



VLČÍ STOPOU

HISTORIE UZNÍKŮ HRY ZAKLÍNAČ 3: DIVOKÝ HON

ZBIGNIEW JANKOWSKI

Wilczym śladem

Copyright © 2025 by Zbigniew Jankowski

Copyright © 2025 by Gamebook Wydawnictwo

Vlčí stopou

Česká edice © 2026 Xzone s.r.o.

Překlad © 2026 Stanislav Komárek

ISBN: 978-80-88529-01-9

OBSAH

11	PROLOG
15	RÁJ NA ZEMI
31	V KANCELÁŘI I V DIVOČINĚ
49	OTEVŘENÝ SVĚT
63	MERCEDES
77	PRVNÍ VRSTVA
99	PODIVNÝ PŘÍPAD FILIPA STENGERA, 1. ČÁST
117	PODIVNÝ PŘÍPAD FILIPA STENGERA, 2. ČÁST
135	ÚNAVA MATERIÁLU
149	MALÝ OBR
167	V BOJOVÉM REŽIMU
185	FINTY A PIRUETY
207	ZAČNI, KDE CHCEŠ
229	SETBA ZRNA
243	ZVLÁŠTNÍ JEDNOTKA

261	UKÁZKA
271	KOVOVÉ TÓNY
287	HLUBINY IMAGINACE
299	ÚSPĚCH A KRIZE
317	TY, KTERÉ VĚDÍ
329	NEVYHNUTELNÉ DŮSLEDKY
347	VĚŽ VŠECH STRACHŮ
363	PRISCILLINA PÍSEŇ
385	HŘÍCHY VELKOMĚSTA
401	ANGREŠT A ŠEŘÍK
421	ZÁBAVA PŘED BOUŘÍ
439	ŠKOLA JISTÉHO CECHU
461	VELRYBA VE VZDUCHU
473	VZTYČENÉ HLAVY
497	ZÁVĚREČNÉ TITULKY
509	NOCI A DNY
521	EPILOG

529	ÚČINKOVALI
535	OD AUTORA
539	PODĚKOVÁNÍ



PROLOG

Byla polovina podzimu 2011. Nad Kampinoským pralesem¹ visely dešťové mraky a vítr navál na silnici tlusté nánosy listí. Povídalo se, že v tomto ročním období se v lesích mohou toulat vlci. Prý se našly jejich stopy, avšak od roku 1964, kdy vesničané ubili klacky poslední vlčici, se tam žádná smečka neodhodlala znovu usadit. Pro vlky to nebylo pohostinné místo.

Ozvalo se vrčení motoru a na silnici vedoucí k rekreačním domkům se objevilo auto s varšavskou poznávací značkou. Za chvíli zaparkovalo na příjezdové cestě a z kabiny vystoupili čtyři muži. Byli různého věku a nevypadali na to, že sem přijeli dělat nějaké problémy. Rozhlédli se po okolí, nadechli se čerstvého vzduchu, vytáhli z kufru tašky a vešli do jednoho z domků.

¹ Kampinoský prales – jeden z největších lesních celků ve středním Polsku nedaleko Varšavy, hlavní součást stejnojmenného národního parku. (pozn. překl.)

Když už v krbu praskal oheň a v místnosti bylo tepleji, celá čtveřice se posadila ke stolu, na kterém se zaleskly sklenky a láhev whisky.

„Dobrá, musíme nějak začít,“ začal jeden z mužů, který partu zřejmě vedl. „Nápady?“

Ostatní se na sebe zadívali a chvíli mlčeli.

„Co třeba událost z války?“

„Válka má být jenom v pozadí.“

„A Vesemir? Myslíte, že bychom ho mohli zabít hned v úvodních scénách?“

„Na to nikdo nepřistoupí. Vraťme se k základům.“

Rozhovor pokračoval, ale jeden z mužů se do něj nijak nezapojil. Byl nejstarší, bylo mu něco přes čtyřicet let a vypadal unaveně. Díval se z okna a rukou si podpíral bradu.

„Zajdu se projít,“ oznámil ostatním a vstal od stolu. Měl příjemný, vlídný tón hlasu. „Popřemýšlím o těch základech.“

„Půjdeme všichni,“ navrhl vedoucí skupiny.

Během několika následujících dnů v ústraní si muži povídali, vymýšleli a zapisovali každé zajímavější nápady. Když se vrátili do sídla CD Projektu, setkali se s Adamem Badowským. Tým stále zaměstňával před několika měsíci vydaný *Zaklínač 2*. Probíhaly práce na dalších záplatách a na verzi pro konzoli Xbox 360.

Badowski se zájmem naslouchal a přikyvoval, třebaže jako obvykle se z jeho tváře nedalo vyčíst, co

si o předložených návrzích myslí. Jako herní režisér (game director) *Zaklínače 2* a zároveň člověk, který pomohl CD Projektu přežít těžké časy a vyhnout se bankrotu, se těšil důvěře představenstva a měl volnou ruku, pokud šlo o uměleckou vizi dalších Gertových dobrodružství.

