdonosai pedig első alkalommal szembesülhettek a gépfejlesztés kínzó szükségességével. Az ekkor már főleg menedzseri feladatokat ellátó Richard közben vadul dolgozott a még látványosabbra tervezett nyolcadik Ultimán – és ekkor következett az első konfliktus a cégben tulajdonrészt szerzett EA-val. Az előre tervezhető pénzügyi negyedévek határidőre kiadott játékokat igényeltek, '93 végén azonban az Ultima VIII - Pagan még messze volt a befejezettségtől. Garriott végül engedett a vezetés nyomásának, és a játék alaposan megkurtítva, idegesítő kezelőfelülettel és komoly programhibákkal került piacra – és meg is bukott, főleg a korábbi sikerekhez képest.

Ultima Online

Richard nem csüggedt, és egy egészen radikális ötlettel kezdett házalni az EA vezetésénél. Az Ultima VII hatalmas világának felépítéséhez egy többfelhasználós pályaszerkesztőt használtak, amit a játékból lehetett elindítani – lényegében egyfajta multiplayer játéknak számított. Richardot azonnal foglalkoztatni kezdte az ötlet, de '92-ben még csak közvetlen modemes betárcsázással lehetett volna megvalósítani egy erre épülő játékot. Azonban egyszer csak megjelent az internet, és szélesebben kezdett terjedni; Garriott pedig elszánta magát az Ultima Online változat elkészítésére. Nagy nehezen sikerült is kisírnia némi előleget az EA-tól, ami azonban az U7 engine-t használó prototípus befejezése előtt elfogyott, és a projektet a lelövés veszélye fenyegette (ismerős lehet a helyzet a Sims kapcsán; egyébként ez az ötlet is évekig az utcán hevert, Garriott ugyanis már '92-ben lelkesen nyilatkozott róla). Richard végül sajátos lépésre szánta el magát: meghirdették a játék alfatesztelését, némi pénzmagot kérve a játékosoktól cserébe. Az eredmény minden várakozást felülmúló érdeklődés volt, amire már az EA döntéshozói is felfigyeltek, és így a projekt végre teljes sebességre kapcsolhatott. A hatalmas mennyiségű munka miatt azonban a csapat kevésnek bizonyult, és főnökei gyilkos döntés elé

állították Richardot, aki végül kénytelen volt csaknem a teljes Ultima IX csapatot átirányítani az UO-ra.

Az első online multiplayer RPG végül '97 őszén jelent meg, elképesztő sikerrel: kétszázezer ember akart havidíjat fizetni a forradalmian új és stílussteremtő játékért. Garriotték éveken keresztül küzdöttek a legkülönbélebb és teljesen váratlan problémákkal: kevés volt a szerver, a hatalmas mennyiségű játékos napok alatt becsődöltette a részletesen felépített gazdasági szimulációt, és elárasztották a céget a méltatlankodó levelek és emailek tízezrei – nem beszélve a furfangos csalókról. Az Origin lépésről lépésre, a saját kárán tanulva dolgozta ki a megoldásokat, építette fel a kisvárosnyi bürokráciát a játékosok felé – és közben dőlt a pénz az EA kasszájába a havi előfizetési díjakból.

Az Ultima IX - Ascension viszont közben a játéktörténelmi előrelépés áldozata lett, afféle mostohagyermek, míg végül Richard észbekapott, és az évek óta döcögő projekt élére állt. A programot szinte teljesen újra kellett volna írni, elsősorban az elavult 3D engine miatt. Garriott minden lelkesedése és erőfeszítése ellenére azonban az EA gyilkos nyomást gyakorolt a játékra, ami végül 1999 végén került piacra – megint csak erősen befejezetlen állapotban. A bugos és lassú programot nyilvánvaló hibái miatt az első tesztekben igencsak lehúzta a szaksajtó, amire válaszul az EA rekordidő alatt nyomta le a budget árkategóriába. A csalódott fejlesztőknek még épp maradt annyi ideje, hogy a legfontosabb hibákat kijavító patch-eket elkészítsék, és már tolták is át őket újabb online projektekre, mert a vezetés abban látta a nagy pénzt.

Tiszta lappal

2000 elejére Richardnál betelt a pohár, elege lett az EA-val kapcsolatos problémákból, a befejezetlenül piacra dobott játékokból, a lelőtt projektekből (Ultima X, Wing Commander-, majd Privateer Online) és csaknem két évtized elteltével kilépett saját cégétől. Egyes pletykák szerint maga az EA sem igazán akarta megtartani őt, ellentétben az Origin összes védjegyével, beleértve az Ultima- és Wing Commander-sorozatok minden elemét. Egyedül a Lord British név maradt meg Garriottnak.

Az Origin mélyrepülése ezután egyre gyorsuló tempóban folytatódott: először bejelentették az Ultima Online 2-t, ami 3D-s grafikára épült, és egy egészen elborzasztó steampunk Britanniában játszódott volna. Ennek ellenére komoly érdeklődés övezte az első igazi MMORPG folytatását – amíg az EA 2000-ben meg nem gondolta magát, és le nem lőtte a projektet, mellékesen kirúgva a komplett fejlesztőcsapatot. A gárda egy szertartásos búcsúünnepségen máglyán égette el a design doksikat, UO2 pólókat és egyebeket, ex-origines fejlesztők és Richard aktív részvételével. Ami az Originből megmaradt, az innentől kezdve elsősorban az UO fenntartására koncentrált – a játék a mai napig népszerű, még mindig százezernél több aktív felhasználóval rendelkezik. Mostanában tapasztalható némi mocorgás, az EA váratlanul előkotorta az Ultima X-et – de az eddigi infók alapján nagyon harmatosnak ígérkezik a játék.

Ami Richardot illeti, őt egy ideig kötötte az EA-val aláírt szerződés, amelynek értelmében egy adott ideig nem folytathatott semmiféle játékfejlesztéssel kapcsolatos tevékenységet. Az időt különféle vidám kalandtúrákkal töltötte, járt például az Antarktison és a Titanic roncsainál,

továbbá szeretett volna úrhajózni is – bár ezt egyelőre kénytelen volt elhalasztani. A nonkompetitív szerződés lejárta után pedig nagy lendülettel tért vissza a játékfejlesztéshez, és Tabula Rasa néven titkos új online projektbe kezdett, amihez maga köré gyűjtötte volt origines embereinek jó részét. A mögöttük álló kiadó a koreai NCSoft, amelyről azt kell tudni, hogy például a jelenlegi legtöbb felhasználóval rendelkező Lineage MMORPG is hozzájuk tartozik. A hírzárlat egyelőre igen hatékony – az ígéretek szerint a következő E3-on számíthatunk egy elsőprő bemutatkozásra.

XX.

A lázadó:

Chris Taylor

“Chris maga a természet őszereje! Lezavar egy kőkemény üzleti megbeszélést, megold neked egy programozási problémát amivel már két napja küzdesz, közben vicceket mesél a többiek szórakoztatására, és átsegíti az öreg néniket az úton; mindezt öt perc leforgása alatt. Ő a legkeményebben dolgozó és legergikusabb ember, akit valaha ismertem.”

A kanadai-angol Chris Taylor egészen apró gyerekkorától vonzódott mindenféle technikai dologhoz, otthon folyton barkácsolt, az iskolában pedig egy kalapnyi tudományos díjat nyert. Amikor 14 éves korában kapott egy TRS-80 számítógépet, minden energiáját és szabad percét a programozásba ölte (plusz régi mainframe gépek alkatrészeiből épített egyedi számítógépekkel kereskedett). 17 évesen már profi programozó volt, kisebb-nagyobb helyi cégeknek írt nyilvántartó és adatbáziskezelő szoftvereket. Egyetem helyett úgy gondolta, programozói tudásával biztosan tud szerezni valami jó állást – de hónapokba telt, mire neki tetszőt talált. (Addig is egy műanyag szennyvízelvezető csöveket gyártó cégnél dolgozott futószalag mellett, ki is rúgták, amikor lázadni kezdett az unalmas munka és a vérlázítóan alacsony bér ellen.) A hirdetés évi 40 ezer dollárt ígért a vancouveri Distinctive Software játékfejlesztő cégnél (ez a mai Electronic Arts Canada), ahová Chris úgy ment be, hogy “bármire hajlandó vagyok, csak baseballjátékot ne kelljen írnom.”

Szinte magától értetődő módon ezután hősünk első játéka a Distinctive-nél ’89-ben a Hardball címűbaseball játék volt. Aztán a Triple Play, újabb basebell, mindez az eredetileg ajánlott pénz alig feléért, 24 ezerért. Kisebb kitérők, a Test Drive 2, a 4D Boxing után újabb baseball, a Virtual Stadium következett. Bár ezek a játékok mind sikeresek voltak (a 4D Boxing rengeteg díjat nyert, és igazi úttörő volt a 3D megjelenítés és a motion capture animáció terén), a cégnél lehúzott ötödik év után Chris egyre inkább úgy érezte, egy újabb futószalag mellé került a műanyaggyárból, és elkezdett egy saját játékon dolgozni szabadidejében.

A V-Man egy szuperhősös akció-kalandjáték lett volna, aminek főhőse, Virtual Man bekalandozza a világot, RAM chipekből szerzi az energiáját, és ROM chipekből a különleges képességeit. Sikerült is az ötletet eladni a Distinctive fejeseinek, de tíz hónap után leállították a fejlesztést egy újabb baseballjáték kedvéért. Ez már sok volt Chrisnek. Ráadásul időközben megjelent a Command & Conquer, amiben minden benne volt, amit ő szeretett volna az álomjátékába, izgalom, újszerűség, hatalmas csaták, túlradó adrenalin. Chris tudta, mit kell

tennie: továbblépni a C&C által megkezdett úton, és megcsinálni ugyanezt, csak jobban: 3D-ben, légi és vízi csatákkal, sokkal több egységtypussal, sokkal jobb AI-val és irányítással.

Cavedog

Miután a Distinctive berkein belül hiába próbálkozott az ötletével, '95 decemberében hősünk úgy döntött, máshol próbálkozik. Felhívta Shelley Dayt, aki a legendás Ron Gilberttel (Maniac Mansion, Monkey Island stb.) éppen új fejlesztőcéget alapított, és akit Chris még a Test Drive 2 producereként ismert meg. Egyetlen közös vacsora kellett hozzá, hogy emberünk meggyőzze a két veteránt: a C&C-t lepipáló szuperjátékot fog készíteni. Másnap Chris eladta a lakását, autóját, és családot-otthont hátrahagyva, egy szál bőrönddel felszállt a Seattle-be tartó repülőgépre, hogy új életet kezdjen. Gilbert új csapatának hónapokig Chris volt az egyetlen tagja, aki éjt nappallá téve dolgozott a real-time stratégiai játékokban még sosem látott technológián: a 3D-s terepet és egységeket megjelenítő grafikus engine-en. '96 áprilisában bővült a csapat két főre: a projekt vezető (és sokáig egyetlen) grafikus Clayton Clauzlaric, squaresoftos veterán lett. Lassan kezdett kibontakozni a játék (a munkacíme The Really Cool Wargame, vagyis Az Igazán Király Háborús Játék volt), Chris az erőforrás-gazdálkodást a soha el nem készült V-Man ötlete alapján két nyersanyagra, az energiára és a fémre alapozta, amikhez a játékos többféleképpen is hozzájuthatott. Az év vége felé a csapat létszáma duzzadni kezdett, olyan nevek érkeztek, mint a világ legismertebb játékos zeneszerzője, Jeremy Soule; a hálózatprogramozó specialista Rick Lambright (később az új generációs LithTech engine-k atyjaként lett ismert); és a FIFA-sorozaton és különféle SquareSoft RPG-ken edződött lengyel származású AI-programozó Bartosz Kijanka.

Amikor '97 elején Gilbert és Shelley eladta az egész céget a Doom és a Quake sikerével meggazdagodott GT Interactive kiadónak, az időközben Cavedog nevet felvett csapatban már harminc fejlesztő dolgozott a Total Annihilation címre keresztelt játékon. A kiadó maximálisan megbízott a csapatban, semmibe nem szólt bele, csak annyit kért, az szeptemberre mindenképpen jelenjen meg a játék. A sajtónak, és rajta keresztül a nagyvilágnak '97 tavaszán mutatkozott be a játék. Ron és Chris zseniális ötletekkel álltak elő a beharangozást illetően is: animált screenshotokat tettek ki a netre, amik nagyon jól megmutatták, miben lesz több a játék az akkortájt gombamódra szaporodó C&C klónoknál. A játék újsághirdetése is egyetlen hatalmas screenshotot mutatott, amin jól látható volt a 3D terep, a rengetegféle egység, a hatalmas, dinamikus csaták lehetősége. A játék végül '97 szeptember 19-én, egyetlen nap csúszás nélkül jelent meg 14 országban, három nyelven – és azonnal óriási sikert aratott. Még javában felfutóban volt a Total Annihilation-láz, amikor Chrisék rátettek még egy lapáttal, beindították a Battle.nethez hasonló Boneyards internetes TA-szervert és két hetente elkezdtek a weboldalukra kirakosgatni az ingyenesen letölthető új TA-egységeket.

Bár a játéknak akadtak gondjai, főleg a történet volt gyengécske, és ebből adódóan néha a hangulat hibádzott, a zseniális játékrendszer, az AI, és a 3D nyújtotta újdonságok megtették a magukét: a Total Annihilation több, mint 50 Év Játéka díjat zsebelt be a világsajtótól, sőt, a mértékadó PC Gamer '98-ban minden idők legjobb PC-s játékának kiáltotta ki. A játék kereskedelmi fogadtatása is szépen alakult, bár a '98 tavaszán kitörő StarCraft-láz elvágta a további TA-eladásokat, a világszerte elfogyott példányok mutatója ekkor már bőven félmillió

fölött járt. Úgy tűnt, Chris Taylor és a Cavedog készen áll a mennybemenetelre, a cégnél négy új játék fejlesztése kezdődött meg, plusz egy kiegészítő lemez a TA-hoz – és ebben az eufórikus hangulatban, '98 februárjában Chris csendben kilépett a cégtől. Az okokról máig mindenki hallgat, homályos célzásokból, interjúkban elejtett megjegyzésekből azonban arra lehet következtetni, hogy anyagi természetű nézeteltérések, és Chris idegenkedése egy gyors TA-folytatástól lehettek a háttérben.

Gas Powered

Chris, és a TA-csapat kemény magja Kirklandbe tette át a székhelyét, a Valve szomszédságába, és Gas Powered Games néven alapítottak új céget - annak ellenére, hogy állítólag Chris régi barátja, Alex Garden sokáig hívta őt vissza Kanadába, a Relichez. A csapathoz csatlakozott jópár tehetséges fiatal a Total Annihilation modfejlesztő közösségből, valamint néhány vérbeli veterán fejlesztő, mint Neal Hallford sztoriíró-designer (Might & Magic 3, Betrayal at Krondor), vagy Scott Bilas programozó (Gabriel Knight sorozat). A Gas Powered első játékaként mindenki általános meglepetésére egy RPG-t jelentettek be, ráadásul a Microsoft gondozásában, akik akkoriban az első Age of Empireszel még éppen hogy csak kezdték megszerezni a játékosok bizalmát. Időközben a Cavedog nagyon csúnya mélyrepülésen ment keresztül, a Klauzlaric vezetésével készült fantasy TA-folytatás, a Kingdoms megbukott, míg az Amen című FPS, a Good & Evil istenjáték, és az Elysium folytatásos kalandjáték fejlesztését leállítani voltak kénytelenek.

A Diablo-verőnek beharagozott játék, a Dungeon Siege fejlesztése nagyon nyögvenyelősen indult. Mivel a TA-hoz hasonlóan minél nyitottabb, felhasználó- és modbarátabb módon akarta Chris megalkotni a játékot, csaknem egy évig kizárólag a játék készítéséhez szükséges szoftvereken dolgozott a csapat (a Skrit scriptnyelv, a világot töltögetés nélkül megjelenítő 3D engine, a pályaszerkesztő program stb.). Időközben a játékot át kellett írni OpenGL-ről Direct3D-re, a reménytelenül hibás saját készítésű animációs rendszerről a 3D Studio hasonló szisztémájára, többször át kellett írni az ütközésvizsgálati és útkereső algoritmusokat, a fény-árnyék kezelő rendszert - tulajdonképpen nem is volt olyan része a programnak, ami ne esett volna többszöri újraírás áldozatául. A játék végül csaknem négy éves fejlesztés után jelent meg, és annak ellenére hatalmas siker lett, hogy egy kicsit sikerült neki két szék között a pad alá esnie: Diablo-klónnak túl összetett, komoly RPG-nek túl akcióközpontú volt. A felhasználóbarát felépítésben viszont új etalont sikerült felállítani: a Neverwinter Nights mellett a Dungeon Siege a mai napig a legtöbb házi kiegészítéssel, kalandmodullal rendelkező RPG.

A kötelező kiegészítőt Chrisék kiadták egy külsős cégnek (a kiegészítő-specialista Mad Doc Software gondozásában a napokban jelent meg a Legend of Aranna), hogy teljes erőbedobással tudjanak a Dungeon Siege 2-re koncentrálni. Az idei E3-on bemutatott előzetes igencsak felcsigázta a kedélyeket – Chris Taylor jövőre ismét megmutatja, mitől döglök a légy!

XXI.

A krónikás: Bruce Shelley

„Bill Gates megkérdezte, oktatási szempontból mennyi értéket látok az Age of Empires-ben. Azt feleltem, a szórakoztatóiparhoz tartozunk, tehát a történelemhűséget és a tanító szándékot fel kell áldoznunk a játékelmény oltárán. Ettől függetlenül persze lehet tanulni a játékból, például biztos vagyok benne, hogy sokkal több ember ismeri a trebuchet szó jelentését az Age of Empiresből, mint a történelemkönyvekből. De a játék kizárólag szórakoztatni akar, nem tanítani – ezért szemrebbenés nélkül kihagytuk például a pestist a játékból, mert egyszerűen nem szórakoztató.”

Bruce Campbell Shelley, közkeletű becenevén Bruck '49-ben született Michigan államban. Ifjúkorára az állandó költözés és tanulás nyomta rá bélyegét: Baltimore-ban járt gimnáziumba, aztán a New York-i állami főiskolára, majd a híres Syracuse egyetemre, végül a virginiai UVA egyetemen szerezte meg a harmadik diplomáját. Az egyetemen került közelebbi kapcsolatba a táblás stratégiai játékokkal; az éjszakába nyúló Risk- és Stratego-partik következtében érett meg hősünkben az elhatározás, hogy ő is játékok készítésével fog foglalkozni. Évekig kilincselte társasjátékokat kiadó cégeknél saját készítésű játékaival, teljesen sikertelenül. Egyetlen eredményeként a Strategy & Tactics Magazine közölte az American Civil War című polgárháborús témájú játékát 1980-ban. Bruce ekkor gondolt egy nagyot, és maga alapított társasjáték-kiadó céget Iron Crown Enterprises néven.

Rögtön kezdetnek megszerezte a Gyűrűk Ura licencét, megalapozva a cég hírnevét (az ICE egyébként máig a legnevesebb szerepjátékos cégek egyike). A nyolcvanas évek a táblás stratégiai játékokat gyártó cégek közti vándorlással telt. Bruce megfordult a Simulations Publications és a társasjátékok koronázatlan királyának számító Avalon Hill csapatában is, ahol olyan klasszikus játékok fejlesztésében vett részt, mint a vasút hőskorában játszódó 1830, a fantasy Titan, vagy a Civilization legelső verziója. A társasjátékos korszak '87-ig tartott, és Sid Meier zseniális Pirates!-e vetett véget neki. Bruce-t lenyűgözte a játék, és azon keresztül a számítógépben rejlő lehetőségek. Bruce számára egyértelmű volt a következő lépés: '88 elején munkára jelentkezett Sid Meiernél.

Sid mester szárnyai alatt

A MicroProse kötelékében Bruce eleinte nem túl kreatív feladatként repülőgép-szimulátorok 3D-s objektumainak adatbázisát készítette, és a felhasználói kézikönyveket írta. Az F19 Stealth

Fighter és az F15 Strike Eagle 2 után véget ért a vizsgaidőszak, és Meier asszisztensévé, majd designertársává lépett elő a Covert Action című kémkedős akció-kalandjáték készítésekor. Sid szándékai azonban ennél jóval komolyabbak voltak: már régóta fel akarta dolgozni számítógépes játék formájában az 1830-at, és ehhez Bruce, az eredeti játék alkotója, ideális társ volt. El is kezdődött a munka a Covert Action mellett, majd helyett, mindössze három fejlesztővel. Az 1830 és a Sim City elemeiből építkező Railroad Tycoon zseniálisra sikeredett, ráadásul rekordidő, mindössze hét hónap alatt készült el. A több százezres eladás ellenére a cégvezetés nem látott fantáziát a folytatásban, de Bruce-ék lelkesedését ez sem törte le: belevágtak a következő társasjáték-átiratba, a Civilizationbe. A történet mindenki számára ismert: Sid egy éven keresztül minden nap új verziót adott a játékkódból Bruce-nak, aki minden változat után új ötletekkel és játékmenetbeli finomításokkal állt elő: így jött létre végül minden idők egyik legjobb játéka.

A Civilizationnel azonban mintha elveszett volna Bruce szerencséje. A Railroad Tycoon folytatását ugyan sikerült elkezdni, de a fejlesztést leállították; a Civ 2-höz pedig Sid új jobbkezet talált magának Brian Reynolds személyében. A hullámvölgyben kapóra jött, hogy Bruce felesége '92-ben új állást kapott Chicagóban, így hősünk a költözésre hivatkozva aránylag békésen tudott kilépni a cégtől, egyúttal az egész játékszakmát is a háta mögött hagyta. A vér azonban nem válik vízzé. A Chicagóban szabadúszó újságíróként dolgozó Bruce egy-két év hétküznapi élet után azon kapta magát, hogy játékmagazinoknak készít cikkeket, emellett besegít a MicroProse-játékok felhasználói kézikönyveinek megírásába, és egyre több megbízást kap játékvégigjátszás-könyvek és stratégiai útmutatók megalkotására. Utolsó cseppként pedig jelentkezett régi barátja az ICE idejéből, Tony Goodman, aki akkor az Ensemble Corporation nevű dallasi üzleti tanácsadó céget vezette. Tony azon törte a fejét, hogy az Ensemble sikerét régi álma, a játékfejlesztés anyagi háttéréként kellene kihasználni, és ehhez keresett társakat. Bruce hosszú hónapok hívogatása után '95 februárjában igent mondott.

Birodalmak kora

Az Ensemble Studios első játékához az akkoriban éppen divattá váló real-time stratégiát választotta műfajul. Mivel tisztában voltak vele, hogy nagyjából 50 párhuzamosan készülő RTS-sel kell megbirkózniuk a piacon, a fejlesztés nagyon markáns, a konkurensékétől eltérő irányvonalak mentén zajlott. A fő célkitűzések a történelmi környezet (az akkori RTS-ek javarészt fantasy vagy sci-fi világban játszódtak), a lehetőségekhez mérten realiztikus, méretarányokat figyelembe vevő, nem képregényszerű, stilizált grafika, a nem csaló AI és a Civilizationből átvett ötletek (népünk civilizációs fejlődése, csodák) használata voltak. A tapasztalatlan, ám végtelenül lelkes csapatba meghívást kapott még Tony Goodman öccse, Rick (később az Empire Earth atyjaként lett ismert), Sandy Petersen (a Call of Cthulhu szerepjáték írója, Doom- és Quake-pályatervező), és Greg Street (egykori tengerbiológus, az Age-sorozat vezető designere, később a World of Warcraft egyik kulcsfigurája). Az Age of Empires két év alatt készült el, ebből az utolsó hat hónap gyakorlatilag folyamatos éjjel-nappali munkából állt. Kiadónak merész húzással a Microsoftot kereste meg a csapat – és a játékosok körében nem túl népszerű cég telitalálatnak bizonyult. Sikerült a hardcore játékosok mellett elérni az alkalmi játékosok sokkal népesebb rétegét is, rengeteg 30 év fölötti, illetve női rajongót szerezve a

real-time stratégiáknak. A '97 végén megjelent játék az év egyik legnagyobb példányszámban eladott stratégiája lett, máig több, mint 3,5 millió fogyott belőle világszerte.

A Microsoft azonnal folytatást követelt, amire eredetileg mindössze egy évet kapott a csapat. Pár hónap múltán látszott, hogy ez teljesen esélytelen, így alkut ajánlottak a Microsoftnak: az addig elkészült újításokat egy kiegészítő lemez képében találják az eredetileg tervezett '98 végi megjelenéssel, cserébe kapnak plusz egy évet az Empires folytatására. A Microsoft belement az üzletbe, és a kiegészítő Rise of Rome egymillió eladása igazolta is a döntés helyességét. A folytatás a megnyert egy év időt kihasználva igencsak jól ment, a plusz egy évet Bruce-ék arra tudták felhasználni, hogy minden tekintetben újat hozzanak az RTS-ek világába, és úgy optimalizálják a játékot, hogy a hardverigény a lehető legalacsonyabb legyen (az Empires vásárlóinak összetételéből okulva). Fontos cél volt, hogy maguk a fejlesztők se haljanak bele a hajtásba. Az Age of Kings úgy készült el – 40 fejlesztővel 24 hónap alatt '99 októberére – hogy a fejlesztők maximális munkaideje az utolsó hetekben-hónapokban is szigorúan délelőtt tíztől éjfélig tartott, az éjszakázás és hétvégézés pedig kifejezetten tilos volt. „Inkább kiharcolunk plusz egy hónap időt, mint hogy a fejlesztőink tönkremenjenek. Ha az emberek magánéleti problémákkal küzdenek a hajtás miatt, nem tudnak a munkájukra koncentrálni, hibáznak, s végeredményben nem ér semmit a megfeszített munka.” – nyilatkozta Shelley, kivívva a teljes szakma irigységét. Nyilatkozatai által egyébként Bruce egyre inkább az Ensemble arca lett, a játéktervezői poszt mellett szívesen segített be a PR-tevékenységbe, mára ez addig fajult, hogy ma évi 150 kilométert utazik interjúk, kiállítások, bemutatók és sajtótájékoztatók kedvéért.

Az Age of Kings fejlesztése közben nem várt irányból kapott támadást: hekkerek többször feltörték az Ensemble FTP oldalát, a Microsoft tesztereitől származó, és játékmagazinoknak elküldött tesztverziók terjedtek el internetszerte a játékból. A szingapúri kalózok nyolc hónappal (!) a megjelenés előtt már árulták a feketepiacon az éppen aktuális lopott verzió másolatait. Ennek ellenére a játék még az első rész sikerét is túlszárnyalta, az eladások ma hatmillió fölött járnak, és az amerikai eladási top 10-ből csak 31 hónap elteltével szorult ki. Bill Gates megvárta a szintén eladási rekordokat döntő Conquerors kiegészítő megjelenését, majd fel is vásárolta a céget.

A következő Ensemble-játék mindenki meglepetésére nem a történelmi vonalat vitte tovább: az Age of Mythologyval a sorozat a mitológiák világára, és egyben 3D-s megvalósításra váltott. A csapat 80 főre nőtt, köztük olyan veteránokkal, mint Rob Fermier vezető programozó (Ultima Underworld, System Shock, Deus Ex) vagy Paul Jaquays pályatervező (Quake 2-3). A játék minősége és a siker azonban a régi maradt, a nemrég megjelent Titans kiegészítővel együtt immár 15 millió fölé emelte az Age-sorozat teljes eladott példányszámát. Hogy hogyan tovább? Bruce ötvenen túl is energiával, ötletekkel teli, és új kihívásokat keres. Saját szavait idézve zárszóként: „Az Ensemble alakulása óta real-time stratégiákat készítünk; érthető, hogy a csapat jó néhány tagjának kezd már elege lenni ebből a stílusból. Mivel mindenképpen meg szeretnénk tartani őket, lehetőséget kell találnunk arra, hogy továbbra is motiváltak maradjanak: ennek módja pedig praktikusán egy, a cég számára új műfajba tartozó játék lesz. Ennek fejlesztése már jó ideje zajlik, párhuzamosan az új RTS-játékunkéval.”

XXII.

A messziről jött:

Jason Jones

„Remélem nem tűnök szűklátókörűnek, de nem szoktam a játékok távoli jövőjén elmélkedni. A videojátékok arról szólnak, hogy mit tudsz kihozni abból, amid van – tehát azon filozofálni, hogy mi nem lehetséges (most), engem valahogy nem hoz lázba. Van egy történeted, amit el akarsz mesélni, van egy játékod, amit össze kell raknod, ott a hardver, amin futnia kell – és van cirka két éved, hogy elkészítsd. Hajrá! Persze nyilván megszállottan kell törni a fejed mindenfélén – elvégre az innováció az őrült ötletek finomított formája –, de két-három évnél messzebb nézni pusztán önkielégítés.”

Jason Jones ugyanabba a generációba tartozik, mint a másik nagy programozó-guru, ám élete sokkal nyugodtabb volt, mint John Carmacké, akit számítógéplopásért kölyökkorában a rendőrök kapcsoltak le (Jason egy évvel fiatalabb mint JC, 1971-ben született). A sci-fi könyvek – melyeknek máig hatalmas rajongója –, a szerepjátékok és a Tron film indították el a játékok felé, ami abban nyilvánult meg, hogy a középiskola után a Chicagói Egyetemre iratkozott be programozást tanulni. A mesterséges intelligenciáról szóló órán találkozott egy Alexander Seropian nevű sráccal, aki már benne volt a szakmában, hiszen két kiadott Mac-játék volt a háta mögött. Az első címe Gnop! volt, és nem volt más, mint a Pong másolata (továbbra is fekete-fehér grafikával), rendkívül ravasz módon kitalált címmel. A második játék Operation: Desert Storm címmel jelent meg, és a Sivatagi Vihar hadművelet nyomán az iraki tankcsatákat dolgozta fel. Ez volt az első Bungie-játék, ami dobozolva jelent meg (a Gnop! freeware volt, csak a forráskóddért epedezőknek kellett 15 dollárt lepengetnie – nem sok ilyen akadt), és 2500 példányban kelt el.

Jason és Alexander hamar összebarátkoztak, és így természetessé vált, hogy a Bungie fogja kiadni a Jason által önszorgalomból írt játékot, a Minotaurt is. Ezt a Macintosh programozását gyakorló Jason eredetileg saját örömére írta, de a kollégiumban Minotaurozással eltöltött éjszakák hatására barátja addig-addig gyözködte, míg belement, hogy a program kiadásra kerüljön. A Labyrinth of Crete alcímmel 1992 februárjában megjelent program felülnézetet használó szerepjáték volt, hasonlatos a korai Ultimákhhoz. Egy hatalmas különbség mégis akadt, köszönhetően Jason szerepjátékos múltjának: kizárólag multiplayer módban lehetett játszani. Legfeljebb hét játékos vágthatott neki a labirintusnak, és együttműködve tápolhatták fel D&D-s ihlettségű karaktereiket. Ez volt az első direkt többjátékos módra tervezett játék Macen – a

három hónapos fejlesztési idő majd felét a hálózati kód megírása vitte el –, és talán ennek is volt köszönhető, hogy a 3000-es példányszámot is sikerült felülmúlniuk. A bevételt kettéosztották (annak ellenére, hogy Alex egy bitet sem tett hozzá a programhoz, csak a csomagolás és a vég nélküli másolás feladata nyugodott a vállán), és míg társa egy hófehér Dodge Neont vett, Jason rengeteg MacOS programozási könyvvel, valamint egy egész polnyi sci-fivel lett gazdagabb.

A Macintosh támasza

Az önképzésnek meg is lett az eredménye. Egyrészt hamar elhagyta az oktatókat tudásban, másrészt olyan dolgokat hozott ki az Apple gépéből, amire azelőtt senki nem volt képes. Következő játékuknál a cél az volt, hogy realiztikus, három dimenziós világot tudjanak adni a játékosnak, ahol azok bőszen mészárolhatják a démonokat és idegeneket. Macen elsőként Jason Jonesnak sikerült textúrázott falakat megjelenítő engine-t készítenie; és ehhez ráadásként sztereó hangzást tett lehetővé. Gyanúsán emlékeztet egy másik játékra, nem? Hát igen, ha fél évvel később jelenik meg, Doom-klónnak bélyegezve, egy legyintéssel elintézzük. De nem, a Pathways into Darkness négy hónappal a Doom előtt jelent meg, és a világhír csak azért került el, mert rossz gépre íródott: PC helyett Macre. És hiába volt a minden addiginál fejlettebb technológia, hiába voltak az RPG-elemek, hiába volt a kötetekre rúgó háttértörténet, a Macintosht akkor sem játékokra használták, így az elsőpró sikert tízezrekben mérték, nem milliókban. Azonban ez is sokkal több volt, mint amit vártak – nem csak az egyre gyűlő számlákat tudták kifizetni, de még arra is jutott a nyereségből, hogy Chicago belvárosában kibéreljenek egy irodát, ahol majd tovább szövegezhetik a világalomról szóló terveiket. Igaz, arra már nem futotta, hogy a fűtést bekapcsolják, így a következő két telet nagykabátban kódolva töltötték. A hely beceneve Crack House volt; ma a Bungie központi szerverét hívják így.

A Pathways rajongótábora mindössze két dolgot kifogásolt – túl lassú volt a program, és túl nehéz – később Jason a Pathways játékmenetét egyenesen totális kudarcként jellemezte; azt nyilatkozta, hogy ebből tanulta meg, hogy a kiegyensúlyozottság a kulcsa a játék élvezetességének. Az újonnan felvett programozókkal együtt az első gond megoldásán dolgozott, és büszkén vitték ki a játékot az 1994-es MacWorldre, ahol az teljes érdektelenségbe ütközött. Mindenki rókabőrt látott a programban, és ez elkésérítette a Bungie két fő tagját, ezért aztán mindent a szemébe hajítottak, a következő játékukhoz csak a kódnevet tartották meg – így aztán az Marathon néven jelent meg. A Marathon egy fantasztikus FPS lett, messze megelőzve korát; ha PC-n jelenik meg, ma nem biztos, hogy John Carmack döntene a számítógépes grafika fontos kérdéseiben.

A Jason által újraírt motor zseniális dolgokra volt képes, csodájára járt minden Mac-programozó (olyannyira, hogy a Tricks of the Mac Game Programming Gurus című 1995-ös könyvben az ő írása volt a fő attrakció). A Vulcan nevű pályaszerkesztővel szinte megkötések nélkül tervezhettek szinteket, nyoma sem volt a Doom négyszögletességének és kopárságának. Ráadásul a Pathways után Jason most erőteljesebben állt ki amellett, hogy legyen multiplayer mód a programban – erre a célra tíz külön pályát alkottak. A háttértörténet ismét Jason (és kisebb részben gyermekkori barátja, Greg Kirkpatrick) szüleménye volt, és a komplexitásáról csak annyit, hogy darabkáit a mai napig igyekeznek a rajongók összeilleszteni. Egy-egy zavaros

rádióüzenetről vagy félig kódolt szövegről a ma is új elméletek születnek, csak az elmúlt öt napban 200 hozzászólás érkezett a legnagyobb Bungie-fansite Marathon fórumához.

A Marathon fejlesztése két fontos, és máig érvényes szabályt hozott a Bungie életébe. Az egyik, hogy megjelenési dátumról szót nem ejtenek – ezt ünnepélyes esküvel fogadták meg, amikor a program négy hónapos késése miatt dühös rajongók több száz BBS-t (netes üzenőfalat) töltöttek meg panaszaikkal, általában kevésbé civilizált módon. A másik szabály a PC-n is ismert „ments sűrűn!” elve – erre a Vulcan pályaszerkesztő viselkedése miatt volt szükség. A Vulcannal Jason – aki nem vett részt megírásában – egyszer úgy írta le, mint „húsz elmeorvosintézet minden nyomorúsága és örülsége, egyetlen Macintosh programba sűrítve”. Egy ízben olyan durván fagyott ki a Vulcan, hogy fizikailag kikészítette a Macet, amin futott.

Az ezt követő két év az egész Bungie számára a Marathon trilógiává bővítéséről szólt – 1995-ben a Marathon 2: Durandal, 1996-ban pedig a Marathon Infinity jelent meg. A grafika folyamatosan szépült és gyorsult (köszönhetően a Mac kötött hardverének, és Jason újabb trükkjeinek), a történet pedig még kuszább lett. Ráadásul olyan újítások fűződnek a Marathon-játékokhoz, mint a modok megjelenése, vagy a pályaszerkesztő mellékelése. Ez csak az Infinityhez járt, és akkor a Vulcan már kevésbé volt veszélyes – ráadásul az utolsó pillanatban átnevezték Forge-ra. Akkor, amikor PC-n a Duke 3D és a Quake volt a király, Macen a Marathon Infinity összetett sztorival, fejlődő karakterrel, velünk harcoló társakkal kényeztette a Mac-játékosokat.

A hűség áruló

Bár a három Marathon a Macintosh három legjobban fogyó játéka volt – és ezzel a Bungie rendkívül megerősödött, az eredeti kétfős csapatból húszfős gárda lett – azt mindenki látta, hogy az igazi sikerhez a Windows-piacot is meg kell hódítani. Mivel Jason a Mac programozásában volt csak járatos – igaz, abban nagyon –, megint szakkönyvekhez nyúlt, és átírta a Durandalt Window 95-re. A konverzió olyan jól sikerült, hogy Alexnek megint sikerült meggyőznie, hogy adják ki. Az 1996 szeptemberében megjelent program nyom nélkül tűnt el, többek között azért, mert az első rész ismerete nélkül élvezhetetlen volt; az egyetlen hatás az volt, hogy a Bungie rajongói árulást kiáltottak – szerintük a cég eladta magát. Ehhez az évhez fűződik egy másik csalódás is, mégpedig a kis kiadók felkarolása, játékaik kiadása. Ez Alex ötlete volt, de sem az Abuse (oldalra scrollozó platformjáték), sem a Weekend Warrior (3D-s verekedős játék, azzal az opcióval, hogy fényképünket helyezük a harcosok arca helyére) nem hozott különösebb sikert, úgyhogy ezt a tevékenységet a Bungie be is szüntette.

Jason azonban beleszeretett a PC-be, és következő játékötletét már erre a platformra jelentette meg. Ez a játék gyökeres változást jelentett az eddigiekhez képest: sci-fi helyett fantasy környezetben játszódott, szerepjátékos elemekkel kevert FPS helyett pedig valós idejű stratégiát kaptunk. A Myth-ről van szó, ami egy évvel a StarCraft előtt 3D-s stratégiaként írta be magát a játéktörténelembe. Ez a játék Jason Jones gyermeke volt, ő írta a kód kétharmadát (köztük a realiztikus fizikai rendszert), és az egész sztorit, természetesen most is sokkal gazdagabb háttérrel, mint amit bárki elvárhatott volna. Az ő nevéhez fűződik a hadjárat megtervezése, és a pályák felének elkészítése is. Az erőfeszítését siker koronázta, a Myth sok díjat gyűjtött be, és

350 ezres eladásával a Bungie addigi legnagyobb sikere lett (ebből százezer egyébként a később megjelent Mac-verzióból fogyott el). Közben a Bungie másik csapata megkezdte a munkát az Onin, ezen a fantasztikus anime-ihletésű akciójátékon. Mikor megjelent, sikeres lett, de ebben Jason a tesztelésen kívül nem vett részt.

Természetesen a Myth is folytatás után kiáltott, de ebből Jason már nem vette ki a részét ilyen mértékben. A sztori megírását nem engedte át másnak, és a játékmotoron is végrehajtott kisebb-nagyobb módosításokat, de figyelme közben egy új engine megírása felé fordult. Az új motorral vissza akart térni kedvenc sci-fi világához egy RTS keretében. Amikor az első működő verzióban elengedtek egy terepjárót, és az a négy kerekére külön-külön ható fizika hatására élethűen száguldozott a dombok között, azonnal tudták, hogy nyerő dolgot alkotnak. Pár hét után végérvényesen eldöntötték, hogy nem lesz itt semmilyen stratégia, minden idők legkirályabb akciójátékát alkotják meg. 1999-ben a Halo bemutatkozó videója minden mást lemosott a MacWorldön, maga Steve Jobs jelentette be a játékot, amit később Jason mutatott be a közönségnek (a videót a New Yorkba tartó repülőn vágta össze). Ebben az évben a Take 2 megvette a Bungie 19.9%-át, de egy évre rá még radikálisabb változás történt – a cég összes részvényét a Microsoft szerezte meg. A Take 2 megkapta az Oni és a Myth jogait, valamint a Halo motorját két játék erejéig – érdekes, hogy ezeket eddig nem használta ki, mindössze a Myth 3-at jelentették meg, ám az elég nagy bukta lett.

A Jason Jones vezetésével dolgozó Halo-csapat átköltözött Redmondba, egy hipermodern irodába. Itt hamar összehaverkodtak a szintén MS-tulajdonban levő FASA tagjaival, és hetente paintballoznak – sokak szerint ez a forrása a Halo fantasztikus multiplayer módjának. A Halo története megint csak sokkal gazdagabb lett, mint a többi FPS-é, eddig három regény jelent meg ebben a világban, melyek Jason jegyzeteire épülnek. A programozócsapat rendkívüli munkát vitt véghez, amikor alig 14 hónap alatt átálltak OpenGL-ről DirectX-re, ráadásul Xboxon: egy olyan gépen, melyből csak a befejezés előtt fél évvel kaptak végleges példányokat. A hatalmas munka sikert hozott, mára bőven négymillió eladott példányszámmal büszkélkedhet a program (beleértve a PC-s és a Maces verziókat is – bár utóbbihoz Jasonnek már semmi köze nem volt).

Amikor a Halo elkészült, mindenki hat heti pihenőidőt kapott, és mikor 2002 januárjában az emberek összegyűltek a központi irodában, Jason egy vastag irattömbbel jelent meg – a Halo 2 design dokumentumával. A fejlesztés azóta tart (Alex 2002 augusztusában kilépett, mert megszületett lánya, Amelia Eve, és minden idejét vele akarta tölteni), megjelenési dátum természetesen nincs, de abban biztosak lehetünk, hogy mind a grafika, mind a háttérsztori tökéletes lesz. De hogy pontosan milyen is lesz? Erre maga Jason Jones válaszol, szállóigévé vált módon: „A Halo 2 olyan lesz mint a Halo – csak ez a Halo 170-nel száguld majd át egy kórházon, miközben helikopterek és nindzsák kergetik. Ja, és még a nindzsák is lángolni fognak.”

XXIII.

A hollywoodi szökevény:

Hal Barwood

„A LucasArtsnál a legtöbb kollégám nincs annyi idős sem, mint a kisebbik fiam. Az, hogy fiatalokkal dolgozom, megfiatalít engem is. Ennek köszönhetem, hogy hatvan évesen South Park-rajongó vagyok, Nine Inch Nailst hallgatok, és a Farelly-fivérek filmjeit nézem.”

Hal Barwood a New Hampshire-beli Hanover városkájában született és nőtt fel, a családja a helyi The Nugget nevű mozi tulajdonosa volt. Hal így már gyerekkorában többször végignézett minden létező filmet, nem csoda hát, hogy hamar elkötelezte magát a filmkészítés mellett. Másik szerelme az elektronikus játékok iránt szintén a gyerekkorából fakad. Hanover a Dartmouth College egyeteméről híres, ami az ötvenes években a számítástechnika egyik fellelvára volt: John Kemeny és Thomas Kurtz itt fejlesztette ki a BASIC programozási nyelvet. Hal az iskolából ellógva, az egyetem szobányi mainframe gépeivel kő-papír-ollót és tic-tac-toe-t játszva kötelezte el magát az elektronikus játékok mellett. Innentől kezdve mechanikus, elektromos és táblás játékokkal terrorizálta barátait, és ahogy kereskedelmi forgalomba került az első elérhető árú számítógép, az Apple II, rögtön lecsapott rá, és autodidakta módon vetette bele magát a 6502 és 68000 processzorok assembly nyelvű programozásába. Hal egyik tanára a Brown Universityn (itt hősünk művészettörténetet tanult) javasolta neki, hogy a filmkészítés irányában tanuljon tovább, s a híres USC filmes iskolába irányította. Itt tanult gyakorlatilag egész Hollywood, '65 óta mindössze két év telt el, hogy az iskola végzősei Oscar nélkül maradtak volna.

Hollywoodban Hal rögtön a lehető legjobb társaságba került, amikor összebarátkozott két javíthatatlan álmodozóval: George Lucasszal és Steven Spielberggel. Barwood hollywoodi éveinek krónikája önmagában megtölthetné a rendelkezésünkre álló helyet, ezért csak címszavakban emlékezünk meg a jelentősebb mérföldkövekről. 1970-ben a Great Walled City of Xan című B-kategóriás kalandfilm volt az első műve (rendező, forgatókönyvíró és producer egy személyben), egy év múlva George Lucas főiskolai vizsgafilmjébe, a THX 1138-ba segített be animátorként, aztán jött '74, és az első igazi nagy siker, Spielberg első rendezése, a Sugarlandi hajtóvadászat, aminek Hal a forgatókönyvét írta és meg is kapta érte a cannes-i filmfesztivál díját. '76-ban már igazi közönségfilmet írt Bingo Long Travelling All-Stars & Motor Kings címen a kor legnépszerűbb színesbőrű komikusainak (Billy Dee Williams, James Earl Jones és Richard Pryor), egy év múlva a legendás Harmadik típusú találkozások társforgatókönyvírója, és még ebben az évben megírta a MacArthur című háborús drámát (Gregory Peck kapott is egy Golden Globe-jelölést a főszerepért). Rövid csend következett, majd a nyolcvanas években rendező-író-producerként újabb sikerek: a Corvette Summer című vígjáték (Mark Hamill első

szerepe a Csillagok háborúja után), a Warning Sign sci-fi thriller, és a Dragonslayer című fantasy mese sárkányokkal, lovagokkal, két Oscar-jelöléssel és hatalmas közönségsikerrel.

Digitális Hollywood

A játékfejlesztés már a filmes karrier közben Hal szívügye volt. A Dragonslayer forgatása közben egy programozható HP számológépre írt Hunt the Wumpus című játékával szórakoztatta a kollégáit. Apple II-n is írt két játékot, de kiadót egyikhez sem talált, így a Binary Gauge című modellvasút-szimulátor, és a Space Snatchers from Aratoon név alatt futó lövöldözős örület sosem ért el a közönséghez. Játékmániája feltűnt barátjának, George Lucasnak is, aki saját játékfejlesztő cége, a Lucasfilm Games alapítása, azaz 1982 óta hívta Halt a játékfejlesztés világába. Barwood négyévnyi győzködés után mondott igent, és '86-ban átnyergelt Hollywoodból a LucasArts észak-kaliforniai stúdiójába, ahol a céget vezető triumvirátus tagja lett Lawrence Holland és Tim Schafer mellett. Három éven keresztül irányította az egyre növekvő és egyre nagyobb sikereket elérő céget, olyan játékok jelentek meg a felügyelete alatt, mint a Maniac Mansion, a Zak McKracken, a PHM Pegasus, vagy a Their Finest Hour. A konkrét játékfejlesztésbe csak '89-90 körül kezdett belefolyani.

Az első két Monkey Island epizódban még csak ötletekkel és filmes tapasztalatával segített be, majd (miután évekig győzködte Lucast), belevágott egy saját kalandjátékba, az Indiana Jones and the Fate of Atlantisba. Hal filmes múltjának köszönhetően a játék minden addigi kalandjátéktól különbözött, és alaposan megelőzte korát. A filmek sztorijával felérő, és azok hangulatát egy az egyben számítógépre átültető történet (sokáig tartotta magát a pletyka, miszerint a játék alapján készül majd a negyedik film), mellé három úton végigküzdhető játék dukált, akcióelemekkel megtűzdelve. Mindezek megvalósítása rengeteg munkával járt, a játék az akkori szokásoktól eltérően hosszú évekig készült. Lucas állandó felügyelet alatt tartotta a projektet, mert félt a 16 színű, 320*200-as látványtól, és a történet játékba ültetésétől. De végül óriási sikert aratott, sokan máig minden idők legjobb kalandjátékának tartják.

