

Rozhovor



C64 SCÉNA JE NĚCO JEDINEČNÉHO

tvrdí Jakub Rezek, coder české skupiny Citadel v rozhovoru pro C64 MAGAZÍN.

Skupina Citadel patří v současné době k veteránům české C64 scény a jako jedna z mála našich skupin se zapsala i do povědomí západní scény. JAKUB REZEK alias BACILLUS/Citadel patří k jejím zakládajícím členům.

- Jakube, mohl bys čtenářům na úvod říct něco o Vaší formaci?

Takže ahoj lidi! Skupina CITADEL vznikla někdy v létě 1993 z důvodu upadající úrovně skupiny DEATH (snad nejlepší skupiny, co kdy v Čechách a na Slovensku existovala). Když to s Death vypadalo bledě, tak jsem se já, Allitaice a Necromantic rozhodli leavnout Death a založili jsme vlastní skupinu.

- Proč právě CITADEL ?

No to bych taky rád věděl! Je to vždycky těžké přijít na jméno skupiny, aby něco nekopírovalo a bylo originální. Na jméno Citadel přišel Necromantic a všem se to líbilo a tak jsme se tak pojmenovali.

- Jak se vyvíjela Vaše členská základna? Máte nějaké nové členy?

Naše členská základna se vůbec nerozvíjela. Vůbec nikoho jsme nepřijali a nikoho jsme nevyhodili. Bylo to asi tím, že tady nebylo tolik schopných lidí a z ciziny jsme nabírat členy nechtěli (i když bylo dost nabídek). Přibližně před rokem Citadel opustil Necromantic (školní problémy) a tak jsme v Citadel zůstali dva: Allitaice a Bacillus.

- Mohl bys ještě říci něco bližšího o sobě?

Co by asi čtenáře zajímalo? Je mi 20 let, žiju v Praze v šiléném panelákovém sídlišti, studuji VŠE, mám rád sci-fi a fantasy literaturu, rád chodím do kina a do klubu na koncerty. Počítač jsem si koupil v roce 1989 a po roce gameseni jsem objevil, že existuje scéna a ta mě uchvátila. A jak vidíte, drží mě to už skoro pět let.

- Přestože máš stoosmdvacítku, děláš pro C64. Je v republice C128 opravdu tak málo? A vznikají ještě ve světě vůbec nějaké nové hry pro C128?

Ani bych neřek. Ale poněvadž je u nás nejvíce rozšířena C64, tak skoro všichni co mají C128 užívají C64 mód. Samozřejmě, že vznikají nové produkty na C128, ale je jich velice málo a jsou to programy převážně komerčního charakteru - databáze, účetnictví atd. Jak mám informace, tak C128 je velice rozšířena v USA a Kanadě, kde se využívá právě k těmto komerčním účelům (ač je to s podivem).

- Jak vidíš současnou česko-slovenskou scénu?

V Čechách je to dost bídné. Jsou tu všehovšudy tři nebo čtyři skupiny a pár groupless lidí. Na Slovensku je to podle mě o hodně lepší. Jenom na

nedávném Demobitu se tam releasly čtyři dema (a ne tak špatný!). Scéna tady u nás by se mohla o hodně zlepšit, kdyby si spousta lidí uvědomila, že počítač se dá využít i jinak, než jenom na hraní her. C64 scéna je něco tak jedinečného, že se na to vůbec nedá zapomenout.

- V čem spočívá tato její jedinečnost?

To se snad ani nedá vyjádřit. Je to prostě komunita lidí, kteří mají společný zájem - C64. Pořádají se big parties (X-MAS, Rainbow, Assembly, Venlo) nebo small meetings, kde se schází nadšenci z různých koutů Evropy. Jednotlivé skupiny produkují dema, diskové nebo paper časopisy. Crackují se hry. Není tu žádné rasové nebo věkové omezení - převládá friendship. Jak jsem řekl - nedá se to vyjádřit. C64 scénu musíte zažít - a pak nezapomenete. To mi věřte! Už existuje více jak 10 let a ještě pořád je tu - to už něco znamená ne?

- A co C64 vůbec do budoucna?

No světová scéna je pořád ještě dost velká. Vrací se spousta lidí, protože poznali, že Amiga scéna stojí za houby. Neustále se produkují hry, dema a utilityky, C64 prožívá teďka boom hlavně v Polsku, kde dokonce vznikají nové softhouses. Ale nejenom v Polsku - například i ve Švédsku, Holandsku a dokonce i v Anglii. Když to vezmu kolem a kolem, tak to není tak špatné!

- V poslední době přibývá českých a slovenských her téměř jako hub po dešti. Myslíš, že teď je tvorba našich her na vrcholu a čeká nás pád, nebo bude současný boom ještě pokračovat?

Máš asi na mysli česko-slovenskou skupinu NEW ENTRY. Jak mám informace, tak se chystá ještě pár her, ale New Entry se začíná také orientovat na PC a to může do budoucna znamenat, že produkce CS games rapidně klesne. Nechme se překvapit, jak to dopadne. Jinak New Entry vypustila nové preview na karetní hru s názvem „Las Vegas“, chystá se ARC Doors 2 a další. Začínají se ale objevovat i jiní producenti her. Dokonce i já jsem začal kódovat vlastní hru.