Konečně zvedl hlavu, podíval se na své kolegy a řekl:

„Slušné, zajímavé. Ale strašně chaotické. Musím se na to vyspat.“



RÁJ NA ZEMI

Los Angeles přivítalo Konrada Tomaszewicze slunečným počasím. Na prohlídky města a procházky po Hollywood Boulevard však nebyl čas. Od premiéry třetího dílu *Zaklínače* uplynul rok a tým CD Projektu dorazil na E3, tehdy největší veletrh videoher na světě, aby propagoval datadisk *O víně a krvi*, nově vydané druhé rozšíření hry.

Konrad odjakživa miloval sport, hodně cvičil a pečoval o své zdraví, ale poslední roky byly nejtěžším obdobím jeho života. Psychická zátěž a tíha odpovědnosti za projekt byly tak stresující, že v polovině přípravy *Zaklínače 3* začal kouřit.

Na veletrhu E3 se přehlídky a rozhovory protahovaly od rána do večera. Konrad vytrvale odpovídal na otázky zahraničních novinářů, ale v jisté chvíli si musel dát pauzu.

Vyšel před výstavní pavilon a vytáhl cigaretu. Vložil si ji do úst a sáhl do kapsy. Zapalovač v ní nebyl. Chvíli zklamaně stál.

Nedaleko uviděl dívku. Byla o něco mladší než on. Měla dlouhé vlasy a na sobě barevné tričko s krátkými rukávy. V prstech držela cigaretu.

„Máte zapalovač?“ zeptal se anglicky.

„Jasně,“ odpověděla.

Když natáhla ruku, něco na ní upoutalo Konradův pohled. Přimhouřil oči a na zlomek vteřiny nemohl uvěřit tomu, co spatřil. Na dívčině kůži se skvěla zaklínačská znamení inspirovaná symboly ze *Zaklínače 3*.

Přijal zapalovač, zapálil si cigaretu a nenápadně si prohlížel tetování. Až do té chvíle příliš nepřemýšlel o úspěchu, jakého hra dosáhla. Koneckonců hned po její premiéře začal tým pracovat na rozšířeních.

„Proč se na to tak díváš?“ zeptala se neznámá.

Konrad si potáhl a vypustil dým. Poprvé si uvědomil, že *Zaklínač 3* už není jen obyčejná hra. Že jde o něco mnohem významnějšího.

„Protože jsem jedním z autorů té hry,“ odvětil a ukázal pohledem na tetování.

„Vážně? Co jsi dělal?“

„Pracoval jsem na ní jako herní režisér.“



Konrad neskrýval zlost nad tím, že musel s matkou a mladším bratrem Mateuszem odjet do Libye v daleké Africe. Psal se rok 1991, bylo mu devět let

a měl už dost ustavičného stěhování. Jeho otec, uznávaný chirurg, ale též alkoholik, často měnil zaměstnání. Když přecházel z jedné nemocnice do druhé, rodiče se na nějaký čas rozešli, ale pak se znovu dali dohromady a žili spolu.

Těsně před vypuknutím hyperinflace si rodina Tomaszkiwiczova vzala hypotéku na stavbu domu poblíž Varšavy a dostala se do finančních potíží. Otec se pak rozhodl opět vyjet na smlouvu do Libye, aby vydělal peníze na uhrazení dalších splátek, a nyní se k němu měli připojit jeho žena a synové.

Když si Konrad před odjezdem balil věci, hrdě si prohlížel svůj nový úlovek: od bratrance zakoupené Atari mělo elegantní tvar a moderní vzhled a vedle něj ležící reklamní taška byla plná herních cartridge.

„Aspoň tohle,“ pomyslel si. „Budu mít co dělat.“

V Libyi rodina bydlela ve zvlášť přiděleném bytovém domě.

„Na oknech byly mříže,“ vzpomíná po letech Konrad Tomaszkiwicz. „A nemohli jsme vycházet, protože venku nebylo bezpečno.“

Děti tedy pobíhaly po patrech, tropily vylomeniny anebo vysedávaly jedno u druhého. Konrad trávil volný čas u svého Atari a se zatajeným dechem zkoušel hry jako *Boulder Dash* nebo *Raid over Moscow*. Ale v domě byl ještě jeden chlapec, který se zajímal o videohry.

„Měl písíčko a skoro nikdy nevycházel z pokoje,“ vypráví Konrad. „Jednoho dne mě pozval k sobě

a tehdy jsem poprvé uviděl *Monkey Island*. Do té hry jsem se zamiloval až po uši.“

Po návratu do Polska se rodina usadila ve varšavské čtvrti Żoliborz a následně se přestěhovala do konečně dokončeného domu nedaleko Varšavy. Konrad Tomasziewicz si z Libye přivezl zaujetí pro dobrodružné hry, avšak v novém prostředí měl objevit i druhou velkou vášeň, která později ovlivnila jeho život a profesní kariéru.

V sousedství se seznámil se dvěma kluky a rychle se s nimi spřátelil. Čas od času jeho kamarádi na celé hodiny zmizeli, a tak Konrad zůstával sám a musel se spokojit s hraním počítačových her. Po nějaké době ale kluci začali nováčkovi více důvěřovat a prozradili mu, co doopravdy dělají.