Hal következő saját projektje a Rebel Assault 1-2 volt, ahol ismét bedobta filmes tapasztalatát. Az élő színészekkel, igazi Star Wars-díszletek között forgatott film-játékoknál újra forgatókönyvíró és rendező lehetett, mint Hollywoodban. Bár hősünk a kalandjátékokért él-halt, a kilencvenes évek elején George Lucas úgy döntött, ezt a stílust pihenteti egy darabig. A korszak utolsó kalandjátéka az extravagáns The Dig volt, igazi sztárcsapattal: Hal a designeri székben ült, a sztorit Steven Spielberg írta, a párbeszédet pedig a híres sci-fi író, Orson Scott Card – a játék mégsem lett anyagi siker, bár a rajongók szűk köre igazi kultuszt épített köré. '95 után Hal újra a háttérbe húzódott kissé, és az immár 300 főre növekedett csapat irányítására koncentrált. Kisebb mértékben ugyan részt vett a játékfejlesztésben is; a kísérletező kedvű öngeneráló gyerekjáték Yoda Stories és Indy Desktop Adventures fűződik a nevéhez, besegített a western FPS Outlawsba és a harmadik Monkey Island-epizódba, valamint tett egy kis kirándulást a konzolok világában a SNES-es Big Sky Trooper című RPG-vel. De leginkább a projektek összehangolásában, és a legendás LucasArts-színvonal magasán tartásában jeleskedett. Példaértékűen megszervezte az egyes játékok között a különféle programmodulok közös használatát (az iMuse hangrendszer, az Insane grafikus motor, a COG scriptnyelv, a Sith

általános játéngine), és olyan újabb klasszikusok születtek irányítása alatt LucasArts-berkekben, mint az X-Wing Alliance, a Jedi Knight vagy a Day of the Tentacle.

Hullámvölgyek és hullámhegyek

A játékfejlesztés és a LucasArts-stúdió vezetése mellett Barwoodnak jutott ideje másra is. A Game Developer's Conference egyik vezető személyisége lett, saját rovatot indított a Game Developer magazinban, és ismert játékfejlesztőkkel (többek között Sid Meierrel) közösen elindította a 400 Projekt néven futó kezdeményezést, ami egyfajta játékdizájn-biblia összeállítását tűzte ki céljául. A PC Gamer 1999-ben a világ 25 legfontosabb játékipari figurája közé választotta. A sajtóval ennek ellenére sosem volt jóban (beidegződés még a hollywoodi korszakból), ritkán adott interjúkat, és gyakran háborította fel a közönséget kijelentéseivel – leghírhedtebb mondása szállóige lett: „A szórakoztatóiparban mindennek a 90%-a szemét!”

Az ezredforduló felé közeledve egyre inkább megromlott a viszony a Star Wars előzménytrilógiára készülő, és ezt a játékokkal is támogatni kívánó Lucas és játékfejlesztői között. Ennek következménye volt, hogy a LucasArts egyre több játékot adott külsős fejlesztők, vagy a kilépett régi veteránok ('99-ben lelépett Schafer és Holland is) helyére sebtében toborzott újoncok kezébe. Ilyenekből születtek olyan borzalmas művek, mint a Force Commander, vagy a Rebellion. Hal ismét kalandjátékos fronton próbált újítani, de Lucas leállította készülő 3D-s Star Wars kalandját, mondván, elég a cégben egy ilyen drága és kockázatos projekt, a Grim Fandango. Barwood végül újra a jó öreg Indyt vette elő, és egy Tomb Raider-szerű akció-kalandjátékba fogott bele a főszereplésével.

A játékhoz fantasztikus fejlesztőcsapatot sikerült verbuválnia: a programozó Ray Gresko a Falcon 3.0-val, a szintén kóder Rob Huebner a legendás Descenttel tette le a névjegyet, a zenét Lucas házi zeneszerzője, a 42-szeres Oscar-jelölt John Williams írta, de a csapatban három leendő Blizzard-fejlesztő, és a mai Planet Moon Studios (Giants, Armed & Dangerous) jó néhány tagja is benne volt. Az Infernal Machine alcímet kapott új Indy-játék '99 legjobban várt programja volt, de elég felemás fogadtatásra lelt. Ami a Fate of Atlantisban remekül sült el (a kalandjáték feldobása akcióelemekkel), most fordítva nem működött. A játék nem volt különösebben szép sem, és technikai oldalról is számos kihívással küszködött. Az FPS-ekhez tervezett, karakteranimációt nélkülöző Insane engine alaposan megkeserítette a fejlesztők dolgát. Hiába volt Hal remek sztorija, és a játékmenet, amiben Indy tényleg olyan akcióhős lehetett, mint a filmekben – a közepes fogadtatás egy ilyen körülrajongott játék esetében a bukással volt egyenértékű. A csalódás után Hal a konzolok felé vette az irányt, de PS2-es akció-kalandjátéka, az RTX Red Rox ismét csak nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket.

A LucasArts csúnya hullámvölgybe került, az új évezred első éveiben olyan bukások tépázták a cég megmaradt hírnevét, mint a Galactic Battlegrounds vagy a Star Wars Starfighter. Hal – miközben belefogott az új Indy-játék tervezésébe – válságmenedzserbe ment át a régi színvonal elérése érdekében. George Lucasszal karöltve olyan külsős fejlesztőcégeket hozott be a LucasArts istállójába, mint a szerepjáték-specialista BioWare (Knights of the Old Republic), az EverQuesttel az online RPG-k királyává vált Sony Online (Star Wars Galaxies), vagy az id Software régi tettestársaként a legjobb FPS-fejlesztők között számon tartott Raven (Jedi Outcast

és Jedi Academy). Ezek a játékok végre visszaszerezték a LucasArts név régi fényét – ebben nagy szerepe volt Hal eddigi utolsó játéknak, az Indy and the Emperor's Tombnak is, ami filmszerűségével és egyedülállóan élvezetes közelharcaival a játékosok szívébe zárta magát, bár a Fate of Atlantis sikerét nem sikerült megismételnie.

Az Emperor's Tomb után Hal Barwood 2003. szeptember 23-án bejelentette, hogy kilép a cégtől. Azóta senki nem tudja, min munkálkodik, mit dolgozik, a játékvilágban és a filmiparban egyaránt nagy a csend körülötte. Azt pletykálják, Lucasszal és Spielberggel a negyedik Indiana Jones mozifilmet készíti elő – hogy ez igaz vagy sem, ma még rejtély, mindenesetre biztosra vehető, hogy nem ment nyugdíjba.

XXIV.

A kirakatember:

Dave Perry

„A játékvilág legnagyobb baja az, hogy a fejlesztők és a kiadók – és így kényszerűen a játékosok is – technika bővületében élnek. Először a grafika fog fejlődni szédületes tempóban, és egyszer eljutunk majd a fotorealisztikus megjelenítésig. Akkor a programozók figyelme a fizikai modellezés és az AI felé fog fordulni, és előbb-utóbb annyira reálisak lesznek a játékok, hogy bele fogunk unni a nagy valóság-hűségbe. Akkor végre ismét a fantáziáé, a kreativitásé és a szórakoztatásé lesz a főszerep a játékokban.”

Két méter magas, úgy néz ki, mint egy férfinő. Még csak 38 éves, de már több mint két évtizede dolgozik a játékszakmában; ezalatt több, mint száz játék elkészítésében vett részt 23 különféle géptípusra. Játékai máig közel egymilliárd dolláros (!) forgalmat produkáltak világszerte. A végletek embere: ha sikere van, az egész világ a lába előtt hever, ha bukik, nem adja alább az évtized bukásánál. David Perry 1966-ban született Belfastban, Észak-Írországban. A számítógépekkel középiskolában került közelebbi kapcsolatba – azaz csak került volna, de amikor elsős korában iskolája, a Belfasti Metodista Gimnázium egy kormányprogram keretében ultramodern számítógéplabort kapott, csak a felsőbb éveseket engedték be oda. Dave jobb híján apja tudományos HP kalkulátorán tanulta a programozást önszorgalomból. Mivel ezen a gépen nem volt compiler program, a legvadabb gépi nyelven, hexa kódban kellett programozni. Második osztályba lépve David már rászabadulhatott a gépekre, és természetesen azonnal a játékok keltették fel az érdeklődését. Eleinte játékok feltörésével (örökélet, sérthetlenség elérése) foglalkozott, később maga kezdett el egyszerű játékokat fabrikálni. Iskolatársai biztatására a játékait elküldte számítástechnikai magazinoknak – akik a legnagyobb meglepetésére a forráskódokat leközlötték, és még pénzt is fizettek érte.

Amikor az első csekkék kezdtek megérkezni a Dave játékait publikáló magazinoktól, végre az addig a számítógépre ferde szemmel néző szülők is megenyhültek. David megvette első saját számítógépét (egy ZX81-et, később egy Amstradot), és gőzerővel folytatta a játékirást. 16 éves korában kiderült, hogy 203 cm-es magassága miatt nem alkalmas pilótának, amire gyerekkora óta készült, így elhatározta, hogy játékkészítésből fog megélni. Miután megjelent és 12 ezer példányban fogyott el a könyve a játékok programozásáról, Dave abbahagyta az iskolát, Londonba költözött, és munkát vállalt a Mikro-Gen játékkészítő cégnél, évi 5000 dollárnak megfelelő fizetésért. Ez forintban havi alig 90 ezret jelent, ami még hazai viszonylatban is édeskevés, Angliában meg az éhhalál elkerülésére sem elég.

Nagyüzem

Dave hamar nagy járatosságra tett szert a Z80-as processzor titkaiban, a hardvergyártó által nem publikált vagy optimalizálatlan utasításokat kihasználva hamarosan elképesztő dolgokat lett képes előhozni a Spectrumból. Első igazi megjelent játéka a Pyjamarama című mászkálós-ügyességi program volt, ami rögtön 92%-os értékelést kapott a kor meghatározó angol magazinjától, a Crash-tól („a legjobb grafika és animáció, amit valaha láttunk!” – lelkesedett az újság). Innen aztán nem volt megállás, Dave ontotta a játékokat, köztük a ’80-as évek klasszikusait. Veterán olvasóink, érzékenyülésre felkészülni!. Jött a Paperboy (az első játék, ami véletlenszerűen generálta a pályákat), a Smash TV (97%-os értékelésével a valaha legmagasabb pontszámot kapott játék a Crash-ben), a Beyond the Ice Palace, az Ikari Warriors, a Stainless Steel, a Dan Dare sorozat, a Herbert’s Dummy Run, és még számtalan, mára elfeledett játék. Volt olyan időszak, amikor egyszerre 11 (!) teljes árú David Perry-játék volt a boltok polcain Angliában.

A Spectrum-időszakot az Extreme (a hardver korlátait a végletekig feszítő akciójáték) és a Three Weeks in Paradise (kalandjáték a Pyjamarama főhősével) zárta, Perry pedig elkezdett csapongani a különféle játéklatformok (Amiga, C64, a Sega és a Nintendo konzoljai), illetve a játékkiadó cégek (Elite Systems, Probe, US Gold – a mai Eidos elődje, Virgin) között. A játékaradat tempója csökkent, ahogy Dave-nek egyre több kollégával kellett együtt dolgoznia. Míg a korai időkben minden munkát egymaga végzett, a játékok egyre bonyolultabbá válásával már csak a programozást vállalta magára. A nyolcvanas évek vége felé érkezett az elsőprő sikerű Teenage Mutant Ninja Turtles (420 ezres eladott példánnyal ’89-ben a legnépszerűbb játék Angliában!), és a kultikussá vált Supremacy, a real-time stratégiai játékok egyik előfutára - aminek a kalózverziója egyébként Magyarországon elhallásból, vagy valamiféle szürreális nyelvújító szándékból kifolyólag Szupermaci néven terjedt el annak idején. A kilencvenes évek elejére Perry kezdte úgy érezni, kinőtte Angliát, és váltania kell. 1991-ben Kaliforniába költözött, és a Virgin Interactive amerikai anyacégénél állt munkába.

Álmaimban Amerika

Amerika a korlátlan lehetőségek hazájának bizonyult David számára is, a Virgin színeiben olyan nagyágyúk elkészítésében vett részt, mint a ’92-es Terminator (óriási kasszasiker a film alapján), a 7 Up Spot (a klasszikus Reversi logikai játék feldolgozása a népszerű üdítőital gyártójának szponzorálásával és pokolian erős AI-val), és a McDonalds megrendelésére készült Global Gladiators című platformjáték. ’93-ben jött a legnagyobb siker, a Disney-rajzfilm Aladdin játékfeldolgozása, a platformjátékok történetének egyik legendás szereplője. Az Aladdin után Perry elérkezettnek látta az időt, hogy évtizedes tapasztalatát kiaknázandó végre saját fejlesztőcsapatot hozzon létre, és teljes mértékben a maga ura legyen.

1993 október elsején megalakult Dave cége, a Shiny Entertainment; a név az REM Shiny Happy People című slágeréből való, és egyrészt a dalban foglalt felhőtlen, boldog emberekre utal, akik a cégnél dolgoznak, másrészt a leendő Shiny-játékok minőségére (shiny = ragyogó, csillogó). Az

Aladdin-féle, kreativitást szűkre szabó fejlesztés után (a Disney nagyon szigorúan ellenőrizte a projektet, mindent pontosan a több száz oldalas, jóváhagyott dokumentáció szerint kellett megalkotni) az első saját játéknál Dave szabad utat engedett a csapat fantáziájának: semmi nem volt előre lefektetve, kőbe vésve, a játék teljes mértékben intuitív módon készült. Ennek köszönhetően született meg minden idők legidiótább játékhőse, Earthworm Jim, a szakfanderes giliszta, aki égből potyogó tehenek és egyéb örült ellenfelek között próbálja a szexi hercegnőt kiszabadítani fogságából. Egy év munka után Dave megmutatta a demót a Sega fejeléseinek; egy óra múlva aláírt szerződésük volt, és Earthworm Jim címlap a Sega magazinján. A dilis giliszta kalandjai, és az egy éven belül megjelent folytatás elképesztően nagy sikert aratott, több millió példányt adtak el belőle, sőt Jim főszereplésével három évadot megélt rajzfilmsorozat is készült.

Újabb extravagáns akciójáték következett az MDK képében '96-ban, és újabb milliós siker, majd kisebb konzolos kitérők után a cég belevágott addigi legnagyobb vállalkozásába. Két játékot készítettek egyszerre: a Messiah-ban egy pelenkás csecsemő testében a földre küldött angyalt alakítottunk, akinek egy borzasztóan lepukkant gettóban kell az emberiséget megváltani. Az egyház tiltakozása jót tett a játék reklámjának, ami végül két év késéssel, csak 2000 tavaszán jelent meg. Bár technikailag és játékmenetében is elég egyedi volt (a játék bármely szereplőjének a testét megszállhattuk), gyorsan eltűnt a süllyesztőben, csakúgy mint a másik szuperprodukció, a szürreális RTS Sacrifice. A nagyközönség nem tudta megemészteni a groteszk lényeket és a fura irányítást, bár technikailag ez is remek volt, az elsők között alkalmazott dinamikus LOD technikát a poligonszám optimalizálására.

Kövesd a fehér nyulat!

Még 1999-ben, nem sokkal a kultuszfilmmé vált Mátrix bemutatása után kereste meg Davidet a filmet író-rendező Wachowski testvérpár az ötlettel, hogy készítsen a Shiny játékot a filmből. Dave akkor (az évszázad legrosszabb ötleteként) elutasította Larryt és Andyt, mondván, a Messiah-tól és a Sacrifice-től nem akar erőforrásokat elvonni, akkorára pedig nem akarja bővíteni a céget, hogy még egy projektet felvállaljon. Wachowskiék nem cáfoltak rá külön hírukra: kivárták, hogy a két játék megjelenjen és annak rendje-módja szerint megbukjon, majd újra kopogtattak Davidnél. Így indult el az Enter the Matrix projekt, ami a mai napig egyedülálló a szórakoztatóiparban. A filmmel összefonódó, a filmes stáb aktív közreműködésével készülő program az egyik legambiciózusabb játék volt (azaz lett volna, ha nem kell a film premierjére mindenképpen megjelennie), ami valaha készült. Wachowskiék maguk írták a játék forgatókönyvét, ragaszkodtak ahhoz, hogy a filmben szereplő minden elem szerepeljen a játékban is az autóvezetéstől a lövöldözésen és kungfun keresztül a hackelésig és a bullet time-ig, és hogy a program minden létező platformra elkészüljön a Mátrix Újratöltve bemutatójáig. Az Enter the Matrix végül kész lett időre, ami már önmagában emberfeletti teljesítmény volt a Shinytól, de nagyjából ez volt a játék egyetlen erénye. Csúnyácska, unalmas, hibáktól hemzsegő, élvezhetetlen játékot sikerült letenni az asztalra a Shiny-nak, ami azonban így is Dave életének messze legmagasabb eladását produkálta: nemrég jelentették be, hogy túl van az ötmillió határon.

Az Earthworm Jim 2 után David egyre kevesebb programozói feladatot vállalt, és lassan teljesen átült a cégvezetői székbe. A menedzseri teendők mellett behúzott a nemzetközi játékfejlesztői

közösség szervezési munkájába is. Weboldalán kezdő játékfejlesztőknek ad elhelyezkedési tanácsokat, aktívan részt vesz a Game Developers Conference szervezésében, előadásokat tart egyetemeken, az E3-on, a Milián, a Consumer Electronics Show-n. Miután megnősült (Hawaii-on volt az esküvő 2000-ben, a fél játékipar meg volt hívva), 2002-ben eladta a Shinyt az Atarinak gyenge 47 millió dollárért. Úgy tűnik, Davidnek a néha a játékait érő kritikusi fanyalgás ellenére minden sikerül. Talán egyszer valóra válik nagy álma is: saját szavait idézve: „egyszer Peter Molyneux-vel és John Carmackkal – akiket a legnagyobbra becsülök a világ játékfejlesztői között – szeretnék készíteni egy igazán innovatív játékot, valami speciális, direkt ehhez a játékhoz tervezett irányító hardverrel.”

XXV.

Az úrhajós:

Chris Roberts

„A technológia tíz éven belül eljut arra a szintre, ahol már csak a játékelmény és a kreativitás különbözteti meg egymástól a játékokat. A kérdés az, mikor fogunk tudni maradandót alkotni, mikor lépünk túl a pusztá szórakoztatás célkitűzésén. A mozinak bő harminc évre volt szüksége, hogy művészetté váljon, és értékeket kezdjen el közvetíteni. A mi harminc évünk lassan lejár, és előbb-utóbb eljön a játékiparban is az Aranypolgár, és az igazi időtálló klasszikusok ideje.”

Chris Roberts sok híres játékfejlesztőhöz hasonlóan brit, ám Amerikában futott be nagy karriert (sorozatunk olvasóinak Dave Perry vagy Graeme Devine neve ugorhat be, mint angolból lett Jenki játéklegeta). Manchesterben született 1968-ban, a számítógépes játékok akkor szippantották végérvényesen magukba, amikor 16 éves korában elkezdett az Elite-tel játszani. Azonnal elkezdett programozást tanulni, és játékokat készíteni. Nem mindennapi tehetségét jelzi, hogy három éven belül, '87-ben már megjelentek az első játékaik kereskedelmi forgalomban: a Match Day, a Stryker's Run és a Wiz Adore híven tükrözték hősünk fő érdeklődési köreit, a focit és a scifit. Maradandó emlékeket csak a Match Day hagyott a játékosok kollektív emlékezetében: kora legjobb fociprogramjának tartották, azonban az alig fél évvel később megjelent zseniális MicroProse Soccer alaposan elhomályosította Chris játékának dicsőségét. Hősünk ekkor – alig húszévesen – gondolt egy napot, és átköltözött Amerikába, hogy a korlátlan lehetőségek hazájában folytassa játékfejlesztői karrierjét.

A kezdet

Az Újvilágban Chris a lehető legjobb helyre került: a kilencvenes évek elejének játékfejlesztő-mennyországába, a texasi Originhez, ahol olyan zsenik dolgoztak, mint Richard Garriot, Warren Spector és Andy Hollis. Hősünk beugró munkája, az Ultima 5 (a designban és a tesztelésben vett részt) olyan jól sikerült, hogy utána rögtön saját projektet kapott Garriottól. A Times of Lore nagyszabású fantasy akció-RPG volt, ami sokat merített az Ultima-sorozatból, az pedig viszont: a hatodik rész ikonos kezelőfelületét bevallottan a Times of Lore ihlette. Az Ultimánál sokkal könnyedebb, akciódúsabb volt, és korát megelőzve real-time harc volt benne. A játék nem várt nagy sikert aratott (a '89-es év egyik bestseller RPG-je lett), így Chris rögtön rádupleázhatott egy hasonló stílusú, ám a Mad Max filmek sivár jövőjébe áthelyezett játékkal, a Bad Blooddal (ezt egyébként Warren Spectorral közösen készítette).

A nem mindennapi sikerekkel Chris elérte, hogy következő játékához szabad kezét, és több fejlesztési időt kapjon. Nem volt könnyű, az Origin marketingigazgatója folyamatosan fürta a

játékot, még egy hónappal kiadás előtt is csaknem sikerült leállíttatnia!. Hősünk végre sci-fit alkothatott: a Squadron, majd Wing Leader munkacímeiken futó, végül Wing Commanderként megjelent szimulátor a 27. századba, a kilrathinak nevezett idegen faj elleni háborúba kalauzolta el a játékost, és remek sztorijával (a csatákban nyújtott teljesítményünk alapján ágazott el kampány), filmszerű hangulatával, a Fat Man által írt fantasztikus zenéjével, na meg a sorozatnak később védjegyévé váló brutális hardverigénnyel azonnal elvarázsolt mindenkit. A zseniális űrszimulátort a Doomhoz hasonló ál-3D motor hajtotta (1990-ben jártunk, három évvel a Doom előtt!), és ez minden konkurenst leköröző látványt adott a játéknak. A siker nem maradhatott el, ahogyan a folytatás sem. A Vengeance of the Kilrathiban csupán néhány új hajótípus, fegyver, illetve az energiapajzsok és lopakodó vadászok megjelenése jelentette az újdonságot, de a rajongók vitték, mint a cukrot: a Wing Commander igazi kultuszjátékká változott.

A nagy fordulat az Origin és Chris életében 1992-ben következett be. Amint sorozatunk pár hónappal ezelőtti, Richard Garriot karrierjét követő epizódjából még emlékezhetünk rá, az Electronic Arts 35 millió dollárért felvásárolta a fejlesztőcéget. A kiadó, saját szempontjából nézve logikusan, tovább erőltette addig is igen sikeres Wing Commander vonalat. Chris hatalmas költségkeretet kapott a harmadik részhez – cserébe két oldalágot kellett növesztenie a sorozatra. A Strike Commander a közeljövőbe tette át a Wing Commander játékélményét. A WC2 engine-jét használó F16-szimulátor valójában nem volt több egyszerű újrafelhasznált Wing Commandernél, ám a név eladta: félmilliónál is több fogyott belőle. Hasonlóan szerencsés sors várt a másik mellékágra, a Trade Commander néven indult, végül Privateer címen megjelent Elite-szerű kereskedős játékra. Ez a Wing Commander univerzumában játszódott, ám saját engine, a 3D Realspace hajtotta. Chris ügyes huszárvágással oldotta meg, hogy a Privateer és a Strike Commander munkálatai mellett maradjon ideje a Wing Commander harmadik részére is: öccsét, Erint hozta be a cégbe, és Chris felügyelete mellett gyakorlatilag ő vezette a két játék fejlesztését.

A Wing Commander harmadik részét, a Heart of the Tigert Chris még inkább a történetmesélés köré akarta felépíteni. Ennek érdekében (és az EA által biztosított 3 millió dolláros költségvetést kihasználva) élő színészekkel, igazi díszletek között felvett mozijelenetekkel operált, ami addig ismeretlen, fantasztikus hangulatot biztosított a játéknak. Az eredeti tervekben Charlton Heston (Ben Hur, Tízparancsolat, Antonius és Kleopátra) szerepelt, de a legendás színész túl sokat kért: százezer dollárt. A főbb szerepekben így Mark „Luke Skywalker” Hamill, Malcolm McDowell, és az ex-pornósztrár Ginger Lynn Allen domborított, és tette eszelős sikerré a játékot: az Origin történetének addigi legnagyobb bestsellere lett a Heart of the Tiger. Az EA bekeményített: amint kijött a játék, azonnal a következő részre parancsolta rá Christ: a negyedik epizód Price of Freedomra pedig mindössze egy évet kapott a csapat. Nem volt mit tenni, a harmadik rész engine-jének újrafelhasználásával, még nagyobb szabású sztorival és filmekkel elkészült a negyedik rész is időre. Az EA nem sajnálta a pénzt: a Price of Freedom tízmillió dolláros költsége egészen 2000-ig, a dreamcastos Shenmue megjelenéséig tartotta a legdrágább játék rekordját. A siker ismét kirobbanó volt, de Christ egyre jobban zavarta a kreativitást elnyomó céges gépezet működése.

A Wing Commander sorozat az EA reményeinek megfelelően valóságos pénznyomdává vált. A felvásárláskor évi 4 milliós forgalmú cég '95-re megtízszerezte bevételeit – aminek közel kétharmadát a Wing Commander széria adta: a négy rész 110 millió dollárt termelt négy év alatt. A kiadó azonban egyre több mindenbe szolt bele: a WC4 után azonnal beindították az ötödik részt, a Silver Heart munkálatait, és emellett beledobták Christ egy szuperprojektnek szánt játékba Warren Spectorral és David W. Bradley-vel. A Cybermage a Doom lepipálására készült, és meg volt is benne minden, ami ehhez kellett: járművek, pszi-erő, kidolgozott háttérvilág és sztori, ami FPS-ekben akkor még abszolút nem volt megszokott. Csak a készítőik lelkesedése hiányzott – anélkül a játék szürke és lélektelen lett és menthetetlenül megbukott.

Digitális üllő

'96 augusztusára Chrisnek elege lett az EA által rákényszerített kompromisszumokból, és nemszeretem projektekből. Az egyetlen lehetséges megoldást választotta, kilépett az Origintól, és megalapította saját cégét a Digital Anvil (a név – digitális üllő – egyszerre utal a régi korok mives mesterremekeire és a modern kor eszközeire). A Silver Heartot nem folytatta az Origin, de nem is egyeztek bele, hogy Chris megvásárolja, és átvigye a félkész projektet a Digital Anvilba.

Az új cégben a régi Originhez hasonló szupercsapatot sikerült összehozni: Chris és Erin Roberts mellett a hollywoodi fenegyerek Robert Rodriguez (a Desperado és az Alkonyattól pirkadatig rendezője, Tarantino közeli barátja) és Tony Zurovec (az Origin Crusader-játékai, a No Regret és No Remorse készítője) alkotta a derékhadat. A Digital Anvil Austin egyik legrégebbi, műemlék jellegű épületében rendezte be a főhadiszállását. A csapat rekordsebességgel nőtt 70 főre, és nem kevesebb, mint hat játék fejlesztésébe fogtak bele. A Wing Commander szellemiségének folytatója, a Starlancer; annak kizárólag interneten játszható testvére, a Freelancer; a csapatalapú lövöldözős csoda, a Brute Force; az sci-fi RTS Conquest; és a GTA-szerű, szabad játékmenetű autós akció Loose Cannon hamar az érdeklődés középpontjába emelte a céget.

A kiadók egymást taposva versengtek a Digital Anvil játékaik kiadási jogaiért – ezt végül a Microsoftnak sikerült megszereznie, a pletyka szerint Bill Gates személyesen kereste meg a Roberts-testvéreket. Ez természetesen még tovább növelte a csapat játékaik körüli felhajtást. Három és fél éven keresztül volt tele a világsajtó a Digital Anvil játékaik bombasztikus ígéreteivel, és a hisztérikus várakozás egyre fokozódott – anélkül, hogy a csapat bármit letett volna az asztalra. Közben egyre vadabb hírek kezdtek el szárnyra kapni arról, hogy a Microsoft mennyi pénzt pumpál a cégbe. Todd Porter, az ION Storm botrányhőse azt híresztelte, hogy a cégben ötször annyi pénz, mint amennyit a Daikatana emésztett fel.

A Wing Commander-folytatást követelő rajongók, és a mozis berkekben járatos Rodriguez segítségével időközben arra ösztönözte Christ, hogy belevágjon élete nagy vállalkozásába, és a Wing Commander-sorozatot igazi, nagy költségvetésű mozifilmmel koronázza meg. A 20th Century Fox 30 millió dolláros büdzsét utalt ki Chrisnek, aki a rendezői és forgatókönyvírói feladatokat egyaránt magára vállalta. A főbb szerepekben feszítő trendi tinisztárokat, Freddie Prinze Jr. (Tudom mit tettél tavaly nyáron), Matthew Lillard (Sikoly) és Saffron Burrows (Háborgó mélység) mellett Jürgen Prochnow (Dűne, Az angol beteg) hozta a rutint a csapatba. A felvételek Luxemburgban zajlottak, és minden előjel újabb megasikert jelzett - azonban valami

valahol végzetesen elromlott. A '99 márciusi premier langyos fogadtatása (mindössze 5 millió dolláros jegybevétel a nyitó hétvégén) után nyilvánvalóvá vált: a film méltatlan a Wing Commander névre. A banális történet, a gyatra színészi játék, és - a két hónap múlva bemutatott Baljós árnyak tükrében főleg - gyermek digitális trükkök csúnyán eltemették a filmet, ami végül alig 12 milliót hozott vissza a készítési költségéből.

2000-ben aztán megtört a jég, és megjelent az első Digital Anvil-játék. A Starlancer debütálását az évszázad legrosszabb marketingkampánya előzte meg: gyakorlatilag bárki hozzájuthatott bétaverziókhöz, aki kért a Microsofttól, és a félkész változatok alapján igencsak rossz híre ment a játéknak. Bár a végleges játék egyértelműen pozitív kritikát kapott, ez mégsem volt elég a sikerhez. Hasonlóképpen járt a szintén ebben az évben napvilágot látott Conquest: Frontier Wars is. Bár a sajtó dicsérte, és az eladási eredmények sem voltak rosszak, az agyonsztárolt Digital Anviltól a közönség a sci-fi RTS-ek trónfosztását várta – és a Starcrafttól azért elég messze volt a Conquest.

A pont, ahonnan nincs (?) visszatérés

2000 legvégén Chris újra sokkolta a világot: eladta a Digital Anvilt a Microsoftnak (az árat sikerült titokban tartani, de a pletykák csillagászati összegekről szóltak), és kilépett saját cégétől – nem akart az EA után még egyszer a Nagy testvér árnyékában vegetálni. Ismét új saját cég, a Point of No Return Entertainment következett, ami játékkal (kreatív konzultánsi szerep a Freelancerben – Chris mégsem hagyta magára dédelgetett gyermekét.) és filmmel (az NBC számára készítették nagy sikerű rajzfilmsorozatot a Wing Commanderből) foglalkozik. A Loose Cannon fejlesztését az új gazda leállította, bár a játék már 80-90%-os készültségben volt. Aki ezt a döntést meghozta, kínos helyzetbe került, amikor alig másfél év múlva a hasonló stílusú GTA3 meghódította a világot, 12 milliót adtak el belőle, és műfajteremtőként ünnepejük a mai napig. A Brute Force-ot a Microsoft átíratta Xboxra, de hiába volt a közel öt éves fejlesztés, nem tudta megközelíteni a Halo sikerét.

Ennyi félsiker és bukás után a Freelancerre maradt Chris Roberts becsületének megmentése. A játék már '99-ben megnyerte az E3 legígéretesebb programjának címét, de a fejlesztés extrém módon elhúzódott. Az eredetileg online-nak szánt játék egyszemélyessé változott, azzal az ígérettel, hogy egy online játék mozgalmasságát, és változatos világát is felül fogja múlni. A játék végül hat és fél év (!) fejlesztés, számtalan újrakezdés és átírás után, az eredetileg kitűzött premiert közel három évvel lekésve, 2003 márciusában jelent meg - és minden pesszimista várakozással ellentétben egészen kiváló lett! A sosem látott, nyüzsgő, élő univerzum, amiben megfér egymás mellett a kalandos sztori, és a felfedezésre váró végtelen űr, kiugró eladásokat, és több Év Játéka jelölést hozott tavaly Freelancernek.

Chris Roberts jövőbeni terveit egyelőre sűrű homály fedi. A Point of No Returnben javában zajlanak a The Converters című sci-fi tévésorozat munkálatai, és egy első világháborús mozifilm előkészületei, pletykák keringenek a Freelancer második részének fejlesztéséről, és egy misztikus Xbox-játékról – mindemellett pedig emberünk nemrégiben rajongók százezreit csigázta fel azzal az elejtett megjegyzésével, miszerint most már nagyon viszket a tenyere a Wing Commander ötödik részének elkészítésére.

XXVI.

A másodhegedűs: Brian Reynolds

„Nem olyan nehéz jó stratégiai AI-t készíteni, mint azt sokan gondolják. Először is megtanítod neki a játék alapszabályait, és az összes stratégiai-taktikai trükköt, amit magad kitaláltál. Aztán már csak játszani kell a gép ellen látástól vakulásig, és ha észreveszed, hogy valami ostobaságot tesz, kijavítani a hibát.”

Brian Reynolds 1968-ban született Kaliforniában. Ahogy a Legbefolyásosabb sorozat vendégei esetében már megszokhattuk, már gyerekkorában elbűvölte a játékok és az elektronika világa. Amikor 13 évesen megkapta első számítógépét, egy TSR80-ast, már a stratégiai játékok rabja volt, szenvedélyes Rizikó- és Stratego-rajongó. Saját szakállára kezdte el a Basic nyelv tanulását, és még középiskolás sem volt, amikor sikerült eladnia első játékát – a Quest című RPG-ért 200 dollárt fizetett neki a Softside magazin. A gimnázium mellett tovább folytatta autodidakta módon a programozás tanulását: a Fortran, C és assembly nyelvek következtek. Amikor eljutott az egyetemre (a híres Berkeleyre járt), rájött, hogy ott nem sok újat tudnak neki mondani a számítógépekről, de legalább jó kis mellékes keresetet jelentett neki, hogy 2-3 évfolyammal felette járó diákokat korrepetált programozásból.

Ha már itt vagyok, tanuljak is valamit – gondolta hősünk, majd átiratkozott filozófia, és európai történelem szakra. Ez sem bizonyult a legjobb döntésnek, a történelem ugyan bejött, de a filozófia nagyon nem; ezért Brian új elfoglaltságok után nézett. Folytatta a programozás tanulását, emellett megszállott (és profi!) pókerjátékosná vált, és végzetesen belemerült a számítógépes játékok világába is. Ennek fő oka az Empire című stratégiai játék volt, ami előtt üldögélve Brian és évfolyamtársai jóval több időt töltöttek, mint az egyetemen; Brian programozói tudását arra használta, hogy a program kódjába belenyúlva javítson a játékegyensúlyon, és korrigálja az AI hibáit.

Mindemellett Brian nem nagyon élvezte az egyetemi éveket, aminek fő oka az lehetett, hogy a borzasztóan drága Kaliforniában gyakorlatilag nyomorgott a 9000 dolláros évi ösztöndíjából. Végzősként már csak arra tudott gondolni, hogy minél messzebb kerüljön Kaliforniától, és lehetőleg olyan munkát tudjon szerezni magának, ami a játékokkal kapcsolatos. Diplomamunkája mellett (és esetenként helyett) összeütött egy Populous-szerű játékdemót, VGA grafikával, AdLib hanggal (ebben az a nagy szám, hogy az utolsó bitig mindent maga írt, nem használt előre gyártott librarykat, programmodulokat). Ahogy elkészült a demó, Brian elküldte annak a két cégnek, akinek a játékeit a legnagyobbra tartotta: az Originnek Texasba, és a

MicroProse-nak Marylandbe. Utóbbi hamarabb válaszolt, és Brian máris repült Sid Meier és csapata felé.

Sid alatt

Brian 23 éves volt, amikor '91-ben belépett a MicroProse-hoz – a csapat messze legfiatalabb tagja. A cég éppen a kalandjátékok Sierra és LucasArts által uralt világába próbált betörni, Briant rögtön meg is tették a kalandjáték-szekció vezető programozójának. Két év alatt három (erős közepes, de a nagyon kemény konkurencia mellett hamar feledésbe merült) hagyományos point and click irányítású grafikus kaland került ki hősünk keze alól. Elsőként a Rex Nebular (humoros sci-fi történet), aztán a Return of the Phantom (misztikus nyomozós sztori Raymond Benson, a hivatalos James Bond regények írójának tollából), majd a Dragonsphere című fantasy kaland. Utóbbi projektben dolgozott együtt először Brian későbbi elválaszthatatlan társával, a designer Douglas Kaufmannel.

Bár a kalandjátékos vonal nem ért el jelentős sikereket, a MicroProse vezetése felfigyelt Brianre, és megadták neki, amire már évek óta várt: stratégiai játékot készíthetett Sid Meierrel. A Civilization nem hivatalos folytatásának szánt Colonization fura alkotás volt: Sid nem szeretett folytatásokat készíteni (egészen a Civ 2-ig nem is volt olyan folytatás-játéka, ami anyagilag sikeres lett volna), a MicroProse vezetése azonban nyilvánvaló okoknál fogva erőltette azokat. Így hát Sid kitalálta a Colonizationt, ami folytatás is, meg nem is, ráadásul Brian személyében megtalálta az embert, aki képes olyan szinten vinni a vállán a projektet, hogy ő tud mellette a maga kis ügyleteire (ami ez idő tájt a CPU Bach című zenekomponáló AI volt). Brian élt is a kínálkozó lehetőséggel, egy személyben volt programozó, kreatív tervező, háttéranyag-kutató, és tesztter a játékhoz, míg Meier csak felügyelte a fejlesztést, és ötletekkel segítette a játékelmény kialakítását. Hogy ne legyen ennyire egyszerű a helyzet, Brian a játék fejlesztése közben egy washingtoni szerepjátékos partin (amit egyébként Sandy Petersen szervezett: a Call of Cthulhu szerepjáték alkotója, abban az időben MicroProse-fejlesztő, később Quake-pályatervező, ma az Ensemble egyik oszlopos tagja) megismerkedett későbbi feleségével, akivel egy hónappal a Colonization végső elkészülte előtt össze is házasodtak. Kis híján lázadás tört ki a napi 18 órát robotoló Colonization-fejlesztőcsapatban, amikor meghallották, hogy Brian a legnagyobb hajrá közepén elmegy egy hétre nászútra.

A játék '94 szeptemberében jelent meg, hatalmas reklámkampány közepette, és mivel a lehetetlen, azaz a Civilization felülmúlása nem sikerült neki, általános csalódottságot keltett a játékosok és a sajtó köreiben. Anyagilag mindenesetre jövedelmező lett a MicroProse számára. Sid azonban folytatta a remekül bevált együttműködést Briannel, sőt minden eddiginél szabadabb kezet adott neki az igazi Civilization-folytatáshoz. Olyannyira, hogy egy kezdeti, mindössze két órás megbeszélés után már gyakorlatilag nem is szólt bele a játékba, azt teljes mértékben Kaufman és Reznolds gondjaira bízta. Még abba is belement - és ami még nagyobb szó: rávette az akkor tőle igencsak eltávolodott MicroProse-vezetést is! -, hogy Brian egy évre Európába költözzön a felesége után (aki ösztöndíjat kapott Angliában), és onnan távmunkában készítse el a Civilization 2 terveit. Bármilyen valószínűtlennek tűnik is, a többszörösen minden idők legjobb játékának választott Civilization 2 úgy készült, hogy a vezető designer 8000 kilométerre volt a csapattól, és egy éven át interneten, illetve heti egy óra telefonbeszélgetésen

keresztül vezette a csapatot. A New Yorkshire-i ház magányában pedig megszületett a Civ 2 máig legendás AI-ja, diplomáciai rendszere, példaértékűen kiegyensúlyozott játékmenete; valamint Brian első gyermeke, mert emberünk összekötötte a kellemest a hasznossal az angol kiküldetésén. '96 februárjában megjelent a játék. A Microprose ötszámjegyű eladási eredményeket várt tőle, ehhez képest Brian első milliós bestsellere lett. Brian diadalmasan tért vissza Amerikába, ahol a MicroProse-cégvezetéssel háborúban álló fejlesztői társaság fogadta. Amikor Sid Meier felajánlotta, hogy egyenrangú partnerként tartson vele új cégébe, nem gondolkodott sokáig.

Sid mellett

A Firaxisnak elnevezett új cég minden szempontból a MicroProse ellentéte volt: kicsi (mindössze 20 fejlesztő két játékra), családi, közvetlen társaság, mint a régi szép időkben. Brian három hónapig Sid új háborús játékán, a Gettysburg!-ön dolgozott, majd jött a régi jó recept: a nem hivatalos Civilization-utód Alpha Centauri projekt megint Sid neve alatt, de Brian vezényletével indult el. A nagy újítás az volt, hogy a történet a Civ vége után folytatódik, a világűr meghódításával, pontosabban egy bolygó kolonizálásával. A munka elég nyögvenyelősen haladt, de a csapat hamarosan nem várt helyről kapott segítséget. A játékot kiadó Electronic Arts egyik alapítója, Bing Gordon valósággal beleszeretett a játékba, és két éven keresztül havonta egy teljes hétvégét a Firaxisnál töltött Briannal a játékot csiszolgatva, új ötletekkel segítve a munkát. Bing intézte el azt is, hogy a létszámmal küszködő csapat kapjon egy külső grafikus motort, ne kelljen maguknak írni azt is. Később kiderült, hogy a licencelt voxeles engine-nel több gondjuk volt, mintha a nulláról írtak volna sajátot. A sok akadályon átkecmeregve '99 tavaszán megjelent az Alpha Centauri, és Brian második milliós eladású játékvá vált. Nem sokkal ezután a mértékadó PC Gamer magazin a játékvilág 25 legfontosabb személye közé választotta Briant, elismerésül a Sid árnyékában végzett munkájáért.

Amikor '99 májusában az E3-on bejelentették, hogy a Firaxis elkészíti a Civilization harmadik részét, Sid ismét a már többször bevált módszert alkalmazta: Brian kezébe adta a vezető designeri pálcát, hogy aktuális magánprojektjével (ami ezúttal a Dinosaurs című, soha meg nem jelent játék volt) tudjon foglalkozni. Brian azonban most már többre vágyott, és visszautasította a felkérést egy újabb Civ-folytatásra.

Sid nélkül

2000 februárjában Brian az egész játékvilágot meglepte bejelentésével: eladja a Firaxisban meglévő tulajdonrészét, és Big Huge Games néven új céget alapít (a név eredetéről Brian csak annyit mondott: „hogy ne legyen nehéz dolguk az újságíróknak a szalagcímek kitalálásakor”). Az új csapat a Firaxis főhadiszállásától mindössze 10 km-re, Timonium városkájában telepedett le. Első projektjük támogatójaként nem kisebb nevet, mint a Microsoftot sikerült megnyerniük. A legenda szerint Brian pontos, minden részletre kiterjedő, több éves üzleti tervvel indult tárgyalni 2000 márciusában a szoftveróriás képviselőivel – játéktervet azonban nem vitt magával, és csak útban a repülőtérré értesült arról, hogy a redmondiak elsősorban arra lennének kíváncsiak. A Rise of Nations első tervei így a repülőúton születtek. Brian már évek óta

vonzódott az RTS műfajhoz, profi Age of Kings játékosá edzette magát (máig versenyez Cattle néven a DaRq klánban), és új játékában valós idejű környezetbe ültette át a Civilization játékmenetét. A 2000 júliusában 35 emberrel elindult fejlesztés nem ment olyan könnyen, mint ahogy azt Brian elképzelte – Sid hiánya, illetve az újszerű koncepció buktatói erősen elnyújtották a projektet. Végül 2003 nyarán megjelent a játék, és új ötleteivel, meglepő megoldásaival, és tökéletesre csiszolt játékmenetével mindenkit levett a lábáról: az év végén szinte betemették az Év Stratégiája, és Év Játéka díjak. Azóta Brian és csapata feltűnően csendben van. A minap megjelent a Thrones & Patriots kiegészítő, de nyílt titok, hogy emellett gőzerővel dolgoznak valamin, amiről vélhetően a jövő évi E3-on hull majd le a lepel.

XXVII.

A vadászpilóta: Lawrence Holland

„Egyvalamit megtanultam tíz évnyi Star Wars és Star Trek játékfejlesztés alatt: nem szabad arra törekedni, hogy minden áron kielégítsük a rajongókat. Meg kell hallgatni és tiszteletben tartani őket – de fontosabb a forrásanyaghoz hűnek maradni, és az adott határokon belül a saját kreativitásunkat kiélni, mint parancsnak tekinteni a rajongók szavát. A legnagyobb fanatikusok ugyanis sosem lesznek elégedettebbek a munkáddal; ők úgy gondolják, hogy jobban ismerik az adott világot, mint annak kitalálói. Ők a lehangosabbak a rajongók között, és őket nem tudod sosem elégedetté tenni”

Larry Holland oly sok legendás játékfejlesztőhöz hasonlóan Kaliforniában született és nőtt fel. A Cornell University egyetemre járt, antropológiát és archeológiát tanult. Ekkor a számítógép és játékok még csak hobbiszinten szerepeltek Larry életében, figyelmét teljes mértékben a régészet és az embertan kötötte le, emellett kedvenc időtöltésnek befért még a solymászat is, amivel napokat töltött el tanulás helyett. Miután '79-ben végzett az egyetemen, azonnal nekifutott a doktori cím megszerzésének: két évet töltött különféle expedíciókkal, bejárta Dél-Amerikát, Európát, Indiát és Afrikát. A játékfejlesztés szele épp a legutolsó pillanatban csapta meg a doktorátus felé vezető úton. A sors úgy hozta, hogy amikor a disszertációját írta, egy fanatikus játékos, és az ő Atari 800-asa lettek Larry szobatársai. Az átjátszott éjszakákat vad programozástanulás, amatőr, de annál lelkesebb játékírás, majd '82-ben az első saját számítógép, egy C64 megvásárlása követte.

Amikor '83 elején a Human Engineered Software nevű játékfejlesztő cégnél állást ajánlottak neki, nem habozott: otthagyt a doktori disszertációt, egyetemet, és rohant játékot programozni. A HES kötelékében játéktermi gépek C64-es és Vic20-as konverzióin dolgozott, legismertebb közülük a Super Zaxxon űrhajós-lövöldözős örület volt. Mivel ez nem mozgatta meg eléggé a kreativitását, szabadidejében saját játékokat is fabrikált C64-re és Apple II-re. Egy egyetemi ismerőse, Michael Cranford révén alig kétévnyi programozás után egy igazi halhatatlan játékklasszikus készítésében vehetett részt, még mindig szigorúan hobbiból, a HES mellett. Cranford egy aprócska, de annál elhivatottabb fejlesztőcsapat, az Interplay első szerepjátékán, a Bard's Tale-en dolgozott, mint vezető programozó, designer, és sztoriíró egyszerre – ennyi elfoglaltság mellett nem jutott minden programozási feladatra ideje, ezért kérte Larry segítségét. Hősünk kisebb programozási munkák mellett a teljes hangkezelő rendszert írta meg a játékhoz, valamint - mivel a hangrendszert senki más nem tudta kezelni - a játék összes zenéjét is.

A légtér ura

1986 közepén George Lucas úgy döntött, hogy addig csupán érdekes kísérletként működő játékkészítő cégét a világ élvonalába emeli, és az addig mindössze tíz embert foglalkoztató, a Skywalker Ranch hangstúdió eldugott melléképületében dolgozó csapatához profi játékkészítőket toborzott. Így került Larry is a ma LucasArtsként ismert, akkor még LucasFilm Games néven működő céghez, mint a csapat C64-es játékeit Apple II-re portoló programozó. Mivel az önállóságát nem akarta feladni, azzal a kikötéssel lépett be a céghez, hogy szabadúszó marad, és állandó külső munkatársként dolgozik Lucasnak. Ez a pozíció máig megvan, és egyedülálló a LucasArts történetében. A konvertálgatás mellett Larry hobbijátéka, a projekt Space Station című, mára rég feledésbe merült űrszimulátoron dolgozott, főmunkaidőben pedig olyan játékokon, mint a PHM Pegasus tengeralattjáró-szimulátor (a cég első próbálkozása a műfajban, egyben az első százezres eladással büszkélkedő játékuk), valamint a folytatás Strike Fleet (stratégia-szimulátor keverék egy modern hadihajó-flottát irányítva, sokat az első RTS-nek tartják).

Két év konvertálás után Larry végre saját projektet kapott: a vízi szimulátorok után egy második világháború repülő játék, a Battlehawks 1942 következett, ahol Larry már vezető programozó és projektvezető volt. A játékban hat amerikai és japán világháborús gép pilótafülkéjébe pattanhattunk be és vívhattunk légicsatákat a Csendes-óceán felett. Igazi technikai bravúr volt, hogy a csatákat visszajátszhattuk, különféle kameraállásokból szemrevételezve a ténykedésünket. A játékvilágban addig ismeretlen igényességgel prezentált program (díszdoboz, 150 oldalas kézikönyv) szép sikert aratott, '88-ban be is zsebelte az év legjobb szimulátorának járó díjat. Ráadásul George Lucas és Steven Spielberg is nagy rajongója lett a játéknak, így egyértelmű volt, hogy folytatást kell készíteni. Az egy év alatt elkészült Their Finest Hour az angliai légicsata forgatagába tette át a helyszínt, egyébként minden marad a régiben – beleértve az újabb közönségikert és az Év Szimulátora díjat is. Larry lassan sztárstátuszba emelkedett, köszönhetően például annak, hogy Lucas olyan sajtóbemutatót szervezett a Their Finest Hournak, amelyet még nem látott a játékvilág: a Santa Monica-i Repüléstörténeti Múzeumban Larry 500 ember, és a hollywoodi média krémje előtt mutatta be a játékot.