- Mohl bys o ní prozradit něco bližšího?

Není to nic světoborného, bude to taková napůl logická a napůl strategická hra. Grafiku dělal V. Kalný (New Entry) a hudba je od Mateuse. Nechte se překvapit.

- Na druhé straně kvalitních her západní provenience rychle ubývá. Není to příznak bližšího se úpadku C64?

Máš pravdu. Kvalitních her je pomálu. Je to dáno tím, že už není tolik distribučních firem, jak tomu bylo v 80tých a na přelomu 90. let. Dalším faktem je, že se většinou produkují logické hry, které nejsou zase tak náročné na programování. A když někdo přijde s velice kvalitní hrou, tak je tu ten problém, která distribuční firma tu hru koupí. Vezměte si Lemmings - Psygnosis se dost dlouho rozhodovali, jestli tu hru vůbec na C64 převedou, protože si byli vědomi, že se v mžiku rozšíří a nebudou z toho mít zase tak horentní zisk. Naproti tomu anglický Apex, který si distribuci zařizoval sám, vydělal na Mayhem in Monsterland přes 200 000 liber. Ale jak jsem řekl na začátku - dobrých her se v současné době produkuje velice málo.

- Na nedávném DEMOBITU v Bratislavě byl zastoupen i C64. Máš nějaké zprávy o výsledcích této party?

Samozřejmě, že mám. Na C64 se soutěžilo ve třech kategoriích: demo, gfx a music. Čtenáře bude asi nejvíce zajímat, jak dopadlo demo competition, takže 1. We can't code/Studio Style; 2. Plasmolytic/React; 3. Kolaps/Cult;

Soutěž

Výsledky prvního kola naší soutěže zveřejníme v příštím čísle C64 MAGAZÍNU. Oproti našemu prohlášení v minulém čísle, že do celkového slosování budou zařazeni jen ti, kteří se zapojí do všech šesti soutěžních kol, nyní tuto podmínku rušíme, aby se mohli zapojit i čtenáři, kteří z nejrůznějších důvodů první kolo nestihli. Do hlavního slosování zařadíme ty, kteří se zúčastnili alespoň tří kol. Ovšem čím více kol se zúčastníte, tím máte větší naději na celkovou výhru. Pokud se zúčastníte všech šesti kol, tak budete do hlavního slosování zařazeni šestkrát.

Nyní však už k 2. kolu soutěže: Tři vylosování, kteří správně zodpovědělí obě soutěžní otázky, obdrží po jednom výtisku knihy Bohuslava Blažka Bludiště počítačových her, která je asi jedinou vydanou knihou v ČR věnující se počítačovým hrám na C64. Soutěžní otázky:

1. Jmenujte alespoň tři hry, které pocházejí od slavných X-AMPLE ARCHITECTURES.

2. Která firma vyvinula, vedle dalších programů a doplnků pro video, také digitální genlock pro C64?

Odpovědi pište na list formátu A4, připojte k nim Vaši adresu a zašlete do 20. září na adresu redakce. Budeme rádi, když k dopisu připojíte i Vaši hitparádu pěti nejhranějších her a ohlasy na C64 MAGAZÍN.

redakce

4. Colossal/Rogue of Cult. Ale jak jsem slyšel tak hlasovací systém nebyl zas tak dobře zvolen a tak se docela neznámá skupina Studio Style dostala se svým fake demem na první místo. Ale i přes tuto malou chybičku to prý byla velice slušná party, která neměla zase tak daleko od zahraničních.

- Čtenáři Excaliburu tě znají pod jménem WILLY. Jak se zrodila spolupráce Citadelu s PCP?

To bylo asi před dvěma lety - na jedné výstavě (myslím, že to bylo na Home Computers) jsem potkal chlapíka, který prodával Excaliburu a dal jsem se s ním do řeči (spolu s Allitaicem). Jak asi tušíte, tak to byl -ml-. Slovo dalo slovo a začali jsme občas přispívat do jeho časopisu. Je to docela zajímavá činnost.

- A co konečně plánuje Citadel do budoucna? Chystáte nějaké demo? Slyšel jsem i o zamýšleném diskmagazínu...

Citadel demo je můj sen. Já nejsem tak dobrý coder a tak musím donutit Alliho, aby něco udělal. Ano - mám takovou myšlenku, že bych dělal s pár lidma kvalitní diskový časopis pro Čechy a Slovensko, ale je to pořád ve stádiu vývoje. Pracovní název je Progress a outfit mi dělá Jack/React/Equinox. Ale ještě nevím, jestli to všechno budu stíhat - školu, psát do Excaliburu, editovat vlastní časopis, scénu, práci a taky si užívat života. No snad se to nějak vyvrbí...

- Chceš ještě něco vzkázat čtenářům...

Chtěl bych pozdravit všechny lidi, co kdy na C64 tady u nás něco znamenali: legendární TRASH, RUSH DIVISION, DEATH a samozřejmě i CULT, REACT, COUPLE, UNREAL, NEW ENTRY a všechny další, na které jsem zapoměl. Ty ostatní bych chtěl poposit, aby přestali jenom gamesit a začali taky něco pořádného dělat. And don't forget: C64 isn't dead!!!

Petr Pavelčík