Rövid pihenő (hősünk megnősült) után következett a trilógia lezáró darabja, a Secret Weapons of the Luftwaffe, aminek a fejlesztése tovább tartott, mint az első két részé összesen – cserébe sokáig minden idők legjobb repülőszimulátorának tartotta a játékot a közönség és a szakma egyaránt. A játékban a második világháborúban be nem vetett, csak prototípusként létező csodafegyverekkel repülhettünk, és ez fantasztikus hangulatot adott a harcoknak. A '91 augusztusi megjelenést követően egy éven belül négy kiegészítő lemez (Tour of Duty pack néven) jelent meg a játékhoz, a P-38 Lightning, a P-80 Shooting Star, a He162 Salamander, és a Do355 Arrow címszereplésével. Ekkor azonban Larry már lélekben egészen máshol járt: egy messzi-messzi galaxisban.

Csillagok háborúja

Még '88-ban, a Battlehawks megjelenése után merült fel az ötlet Steve Arnoldban, a LucasFilm Games akkori vezetőjében, hogy a szimulátorhoz kifejlesztett technológiát egy Csillagok háborúja alapú játékban kellene felhasználni. Az ötlet George Lucasnak is tetszett, azonban hamarosan kiderült, hogy a Star Wars játékok jogait már évekkal azelőtt eladta, hogy a saját játékfejlesztő cégét elindította volna. Amíg a licenc visszaszerzése folyt, Larry megírta a Their Finest Hourt, és belekezdett a Secret Weaponsbe. '91-ben azonban már nem volt kibúvó, főleg miután Brian Moriarty (később a Loommal és a The Diggel híressé vált kalandjáték-programozó) kijelentette, hogy ha Larry nem akar Star Wars szimulátort írni, hát majd ő belevág.

Az első Csillagok háborúja szimulátor, az X-Wing minden addigi Lucas-projektnél nagyobb stábbal indult el: három programozó (Larry csak az AI megalkotását vállalta a design és a projektvezetés mellett), és hat grafikus dolgozott hősünk keze alá. A repülőszimulátorok készítése során összeszokott csapat remek munkát végzett: a 3D-s grafika, a zseniális küldetések, a filmekben látottak alapján modellezett űrhajók, és John Williams zenéje fantasztikus egyveleget alkotott. A játék legendásan nehéz volt, de – talán éppen ezért – a játékosok imádták, a Halálcsillag felrobbantása az utolsó küldetésben pedig igazi katartikus élmény volt. A fejlesztés jó hangulatát jelzi, hogy rengeteg apró poén került a játékba: ha karácsonykor játszott valaki, megjelent a Mikulás; az egyik küldetésben szerepelt egy BFG-9000 nevű űrszonda (utalás a Doomra, ami fél évvel a megjelenése után végül letaszította az X-Winget az eladási listák éléről); egy másikban pedig Arreis, Nigiro, Ocrim és Esorp nevű (olvassuk csak visszafelé őket!) űrhajókkal kellett megküzdenünk. Az elsöprő siker után a már jól ismert kiegészítőgyártás következett, sőt a B-Wing és az Imperial Pursuit után a játék kiadásának egy éves évfordulóján jött a Collector's Edition (azóta ebből nagy divat lett) CD-n, feljavított textúrákkal, átvezető animációkkal, és az eredetiben szereplő feliratos párbeszédek helyett végig élő beszéddel.

A nagyüzemi rókabörnyűzés közben azonban Larry már a folytatáson dolgozott. A '94 májusában, alig egy évvel az X-Wing után megjelent TIE Fighter, ha lehet, még jobban sikerült, mint az előd. Látványosabb és még nehezebb lett, ráadásul megadta azt a játékosoknak, amit még semmi: végre a Birodalom oldalán szállhattak harcba! A pontot az i-re a Timothy Zahn regényeibe beleszövődő sztori tette fel: a játékos egyszerre kapott feladatokat a birodalmi hadseregben a feletteseitől, és magától a Császártól – ezek persze általában ellentétesek voltak egymással, így a játékos feje nem csak a pajzs nélküli TIE vadászok navigálása miatt főhetett. A siker ismét csak elsöprő volt (a PC Gamer még '97-ben is minden idők legjobb játékának szavazta!), és a szokásos módon jött a kiegészítő (Defender of the Empire), majd a Collector's Edition is. Larry az időközben 300 főre növekedett LucasArts egyik vezéregyénisége lett Hal Barwood és Tim Schafer mellett, de megmaradt külsős munkatársnak – sőt, a TIE Fighter megjelenése után az összeszokott fejlesztőcsapatából saját céget verbuvált, és a későbbiekben velük, Totally Games néven dolgozott.

Egyetlen dolgot hiányoltak a rajongók az X-Wingből és a TIE Fighterből (valamint a nagy vetélytárs Wing Commander sorozatból): a többszemélyes játékmódot. Larry következő nagyszabású projektjében a rajongók követelésének engedve az X-Wing és TIE Fighter pilóták egymásnak eresztését, a mindent elsöprő multiplayer játékélményt tűzte ki célul. Az X-Wing vs.

TIE Fighter elkészítése igen kemény diónak bizonyult, és közel három évet vett igénybe. A '97 áprilisában megjelent játékot ironikus módon a gyenge egyszemélyes mód miatt bizonyult (az elődökhöz képest legalábbis) bukásnak – és ezen a pár hónap alatt összekalapált, direkt az egyszemélyes kapmányra koncentráló kiegészítő, a Balance of Power sem tudott segíteni.

A Star Wars szériát végül '99-ben, a Baljós Árnyak hisztériahullámának csúcsán az X-Wing Alliance zárta le, amiben Larry összezsúfolt mindent, ami miatt addig szerette a közönség a játékait. A TIE Fightert idéző dupla sztorivonal (ezúttal a lázadó feletteseink, és a családunk adott feladatokat), csodálatos grafika, remek küldetések, és az X-Winghez hasonlóan egy filmbeli klasszikus jelenet feldolgozása: az endori csata a Jedi visszatérből, ahol a Millennium Falconnal kell elpusztítani a második Halálcsillagot. Voltak bőven technikai újdonságok is (3D-s pilótafülke, hiperugrás lehetősége a küldetéseken belül) – egyszóval az Alliance fantasztikus játék volt, méltó megkoronázása a sorozatnak. Mégsem ért el akkora sikereket, mint az X-Wing vagy a TIE Fighter a maga idején.

Az űr. A legvégső határ?

Hét év Star Wars után nem csoda, hogy Larrynek kicsit elege lett a Csillagok háborújából. Kihaszználva a Totally Games függetlenségét, nem hagyta, hogy újabb űrszimulátor készítését erőltessék rá (ráadásul az előzmény-trilógia világában, brrr...), és El Dorado néven stratégiai játék fejlesztésébe fogott. Az új LucasArts-vezetésnek nem kellett a projekt, sőt, egyáltalán nem kellett maga a Totally Games sem, Larry pedig erre, igazán eredeti bosszúként, az örök rivális Star Trek világába ugrott át egy játék erejéig. A Bridge Commander ismét igen nehéz szülés volt, a közel három év fejlesztés gyümölcse 2002 februárjában jelent meg. Bár a rajongók minden idők legjobb Star Trek játékának tartják, mégsem közelítette meg azt a sikert, amihez Larry hozzá volt szokva. Időközben a LucasArtsnál is rendeződtek a dolgok, a vezetés rájött, hogy minőségi játékokkal, és élvonalbeli fejlesztőkkel kellene mégiscsak foglalkozni. Így történt, hogy a Totally Games is csatlakozott a 2002-es nagy LucasArts-akcióhoz, és a BioWare (Knights of the Old Republic), a Raven (Jedi Academy), és a Sony Online (Star Wars Galaxies) mellett Larry és csapata is Lucas bábáskodása alatt jelentette be új játékát. Ez az új játék pedig a Secret Weapons Over Normandy volt, a Luftwaffe újrafeldolgozása. Máig rejtély, vajon dolgozott ezen-e a játékon valójában Larry, vagy csak a nevét adta hozzá, mindenesetre a játék jóval gyengébb lett, mint a 12 éves előd: szimulátor helyett egyszerű, és elég unalmas lövöldözős játékot kaptunk (a konzolverzió azért megmentette a totális bukástól) tavaly novemberben, amit a karácsonyi szezon egyik legnagyobb csalódásaként könyveltünk el.

Hogyan tovább? A Totally Games mostanában nemigen hallat magáról, az utóbbi fél évben az egyetlen említésre méltó bejelentés az volt tőlük, hogy ezentúl minden online játékértékesítésből befolyó bevételüket jótékony célra ajánlják fel. Hősünk több interjúban említette már, hogy nagyon szívesen készítené stratégiai játékot a XIV-XV. századi Európában, de hosszú évek óta tartják magukat a TIE Fighter 2-ről szóló pletykák is.

XXVIII.

A próféta:

Trip Hawkins

„A küldetésem húsz éve változatlan: lehetővé tenni olyan játékok megszületését, ami az embereket játékosá, játékrajongóvá változtatják. Egyszer már felépítettem a legnagyobb játékkiadót, aztán azt, ami a legjobban megelőzte a korát – most szimplán a legjobbat szeretném megalkotni.”

Trip, polgári nevén William M. Hawkins 1953-ban született a kaliforniai Pasadenában. A létező legjobb iskolákba járt: a Harvardon szociológiát és számítástechnikát tanult (diplomamunkáját az alkalmazott játékelmélet és stratégia témájában írta), aztán a Stanfordin szerzett MBA diplomát - ez a világon a legmagasabb fokozatú iskolai végzettség a menedzsment területén. Már fiatal korában fura ötvözete volt a kőkemény üzletembernek és a játékörült technokratának; középiskolában saját tervezésű táblás stratégiai játékaival keltett feltűnést, a Harvardon pedig azzal, hogy az egyetem egyik számítógépén ('74-et írtunk ekkor) olyan programot írt, ami megjósolta a Super Bowl végeredményét. Trip programja 23-6-os Miami győzelmet tippelt a meccsre, ami végül 24-7 lett. Bár ebben nyilván hatalmas adag mázli is volt, a megszállott szerencsejátékosok még sokáig üldözték hasonló tippéért. '75-ben vette meg első számítógépét, majd miután nem volt igazán megelégedve a teljesítményével, maga is épített egyet. Ekkor döntötte el, hogy játékokat készítő és kiadó céget fog alapítani. Azon nyomban széleskörű piacelemzésbe fogott, és arra jutott, hogy '82-re fogja a számítástechnika és a játékkultúra fejlődése megteremteni ehhez az ideális feltételeket.

Elektronikus művészet

Az egyetem elvégzése után '78-ban Trip – mintegy bemelegítésül a saját céghez – a feltörekvő, ambiciózus, de akkor még totálisan névtelen Apple Computernél helyezkedett el, mint a cég 68. alkalmazottja. Mint piacelemző és marketinges varázsló, gyorsan haladt felfelé a céges ranglétrán, és hamar Steve Jobs közvetlen környezetében találta magát. Részt vett a legendás Apple II piaci bevezetésében, és ott volt a hírhedt látogatáson a Xerox laboratóriumában, ahol Jobsot megihlette az egér és az ablakos-lenyílómenüs grafikus kezelőfelület ötlete, amit egy az egyben lopott el a Macintosh számára (aztán Bill Gates innen vette át az egészet a Windowsba, de ez már egy másik történet). Trip négy évet töltött az Apple-nél, ami alatt a cég a százszorosára nőtt.

Eljött '82, az ideális év játékiadó cég alapítására. Trip májusban kilépett az Apple-től. Ekkor még 30 éves sem volt, de a részvényopcióiból szép vagyont tehetett zsebre – azonban a saját cég alapításához ez a tőke mégsem volt elég. Trip 120 ezer dollárját, és az Apple-alapító Steve Wozniaktól kapott pénzt pár hónap alatt felemésztette a vállalkozás beindítása, amikor színre lépett Don Valentine, a háta mögött a számítástechnika Keresztapájának csúfolt befektető. Don olyan cégek megalapításába szállt be tőkével, mint az Apple, az Atari, a Cisco, vagy az Oracle – némi részesedésért természetesen. Valentine szimata helyesnek bizonyult Trip vállalkozása esetében is, és a tőle kapott pénzzel '82 augusztusában végre igazán beindult a cég, aminek neve először Amazin' Software volt, később SoftArt, majd Electronic Artists, végül Electronic Arts lett. Az első alkalmazottakat az Ataritól, az Apple-től és a Xeroxtól csábította át Trip, köztük Bing Gordont, egykori stanfordi évfolyamtársát, aki máig az EA kreatív igazgatója, és Larry Probstot, aki ma a vezérigazgató. Az Electronic Arts Amerika 136. játékiadójaként indult, de Trip lendületének, merész ötleteinek és agresszív üzletpolitikájának köszönhetően rekordsebességgel lépett a legnagyobbak közé.

Trip legnagyobb újítása az volt, hogy a zeneipar mintájára sztárként kezelte a játékfejlesztőit, kultuszt kreált köréjük, és óriási marketinghadjáratot csapott egy-egy játék megjelenése alkalmából. Akkoriban a játékok egyszerű nejlonzacskóban, pár oldalas fekete-fehér füzetke társaságában jelentek meg a boltok polcain – nem úgy az EA játécai! Trip vezette be a díszes kartondobozokat, a látványos borítóképeket. Ezzel együtt kijelentette, hogy nem hajlandó a szokásos, több mint 50%-os részesedést leadni a kereskedőknek a játécai árából. A rizikós húzás bejött, az EA első játécai, az Archon, a Pinball Construction Set és a M.U.L.E. azonnal a sikerlisták élére ugrottak, a boltok pedig boldogan árulták őket az alacsonyabb árrés mellett is.

Trip nem elégedett meg azzal, hogy a fanatikus játékosok szűk rétege rajong a játécaiért, és mindent megtett, hogy a játékok minél szélesebb rétegek érdeklődését keltsék fel. Ő volt az első, aki ráébredt az ismert nevek és licencek óriási erejére. Először két NBA-sztár, Julius Irving és Larry Bird közreműködésével kiadta a lavinaszerű sikert arató kosárlabdajátékot, a Dr. J and Larry Bird Go One on One-t, aztán megnyerte a legendás amerikaifoci-edző és –szakkommentátor John Maddent, hogy adja a nevét az EA készülő amerikaifutball-játékához. A Madden NFL sorozat azóta is él és virul, máig 37 millió eladott példánnyal büszkélkedhet.

A nyerő licencek mellett Trip biztos kézzel válogatta be az EA csapatába a legjobb játékfejlesztőket is: a nyolcvanas években az EA istállójában olyan legendás csapatok gyűltek össze, mint az Interplay (akkor még csak, mint a Bard's Tale-lel híressé vált fejlesztők, Brian Fargoval az élen), a LucasFilm Games, a Maxis, vagy a Bullfrog. A cég nem ragadt le a játékoknál, ők adták ki például a híres amigás rajzolóprogramot, a Deluxe Paintet. '85-ben, ahogy az EA jelentős profitot kezdett el termelni, Trip azonnal agresszív terjeszkedésbe kezdett. Először Amerikában nyitott új irodákat, majd '86-ban Angliával elkezdte Európa meghódítását is, és lassan az egész világra kiterjesztette az EA hálóját. Amikor a cég '89-ben belépett a tőzsdére, az árfolyam egyetlen év alatt a négyszeresére nőtt – a Wall Street imádta az Electronic Artsot, ami a bizonytalan sorsú játékcégek között valóságos mintagyereknek tűnt. Trip '91-ben, amikor már mindent elért, úgy gondolta, ideje új kihívások elé nézni: átadta a vezérigazgatói széket Larry Probstnak (bár az igazgatótanácsban még '94-ig részt vett), és újra saját céget alapított.

Audio, video, 3DO

Trip új cégével a 3DO-val a '93 januárjában tartott CES kiállításon robbant be a köztudatba. 600 ember előtt tartott sajtótájékoztatóján (ami miatt elmaradt Bill Gates előadása, amit ugyanebben az időben tartott volna.) Trip leleplezte azt, amint két éve dolgozott a cége: a 3DO konzolt. A gépet Dave Needle és RJ Mical, a Commodore Amiga, és az Atari Lynx tervezői álmodták meg, és mindent magasan felülmúlt, ami akkoriban a konzolpiacon létezett. 32 bites RISC processzortechnológia; CD-alapú háttértár zene- és videolejátszási képességgel; a 3D-s megjelenítésre specializált külön grafikus processzor, ami 640*480-as felbontásra képes, 16 millió színnel; Dolby Surround hang. Trip azt találta ki, hogy ő csak a technológiát szolgáltatja, és a megfelelő licenctíj ellenében bárki gyárthat saját, 3DO-kompatibilis játékkonzolt. A projekt mögé napokon belül felsorakozott a Time Warner médiabirodalom, az AT&T (Amerika legnagyobb telekommunikációs cége), és természetesen az Electronic Arts., Napokon belül négy gyártó jelentette be saját 3DO-alapú gépét: a Panasonic, a Samsung, a GoldStar és a Toshiba. Valóságos 3DO-láz tört ki, a New York Timestól a Wall Street Journalig, a CNN-től a Newsweekig mindenki Trip új gépével foglalkozott.

Amikor aztán '93 októberében megjelent a 3DO, 700 dolláros áron - ez majdnem a háromszorosa volt a konkurens – igaz, jóval szerényebb tudású – konzolok árának. A mindössze két játékból álló programválaszték láttán az addig a hardvert istenítő sajtó hangulata a visszájára fordult. A 3D-Ohhh becenevet hamar felváltotta a 3DOA (Dead on Arrival, azaz halva született), és a 3DODO (célzás a kihalt madagaszkári óriásmadárra, a dodóra). Tripnek ekkor még úgy-ahogy sikerült elsimítani a kitörni készülő botrányt: karácsonyra húsz játékot ígért, plusz 150 folyamatban levő 3DO-s fejlesztéséről beszélt, és több mint 400 regisztrált, 3DO-ra dolgozó játékkészítő csapatról. Eljött a karácsony, a gép árát pánikszerűen 300 dollárra csökkentették, és lassan tényleg elkezdtek szállingózni a 3DO-játékok – de ez sem volt elég. Nagyon kevés 3DO alapgépet sikerült eladni, azok jó részét is Japánban, ahol a videoCD-lejátszás lehetősége adta el a terméket (csakúgy, ahogy néhány év múlva az első PS2-szállítmányokat is DVD-lejátszónak vették a japánok), így aztán hiába voltak jók a hardver képességei, az a néhány remek játék, amit a gépre írtak, más platformokon lett híres. Ilyen, eredetileg 3DO-ra tervezett cím violt a Need for Speed, a FIFA Football, a Gex, vagy a Crash 'n' Burn.

'95 szeptemberében végül a Sony PlayStation (ami még mindig nem tudott sokkal többet a 3DO-nál!) amerikai bemutatkozása adta meg a kegyelemdőfést a konzolnak. Trip ekkor már a jövőbe nézett, és javában tervezte a következő generáció, a 3DO M2 bemutatkozását. Az M2 ismét csak messze megelőzte a korát: 64 bites, DVD-lejátszásra alkalmas masina körvonalazódott a tervezőasztalon. Később a gép átalakult az alap 3DO-t M2-vé változtató kiegészítő kártyává, végül Trip az egész technológiát eladta a Matsushitanak, a japánok pedig játéktermi gépek alapjául szolgáló hardverként használták még évekig. Hawkins kivonult a hardverüzletből, és úgy döntött, a 3DO-t csak a játékkidásra koncentrálna az akkorra már igazi játékipari mamuttá nőtt EA szintjére fejleszt.

Az újjászületett 3DO remekül kezdte a pályafutását: Trip felvásárolta a Might & Magic szériával híressé vált New World Computingot, High Heat Baseball néven sportsorozatot indított (maig a

legjobb baseball-programok!), útjára indította a kritika által rendszeresen a földre döngölt, de a pénztáraknál valahogy mindig szépen teljesítő játékkatonás Army Men sorozatot. Az EA-hez hasonló őrült nagy sikereket azonban nem sikerült elérni az új kiadóval az egyre durvább konkurenciaharcban. Az évek folyamán a sorozatok egyre inkább elfáradtak, a rajongók elfordultak a 3DO játékeitől, Tripnek többször kellett saját bankszámlájának terhére kisegíteni a céget a kátyúból.

'96-ban még egyszer sikerült megelőzni a világot pár évvel: a 3DO adta ki az első igazi online RPG-t, a Meridian 59-et, amiből nagyjából az összes mai MMORPG kinőtt. Az internet akkori elterjedtsége mellett azonban nem sikerült a játékot a 12, egyenként 250 fős szerveren túl növelni – ez pedig a tízdolláros havidíj mellett közel sem volt elég ahhoz, hogy igazán nyereséges legyen. Hiába találta ki Trip magát a MMORPG, és a „persistent world” kifejezéseket, a játékosok nem voltak még elég érettek a műfajra. Ironikus módon a nagy MMORPG-robbanást két év múlva éppen Trip volt cégének sikerült a legjobban meglovagolni, a bevallottan a Meridian 59 által ihletett Ultima Online-nal.

Digitális csokoládé

2003 májusában a 3DO csődöt jelentett – hiába volt az összesen húszmilliós tőkeinjekció-sorozat Trip magánvagyonából, a cég képtelen volt eltartani saját magát. A bevált sorozatok futószalagon érkező új részei egyre kevésbé hozták a várt eredményeket, az új reménységek (Street Racing Syndicate, Four Horsemen) pedig csak nem akartak elkészülni. A cég szellemi tulajdonait és anyagi javait elárverezték, de Trip alig pár hónap múltán ismét a reflektorfénybe került. Új csapatának neve Digital Chocolate (a háttérben ismét Don Valentine önti a pénzt a cégbe), és mobiltelefonokra készülő játékokkal foglalkozik – erős a gyanúnk, hogy fogunk még hallani felőle az elkövetkező években.

XXIX.

A peches kalandmester:

Tim Cain

„A számítógépes RPG-játékok műfaja legalább egy évtizeddel van elmaradva a hagyományos, papíralapú szerepjátékoktól. Elég csak a játékok környezetét szemügyre venni: számítógépen még mindig alig merünk elszakadni a fantasy stílustól, pedig mennyi lehetőségünk lenne még! Sci-fi, cyberpunk, őskor, horror, western, történelemhű középkor, alternatív jelen! Szeretem a fantasyt, de a játékaiban szívesebben kísérletezem inkább ezekkel a környezetekkel – ha már más nem teszi.”

Tim Cain 1966. augusztus 25-én született Virginiában. Középiskolás korában került kapcsolatba a számítástechnikával – első saját gépe egy Atari 800-as volt, ahol az Ultima azonnal a rabjává tette. Az igazi szerepjátékokkal 15 éves korában került kapcsolatba: anyja kollégái fogadták be egy D&D partiba, ahol sikeresen ott ragadt, mintegy 23 év erejéig. Mrs. Cain egyébként a haditengerészetnél a katonai ügyészségen dolgozott (ahol a híres JAG tévésorozat játszódik), érdekes elképzelni a tinédzser Timet, ahogy tíz-húsz évvel idősebb kőkemény katonákkal és ügyvédekkel játszik önfeledten. Programozói tudásának hála 16 évesen már nyakig volt a játékfejlesztésben: a Cybron Software nevű cégnél dolgozó programozó ismerőseinek segített a Grand Slam Bridge című játék készítésekor. A programot az Electronic Arts adta ki '83-ban, és Timet valahogy kifelejtették a credits listából. Szülei nyomására a további játékírás helyett az egyetemet választotta: programozást tanult a University of Virginián, majd Kaliforniába költözött, és a University of Californián rádobott még egy diplomát az előzőre. A második egyetemét egyébként Irvine városában végezte, ami igazi játékfejlesztő-paradicsom, itt dolgozik a Blizzard, a Westwood, az Interplay, és itt van a Gamespy főhadiszállása is.

Radioaktív csapadék

Két diplomával a zsebében Tim valószínűleg a játékipar legmagasabban képzett programozójaként állt be '92-ben az Interplay kötelékébe. Az indok, ami visszacsábította a játékfejlesztéshez, a Civilization volt, aminek ugyanúgy a rajongója lett, mint tíz évvel azelőtt az Ultimának. Első projektje a Bard's Tale Construction Kit volt, amivel nagyon megszenvedett: a cégvezetés szerint elég lett volna a régi Bard's Tale játékok szerkesztőprogramját kicsit leporolni, foltozgatni, felhasználóbarátabbá tenni, és máris kiadható lett volna. Tim azonban instabilnak és kuszának találta a kódot, ezért inkább a nulláról kezdve újraírta az egészet. A sikeres bemutatkozás után egy sor kisebb-nagyobb feladat következett: két év alatt megírta a GNW programmodul-gyűjteményt, amit évekig használt az összes Interplay játék, bedolgozott a

Stonekeepbe, a Rags to Riches című üzleti szimulátorba, a Star Trek 25th Anniversarybe, és a Lord of the Ringsbe.

'94-ben aztán rámosolygott a szerencse Timre. Végre saját projektet kapott, még hozzá nem is akármilyet: szerepjátékot, amit mindig is szeretett volna. Az RPG-piacon igazi nagyágyúnak számító Interplay óvatosan kísérletezni kezdett a hagyományos fantasytól kicsit elütő szerepjátékok stílusában, ezért megvette a Steve Jackson híres, univerzális RPG-játékrendszerét, a GURPS-t. Tim a játékhoz a Mad Max 2, az Elveszett gyermekek városa és a Hozsánna néked Leibowitz stílusában egy nukleáris háború utáni, mutánsoktól hemzsegő világban játszódó, sötét hangulatú kalandot álmódott meg, ahol az emberiség maradéka a civilizáció romjain próbál meg életben maradni.

Hősünk hónapokig egyedül dolgozott a Fallout címet kapott játékon, majd miután nagyjából megvolt az engine és a sztori, kapott két grafikusot: Jason Andersont és Leonard Boyarskyt, akikkel hamarosan jó barátságba került, igazi csapattá kovácsolódtak. Az Interplayen belül hamarosan úgy kezdték el őket emlegetni: a nagy hármás, a „trojka”. A Fallout nagyon furcsa projekt volt: az Interplay-vezetés nem szerette, ezért nagyon kevés erőforrást és figyelmet fordított rá – a nagyfőnök Brian Fargo viszont saját gyermekének tekintette (egyik első sikerjátéka, a Wasteland utódját látta benne), ezért nem hagyta a fejlesztést leállítani. Egy év munka után a Steve Jackson Games visszavonta a GURPS-licencet, mondván, a játék túlságosan erőszakos, sötét hangulatú, és a felnőtt játékosok szűk rétegéhez szól, ők pedig nem így akarnak számítógépen bemutatkozni. (Nem volt nyerő döntés: azóta sem készített senki GURPS-játékot.) Tim átalakította a játékrendszert, éppen annyira, hogy ne lehessen beperelni őket, így lett a GURPS rendszerből SPECIAL, a karakterek hét alaptulajdonságából rövidítve: Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck; azaz erő, észlelés, kitartás, karizma, intelligencia, gyorsaság, szerencse.

Háromévnyi háromfős munka után az Interplaynek hirtelen sürgős lett a játék kiadása; '94-ben még jól állt a cég anyagilag ahhoz, hogy kísérletezgesen, de '97-re a csőd szélére került és minden fillérre szüksége volt. A fejlesztőcsapatot hirtelen 30 főre duzzasztották fel, és pár hónap nagyon durva tempójú hajtás után Tim minden ellenkezése ellenére kiadták a játékot. A Fallout, bár példátlanul sok programhiba maradt benne, hatalmas sikert aratott és azonnal kultuszjátékká vált a nagyszerű játékrendszer, a rengeteg humoros rejtett célzás, és főként az eredeti hangulat és történet miatt. A PC Gamer szerkesztői minden idők 10 legjobb játéka közé választották, az Interplay pedig keselyűként csapott le a sikeres játékra, és azonnal folytatást követelt. Tim egyre kisebb lelkesedéssel vett részt a projektben, mivel az Interplay mindent alárendelt a minél hamarabbi megjelenésnek, és a második részre mindössze 10 hónap fejlesztési időt adott. Hősünk túrt, megírta a folytatás sztoriját, majd '98 április elsején a nagy triumvirátus testületileg kilépett a cégtől, és megalapították saját csapatukat, a Troika Gamest. A Fallout 2 egyébként elkészült időre, jó volt, de gyakorlatilag semmi újdonságot nem tartalmazott, és még jobban hemzsegett a programhibáktól, mint az első rész.

A trojka

Az alapítás dátuma ellenére a Troika nem bizonyult áprilisi tréfának. Tim mindenképpen meg szeretne volna vásárolni a Fallout licencet, de az Interplay nem volt hajlandó tárgyalni erről. Aztán öt év alatt egy szál, felemás sikerű játékot készítettek vele, és mégis eladták... nem, nem Timnek, hanem a Bethesdának. A csapat eközben újabb, tradicionálisnak éppen nem nevezhető RPG készítésébe fogott bele: az Arcanum a hagyományos szerepjátékok között is unikumnak számító steampunk stílust követte. A játék világában a viktoriánus kori Anglia, az ipari forradalom technikai fejlettsége, mágia, és klasszikus fantasy elemek keveredtek, egészen egyedi atmoszférát varázsolván a monitorra. Mindehhez vadonatúj, saját szerepjátékrendszer, grafikus engine, és új kiadó is dukált. A Sierra mozdult rá először a témára – de az Interplay után velük sem volt szerencséje Timnek. A játék három év fejlesztés után elkészült, és igazán remek lett: a Falloutot idéző nemlineáris történet, a szabad karakterfejlesztés, és az egyedi játékvilág páratlan játékelményt biztosított. A kiadó azonban túlságosan is biztosra akart menni a megjelenéssel. A program 2001 nyarának elejére készült el, de a Sierra félt a nyári uborkaszezonban kiadni - pedig ebben az uborkaszezonban olyan, milliós eladású játékok jelentek meg, mint a Max Payne vagy az Operation Flashpoint. A premiert így eltolták egészen augusztus végéig. A játékmagazinok már viszont júniusban lehozták a tesztjeiket, a játékosok pedig hiába keresték a boltokban az Arcanumot. Ráadásul feltűnt a neten a kalózverzió is, ez pedig a három hónapos halasztgatással együtt megpecsételte a játék sorsát.

A balszerencés körülmények ellenére a rajongók kitartottak Tim mellett (az Arcanumnak a Fallouthoz hasonlóan a mai napig hihetetlenül lelkes rajongótábora van), de a kiadók is egyre-másra keresték meg a legvadabb tervekkel. 2001 őszén, néhány hét leforgása alatt Tim három olyan ajánlatot kapott, amelyekhez hasonlóról átlagos játékfejlesztő csak álmodhat. Először az Interplay bukkant fel, mondván, felejtjük el a múltat kedves Tim, készíts nekünk Gyűrűk ura alapú RPG-t. Troikáék el is kezdtek engine-t írni a játékhoz, de hamarosan megbizonyosodott, hogy az Interplay számukra csak pechet jelenthet: Brian Fargo ugyanis a cég anyagi helyzetét könnyítendő, menet közben eladta a Gyűrűk ura licencet. Ekkor jött az Activision a Source technológiával (a Half-Life 2 motorja, aminek a létezéséről akkor alig pár tucat ember tudott csak, és még másfél évig hétpeccéses titok is maradt), és a Vampire the Masquerade szerepjáték jogaival: ezt az ajánlatot egyszerűen nem lehetett visszautasítani.

Harmadik versenyzőként az Atari jelent meg a színen; ők az AD&D jogait adták hozományként, és egyetlen kérésük volt: 18 hónap alatt legyen kész a rá épülő játék. Tim Greyhawk világát, és a Temple of Elemental Evil modult választotta (ez volt az első kalandja anno a JAG-es D&D partiban). A lassan Tim védjegyének számító nemlineáris történet, a különféle jellemű partikhoz tartozó más-más játékelmény megvalósítása azonban alaposan elvitte az időt, ráadásul a párhuzamosan futó Vampire projekt mellett mindössze 14 ember maradt a nagyszabású AD&D játéokra. Hiába spórolták meg az engine-fejlesztést a félbeszakított Gyűrűk ura játék motorjának felhasználásával, az eredetileg hat hónapra tervezett tesztelési fázisra mindössze hat hét maradt – az Atari pedig hajthatatlan volt a megjelenési dátum kérdésében. Tim sokadik balszerencés kiadválását így újabb szeniális, ám programhibáktól hemzsegő, szinte élvezhetetlen játékhoz vezetett.

Időközben a 2003-as E3-on bemutatkozott a Vampire Bloodlines a közönségnek, és azonnal minden szerepjátékos kívánságlistájának élére került. Nem csoda: Tim játéktervezői tehetsége, a Masquerade egyedülálló hangulatú világa és a Source motor által nyújtott látvány világbajnok játékot ígér. A pechsorozat azonban nem ért véget: 2003 szeptembere, a Half-Life 2 forráskódjának kiszivárgása, és a játék ezzel magyarázott, most már közel egy évre rúgó csúszása a Bloodlines megjelenését is automatikusan tolja maga előtt a mai napig.

Merre tovább, kalandmester?

A Greyhawk megjelenése óta a teljes Troika a Vampire-ön dolgozik, de már elkezdődtek egy (más források szerint kettő) új játék tervezési munkálatai is. Tim több interjúban említette, hogy szívesen készítené újabb, Greyhawk világán játszódó RPG-t (a Return to the Temple és a Greyhawk Ruins kalandmodulok forognak közszájon ezzel kapcsolatban). Az sem titok, hogy az Arcanum 2 tervei is ott pihennek az íróasztalfiókjában, további, Arcanum-világban játszódó (esetleg nem is RPG) programoké mellett. Néhány napja pedig feltűntek a neten az első képek az egyelőre név nélküli, titkos Troika-projektből, amelyek hamisítatlan Fallout-hangulatot árasztanak magukból.

XXX.

Az örök bohóc:

Tim Schafer

„Nem hiszem, hogy a számítógépes játékok valaha is a szórakoztatóipar vezető ágává nőnék ki magukat, sokkal inkább egyfajta önkifejező művészeti formává fognak válni a jövőben. Úgy gondolom, a legnépszerűbb szórakozási fajták mindig is passzív típusúak lesznek: a tévé, mozi és egyebek. Mégpedig azért, mert a tömegeknek nincs szükségük interaktivitásra, ők azt élvezik, ha csak henyélnek, miközben szórakoztatják őket – és ahogy elnézem a világot, az átlagemberek egyre lustábbá és kövérebbé válnak.”

Tim Schafer 1967. július 27-én született Kaliforniában (valószínűleg ez az állam adta a legtöbb játékfejlesztő-legendát a világnak). Már gyerekkorától az írás volt az első számú hobbi: novellákat, regényeket, humoreszkeket alkotott iskola előtt, után, de leginkább helyett. Emellett imádta a szöveges kalandjátékokat, a Zork-sorozatot és társait nyúzta, amikor éppen nem írt. Úgy tervezte, nagy példaképéhez, Kurt Vonneguthoz hasonlóan az iskola után elvállal majd valami unalmas, semmi kreativitást nem igénylő, de jól fizető munkát, ami mellett zavartalanul tudja írni pályafutását egyengetni. Nem túl nagy lelkesedéssel, de elvégezte a középiskolát, majd a Santa Cruz-i egyetemre ment pszichológiát tanulni. Két évig járogatott az előadásokra, de időközben rájött, mi is az ő álommunkája, amivel megkeresi az írói ambícióit tápláló pénzt: a programozás. Gyorsan egyetemet váltott, és a Berkeleyn el is végezte a programozó szakot. '89-ben, miután friss diplomával kilépett az egyetem falai közül, meg is találta az ideális munkahelyet: adatbázis-programozóként nyilvántartó rendszereket készített tűzoltóállomások számára. Úgy tűnt, Tim innentől ebben az idilli „nappal programozok – éjjel írok” ritmusban fogja élni az életét – azonban valami közbejött. Alig néhány héttel azután, hogy elkezdett a tűzoltóknak dolgozni, Tim egy apróhirdetere bukkat, amelyben olyan állásajánlatot látott, ahol csodálatos módon írói és programozói tehetségét, valamint harsány humorát egyszerre tudná kamatoztatni. A hirdetést a LucasFilm Games adta fel.

Majmok és megalomán csápok

George Lucas játékfejlesztő cégénél Tim hamar összebarátkozott két, hozzá hasonlóan vidám, energikus programozóval: a már akkor is sztárnak számító Ron Gilberttel (a Maniac Mansion és a Zak McKracken alkotója), és a szintén újonc Dave Grossmann-nel. Ron a két új fiút választotta új kalandjátéka elkészítéséhez társnak. A játék a karibi szigetvilágban játszódott, és Ron gyermekkori disneylandi hullámvasút-utazásának élménye ihlette. A három örült humorú fickó együttműködéséből alig 9 hónapos fejlesztés alatt minden idők egyik legviccesebb játéka

született, a Secret of Monkey Island. A vezetőség annyira bízott a sikerben, hogy még meg sem jelent a játék, de Timéket rögtön ráállították a folytatás elkészítésére; erre alig több időt, egyetlen évet kaptak. Az eredetileg sokkal grandiózusabbnak (CD-n akarták megjelentetni) tervezett folytatást így alaposan meg kellett nyirbálni. Hat teljes fejezet maradt belőle ki – így is alig fért rá öt lemezre -, de a két játék így is lehengerelte a kalandjáték-rajongókat szerte a világon. A '90 karácsonyára megjelent első rész, és az egy év múlva bemutatkozó LeChuck's Revenge azonnal sztárrá avatta Timet a játékvilágban.

A média is felfedezte magának a hasfalszaggató humorú programozót, aki bármilyen kérdésre hajlandó volt a legkülönfélébb marhaságokat összehordani az újságíróknak. Hírhedtté vált például az az interjú, amiben Tim azzal etette a riportert, hogy a játékötletei mind a keménydrogok által kiváltott extázisban születnek, de internetszerte nagy derűtséget váltott ki az a sztorija is, amit a „Na és hogy lettél játékfejlesztő?” kérdésre rögtönzött egy sajtótájékoztatón. („Halálra gázoltam az autómmal egy fickót, de nem merem elmondani ezt a családjának, ezért úgy döntöttem, inkább átplastikázatom az arcom, és felveszem a személyiségét. Pechemre pont játékfejlesztő volt a figura.”)

A Monkey Island 2 minden idők egyik legsikeresebb kalandjátéka lett, csak Amerikában bőven félmillió fölötti eladást produkált. A megjelenés után Ron Gilbert mindenkit alaposan meglepve kijelentette, hogy kilép a LucasArts-tól. Tim azonban maradt, bár Ronnal azóta feltűnően nincs jóban, online naplókban a mai napig rendszeresen oda-odaszurkálnak a másíknak. Akáúrhogy ism, Dave-vel közösen belefogtak új játékukba, ami ironikus módon éppen Ron egykori világsikere, a Maniac Mansion folytatása volt. A Day of the Tentacle alapötletét a Day of the Triffids című sci-fi regény adta, ahol fura járkáló növények veszik át a hatalmat az emberiség felett. A játékban az ő szerepüket a hatalmas beszélő csápok vették át, akik ellen három – egy baleset folytán különböző idősíkokba került – balfék veszi fel a küzdelmet. Ron távozása nagy veszteség volt, de az újonnan érkezett vezető grafikus, Peter Chan legalább ekkora nyereséget jelentett. Peter egyedülálló látványvilágot álmódott a játéknak: sehol egy egyenes vonal! A Tentacle már másfél évig készült, és a csapat mérete is jelentősen nőtt a Monkey Islandek óta (20 fő), de a siker a régi volt, a Day of the Tentacle is elfoglalta a helyét minden idők legjobb kalandjátékai között.

Harley Davidson és a halál 50 órája

A rajzfilmszerű, teljesen örült kalandjátékok után Tim némileg stílust váltott, és következő játékát egy motoros macho kalandjai köré építette. Rosszmájúak szerint a Full Throttle-ban egyedül a zenéje volt jó – ebből persze csupán annyi igaz, hogy a zene (amit a Gone Jackals nevű San Francisco-i rockbanda játszott) tényleg fantasztikusan sikerült, a mai napig tartja a legjobban fogyó termék rekordját a LucasArts online boltjában. A fejlesztés során nem kevés gondot jelentett, hogy nem tudtak dönteni a régi SCUMM engine, és az új generációs Insane motor között, és végül a lehető legrosszabb megoldásként mind a kettőt használták, plusz a mindkettővel inkompatibilis Imuse hangrendszer. A játék két év munka után, '95 májusában jelent meg, és a klasszikus point 'n click kalandjátékok egyik utolsó képviselőjeként nagy sikert aratott – még ha akkorát nem is, mint a Monkey Islandek, vagy a Tentacle.

A Full Throttle után Dave Grossmann is kilépett a cégtől (minő véletlen, éppen Ron Gilbert csapatához igazolt át). Tim és Peter azonban rögtön belevágott a következő játékba, ami minden eddiginél nagyobb szabású volt. Tim úgy gondolta, ideje túllépni a 2D korlátain, és az akkoriban szárnyát bontogató 3D-s grafikával megvalósítani egy vérbeli kalandjátékot. Az akkori gépek 3D-s teljesítménye nemigen volt elég élethű karakterek megjelenítésére, de ezt Tim ügyes trükkkel cselezte ki. Játékát a film noirok, főleg a Casablanca, a mexikói folklór köré építette, ahol a halottak papírmasé bábokként jelennek meg, festett csontokkal és koponyákkal a testükön illetve a fejükön viselt álarcokon. Mindez azt jelentette, hogy Peter Chan zseniális rajzai alapján nagyon kevés poligonnal és textúrával gazdálkodva sikerült stílusos, lenyűgöző 3D világot teremteni a Grim Fandango-nak nevezett játékhoz. A projekt példátlanul nagy volumenű volt a LucasArts történetében. Több mint 3 éven át tartott (bár közben Tim besegített a párhuzamosan futó Monkey Island 3 fejlesztésébe is), és átlagosan 40-50 ember dolgozott rajta, a kézikönyvben a stáblista 167 nevet számlál. Köztük a hollywoodi animáció legendás alakja, Chuck Jones, négyszeres Oscar-díjas, a Warner Bros összes híres rajzfilmfigurájának kitalálója, Walt Disneyhez mérhető jelentőségű alakja az animációs filmeknek.

A '98 októberében megjelent Grim Fandango végül minden várakozást felülmúlóan jó játék lett, és a PC-s játéktörténelem legsűrűbb évében több mértékadó magazinnál (például a GameSpotnál) elnyerte az Év Játéka címet – többek között a Half-Life, a Starcraft, és a Baldur's Gate előtt. Az eladási eredmények azonban nagyon elszomorítóan alakultak. A világ szőgyene, de ez a remek játék lett a LucasArts történetének első veszteséges terméke. A bukás előtt értetlenül állt mindenki, a csalódott Tim pedig néhány hónap után kilépett a cégtől. Hogy saját elhatározásból, vagy a főnökök nyomására, az máig tisztázatlan, mindenesetre Tim korrekt módon az első verziót szokta hangoztatni

Psycho

Hősünk nem ült sokáig a babérjain, és néhány ex-LucasArts alkalmazottal karöltve San Franciscóba költözött és 2000-ben megalapította saját játékfejlesztő cégét a Double Fine Stúdiót. A nevet a Golden Gate híd felirata – Entering Double Fine Zone – ihlette. Tim ügyes húzással szerzett hírnevet a csapatnak: blogot kezdett írni, ami sajátos, nem mindennapi humora miatt azonnal közkedvelt helyé tette a csapat oldalát. A cég létszáma az alapító kilenc főről villámgyorsan hízott fel 35-re, és nemsokára bejelentették első játékukat a Psychonautsot.

Mindenki őszinte meglepetésére Tim új játéka nem tiszta kaland, hanem platformjátékba oltott akció-kalandjáték lett, ráadásul nem is PC-re, hanem Xboxra, a Microsoft bábáskodása mellett. A játékot bevallottan Tim Santa Cruz-i pszichológushallgató évei ihlették: különféle pszichopata alakok álmaiban kell benne ügyködnünk. A játék szinte elviselhetetlenül hosszú ideig készült, közben több E3-on is bezsebelte a legeredetibb játéknak járó díjakat, mígnem idén márciusban a Microsoft kijelentette, hogy leállítják a projektet. A rajongók még ki se tudták gyászolni magukat, amikor jött az újabb hír: a kicsi, de annál lelkesebb Majesco kiadó vállalta fel a Psychonauts ügyét – sőt, Tim bejelentette, hogy PC-re is elkészül a játék. A tervezett megjelenési dátum jelenleg 2005 közepe – de a rajongók máris a még távolabbi jövőre gondolnak, és egyre hangosabban követelik Timtől a Day of the Tentacle 2-t. Bár erre kevés esélyt látunk, az biztos, hogy Tim a következő játékával is alaposan meg fog lepni mindenkit!

XXXI.

A vegasi nyertések: Brett Sperry és Louis Castle

„Még két játékra van szükségünk, hogy a teljes Command & Conquer történetet elmeséljük a játékosoknak. Az egyik a tibérium-saga lezárása, a Tiberian Twilight, a másik pedig a hiányzó láncszem, ami a Red Alert és a C&C sztorijainak fonalát köti össze...” (1999)

Brett Sperry és Louis Castle a számítógépes világ egyik központjában, a Silicon Alamónak nevezett amerikai nyugati partvidéken látta meg a napvilágot. Mindketten 1964-ben születtek, Brett Arizonában, Lou Kaliforniában, később mindkettőjük családja a nevadai sivatagba, a szerencsejáték fellegrárába, Las Vegasba költözött. Brett az arizonai állami egyetemen tanult építészetet és pszichológiát, Lou pedig programozást és művészettörténetet a UCLA-n. Mindketten autodidakta módon tanultak programozni, először BASIC nyelven, majd assemblyben Apple II-n, és 2-3 év alatt mindketten vérprofí játékprogramozóvá váltak.

A kezdetek

Hőseink útjai a Century 23 Computers nevű boltban keresztezték egymást, 1985-ben. Ez az üzlet, Nevada állam legrégebbi számítógépes boltja, volt akkoriban a vegasi számítógép-rajongó fiatalok legfőbb találkozóhelye. Brett lelkes baráti körével éppen egy Dragonfire című játékon dolgozott, csapatuk neve Out of the Dream volt. Lou a boltban dolgozott iksola után, és volt valamije, amire a társaságnak égető szüksége volt: hozzáfért az üzlet printeréhez. A nyomtatási lehetőségért cserébe bevették őt is a csapatba, azonban ez rövidesen az egész banda szétrobbanásához vezetett. Brett és Lou ugyanis fantasztikusan jól megértette egymást, fantáziájuk, nagyratörő vágyaik, és programozói-grafikus tudásuk is remekül kiegészítette egymást. Ráadásul Louisnak volt már a háta mögött elkészült játék (a Bloodstone Apple II-re), és kapcsolatai is voltak a játékiparban.

A páros Lou apjának garázsában rendezte be főhadiszállását, s hamarosan meg is szerezték első komoly, fizetős munkájukat: a Temple of Apshai című PC-s akció-RPG (korai Diablo!) átírását Macintoshra az Epyx cég felkérésére. Már csak egy név kellett a kétfős csapatnak. Brett ragaszkodott az Associates kifejezéshez (= bajtárs, segítőtárs), Louis pedig a Westwoodhoz (egy város Kaliforniában), így született meg a legendás Westwood Associates 1985 augusztusában. Miután kiderült, hogy az Epyx a Mac-verzió mellé Amiga és Atari ST-változatokat is kér, és ez

két olyan gép, amivel sem Brett sem Lou nem dolgozott korábban, szükségessé vált az első „associate”, azaz alkalmazott felvétele: Barry Green, a Century 23 eladója csatlakozott a bandához programozóként.

A csapat hatalmas elánnal vágott bele a konvertálásba, egyre-másra végeztek az Epyx feladataival. A Temple of Apshai után jött a World Games (a kor egyik legnépszerűbb sportjátéka) és a Super Cycle, a Westwood pedig minden munkával időre és hibátlanul végzett, ráadásul sokszor az átiratokba magánszorgalomból új pályákat és játékelemeket építettek be. Brettéknek hamarosan híre ment, és új megrendelők érkeztek: a stratégiai játékaikról és RPG-iről híres SSI, és a már akkor is nagy halnak számító Electronic Arts. '88 végére a csapat már 15 főt számlált, és Louisék garázsából egy irodaházba költöztek Több tucatnyi konverzió (a híresebbek: Roadwar 2000, Roadwar Europa, Phantasie 3, Mars Saga, Winter Games, California Games) után a srácok úgy döntöttek, ideje továbblépni, és más munkájának másolása helyett valami eredetivel előállni. Ez lett a Battletech: the Crescent Hawk's Inception, egy érdekes RPG-stratégia keverék, egyben az első Battletech-játék PC-n. Legfőbb érdekessége a real-time harc volt, ami ugyan még kicsit sután működött, de Louisék meglátták benne a nagy lehetőséget.

A srácok sikersztórija dupla sebességgel robogott tovább. Elkészítettek egy mikiegeres-donaldkacsás oktatójáték-trilógiát a Disneynek (több, mint 400 ezer eladott példányt produkált), a Dragonstrike sárkányszimulátort (a rossz nyelvek szerint a Bullfrog innen lopta később az ötletet a Magic Carpethez), a Battletech második részét, a Nightmare on Elm Street horror-kalandot, a Circuit's Edge sci-fi kalandjátékot. A megannyi kritikai és kereskedelmi siker nyomán a csapat létszáma 25 főre nőtt, és az SSI elérkezettnek látta az időt, hogy a vegasi srácok kezébe adja a nagy lehetőséget: egy AD&D alapú, saját fejlesztésű RPG jogát.

A csúcson

A Battletech alapjának továbbfejlesztésével az új RPG, az Eye of the Beholder first person nézetet, és real-time játékmenetet alkalmazott, ez pedig a klasszikus, Dungeon Master-szerű játékelménytel karöltve lavinaszerű sikert hozott a csapatnak. A következő évben még erre is rádupláztak a folytatással, és emellett elkészült a tündérmese-hangulatú grafikus kalandjáték, a Kyrandia is. A sajtó és a játékosok egyik ámulatból a másikba estek, pedig a java még hátravolt. A real-time játékmenetet szintizta stratégiai környezetbe ültetve Brették megalkották a Dune 2-t, az első igazi RTS-t, mármint olyan értelemben, ahogy ma ismerjük a műfajt: nyersanyaggyűjtés, építkezés, sereggyártás stb. A siker leírhatatlan volt, a pergő ritmusú stratégia valósággal letaglózta a játékosokat. Nem kellett különféle képernyők között váltogatni, az ellenfél akciójára várni – az akciójátékok sebességét és izgalmát a stratégiák gondolkodtatósága tökéletesen egészítette ki.

A világraszóló sikerek után a Virgin Interactive kapcsolt a leggyorsabban, és kizárólagos kiadói szerződést kötött a játékvilág egén szupernovaként feltűnő Westwooddal. Brették ötmillió dollárt kaptak az aláírásukért. AD&D licenc híján a Beholder nem hivatalos folytatását Lands of Lore címen, saját környezetben és szabályrendszerrel alkották meg – a siker azonban a régi volt (ellenben a hivatalos folytatás, az SSI saját készítésű Beholder 3-ja csúfosan megbukott). Gyorsan összedobtak egy Monopoly-feldolgozást is (az első, internetet támogató PC-s játékok

egyike), ami rengeteg pénzt hozott a konyhára. A Dune 2-ből is dőlt a pénz – csak hogy a nagya nem a Westwoodhoz, hanem a regény jogait birtokló hollywoodi cápához, Dino DeLaurentishez. Brették ezért úgy döntöttek, a harmadik részt inkább saját világban, saját történettel oldják meg, ahogyan a Beholder-Lands of Lore váltás esetében. A közeljövőben játszódó történetben egy irtózatoss energiájú idegen érc, a tibérium miatt robban ki a világszintű konfliktus az ENSZ-utód GDI, és a globális terrorszervezet NOD Testvériség között. A Dune 2 rendszerét rengeteg finomítással, újítással javító Command & Conquer élő szerplőkkel forgatott filmbejátszásokkal emelte tovább a hangulatot. Sőt, ez volt az első RTS, amiben a sztorinak igazán jelentős szerepe volt. '96-ban a csapat ismét felülmúlta a maga által felállított rekordokat. Elkészült a Red Alert, minden idők egyik legnagyobb hatású, és sikerű RTS-e. Játékmenetében a C&C továbbfejlesztett rendszerét hozta, érdekes sztorival (időutazás segítségével megölik Hitlert, így Sztálin robbantja ki a világháborút), és még több mozival. A maga idején közel tökéletes volt, és csattanós válasz a nagy konkurens Blizzard Warcraftjára.

A Red Alert után a Westwood bejelentette, hogy folytatják a C&C-t Tiberian Sun címmel, illetve elkészítik a Dune 2 felújított, kifényezett verzióját Dune 2000 címen. A játékosok várakozásai azonnal soha nem látott magasságokba csaptak, valóságos hisztéria alakult ki a Westwood játékaival kapcsolatban. Az új RTS-ek megérkezéséig azonban a cég még learatta a babérokat két másik műfajban is. A Blade Runner igazi szuperprodukció volt, hatalmas stábbal és marketinggel 3,5 millióba került a híres filmre épülő kalandjáték, úgy hogy Harrison Ford figuráját licencproblémák miatt nem is tehették bele. 249 GByte-nyi grafikát kellett volna felzsúfolni a játék négy CD-jére, ami ahhoz vezetett, hogy a látványvilágot erősen le kellett butítani – ez persze felbőszítette a rajongókat, akik az előzetes képek csodás grafikáját várták. A játék azért így is nagy siker lett. A Lands of Lore 2 pedig rengeteg késés után látványos 3D grafikájával, jó sztorijával, és egyszerű kezelhetőségével vette le lábáról az agyonbonyolított RPG-kbe belefáradt rajongók tömegeit.

Lefelé a lejtőn

Miközben mindenki az agyonajnározott új RTS-ekre várt, '98. szeptember elsején Brették bombasztikus bejelentéssel sokkolták a játékvilágot. A sikerei csúcán levő stúdió, a Virgin koronaékszere 122,5 millió dollárért az Electronic Arts birtokába került. Ez volt az EA nagyszabású bevásárlóköriútjának utolsó állomása; többek között az Origint, a Bullfrogot és a maxist kebelezték be az akció során. A Westwood értéke hat év alatt a huszonötszörösére nőtt. Brett és Lou innentől kezdve fokozatosan kivonult a konkrét játékfejlesztésből, és játékosból egyre inkább üzletemberré váltak – és nagyjából innen kezdődött a klasszikus Westwood hanyatlása is, kezdve azzal, hogy a régi csapatból sok kulcsembert távozott az EA-felvásárlással egyidőben.

Az EA bábáskodása mintha átok lett volna a Westwood felett, a felvásárlástól kezdve a csapatnak szinte semmi sem sikerült úgy, mint fénykorukban. A bukásszéria a Dune 2000-rel kezdődött – tegyük hozzá: okkal, ugyanis a játék a felújított grafika mellett szinte semmi újdonságot nem hozott a hat éves őshöz képest, ez pedig szármalasan kevés volt a '98-as RTS-mezőnyben. A Tiberian Sunnal kapcsolatos várakozások elképesztően nagyok voltak. A Command and Conquer sorozat tízmillió eladáásával, félmilliárd dolláros forgalmával bekerült a

Guinness rekordok könyvébe, a rajongók pedig a közel tökéletes Starcraft trónfosztását várták a folytatástól. Az először közhírré tett megjelenési dátumhoz ('98 tavasz) képest másfél éves csúszás, és a csodálatos előzetes képek csak tovább feszítették a rajongók idegeit. Végül az EA kiadó világrekord mennyiségű, 2,2 millió példányt szállított ki a megjelenés napján, '99 augusztus 27-én a boltokba... és az évszázad csalódását okozta. Hiába volt a négyéves fejlesztés, a 40 fős stábbal, hollywoodi sztárokkal forgatott átvezető mozik, az FBI-szakértők segítségével megalkotott robbanáseffektek és hangok, a játék minősége, élvezhetősége messze elmaradt az akkori RTS-sztárok (Starcraft, Total Annihilation, Age of Empires) mögött. A Lands of Lore 3 is összeesapott, fantáziátlan játéknak bizonyult, majd a Blizzardtól elszenvedett teljes vereséget a Diablo-gyilkosnak beharangozott Nox című akció-RPG bukása tetézte be 2000 elején.

A vég

A Westwood mélyrepülését az új, irvine-i stúdió megnyitása fékezte némileg 2000-ben. A Mark Skaggs által vezetett új stúdió (a cég létszáma velük együtt 250-re nőtt) rekordidő, mindössze 14 hónap alatt dobta össze a Red Alert 2-t, cég első igazán jó játékát '97 óta. Ez a társaság lett később a Westwood igazi túlélője, a C&C Generals, és a Battle for Middle-Earth fejlesztője. Az eredeti csapat azonban továbbra is csak szenvedett. A C&C oldalágának szánt akciójáték, a Renegade, és az új Dune-epizód, a 3D-s Emperor egyaránt pocsék lett, és hatalmasat bukott. Az online játékok világába tett kirándulás, az Earth & Beyond sci-fi MMORPG is csúfos kudarcnak bizonyult, pár tízezer előfizetőnél többet nem sikerült összeszedni, másfél év után be is zárták.

2003. január elsején az új évvel eljött a Westwood halála is. Ahogy Brették ötéves szerződése lejárt, az EA beolvasztotta az akkor már csak száz főt számláló csapatot az újonnan alapított Los Angeles-i óriásstúdiójába. A Westwood nevet és emblémát többé nem láthatjuk egyetlen játék dobozán sem, Louis az EA Los Angeles alelnökeként, Brett tanácsadóként ténykedik azóta. A játékvilág legnagyobb hala végül lenyelte a két vegasi srácot.

XXXII.

A nehézsúlyú: Gabe Newell

„Szeptember 30!” (2003 szeptemberének közepén a Half-Life 2 megjelenési dátumát firtató kérdésre. A játék 2004 novemberében jelent meg.)

Gabe Newell 1963-ban született Seattle-ben. A középiskolában ismerkedett meg a számítógépekkel – azonnal tudta, hogy ez a neki való pálya. Az egyetemen azonban csalódnia kellett: elméleti dolgokkal tömték a fejét ahelyett, hogy a gyakorlatban hasznosítható dolgokat tanulhatott volna, problémákat oldhatott volna meg, saját projekteket vezényelhetett volna. Két évig bírta, aztán otthagya az iskolapadot; úgy gondolta, a való életben többet tanulhat. Húszéves korában programozóként és projektvezetőként helyezkedett el az akkor még kicsi, de rendkívül dinamikus és törekvő szoftverfejlesztő vállalatnál, a Microsoftnál.

Nem kevesebb, mint 13 évet húzott le Gabe a Microsoftnál, ezalatt Bill Gates apró cége igazi világbirodalomná nőtte ki magát. Gabe részt vett az első Windows-verziók, a Windows NT, az OS/2, a Home Automation, a Microsoft Bob, és számos más termék fejlesztésében, és közben egyre feljebb küzdötte magát a céges számarlétrán. A kilencvenes évek közepén híres-hírhedt Információs Szupersztráda projekt vezetője lett – azonban közel másfél évtized után kezdett beleunni a komoly szoftverekbe. Valami izgalmasabbat akart, amit a játékok világában lelt meg. Hamarosan talált társat is a világmegváltó tervek szövögetésére: Mike Harringtonot, aki kilenc éve volt microsoftos kollégája, és Gabe-hez hasonlóan eléggé unta már a banánt a redmondi cégnél. A megélhetéssel egyiküknek sem volt különösebb gondja, hiszen mint régi Microsoft-alkalmazottak, a részvényopcióikat 9, illetve 13 évvel azelőtti, azaz filléres árfolyamon válthatták Microsoft-papírokra, és azon nyomban több millió dolláros nyereséggel adhatták el azokat. Így aztán friss multimilliomosként könnyű szívvel kockáztattak. 1996 nyarán Gabe és Mike kilépett a Microsofttól, és belevetette magát a játékfejlesztés világába.

Felezési idő

Mivel pénzüik volt bőven, Gabe és Mike úgy döntött, nem hódol be egyetlen játékkiadónak sem, függetlenségük megőrzése érdekében saját maguk finanszírozzák az új vállalkozás működését. A cégnek nevében is tükröznie kellett a mindenki mástól eltérő filozófiát, így a minden bombasztikus, feltűnősködő és extrém felhangot nélkülöző, igen szimplán hangzó Valve (szelep) nevet választották (a másik esélyes jelölt a Hollow Box, vagyis Üres Doboz volt). A cég alapító papírjait 1996 augusztusában, Gabe esküvőjének napján írták alá.

Mivel a játékkészítéshez nem értettek annyira, mint amennyire lelkesek voltak, tudták, a sikerük azon áll vagy bukik, hogy sikerül-e a legjobb csapatot maguk köré gyűjteni. Első lépésként megkeresték Michael Abrash-t, a világ egyik legképzettebb 3D programozóját, a Windows NT vezető fejlesztőjét, Gabe-ék egykori microsoftos kollégáját, aki éppen John Carmackkal karöltve dolgozott a Quake első részének forradalmi grafikus motorján. Michael Gabe-ék kedvéért rávette Carmackot és az id többi tulajdonosát, hogy jó pénzért hadd licencelje a Valve az engine-t.

Gabe-ék kibéreltek egy irodát Kirklandben, gyönyörű kilátással a Washington-tóra. Itt volt az ideje, hogy embereket toborozzanak a csapatba. Az első két alkalmazott Steve Bond, és John Guthrie, két floridai egyetemista programozó srác volt, akik a népszerű Quake Command online magazint vezették. Majd jöttek sorban a többiek: Chuck Jones, híres tetoválóművész, a Duke Nukem 3D vezető grafíkusa; Marc Laidlaw, féltucat sikeres sci-fi és horror regény írója; veterán fejlesztők a 3D Realmstől, a Microsofttól, a Blizzardtól és a Shinytól. A csapat létszáma hamarosan harminc före duzzadt, és játékötlet is akadt bőven. Az alapötlet az volt, hogy a 3D akciójátékok műfaját újítják meg. Ehhez játékmenetben a történetközpontúságot, a filmszerű hangulatot tartotta a csapat a legfontosabbnak, technológiai oldalon pedig a fejlett mesterséges intelligenciát, és a csontvázalapú karakteranimációt dobták be a kalapba. Először Stephen King A kód című regénye szolgált a sztori alapjául, később a történet addig-addig formálódott, míg kikerekedett belőle Gordon Freeman, a szupertitkos Black Mesa kutatólaboratóriumban dolgozó tudós története, aki egy baleset után csapdába kerül a labort elözönlő igeden dimenzióbeli szörnyek és az ügyet eltusolni, a túlélőket elhallgattatni próbáló kormányügynökök között. Gordon nem szuperhős, csak egyszerű halandó, célja nem a világ megmentése, csupán a túlélés. A játék munkacíme Quiver (reszketés) lett.

Míg a csapat lázas igyekezettel nekilátott a fejlesztésnek, Gabe belevágott a kiadókeresésbe. Nem volt egyszerű feladat, mert egyetlen nagy cég sem bízott a tapasztalatlan csapat grandiózus tervében. Végül '96 novemberében Ken Williams, a Sierra alapítója és teljhatalmú ura csapott le a Valve-ra, aki mindenáron be akart törni az FPS-ek piacára. Kennek egyszer már alkalma nyílt az id Software felvásárlására, de elszalasztotta a lehetőséget – most nem akart még egy hasonló helyzetet elpuskázni. Mai szemmel nézve nevetséges, de még az akkori viszonyok szerint is elég szerény 800 ezer dollárért (plusz a részesedés az eladott játékok után természetesen) megszerezte a játék kiadásának jogát. Javaslatára a program elnyerte a végleges címét, ami játék hangulatát jobban tükröző, atomfizikából kölcsönzött felezési idő, azaz Half-Life lett.

A '97-es E3-on hivatalosan is bejelentették a játékot, és bemutatták azt a keveset, ami addig elkészült belőle: néhány scriptelt jelenetet, AI-irányította ellenfelet és pályarészletet. A közönség el volt ájulva – csakhogy nem tudták, hogy semmi más nincs kész. Néhány hónapnyi munka után már látszott, hogy a játék nem készülhet el az eredetileg tervezett karácsonyi időpontra. A Valve programozói a Quake 1 motort saját megoldásokkal turbózták fel, később pedig beleépítettek néhány elemet az időközben elkészült Quake 2 engine-ből is. '97 augusztusára kiderült, hogy a játék nehogy nem készül el az év végére, de egyszerűen nem is jó, nem élvezetes. Gabe úgy döntött, mindent kidobnak, és újrakezdi a fejlesztést a nulláról. Ahogy Michael Abrash fogalmazott: "A Valve egy év alatt megtanulta, hogyan kell játékot készíteni. Most már csak át

kell ültetniük az elméletet a gyakorlatba.” A játék tehát, amit Half-Life néven ismerünk, valójában a Half-Life 2.

A játék újrakezdésével párhuzamosan a csapat újabb erősítéseken esett át: ’97 végén csatlakozott a csapathoz a népszerű pályaszerkesztő program, a Worldcraft készítője, Ben Morris, aztán ’98 tavaszán leigazolták Yahn Berniert, a BSP programozási eljárás megalkotóját, majd májusban a közkedvelt Quake mod, a Team Fortress fejlesztőcsapatát. Minden erőt a Half-Life elkészítésére összpontosítottak; még a csapat második, titkos játékának munkálatait is leállították. Kora őszire össze nagyjából is állt a játék, aminek az első néhány pályáját Day One néven kiadták egyes hardvergyártók termékei mellett ajándék CD-ként. A fogadtatás leírhatatlan volt: a játékosok, a fejlesztő kollégák és a sajtó egymással versengve ajnározták a játékot. Novemberben végre elkészült a teljes verzió is, amit a feltüzelt játékosok úgy vittek, mint a cukrot. Mire a csapat hazatért nagy, közös mexikói nyaralásukról, a Half-Life meghódította a világot. Évekig tanyázott az toplisták élvonalában, az eladási mutatók ma valahol 8 és 9 millió között járnak.

A XXI. század játéka

A világraszóló siker után Mike Harrington visszavonult, azóta minden idejét jachtjának építgetésével tölti, és világ körüli expedícióra készül. A cég vezetése teljes mértékben Gabe vállára került, aki a játékvilág legprofibb szakembereinek leigazolásával növelte a Valve legénységének létszámát 50 fölé. Első lépésben becserkészte a két legnépszerűbb Half-Life mod, a Counter-Strike, és a Day of Defeat alkotóit – a két modot kiadta a Valve (CS-ből közel másfél millió fogyott!), a fejlesztők pedig beolvadtak a csapatba. További nagyágyúként csatlakozott a Valve-hoz Gary McTaggart és Charlie Brown, a legendás 3Dfx egykori mérnökei, valamint Scott Lynch, a Sierra volt elnöke, később pedig Bram Cohen, a hírhedt BitTorrent filecserélő hálózat programozója.

A Half-Life több mint 50 Év Játéka díjat nyert világszerte, és többször választották meg minden idők legjobb játékának is. A létező legnagyobb titokban kezdődött el a folytatás készítése – eközben a közönség a nagy sikerű kiegészítő lemezeknek (Opposing Force – 1999 április, Blue Shift – 1999 november), és modoknak örült. A moduláris, felhasználóbarát felépítésnek köszönhetően óriási, lelkes közösség szerveződött a Half-Life köré. A Valve példaértékűen szolgálta ki a rajongóit: Mod Expo néven külön összejöveteleket szerveztek számukra, ahol előadásokat tartottak a modkészítés rejtelseiről. Hamarosan érkeztek az első nagy bejelentések is: először a Team Fortress 2 (már ’99-ben az E3 legjobb játékának választották, de a mai napig nem jelent meg), majd a PowerPlay nevű online játérendszer bejelentése borzolta fel a kedélyeket. Az IT-óriás Cisco Systemsszel közösen fejlesztett PowerPlay elvileg az internetes játékokat forradalmasította volna – hogy miként, az sosem derült ki. Bár a rendszert támogatók között sok játékipari híresség (többek között a BioWare, a Relic, az Ensemble, a Shiny, az Epic) sorakozott fel, a fejlesztést leállították, mielőtt bármilyen részlet a nyilvánosság elé került volna.

Időközben a színpalak mögött Gabe alaposan összerúgta a port a Sierrával. Miután a fejlesztést továbbra is zsebből állta (a Half-Life 2 saját bevallása szerint 40 millió dollárját nyelte le), Gabe tárgyalni kezdett a kiadóval arról, hogy szeretné átvenni a Half-Life név licencét, és a játékaik online terjesztésének jogát. Szó szót követett, állítólag volt némi zsarolás és fenyegetőzés is a

dologban, végül a jogok a Valve-hoz kerültek. A megszerzett internetes terjesztési lehetőségekkel élve 2002 márciusában Gabe bejelentette, hogy a cég Steam néven internetes játékkplatform és terjesztési rendszer fejlesztésébe kezd. Alig néhány hónap múlva beperelték a Sierrát, mert a Valve engedélye nélkül terjesztette a programjaikat netkávézókban. A Sierra viszontperelt a Steam fejlesztésének elhallgatása, és az akkor hivatalosan még nem is létező Half-Life 2 fejlesztésének lelassítása miatt. A pereskedés a mai napig zajlik, elvileg 2005 márciusában lesz elsőfokú ítélet.

2003 májusában Gabe rászabadította a világra a Half-Life 2-t. Az E3-on minden más játékot elhomályosítva robbant be a köztudatba a folytatás, ami mindenkit lehengerelt fantasztikus grafikájával, hangulatával és interaktivitásával. Megjelenési időpontként szeptember 30-at jelölt meg Gabe. Alig néhány hónap múlva beütött a mennykő. Nyár végén egy hekker betört a Valve céges hálózatára, majd az onnan kilopott forráskódokat közzétette az interneten Ukrajnában a feketepiacon dobozos játékként árulták is. Gabe bejelentette, hogy – bár a játék egyébként sem készült volna el az ígért időpontra – ez tovább halasztja a megjelenést. A premier dátuma előbb karácsonyra, aztán tavaszra, majd kora őszre, végül novemberre változott. Közben a Valve folyamatosan a figyelem középpontjában maradt. Bejelentették a Half-Life 2-t mozgató Source motor licencléseit, a 2004-es E3-on ismét lemostak a színről minden más játékot. Bejelentették a Half-Life 1-nek, valamint a két legnépszerűbb modnak az átírását Source alá, és beindult a Steam, ahol a játékosok megrendelhették, és előre letölthették a játék kódolt, titkosított fájljait. A pechszéria csúcspontjaként kiszivárgott a netre a játék teljes szöveggönyve is.

2004 őszén Gabe a kiadó tudta nélkül egyezett meg játékmagazinokkal, és két hónappal a megjelenés előtt adott nekik tesztelhető verziót a játékból (akik ezt csillagászati értékelésekkel hálálták meg). Végül, éppen most a napokban megjelent a boltokban a Half-Life 2. Hogy valóban az évszázad játéka-e, vagy az évszázad csalódása, valamint hogy hogyan tovább Gabe és a Valve számára, az ma még a jövő zenéje, de nem lennénk meglepve, ha hősünk néhány hónapon belül ismét hatalmas bejelentésekkel sokkolna minket.

XXXIII.

Az életművész: Nolan Bushnell

„Egy intelligens ember bármilyen mesterséget, bármilyen tudományt képes mesteri szinten elsajátítani három év alatt; ez alatt azt értem, hogy az adott területen fellelhető tudás és tapasztalat 90%-át a magáévá teszi. A maradék 10% megszerzéséhez egy élet is kevés. Ezért úgy gondolom, a siker titka az, hogy az ember az élet minél több területén próbálja megszerezni és megtartani a 90%-os tudást, de ennél tovább már nem merészkedik – az már nem gazdaságos.”

Nolan Bushnell 1943-ban született Clearfieldben, egy Utah állambeli kisváros mormon közösségében. Bár sohasem volt igazán hithű, és elég fiatalon háttal fordított vallásának, a tény, hogy ma nyolc gyermek apja, azt mutatja, hogy valamit azért mégiscsak megtartott a mormon szokásokból. Korán a maga lábára kellett állnia: miután 15 éves korában elveszítette a szüleit, Nolan elvégezte a középiskolát, és Salt Lake Citybe költözött, ahol beiratkozott a University of Utah-ra, ami a hatvanas évek elején a legmodernebb technológiával felszerelt amerikai egyetemek közé tartozott. Az egyetemen filozófiát és mérnöki tudományokat tanult. Itt került először kapcsolatba a játékokkal: a százezer dolláros óriásszámítógépekkel teli labor állandó vendége, és a Space War című primitív játék rajongója lett.

Miután egy pókerjátszmán az utolsó fillérig elveszítette az örökségét, munka után kellett néznie: egy játékteremben vállalt állást, ahol kitanulta a flipperek és egyéb elektromechanikus gépek működését. Az egyetemet végül hét év alatt végezte el, és ezalatt tökéletesen megtanulta az akkori programozási nyelveket: még egyszerű játékokat is írt a szobányi számítógépmonstrumokra. Az egyetem után az Ampex nevű cégnél helyezkedett el kutatómérnökként, ahol nagysebességű digitális adatrögzítési technológiákon dolgozott. Emellett a cég technikai háttérét kihasználva megkísérelte összehozni játéktermi tapasztalatait a Space Warral, és megalkotni a program pénzbedobós játékautomata-verzióját.

18 hónapba telt Nolan számára, hogy összefabrikálja a maga Space War-klónját, a Computer Space-t. A játékban aszteroidákra kellett lövöldözni egy űrhajóval 2D-ben – mindezt egyszerű fizikai modellezés mellett. A játékgép olcsó, általános célú mikroprocesszorokkal és chippekkel dolgozott, képernyő gyanánt egy kiszuperált fekete-fehér tévé képcsöve szolgált, a bedobált negyeddollárosok gyűjtésére pedig egy üres festékesdoboz. A pár száz dollárnyi, az Ampextől kölcsönzött alkatrészből összeállt hardveren végül jobban futott, és többet tudott a játék, mint a 120 ezer dolláros PDP óriásszámítógépen. Nolan több hónapnyi keresgélés után akadt rá a Nutting Associates nevű cégre, akik hajlandók voltak a prototípusával foglalkozni – sőt, le is

gyártottak belőle 1500 darabot. Az 1971 elején bemutatkozó játék nem lett túl nagy siker, elsősorban bonyolult kezelése, és merész újításai miatt: a játékosoknak egyszerűen nem volt türelmük beletanulni az új típusú játékba. A Nuttingnak az 1500 darabos készlet nagy része a nyakán maradt, Nolan a céget hibáztatta a balsikerért, és úgy döntött, az lesz a legjobb, ha maga veszi kézbe a kiadást és marketinget. 1972-ben saját céget alapított Atari néven (eredetileg a Syzygy nevet akarta adni, de az már foglalt volt).

Az aranykor

Az Atarinál Nolan – miután felvett egy titkárnőt és egy programozó-mérnököt – azonnal a Computer Space többjátékos verzióján kezdett el dolgozni. Hogy a kisegítőnek felvett mérnök, Al Alcorn ne zavarja, gyorsan kitalált számára egy bemelegítő feladatot: készítsen egy egyszerű teniszjátékot. Al alaposan túlteljesítette a feladatot és néhány újítás bevezetésével (gyorsuló labda, az ütőkkel való csavarás) az évtized legélvezetesebb játékát hozta létre: a Pongot (nálunk TV-tenisz néven vált ismertté). A prototípust '72 szeptemberében állították próbaüzembe az Andy Capp's nevű kocsmában. Két hét múlva át kellett építeni a gépet, mert túl hamar tele lett a pénztároló rekesze. Az emberek gyakorlatilag nyitástól zárásig Pongoztak, a hír futótűzszerűen terjedt, és hirtelen Amerika minden játékterem- söröző- és plázatulajdonosa Pong-játékgépeket akart magának. Nolan két alkalmazottjával nem volt felkészülve a sorozatgyártásra, de nem is akarta Nutting-félék kezébe adni azt. Kibérelt hát egy 350 m²-es hodályt egy egykori gyárcsarnokban, elment a helyi munkanélküli hivatalba, és 1,75 dolláros órabérért felvette a város összes munkanélkülijét Pong-gépeket összeszerelni. A munka elég lassan haladt, annak ellenére, hogy 16 órás váltott műszakokban éjjel-nappal dolgoztak az emberek, és Nolan pár hét múlva kibérelte a teljes üzemcsarnokot.

Egy Pong-automata előállítása 300 dollárba került, az Atari pedig 1200-ért adta tovább. A vevők meg egymást taposták a gépekért, mivel azok négyszer-ötször annyi bevételt generáltak, mint a többi játékautomata. Akkoriban egy hagyományos játékgyép nagyjából fél év alatt hozta be az árát az üzemeltető számára. A Pong-gépek drágábbak voltak ugyan a többinél, de egy-másfél hónap múlva már tiszta nyereséget produkáltak. Volt azonban némi probléma a dolgozókkal. Mivel nem éppen a munka hőseiről volt szó, a munkások ott loptak, ahol csak tudtak, és az Atari gyára a drogfogyasztás helyi fellegvára lett. Ahogy az egyik dolgozó nyilatkozta később: „Elég volt belépned az ajtón, és párat beleszippantanod a levegőbe; olyan sűrű volt a marihuánafüst, hogy azonnal beálltál tőle.” Az üzlet azonban pörgött, a pénz dőlt: '73-ban 2500 gépet helyeztek üzembe, '74-ben pedig újabb 8000-et (lehet felszorozni az 1200 dolláros árral). A konkurens játékautomata-gyártók sem voltak restek, és hamarosan kitört a játékvilág első klónháborúja: Pong-imitációk lepték el Amerika játéktermeit.

Nolan egy lépéssel a vetélytársak előtt járt, és máris a következő nagy durranást tervezte. Az Atari '74-től kezdve kéthavonta adott ki egy-egy új gépet, hogy a sakálok, ahogy Nolan nevezte a klónozókat, ne tudják követni őket. Siker sikert követett: elkészült a Trak10, az első autóverseny-játék, majd a Gothcha!, az első labirintus-játék, a Pac-Man elődje. Nolan nagykanállal ette az életet: az Atari igazgatótanács-gyűléseit általában a saját házában, a pezsgőfürdőben tartotta, alkohol, drogok, és sztriptíz táncosnők társaságában. Az Atari szekere egyre jobban futott, és '75-ben sikerült egy új játékkal még a Pongot is felülmúlni: ez volt a

Breakout, vagyis a falbontó. A játék a Pong alapjaira épült, de egy falnak kellett a labdát ütügetni, és a téglákat egyesével kiütni belőle – ha mind eltűnt, jöhetett a következő pálya. A játékot két ifjú titán tervezte az Atari számára: bizonyos Steve Jobs és Steve Wozniak, akik később az Apple alapítóiként váltak világhírűvé. Nolan azonban nem ült a babérjain, és remek érzékkel látta meg, merre kell továbbfejlődni: az otthoni, tévére köthető játékgépek irányába.

Ezt a területet akkoriban (azaz '75-ben) Raph Baer Magnavox Odyssey nevű gépe uralta, akivel Nolannek egyébként is volt pár peres ügye holmi Pong-copyrightokkal – így égett a vágtyól, hogy hazai pályán győzze le vetélytársát, aki akkoriban kb. 100 ezer eladott Magnavox géppel büszkélkedhetett Amerikában. Az Atari a legerősebb fegyverét vetette be, és a Pongot készítette el otthoni játékgép formájában. Nolan ügyes húzással kizárólagos terjesztői szerződést kötött a Sears áruházláncsal a Home Pong árusítására, a Sears pedig a közelgő karácsonyi szezonra 150 ezer gépet rendelt meg az Ataritól. Az Atari éves tiszta nyeresége ekkor 3 millió dollár körül járt, a megrendelés teljesítéséhez viszont ennek legalább az ötszörösére lett volna szükség. Nolan a Szilikon-völgy varázslójának becézett Dov Valentine-hoz fordult segítségért, aki tízmillió dollárt fektetett be a cégbe (ha esetleg ismerős lenne Don neve, az nem véletlen: az ő pénzéből indult el többek között az Electronic Arts, az Apple és a Cisco Systems is világhódító útjára). A Home Pong kiütötte a piacról a Magnavoxot, de alig egy év múltán ide is megérkeztek a sakálok a maguk otthoni videójátékaival: a Telectarral, a Colecovisionnel és a Fairchilddal. Nolan ismét tudta, mi a következő lépés; ugyanaz, amit az Ataritól lelépett Jobs-Wozniak páros is javában épített éppen – az általános célú játékgép, amiben cserélhetők a játékok, sőt akár maga a játékos is írhat új játékokat rajta. Más néven a személyi számítógép.

Az Atari Video Computer System (VCS, vagy más néven Atari 2600) megépítéséhez Nolan egy fiatal chiptervező lángelmét, Jay Minert szezódttetett, ő később a Commodore Amiga megtervezésével vált élő legendává. Míg a munka folyt, '76-ban Amerika nagyvárosaiban újra engedélyezték az akkor már évtizedek óta betiltott flippereket, és ez eléggé keresztbe tett a játékkermi gépek forgalmának. A Home Pong is túl volt már a zeniten, így Nolan egyszer csak azon vette magát észre, hogy a 2600-ason áll vagy bukik a cég további sorsa. Mivel az Atari a penge élén táncolt, de kívülről szupersikeres vállalatnak látszott, Nolan úgy gondolta, ideje biztonságra utazni, és eladni a céget. A médiaóriás Warner 28 milliót fizetett Nolannak és Donnak a cégért a többségi tulajdonért. A 2600 valósággal lehengerelte a világot, a földkerekség legnépszerűbb otthoni játékgépe lett, és '77-ben a teljes Warner-birodalom bevételeinek egyharmadát adta. Nem csoda, ugyanis remek kis masina volt, egy sor zseniális újítással: a 2600-zal mutatkozott be a világnak a joystick (az ötletet német mérnököktől kölcsönözték, akik a II. világháborúban joystick-szerű szerkezettel próbáltak rakétákat irányítani), a játékokat tartalmazó, cserélhető cartridge, illetve a máig élő „a hardvert olcsón, akár veszteséggel adom, a szoftveren van a nyereség” elv.

'78-ban, az Atari 2600 világsikere után a Warner vezetőinek első dolga volt eltávolítani a Nolant a cégvezetésből, mondván, hősünk életvitele és „okosan kell dolgozni, nem sokat és keményen” filozófiája káros a cégre. Ebben volt is némi igazság, Nolan ugyanis kezdett egyre figyelmetlenebb lenni: az Atari japán terjeszkedését például azzal baltázta el, hogy egy parti után másnaposan egyszerűen nem volt kedve tárgyalni a Namco képviselőivel. A Grantrak 10

játékautomata terjesztési szerződésén pedig véletlenül elírta az árat, így a cég ezer dolláros nyereség helyett száz dollár veszteséget könyvelhetett el minden eladott darab után.

Pizza és visszatérés

Nolan, és az őt követő kulcsemberek nélkül az Atari sorsa megpecsételődött. Hardveres fronton a további próbálkozások (Atari 5200, 7800, ST, Jaguar, Lynx) nem tudták megismételni a 2600 sikerét, míg játéktéren a sikereket (Asteroids, Centipede, Missile Command) óriási bukások (Pac-Man, E.T.) ellensúlyozták. Végül '84-ben az egész céget felvásárolta a Commodore, majd a Hasbróhoz, végül az Infogrameshez került, és 2003-ban a francia cég fel is vette a patinásan hangzó Atari nevet.

De vissza hősünkhöz: Nolan nem keseredett el a kirúgása miatt. A kilépésekor vállalta, hogy hat évig nem dolgozik a videojátékos iparban, cserébe az Atari nyereségének 1%-át kapta meg, ami évi kétmilliárd dolláros forgalom mellett elég jól hozott a konyhára. Így kénytelen volt más elfoglaltság után nézni. Először Cuck. E. Cheese néven pizzerialáncot alapított, a pizzéria-játékterem hibridekből 277-et nyitott meg Amerika-szerte, mielőtt az egészet eladta volna a ShowBiz Pizza láncnak. Aztán felcsapott yachtversenyzőnek; egy alkalommal Pong nevű hajójával meg is nyerte a San Francisco és Hawaii közti kilenc napos Transpac maratont. Unalmában belekóstolt a politikába is: az idősebb Bush kampányát támogatta pénzzel, befolyással, és kölcsön-magánrepülőgépekkel. Catalyst néven befektetői céget alapított: vett egy irodaházat, ahol reményteljes informatikai vállalkozásoknak biztosított helyet és tőkét az induláshoz – némi részesedésért a cégben.

Mindeközben Nolan végig a nagy visszatérést tervezgette, ami a hat év leteltével, 1984. szeptember 30-án jött el. Nolan hatalmas partin jelentette be új játékcége, a Sente megalakulását, ami cserélhető cartridge-os játéktérmi automatákkal kívánta meghódítani a világot. Az időzítés azonban nagyon rossz volt: az otthoni hobbiszámítógépek aranykorában, a Commodore hegemoniájának kezdeti éveiben, a Nintendo és a Sega tengerentúli hódításának idején senkit nem érdekeltek a játéktérmi automaták, a Sente rövid úton csődbe is ment. Nolan hosszú évekre eltűnt a világ elől, és Catalyst-cégei pátyolgatásával foglalkozott, mígnem '99-ben uWink nevű cégével tért vissza a (tág értelemben vett) játékiparba: érintőképernyős játékautomatái meglepő népszerűségnek örvendenek. A videojáték-ipar atyja ma 61 éves, de nyugdíjas kora ellenére hiba lenne leírni. Nolan, az életművész mindig képes meglepetéseket okozni; nem menne csodaszámba, ha még hallanánk róla.

XXXIV.

A szürke eminenciás:

Paul Neurath

„Rengeteg elismerést és dicsőítést kapok többek között az Ultima Underworlddel kapcsolatban. Ennek egyrészt örülök, mert a szívem csücske az a játék – másrészt viszont nagyon kellemetlenül érzem magam, amikor engem vagy az Origint tartanak az Underworld atyjának. Volt ugyan némi közöm ahhoz, hogy a játék megjelenjen, de az érdem leginkább Paul Neurath-é és a Looking Glassé. Paul messze a legragyogóbb elme, akivel valaha találkoztam! ” (Warren Spector)

Paul Neurath 1960-ban született Bostonban. Középiskolás korában bűvölték el a számítógépek, és a számítógépes játékok – onnantól kezdve tudatosan programozónak készült, hogy először találkozott az Apple II géppel. A legerősebb amerikai műszaki egyetemen, az MIT-n tanult programozást, és még a diploma előtt elkezdett saját játékokat írogatni. Szabadúszóként a szakma igazi nagy öregjeivel dolgozott együtt - persze akkoriban még ők is olyan ifjú titánnak számítottak, mint Paul: John Romero, Chris Roberts, és a SirTech alapítója, Robert Sirotek. A kanadai cég nevéhez fűződik Paul első játéka, az űr-akciójáték Deep Space kiadása, 1986-ban. Hősünk ezután az Originhez került, ahol Richard Garriott keze alatt, két kisebb játék (Autoduel, Omega) megkapta első igazi nagy projektjét, a Space Rogue-ot. A klasszikus Elite kereskedős-lövöldözős játékmenetét RPG-elemekkel, és izgalmas sci-fi sztorival ötvöző játék messze megelőzte a korát, és hatalmas sikert aratott, egy csapásra a szakma elitjébe emelve Pault.

A nagyítóüveg legendája

1990-ben, a Space Rogue után Paul végre olyan anyagi biztonságban érezte magát, hogy megvalósíthatta nagy álmát, a saját céget. Kilépett az Origintól, és legjobb cimborájával, a grafikus Doug Wike-kal, valamint két friss MIT-diplomás programozóval, Doug Couch-csel, és Dan Schmidttel megalapította a Blue Sky Technologist. A cég főhadiszállása egy Boston külvárosában bérelt ablaktalan alagsori helység lett. Néhány hónap múlva csatlakozott a társasághoz Ned Lerner, és csapata, a Lerner Research (repülőszimulátor-specialisták, az F22 Interceptor és a Chuck Yeager játékok készítői). A cég ezzel az összeolvadással kapta meg végleges nevét: Looking Glass Studios. A szerepjátékos és szimulátoros múlttal egyaránt rendelkező csapat elhatározta, hogy egy játékban gyúrja össze minden eddigi tapasztalatát és tudását: olyan RPG-ben, ami az akkoriban kizárólag a repülőszimulátorokban alkalmazott 3D megvalósítást használja. Lerner 3D-s technológiáival kísérletezgetve Paul kifejlesztett egy textúrázó algoritmust, amivel az akkori 3D-s játékok látványvilágát sokszorosán sikerült

felülmúlni. Az Underworld névre keresztelt technológiai demót a CES kiállításon mutatták be először, ahol az Origin rögtön lecsapott rá, és szerződést ajánlott Paulnak. A történelmi hűséghez hozzátartozik, hogy a kiállításon volt még valaki, akinek a fantáziáját felgyújtotta a textúrázó eljárás: az illető Paul régi barátja, John Romero volt, aki később mesélt a technikáról John Carmacknak – ennek eredménye pedig a Wolfenstein 3-D lett.

Az Origin nem erőltette meg magát igazán a játék támogatásával. Mindössze az Ultima világ jogait (ezért lett a cím végül Ultima Underworld), valamint rongyos 30 ezer dollárt adott a projektre. Nem elírás: harmincezer, ami akkoriban egy fejlesztő egy éves fizetése volt. A cég nem is igazán foglalkozott a főhadiszállásuktól 3000 kilométerre dolgozó kis csapattal. A játék két éves fejlesztését így Paul zsebből, jórészt a Space Rogue után járó jogdíjából finanszírozta, kb. 400 ezer dollár volt a végösszeg. Nem ez volt az űr-RPG egyetlen áldásos hatása az Ultima Underworldre: az anyacégnél néhány hónapok kallódás után Warren Spector (aki Paullal együtt dolgozott a Space Rogue-on) vette át a játék produceri munkáit. Az ő ténykedésének köszönhető, hogy a játék egyáltalán megjelenhetett, mert az Origin főnökei többször akarták a projektet leállítani, átadni más fejlesztők kezébe. A játék végül '92-ben, a Wolfenstein 3-D után jelent meg, technikailag (teljes 3D, még a másfél évvel későbbi Doomnál is fejlettebb volt!) és tartalmilag messze a többi RPG fölé növe. Megjelenésével, és világraszóló sikerével megkezdődött a 2D-s RPG-k alkonya, és új kor vette kezdetét.

Nyilvánvaló volt, hogy folytatást kell készíteni, de az Underworld 2 fejlesztése közben Paul előrelátó módon már a cég fejlesztésével törődött (a folytatás nem is tudta megismételni az előd világsikerét). Az Underworld hatfős csapatát a sokszorosára fejlesztette, mellékes projekteket vállalt be (a Car & Driver autós játék PC-re, illetve a Madden 93 Sega Genesisre), és a csapathoz hívta Warren Spectort; direkt az ő kedvéért nyitották a csapat második bázisát Austinban. Spector vezetésével el is kezdődött az új csodajáték fejlesztése. Az Underworld fantasy világát sci-fi-re cserélték, az akció és RPG elemek arányát kiegyensúlyozták, a Doom lázában égő világ pedig '94-ben szembetalálkozott a zseniális, a korát messze-messze megelőző System Shockkal. Bár minden magára valamit is adó Minden idők legjobbjai listán az élbolyban szerepel, a játék nem fogyott igazán jól, vélhetőleg a magas gépigény és az újszerű, szokatlan játékmenet miatt.

Amíg a csapat egyik fele a System Shockkal hódította meg a világot, a társaság másik része (Ned Lernerék) a visszatért a repülőszimulátoros gyökerekhez, és a Flight Unlimitedtel zajos sikerrel törtek be a polgári repüléssel foglalkozó játékok piacára. A Looking Glass nevét ekkor kezdték a legnagyobbakéval együtt emlegetni a szakmában.

A fejlődés következő lépcsőfoka a kiadvóvá válás volt – azaz lett volna. A Looking Glass első saját kiadású játéka, a Terra Nova című '96-os óriásrobotos akció-kalandjáték ugyanis csúnyán elhasalt, bár nem volt rossz, ereteti módon ötvözte a harcot a kalandelemekkel. Százezer eladott példányával alig hozta be a fejlesztés költségeit, a kiadás, gyártás, marketing kiadásai pedig megrendítették az addig stabil céget. Hasonlóképpen járt egy év múlva a következő két saját kiadású játék, a British Open Championship Golf, és a Flight Unlimited 2 is. A baj nem jár egyedül: szerzői jogi problémák miatt le kellett állítani a nagy költségvetésű Star Trek játék, a Voyager munkálatait. Az elkeseredett készítőcsapat kemény magja ki is lépett, és megalapította az Irrational Gamest. A nehéz anyagi helyzetben Paul kétségbeesett lépésekre szánta el magát:

bezárta az austini stúdiót (ennek hatására Warren Spector át is igazolt az Ion Stormba), és leállította az évek óta fejlesztés alatt álló Junction Point című MMORPG-t (évekkel azelőtt, hogy az Ultima Online megteremtette volna a műfajt), és a System Shock utódjának szánt Troubleshootert. Az áldozatok azonban eredménnyel jártak: '97 végére a Nintendo számára bevállalt átíratok (a Command & Conquer és a Destruction Derby) újra egyenesbe hozták a céget.

Újra adott volt a lehetőség a kreativitás kibontakoztatására, és Paul csapata élt is az alkalommal. Ezúttal a népszerűségük csúcán tanyázó agyatlan FPS-ek műfaja esett áldozatul a Looking Glass alkotó szellemének. Féktelen akció helyett taktikázás, legyőzhetetlen szuperhős helyett az árnyakban lopakodó tolvaj a főszerepben, alibi sztori helyett kidolgozott fantasy történet – nem csoda, hogy a Thief elvarázsolta az újra éhes közönséget. A játékhoz új engine is készült, Dark néven – de annyira speciális, a Thief igényeihez alkalmazkodó lett a kód, hogy nem sikerült vele betörni az engine-licenclés üzletágába, csak a Thief 2 és a System Shock 2 használta később a továbbfejlesztett változatot. Garrett, a tolvaj kalandjai ismét a szokásos Looking Glass-formát hozták: a rajongók szűk rétege és a magazinok teszterei megőrültek érte, de az igazi világsiker, amit a játék megérdemelt volna, ismét elmaradt. Bő félmilliót azért így is eladtak belőle.

Az ezredfordulóval aztán eljött a vég a Looking Glass számára. Egymás után érték a megrendítő erejű csapások a céget, a Thief sikeréből befolyó összegeket pedig hamar felszívta a cég fenntartása. A közel hárommilliós költségvetésből készült Thief 2, és az Irrationellel közösen megalkotott System Shock 2 ugyan sikeres lett, de ez inkább lelkes kritikákban és magazincímlapokban jelentkezett, mint hatalmas eladott példányszámokban. Főleg utóbbi esetében – a Thief 2 szolid nyereséget hozott, csak nem akkorát, mint várták tőle. A Microsoft leállította a Thief modernkori mutációjának, egyfajta korai Splinter Cellnek szánt Deep Cover fejlesztését, a Nintendo pedig a Looking Glassnál készülőkét versenyjátékával, a Mini Racersszel, és a Wild Watersszel tette ugyanezt. A Flight Unlimited 3 megbukott, a Flight Combat (a sorozat harci repülőkre fókuszáló mellékszála) pedig rettenetes mennyiségű pénzt emésztett fel (a játék később átkerült az EA kezébe, és Jane's Attack Squadron címen jelent meg), és mindez ahhoz vezetett, hogy a cég a csőd szélére került. Mentőangyalként a stúdiót felvásárolni kívánó Sony tűnt fel, de a tárgyalások zátonyra futottak. Az utolsó szalmaszál az Eidos volt, azonban az angol kiadó inkább a Romero-féle Ion Stormba, és a Daikatanába fektette a pénzét – ma már tudjuk, hogy az évtized legnagyobb baklövését követve el ezzel. 2000 májusában végül elérkezett a pillanat, amikor le kellett húzni a rolót, a cég nem tudta tovább fenntartani a 60 fős fejlesztőcsapatot.

Az örökség

A kérdésre tehát, hogy ki vagy mi okolható a Looking Glass megszűnéséért, a válasz az, hogy az Eidos vezetése és részvényesei, az Ion Storm, a Flight Combat, a System Shock 2, a Terra Nova, a British Open Championship Golf, a Flight Unlimited 2-3, a félbeszakított projektek és a rossz üzleti döntések összessége kényszerítette térdre a csapatot. A stúdió legnagyobb sikereit (Ultima Underworld, System Shock, Thief) merész, újító szellemű játékokkal érte el, míg a legsúlyosabb anyagi bukások olyan játékokhoz fűződnek, amelyek kitaposott ösvényen próbáltak haladni, és elsikkadtak a bejáratott játékkategóriák sztárjai mellett - lásd Terra Nova kontra Mechwarrior,

British Championship Golf kontra Links, Flight Unlimited 2-3 kontra Flight Simulator. Ironikus, hogy ez sem sarkallta különösebben a többi játékfejlesztőt a kreativitásra.

A játékfejlesztői világ azonnal lecsapott a csődbe ment stúdió veteránjaira. Legtöbbjüket Warren Spector menekítette át az Ion Stormba, sokan az Irrationalnél találtak menedéket, a többiek a Mad Doc Software-nél, az Oddworld Inhabitantsnál, a Bethesdánál, a DreamWorksnel és a Rogue-nál kötöttek ki. Paul a francia Arkane Studioshoz szerződött, hogy elkészítse az Ultima Underworld spirituális örökösének kikiáltott Arx Fatalist. A játék mérsékelt sikert aratott, Paul egyedül nem tudott csodát tenni vele – hiszen a Looking Glass játékaiknak igazi ereje mindig is a kreatív csapatmunkában rejlett. Hősünk összeszedte hát szétszéledt egykori csapatának néhány tagját (az alapító Doug Winket, Rick Ernst designert, Bhavin Pater grafikust, és a kimondhatatlan nevű Kemal Amarasingham zenészt), akikkel megalapította a Floodgate Stúdiót. Első játékuk a Neverwinter Nights kiegészítő lemeze, a Shadows of Undrentide volt, most pedig már egy éve dolgoznak a legnagyobb titokban egy új RPG-n. Az internet legsötétebb bugyraiból egészen halk hangok azt súgják, a Baldur's Gate 3 az.

XXXV.

A lázadó: American McGee

„A célom a szórakoztatás, majdnem lényegtelen, milyen eszközzel érem ezt el. Videojáték, film, videoklip, hagyományos játékok... ez csak az eszköz, az út, amin elérsz az emberekhez. Persze jó lenne egyszer valahogy együtt csinálni az összest. Ugyanaz a csapat készítené a mozifilm animációit, amelyik a játékot építi, a képregény- és regényverziókat alkotja. Minden egy kézben: Electronic Arts plusz id plusz Pixar.”

American James McGee 1972. december 13-án született Dallasban. Erről sok pletyka kering, de tényleg American a valódi neve – amikor az okról kérdeztük, azt mondta: ”anyám elég sok füvet szívott a keresztelő előtt”. Fura családban nőtt fel, hippy anyja folyton cserélgette a nevelőapákat, eközben American csendes, visszahúzódó gyerekké vált, akit csak a játékok és a filmek érdekelnek. 13 éves korában kapta meg első számítógépét, egy Spectrumot, és ekkor szeretett bele a játékkészítésbe. Három évvel később anyja hirtelen ötlettől vezérelve mindenét pénzzé tette, és lelépett American nevelőapjával (a pénz a férfi nővé operálási műtétjére kellett), American pedig ottmaradt egy szekrényi ruhával, könyvekkel és egy C64-gyel az üres lakásban. 16 évesen így kénytelen volt otthagyni az iskolát, és nagybátyja autószerelő műhelyében kezdett el dolgozni, hogy meg tudjon élni valamiből. American hamar az élet sűrűjében találta magát, és ez megváltoztatta, megkeményítette: rászokott a dohányzásra, tetováltatta magát, kipróbálta a drogokat, többször kapták lopáson (általában valamilyen számítógép-alkatrészt próbált meglovasítani). Úgy tűnt, a lejtőn nincs megállás.

'92 táján fura figura kezdett el a műhelybe járkálni; egy vékony, szemüveges srác, egész Texas legkirályabb autójával, egy tűzpiros, agyontuningolt Ferrarival: John Carmack. American gyorsan összebarátkozott Johnnal, akivel hamar találtak közös témát a gyors autók és a számítógépes játékok iránti szenvedélyben. John hamarosan állást ajánlott a gyors észjárású, kreatív srácnak, saját, éppen a világ meghódítása felé tartó cégében, az id Software-ben.

Sztárnevelde

American a Doom 1 fejlesztése alatt érkezett az id-hez. Eleinte csak telefonos ügyfélszolgálatos volt, de határtalan lelkesedése és a pályakészítéshez való tehetsége miatt a Doom 2-ben már előléptették pályatervezőnek. American hamar összebarátkozott John Romeróval, majd (miután elvállalta az id játékok zenei aláfestésének megszervezését), Trent Reznorral, a Nine Inch Nails frontemberével. A szerény, átlagos külsejű, visszahúzódó fiatalember hamarosan igazi

rocksztárrá lett, mind viselkedésében, mind külsejében. Az id a csúcson volt, a játékosok, a sajtó imádta a Doomot, Americannek pedig kiváló érzéke volt a pályatervezéshez, és az id-nél a lehető legjobb mesterektől tanult. A Quake-ben már nemcsak pályaeépítéssel, de a játékrendszer megtervezésével, programozással, az AI és a fegyverek megalkotásával is foglalkozott. A Quake hosszú és kemény fejlesztése alatt az egykor megbonthatatlanak tűnő id-társaságon belül egyre nagyobb feszültségek kezdtek el felgyülemelni. A fő ellentét Romero és Carmack között feszült, de senki sem volt képes kimaradni a háborúskodásból.

Carmack az új pályatervező, Tim Willits kedvéért hamar leépítette barátságát Americannel, Romeróval való viszonyát pedig annak sztáralúrjai és finoman szólva is alacsony munkamorálja fertőzte meg. Amikor a Quake fejlesztése a vége felé járt, és nyílt titok volt a cégen belül, hogy Romerónak hamarosan mennie kell, valóságos örökösödési háború tört ki a vezető designer posztjáért. A harcot Carmack pártfogoltja, Tim Willits nyerte, ezzel a másik két aspiráns, Sandy Petersen és American igen kellemetlen helyzetbe került. Sandy ki is lépett a cégtől, American azonban belevágott az új id új játékába, a Quake 2-be, ami – a megváltozott céges hangulattal, munkafegyelemmel, a rajongók szinte teljesíthetetlen elvárásaival és Carmack terrorjával együtt – teljesen felőrölte.

A Quake 2 után az agyonhajszolt, társaiban csalódott, kiégett American elhagyta az id-t (vagy Carmackék rúgták ki; hol az egyiket mondja, hol a másikat). El akart kicsit távolodni a játékiparttól, belevágott egy online kaszinó üzemeltetésébe, de ez gyorsan csődbement. Már éppen a játékok melletti második nagy szerelme (ha az autókat is számítjuk, akkor a harmadik), a filmkészítés felé kezdett kacsintgatni, amikor jelentkezett nála a híres bestselleríró, Michael Crichton (Jurassic Park), és felajánlotta, hogy dolgozzanak együtt legújabb, Idővonal című regényének játékváltozatán. Bár ebből a fejlesztésből American hamar kiugrott (a játék 2000-ben jelent meg az Eidos gondozásában, és csúnyán elhasalt), úgy döntött, pihenteti egy ideig a hollywoodi álmokat, és visszatér a játékokhoz. Nem kisebb cég, mint az Electronic Arts hívta magához.

American Csodaországban

Az EA berkeiben (azon belül is a Maxisnál, ahová elhelyezték) American először általános kreatív tanácsadói szerepet kapott, azaz a fejlesztések korai szakaszában ötleteivel segítette a cégnél készülő összes játékot. Többek között a Sims is sokat köszönhet hősünknek – talán azt is, hogy egyáltalán megjelent, hiszen az EA-s fejesek nemigen hittek a játékban, és valóságos háborút folytattak a Will Wright – American McGee páros ellen a projekt leállításáért.

Néhány hónap konzultánsi munka után már megbíztak annyira Americanben az EA-vezetők, hogy saját projektet adjanak neki. American az id-s korszakból való régi barátait, a Rogue Entertainmentet hozta be a cégbe egy egészen bizarr Alíz Csodaországban-feldolgozás akciójáték készítésére. Az első sztorivázlatok láttán az EA-vezetők kis híján szívszélhűdést kaptak – szó mi szó, volt is miért. Az egyik elképzelés szerint Alice egy drogos tinédzserlány, aki rosszul lesz a diszkóban, és Csodaország a drogos víziójának és a valóságnak egyfajta keveréke lett volna. Végül a klasszikus mese szürreális folytatása lett a végleges játék, némileg

Tim Burton filmjeinek (Ollókezű Edward, Álmosvölgy legendája) stílusában, csak kicsit véresebben.

Az EA marketinges csapata – bár rettentően nem tetszett nekik a játék – meglátta Americanben a lehetőséget, hogy igazi sztárt faragjanak belőle, és hősünk minden ellenkezése ellenére ragaszkodtak az American McGee's Alice címhez (emellett megvették a játékhoz a Quake 3 engine-t). A játék végül két év folytonos háborúskodás közepette készült el, nem lett milliós eladású világsiker, de azért pár százezer elfogyott belőle, és a sajtó valósággal körülrajongta. Az Alice konzolos tervei is készen álltak (sőt, American eredetileg konzoljátéknak szánta az Alice-t), de az EA vezetői valósággal megfojtották a cégről kialakított családbarát képbe nem igazán illeszkedő játékot. A konzolverziókat lelőtték, a Rogue pedig szép lassan elsovadt, majd meg is szűnt. Az Alice iránt viszont váratlanul nagy érdeklődés jelentkezett Hollywoodból. Miután Steven Spielberg kijelentette, hogy American Alice-feldolgozása a legjobb, és az eredetihez szellemiségében a legközelebb álló mű, amit valaha látott, az álomgyár nagykutyaí lecsaptak a játékra. A filmátirat jogait a Miramax és Wes Craven horrorfilm-specialista rendező (Rémálom az Elm utcában, Sikoly) szerezte meg végül. A forgatás különféle okok miatt a mai napig nem kezdődött el, viszont rengeteg forgatókönyv-változat született.

Saját utakon

Miután belekóstolt az id-nél a kicsi, de hatékony fejlesztőcsapatok életébe, az EA-nél pedig a világ legnagyobb kiadójának világába, logikus volt, hogy American saját céget hozzon létre, amiben felhasználhatja tapasztalatait. 2002-ben egykori id-s csapattársával, Dave Taylорral megalapította a játékfejlesztő Carbon6 Entertainmentet, és az egyéb multimédiás területekre specializált, fura nevű The Mauretania Import Export Companyt. American hosszú hónapokra eltűnt a nyilvánosság elől, csak az Alice folytatásáról, az Ozról lehetett különféle pletykákat hallani (az Atari karolta fel a projektet, de aztán anyagi gondok miatt félbeszakították).

2004-ben, hosszú hallgatás után American visszatért a reflektorfénybe – sőt, néha az az érzésünk támad, mintha a csapból is ő folyna. Leszerződött a gazdasági szimulátoraival elhíresült Trevor Chan cégéhez, az Enlighthoz, ahol az egészen kellemes sci-fi GTA-klón Scrapland fejlesztésében vett részt. Bejelentette a Bad Day L.A. című játékát, majd augusztusban a horror-rendező George A. Romeróval (nem rokona John Romerónak) vágott bele a City of the Deadbe, amit szerényen csak a Minden idők legvéresebb játéka szalagcímmel dobtak be a köztudatba.

Emellett zajlanak az Oz film előkészületei, American maga írja a forgatókönyvet, a film mögött Hollywood egyik nagymenője, Jerry Bruckheimer, és a Disney áll. Készül a Twisted Tales trilógia harmadik része, a Grimm is: játék, film és regény egyszerre. Ennyi munka három ember számára is sok lenne, de úgy tűnik, American bírja – szabadidejében pedig videoklipeket rendez a Radical Media cég számára, vagy haverjaival, Marilyn Mansonnal és Trent Reznorral bulizik. Hősünk tehát elérte, amit akart, igazi sztár lett, és jó úton halad afelé, hogy közelebb hozza egymáshoz a játékokat és Hollywoodot – de mi már nagyon szívesen látnánk tőle egy eredeti, igazi McGee-s játékot. Az Alice óta már öt év telt el, és ha valami hiányzik a mai játékvilágból, az American McGee stílusérzéke és kreativitása!

XXXVI.

A titkolózó történész:

Rick Goodman

„Nem hiszem, hogy a történelmi stratégiai játékok konkrét tanulási célt is szolgálnak. Az Age of Empiresbe is csak érdekességként tettük bele némi háttéranyagot. Az ilyen RTS-ek mégis hasznosak, hiszen nem csak szórakoztatnak, de – mint azt számtalan nekem küldött levél is bizonyítja – felkeltik a fiatalok érdeklődését a történelem iránt.”

A negyvenes éveit taposó Rick Goodman játékipari tevékenységét meglepően későn kezdte. Bostonban született, ott is nevelkedett csaknem teljes fiatalkorában, a programozás rejtelmét is itt sajátította el az iskolában. Már egészen fiatal korában rabul ejtették a különböző táblás játékok; másokkal ellentétben azonban ő nem csak játszani szeretett ezekkel, de még nagyobb örömét lelte különböző szabályvariációk kitalálásában és tesztelésében. Mint a legtöbb játékefejlesztő, ő is áldozatául esett a hetvenes évek nagy divatjának, a D&D-nek. 1978-ban csatlakozott a Virginia Wargaming Clubhoz: itt ismerkedett meg a később szintén játékipari legendává váló Bruce Shelleyvel, akivel délutánonként együtt nyúzták a játékkeremben kor nagy játékeit, főleg a Squad Leadert.

Bár rendszeresen játszott számítógépen, az ezek készítésében való részvétel valahogy nem jutott eszébe se neki, se Tony öccsének egészen 1995-ig. A saját üzleti tanácsadó cégüknel, a dallasi Ensemble-nél együtt dolgozó testvérpár ekkoriban döbbsent rá, hogy mért is programoznak ők adatbázisokat, amikor játékokat is készíthetnének. Összegyűjtötték programozóikat, és megkérdezték tőlük, kinek lenne kedve számítógépes játékokkal foglalkozni. Egy-két tétova kéz emelkedett csak a magasba; azt hitték, valami tesztről van szó, és akiket érdekelnek a játékok, azokra itt többet nem tartanak igényt. Amikor Goodmanék tudatták velük, hogy ennek éppen az ellenkezőjéről van szó, valamennyien támogatták az ötletet.

Birodalmak kora

A játékok terén kezdő csapat első munkájaként a nagy agytornázás közben felmerült egy cowboyokat és indiánokat, illetve egy vasutakat felvonultató program koncepciója is, de végül az emberiség történelmét végigkövető grandiózus ötletnél állapodtak meg. Az Ensemble első játéka bevallottan egyfajta Civilization szeretett volna lenni, csak éppen valós időben. Az ötlethez Rick régi barátját, Bruce-t is előkerítette, aki időközben nagy szaktekintéllyé nőtte ki magát a

játékvilágban (akkor már a háta mögött volt a Railroad Tycoon és a Civilization), de Sid Meier mellett csak másodhegedűs lehetett.

Kezdetben csak a szabadidejükben dolgoztak az egyelőre még névtelen játékon – miközben munkaidőben üzleti szoftverekkel bíbelődtek –, ennek ellenére kilenc hónap alatt összehozták a program kezdetleges vázát. Ebben ugyan még nem lehetett se építeni, se fejleszteni, egységeket gyártani, vagy harcolni, de a munkások nagyon szép animáció és grafika mellett vágták a fát és cipelték azt a raktárba. Mindössze ennyit, a fakitermelést tudták megmutatni a Microsoft képviselőinek, mikor a kiadókeresés apropóján felkeresték őket. Az óriáscég zord tekintetű megbízottjai tíz percen át nézegették a fát hordó embereket, és a csekély tartalom ellenére – valószínűleg főleg Bruce Shelley nevének hatására, és mert a játékban egy Civilization-szerű siker lehetőségét látták –, egyből aláírták a szerződést.

A Microsoft pont ez idő tájt kezdett betörni a játékszoftverek piacára, az Age of Empires nevet kapott játékot pedig az 1997-es év legnagyobb durranásának szánták. Ennek megfelelően a projekt igen erős anyagi és marketinges támogatást kapott, és ezt meg is hálálta: az 1997-es E3 kiállítás legígéretesebb stratégiai játékanak választották a programot. Sokak szerint még a Blizzard is tartott a leendő nagyágyútól, és ennek is köszönhető, hogy még tovább csiszolták a Starcraftot, ahelyett hogy kiadták volna, ahogy van. A szaksajtóban valós idejű Civilizationnek és a Warcraft és Civilization gyermekének kikiáltott Age of Empiresnek így a megjelenésekor nem kellett szembenéznie a legendás sci-fi RTS-sel. Helyett elég volt megküzdenie az elsősorban technikailag zseniális Total Annihilationnal, amivel sikerült napra pontosan egyszerre megjelennie. Ennek ellenére a játék napok alatt hatalmas eladási eredményeket ért el. A Microsoft elemzői előzetesen 380 ezerre becsülték a játék kifutásáig eladható példányok számát, az Age of Empires azonban igen gyorsan elérte, majd túl is lépte az egymillió álomhatárt, és a '97-es év legnagyobb besetsellerei közé emelkedett.

Az Age of Empires grafikája még őrizte a régi játékok báját, mégis gyönyörűnek számított a maga idején. Az első programok között volt, amelyek 1024*768-as felbontást is használtak, még hozzá úgy, hogy ezáltal játékelménybeli előnyt is kaptunk: a magasabb felbontás révén nagyobb területet láthattunk be. Megettünk is gépet bővíteni, mert akkoriban, '97 végén nem sokan rendelkeztek még Pentium 100-as processzorral, és 32 MB memóriával. A grafikai stílus mellett azért is máig ezt tartják az egyik lehangulatosabb birodalomépítő RTS-nek, mert az ősi kultúrákat virágoztathattuk fel benne a civilizációk hajnalától: a nomád törzsektől az ókori birodalmakig juthattunk el négy történelmi korszakon keresztül. A játékban nem voltak high-tech kütyük, mint szinte az összes későbbi hasonló játékban, és egyetlen repülő egység sem szerepelt benne, így tényleg egy varázslatos, régmúlt világba repített minket a program. Ezen felül az Age of Empires az első RTS-ek között volt, amit interneten keresztül is játszhattunk. Ezzel lett igazán népszerű a online játszótér Microsoft Gaming Zone, és ezzel a játékkal indult meg a cég igazán felfelé a játékvilágban.

Rozsdamentes acél

A sikerek ellenére – vagy talán épp ezért – Rick hamarosan kilépett az Ensemble Studiostól, hogy Bruce árnyékából kiszabadulva egy sokkal grandiózusabb, hasonló programot készíthessen.

Természetesen ismét történelmi stratégia lebegett a szeme előtt; egy olyan játék, amelyben az emberiség teljes történelmét lejátszhatjuk az ókortól a közeljövőig, és amelyben sokkal több lehetőség van, mint az Age of Empiresben. Távozásában persze közrejátszott az is, hogy Dallasból végre hazatérhessen szülővárosába, Bostonba. Új cégének nevét a repülőúton találta ki, kreatív designerhez nem túl méltó módszerrel: felkapott egy bevásárlóközpont-katalógust, csukott szemmel kinyitotta és rábökött az oldalra. Ujja alatt egy rozsdamentes acélból készült zuhanyrózsa pózolt – így lett az új stúdió neve Stainless Steel (jobban hangzik, mint a Shower Head, az tény). A módszert egyébként Allen Adhamtól, a Blizzard alapítójától leshette el, aki szintén egy szótár oldalára rábökve választotta világhírű cégének nevét.

A Stainless Steelnél Rick amolyan minden szerepkört vállalt magára. Kapcsolatot tart a sajtóval, intézi a cégvezetés általános ügyeit, de mindezek mellett a mai napig kedvenc foglalatosságuk új játékok tervezése. Első önálló munkájába mindent bele szeretett volna tenni, ami történelmi stratégiai játékokban csak elképzelhető: az emberiség teljes történelmét átfogni az ősembertől a kiborgokig. A röpke félmillió éves fejlődésen tizenkét korszakon át vezetett az út, a játékokban ennek megfelelően közel kétszáz egységnek kellett szerepelnie, amelyek között – az Empiresekkel ellentétben – tankok, repülők és robotok is szerepeltek. Nem is csoda, hogy a nulláról kezdve a fejlesztést négy évnek kellett eltelnie az Empire Earth boltokba kerüléséig. A játék a 2001-es karácsonyi szezonban jutott el a rajongókhoz, akik addigra már kellőképpen kijátszották magukat a '99-es, szintén fantasztikus Age of Empires 2-vel. A hatalmas munka nem maradt eredmény nélkül: a sajtó és a játékosok is elismerően fejet hajtottak a grandiózus program előtt, bár a játék azért nem váltott ki akkora hurrázásokat, mint az Empires első vagy második része. Talán túlságosan is összetett lett, és túl sok mindent akart megvalósítani egyszerre – mindehhez pedig nem társult hasonlóképpen magas grafikai színvonal. A játék így is bombasiker lett, el is kelt belőle több mint kétmillió darab, de Ricket a kritikák arra figyelmeztették, hogy következő alkalommal jobban oda kell figyelnie a rajongók kívánságaira, és kevésbé monumentális koncepcióval kell dolgoznia.

Ennek megfelelően Rick a következő történelmi RTS-ét (amíg ő van a cég élén, szó sem lehet stílusváltásról!) hatalmas közvélemény-kutatással kezdte, hogy megtudakolja, mit is várnak el a rajongók egy ilyen jellegű programtól. Átláthatóbb gazdasági rendszer, kisebb felölelt történelmi időszak, egymástól jelentősen különböző játszható nemzetek – jött a válasz, Rick pedig megfogadta a tanácsokat. A Dawn of the Modern World már csak ezer évnél hosszabb időszakot dolgozott fel, számos játszható népcsoportja pedig gyökeresen különbözött egymástól. Megmaradt az Empire Earth-ből örökölt néhány rákfene: a fantasy-jellegű speciális fegyverek (pl. tűzhányó emelése) nem igazán nyerték el a játékosok tetszését egy történelmi játékban, nem is beszélve a monoton hadjáratokról és a megint csak éppen elfogadható grafikáról. A teljes igazsághoz persze hozzá tartozik az is, hogy időközben megjelent két borzasztó erős rivális is a színen: az Ensemble elkészítette az ismét csak káprázatos Age of Mythologyt, a nagy öreg Brian Reynolds vezette Big Huge Games pedig az újításokkal teli Rise of Nationst.

Ekkora nevek mellett kész csoda, hogy így is egymillió körüli eladást produkált a játék, ám az Empire Earth-höz képesti jelentős visszaesés intő jel volt Goodman számára. A hatalmas csapattal és pénzügyi háttérrel rendelkező óriási kiadó játékaival közvetlenül nemigen vehetik fel a versenyt. Ennek megfelelően Rick új játékával, a Rise and Fall-lal visszatér a jól bevált

alapokhoz, és a játékosok egyik kedvenc témájához, az ókorhoz. A játék alatt az előzetesek alapján végre valóban a tartalomhoz méltó grafikus motor dorombol, amolyan Total War-szerű stílusban. Ennek ellenére már most látni, hogy ennek a játéknak sem lesz könnyű dolga a piacon, ugyanis közvetlenül az ősszel debütáló Age of Empires 3 után fog megjelenni, nem is beszélve az októberi Total War kiegészítőről, és a szintén ígéretes Empire Earth 2-ről. Egy viszont biztos: a hatalmas történelmi csatározásból mi, játékosok csak jól jöhetünk ki, Goodman úr pedig, amíg csak kilát szemüvege mögül, gondoskodni fog róla, hogy az aktuális Age-epizódnak mindig legyen méltó konkurenciája.

XXXVII.

A japán nagymester: Shigeru Miyamoto

„Ha egy játék megjelenési dátumát elhalasztják, attól a játék még lehet jó. De egy rossz játék végérvényesen rossz marad.”

Shigeru Miyamoto 1953-ban született Kyoto egyik külvárosában. Miyamotóék nem voltak igazán jól eleresztve anyagilag, a családnak nem volt sem autója, sem tévéje. Igazi ünnep volt a kis Shigeru számára, amikor havonta egyszer bevonatoztak a városba vásárolni és mozizni. Shigeru a többi japán gyerekhez hasonlóan hamar a manga és az anime fanatikus rajongója lett, és annak ellenére, hogy nem volt kiemelkedő tehetsége a rajzoláshoz, eldöntötte, hogy ha török, ha szakad, illusztrátor lesz belőle. A természet adta adottságokat vasszorgalommal helyettesítve felvételizett a Kanazawa nevű helyi iparművészeti főiskolára, amit jó néhány félévisméltés, és szakirányváltás után végül ipari formatervezés szakon végzett el '75-ben. A főiskolán a rajzolás mellett újabb hobbikat szerzett magának: a gitározás, a nyugati zene (Beatles és társai), a film, és a korai videojátékok. A főiskola után két évig dolgozott különféle japán cégeknél, ahol telefonkészülékeket és egyéb elektronikus berendezéseket tervezett – mígnem '77-ben az apja beajánlotta őt egy régi barátja cégéhez. A barát Hiroshi Yamauchi volt, a cég pedig a Nintendo, ami közel egy évszázada foglalkozott játékkártyagyártással és kiadással, de az új idők előszelét megérezve új típusú játékokkal akarta a piaci részesedését növelni.

Az óriásgorilla és a hős vízvezetékyszerelő

A Nintendónál Shigeru eleinte az iskolai végzettségének megfelelően az új, TV-re köthető elektronikus játékok kinézetének, csomagolásának tervezésével foglalkozott. A japán játéktermeket és otthonokat előzőlő lövöldözős és autóverseny-játékok gyakorlatilag mind ugyanolyanok voltak, a Nintendo verziói azonban Miyamoto kreatív ötleteinek hála, kiemelkedtek a tömegből. A Blockbuster című akciójáték például a jobb és balkezesek számára egyaránt használható konrollere, a Racing 112 a kormányval irányítható autói miatt lett népszerű. 1980-ban a Nintendo frissen megnyílt amerikai leányvállalata egy elhibázott piackutató akció után háromszor annyit rendelt a japán anyacégtól a Radarscope című űr-lövöldözős játékautomatából, mint amennyit el tudott adni. Kétezer darab, méregdrágán legyártott kabin maradt a Nintendo nyakán, amibe sürgősen valami játékot kellett pakolni. Hogy minél hamarabb kész legyen a játék, nem a szokásos módszert követték, és maguk a programozók tervezték meg a játékot, hanem Miyamotónak (aki a programozáshoz a mai napig nem ért) adták ki, hogy találjon ki egy játékot gyorsan, hogy a programozóknak csak kódolniuk kelljen. Igaz,

kényszerűségből, de a játéktörténelemben először fordult elő, hogy külön designer tervezze meg a játékot. Shigeru gyerekkorának kedvenc filmjeiből (A szépség és a szörnyeteg, King Kong, Popeye) merített ihletet, amikor megtervezte a Donkey Kongot.

A játék roppant egyszerű volt, egy állványzaton kellett felfelé haladni a főhőssel, átugrálva (innen a Jump-Man név) a tetőn álló gorilla által hajigált hordókat. Ha felértünk a három szintes épület tetejére, győztünk, kiszabadítottuk a majom által elrabolt barátnőnket – és kezdődött az egész előlről, magasabb nehézségi szinten. Az ugrálás, mint reflexeket, ritmusérzékeny követelő játékelem, és az, hogy a játéknak története (ha mégoly primitív is), és karakteres szereplői (ha mégoly kidolgozatlanok is) voltak, hatalmas sikerré tette a Donkey Kongot, a világ első platformjátékát.

A közönség és a Nintendo folytatást követelt, Shigeru pedig boldogan vetette bele magát az új feladatba. A '82-ben bemutatkozó Donkey Kong Jr. megfordította az előd alapfelállítását: ezúttal Donkey Kongot tartotta fogságban az időközben Mariónak keresztelt régi főszereplő (a Nintendo of America által bérelt raktár tulajdonosáról nevezték el), és testvére, Luigi. Donkey Junior, az új főhős az ugrádozás mellett már tudott köteleken lengedezni is – a játék pedig ismét meghódította Japán játéktermeit.

Az Atari 2600 nyomán ekkoriban már javában dúlt az otthoni konzolok első háborúja, amiben Japánban olyan, nálunk alig ismert gépek versengtek, mint a Commodore Max Malachite-ja, a Bandai által forgalmazott Intellivision, a Sega SG-1000-ese, a Tomy Pyu-Ta, és az Epoch Cassette Vision. A játéktérmi gépeivel már híressé vált Nintendo úgy érezte, van keresnivalója ezen a piacon is, és '83 júliusában piacra dobta a Famicomot (nyugaton Nintendo Entertainment System, azaz NES néven lett ismert). A két Donkey Kong játék mellé kellett még egy húzócím, amit természetesen ismét a lassan sztárstátuszba emelkedő Miyamotoóra bízta. Az újabb forradalmi platformjáték, a Mario Bros a címéhez hűen Mariót és Luigit helyezte vissza a főszereplő posztjára, oldalra scrollozó képernyővel, és aránylag kidolgozott sztorival hódított. Nagy újdonsága a kor játékaikhoz képest az volt, hogy a minél magasabb pontszám elérése mellékes feladattá zsugorodott – az elsődleges cél a történet végigjátszása, a főellenfél legyőzése volt, ahol a játék véget ért.

Most kicsit gyorstekerés üzemmódba kell váltanunk, ha bele akarunk félni a rendelkezésre álló oldalszámba (különbön sem biztos, hogy a különféle Mario-folytatások részletes taglalása a legérdekesebb Miyamoto életművében). Shigeru minden új Nintendo-gép megjelenésére új, forradalmi folytatást készített, melyek esetenként tízmilliós példányszámokban keltek el. Ezek közül is kiemelkedik az N64-re készített Super Mario 64, az első 3D-s platformjáték, aminek a kamerakezelését máig etalonnak tartják. Mario, a kopaszodó, negyvenes olasz vízvezeték-szerelő meghódította a világot, rajzfilm, és (borzalmasan rossz) mozifilm készült belőle, nem beszélve a rettentő sok (a Mobygames online játéklexikon 75 darabról tud) játékfeldolgozásról.

Az ifjú elf megmenti a világot

Tekerjük vissza az időt '86-ba! Miyamoto ekkor már túl volt az első Super Mario Brothersen, lefektette a platformjátékok alapjait – és úgy gondolta, ideje más stílusokban is körülnéznie. A

lineáris Mario-játékok után Miyamoto a tündérmesék világából táplálkozva felépítette Hyrule mesebeli világát, elszórt benne tengernyi kalandot, és a közepébe beledobta Linket, a fiatal elfet, és az őt irányító játékost. A Legend of Zelda nem volt az első RPG vagy RPG-kalandjáték, de az első játék volt, ami teljes szabadságot adott a játékosnak abban, hogy mit csinál, merre megy, hogyan oldja meg az előtte álló feladatokat – a mai szabad játékmenetű slágerprogramok (GTA és társai) őse! Szintén az első játékok között volt, ahol a főhős halála nem jelentette automatikusan a játék végét, mivel el lehetett menteni a játékállást – ez azt is jelentette, hogy a játékidő sokkal-sokkal hosszabb, a játékelmény pedig mélyebb lehetett, mint az addigi programoknál. Bár féltő volt, hogy a játékosok nem tudnak mit kezdeni az ölükbe hullott nagy szabadsággal, a játék ismét csak örületesen nagy siker lett. '90-ben a Nintendo of Americának 200 (!) embert kellett foglalkoztatnia, akiknek csak annyi volt a dolguk, hogy a Zelda-játékokban elakadt játékosoknak segítenek telefonon. Igen, játékoknak: ugyanis a Zelda is sorozattá bővült, először a minden idők legmagasabb játéksajtóbeli átlagértékelésével (98,4%) rendelkező Ocarina of Time, aztán a Majora's Mask, majd a Wind Waker hódította meg a Nintendo-tulajok szívét.

A Jolly Joker

A Nintendo főnökei hamar rájöttek, hogy nem érdemes Miyamoto tehetségét arra pazarolni, hogy egy-egy játékot készít évekig, így kiemelték a játékrészleg élére, amolyan kreatív mindenesnek. Shigeru így évek óta – amellett, hogy mindig van egy saját projektje – a Nintendo összes fontos projektjét felügyeli, tanácsot ad, ellenőriz a Pokémontól a Pikminen át a Metroidig mindenhol. Emellett fontos szerepe van a Nintendo új konzoljainak (DS, Revolution) megtervezésében is. Következő nagy dobása az új Legend of Zelda lesz – kíváncsian várjuk, mivel lepi meg ezúttal a világot a mester.

XXXVIII.

A királynő:

Roberta Williams

„Képzeld el, hogy '79-ben, amikor alig 25 éves vagy, megjelenik előtted a jótündér, és azt mondja: Szeretnél híres lenni? Szeretnél ott lenni egy új szórakoztatóipar megszületésénél? Szeretnél olyan sikeres lenni, hogy az éves top10-es eladási lista felét a te műveid foglalják el? Szeretnél több százezer rajongót? Szeretnél a világ legszórakoztatóbb és legintelligensebb embereivel dolgozni? Ezt mind megkaphatod. Egyetlen kikötés van csak: húsz évig fog tartani, nem tovább. Azt hiszem, bárki örömmel mondott volna igent a jótündérnek. Szomorú vagyok, hogy véget ért a Sierránál töltött két évtized, de az igazat megvallva kicsit el is fáradtam közben: olyan volt, mintha húsz éven át ültem volna a világ legnagyobb hullámvasútján”

Bár hölgyeknél illik az életkort diszkréten kezelni, a történelmi hűség kedvéért mégiscsak kezdjük úgy, ahogy az életrajzokat szokás: Roberta Williams (leánykori nevén Roberta Huver) 1953. február 16-án született Kaliforniában, egy Coarsegold nevű városkában a Sierra Nevada hegység lábánál. Az egyetem kedvéért (ahol irodalmat tanult) költözött Los Angelesbe, és itt találkozott a programozó Ken Williamsszel, akivel hamarosan összeköltözött, majd diploma után összeházasodott, sőt, hamarosan az első gyerek is útban volt már. A pár nagyon szerény körülményének között élt Los Angeles külvárosában, és mivel Roberta terhes volt, Kennek kellett eltartania a családot, ezért irtózatossá vált különmunkát vállalt. '79 őszén Ken egy adóbevallás-készítő programon dolgozott éjszakánként: a munkahelyéről kölcsönözött terminálon át, egy 110 bit/sec sebességű telefonvonalon csatlakozott be a New York-i szerverre, ahová a programot fel kellett töltenie. Ha már ott volt, körülnézett a gépen – és egy Adventure nevű programot talált, a világ legelső szöveges kalandjátékát.

Ken csak a technikai érdekességet látta meg a programban, Roberta azonban valósággal a játék rabjává vált. Miután többször végigjátszotta, és hasonló programot égen-földön nem talált, elhatározta, hogy maga fog ilyet készíteni – sőt, sokkal jobbat, amiben nem csak szöveg lesz, de a kalandozások helyszínei kép formájában is megjelennek. Mivel Ken később híressé vált mondása („Ha Roberta egyszer a fejébe vesz valamit, nincs az ember által ismert univerzumban olyan erő vagy hatalom, ami képes lenne eltántorítani tőle”) már ekkor is igaz volt, a pár '79 karácsonyán egy kétezer dolláros Apple II számítógéppel ajándékozta meg magát, és elkezdték a munkát az első játékokon. Roberta a klasszikus Agatha Christie regény, a Tíz kicsi indián alapján írta a történetet, és a gép szerény képességeit kihasználó grafikát rajzolt, Ken pedig program formába öntötte Roberta ötleteit – így készült el a világ első grafikus kalandjátéka, a Mystery House.

Ken úgy gondolta, a játék túl jó ahhoz, hogy csak ők maguk és barátaik szórakozzanak vele, és elkezdett házalni vele Los Angeles számítógépes boltjaiban (nyolc ilyen volt az egész városban) a házilag sokszorosított játékkal. Mindenki őszinte döbbenetére a játékból közel tízezer darabot adtak el. A házaspár úgy döntött, a játékkészítésből hamar összehozhatnak annyi pénzt, amivel megvalósíthatják régi álmukat, és vehetnek egy házat valahol vidéken, messze a zajos, koszos nagyvárostól. Ken kilépett a munkahelyéről, és '80-ban megalapították a világ első játékfejlesztő cégét, az On-Line Systemst. Roberta második játéka a Wizard and the Princess már színes grafikát alkalmazott, és közel hatvanezer példányban kel el.

A sikerre sokan felfigyeltek, először a Disney, majd Jim Henson (a Muppet Show atyja) kereste meg Williamsékát, hogy készítsenek közösen játékot. Robertáékat valósággal elárasztotta a munka, így hamarosan fel kellett venniük első alkalmazottjukat, Ken bátyját, Johnt (nem összetévesztendő a zeneszerző John Williamsszel), majd '83-ig újabb 130 embert. Eddigre a cég kinőtte magát annyira, hogy elköltözzenek a LA-ból, Roberta szülővárosának közelébe, egy Oakthurst nevű kisvárosba. Itt hamarosan egész fejlesztőkolóniát hoztak létre, ahová egész Amerikából csak úgy özönlöttek a reményteli játékkészítők. Az On-Line Systems a stúdió felett magasodó Sierra hegység után felvette a Sierra On-Line nevet, és pár év múlva az On-Line is eltűnt a névből.

Kalandok Daventry földjén

'83 nyarán meglepetés-vendégek érkeztek a Sierrához: az IBM vezérkara. A világcég vezetői elmondták az elképedt Williamséknek, hogy PCjr néven olcsó, házi szórakozásra készülő PC-t terveznek a piacra dobni, és kellene hozzá egy szuperjó játék, amivel hirdetni lehet a gépet. Ők megadnak mindent: pénzt, gépeket, még a fejlesztői környezetet is, amibe már csak a játék tartalmát kell belepakolni. Ez volt az AGI, az engine, ami évekig a Sierra kalandjátékait működtette. Roberta megalkotta Daventry tündérmese-világát és az első King's Quest történetét, Ken pedig az első animált grafikus kalandjátékot készítette belőle – ami a PCjr-rel együtt '83 karácsonyán csúfosan megbukott. Kis híján az egész Sierrát magával rántotta a kudarc, azonban Williamsék nagy szerencséjére egy másik cég, a Tandy is megjelent a maga otthoni PC-jével, ami végül megmentette a játékot. Ennek hatására döntött úgy az IBM, hogy szabadon engedi más cégeknek az IBM PC-kompatibilis gépek gyártását, ezzel gyakorlatilag a PC-k máig tartó uralmát elindítva. A Quest for the Crown így végül egy évvel a hivatalos megjelenése után aratta csak le a babérokat. A 16 színben pompázó játékban egyébként Sir Graham lovag útját egyengethettük, míg meg nem szerzi jogos örökségét: a királyság trónját.

A folytatás létjogosultsága nem volt kérdéses, sőt, a Quest-sorozat hamarosan több oldalágat is növesztett: Space Quest, Police Quest, Hero Quest és társai. A '85 májusában megjelenő, Romancing the Throne alcímet viselő második King's Quest rész folytatta a történetet, és Graham király elveszett szerelmét kellett benne megmentenünk. A tündérmese-sablonok mellett itt kezdtek el először paródiaelemek megjelenni a játékban, így találkozhattunk a kaland során Piroskával, Drakula gróffal, de még Batmannel is. A harmadik rész kicsit halványabbra sikerült, egyetlen említésre méltó újdonsága a varázslás volt.

A következő epizódra a szokásos egyéves periódus helyett kettőt kellett várni, de megérte, a Perils of Rosella minden tekintetben túlmutatott az első három King's Questen. Gyönyörű grafika, női főhős, időre menő, izgalmas kaland, a korát messze megelőző, nagyzenekart és kórust használó zene tette a negyedik részt a sorozat addigi legnagyobb sikerévé '88 szeptemberében. Az ötödik epizód elkészülésére már majdnem három évre volt szükség, de az Absence Makes the Heart go Yonder '91 nyarán valósággal letarolta a kalandjátékok piacát. 256 színű grafikájával, és a parancsok begépelgetése helyett bevezetett ikonos kezelésével a King's Quest 5 újra meghódította a világot: több mint félmillió példányt adtak el belőle.

A hatodik rész, a sorozat csúcspontja pedig még ezen is túl tudott tenni. A '93-ban, Heir Today, Gone Tomorrow alcímmel, immár CD-n megjelent program a játékipar első igazi, millió dolláros szuperprodukciója volt. 50 ember dolgozott a játékon két évig, a zenét hollywoodi zeneszerzőkkel írták, és egy filmstúdióban vették fel, a szereplők hangjait sztárszínészek kölcsönözték, a játék méreteiről pedig mindent elmond, hogy a szöveggönyv hét filmforgatókönyv méretével ért fel. Érdekeség, hogy a játék két úton is végigjátszható volt, ezzel a sokat kritizált linearitáson is sikerült enyhíteni valamelyest. A sorozat ezzel az epizóddal érte el a hárommillió eladott példányszámot – azonban innen már csak lefelé vezetett út. A hetedik epizód, a '94-es Princess Bride Disney-stílusú rajzfilmes kinézete a régi rajongókat egyenesen felhábortotta, sokan gyerekprogramnak nézték – annak pedig túl nehéz volt. Emiatt a játék óhatatlanul is megbukott, pedig izgalmas, több szálon futó cselekménye és két főhőse igen élvezetes játékot rejtett.

A nyolcadik King's Quest rész, a Mask of Eternity szakított a hagyományokkal: 3D-s megvalósítást, és – mivel a műfaj hanyatlása miatt a Sierra félt szintiszta kalandjátékot kiadni – már-már Tomb Raider-szerű, akcióval, harccal teli játékmenetet kapott. A főhős a tradíciókkal ellentétben nem a királyi család egy tagja volt, hanem egy egyszerű parasztleány, Conor, akinek Daventry rejtélyes módon kővé vált lakosságát kellett megmentenie. A játék csúnya is volt, unalmas is, a King's Quest rajongók és a sajtó egy emberként utálta – mégis, amikor '98 végén megjelent, kétszer annyit adtak el belőle, mint a minden idők egyik legjobb kalandjátékának tartott zseniális Grim Fandango-ból. Valószínűleg ez volt az a pont, ahol a játékipar nagykutyaí végleg halottnak nyilvánították a kalandjáték műfaját.

Kitérők

Roberta már a második-harmadik King's Quest résznél érezte, hogy örökre beskatulyázzák a mesemondó lány szerepkörébe, ha nem készít néha más játékokat is – ezért időről időre elkalandozott Daventry földjéről más stílusok felé. '89-ben és '91-ben jelent meg a Laura Bow kalandjait feldolgozó két, közepes sikerű nyomozós kalandjátéka, '88-ban pedig a világ első igazi multimédiás CD-termékeként a Mixed Up Mother Goose, ami klasszikus gyermekmeséket alakított át kalandjáték formába. Hősnünk legjelentősebb, nem King's Quest játéka azonban mindenképpen a hírhedt Phantasmagoria volt '95-ből. Roberta úgy gondolta, a lehető legtávolabb akar kerülni a tündérmesék világától, és brutális horrorjátékot készített, Hollywoodban forgatott, élő szereplőkkel felvett filmekkel, hatalmas költségvetéssel. A négy évig készült, hét (!) CD-n megjelent horror-kaland irtózatot kavart véres, sokkoló

jelenetei és az élszereplős filmek adta valóság-hűség miatt, Ausztráliában be is tiltották. Ennek ellenére (vagy éppen ezért.) hatalmas siker lett, a Sierra első egymillió eladású bestsellere.

A vég

Bár már a kilencvenes évek eleje óta sokan próbálták felvásárolni a Sierrát, Williamsék rendre ellenálltak a vaskos összegek csábításának – sőt, inkább ők kebelezték be kisebb fejlesztőcégeket. Így lett a Sierra-család tagja a repülőszimulátorairól és kalandjátékairól ismert Dynamix, a Caesar- és Lord of the Realm-sorozattal villantó Impressions, és a legendás NASCAR-játékokat készítő Papyrus. '96-ban aztán olyan ajánlatot kapott a cég, amiről már nem tudta Ken és Roberta lebeszélni az igazgatótanácsot (mivel a Sierra már '89-ben tőzsdére ment, nem egyedül Robertáék kezében volt a döntés): a CUC International nevű befektetési vállalat nagyvonalúan a piaci érték dupláját kínálta a Sierraért, plusz megvette a Blizzardot és még pár apróbb fejlesztőcéget.

Itt kezdődött a Sierra kálváriája, illetve végső hanyatlása. A CUC nemsokára egyesült a HFS nevű céggel, és létrehozták a Cendant óriásvállalatot, aminek a nevét hamarosan világraszóló sikkasztási és adócsalási botrányokról, illegális tőzsdei manőverekről ismerte meg a világ. A Cendant játékrészlegét a francia Havas médiabirodalom vette át, csak hogy alig másfél év alatt csődbe is menjen. Ekkor jött a képbe a szintén francia médiaóriás, a Vivendi, aminek máig a tulajdonában van a Sierra - és ahol azóta rendszeresen napirendre kerül az anyacég katasztrofális anyagi helyzete, esetleges csődje, illetve a játékrészleg eladása.

'99 februárjában az oakthursti fejlesztőstúdiót végleg bezárták, és ekkor a Williams-házaspár is kilépett a cégtől. Az ötödik X felé közeledve, több pénzzel a bankban, mint amennyit valaha el tudnának költeni, Roberta és Ken, úgy tűnik, végleg hátat fordított a játékiparnak. Vettek egy luxus óceánjáró yachtot, megtanultak hajózni, és azóta Seattle (itt van a házuk) Mexikó (itt szeretnek nyaralni), Los Angeles (itt él, és dolgozik Hollywoodban az idősebbik fiuk), és Párizs (itt pedig a fiatalabbik) között hajókázva tengetik mindennapjaikat. Ken hobbiából alapított egy webdesigner céget TalkSpot néven, Roberta pedig állítólag könyvet ír. Ken és Roberta Williams húsz év alatt megalkotott nekünk több tucatnyi legendás játékot, megajándékozott számtalan fejejthetetlen pillanattal, gyakorlatilag felépítette azt, amit ma játékiparnak nevezünk – aztán amikor az túlnőtt rajtuk, elegánsan továbbléptek, most pedig úgy élnek, ahogy mindenki szeretne ötven évesen.

XXXIX.

Az aranycsináló:

Allen Adham

„A Blizzard titka az, hogy a cég minden pozíciójában, a titkárnőtől a vezérigazgatóig fanatikus, szenvedélyes játékosok ülnek. Így minden stratégiai döntésünket úgy tudjuk meghozni, hogy a játékosok szemével látjuk a körülményeket, és senkit nem kell külön győzködni a „nem sok pénzt akarunk csinálni, hanem jó játékokat” alapelv helyénvalóságáról. Ebből adódik, hogy ha a játék állapota úgy kívánja, szemrebbenés nélkül halasztjuk el a megjelenését pár hónappal. Ilyenkor persze a játékosok dühösek, de amikor végül megjelenik a játék, olyan formában, ahogy megálmodtuk, belátják, hogy megérte a várakozás.”

Allen Adham 1965-ben született Los Angelesben. Ahogy azt szinte az összes, nagyjából ilyen korú játékfejlesztő-legendánál láttuk, Allen is a középiskola alatt kötelezte el magát a játékok mellett, az Apple II számítógépe mellett töltött évek során. Már 14 évesen a Boone Corporation nevű cégben dolgozó, akkor 18-19 éves haverjaival (bizonyos Brian Fargo és társai) lógott, és tanulta tőlük a programozás fortélyait. Amikor '83-ban a Boone csődbe ment, és Fargo három társával megalapította a kizárólag játékfejlesztéssel foglalkozó Interplay stúdiót, az éppen az érettségi után levő Allen súlyos dilemma elé került: egyetem vagy játékok? Allen, főként a szülei nyomására, megpróbált úgy dönteni, hogy a kecske is jóllakjon, és a káposzta is megmaradjon: a UCLA egyetemre ment programozást tanulni, a nyarakat pedig az Interplaynek való külsős bedolgozással töltötte, először egyedül, később az egyetemen szerzett, hozzá hasonlóan játékkörült cimboráival. Így vett részt a Mind Shadow (korai szöveges kalandjáték), a Battle Chess (óriási sikerű sakkjáték, remek, animált 3D figurákkal), a Demon's Forge (fantasy kaland) és a Gunslinger (vadnyugati akciójáték) fejlesztésében – utóbbi kettőben vezető programozói szinten.

A diploma után, '91 februárjában Allen két volt évfolyatársával, Frank Pearce-szel és Mike Maorhaim-mal megalapította a Sylicon & Synapse fejlesztőcéget, amit később a Chaos Studios, majd '94-ben a végleges, Blizzard Entertainment névre kereszteltek át. A név eredete roppant tudományos: Allen csukott szemmel felütött egy szótárat, és rámutatott egy szóra. Az Interplayvel ápolt baráti kapcsolatnak hála Allen hamar szerzett munkát a csapatnak: az Interplay sikerjátékainak különféle átirataival szerezte meg a csapat az önálló fejlesztésekhez szükséges rutint. Többek között a Battle Chess C64-es és Windowsos, a Battle Chess 2 és a Lord of the Rings amigás, és a Shanghai Windowsos verzióját készítette az Irvine városában letelepedett társaság.

Az első szárnypróbálgatások

A konverziókkal a Blizzard hamarosan stabil anyagi helyzetet teremtett magának, és hírnevet is szerzett a szakmában. Ma már nevetésre ingerlő, de akkoriban még nem elsősorban a minőséggel, hanem a határidők korrekt betartásával társították leggyakrabban a Blizzard nevet. Így a csapat megpróbálkozhatott az első saját ötleten alapuló játéka elkészítésével. '93-ban a mindjárt két bombasikerrel jelentkezett a társaság: a Rock & Roll Racing című agresszív autóverseny (csak SNES-re készült el), és a Lost Vikings (a Lemmings által inspirált logikai-ügyességi játék három vidám viking fickóval a főszerepben) remek kritikáknak és hatalmas kereskedelmi sikernek örvendett. A következő évben debütáló Blackthroné című, Prince of Persia-szerű akciójáték végleg a nagypályás ligába emelte a Blizzardot. Ez szemet szűrt a Davidson & Associates nevű befektetési cégnek is, ami '94-ben közel 10 millió dollárért felvásárolta a Blizzardot. Allenék számára akkor ez irtózatosa nagy pénz volt – de ha előre látják, hogy mi következik ezután, vagy hogy ma csak a World of Warcraft előfizetői ennek a két és félszeresét adják össze havonta, biztosan nem mennek bele az álomüzletbe. Ami gyorsan rémálomba fordult: Davidsonékat felvásárolta a CUC International nevű, még nagyobb befektető, amit néhány cégfúzió nyomán, Cendant néven igazi gigavállalattá vált. A Cendant világraszóló sikkasztási-könyvelési-adócsalási botrányba keveredett, amivel a részvényárfolyamát hat hónap leforgása alatt az ötödére faragta le – így a Blizzardot olcsón vehette meg a francia Havas Interactive, amit aztán szőröstül-bőröstül bekebelezett a Vivendi. Jelenleg tehát a Blizzard a Vivendi 100%-os tulajdonában van.

De térjünk vissza '93-ba, amikor Allenék elkezdték tervezgetni azt a játékot, ami végképp a legnagyobbak közé emelte a Blizzardot. A Warcraft már magán viselte a Blizzard későbbi ismertetőjegyeit. Technikailag kissé elmaradott, de stílusban, hangulatban mindent ütő grafika; kölcsönvett, de aztán tökéletesre csiszolt játékmenet; remek sztori és elsőrangú pályatervezés jellemezte a legendás fantasy RTS első részét. A '95 karácsonyán megjelent folytatás, a Tides of Darkness a négyzetre emelte a fantasztikus hangulatot, és elsősorban a 8-fős multiplayer csatáival írta be magát a játéktörténelembe.

Orkok az űrben?

A két Warcraft után a csapat kezdett kicsit beleunni a fantasy klisékbe, és elhatározták, hogy váltanak: a műfaj maradt RTS, de a környezet sci-fi lett. A sajtótól a gúnyos Orkok az űrben becenevet kapott projekt mellett, '96 végén még egy nagy fába belevágta a fejszéjét Allen és csapata: a Warcraft világot jobban bemutató, a hősokeket a játékoshoz közelebb hozó rajzfilmszerű kalandjáték készítésébe kezdtek. Mivel a Blizzard csapata a készülő Starcraft mellett nem tudta még ezt a projektet is bevállalni, Allen a sztori megírásához Steve Meretzky-t, a kalandjátékok egyik ősatyját szerződtette le, és az orosz Animation Magic céggel szövetkezett az új játék megrajzolására. Mint utóbb kiderült, ez alapvető hiba volt: Kalifornia és Szentpétervár között enyhén szólva is akadozott a kommunikáció, a program másfél évnyi munka után sem állt sehogy. '98 májusában így a Warcraft Adventures lett a Blizzard történetének első leállított fejlesztése.

A Starcraft fejlesztése körül sem ment minden rendben, a játékot többször át kellett írni az alapoktól – ekkor vált igazi Blizzard-sajátossággá a játékaik állandó késése. A játék '98 tavaszán jelent meg végül, és minden más RTS-t lemosott a pályáról; a rajongók egyöntetűen máig a kategória legjobb játékának tartják. A technikailag jócskán elmaradott, 2D-s, 256 színű grafikáért bőven kárpótolt a tökéletesre csiszolt játékegyensúly, és az addig RTS-ekben nem látott módon kidolgozott történet.

A Starcraft befejezése után a cég már olyan méreteket kezdett ölteni, hogy az alapító trió kénytelen volt felosztani egymás között a vezetői teendőket. A főnöki ambíciókat nemigen tápláló, csendes Frank beült az alkalmazottak közé egyszerű programozónak, Mike lett a cég elnöke és az üzleti ügyek legfőbb irányítója, Adham pedig a játékfejlesztések vezetője. A Starcraft 1998 legnagyobb sikerű PC-s játéka lett, három hónap alatt érte el az egymilliós eladott példányszámot; ma az eladási mutató a novemberben megjelent Brood War kiegészítővel együtt jócskán 6 millió felett jár. A siker új lökést adott a '97 januárjában beindított ingyenes online játékszerver, a Battle.net népszerűségének (ma 12 millió aktív játékoskal büszkélkedik), a játék animációinak kedvéért létrehozott Blizzard Cinematics csapat pedig a Starcraft mozijaival azonnal legendává vált.

A világ tetején

A Starcraft után ismét váltás következett: vissza a régi bevált Warcraft-szériához – ám ezúttal kicsit más megközelítésben. A sorozat harmadik részét egyedi RTS-RPG keveréknek tervezték, de a fejlesztés évei alatt lassan lekoptak róla a szerepjátékelemek, míg a megjelenésekor végül csak a hősök szerepeltetése, és a kidolgozott sztori emlékeztetett arra, hogy minek is indult. Ennek ellenére a játék ismét csak remek lett, és túlszárnyalta elődei sikerét: a Frozen Throne kiegészítővel együtt közel 5 milliót adtak el belőle, míg az első két részből kiegészítőstül összesen csak 4 milliót.

Miközben a Blizzard tovább növekedett, és új projekteket (World of Warcraft, Starcraft Ghost) jelentett be, 2004 januárjában Allen az egész játékvilág őszinte megdöbbenésére bejelentette, hogy 13 éves sikersorozat, és 35 millió eladott játék után kilép a Blizzardtól, és hátat fordít a játékiparnak. Elmondása szerint kicsit nyugalmasabb munkára vágyott a majd másfél évtizedes pörgés után, és ezt egy pénzügyi tanácsadó cégnél találta meg. A World of Warcraft világraszóló sikerét így az egykori cégalapító már csak külső szemlélőként (és persze aktív játékosként!) figyelhette. Csak remélni tudjuk, hogy a pihenő csak átmeneti, és Allen előbb-utóbb visszatér sikerei színhelyére.

XL.

A mesélő:

Chris Avellone

„Volt egy időszak az életemben, amikor fontosabb volt számomra a játék, amin dolgozom, mint a saját egészségem. A Torment fejlesztésének hajrájában egyszer rosszul lettem, és azt mondta a doki, hogy ilyen szintű stressz és koffein-túladagolás mellett nagyjából két hónapom van, és jön vagy az infarktus, vagy az idegösszeomlás, de leginkább mind a kettő. Akkor még egy hónap volt hátra a projektből, hát gondoltam, ennyit megkockáztatok...”

Chris Avellone Washington államban született szicíliai származású családban, 1972-ben, így cikksorozatunk egyik legfiatalabb vendégének számít. A legendás játékfejlesztők többségéhez hasonlóan már fiatal korában elkapta a szerepjátékok, majd a számítógépes játékok iránti szenvedély – Chris esetében a D&D és a Bard’s Tale 2 volt a tettes. A középiskola után a William & Mary College-be járt (Amerika második legrégebbi egyeteme), ahol elvileg angol irodalmat tanult – gyakorlatilag pedig szerepjátékos kiegészítőket, kalandmodulokat, és fantasy novellákat írt naphosszat, és ezekkel bombázta a különféle kiadókat. Néhány ezek közül megjelent nyomtatásban is a Dragon és Shadis magazinokban, illetve a Hero Games kalandmodul-gyűjteményeiben.

Az egyetem után azonban rá kellett jönnie, hogy az ilyen munkákért havonta leeső egy-kétszáz dollár az éhenhaláshoz is kevés, így megkérdezte Hero Games-beli főnökét, Bruce Harlicket (ma a Matrix Online egyik vezető designere), nem tudna-e számára valami igazi, jól fizető játéktervezői állást. Bruce-nak történetesen volt egy ismerőse az Interplay új, szárnyát bontogató RPG-s részlegénél, a Dragonplaynél. Később Black Isle Studiosra változtatták a nevet – ez már valószínűleg ismerősebben cseng. Ide sikerült is némi hátszéllel bejuttatni Christ. A „jól fizető” kitétel egyébként nem igazán teljesült, a játékfejlesztői átlagfizetés kb. feléért szerződtek. Így költözött hősünk ’96-ban Kaliforniába, és került ahhoz a céghez, aminek játéka tíz évvel azelőtt megszerettette vele a számítógépes RPG-eket.

Mélyvíz

Az Interplaynél Chris eleinte kisebb játéktervezői, pályaépítői és tesztelői feladatokat kapott (a Die by the Sword, a Conquest of the New World és a Star Trek Starfleet Academy stáblistáján tűnik fel a neve), de aztán hamar kiderült, hogy a tehetségét inkább a történetírás, és a játék szereplőinek kidolgozása terén tudná kamatoztatni. Mivel ez éppen egybeesett a hatalmas sikerű Falloutot készítő csapat széthullásával (a csapat magját alkotó trió kilépett a cégtől a második

rész fejlesztésének első hónapjában, '98 áprilisában), Christ bedobták a mélyvízbe. Egy legendás posztapokaliptikus RPG folytatását kellett megírnia, összekapni a teljesen szétesett, nulla morálra zuhant társaságot, majd megoldania, hogy a példátlanul szűkös, mindössze 10 hónapos fejlesztési idő alatt elkészüljön a játék. A küldetés végül felemás sikerrel végződött: a csapat egyben maradt, a játék megjelent, bár szinte semmi újdonságot nem hozott az első részhez képest, de a történet, a szereplők az elődhez méltóan emlékezetesek voltak. Viszont valami elképesztő módon hemzsegett a programhibáktól. Ennek ellenére a Fallout 2 nagy siker lett, máig vita tárgya a rajongók között, hogy az eredeti jobb-e, vagy a folytatás. A fejlesztés során mindenesetre összerázódott egy olyan társaság, ami állta az összehasonlítást a versenyt a klasszikus Fallout-csapatral; a társulat vezéregyéniségei Chris, és a skót származású, kimondhatatlan nevű producer Feargus Urquhart voltak.

A csúcson, és túl azon

A Fallout 2-n összekovácsolódott csapat óriási lehetőséget kapott: az AD&D új kiadásának legfelkapottabb világán, a Planescape-en készíthettek RPG-t a vérbeli, komoly szerepjátékosok rétegének. A cél a Baldur's Gate sikerének megismétlése, jó esetben felülmúlása volt. A projekthez nem mindennapi csapat gyűlt össze: az eredeti AD&D világ kidolgozója, David Zeb Cook, valamint a főleg német nyelvterületen népszerű Realms of Arkania RPG-sorozat atyja, Guido Henkel segítette Christ a játék elkészítésében. Mindent megkaptak: időt, pénzt, hollywoodi szinkronszínészeket, teljes alkotói szabadságot – meg is lett az eredménye. A Torment démonok, angyalok, félistenek és egyéb fura szerzetek kaotikus, szürreális világában játszódott, ahol az amnéziás és melleleg halhatatlan főhős, a Névtelen múltjára és sorsára kellett fényt derítenünk. Mindezt minden idők egyik legjobb és legeredetibb játéksztorija, és legemlékezetesebb szereplői tették teljessé (Mortét, a beszélő koponyát Chris bevallottan saját magáról mintázta).

A megjelenés a karácsonyi szezonra tökéletesen időzítve, lelkesítő játékmagazinok előzetesekkel és játékiállítások díjainak tucatjaival megtámogatva, '99 november 30-án jött el – aztán jött a hidegzuhany. A Torment, bár máig a valaha volt legjobb számítógépes RPG-k között tartjuk számon, anyagilag csúfos bukás lett. Való igaz, az egymillió szót kitevő teljes szövegekönyv (a rajongók kiszámolták, hogy a játék teljes szöveganyaga megfelel az Encyclopedia Britannica tetszőleges kötetének), az elborult világ, a nem éppen szokványos hősök, és a nem feltétlenül a harcra és a tápolásra építő játékmenet (összesen négy harccal végig lehet játszani a Tormentet!) nem segítette a játék széles körű elterjedését. A mindössze 73 ezres eladott példányszámra azonban ez sem lehet magyarázat.

Az Interplay a csőd szélére sodródott, s ez azzal járt, hogy egyre kevésbé tudott nagy volumenű, 2-3 éves fejlesztési idejű játékokat finanszírozni, ezek helyett inkább a gyors, mégis nagy anyagi sikerrel kecsegtető projektekre álltak rá. Ilyen volt Chris következő munkája, az R.A. Salvatore népszerű regénye alapján készülő fantasy RPG, az Icewind Dale. Bár a játék sokkal sekélyesebb volt, mint a Torment vagy a Fallout, mégis sikeresebb lett (annak ellenére, hogy a Diablo 2-vel szinte napra pontosan egyszerre jelent meg). Hogy a fejlesztők lelkesedését megtartsák, a cégvezetők elindították két nagy nevű Interplay-RPG folytatásának a fejlesztését is, de csak takaréklángon, mellékesen a futószalagjátékok, az Icewind Dale kiegészítője, folytatása, majd a

folytatás kiegészítője, és a konzolos Baldur's Gate Dark Alliance sorozat mellett. Ez a két projekt a Baldur's Gate 3 és a Fallout 3 volt – Chris természetesen az utóbbiban töltött be központi szerepet. A cégmentő kis projektek mellett nem kevesebb, mint négy éven keresztül folytak a Fallout 3 előkészületei: Chris összeállította a több száz oldalas Fallout Bibliát, papíron megtervezte az egész játékot, sőt tesztelési célra készített belőle egy hagyományos, dobókockás szerepjátékot is. A céget azonban nem mentette meg az Icewind Dale, így kénytelenek voltak leállítani a Baldur's Gate 3-at és a Fallout 3-at – lemondva ezzel azokról a fejlesztőkről is, akikben ez a két játék tartotta a lelket éveken keresztül. A Fallout 3-at sok év múltán aztán tavaly a Bethesda karolta fel, és állítólag az Atari feltámasztja a Balur's Gate-et is.

Saját utakon

A félbeszakított Fallout 3 és Baldur's Gate 3 után az Interplayben sokszorosan csalódott Chris végül 2003-ban hagyta el a süllyedő hajót, hogy Feargusszal és három másik kollégájával (Chris Parker, Chris Jones és Darren Monahan) új céget alapítsanak. Az új csapat, az Obsidian maradt Kaliforniában: Santa Ana városában telepedtek le, Feargus pedig bevetette minden játékipari kapcsolatát (ez leginkább a BioWare-rel való barátságot jelentette), és igazi álomprojekteket hozott a cég számára. Az első a Knights of the Old Republic folytatása volt, aminek a fejlesztési körülményei kísértetiesen emlékeztettek a Fallout 2-re: itt is egy legendás játék folytatását kellett elkészíteni, és itt is rettenetesen kevés idő alatt – ezúttal 13 hónapot kapott Chris és a csapat hogy átugorja a hihetetlenül magasra helyezett léceket. Az eredményre még élénken emlékezhetünk: a KOTOR 2 sztorija és karakterei még ez első részt is felülmúlták, és bár játékmechanizmusokban nem sok újat mutatott fel a folytatás, megérdemelten hódította meg a rajongókat. Csak a kissé összecsapott befejezés utalt arra, hogy jóval több időt igényelt volna az elkészítése, mint amennyi jutott neki.

Chris jelenleg a Neverwinter Nights 2 (újabb BioWare-féle játék külsős folytatása) sztorijának és szereplőinek kidolgozásán ügyködik, valamint az Obsidian harmadik, egyelőre New Jersey munkacímen futó projektjét tervezgeti, ez egy first person nézetű RPG lesz Unreal 3.0 motorral – nem is tudjuk, melyiket várjuk jobban.

XLI.

Az ifjú titán: Alex Garden

„Úgy gondolom, ha az ember eladja a fejlesztőcégét egy nagy kiadónak, hosszútávon sokkal többet nyer a dolgon – és nemcsak anyagilag! –, mint amennyit kénytelen feladni az önállóságából. Igaz, ez az első ilyen döntés az életemben, szóval inkább kérdezzenek meg ugyanerről fél év múlva.”

Alex Garden sorozatunk eddigi legfiatalabb vendége: 1976-ban született Vancouverben, Kanadában. Sokadik generációs játékosként a NES-es és korai PC-s játékklasszikusokon nőtt fel. Saját bevallása szerint 11 évesen határozta el, hogy játékkészítésből fog megélni, és azon nyomban bele is vetette magát a programozás rejtelmeibe.

A legenda szerint, amikor a középiskola mellett a nyári szünetben egy éjjel-nappali közértben dolgozott, egyszer megállt a bolt előtt egy szurokfekete Lamborghini, egy jólöltözött harmincas fickó szállt ki belőle, és ugrott be a boltba valamiért – Alex pedig csodálatos szemtelenséggel megszólította: „Uram, nem tudom, hogy mit dolgozik, miből szerezte ezt az autót, de kérem, vegyen be engem is az üzletbe!”. Az illető Don Mattrick volt, az Electronic Arts egyik igazgatóhelyettese, aki annyira meglepődött a kérésen, hogy adott a srácnak egy névjegykártyát, mondván, jelentkezzen a cégnél játékeszternek, és hivatkozzon rá. Nem tudni, hogy mennyi a történet igazságtartalma (hivatalos interjúbán Alex még sosem erősítette meg, de különféle partikon pár koktél után menetrendszerűen elkezd mesélni), mindenesetre tény, hogy 15 évesen hősünk nyári munkaként az EA Canada vancouveri stúdiójában kapott tesztelői állást. A középiskola után a nyári munkából szinte természetesen lett főállás, a tesztelésből pedig egyre komolyabb programozói munka. A Triple Play baseball-sorozat, néhány Test Drive, SSX, és Need for Speed epizód, valamint egy rakás Madden-részben való részvétel mellett Alex számára az EA-nél töltött öt év elsősorban a szakma kitanulását, és rengeteg jó kapcsolat kiépítését jelentette. Itt barátkozott össze például Chris Taylорral, Will Wrighttal, és Ed Friesszal.

Otthon, édes otthon

Az EA-s futószalagmunkában idővel a kreatív Alex egyre kevésbé talált kihívást, így közvetlen kollégáival saját, újszerű játékon kezdték el törni a fejüket. Mivel mind Star Wars rajongók voltak, a téma adta magát: a csillagok háborúja űrcsatainak hangulatát kellene visszaadni, azonban nem az X-Wing akció-szimulátor módján, hanem stratégiai játékbán, a 3D adta

lehetőségeket mind grafikában, mind játékmenetben kihasználva. Nem meglepő módon az ötletet nem sikerült valódi projektre váltani az óriási kiadások berkein belül – Alexnek azonban olyan szinten a rögeszméjévé vált a játék (ami az anyabolygókat kereső faj körül forgó történet alapján a Homeworld nevet kapta), hogy eldöntötte, ha török, ha szakad, megcsinálja. Ha nem az EA-vel, hát saját csapatával.

Mivel Alex összes pénze 5000 kanadai dollár volt (kb. 800 ezer forint), a sebtiben Relic Entertainmentnek nevezett új cég elindítását ennyiből kellett megoldani. Az EA-tól, illetve a vancouveri DigiPen játékfejlesztő iskolából összetoborzott 16 lelkes fickó így '97 májusában a lehető legolcsóbb irodát bérelte ki, ami a város legrosszabb negyedében, egy rossz hírű nightclub emeletén volt. A projektet az akkor még erősen kísérletező kedvű Sierra karolta fel, és adott is Alexéknek időt bőven, hogy kiforrjon a forradalminak ígérkező játék. A 3D-s grafikai megvalósítás, illetve a 3D-ben dolgozó AI nem jelentett különösebb gondot, annál inkább a térbeli irányítás megoldása, illetve az, hogy olyan pályákat, küldetéseket készítsenek, amik valóban 3D-s gondolkodást, a helyzet térbeli áttekintését követeli a játékostól. A projekt meglehetősen lassan haladt, rengeteg irányítási koncepciót kellett kidolgozni csak azért, hogy a gyakorlati próbák során használhatatlannak bizonyuljanak, és kidobják őket.

Az eleinte csendben készülő Homeworldöt lassacskán egyre inkább felkapta a sajtó, és a játékosok (ahány E3 legjobbját díjat nyert, ez nem is csoda) – főleg miután kitudódott, hogy a legendás brit rockzenekar, a Yes írja és adja elő a játék főcímműzicjét, sőt ez lett a '99-es The Ladder című albumuk nyitó száma is. A Homeworld végül '99 őszén jelent meg - a Sierra nyomására mégsem húzhatták a végtelenségig a fejlesztést, így egy játszható fajt teljesen ki kellett vágni. A játék annyira újszerű élményt adott, hogy valósággal letaglózta a játékosokat. A 3D valóban új dimenziót nyitott, rengeteg új taktikára adott lehetőséget, mégis átlátható maradt, és emellett még jól is nézett ki – nem csoda, hogy valósággal halmozta az Év Játéka díjakat. Egy olyan évben, amikor volt Outcast, EverQuest, Age of Kings és Unreal Tournament is!

A csúcson túl

A Homeworld sikere tartósan bizonyult, a megjelenéskor elkapkodott 250 ezer példányt egy év alatt sikerült szép lassan megduplázni. Ez kellő alapot biztosított az új projekthez, a Sigmához. A 3D után Alex most más téren próbálta megújítani az RTS műfajt: a teljesen szabadon variálható harci egységekkel. A játékra a Microsoft csapott le, még jobban bebiztosítva a fejlesztés anyagi hátterét – ennek ellenére a munka nem zajlott éppen zökkenőmentesen. A kétszeri átnevezés (előbb Adventures of Rex Chance, majd Impossible Creatures), a vadonatúj grafikus motor, az elbaltázott marketing (Alex az alkalmi játékosok rétegét célozta meg a játékkal, míg a reklámhadjárat a hardcore RTS-rajongókat szólította meg), és a rengeteg halasztás nem igazán tett jót a fogadtatásnak. No és valljuk be, maga a játék sem lett olyan nagy durranás, mint a Homeworld; nagyon jó volt, az állatok génjeiből összemixelhető egységek rendszere egyenesen zseniális, de mégis, hiányzott az a szikra, ami igazi klasszikussá avathatta volna.

Miután az Impossible Creatures csak félig-meddig váltotta be a hozzá fűzött reményeket, logikusnak tűnt visszatérni a nagy sikerhez, a Homeworldhöz egy folytatás erejéig. Ez nem bizonyult túl jó ötletnek: az elődhez mérhető újításokat nem tudtak felmutatni, a sci-fi téma

időközben kiment a divatból, és végül hiába volt a remek kivitelezés, a jó történet és frenetikus hangulat, a játék ismét csak a majdnem-klasszikusok polcára került, az eladásokat tekintve pedig simán megbukott. A Homeworld márkanévet birtokló Sierra nem is tervez további folytatásokat.

Időközben a csapat mérete 30 főre, majd 50-re nőtt, így lehetővé vált hogy két játék fejlesztése némi átfedéssel egymás mellett haladjon. Ennek megfelelően a 2003-as Homeworld 2 után szűk egy évvel, a tavalyi E3-on máris jött a következő Relic-bejelentés, újra sci-fi témában, de most a felszínen zajlott a harc, a híres Warhammer 40K univerzumában. Az újítás ezúttal az akciódús és meglehetősen brutális játékmenetben, és a terjeszkedésen alapuló erőforrás-szisztémában volt. Még jól emlékezhetünk rá, hogy a tavaly ősszel megjelent Dawn of War a lassan szokásosnak mondható Homeworld utáni Relic-formát hozta: igazán remek volt, de mégis hiányzott belőle valami, amitől kimondottan nagy durranás lett volna.

Vissza a kezdetekhez

2004 áprilisában, hét évvel a Relic megalapítása után Alex büszkén jelentette be: a Dawn of War kiadója, a THQ felvásárolja a stúdiót, és ez óriási lehetőségeket nyit meg a csapat előtt. A létszám 100 fölé nőtt, és egyszerre három játékon folyt a munka: a Warhammer 40K, plusz a kiegészítője, a Winter Assault; az egy év múlva bejelentett, és mindenkit a földre döngölő RTS, a Company of Heroes, és a következő generációs Xboxra készülő világháborús akciójáték, az Outfit. Alex Los Angelesbe költözött, és a felvásárlással a Relic éléről a THQ fejlesztési igazgatói székébe került. Itt rá kellett jönnie, hogy nem neki való ez az igazgatós-öltönyös komolykodás, neki a játékkészítés az élete. Idén februárban szép csendben ki is lépett a THQ kötelékéből, és azóta a legnagyobb titokban ügyködik egy rejtélyes játékon... alig várjuk, hogy kiderüljön, mi is az!

XLII.

A kalandor: Jason Hall

„A Monolith titka az emberekben van. Tehetségesek, kreatívak, keményen dolgoznak, és ami a legfontosabb, képesek tanulni a hibáikból. Mindenki követ el hibákat, természetesen mi is. Viszont a Monolith-nál minden fejlesztő minden játékba beleteszi a szívét-lelkét – erre vagyok a legbüszkébb.”

Jason Thor Hall 1971-ben született Buffalóban, New York államban. Még csecsemő volt, amikor a szülei elváltak, és az anyjával Los Angelesbe költözött. Már gyerekkorában rendszeresen ellőgta a zongoraórákat, ahová az anyja íratta be, hogy ehelyett a haverjainál Atari 2600-on játsszon napestig (saját szavaival élve: „Apa nélkül felnőve a videojátékok szuperhőseiben találtam meg a magam szerepmodelljeit.”). Természetesen már ekkor elhatározta, hogy játékok írásával akar foglalkozni, de ahogy kinőtt a kamaszkorból, rövid úton túllépett ezen a terven. Még le sem érettségizett, amikor elköltözött otthonról – ’88-tól kezdve egy Rejtő-hóshöz illően kusza hősünk életpályája. Technikus egy nyomtatókkal foglalkozó vállalatnál, tőzsdeügynök, tengerészgyalogos, hangmérnök; végül az Edmark nevű, oktatászoftverekkel foglalkozó cégnél sikerült megállapodnia. Itt kitanulta a programozás fortélyait, és a kollégái hatására visszatért gyerekkori hobbiához, a videojátékokhoz is.

A kezdetek

Az Edmark programozói nem csak a játékokat imádták, de az európai demoscene-t is. Kis kitérő: a demoscene a játékokat feltörő crackerek társaságaiból fejlődött ki, olyan programozók és grafikusok alkották, akik művészetnek és kihívásnak tekintették a számítógépet, és rendkívül magas színvonalú demóikat (leginkább a mai engine techdemókhöz lehet hasonlítani őket) több ezer fős összejöveteleken mutatták be egymásnak. Ez a kultúra főként Európában hódított, és hódít a mai napig; a scenerek legnagyobb ünnepe pedig az évente Helsinkiben megtartott Assembly parti. Jason, és az edmarkos programozók elhatározták, hogy a ’94-es Assembly partin megmutatják Európának, mit tudnak az amerikai kóderek, és nekiálltak egy demó összeállításának. Mivel az Assembly mezőnye hihetetlenül erősnek ígérkezett, valami olyasmivel akartak előrukkolni, amire garantáltan felfigyel mindenki, ezért Jason kitalálta, hogy a demójuk Windows 3.1 alatt fusson. Junior korból már kinőtt olvasóink emlékezhetnek rá, milyen remek rendszer volt ez: ha egy program Windows 3.1 alatt gyorsan és stabilan futott, már önmagában kisebb csodának számított. A kis csapat felvette a Monolith nevet, és nekiállt a munkának. El lehet képzelni a meglepetést, amikor egy nap csörgött a telefon, és a Microsoft illetékesei

jelentkeztek be, akik elmondták, hogy eljutott hozzájuk a Monolith demójának egy korai változata, és nagyon tetszik nekik – és azzal a lendülettel felajánlották, hogy megvennék a technológiát és leszerződtenék az egész csapatot az új grafikus felületük, a DirectX kifejlesztésére. Jasonék nem sokat gondolkodtak, felmondtak az Edmarknál, és már költöztek is Seattle-be, a Microsoft-főhadiszállásra.

A Microsofton túl

A DirectX fejlesztése bárki másnak igazi álommunka lett volna, Jasonnek, és társainak azonban nem ízlett az óriásvállalat merev szabályzata, a mindenbe beleszóló főnökök, a kötött munkaidő. Néhány hónapnyi, konfliktusokkal teli munka után a Microsoft-fejeseikkel egyetértésben úgy döntöttek, különválnak az útjaik. '94 legvégén így a Monolith hivatalosan is megalakult, mint játékfejlesztő csapat; azért lett Jason a nagyfőnök, mert ő szeretett és tudott a legtöbbet beszélni a társaságból. Neki is álltak a még befejezetlen technológiával elkészíteni első játékaikat: a Shogo: Mobil Armour Divisiont, és a Bloodot. Két párhuzamosan futó projekt plusz engine-fejlesztés, tapasztalatlan csapat, semmi komoly anyagi háttér – ez a játékfejlesztők álmoskönyvében a lehető legrosszabb előjel. Jasonnek még erre is sikerült rátennie egy lapáttal: kitalálta ugyanis, hogy a két játékot saját maguk fogják kiadni. Csodák csodájára a csapat nem pusztult bele az emberfeletti munkába, bár a horror FPS Blood kiadási jogait hamar el kellett adni; a vevő a műfaj akkori nagyágyúja, az id játékaikat is kiadó GT Interactive volt. Végül csaknem három évnyi fejlesztés után a Monolith a semmiből érkezve berobbant a játékfejlesztés élvonalába.

Érdekes módon az erős közepes értékeléseket kapó Blood fogyott aránylag jól (ezt még nem saját motor, hanem a Duke Nukem 3D Build engine-je hajtotta), míg a későbbi Monolith-jellegzetességeket, a remek sztorit és AI-t, eredeti környezetet villantó óriásrobotos-mangás FPS, a Shogo hiába vívta ki magának a sajtó elismerését, alig 100 ezer eladott példányt tudott csak felmutatni. Hogy még egy csavar legyen a történetben, anyagilag mégiscsak a saját kiadású Shogo hozott pénzt a Monolith konyhájára, míg az anyagi gondokkal küzdő GT csak a kiadás után egy évvel tudott fizetni a Bloodért, amikor Jasonék már javában a második részen dolgoztak.

A bemutatkozás tehát '97-'98 fordulóján kisebb nehézségekkel ugyan, de sikerült, '98 végére a csapat összekalapálta a Blood 2-t is, ami az első részhez hasonló szolid siker lett. Ezután végképp szakított a Monolith a GT-vel, volt is nagy botrány a soha el nem készült hibajavító patch miatt. Jason egy ideig még erőltette a játékkiadást, de miután rettentő sok energiát és pénzt vitt el az a néhány közepes sikerű játék, ami mögött kiadóként dolgoztak (a Septerra Core és a Gorky 17 volt a legismertebb közülük), letett erről a tervéről.

Senki nem él örökké

'99 elején a csapat belevágott addigi legnagyobb szabású játékuk elkészítésébe. A No One Lives Forever bevallottan a Half-Life-fal elindult sztoriközpontos FPS-trendbe illeszkedett, ám minden addigi próbálkozást felülmúlt egészen egyéni hangulatával, környezetével és stílusával. A játék egy '60-as években játszódó James Bond-szerű kémhistoria volt, női főhőssel (Cate Archer máig

a legemlékezetesebb játékhősök egyike!), a korszakra jellemző tiritarka színvilággal, fantasztikus AI-val, a monoton lövöldözést remekül feldobó kémkütyükkel, ötletes pályákkal. A maga idejében (2000 novemberében jelent meg) közel tökéletes játék volt.

Bár a sajtó egyöntetűen el volt ájulva a No One Lives Forevertől, az eladások nem alakultak valami fényesen. A reklám szinte teljes hiánya, és a túlszűfolt karácsonyi szezon azt eredményezte, hogy 2000-ben mindössze 36 ezer példány kelt el a játékból – Jason keserűen azzal viccelődött akkoriban az interjúiban, hogy a NOLF az egyetlen játék, ami több Év Játéka címmel büszkélkedhet, mint eladott példánnyal. Később aztán beindult az eladás, de a játék sosem lett akkora siker, mint amennyire megérdemelte volna. Ettől függetlenül a csapat belevágott a folytatásba, emellett a Fox számára elvállalta az Aliens vs. Predator folytatásának elkészítését is, Jason pedig újabb izgalmas kísérletbe fogott: belekóstolt az engine licencelés világába. A Mololith-tól névleg különválasztotta a játékaik alapjául szolgáló LithTech motort készítő programozókat a LithTech Inc. cégben, és bár a Quake és Unreal motorok által uralt piacon csak a harmadik helyet sikerült megszerezni, a LithTech motor különféle verzióit (Talon, Jupiter, Ex) elég sokan használták az elmúlt években.

A NOLF után a Monolith ismét két különálló csapatra szakadt: az egyik alig tíz hónap alatt összedobta az Aliens vs. Predator 2-t (máig minden idők legfélelmetesebb játékaik között tartjuk számon), míg a másik két évig dolgozott a No One Lives Forever 2-n, ami, talán a túlzott elvárások miatt, nem tudott felnőni az első rész mellé színvonalban, ám ironikus módon több mint kétszer annyit adtak el belőle. Nem lehet nem észrevenni a csapat következő játéka kapcsán Jason egyre erősebb vonzalmát Hollywood iránt: újabb mozis átírat következett, még hozzá a legendás Tron című filmé. A 2003 augusztusában megjelent játékkal a történelem ki tudja hányadszor ismételte meg önmagát: az év messze legötletesebb, legstílusosabb látványvilágú, legkreatívabb játékát sikerült összehozni a Monolith-nak, ám az eladások ismét csak az erős közepes kategóriára voltak jók.

Miközben mindenki a NOLF3-at várta, Jason és a Monolith már újabb meglepetéseken törte a fejét. A NOLF világába mindössze egy felemásra sikeredett kiegészítővel, a 2003 novemberi Contract J.A.C.K.-kel tért vissza a csapat, ami ekkor már javában a Lith motor legújabb verzióján, a Jupiter Exen, illetve két horror-akciójátékon dolgozott – de ne szaladjunk ennyire a dolgok elébe.

Irány Hollywood!

2004 januárjában Jason az egész játékipart megdöbbentő bejelentést tett: elhagyja a Monolith-ot, és a hollywoodi médiaóriás Warner Bros stúdióhoz szerződik, a cég frissen alapított WB Games divíziójának élére. A Warner ezzel nem belépett, hanem visszatért az iparba – ugyanis 20 évvel azelőtt az Atari felvásárlásával már volt egy meglehetősen balul sikerült kalandja a játékvilágban. Hogy, hogy nem, a Jason vezette Warner-leányvállalat első lépése a Monolith felvásárlása volt.

A WB Gamesnél Jason elsődleges feladata (a saját belső fejlesztőcsapatok kialakítása mellett) a Warner-féle filmek játékverzióinak menedzselése lett. Első számú projektként a Matrix Online-t

kapta, micsoda véletlen: Monolith-fejlesztés. Hiába volt azonban a remek fejlesztőcsapat, és az igen izgalmas játékmenet (egy MMORPG, aminek valódi története van, ahol a játékmesterek és a játékosok közösen alakítják a világ történelmét), mire a játék megjelent, maga a Mátrix, mint téma vált lejárt lemezzé. Bár egyébként sem biztos, hogy a World of Warcraft és a Guild Wars mellett labdába tudott volna rúgni.

Miközben a Monolith az Év Játéka babérokra törő akció-horror FEAR-rel, és a következő generációs konzolokat és PC-s hardvereket célba vevő, hasonló kategóriájú Condemneddel foglalkozik, Jason a Warnernél a filmadaptációk (Batman Begins, Harry Potter) felügyelete mellett titkos projekteket vezet. Emellett leginkább azzal veteti észre magát, hogy a játékkiadókat az örületbe kergeti azzal az elképzelésével, hogy a filmek játékatiratainak licencdíjait az elkészült játék minőségéhez igazítaná. Ha jó játékot készítesz a filmünkből, az nekünk is reklám, tehát megérdemled hogy olcsón kapd meg a jogokat; de ha rossz a játékod, fizess meg alaposan, hogy negatív reklámot csapsz nekünk – szól az elv, amit, ha Jasonön múlik, a Warner hamarosan bevezet a gyakorlatban is.

XLIII.

A világteremtő:

Rand Miller

„Nem vagyok átlagos játékos, ahogyan Robyn sem az; éppen ezért lett a Myst olyan, amilyen. Nem a hardcore játékrájangók számára készítettünk játékot, az igazat megvallva azt sem tudtuk, hogy ők milyen játékot szeretnének. A magunkhoz hasonló játékosoknak írtuk a Mystet, akik megrémülnek a bonyolult kezelőfelületektől, és akik az ötpercenkénti elhalálozás helyett inkább egy új, izgalmas világot szeretnének felfedezni egy játékban.”

Rand Miller 1960-ban született a Független Bibliai Egyház egyik lelkészének legidősebb fiaként. A papa hivatásából adódóan (ennek az egyháznak a lelkészei folyton utaznak) Randnek és három öccsének gyermekkorra folytonos költözéssel telt, a család élt Új-Mexikóban, Texasban, Hawaii-on, Philadelphiában, Seattle-ben és Haiti szigetén is. Amikor Rand 18 éves lett, felhagyott a vándor életmóddal, és Albuquerque városában beiratkozott az University of New Mexico egyetemre, ahol programozást tanult. A Legbefolyásosabb sorozat régi olvasói megszokhatták már, hogy itt következik az a rész, hogy „és itt szeretett bele végérvényesen a számítógépes játékokba” – de Rand esetében más volt a helyzet, ő a számítógépet sokkal univerzálisabb szerszámnak tekintette, amivel egyaránt szórakoztathat, taníthat, és saját világokat teremthet.

Az egyetem után Rand megnősült és Texasba költözött, ahol egy banknál helyezkedett el programozóként. Az adatbázisok pátyolgatása nem sokáig kötötte le a kreatív energiáit, így elkezdett egy játékszerű programot fabrikálni, amiben a játékosnak semmi más feladata nem volt, mint egy hatalmas, szépen kidolgozott világban kóborolni és felfedezni azt. Egy idő után hősünk rájött, hogy ezt nem csak jobban szereti csinálni, mint a munkáját, de akár meg is lehet élni belőle. Beszervezte hát maga mellé az öccsét (Robyn Miller akkoriban egyetemista volt, és amatőr zenész), Chris Brandkamp hangmérnököt, (ő civilben ács volt), és Chuck Carter grafikust. Cyan néven céget alapítottak, és befejezték Rand programját. A játék Manhole címmel jelent meg '87-ben, és azon nyomban el is nyerte a Software Publishers Association éves különdíját, a számítógép újszerű felhasználásában nyújtott eredményért. A csapat gyártott még néhány hasonló, elsősorban gyerekeknek szánt felfedezés-logikai fejtörős játékot (Cosmic Osmo, Spelunx, Worlds beyond the Mackerel), majd kitalálták, hogy ugyanezt meg lehetne csinálni felnőttek számára is, az új adattároló, a CD kapacitását kihasználó fantasztikus grafikával, zenével, élő színészekkel felvett jelenetekkel.

A legenda születése

'91-ben el is kezdődött a munka a felnőtt játékon, a Mysten, egy darab Macintosh Quadra géppel, a HyperCard nevű programmal, ez a PowerPoint, egy weboldal-készítő és a Visual Basic keverékére emlékeztető szerkesztőprogram volt. Rand kitalálta a d'ni népet, akik képesek világokat teremteni, és azok között mágikus könyveken keresztül közlekedni. A játékban Artus, a d'nik egyik utolsó hírmondója, aki áruló fiait egy-egy ilyen könyvvilágba börtönözte be, a játékos segítségét kéri Myst világának megmentéséhez. A játék tulajdonképpen nem volt más, mint gyönyörű renderelt állóképes helyszínek sorozata, amelyek közül néhányon logikai feladványokat kellett a játékosnak megoldania. A fejlesztés jóval nagyobb falatnak bizonyult, mint Rand gondolta, a csapat hamar kifogyott a pénzből, és úgy tűnt, le is kell húzni a rolót. A segítség nem várt irányból érkezett: Japánból, a Sunsoft nevű cégtől, ami a Nintendo akkoriban pletykaszinten létező játékkonzolja, a CD-alapú TV-ROM sikerére spekulálva gyűjtögette ígéretes játékok kiadási jogait. A gépről szóló hírek később valóban pletykának bizonyultak, de a Myst nintendós jogainak árából, majd a Broderbundnak eladott PC-s jogokért kapott pénzből, három éves munkával végül sikerült befejezni a játékot.

A Myst '93 szeptemberében gyakorlatilag mindennemű reklám, és sajtóvisszhang nélkül került a boltok polcaira, először Macintosh gépekre, majd PC-re is. A Computer Gaming World foglalkozott vele egyedül nagyobb terjedelemben még a megjelenés előtt: a főszerkesztő nagy jóindulattal 30 ezer eladott példányt jósolt a játéknak. A hardcore játékosok nem igazán tudtak mit kezdeni a teljesen újszerű, erőszak-, és gameover-mentes, lassú tempójú, fejtörőkre és felfedezésre építő játékmenettel, így ők csak egy legyintésre méltatták a játékot, és belevetették magukat a szintén ekkor kezdődő Doom-őrületbe. Egy másik, igen jelentős réteg, a főleg felnőttekből álló, a PC-t elsősorban munkára, szórakozásra pedig csak mellékesen használó alkalmi játékosok csoportja azonban lassan felfedezte magának a Mystet. A játék '94 végére kúszott fel az eladási toplisták élvonalába, ahonnan egészen '98 elejéig nem lehetett lerobbantani, és teljesen ledöbbsentette a játékipiac szakértőit, akik szerint a 7th Guesttel karöltve ez a játék adta el tulajdonképpen a CD-ROM-ot a közönségnek. A Myst-játékosok kétharmada 35 évnél idősebb volt, csaknem felük pedig nő – új játékosréteg született!

Egy ekkora sikert nem lehetett folytatás nélkül hagyni, Randék azonban nem voltak hajlandók alábbadni a színvonalból. A második rész, a Riven négy évig készült, megtartotta a remek sztorit, a csodálatos grafikát, a logikai feladványokat, és emellé behozta a d'ni nyelvet, kultúrát és matematikát, amelyek egyaránt voltak részei a háttérvilágnak, a történetnek és a fejtörőknek. A monumentális, öt CD-n megjelent Riven ugyan nem tudta megismételni a Myst földrengésszerű sikerét (azt csak a Sims-nek sikerült felülmúlnia 2000-ben), de kétfélmillió eladott példánnyal azért '97-ben és '98-ban egyaránt ott volt az év legjobban fogyó játékaik között. A pletykák szerint Rand és Robyn fejenként 7-7 millió dollárt keresett az első két Myst-résszel.

A félresikerült kitérő

A Myst és a Riven után természetesen a kiadó (a Broderbund megszűnésével a kiadási jog a Ubisofthoz került) újabb folytatást követelt, Rand azonban valami újat szeretett volna kipróbálni.

Kompromisszumos megoldásként végül az Exile alcímet kapott harmadik Myst-epizódot a Presto Studios fejlesztőcsapat kezdte el készíteni, Rand szigorú felügyelete alatt, míg a Cyan berkeiben elkezdődhetett a munka Rand új álmán, a Myst online verzióján. Bár ekkoriban ('97-et írunk) az EverQuest, az Ultima Online, és a többi klasszikus MMORPG még szintén csak terv szintjén létezett, Rand már megint teljesen másképp képzelte el a játéktípust, mint bárki más. Számára az online játék nem a szörnyaprításról és karakterfejlesztésről, hanem az ismeretlen világ felfedezéséről, és a spontán kialakult közösségek közti interakcióról szólt. A kezdetben DIRT (D'ni In Real-Time), aztán MUDPIE (Multi-User DIRT Personal Interactive Environment), majd Uru nevet kapott fejlesztés borzasztó nehézkesen haladt, többször újratekítették, teljesen új játékmotort és technikai koncepciókat kipróbálva. Az idő és a pénz nem jelentett akadályt, hiszen a Myst és a Riven eladásából továbbra is dőlt a lé a cég számlájára.

Időközben 2001 májusában megjelent az Exile, ami sem sztori, sem a fejtörők, sem a megvalósítás (bár most először már mozgatni lehetett a kamerát, azaz körbenézni az előre renderelt helyszíneken) szempontjából nem érte el az elődök színvonalát, de a rajongók egymillió példányt így is elkaptak belőle. Mivel az Uru ekkor még mindig nem állt sehogy, a Ubisoft a bevált módszert alkalmazva nekiállt egy újabb folytatásnak házon belül, Revelation alcímmel. A Revelation egy szempontból pontosan olyan úttörő volt, mint a Myst: kizárólag DVD-n jelent meg. Ez volt az első jelentősebb PC-s játék, aminek nem létezett CD-s verziója, ahogy a Myst volt annak idején az első CD-s játék, amiből nem volt floppy lemezes változat. Jól jelzi a CD és a DVD, mint számítógépes adathordozó közti jelentőségbeli különbséget, hogy míg anno milliók vettek csak a Myst miatt CD-ROM-ot, a Revelation és a DVD-ROM-ok eladásai viszont egyáltalán nem befolyásolták egymást.

A közel hét évig (!) tartó Uru projekt végül 2003 novemberében jutott el a megjelenésig – és hatalmasat bukott. Hiába volt Peter Gabriel zenéje, a hatalmas reklámkampány, az Uru játékelménye és látványvilága a hardcore játékosoknak túl mystes, a Myst-rajongóknak túl hardcore volt. Ráadásul a nagy dobás, az online játékmód nem is készült el a megjelenésre, így azt először a kiegészítőbe ígértették, majd 2004 februárjában, amikor nyilvánvalóvá vált, hogy az Uru iránt a játékosok érdeklődése gyakorlatilag nulla, leállították az egészet. Két Uru-kiegészítő még megjelent később, de ezek sem tudták felkelteni a játékosok kíváncsiságát.

A történet vége (?)

Az Uru bukása, és a Revelation szokásos szolid sikere (sokkal jobb volt, mint az Exile, de nem olyan klasszis, mint az első két rész) után Rand elhatározta: visszatér, és egyszer s mindenkorra lezárja a Myst-sorozatot egy befejező résszel, az End of Ages-zel. Aztán 2005. szeptember 2-án, néhány héttel az End of Ages megjelenése előtt a Cyan Worlds bezárta kapuit. Technikailag nem szűnt meg a cég, de Rand Miller kivételével az összes alkalmazottnak megszüntették a munkaviszonyát. Anyagi nehézségekre hivatkoztak, ami elég érdekes 14 millió eladott játék után, még egy Uru-szintű bukással együtt is. Miután a Myst-sorozatnak vége, Robyn rég kiszállt, most kétségessé vált az is, hogy Rand továbbviszi-e a Miller-testvérek örökségét a játékvilágban. Mindenesetre az utóbbi hetekben a net egyre többet lehet olvasni bizonyos Something Else nevű titkos projektről, ami állítólag Rand Miller legújabb játékának kódneve.

XLIV.

A kalandmester: Steve Meretzky

„Hogy haldoklik-e a kalandjátékok műfaja? Nem. A kalandjáték halott. Amíg a játékipart bürokratikus, kockázatkerülő, tőzsdecápák által irányított megavállalatok uralják, csak folytatásokat és klónokat fogunk látni. Lassan azonban ez az iparág is felnő, és megjelennek a filmiparhoz hasonlóan a bátor, újító, kreatív független produkciók; a mi Ponyvaregényeink és Shop Stopjaink!”

Steven Eric Meretzky 1957. május 1-én született a New York állambeli Yonkers városkában. Már gyerekkorában is a játékok fabrikálása, illetve a történetírás vonzották - ahogy ő fogalmaz: „A szüleim olyan szegények voltak, hogy nem futotta bölcsőre, ezért egy régi Monopoly-dobozban ringattak. Csoda hogy ezek után a játékiparban kötöttem ki?” Ennek ellenére nem igazán ilyen irányban tanult: a középiskola után a híres MIT egyetemre jelentkezett, építészmérnök szakra. Diplomával a zsebében rögtön el is helyezkedett egy építészeti vállalatnál, ahol annak rendje és módja szerint csaknem halálra unta magát. Talán még ez is bekövetkezett volna, ha nincs Mike Dornbrook, Steve egyetemi cimborája, és az iskola után albérlőtársa, aki az egyetem programozópalántáiból szerveződött játékfejlesztő csapatnak, az akkor még teljesen ismeretlen Infocomnak dolgozott teszterként. Mivel az Infocomnak akkoriban még nem volt irodája, a tesztelés a közös albérlésében zajlott, Steve élénk érdeklődése, később önkéntes segítsége mellett. Miután '81 végén Mike Chicagóba költözött, Steve pedig már amúgy is részt vett a legendás Zork 1-2 (minden kalandjátékok ősatyjai!) tesztelésében, szinte természetesen a háta mögött hagyta az építőipart, és átvette a teszteri munkát.

Másfél év teszterkedés után Steve önálló feladatot kapott, saját játékot írhatott. A Sole Survivor néven induló, később copyright-problémák miatt Planetfallra keresztelt humoros sci-fi kaland bombaként robbant, és hatalmas sikert aratott, különösen Floyd, az idióta robot mellékszereplő vált kultuszfigurává. Később Steve megírta a folytatást is Stationfall címen, azonban a harmadik rész, a Search for Floyd már nem készült el.

A Planetfall sikere után váratlan vendég kopogtatott az Infocom ajtaján: Douglas Adams, a híres sci-fi regényíró. Douglas az Infocom kalandjátékainak nagy rajongója volt, és mindig is szerette volna leghíresebb regényét, a Galaxis Útikalauzt játék formájában viszontlátni – ehhez pedig azt az illetőt szemelte ki tettestársul, aki a Planetfallt megírta. Ekkor derült ki, hogy Steve ugyan külön-külön rajong az abszurd humorért és a sci-fiért is, imádja egyrészt a Monty Pythont és

Woody Allent, másrésről pedig Asimovot, Heinleint és Clarke-ot - de az élő legenda Douglas Adamset egyáltalán nem ismeri. A hiányosság extra gyors bepótlása után Steve és Douglas elkezdett dolgozni a játékon. Mivel Douglas egyébként is notórius határidőnemtartó volt, ráadásul az Útikalauz-trilógia negyedik darabja, a Viszlát és kösz a halakat! megírásával is éppen csúszott egy kicsit, a fejlesztés elég nyögvenyelősen haladt. Amikor már egy év késésben volt a játék, Steve repülőre ült, elutazott Douglashez Angliába, beköltözött hozzá, és addig nem volt hajlandó békén hagyni az író, míg el nem készültek a végső szöveggel. Ezek után pár hét alatt sikerült befejezni a játékot, amit a veterán kalandjátékosok máig minden idők legjobbjai között tartanak számon. Steve és Douglas szoros barátságba került a fejlesztés alatt, és nekiálltak a második rész, a Vendéglő a Világ Végén tervezésének – amiből aztán Douglas, illetve Steve különböző elfoglaltságai, majd az író halála miatt végül semmi sem valósult meg.

A Galaxis útikalauz-játék nem csak népszerű, de elképesztően nehéz is lett, az elakadt játékosoknak először telefonos forródrótot hoztak létre, később InvisiClues néven végigjátszás-könyvet (amiből sorozat lett a többi Infocom-játékhoz), amiben a fontosabb tippek jópofa módon láthatatlan tintával voltak nyomtatva, és csak a könyv mellé csomagolt spéci filttollal átsatírozva váltak láthatóvá. Mégsem ez, hanem az „Egyedül megoldottam a bábelhal puzzle-t, zseni vagyok!” feliratú póló lett igazi slágertermék a rajongók között.

A Galaxis Útikalauz egy csapásra sztárrá tette Steve-et (a játékból az akkori időkben csillagászatnak számító félmillió példány fogyott!), aki úgy gondolta, a beskatulyázás elkerülése végett egy komoly témákat feszegető játékba fog bele. Így született a Mind Forever Voyaging, amiben egy számítógépes program szerepében kellett megmentenünk a világot. A kritika ünnepelte a politikai üzenetet is hordozó játékot, de a játékosok nem fogadták túl lelkesen. A 35 ezer eladott példány egyértelmű jelzés volt: Steve Meretzky csak maradjon a vicces játékoknál!

Ennek megfelelően Steve visszaállt a humoros vonalra, ezúttal némi tabudöngető erotikával fűszerezve (egy évvel a stílust hivatalosan megteremtő Larry előtt); így született a súlyos botrányokat kavaró, ám tagadhatatlanul vicces és sikamlós Leather Goddesses of Phobos '86-ban. Az elmés történet a Földet meghódítani készülő nimfomán űrlakó csajokról szól, naná, hogy beindította a játékosok fantáziáját.

Egy rakás sikeres játék után az Infocom vezetői úgy döntöttek, meghódítják a felhasználói programok világát is, és belevágtak a Cornerstone nevű adatbázis-kezelő szoftver elkészítésébe. Mint utóbb kiderült, ez végzetes hiba volt, a fejlesztés mintegy 8 millió dollárt emésztett fel (a csapat éves nyeresége egymillió körül mozgott), és alig pár ezret sikerült eladni a kész termékből. A cég így a csőd szélére sodródott, ahol rögtön megjelent a jólelkű Activision, és '86 júniusában felvásárolta az Infocomot. Innentől már csak lefelé vezetett az út, a csapatra kényszerített feltételek és körülmények, a félkész játékok kiadása, a fejlesztési idők felére csökkentése, a legendásan igényes infocomos játékdobozok és ajándékok elhagyása, az elbaltázott marketing lassan de biztosan elűzték az összes legendás fejlesztőt a cégtől. Steve kitartott a végső összeomlásig, ami '89-ben, két nagyarányú létszámleépítés után jött el. Az utolsó időkben olyan ifjú titánokkal dolgozott együtt, mint Brian Moriarty (aki néhány év múlva a LucasArtsnál a Loom és a Dig írójaként vált híressé), vagy a később a Westwoodot megalapító Louis Castle-Brett Sperry páros.

Az Infocom Steve számára nem csak a világhírt hozta meg; itt ismerkedett össze későbbi feleségével, Bettyvel is, akivel (és két, mára már huszonéves fiukkal) máig boldogan él Bostonban. Mellesleg máig ő az egyetlen olyan tagja a legnevesebb sci-fi szerzőket tömörítő Science Fiction Writers of America írószövetségnek, akinek soha egyetlen könyve sem jelent meg – a játécai miatt nyert felvételt az előkelő társaságba.

A kalandozások kora

Az Infocom bezárása után Steve-nek nem igazán akaródzott lekötnie magát, és független játékdesignerként kalandozta be a játékvilágot, a szakma legnagyobbjaival együtt dolgozva. '93-ban Sid Meier felkérésére a MicroProse humoros kalandjátékának, a Rex Nebulának írta meg a sztoriját (ezzel a programmal mutatkozott be a játékvilágban Brian Reynolds, későbbi stratégia-félisten), néhány évvel később pedig a Blizzard szerződtette le a Warcraft Adventures fejlesztéséhez (ez a projekt, mint tudjuk, később félbeszakadt).

A nagy csapongás közben Steve vissza-visszatért egy infocomos menekültekből álló csapathoz, szigorúan külsősként, egy-egy játék erejéig. A cég a kalandjátékosok között hamar kultusz-státuszba emelkedett Legend Entertainment volt, ahol Steve a régi időkhöz hasonló, vidám kalandjátékokat gyártott sorozatban. Így született a Spellcasting sorozat: Earnie Eaglebreak a balfék mágustanonc pajzán kalandjai a varázslók egyetemén; mintha kereszteznénk a Harry Pottert a Forró Rágógumival. Aztán jött a Leather Goddesses folytatása, a Gas Pump Girls Meet the Pulsating Inconvenience from Planet X – a minden idők leghülyébb alcíme trófea örök nyertese. Végül a a Bard's Tale-szerű RPG-kaland keverék Superhero League of Hoboken. Később még kétszer tért vissza Steve a Legend-csapathoz, egyszer az Év Játéka címetek halmozó, Gyalog Galopp-szerű lovagtörténet, az Eric the Unready kedvéért, egyszer pedig a Frederic Pohl Átjáró című regénye alapján készülő sci-fi kaland, a Gateway megírásának erejéig.

Miután sem a céges munka, sem a szabadúszó életmód nem jött be igazán Steve-nek, egy választása maradt: saját céget alapítani. Ez lett a Boffo Games, ami természetesen továbbra is kalandjátékokra specializálódott – és mint utólag kiderült, a játéktörténelem egyik legpechesebb fejlesztőcsapatának mondhatta magát. Az első játékuk, a Hodj 'n' Podj a szokásos sci-fi + humor recept alapján készült, és határozottan kellemes darab volt – csak hogy a kiadó Media Vision félúton csődbe ment, a kiadási jogot átvevő Virgin pedig minden reklám nélkül, kelletlen kötelességként dobta piacra a játékot, ami a boltok tizedébe sem jutott el, és így nem kerülhetett el a bukást.

A második Boffo-játékra Steve a híres hollywoodi látványmesterrel, Ron Cobb-bal szövetkezett össze. Ron tervezett egy csomó idegen fajt a Csillagok háborújához, de részt vett az Aliens és a Vissza a jövőbe sorozatok látványvilágának megalkotásában is. Közös játékuk a Space Bar minden idők egyik legötletesebb és leggrandiózusabb kalandjátéka volt, amiben a főhős egy galaktikus nyomozó az empátia-telepátia készülék segítségével egy büntény gyanúsítottjainak az emlékeiben kalandozott, és tíz, egyenként 5-10 órás kalandjátékot játszott végig, mire a rejtély végére járt. A minijátékok fantasztikusan ötletesek voltak. Amikor például egy intelligens növény emlékeiben járt, a játékos nem tudott mozogni, egy rovarszerű lény szerepében apró

mozaikkockákként látta a világot, a látószervvel nem rendelkező idegennel játszva pedig csupán a hangokra és zörejekre támaszkodhatott. Aztán jött a már ismert menetrend: a kiadó Rocket Science csődbe ment, a jogokat olcsón megkaparintó új kiadó, ez esetben a Sega, nem törődött a játékkal. A végeredmény három év munka után egy villámgyorsan a süllyesztőbe kerülő, egyébként zseniális játék.

A kudarcok után Steve hivatalosan is halottnak nyilvánította a kalandjáték műfaját, és látványosan kivonult a hagyományos játékfejlesztés porondjáról. Először a THQ GameFX nevű mobiljátékos divíziójánál dolgozott, majd elszegődött a Worldwinner.com online játéktalhoz, ahol rövid úton 14 milliós látogatói bázist sikerült összehozni a játékaival. Legújabbán pedig a Floodgate Entertainmentnél tűnt fel. Ez a csapat a Looking Glass megszűnése után a legendás csapat nem Warren Spectorhoz igazolt tagjaiból jött létre, és a Neverwinter Nights kiegészítője után most valami igazi nagy durranáson dolgoznak. Kíváncsian várjuk, mi is ez, és hogyan tér vissza Steve Meretzky a reflektorfénybe.

XLV.

A visszajáró lélek: Jordan Mechner

„Sokan azt mondják, a film volt a XX. század meghatározó művészeti formája, a XXI. századé pedig a videojáték lesz. Nem tudom, így van-e, mindenesetre most éppen egy nagyon izgalmas időszak közepén vagyunk, amikor Hollywood és a játékipar egyre inkább egymás felé fordul. A játékok egyre jobban hasonlítanak a filmekre, a filmek pedig a játékokra – a Mátrixhoz hasonló összefonódásokról nem is beszélve. Persze nem biztos, hogy ez a jövő: a filmek és a játékok előtt is óriási lehetőségek állnak, ahol meg tudnak újulni anélkül, hogy egymást kéne másolniuk.”

Jordan Mechner 1960-ban született New Yorkban, tehát a közhiedelemmel ellentétben nem francia, hanem tősgyökeres amerikai. Gyerekként leginkább a festés-rajzolás, az animáció és a filmek érdekelték, így amikor 15 éves korában a szülei egy Apple II-es számítógéppel lepték meg, eleinte azt is egy érdekes rajzológépként használta. A kódolás trükkjeivel lassan barátkozott meg, programjait főként a rajzai, animációi megjelenítésének szolgálatába állította. De persze játékokat is írt a maga és a haverok szórakoztatására. A középiskola után a Yale elitegyetemre ment pszichológiát tanulni, de a programozást és játékírást megtartotta hobbinak; sőt, egy idő után azt vette észre, hogy több időt tölt az Apple II mellett, mint a tanulmányaival.

A semmiből a csúcsra

Az egyetem mellett Jordan addig-addig kísérletezgetett a számítógépes animációval, míg egy egész korrekt verekedős játék nem kerekedett a dologból. Mivel az egyetemen dramaturgiát és egyéb filmes tudományokat is tanult, Jordan innen ellesett trükköket is beépített a Karaketa nevet kapott programba: a játék sztorit kapott, átvezető jeleneteket, és filmszerű vágásokkal, mozgó kameranézetből bemutatott harcokat. Jordannek eleinte esze ágában sem volt a játékát kereskedelmi forgalomba hozni, egyik egyetemi csoporttársa beszélte rá, hogy keressen meg vele egy kiadót. A többi, ahogy mondani szokták, már történelem: a Broderbund csapott le a játékra, és tarolta le a több mint félmillió példányos eladásával a verekedős játékok piacát.

Jordant nem szédítette meg a pénz és a hírnév, hiába unszolta a kiadó, előbb befejezte az egyetemet, és csak utána vágott bele következő játékába. A Karateka technikai alapjait felhasználva ezúttal az Ezeregyéjszaka meséinek világába vitt a történet. A verekedős alapok egyre inkább elsikkadtak, helyükre az ügyességi elemek, a felfedezés, és csapdák kikerülése lépett. A játék legerősebb eleme ezúttal is a karakteranimáció volt: Jordan az öccsét filmezte le és ültette át a mozgását képkockáról képkockára a programba, sosem látott módon élethű

mozgást létrehozva ezzel. Mindezek mellé elképesztően nehéz játékmenet, és máig emlékezetes játékoszivatások (máig legendás a feje tetejére forduló kép, ami után a legtöbb játékos felfordított monitorral küzdött tovább) társultak, és röpké négy évnyi munka után össze is állt az akció-kalandjátékok egyik első klasszikusa, a Tomb Raider ősatya, a Prince of Persia. A siker nem is maradt el, a játékból több mint kétmillió fogyott világszerte, és minden létező díjat bezsebelt.

A kiadó természetesen folytatást követelt, de Jordan ünnepest designerként az egész játékvilág őszinte megdöbbenésére úgy határozott, hanyagolja a játékokat, és visszaül az iskolapadba. Újra New Yorkba költözött és elvégezte a NYU filmes főiskolát. Az iskola mellett – hogy a kecske is jóllakjon, és a káposzta is megmaradjon – részt vett a Prince of Persia 2 fejlesztésében is. A játék ugyan nem sokat tett hozzá a bevált formulához (még szebb grafika, még trükkösebb pályák, de semmi nagy újdonság), de azért '93-ban menetrendszerűen elvitte az év akciójátékának címét – és el is kelt több mint egymillió példányban.

Miután vizsgafilmje, a Waiting for Dark (dokumentumfilm Havanna nyomortelepeiről) learatta vagy fél tucat filmfesztivál nagydíjait, a reménytelen ifjú filmes újra teljes figyelmével a játékok felé fordult.

Az utolsó expressz

'93-ban Jordan úgy döntött, az ő filmes tapasztalata és a játékok mögött álló technika is elért arra a szintre, hogy egy moziszerű kalandjáték formájában meséljen el egy történetet. Ez volt a Last Express, aminek kedvéért Jordan külön fejlesztőcéget alapított, a Smoking Can Productionst. A Londoni randevú című Hitchcock-film által inspirált történet az Orient-expresszen játszódott, 1914. július 24 és 27 között – vagyis amikor a vonat elindult Párizsból, még béke van, de mire megérkezik Isztambulba, már kitör az első világháború. A játékosnak természetesen egy bonyolult gyilkossági ügyet kellett kinyomoznia a száguldó vonaton.

A Last Express egyedi, festményszerű grafikát kapott – egészen pontosan az 1880-as években, Franciaországból indult Art Nouveau stílust próbálta, határozottan jó eredménnyel, a monitorra ültetni. A játékmenet is újított a megszokott formulákon: egyrészt minden problémára több (esetenként tucatnyi) megoldást kínált, amelyek mind másképp befolyásolták az elkövetkező eseményeket, és a játék végkifejletét. Másrészt a játék időre ment – ha a játékos a két megálló között eltelt idő alatt nem oldotta meg a rejtély aktuális részét, nem nyerhette meg a játékot, nem leplezhette le a gyilkost. A hatalmas költségvetéssel (5 millió dollár – ma sem kevés, de az akkori időkben csillagászati összegnek számított), négy év alatt elkészült játéktól a sajtó egy emberként ájult el: az évtized játékának, minden idők legjobb kalandjátékának nevezték. De a boltokban csúfosan leszerepelt, az évtized egyik legcsúfosabb és legérthetlenebb bukását produkálta.

A csalódás után Jordan visszamenekült a mozi világába, és a Los Angeles-i Dodgers stadion építéskor, az '50-es években lebontott, főleg mexikóiak által lakott szegénynegyed történetéről készített dokumentumfilmet, Chavez Ravine címen. A két és fél évig húzódó forgatás közben elvállalt egy kreatív konzultánsi szerepet a Prince of Persia 3D-ben – ez gyakorlatilag annyit

jelentett, hogy némi pénzért a nevét adta a projekthez, és engedélyezte a szellemi tulajdonát képező karakterek és háttérvilág felhasználását (a Prince of Persia címmel ellentétben ugyanis ezek a jogok mai napig Jordannél vannak). A Persia 3D kiábrándítóan közepes Tomb Raider klónnak bizonyult, és meg is bukott csúnyán, a Chavez Ravine viszont egy sor díjat nyert.

A Herceg visszatér

2001-ben a Prince of Persia jogok új tulajdonosa (a Broderbund ugyanis csődbe ment) kereste meg Jordant egy újabb folytatás ötletével. Jordannek eleinte nemigen fűlött a foga a dologhoz. Nem akard egy újabb Persia 3D-t, és az sem tetszett neki különösebben, amit a kanadai fejlesztőcsapat addig produkált. A Ubisoft producere, Yannis Mallat végül lyukat beszélt Jordan hasába, aki belement az új játékba, azzal a feltétellel, hogy most nemcsak a nevét adja, de aktívan közre is működik a fejlesztésben. A teljes fejlesztőcsapatot lecserélték, az addigi munkát a kukába dobták, és a játék magjaként létrehozta egy olyan animációs rendszert, ami úgy emelkedett ki az átlagjátékok közül, mint az első Persia a maga idején. Mallat ötlete nyomán került be a játékba az idő manipulálásának lehetősége, ami köré Jordan az egész sztorit és játékmenetet felépítette. A Sands of Time alcímet kapott játék fejlesztése nem ment zökkenőmentesen, a határidők tartása végett a játék közel egyharmadát ki kellett vágniuk. Kétszer cseréltek engine-t: Unreallel indultak, aztán a Beyond Good and Evil motorjára tértek át, végül a Ubisoft kínai részlegének saját fejlesztésű motorja lett a végső megoldás. De a végeredmény minden szenvedést megért, 2003 legnagyobb meglepetése, és legjobb akciójátéka lett a szemtelenül fiatal csapat (csak Jordan és egy grafikus volt 30 felett az 50-fős társaságból) munkája. A több millió eladott példány pedig nagy szerepet játszott abban, hogy a Ubisoft mára a legjelentősebb játékkidők közé küzdötte fel magát.

Film? Játék? Mindkettő?

A Sands of Time hatalmas sikere után a tavalyi Persia-epizódban (és a nemrég megjelent The Two Thronesban) Jordan neve már csak a külön köszönet címszó alatt szerepel. Hősünk ugyanis ismét visszatért a filmekhez, és éppen a készülő Prince of Persia mozi forgatókönyvét írja a Disney és Jerry Bruckheimer, a híres hollywoodi producer számára. A filmet a Karib-tenger kalózái stábja fogja készíteni, a forgatás előreláthatólag jövőre kezdődik. Emellett egy Mechner-féle tévésorozatról és képregényről is puszognak a jól értesültek – és persze a Ubisoft is számít Jordanre, hogy közösen kitalálják, mihez kezdjen magával a Herceg a Two Thronesszal lezáruló trilógia után.

XLVI.

A totális játékos:

Tim Ansell

„Tim a végletekig korrekt, igazi úriember, emellett mindent tud a játékfejlesztésről, folyton az újítást, a kihívást keresi a projektjeinkben; ráadásul még humora is van – és ezt tényleg nem csak azért mondom, mert éppen egy láncfűrész tart a térdemhez!” (a Creative Assembly egyik munkatársa)

Timothy Ansell Londonban született 1964-ben. Ahogy azt a játékfejlesztő-legendák többségénél megszokhattuk, programozónak készült, de miután nem gyógyult ki a középiskolás korban menetrendszerűen elkapott videojáték-mániából, már az egyetemi évek alatt azon vette észre magát, hogy játékprogramok írásából él, még hozzá nem is rosszul. A nyolcvanas évek ősgépeire, a világszerte sikeres ZX Spectrumra, és az Anglián kívül szinte teljesen ismeretlen Amstrad CPC-re készített játékeinak listája hosszú és tartalmas, mint egy csecsemőotthon mosodaszámlája – igaz, ezek a játékcímek ma már a legelvetemültebb retro-rajongónak se mondanak semmit. '85-ben Tim a mára már megszűnt Psygnosis cégnél vállalt munkát, ahol az FMTowns nevű, a Fujitsuval közösen fejlesztett, de végül soha meg nem jelent konzol tervezésében és a gép operációs rendszerének megírásában vett részt. Miután a projektet félbeszakították, Tim úgy döntött, saját fejlesztőcsapatot alakít. Így született meg '87 augusztusában a sussexi bázisú Creative Assembly, 7 fővel, határtalan lelkesedéssel, és Tim psygnosisos múltjának köszönhetően remek kapcsolatokkal.

A csapat első munkái sikerjátékok PC-s átíratok voltak; így már rögtön az első játékaik garantáltan hatalmas elvárások, és nem kisebb siker elé néztek. Tim és társai keze nyomán költözött PC-re Geoff Crammond legendás Stunt Car Raverje, a korabeli akciójátékok döbbenetes grafikájú királya, a Shadow of the Beast, vagy a shoot'em up kategória olyan nagyjai, mint a Baal és a Blood Money.

Portból sport

Tim csapata egy idő után szép hírnévre tett szert a játékiparban, mint a PC-s konverziók specialistája – mellékesen pedig stabil anyagi háttérrel épített a cégnek a sok átírat. Ideje volt továbblépni, és valami olyan munkát keresni, ahol felhasználhatták a portolással szerzett tapasztalatot, de saját ötletet, kreativitást is hozzátehetek. Ehhez az Electronic Arts adta meg az ideális alapot: a feladat a konzolon nagy sikert arató FIFA Soccer legelső változatának PC-re ültetése volt 1994-ben, plusz egy új, a sportjátékok világában még sosem látott trükk, a

dinamikus, adott helyzettől függően változó audiokommentár elkészítése az extra, csak CD-n megjelenő változathoz. A mai sportprogramokban már alapnak számító kunszt beépítése kemény feladatnak bizonyult, de Timék megoldották a dolgot; a BBC veterán sportriportere, Tony Gubba közreműködésével készült kommentárnak nagy szerepe volt abban, hogy a FIFA-sorozat szinte klasszikussá, a focirajongók kedvencévé vált.

Az EA a siker után a szokásos módszerével szerette volna beolvasztani a belsős stúdiói egyikébe a Creative Assemblyt, de Tim ellenállt a kísértésnek, és ragaszkodott hozzá, hogy a csapat független maradjon. A kiadó nem igazán tudott mit kezdeni a helyzettel, nem voltak hozzászokva, hogy valaki nem fogadja el a pénzüket. Az EA mindenképpen közel akart maradni a stúdióhoz, így újabb és újabb sportjáték-projekteket bízott Timékre. A foci mellett olyan újabb tipikus brit sportok kerültek terítékre a sussexi főhadiszálláson, mint a rögbi vagy a krikett (EA Sports Rugby, illetve Cricket World Cup epizódok). Aztán, ki tudja hogyan, a csapat a kiadón belül az EA South Asia Pacific divízió, magyarán az ausztrál iroda szárnyai alá került. Az új gazda kiemelt figyelmet fordított Tim csapatára, és a kontinens legnépszerűbb sportágát, az ausztrál focit (az amerikai focitól csupán néhány részletben különböző, rögbiszerű játék) feldolgozó játék készítésével bízta meg a srácokat. Ennek a fele se tréfa – gondolta Tim, és miután a Creative Assembly irodáinak százmérföldes körzetében senki nem ismerte az ausztrál foci szabályait, helyben, Brisbane városában megalapította a CA Australia stúdiót, ami aztán helyi szinten óriási sikereket aratott az AFL liga küzdelmeit feldolgozó játékaival.

A sportjátékok futószalaggyártása sok pozitívummal járt: a csapat tovább erősödött anyagilag, létszámban és tapasztalatban; összehoztak egy ütős 3D grafikus motort; azonban a csapat lassan belefásult ebbe a stílusba is, és Tim végre valami olyasmit akart alkotni, amivel ő maga is szívesen játszana.

A totális háború

Ez a valami pedig egy vérbeli történelmi stratégiai játék volt. Az egyre gyorsabb, akciódúsabb RTS-ek korában megjelenő Shogun (2000 nyarat írtuk ekkor) hirtelen visszahozta az átfogó stratégiai gondolkodás, a gondos hadseregépítés szükségességét a műfajba – amellet hogy az addig szinte teljesen kihasználatlan morál szerepét is a középpontba állította. Az anarchiába süllyedő Japán feletti uralomért, és a sóguni címért harcoló hadurak két szinten küzdöttek egymással: egy körökre osztott, társasjátékszerű felületen mentek a nagyobb hadmozdulatok és a háterszág menedzselése, a csaták pedig valós időben, 3D-ben az adott terepen. Ez a recept később az egész Total War sorozat védjegyévé vált.

A Shogun a maga műfajában szép sikert aratott eladásokat tekintve, a kritika pedig egyöntetűen hasra volt esve előtte, a stratégia műfaj újjászületéséről, és új klasszikus születéséről cikkeztek – és tulajdonképpen nem is jártak messze az igazságtól. De már csak a stílusából fakadóan sem tudott annyi pénzt hozni a konyhára, mint a csapat addigi profiljának tekintett sportjátékok. Azért sem, mert csak PC-n lehetett megvalósítani, ellentétben például egy sokplatformos focijátékkal. Az EA szerette volna, ha a Creative Assembly visszaáll a sportjátékokra, ám Timnek esze ágában sem volt otthagyni a stratégiákat, és a hamar felduzzadó Shogun-rajongótábort. Kompromisszumos megoldásként született egy kiegészítő a Shogunhoz, a 2001 nyár végén

megjelenő remek Mongol Invasion, amelyben Kublaj kán XIII. századi, a japán szigetek meghódítására törő hadjáratát játszhattuk le tetszőleges oldalról. Ezen az EA tesztelhette az online terjesztést: Amerikában kizárólag az ea.com-ról lehetett megrendelni, igen baráti, 15 dolláros áron. Ez azonban csak elodázni tudta a szakítást – miután mindkét fél ragaszkodott a maga terveihez, Tim úgy döntött, inkább új kiadót keres a csapatnak, amit hamarosan meg is talált az Activision képében.

Az új kiadónál a csapat bemutatkozó játéka természetesen a következő Total War volt. Tim nem vállalt sok kockázatot: áttemelte a rengeteg csiszoláson, javításon átesett Shogunt a középkori Európába. Érdekes módon az így született Medieval 2002 nyarán sokkal nagyobb sikert aratott, mint elődje, a PC Gamer például egyenesen minden idők legjobb játékának választotta a Deus Ex és a Half-Life előtt. Az eladási adatok is lepipálták a Shogunét. Egy gyors kiegészítő, a Viking Invasion után az időközben 70 főre hízott Creative Assembly máris belevágott addigi legnagyobb munkájába, a Total War sorozatot megújító Rome-ba. A csatákat végre 3D-ben, fantasztikusan látványosan bemutató, és több ezer főre növelő, tucatnyi játszható népet és szinte megszámlálhatatlan harci egységet felvonultató, a birodalom menedzselését is a játékosra bízó Rome feltette a koronát a Total War sorozatra – sokan a máig készült legjobb stratégiai játéknak tartják.

Big in Japan

Csaknem tíz évvel azután, hogy Tim elutasította az EA felvásárlási ajánlatát, 2005 márciusában az egész világot meglepve az egykori konzolgyártó óriás, a japán SEGA bejelentette, hogy megvette a Creative Assemblyt. Az árról, és Tim pálfordulásának indokairól semmit nem mondtak a sajtóközlemények – mindenesetre a jólétesültek 30 millió dollárról suttoztak, ami egyszerre válasz az első, és magyarázat a második kérdésre. Hogy mi, játékosok jól jártunk-e a felvásárlással, rejtély. A Rome menetrendszerűen érkező kiegészítője, az év legjobb kiegészítőjének választott Barbarian Invasion derűlátásra ad okot – ellenben a kiadó kérésére bevállalt konzolos történelmi akciójáték, a Spartan Total Warrior elég siralmasra sikeredett. Hogy mit hoz a jövő, egyelőre kérdéses, mindenesetre minden jel arra utal, hogy a két CA-stúdióból az egyik konzolos vonalon fog tovább haladni, a másik pedig folytatja a Total War sorozat hagyományát. Reméljük, tartják a fiúk a két-háromévenkénti megjelenés ritmusát, és legkésőbb az idei E3-on kiderül, melyik századok háborúiba vezeti el a stratégia-rajongókat az új epizód. A pletykák a napóleoni korról szólnak.

XLVII.

Az utolsó nindzsa:

Mark Cale

„Az a helyzet, hogy a Ninja 4 a tervek szerint egyszerűen olyan fokon fejlettebb és látványosabb minden eddigi akciójátéknál, hogy jelenleg egyszerűen nem létezik olyan játéklplatform, ami ezt technikailag képes lenne megvalósítani. Mivel nem akarunk kompromisszumokat kötni, inkább megvárjuk, hogy a hardver utolérje a képzeletünket és a terveinket.”

Mark Cale 1963-ban született Manchesterben. Éppen abban az időszakban nőtt fel, amikor a számítástechnika, az elektronikus játékok, illetve a Bruce Lee-filmekkel fémjelzett harcművészet-divat végigsöpört a nyugati világon. A jó eszű, technikai érdeklődésű Mark gyermekkorára így a keleti kultúra és a játéktermék bővületében telt. A második generációs otthoni hobbigepek (ZX Spectrum, C64) éppen akkor kezdtek meg hódításukat Európában, amikor Mark főiskolára ment Londonban, és ez eléggé keresztbe tett hősünk tanulmányainak – viszont alaposan kitanulta a masinák programozásának titkait. Végül valahogy csak sikerült befejeznie az iskolát, de hogy Mark miként képzelte el a jövőjét, azt jól mutatja, hogy még mielőtt megkapta volna a diplomáját, megalapította két cimborájával saját játékfejlesztő stúdióját, a System 3-at.

A System 3 első termékei (a Death Star Interceptor '84-ben, és a Twister '85-ben) egyszerű lövöldözős játékok voltak, és szinte nyom nélkül tűntek el a süllyesztőben – viszont súlyos botrányt kavart hogy utóbbi játékot félmeztelen hölgyekkel reklámozták a londoni PCW játékshow-n, ki is tiltották őket a rendezvényről örökre. Mark a harmadik játékaival tört be igazán a játékpiacon. Az ötlet a harcművészetek szeretetéből kifolyólag elég egyértelmű volt: egy verekedős játék nagyjából a hagyományos karate körítésével, mozdulataival, egzotikus helyszíneken. A kor legélvezetesebb verekedős játéka így született meg, az International Karate, lett az első európai játék, ami Amerikában az eladási sikerlista élére került (aztán 12 hétig ott is maradt), és másfél millió példánnyal új eladási rekordot állított fel.

Az International Karate ürügyén tört ki a nyolcvanas évek közepén a játékipar egyik első jogi háborúskodása. A Data East kiadó beperelte a System 3-at, mondván, a játékukat az ő Karate Champ című verekedős játékukról lopták - és valóban, elég szembeszökők voltak a hasonlóságok. A per több mint egy évig elhúzódott; vagy fél évig ment csak azon a huzavona, hogy európai vagy amerikai bíróság tárgyalja az ügyet. Időközben az ausztrál Melbourne House kiadó is beszállt a buliba, azt bizonygatva, hogy az IK valójában az ő Way of the Exploding Fistjük koppintása. A bíróság végül mindkét ügyben a System 3 javára döntött: a karate az

karate, és senki nem sajátíthatja ki a harcművészetet a saját játéka számára. Ezt a döntést a precedensekre alapuló amerikai jogban azóta is sokszor idézik hasonló esetekben.

Az IK sikere után Mark egyértelmű irányba fejlesztette tovább a játékot – valójában az a csoda, hogy ez addig senkinek nem jutott eszébe. A statikus helyszíneken zajló, élvezetes harcokat ötvözte az akkoriban “mászkálós játék” néven ismert műfajjal, így a reflexpróbáló verekedéseket a felfedezés izgalmával, az új fegyverek, életerőcsomagok felszedésének lehetőségével, ugrálós ügyességi részekkel dobta fel. 1987-ben megszületett a legenda, a Last Ninja, aminek hatása máig érződik az akció-kalandjátékokon - valójában a Tomb Raider sem más, mint egy női főhőssel és 3D-s megvalósítással feldobott, kifényezett Last Ninja-klón. A Távolságra helyezett történetben egy nindzsával (az utolsóval!) kellett hat hatalmas szinten átvágni magunkat, a kor legszebb grafikája és legjobb zenéi mellett. A siker hatalmas volt, csak Európában 750 ezer példány fogyott a C64-es verzióból, később a más géptípusokra átírt változatokkal, világszerte ez a szám elérte a kétmilliót is.

Folytassa, nindzsa!

A két hatalmas siker természetesen folytatásért kiáltott, és Mark nem is volt rest újabb bőrt lehúzni a rókáról. Az International Karate + tulajdonképpen alig hozott újdonságot (bár az egy a kettő elleni küzdelmek máig emlékeztetnek), de ez sem állta útját az újabb bombasikernek; később minden idők legsikeresebb verekedős játéka, a Street Fighter 2 japán fejlesztői bevallották, hogy az IK+ inspirálta őket a játékuk elkészítésére.

A Last Ninja 2 több szempontból is a nyolcvanas évek Half-Life 2-jének tekinthető. Az elsőpró sikerű előd után elképesztő várakozás övezte, és a megjelenését vagy fél tucatszor elhalasztották (a Zzap! magazin már '88 augusztusában tesztelte, de csak novemberben került a boltokba – ismerős helyzet?). A dolgot tovább bonyolította, hogy a dobozba a játék mellé egy műanyag shuriken és egy ninjamaszk is volt csomagolva – ami miatt több brit játékbolt nem volt hajlandó árusítani. A történet vége természetesen happy end, az utolsó nindzsa modern kori New Yorkba helyezett kalandjai osztatlan sikert arattak, a játék minden eladási rekordot megdöntött C64-en: 2 millió 200 ezernél állt meg a számláló.

Mark nem akart belefásulni a folytatások vég nélküli készítésébe, és mivel a nyolcvanas évek végi játékvilágban ezt még megtehetette, félretette az IK-t és az utolsó nindzsát, és nekiállt kísérletezni a különféle játéktípusokban. Az International Karate trónfosztójaként készült a zseniális, ám érthetetlenül elfeledett Bangkok Knights, amiben briliáns programozói bravúrok lehetővé tették, hogy olyan méretű, fantasztikusan kidolgozott ellenfelek estek egymásnak a ringben, amire a gép elvileg nem is lett volna képes. A játékmenetben is akadt merész újítás: az egyes harcosok nem ugyanolyan tulajdonságokkal bírtak, és mindegyiknek volt valami speciális, csak rá jellemző manővere – ez persze ma már alap minden verekedős játékban, de a Bangkok Knights volt az első, ami alkalmazta. Még a stílusban hagyományosan az otthoni gépek előtt járó játékkermi gépekben sem volt addig ilyesmi.

Cale nemcsak játékmenet terén talált ki olyan újdonságokat, amiket máig másolnak a játékfejlesztők, de a marketingben is voltak klasszikus húzásai. A Last Ninja 2 mellé csomagolt

shurikenről már volt szó, a pálmát azonban a Bangkok Knights felvezetése viszi el. A játék megjelenése előtt egy hónappal ugyanis Mark az összes jelentősebb brit játéklap szerkesztőit elvitte egy thaiföldi nyaralásra, ahol minden este thaibox-arénákba vitte őket, hogy „szokják a Bangkok Knights hangulatát”. Hogy, hogy nem, a játékkal ezek után soha nem látott méretű cikkekben foglalkoztak a lapok és a lelkesedő kritikák egymást licitálták felül a dicsérő jelzőkben. A játék aztán ettől függetlenül megbukott, talán a stílusban szokatlanul lassú játékmenete miatt.

A Vendettával és a Turbo Charge-dzal Mark az újrahasznosítás iskolapéldáit mutatta be a játékiparnak (ezzel is divatot teremtve): először is fogta a Last Ninja 2 kódját, átrajzolta a pályákat és a szereplőket, majd a pályák közé betett egy-egy egyszerű autóversenyes részt – így született meg a Vendetta. Ezek után fogta az említett autóversenyes részeket, készített hozzájuk pár új pályát és autót, majd kiadta újra az egészet Turbo Charge néven, és újra hatalmas sikert aratott vele.

Úgy tűnt, Cale képtelen hibázni: '89-ben először a Myth-tel aratott le 22 Év Játéka címet; remek Last Ninja szerű akció-kaland volt különféle mitológiai helyszíneken – külön érdekessége volt, hogy az amerikai verzióban kicserélték a főhőst és a címet, majd Conan néven dobták piacra. Majd bejelentette, hogy elkészíti a Last Ninja trilógia lezáró darabját. A Last Ninja 3 ugyan lekéste a C64 aranykorát ('91-ben jelent meg), és így anyagilag nem is tudta megismételni az elődök sikerét, de egyértelműen a legjobb, legkiforrottabb darab volt a sorozatban. A C64 lehetőségeit a végletekig kihasználó játék jobban nézett ki, mint bármi a gépen, még igazi, filmszerű intro mozija is volt. Játékmenetében pedig ügyességi és logikai részekkel dobta fel a szokásos, harcra épülő sémát. Plusz bevezette a bushido, a japán becsületkódex szabályait: a játék büntette, ha elmenekültünk egy harcból, és jutalmazta, ha fegyvertelenül, vagy az ellenféllel azonos fegyverzettel, egyenlő esélyekkel küzdöttük.

A visszatérésre várva

A C64 korának hanyatlásával a System 3 felett is beborult az ég – a csapat képtelen volt igazán átállni a 16-bites gépekre. Eleinte még erőltették a már döglött C64-re való fejlesztést. A rajzfilmszerű Flimbo's Quest szakított az erőszakos nindzsás-karatés hagyományokkal, és igazán aranyos kis ugrabugra ügyességi játék lett, a sajtó istenítette, de már egyszerűen nem volt elég aktív C64-tulaj, hogy megvegye. A további amigás játékok (Fuzzball, Super Putty) is ezt a vonalat próbálták továbbvinni, vajmi kevés sikerrel.

Amikor eljött a PC-k kora a kilencvenes évek közepén, Mark még annyira sem tudott lépést tartani a korrallal, mint az amigás játékok esetében. Egyetlen PC-s játéka, a Mob Rule (humoros építkezős játék) ugyan a jó sajtóvisszhangnak köszönhetően az eladási listák élén debütált, de aztán gyorsan eltűnt a süllyesztőben. A sikertelen System 3 felbomlott, Mark pedig hosszú évekre eltűnt a nyilvánosság elől. A céget aztán Studio 3 néven 2000-ben indította újra – és ezzel elindította a játékipar egyik legszakállasabb pletykáját: a Last Ninja 4 legendáját. Hősünk nagyjából félévente nyilatkozik egy merészet a játékról (pár éve még képeket is mutogatott, ma már azokat se nagyon), és ezzel tovább táplálja a rajongótábor lelkesedését. Hogy létezik-e egyáltalán a Last Ninja 4 projekt bármilyen szinten is, rejtély – mindenesetre Mark mostanság a

Play It nevű, mobiljátékokkal foglalkozó kiadó/fejlesztő cég élén tűnt fel, régi Commodore-klasszikusokat írnak át telefonokra; egyik legnagyobb sikerük éppen az International Karate volt. Ez nem éppen biztató jel az utolsó nindzsa utolsó utáni eljövételét váróknak.

XLVIII.

A francia forradalmár: Michel Ancel

„Hatalmas tévedés, hogy egy játékban nem lehet egyszerre jó a sztori és szabad a játékmenet! A sztori azért kell egy játékba, hogy a játékosnak megadja az illúziót, hogy oka, értelme van annak, amit tesz. A szabad játékmenet pedig annak azt az érzést adja meg neki, hogy bármit megtehet, ami csak eszébe jut. Valójában egyszerű a dolog: a sztori főbb csomópontjaihoz kell csak ragaszkodni, és megadni a játékosnak a lehetőséget, hogy kedve szerint jusson el ezekhez.”

Michel Ancel 1972-ben született Monacóban. A családja még kiskorában Marseille-be költözött, Michel itt nőtt fel. Élénk fantáziájú, fantasztikus kezűgyességgel megáldott, kreatív, lázadó természetű gyerek volt, iskolába járni nemigen szeretett, annál inkább lelkesedett a videojátékokért és a rajzolásért. Már a középiskola mellett (alkalmanként helyett) elkezdett szabadúszó grafikusként bedolgozni: debütáló munkája 15 éves korában a Mechanic Warriors című C64-es akciójáték volt a Lankhor nevű francia kiadó számára. Ők később autósjáték-specialisták lettek, majd beolvadtak az Eidosba. 17 éves volt, amikor felvették a Ubisofthoz teljes munkaidős grafikusként – az érettségét így az Intruder és a The Teller című kalandjátékok grafikai munkálatai közben tette le.

A végtagok nélküli hős

Michel igen tehetségesnek, és szinte végtelen munkabírásúnak bizonyult, azonban nem tudta megállni, hogy a grafikai feladatokon felül bele ne dumáljon folyton a játékmenetbe is. A főnökei ezt egy ideig túrték, majd mindenki őszinte meglepetésére nem rúgták ki az izgága ifjoncot, hanem adtak neki egy saját játékot, ahol kiélheti a kreativitását. Ancel társakat is kapott, két hozzá hasonló ifjú titánt: Frédéric Houde designert, aki a mai napig Michel első számú tettestársa az összes játékában, valamint Yannis Mallat producert, aki tíz évvel később a Prince of Persia csapat vezetőjeként érte el a világhírt.

Michel első igazi saját játékával az ugrabugráló platformjátékok műfaját vette célba: a Rayman névre keresztelt játékban minden benne volt, ami a stílus nagy öregjében, a Marioban, sőt annál sokkal többet is: rengeteg speciális képesség, segítőtársak, trükkös főellenségek. A grafika és a hangulat pedig fennen hirdette a tipikusan francia „a stílus mindenképp felett” mottót. A kéz és láb nélküli hős eredetileg azért lett ilyen, mert így könnyebb volt animálni, de annyira megtetszett a csapatnak, hogy ilyenek hagyták. Rayman kalandjain a kis csapat három évig dolgozott, a játék először '95-ben Atari Jaguarra jelent meg, de a világhírt csak egy évvel később a Playstation- és

Sega Saturn-verziók hozták el. A CD tárolókapacitását kihasználva a Rayman messze látványosabb és változatosabb lehetett, mint vetélytársai, és egyben új kihívásokat is hozott: a Raymanben szembesült először az egyszeri fejlesztő azzal, hogy az audio trackről játszott zene a lassú elérés miatt elcsúszik az animációtól.

A Ubisoft hamarjában rá is állt a Rayman-nagyüzemre, futószalagon készültek a különféle újrakidások és extra változatok (Rayman Arena, Rush, Revolution, Forever, Collector). Nem maradhatott el az igazi folytatás sem. A Rayman 2: The Great Escape 3D-be emelte a platformjátékokat, ezzel egy csapásra forradalmasítva a stílust, és nagyjából tökélyre fejlesztve mindent, ami egy ilyen stílusú játékba kell: stílusos világ, állandó új kihívások, emlékezetes szereplők. Rayman végleg minden idők kedvenc játékhősei közé került, kalandjaiból összesen több mint 9 milliót adtak el a mai napig.

Jó és gonosz között

Michel hat évet áldozott az életéből a Rayman két részére, és gyakorlatilag eközben lett felnőtt (19 volt, amikor az első részbe belevágott, és 26, amikor a második a boltokba került). Így érthető is, hogy a harmadik rész helyett már valami mást, újat szeretett volna alkotni. A Rayman 3 ettől függetlenül elkészült, és szolid sikert is aratott, de további részekről egyelőre nincs szó. Hősünk először átmeneti megoldásként a Tonic Trouble című platformjátékon dolgozott, majd újra szabad kezet, és minden eddiginél nagyobb csapatot (30 embert) kapott az új, saját ötletén alapuló játékához.

Az új projekt, a Beyond Good and Evil eredetileg szintén platformjátéknak indult, de aztán annyira extrátnak sikerült bepakolni, hogy messze túllépett a műfaj határain. Jade, a játék újságíró főhőse egy hatalmas, minden ízében kidolgozott világban kalandozott teljesen szabadon, minijátéktól minijátékig vándorolva, rengeteg kalandjátékos elemmel szembesülve. Bár aranyos beszélő állatok és hasonlók övezték útját, az elnyomó hatalom ellen küzdő hősnő története határozottan nem gyerekeknek szólt, és olyan érzelmi töltést hordozott, amit ritkán látunk játékban. A fényképezés minijátéka, a járművek használata, és a teljesen szabad játékmenet új klasszikussá avatta a játékot - legalábbis azon kevesek szemében, akik hajlandóak voltak kipróbálni. Érthetetlen módon ugyanis a BG&E anyagilag óriásit bukott, mindössze 40 ezer darab fogyott el belőle, amikor a kiadó arra kényszerült, hogy egy huszárvágással lefelezzék a játék árát; de ez sem segített. A sajtó a kezdeti lelkesítő kritikák után hamar ráakasztotta a „minden idők legjobb játéka, amivel a kutya sem játszott” címkét, és a szűk, de annál lelkesebb rajongói körön kívül mindenki el is felejtette Jade-et és kalandjait.

Az óriásmajom és a jövő

A Beyond Good and Evil nemcsak az újságíróknak tetszett: Peter Jackson lelkesedve nyilatkozott a játékról, hogy mennyire megfogta őt, és mennyit játszott vele a Gyűrűk ura forgatása közben. A szép szavakat tett is követte: a sztárrendező megkereste Michelt azzal az ötlettel, hogy készítsék el közösen következő filmje, a King Kong játékfeldolgozását. A munka nem ment zökkenőmentesen, hiszen a forgatást övező nagy titoktartás miatt Ancel és a

fejlesztőcsapat nem láthatta a filmet (!) egészen a díszbemutatóig, amikor a játék már sokszorosítás alatt állt. A csapat így csupán Jackson instrukcióira támaszkodhatott a játék megtervezésekor. Bár a film körüli nagy felhajtás miatt a kasszasiker borítékolható volt (legalábbis mindenki ezt gondolta – aztán, bár aránylag sikeresek lettek, mind a játék, mind a mozi eredményei elmaradtak a várakozástól), Michel a King Kongba is megpróbált minél több ötletet belevinni. Mivel a szabad játékmenet a kötött sztori miatt nem igazán jöhetett szóba, hősünk az érzelmi töltésre, és a változatosságra fókuszált. Az olyan apróságok, mint a kezelőfelület eltüntetése, illetve a változó perspektíva (a főhős Jacket first person nézetből irányítja a játékos, míg Kongot külső kameraállásból követi – így még hangsúlyosabb lesz, hogy az ember milyen kicsi és sebezhető, az óriásmajom pedig milyen hatalmas és erős) remekül beváltak. A King Kong minden idők egyik legjobb és lehangulatósabb filmfeldolgozásaként vonult be a játékok nagykönyvébe.

Michel már a King Kong előtt megszelleztette, hogy nagyon szívesen elkészítené a Beyond Good and Evil második és harmadik részét. Bár az eladási adatok igencsak megkérdőjelezik a folytatások életképességét, és a King Kong sem lett akkora siker, ami után Michel jutalomjátékot kérhetne a kiadótól, hősünk nem adja fel, és így érvel: „Miért járnak az emberek a McDonaldsba, amikor ugyanannyi pénzért sokkal jobb ételt is kaphatnának? Azért, mert egyszerűen nem tudnak a szomszéd utcában levő remek étteremről, sőt nem is nagyon keresgélnek ilyen éttermek után, mert megfelel nekik a már meglevő, megszokott gyorskaja. Hasonló a helyzet a játékoknál is: ma már, ha nincs egy jól bejáratott, közismert márkanéved, lehet bármilyen jó a játékod, jó eséllyel meg fog bukni, mert nem fogja az embereket érdekelni. Nem fogják kipróbálni, és nem fognak rájönni, mennyire jó. A marketing persze segíthet, nem tesz csodát: idő kell, hogy egy címből jól csengő márkanév legyen. Ezért hiszek töretlenül a Beyond Good and Evil második és harmadik részében.”. Drukkoljunk együtt Michelnek, hogy sikerüljön trilógiává kerekítenie Jade történetét!

XLIX.

A hangember:

Bill Roper

„Amikor anno elkezdtük felépíteni a Condort, amiből aztán a Blizzard North lett, 25 éves voltam, és a többiekkel együtt rengeteg hibát követtem el. Most, tíz évvel később készen állunk arra, hogy a Flagshippel mindent előlről kezdjünk, és az új cégben, rengeteg tapasztalattal a hátunk mögött, teljesen új hibákat tudjunk elkövetni.”

William Roper 1968-ban született Los Angelesben. Egészen kis korától kezdve zenei pályára készült, zeneiskolába, konzervatóriumba járt, kórusokban énekelt, majd a California State Universityt végezte el. A diplomájának pontos megnevezése Commercial Music with Vocal Emphasis, ami magyarul nagyjából annyit tesz, hogy Bill a modern zene és ének tudora.

Bill és a Blizzard egymásra találása jórészt véletlenek szerencsés találkozásának volt köszönhető. '94 őszén a Blizzard egyszerre dolgozott az eredetileg SNES-re készült akciójátékuk, a Blachthorne PC-s verzióján, és a Warcraft első részén. Mivel a kiadó új zenéket szeretett volna a PC-s Blackthorne-ba, de a csapat zenész-hangmérnöke, Glenn Stafford minden idejét lekötötte a Warcraft hangeffektjeinek megalkotása, hirtelen szükség támadt egy új zenészre. Glenn a főiskoláról ismerte hősünket, és beajánlotta Billt a cégbe, aki külsősként, másodállásban (egyébként egy grafikai stúdióban dolgozott ekkoriban) készítette el a játék új zenei aláfestését. Mire ezzel végzett, rögtön új feladat várta: a Warcraft demójához kellett gyorsan zenét összehozni, amit a '95-ös E3 kiállításra vitt ki a cég. Miután ezt a vészhelyzetet is sikerült elhárítani, Billt felvették a Blizzardhoz hangmérnöknek. A Warcraft hangeffektjeinek, zenéinek felvétele közben derült ki, hogy a játéknak igazából nincsen kerettörténete, csak a Chris Metzen, a Warcraft-játékok fő sztoriíró guruja által kitalált és kidolgozott háttérvilága. Bill így átvedlett íróvá, majd pályatervezővé, végül projektvezetővé, és – állandó beszédkényszerét kamatoztatva – a sztár csapatává váló Blizzard fő marketingesévé, a cég arcává.

Ördög és pokol

Bár Bill minden létező poszton dolgozott a Blizzardnál (saját bevallása szerint éppen ez a cég egyik titka, hogy senkit nem zárnak ki a kreatív munka egyik területéről sem), és így a csapat összes játékában alaposan benne volt a keze, most csak a Blizzard North-féle vonalat fogjuk követni; a Warcraft-Starcraft vonulatot már kitárgyaltuk az Allen Adhammel foglalkozó epizódunkban.

Amikor a Condor Gamest felvásárolta a Blizzard, és North néven a céghez csatolta, Bill ebbe a csapatba került projektvezetőként. A csapat első blizzardos játéka az egyik alapító, David Brevik ötlete alapján született: David az ősi Moria hangulatát és játékmenetét akarta egy modern, látványos játékban viszontlátni. Valahogy így született meg a Diablo, a véletlenszerűen generált labirintusokban kóborló, szörnyeket ezerszám lekaszaboló hősről szóló akciódús RPG, ahol a reflexeinknek legalább akkora szerep jut, mint a szintlépések és varázslatok okos használatának. Mindezt három, egymástól erősen különböző karakterrel kóstolhattuk meg, sötét, démoni hangulatú kerettörténetbe ágyazva.

A Diablo a karácsonyi piacot éppen lekésve, a lehető legszerencsétlenebb időpontban, '96 utolsó napján jelent meg – de azt hiszem, a legtöbb játékos elviselné, ha hasonlóképpen rontanák el minden szilveszteri bulijukat. A játék a Warcraft-Starcraft vonal méltó követőjeként sokmillió bestseller lett, és gyakorlatilag egymaga támasztotta fel az RPG-k haldokló műfaját, még ha akcióközpontúságával erősen el is tér a hagyományos szerepjátékoktól. A kooperatív módú kalandozáshoz kitalált és felépített online játszótér, a Battle.net óriási ötletnek bizonyult: ma már 12 millió regisztrált felhasználója van, úgy, hogy a legutóbbi battle.netes játék, a Warcraft 3 Frozen Throne immár három éve jelent meg.

Természetesen egy ilyen mértékű siker nem maradhatott folytatás nélkül. Roperék nem akartak kiegészítő lemezzel vesződni, ezért a Hellfire-t a kiadó Sierra készítette el helyettük egy belső stúdiójával – olyan is lett. Ehelyett belevágtak a játékfejlesztés történetének leghíresebb, legnagyobb hisztériával övezett és talán a legtöbbet késett (jó-jó, a Duke Nukem Forever után) projektjébe, a Diablo 2-be.

A Diablo három karakterosztályát ötre növelték, és az egyes kasztokon belül is tovább lehetett specializálódni a máig sokat másolt képzettségi fák segítségével. A játéktér méretét az ötszörösére. A játékmenetbeni újdonságok számosak voltak: különféle ritkasági osztályú varázstárgyak, tárgy-szetek, amelyek együtt adnak valami extra bónuszt, felbérlehető segítők, socketed tárgyak, amelyek drágakövekkel tápolhatók, a Horadric Cube, amivel a már meglévő tárgyainkból újakat mixelhetünk. Ezeket kisebb-nagyobb mértékben a mai napig másolják a különféle on- és offline RPG-k. A történetet végigkísérő mozik pedig élő legendává avatták a Starcraft animáció miatt már amúgy is jó hírnévnek örvendő Blizzard Cinematics csapatot.

A Diablo 2 maratoni fejlesztési idejében mutatkozott meg először a Blizzard jellegzetes munkamódszere: nincs hivatalos design dokumentum, mindenki szabadon beleszólhat mindenbe, szívfájdalom nélkül dobnak ki akár hónapok óta kész programrészeket, ha valakinek jobb ötlete támadt. Óriási ötletnek bizonyult a nyilvános bétateszt is: a játék százezernyi ingyen tesztet kapott és hatalmas ingyen reklámot (a korai béták több ezer dolláros áron keltek el az online aukciós házakban). A játék végül négy és fél év hősies küzdelem után, 2000 nyarán készült el, és a borúlátó, Blizzardot temető hangokra rácáfolva, a technikailag jócskán elmaradott grafika ellenére meghódította a világot: az első egymillió példány két hét alatt fogyott el belőle, ezzel be is került a játék a Rekordok könyvébe. A Lord of Destruction kiegészítő, illetve a rengeteg újdonságot hozó, ingyenes patch-ek csak az olajat jelentették a tűzre. A Diablo 2 a mai napig a legnépszerűbb PC-s játékok egyike, és rajongók milliói hisznek szilárdan abban, hogy nemsokára megkapják a harmadik részt is.

A zászlóshajó

2003 júniusában az egész játékvilágot sokkolta a hír, miszerint a Blizzard North gyakorlatilag szétesett, közel 30 fejlesztő távozott az egykori Diablo-fellegvárból. Indokként az anyacég Vivendivel való megromlott kapcsolatot hozták fel, ami az akkori viszonyokat ismerve (szinte hetente röppent fel újabb hír, hogy éppen kinek akarja eladni a Vivendi a játékrészlegét) valóban elég nyomós érv volt. Bill hét társával, köztük a Blizzard North egykori alapítóival: Max és Erich Schaefferrel és David Brevikkel megalapította a Flagship stúdiót. A többi dezertőrből lett a Ready at Dawn, az Arena.Net és a Castaway.

Az új csapat immár három éve dolgozik a Hellgate London című játékan, ami a Diablo és a first person shooter műfaj keresztezése lesz. Hogy mikor tisztíthatjuk meg a közeljövő démonok által előzőnlött Londonját, egyelőre kérdéses – ahogy Billt és csapatát ismerjük, a végeredményre lehet, hogy sokat kell várni, de mindenképpen megéri.

L.

A tábournok:

Chuck Kroegel

Chuck, avagy teljes nevén Charles J. Kroegel Jr. sokadik generációs német bevándorló család sarjaként látta meg a napvilágot Bostonban, 1957-ben. Már gyerekkorában rabul ejtették az Avalon Hill-féle háborús stratégiai társasjátékok, majd a főiskolán ezeknek akkori, igen primitív számítógépes feldolgozásai. Miután megszerezte a diplomát, először középiskolai tanárként, majd humánerőforrás-menedzserként dolgozott – és közben maga is elkezdett háborús stratégiai játékokat fabrikálni az első fizetéséből vásárolt TSR-80 gépén. A hobbi 1980-ben fordult komolyra, amikor Chuck összehaverkodott egy hozzá hasonló játékkörült álmodozóval, David Landreyvel, akinek már volt némi tapasztalata nemcsak játékok írásában, de abban is, hogy ezzel hogy lehet pénzt keresni. A duó hamarosan felvette a Tactical Design Group nevet (Chuck volt a designer és a grafikus, David a programozó), és nekiálltak játékokat készíteni az akkoriban felfutóban levő, stratégiai játékokkal foglalkozó SSI kiadónak.

Az aranytojást tojó AD&D

Chuck és David első játéka, a polgárháborús témájú Battle of Shiloh, és a második világháborús Tiger in the Snow és Operation Market Garden, olyan sikeresek lettek, hogy '83-ban az SSI felvette őket állandó munkatársnak. A TDG, mint márkanév, egészen a '86-os Év Stratégiája-nyertes Gettysburg: the Turning Point-ig megmaradt. Chuck ontotta a háborús játékokat, miközben egyre magasabbra mászott az egyre sikeresebb SSI ranglétráján; '88-ban végül az elnöki székbe került.

Miközben a háborús stratégiák, az SSI marketinges alapelvével (az Avalon Hill mintájára gyönyörű, hatalmas díszdobozokban dobták piacra a játékaikat) megtámogatva sikert sikerre halmoztak, a korszak csúcsa a csúnyácska, de elképesztő stratégiai mélységeket felvonultató Storm Across Europe lett '89-ben. Chuck emellett elkezdett más irányokba is tapogatózni. '88-ban valószínűleg az évtized legnagyobb játékipari üzletét sikerült nyélbe ütnie azzal, hogy megszerezte az AD&D szerepjáték jogait, amit kihasználva több mint 30 RPG-t jelentetett meg a cég az elkövetkező években. A Gold Box fantáziánévű sorozatban eleinte hivatalos kalandmodulok átiratai (Pool of Radiance, Curse of Azure Bonds) jelentek meg, és váltak azonnal klasszikussá, később az új AD&D világok bevezető reklámkampányinak részeként jött látott, és győzött a Krynn-tetralógia, a Dark Sun, az Al-Quadim, a Menzoberranzan, a Spelljammer, és a többi. Oké, utóbbi három igazából csak jött és látott, számottevő sikere nem volt.

Chuck garázskiadóból igazi játékgyártó nagyüzemet faragott az SSI-ből, a piac egyik meghatározó szereplőjét. Miközben dübörgött a Gold Box sorozat, és egyre-másra jelentette meg a cég meg a hagyományos stratégiai játékaikat is (Chuck egyik nagy fogása a később stratégia-félistenné váló Gary Grigsby leigazolása volt), még arra is marad energiája, hogy megújítsa a fáradó RPG-műfajt. A first person nézet, és némi akció csodát tett: megszületett az Eye of Beholder sorozat, amivel Chuck mellékesen újabb legendát indított útjára: a későbbi Westwoodot.

A generális újra a csatatéren

A kilencvenes évek közepére az SSI hullámvölgybe került: a háborús stratégia már nem volt menő, RPG-téren ijesztően megerősödött a konkurencia, a Gold Box sorozat pedig néhány rémesen gyenge epizóddal járatta le a saját nevét. Chuck nem futamodott meg, és mindkét fronton támadásba lendült. Stratégiák terén a Panzer Generalt húzta elő a kalapjából, amivel szembement a műfajban uralkodó trendekkel: a még bonyolultabb, még összetettebb és realiztikusabb szabályrendszer helyett a könnyű kezelhetőséget, a változatosságot (több százféle egység!), és a látványos grafikát tűzte zászlajára. Plusz egy merész húzással játszhatóvá tette a nácik oldalát is – sőt a Harmadik Birodalom akár meg is nyerhette a háborút egy amerikai partraszállással. A játék óriási sikert aratott, és újra visszavarázsolta a körökre osztott stratégia műfaját a reflektorfénybe - legalábbis arra a kis időre, míg nem jött a Command and Conquer és Warcraft címekkel fémjelzett RTS-divathullám. Természetesen ebből is sorozat lett a későbbiekben; a '94-es eredetit követték világháborús (Allied és Pacific General), és kicsit szabadabban értelmezett (Star és Fantasy General) folytatások is. Aztán a kilencvenes évek végére a 5-Star márkanév alatt futó szériának ugyanaz lett a veszte, mint a Gold Boxnak: kifulladt, elfásult, túl gyorsan hozta a futószalag az új részeket ahhoz, hogy érdekes tudjon maradni az egész.

RPG-oldalon már nem volt ennyire egyértelműen sikeres a megújulás. Az America Online-nal közösen megalkotott Neverwinter Nights messze megelőzte a korát, az első grafikus MMORPG volt, fél évtizeddel megelőzve a Meridian 59-et, és még többel az első világsikereket, az Ultima Online-t és az EverQuestet. De a technikai korlátok (csak az AOL előfizetői érhatték el a játékot, ami szerverenként csupán 50 játékost bírt el) miatt nem válhatott olyan aranybányává, mint a Gold Box sorozat. Mire a technika lehetővé tette, hogy szerverenként 500 játékost bírjon el a rendszer, a játék már túl volt a zeniten, és az AOL ingyenes szolgáltatásává vált.

Az SSI az ezredforduló közeledtével, főként a tulajdonosi körben történő folyamatos cserebere, és az ebből fakadó bizonytalanság miatt, egyre inkább szétesett, lassan szinte minden régi motoros elhagyta a céget. Chuck sokáig küzdött az egykori aranycsapatért, de ahogy egyre inkább az éppen aktuális cégvezetéssel történő háborúzás kötötte le az idejét, úgy tudott egyre kevesebbet törődni a játékokkal. Sikerült ugyan megszereznie a Warhammer 40K táblás játék jogait, amittől az AD&D játékokéhoz hasonló fellendülést remélt – de a gyenge-közepes játékfeldolgozások nem hoztak különösebb sikert. Néhány felvillanás ugyan akadt még az évtized vége felé (Close Combat és Imperialism sorozat), de annál nagyobb bukások is (Panzer General 3D, Prince of Persia 3D, vagy a szégyenteljesen rossz Pool of Radiance 2). 2000-ben

aztán, amikor jellemző módon az SSI legnagyobb sikere a régi Gold Box játékok díszdobozos nosztalgia-újrakiadása volt, a tábornok úr visszavonulót fűjt, és kerek húsz év szolgálat után elhagyta az SSI kötelékét.

Spirálban lefelé

Két évtizedes tapasztalata miatt Chuck dúskált az állásajánlatokban, melyek közül egykori tanítványai, Brett Sperry és Louis Castle hívását fogadta el, akik az akkor már EA-tulajdonban levő Westwoodot vezették. Az időzítés katasztrófálisnak bizonyult: Chuck éppen akkor került a Westwood élére, amikor az a legmélyebb válságát élte át, és sorozatban okozta a súlyos csatlódásokat a rajongóknak. Tiberian Sun, Dune 2000, Emperor: Battle for Dune, C&C Renegade. Ezekben a borzalmakon Chuck tapasztalata sem segíthetett. A 2000-2002 közötti korszak egyetlen valamirevaló Westwood játékához, a Red Alert 2-höz pedig éppen nem volt semmi köze Chucknak, hiszen azt a különálló Westwood Pacific stúdió készítette; a Mark Skaggs-Harvard Bonin-féle társaság, akik később a C&C Generalst, és a Battle for Middle-Earth-t rakták össze, ma pedig a C&C3-on ügyködnek.

A nyolcvanas-kilencvenes évek sztár csapat, az SSI az elsők között volt a játékiparban, amit a sorozatos felvásárlások, tulajdonosváltások öröltek fel. Az alapító Joel Billings 1994-ben (az SSI pályafutásának egyik csúcspontja, a Panzer General éve) azért adta el a céget a Software Toolworksnek, mert az már túl nagyra vált ahhoz, hogy a magánvagyonából finanszírozni tudja. A Software Toolworks saját leányvállalatot alapított játékiadásra Mindscape néven, és ebbe olvasztotta bele az SSI-t, majd néhány év múlva az egészet eladta az oktató szoftverekkel foglalkozó The Learning Companynek. 1999-ben a Learning Companyt 3,6 milliárd (!) dollárért felvásárolta a matchboxszal és Barbie babával befutott Mattel játékbirodalom, ahonnan aztán a Gores nevű befektetési társaság vásárolta ki néhány hónap múlva a videojátékos részleget. A sokat megélt SSI végül a Ubisoft berkeiben talált végső menedékre 2001 márciusában – azóta a francia kiadó véglegesen nyugdíjba is küldte az SSI márkanevet.

A sikertelen EA-s kitérő után Chuck rövid időre a régi szép időkhez hasonlóan háborús stratégiai játékokban utazó Strategy Firstnél kapott vezető szerepet, de itt sem sikerült megváltania a világot. Bár a cégnek jó nagyot sikerült terjeszkedni (főként Európa felé), és akadt egy-két sikerjátékuk is (Disciples 2, Jagged Alliance 2), a „kis kiadó, kis játékokkal, kis pénzzel” skatulyából nem léptek ki. Chuckot kezdte leírni a szakma, és elfelejteni a közönség. Aztán 2003-ban a jedi visszatért! Az öreg tábornok 2003-ban a westwoodos szakadárak alapította Petroglyph stúdió élére igazolt, és alig néhány hónapja diadalmasan tért vissza a játékvilág reflektorfényébe az Empire at War világsikerével. Reméljük, az E3-on az is kiderül, mit tervezget most a generális, és talán eddigi legütőképesebb hadserege.

LI.

Az ezermester: John Cutter

„A játékfejlesztésben minden megvan, amiért gyermekkoromban lelkesedtem. Író akartam lenni, színész, filmrendező és tudós. A játékkészítésben pedig mindezeknek legizgalmasabb részeit gyúrhatom egybe. Mindent felhasználhatok, amit valaha tanultam: történelem, matematika, irodalom, filozófia, szociológia.”

John Cutter Kaliforniában született 1962-ben. Gyermekkorát és iskolai éveit – ahogy a sorozatunkban bemutatott játékfejlesztők nagy részénél – a videójátékok és az AD&D kalandok határozták meg. Az egyetem után (ahol a programozástól a művészettörténeten át a szociológiáig bejárt minden szakot, ami csak érdekelte) ’83-ban egy jelentéktelen, mára már megszűnt játékfejlesztő cégnél, a Gamestarnál helyezkedett el. Kidebb sportjátékok készítésében vett részt különféle konzolokra, hangosabb siker nélkül. Három év langyos víz következett, közben John megnősült, és egyre kevésbé tűnt úgy, hogy a játékfejlesztésből hosszú távon el tudja tartani a családját. ’86-ban mintegy utolsó esélyként elment egy állásinterjúra egy frissen alakult kaliforniai fejlesztőstúdióhoz, ahová egy egyetemi barátja, Bob Jacob hívta. A látogatás a Cinemaware főhadiszállásán fordulópont lett John életében: a nagyon korai állapotban levő Defender of the Crown a Commodore cég vadonatúj gépén, az Amigán nemcsak őt, de az addig szkeptikus feleségét is lehengette – a végén az asszonynak kellett győzködni, hogy fogadja el az állást.

Mint a moziban

John így a Cinemaware elő alkalmazottja, és szinte az összes, mára legendává vált játékuk fejlesztésének vezetője lett. Kezdetnek a kora középkori Angliában játszódó Defender of the Crown rögtön megújította a stratégiai játékok műfaját, gyönyörű grafikájával, és minijátékokkal tarkított változatos játémenetével elindítva a stílust az addigi igen szűk rajongótábortól egy sokkal népesebb réteg felé. Érdekes, hogy a DoC úgy vált legendává, hogy a játékot a Cinemaware pénzügyi nehézségei miatt idő előtt, valójában félkész állapotban kellett kiadniuk. Ez szerencsére nem programhiba-hegyeket jelentett, ahogy ma szokott, hanem azt, hogy jó néhány dolgot (ostromfegyverek, vártípusok) kivágtak a játékból. Később ezeket a más géptípusokra készülő verziókba beleépítették, így azok egyre inkább többet tudtak, mint az eredeti Amiga-változat, annak ellenére, hogy az új platformok (C64, Atari ST, NES) jóval gyengébbek voltak.

A Cinemaware neve védjeggyé vált, a fantasztikus grafika és élvezetes játékmenet szinonimájává. Egymást követték a sikerek: a TV Sports sorozat népszerűsége a mai EA Sports játékokéhoz volt fogható, a filmszerű akciójáték Rocket Rangert az évtized játékaként ünnepelték, a Wings a repülőszimulátorok között robbantott nagyot egyszerű kezelhetőségével és pergő, látványos játékmenetével.

Árulás Krondorban

'91-ben, öt éves sikerszéria után a Cinemaware az egész játékvilág nagy megdöbbenésére csődbe ment. Bár minden játékukat imádta a közönség, és szép példányszámokat adtak el belőlük, a cég belepusztult abba, hogy a fejlesztés mellett kiadóvá próbáltak fejlődni – ez egyrészt anyagilag merítette ki a csapat minden tartalékát, másrészt nem is igazán értettek hozzá. (Kísértetiesen hasonló históriára emlékezhetnek rovatunk rendszeres olvasói az Infocom esetében is.) John a Might & Magic sorozatról híres New World Computinghoz került, ahol a legendás sorozat harmadik és negyedik részén dolgozott. Itt ismerkedett meg a designer-sztoriíró Neal Hallforddal, akivel pár hónap után közösen léptek le a cégtől, és igazoltak át Oregon államba a Dynamixhoz. Itt a híres fantasy író, Raymond E. Feist művei alapján, és aktív közreműködésével készülő mega-szerepjáték, a Betrayal at Krondor fejlesztőcsapatába kerültek, aminek John hamarosan a vezetőjévé vált.

A Krondor igazi szuperprodukciónak volt, egy kicsi (mindössze 14 fős) csapat közel hároméves munkája, ami messze megelőzte korát. Az addig csupán repülőszimulátorokban alkalmazott technológia (3D-s terepen sprite-karakterek), a szabadon bejárható hatalmas világ, és a játékokban addig nemigen látott minőségű sztori milliós bestsellerré varázsolta a játékot. Egy ilyes sikerhez természetesen folytatás dukált, amit azonnal el is kezdett a csapat még '93-ban, a Betrayal debütálásakor – azonban a játékon mintha átok ült volna. Mire elkészült a Theft of Dreams című második rész sztorija, Feist összeveszett a Sierrával (a Dynamix kiadója és résztulajdonosa), és visszavonta tőlük a Krondor-licencet. A Dynamix bosszúból kirúgta a fejlesztőgárda kulcsembereit (élükön természetesen Johnnal), és saját folytatásba kezdett Betrayal at Antara címen. John és Feist a dallasi 7th Level nevű céghez mentette át az addig elkészült részeket, és ott folytatták a munkát – míg fél év múlva a cég stabil anyagi háttér híján be nem csődölt (később újjáéledtek, és Monthly Python játékokkal arattak kisebb-nagyobb sikereket). A hányattatott Krondor-folytatás egyébként végül visszakerült a Sierrához, aki azt jó négy év után, '98-ban egy belső stúdiójával fejeztette be – de ezt John már nem várta meg, és átmenetileg távozott a játékiparból.

A sosemvolt szuperprodukciónak

Az önkéntes száműzetést a Starwave nevű internetes cégnél töltött Seattle-ben, és multimédiás zenei CD-eket, valamint amerikai tévétársaságok weboldalait hegesztette. Ez nem tartott sokáig, Hallforddal együtt a Monkey Island sorozattal elhíresült Ron Gilbert hívta Johnnt új cégéhez, a Cavedoghoz, egy kísérleti projekten, az epizód alapú akció-kalandjáték Elysiumon dolgozni. Az Elysiumhoz igazi álomcsapatot sikerült összehozni a Cavedog keretein belül. A Cutter-Hallford

páros mellé leszerződte a grafikus Rob Landerost (ő a 7th Guesttel írta be magát a kalandjátékok történelmébe), Jeff Petkaut (a Total Annihilation vezető programozója) és még pár tucat játékfejlesztő veteránt. A játék negyven, egyenként 10-20 órás epizódból állt volna, hangulatában az X-Aktákat, játékmenetében pedig a Diablót idéve. A feltételes módból persze már sejthető, hogy a projekt végül befuccsolt, a cég beleroppant a párhuzamosan futtatott négy fejlesztésbe, és az Elysiumot lőtte le legelőször (amit egyébként maga a Cavedog sem élt túl sokkal).

John a Krondor-folytatás és az Elysium balsikere óta aránylag távol került a tűztől – mondhatni nem publikus, mostanában mivel is foglalkozik. Feltűnt az újjászületett Cinemaware játékok (The Three Stooges Digitally Remastered Edition és Robin Hood: Defender of the Crown) körül 2002-2003-ban, külsősként dolgozott a Dungeon Siege 2-n, illetve a Lemony Snicket film játékverzióján, majd idén a Big Fish Games nevű, apró, ingyenes netes játékokra specializálódott cégnél bukkant fel. Mi már nagyon várjuk az újabb Cutter-visszatérést – ami a pletykák szerint az egykori Cavedog-társaság által készített Supreme Commanderrel fog bekövetkezni.

LII.

Az online próféta:

Brad McQuaid

„Amikor hétéves koromban életem első fantasy regényét elolvastam, benne akartam lenni a történetben. Persze jó dolog a hős kalandjairól olvasni, de mi van azokkal a helyekkel, ahová a hős a könyvben nem jutott el? Azokkal a döntésekkel, amiket nem hozott meg? Pár év múlva játszottam az Ultima 2-vel Apple 2-n, és már tudtam, hogy ezekre a kérdésekre a játékokban kaphatok, és később adhatok is választ.”

Brad McQuaid Bostonban született 1969-ben, skót származású, de azt már sok generáció óta csak a nevével mutató családban. Jómódú családja révén már egészen fiatal korában, a hetvenes évek végén találkozhatott a korszak meghatározó otthoni számítógépével, az Apple 2-vel. A fantasy regények, és a szerepjáték mellett a számítógép vált Brad fiatalkorának meghatározó élményévé – olyannyira, hogy még a főiskola alatt, ahol egyébként programozó matematikusnak tanult, '89-ben játékfejlesztő csapatot alapított. A MicroGenesis két- majd négyfős legénysége Brad főiskolai cimboráiból, Steve Clover programozóból, Bill Trost és Kevin Burns grafikusokból állt. Négy éven át dolgoztak első játéukon, a WarWizardon, ami egy egyszerű, 2D-s felülnézetes szerepjáték volt PC-re és Amigára, a kor szokásainak megfelelően shareware formában terjesztve.

Bár a WarWizard szép sikert aratott, Brad azért annyira nem bízott a játékkészítésben, hogy feladja érte a rendes állását (a főiskola után adatbázis-programozóként helyezkedett el). A csapat pedig nekiállt a folytatás fejlesztésének. Mivel ebből már szeretek volna több pénzt látni, a shareware-nél kicsit komolyabb terjesztési mód után néztek. A terv az volt, hogy összeütnek egy játszható demót, és az alapján eladják a projektet egy nagy kiadónak. A dolog aztán jobban sült el, mint azt bárki várta volna: '95 végén a WarWizard 2 demóját meglátva a Sony nem azzal hívta fel Bradet, hogy megvenné a játékot – a japánoknak az egész csapat kellett, hogy az új, kísérleti jellegű online szerepjátékokon dolgozzanak. Ezt az ajánlatot nem lehetett visszautasítani, főként mivel Brad és Steve egyaránt a Sojourn nevű MUD – kezdetleges, szöveg-alapú online RPG – nagy rajongója volt. A MicroGenesis teljes legénysége átszerződött a Sony istállójába.

EverCrack

Némi huzavona és csapatépítés után 1996 márciusában alakult meg a Sony belső fejlesztőcsapata, a 989 Studios, ahol Brad a vezető programozó és designer, majd később, amikor a csapat létszáma elérte a 25 főt, a projektvezető posztját kapta. Az online RPG, amin a csapat dolgozott, az EverQuest volt. A belső beceneve NeverRest, míg a megjelenés utáni gúnyneve EverCrack lett – utóbbi a játékkal kapcsolatos függőségre, előbbi a fejlesztés közbeni pihenés mennyiségére utal. A fejlesztés borzasztó lassan haladt ami nem is csoda, hiszen addig sosem látott technológiai és játékméletbeli problémákkal kellett szembenézni, és egy egész játéktípust feltalálni. A Sony minden segítséget megadott, elsősorban a licencelt 3D motort, amivel az EQ a világ első 3D-s MMORPG-je lett.

1998-ban, aztán, amikor az EverQuest fejlesztése már a végéhez közeledett, és nem mellékesen megjelent az Ultima Online, ami az első igazán nagy sikerű MMORPG-ként felhívta a világ figyelmét a stílusra, a Sony vezetésénél gyökeres fordulat állt be. A cég minden erőforrását a Playstation 2-re akarta fordítani, így az összes PC-s fejlesztését leállította. Bradnek sikerült elérni, hogy a csapatát, ami időközben 60 főre hízott, átvihesse sebtiben alakított külső fejlesztőcégbe, a Redeye-ba (amit közvetlenül az EverQuest megjelenése előtt Verant Interactive-ra neveztek át), és itt fejezhesse be a játékot. A játék végül '99 márciusában jelent meg, és akkora siker lett, ami mindenkinek túlszárnyalta a legmerészebb álmait. Három hónap alatt elérte a 100 ezer előfizetőt; fél év után megelőzte az Ultima Online-t, és a világ legnépszerűbb MMORPG-je lett; 2000 márciusában elérte a 200 ezres előfizetői táborát, még az év őszén a 300 ezret, 2001 tavaszán pedig a 400 ezret. A bővülés csak ekkor kezdett el lassulni (az akkoriban megjelenő Asheron's Call, Dark Age of Camelot és Anarchy Online hatására), de 2004 végén rövid időre sikerült a félmillió táborát is elérni.

Ami a Sonynál minden idők legnagyobb buktájának tűnt (8 millió dollárt öltek a fejlesztésbe, és nem sokon múlt, hogy nem állították le az egészet pár hónappal a megjelenés előtt), végül a legnagyobb siker lett, és 250 millió nyereséget termelt a japánoknak. Ezt látva a Sony felvásárolta a saját belső stúdiójából lett Verantot, és Sony Online Entertainment néven hatalmasra, közel 500 főre duzzasztotta. Egy ekkora csapat élén Bradnek egyre kevésbé maradt ideje és energiája a játékokkal foglalkozni a stúdió menedzselése mellett. A futószalagon gyártott EverQuest-kiegészítők mellett Brad levezényelte az érdekes MMOFPS Planetside, és a konzolos EverQuest Online Adventures fejlesztését, felépítette és újtárra indította az EverQuest 2 fejlesztőcsapatát, valamint az Ultimas Online-veterán Raph Kosterrel közösen megálmodta azt a sci-fi MMORPG-t, amihez később a Sony megvette a Star Wars licencet, és Galaxies néven vitte sikerre.

Van guard?

2002 januárjában aztán Bradnél elszakadt a cérna: játékot akart fejleszteni, nem többszáz fős céget igazgatni és megfulladni a menedzsmet mocsarában. A SOE jó néhány kulcsemberevel együtt lelépett, és megalapította a Sigil Gamest. Ezzel le is áldozott a Sony Online csillaga: a Galaxies pár sikeres év után széthullott, az EverQuest 2 sosem tudta még megközelíteni sem az

első rész sikereit. A Sigilnél viszont igazi sztár csapat gyűlt össze az EverQuesten edződött veteránokból, és a szétesett Orogintól érkezett Ultima Online-fejlesztőkből (a látványtervező posztját pedig a híres fantasy festőművész, Brom foglalta el). A csapat újabb nagyágyút, ezúttal a Microsoftot nyerte meg kiadónak, és az Unreal engine-t vette meg az új, Vanguard: Saga of Heroes nevet viselő fantasy játékhoz. A Vanguarddal kapcsolatban óriásiak a rajongói elvárások, az MMORPG-k következő generációjáról, igazi dinamikus változó, interaktív online világokról, a játékosok által alakított történelemről és környezetről, sosem látott, kifinomult lehetőségekről szól a fáma – egy olyan játékról, aminek esélye lehet a World of Warcraftot is megszorogatni. Hogy mindebből mi lesz, legkorábban 2007 elején derül ki.

LIII.

A drámai hős: David Cage

„Az iparágunknak nem következő generációs technológiára, hanem következő generációs gondolatokra, ötletekre van szüksége. A technológia csak eszköz ezeknek a megvalósításához. Ötletek, újítások nélkül hamarosan itt fogunk állni több száz focijáték és világháborús akciójáték között, nem találva a kiutat a kreatív válságból. Remélem, a kiadók is látják ezt.”

„Az első játék, ami igazán lenyűgözött, a Barbarian volt Atari ST-n – igaz, ez leginkább annak köszönhető, hogy gyermekkoromban ez volt az egyetlen videojáték, amit a sarki üzletközpontban kapni lehetett. Emlékszem, elérhetetlenül drága volt. Van ami változik, és van ami nem: ma ugyanabban a boltban egy egész emeletet foglalnak el a játékok, de még mindig nagyon drágák.” Így szokta kezdeni a történetét David Cage, aztán rögtön helyesbít: valójában a Pong volt az a játék, ami először megfogta a sarki játékkeremben. A kavaráss nem véletlen, a '69-ben, Birminghamben született Dave-nek elég zavaros gyermekora volt, a szülei folyton költöztek az apja munkája miatt, így 18 éves korára vagy tucatnyi iskolát hagyott maga mögött, féltucatnyi országban. Az egyetemet Párizsban végezte el, majd itt is telepedett le, és itt határozta el, hogy videojátékokat akar készíteni – annak ellenére, hogy saját bevallása szerint is totális technikai antitehetség.

A nomád lélek

David első tapogatózása a játékiparban egy Sega-féle Speedy Gonzales játékkermi gép zenéjének megírása volt, majd tesztelői, sztoriírói, és különféle kreatív munkák következtek. Nemcsak játékok, de a szórakoztatóipar sokféle szereplője, tévés és mozis produkciók, reklámügynökségek számára is. Még saját kis zenekiadót is alapított Totem Factory néven, ami játékok és filmek számára gyártott zenéket és effekteket. Ezek a kapcsolatok sokat segítettek 1997-ben, amikor megalapította saját cégét, a Quantic Dreamet: a csapat motion capture és grafikai stúdiót is üzemeltetett, és ezeknek a bevételei finanszírozták az első játékuk fejlesztését.

David első játéka, a Nomad Soul (Amerikában Omikron) igazi különlegesség volt: kalandjáték egyedi sci-fi környezetben, FPS és verekedős részekkel, a világsztár David Bowie részvételével. Ingyenség, leginkább felnőtt játékosok számára. Éppen ez okozta a vesztét, amikor két év fejlesztés után megjelent: a sajtó imádta, rögtön kikiáltották a kalandjáték műfaj megmentőjének és megújítójának, de a célközönsége túl szűk volt ahhoz, hogy igazi sikerré tegye. A Quantic

Dream nevét mindenesetre megismerte a világ, bár az Omikron kiadója, az Eidos nem tartott igényt a csapat további szolgálataira.

Fahrenheit

Egy befejezett, és nagy kritikai sikert aratott játék után (anyagilag azért nem volt bukás, bár kasszasiker sem) az ember azt gondolná, beindult a szekér, és innen már sínen van egy játéfejlesztő karrierje – de David esetében ez nem ment ilyen simán. A Nomad Soul folytatása, az Exodus nem talált kiadóra, a Quark című fantasy játék szintén nem. Ezen egyébként csaknem egy évig dolgozott a csapat, ami fel is emésztette az Omikron által termelt bevételt. Erről az időszakról így vall David: „Amikor egy kiadónál elmondtam a játékterveinket, jobb esetben csak ártalmatlan naív álmodozónak néztek. Rosszabb esetben komplett örültek.” Harmadik próbálkozásként újra egy formabontó kalandjátékkal sikerült végre kiadót találni: a Vivendi a Fahrenheitre csapott le. Nem olyan régi a játék, jól emlékezhetünk még az újításaira: bőven adagolt akciórészek, a 24-ből ismerős osztott képernyős jelenetek, a gyilkossággal vádolt főhős és az utána nyomozó rendőrök irányítása felváltva, az örültségmérő, a misztikus sztori mind izgalmas vérfrissítés volt a műfajban.

Persze itt sem ment minden a normális kerékvágásban: a kiadó először az eredetileg tervezett epizódonkénti megjelenést fúrta meg (az ötletet évek múltán a Valve újította fel a Half-Life 2 epizódjaival), majd a sztorit akarta. A marketingesek szerint a játékosok nem tudtak volna azonosulni az örülettel küzdő, tudatán kívül rituális gyilkosságokat elkövető főhőssel. Ez már sok volt Davidnek, szerződést bontott, majd új kiadóhoz, az Atarihoz vitte, és előlről kezdte a játékot.

Az újrakezdett Fahrenheit igazi megaprodukció volt: a 2000 (!) oldalas forgatókönyv megírása David egy teljes évebe került, a motion capture felvételek a karakterek animálásához 18 hónapot vettek igénybe. Egyedül a főszereplő Kane mozgásának rögzítéséhez nyolc színészre volt szükség. A zenéhez Bowie után újabb világsztárt sikerült szerződtetni: Angelo Badalamentit, a Twin Peaks legendás zenéjének alkotóját. A kiadóváltás címváltással is járt: az Atari nem akarta megkockáztatni, hogy Michael Moore botrányfilmjére, a Fahrenheit 9/11-re rímeljen a játék címe, így Amerikában Indigo Prophecyre változtatta azt, plusz kivágatta belőle a szexjeleneteket a korhatár miatt.

Harmadik felvonás

A Fahrenheit vegyes fogadtatásra lelt ugyan (legtöbbször a közepes grafika miatt húzták a szájukat, ami a multiplatform fejlesztések állandó rákfenéje), de azért begyűjtötte a maga Év Kalandjátéka címeit, és főként Európában, kellemesen nagy példányszámokban talált gazdára. A szokásos menetrend szerint ismét a reményteli, de kiadói érdektelenség miatt befuccsolt projektek időszaka következett David életében. A Karma néven újjáélesztett, és teljesen átalakított Nomad Soul-folytatás eljutott addig, hogy hivatalosan bejelentsék, David Bowie is benne lett volna, de pár hónap múlva kénytelenek voltak leállítani a fejlesztést, mert egy kiadó sem merte bevállalni a játékot. Hasonló sorsa jutott az Infraworld is: hosszas tárgyalások,

bejelentés, öröm a rajongótáborban, majd néhány hónap után végzetes nézetkülönbségek a kiadóval, és projekthalál. Végül, a Fahrenheithez hasonlóan harmadik nekifutásra sikerült összehozni kiadót, játékötletet és minden egyebet. A Heavy Rain munkacímen futó játékot az idei E3-on mutatták be, és bár szinte semmi nem derült ki a játékról, maga a techdemó a félelmetesen élethűen viselkedő, emberi reakciókat, érzelmeket mutató karaktereivel mindenkit lenyűgözött. Kár, hogy még nagyon sokat kell aludnunk, mire David Cage megint megmutatja, merre kellene továbblépnie a kalandjátékoknak.

LIV.

A lovag úr:

Ian Livingstone

Ian Livingstone 1949 decemberében született Presbury városában, Angliában. Kicsi gyerekkorában költözött a családja Manchesterbe, Ian itt nőtt fel, közgazdaságtant tanult, majd az egyetem után Londonba költözött, ahol '73-ban egy olajcégnél helyezkedett el, mint marketingasszisztens. A halálosan unalmas munkát és a kevés pénzt Ian két albérlőtársa, Steve Jackson és John Peake ellensúlyozta, akik hősünkhöz hasonló társasjáték-mániások voltak. A trió '75-ben alapította meg a Games Workshop nevű céget, hogy fizetéskiegészítésként társasjátékokat készítsenek játékboltok számára. Eleinte Go és Backgammon készleteket faragtak fából, később átálltak a saját fejlesztésű stratégiai játékokra.

Amikor Ian először hallott az új amerikai játéköriületről, a D&D-ről, azonnal rendeltek egyet Amerikából, majd elkezdtek egyre nagyobb tételben exportálni a szerepjátékot, és a Games Workshopon keresztül, postai úton árulni. A D&D hamarosan meghódította Angliát, Ianék megszerezték a hivatalos disztribútori jogokat, a Games Workshop karrierje pedig az égbe emelkedett. '77-ben elindították az első európai szerepjátékos magazint, a White Dwarfot, kiadták a máig óriási sikerű Warhammer táblás stratégiai játékot, '81-ben pedig kitalálták a lapozgatós szerepjáték-könyv koncepcióját. A Fighting Fantasy sorozatból 14 milliót adtak el világszerte, a nyolcvanas évek végén hazánkban is óriási sikere volt. A Games Workshop sikertörténetéről, Ian táblás- és szerepjátékos sikereiről még oldalakat lehetne írni, ám esetünkben ez csak a felvezetés – hősünk ugyanis '91-ben, amikor kiszállt a Games Workshopból, átigazolt a videojátékok világába.

Fight & Fantasy

A Games Workshop növekedésével Ian már a nyolcvanas években belekóstolt a játékfejlesztésbe – mivel a technikai részekhez nem igazán értett, leginkább projektvezetőként, és designerként. A terve az volt, hogy videojáték-kiadó részleget hoz létre a Games Workshopon belül, de mindig akadt valami, ami éppen fontosabb volt ennél, így ez csak fel-fellángoló mellékes tevékenység maradt a cégben. Főként saját társasjátékaik számítógépes verzióit jelentették meg, illetve a Fighting Fantasy könyvek alapján készült szöveges kalandjátékokat. A sok újrafeldolgozás mellett sikerült egy igazi klasszikusba is beletenyerelnie Iannek: ez volt '85-ben a Chaos, a Spectrum-korszak egyik meghatározó stratégiai játéka, Julian Gollop műve, az X-COM sorozat egyenes ági őse.

Ebben a korszakban Ian maga is írt egy játékot: ez volt '84-ben az Eureka, ami valójában öt szöveges kalandjáték volt az európai történelem más-más korszakaiban. A műfajától merőben szokatlanul RPG-elemeket (életerő, számszerűsített tulajdonságok) használó játékot érdekes módon nem a Games Workshop, hanem Ian egy barátjának cége, a Domark adta ki. Leginkább arról híresült el, hogy Ian 25 ezer font jutalmat ajánlott fel annak, aki leghamarabb 100%-osan végigjátssza. A summát annak rendje és módja szerint meg is nyerte egy tizenéves angol srác, bizonyos Matthew Woodley, aki később szintén játékfejlesztő lett, ma a Sega kötelékében designerkedik.

Ian '91-ben kiszállt a Games Workshopból, és az eladott részvényeiből gazdag ember lett. Amikor reménytelen befektetőnek keresték meg a már említett Domarktól, örömmel mondott igent, és szállt be a cég vezetésébe, a játékkiadásba is, nemcsak a tulajdonosi körbe. Ian korán felismerte a filmes licencek értékét, megszerezte a cég számára a többek között a James Bond és a Star Wars jogait. A domarkos évek legnagyobb durranásai azonban mégsem ezek voltak, hanem egy focimanager játék, a hamar élő legendává váló Cahampionship Manager. A játékot készítő fociőrült liverpooli Collyer-testvérek és a szintén futballrajongó, de manchesteri Ian nem igazán kedvelte egymást (a két város csapatai között ősi ellenségeskedés dúl), de ez nem akadályozta meg őket, hogy elindítsák minden idők legsikeresebb focimanager sorozatát.

A kisebb-nagyobb sikerek ellenére a Domarknak nem ment túl jól, túl kis hal volt a cég a kilencvenes évek forrongó videójáték-iparában. Ian ezért úgy döntött, egy igazi brit szuperkiadóban egyesíti a szigetország jelentősebb játékipari cégeit. '95-ben létre is jött az Eidos Interactive, a videotömörítéssel foglalkozó, és a tőzsdén hirtelen meggazdagodott Eidos Plc cég pénzéből, a Domark, a birminghami U.S. Gold (a nyolcvanas évek egyik legnagyobb játékkiaadója, amerikai hangzású neve ellenére tősgyökeres angol cég), a londoni Simis Interactive és Big Red Software, valamint a Derby városában dolgozó Core Design egyesüléséből, az igazgatói székben Ian Livingstone-nal.

Eidos

Az Eidos fél évtizeden keresztül a világ egyik vezető játékkiaadójaként működött Ian vezetése alatt; '99-ben a Guinness Bookba is bekerültek, mint a világ legdinamikusabban növekvő vállalata: a részvényeik árfolyama akkor, a csúcson az alapításkorhoz képest 40000%-os értékű volt. A cég legnagyobb sikertörténete a Tomb Raider lett, amivel a videojátékokat egy addiginál sokkal szélesebb körrel ismertették meg, és tették elfogadottá. De emellett is rengeteg kiváló játékkal ajándékozták meg a világot a Hítmantól a Deus Exig, a Commandostól a Legacy of Kainig, és a Thiefig.

A gondok az ezredforduló környékén kezdődtek. Az évenként erőltetett Tomb Raider epizódok egyre gyengébben muzsikáltak, a cég számolatlanul öntötte a pénzt az olyan meddőhányókba, mint John Romero Daikatanája vagy Demis Hassabis Republicja; és hagytak közben tönkremenni Looking Glass kaliberű kreatív műhelyeket. Csúfos bukás lett Ian legnagyobb sikerű lapozgató könyvének a Halállabirintusnak agyonreklámozott átirata, a Deathtrap Dungeon is. Az egykori mamutkiadó lassan lemaradt a versenyben, és a középszerűbe, majd a

túlélésért küzdő cégek közé süllyedt, és rendszeresen lemaradt a játékipari trendekről. Elvesztették a Final Fantasy európai terjesztési jogait, a Sports Interactive-ot (a Championship Manager mögött álló csapat), a licenceik nagy részét. 2003-2004 táján már arról szóltak az iparági találgatások, hogy vajon kinek sikerül felvásárolni a patinás kiadót.

2005 tavaszán végül egy másik brit kiadó, a londoni SCi licitált a legtöbbet az Eidosra: 139 millió dollárt. A két cég egyesült, plusz a Time Warner médiabirodalom szállt be még befektetőként, 10%-os tulajdonrész erejéig. A teljes régi Eidos-vezetést elküldték, majd egyedülként Iant hívták vissza néhány hónap múlva, aki a külső fejlesztőtúdiókért felelős igazgatóként foglalta el a helyét az új igazgatótanácsban. Az egyesülés óta a cég ismét felfelé halad a lejtőn: a meglepően jó és sikeres LEGO Star Wars, és a Lara ázsióját a sírból visszahozó Tomb Raider Legend ismét jól csengő nevet varázsolt az Eidosból, a jövő pedig még szebbnek tűnik. Ian fő feladata jelenleg a Tomb Raider Anniversary kiadás és a nyolcadik rész munkálatainak felügyelete, valamint a cég beléptetése az MMORPG-világba az Age of Conan-nal. 57 évesen a lovag úr élete legnagyobb kihívása elé néz.