„Papírová erpégéčka. Říká ti to něco?“ zeptal se jeden z nich.

Konrad nikdy předtím nehrál stolní RPG. V nějakém časopise četl, že účastníci si vytvářejí postavy, vymýšlejí příběhy a bojují s nepřáteli, se kterými se setkávají. Hra nevyžadovala hrací plán ani karty. Stačila ohmataná knížka se základními pravidly spolu s obyčejným listem papíru, tužkou a kostkami. Konrada nebylo třeba příliš přemlouvat a hned se ke svým kamarádům přidal.

O několik let později, když zastaralé atárko vyměnil za nový stolní počítač, se Konrad nadobro pohroužil do světa her. Vedle dalších adventur objevoval první počítačové RPG a nadále se scházel

s přáteli u papírových her. Tehdy v něm vyklíčily první nesmělé myšlenky na tvorbu vlastních her. Najít informace na toto téma však nebylo snadné; internet byl teprve v začátcích.

„Domníval jsem se, že k práci na hrách musím být programátor s technickým vzděláním nebo absolvent akademie výtvarného umění,“ zmiňuje. „Nevěřil jsem, že to někdy dokážu. Dlouho to byl jen sen.“

Blížila se maturita a Konrad se musel rozhodnout, co bude dělat dál. Devadesátá léta byla pro mnoho polských rodin těžkým obdobím. Tomasziewiczové nebyli výjimkou.

„Neměl jsem snadné dětství,“ konstatuje. „Rodiče se rozcházelí a zase dávali dohromady. Máma nás ve skutečnosti živila sama. A aby nás uživila, splácela půjčky půjčkami. To, že jsem dostal počítač a další věci, ji stálo ohromné úsilí. Víím, že si velice přála, abychom se s bratrem mohli realizovat v tom, co nás baví.“

Matka na Konrada naléhala, aby se stejně jako jeho otec stal lékařem. Na střední škole měl dobré známky z biologie a přírodních věd.

„V té době většina rodičů, kteří chtěli poslat své potomky na vysokoškolská studia, uvažovala buď o medicíně, nebo o právech, poněvadž absolvování jednoho z těchto oborů mělo zaručit dobrou budoucnost,“ vysvětluje.

Nakonec se Konrad rozhodl podat přihlášku na medicínu, jenže na lékařskou fakultu se nedostal,

a poněvadž nechtěl ztrácet rok, vybral si nedávno otevřený obor pro záchranáře. Sen o tvorbě her zůstal pouze mlhavou vzpomínkou počítači posedlého teenagera. Na takovéto představy při náročném studiu ani neměl čas.

„Absolvoval jsem stáže v nemocnicích. Zašival jsem, intuboval a obsluhoval rentgen,“ vzpomíná Konrad. Docházelo i k vážným situacím. „Jednou přivezli motorkáře, který potřeboval trepanaci lebky. Byl jsem jedním z lidí, kteří asistovali lékařům při operaci.“

Oběma synům, Konradovi a o sedm let mladšímu Mateuszovi, matka vštípila úctu k práci a penězům. Peněz nebylo nikdy dost, takže si oba museli vydělávat pro vlastní potřeby, ať už na výlety s přáteli, upgrade počítače, nebo zakoupení nových her.

„O prázdninách jsem vždycky brigádníčil,“ vypráví Konrad Tomaszewicz. „Pracoval jsem všude, kde se dalo něco vydělat. Montoval jsem okna, pracoval jako číšník a sbíral hrozny ve Švýcarsku.“

Ve třetím ročníku na vysoké škole opět sháněl brigádu, aby si o prázdninách vydělal nějaké peníze. Náhodou narazil na inzerát, který mu úplně změnil život: společnost CD Projekt, zabývající se tehdy hlavně distribucí zahraničních her na polském trhu, hledala testery.

Konrad si pomyslel, že by nebylo na škodu, kdyby to zkusil. Neměl valná očekávání.

Psal se rok 2005. CD Projekt pracoval na prvním dílu *Zaklínače* a hledal testery na hledání chyb

ve hře. Práce nevyžadovala žádné zvláštní dovednosti (což se později ukázalo jako nepravdivé), a tak firma ochotně přijímala studenty, kteří mohli pracovat v jejím varšavském sídle na Jagellonské ulici za co nejnižší možnou mzdu. Základními kritérii byly znalosti her, všímavost a snaživost. Konrad byl pozván na pohovor, kde dostal jednoduchý test: vypsat chyby z vybraného fragmentu hry *Punisher*.

„Shodou okolností jsem ji hrál předchozí tři měsíce, takže jsem napsal plné čtyři stránky chyb,“ říká Konrad. „Když to uviděli, byl jsem přijat.“

První dny nevycházel Konrad z údivu.

„Všichni mluvili o hrách. Všichni to byli nadšenci,“ vzpomíná. „Na mých dřívějších brigádách, na stavbách nebo v restauracích, to vypadalo úplně jinak. Když jsem si zapomněl sendvič, zůstal jsem o hladu. Občas mi byla zima. Tady bylo teplo, kdykoliv jsem se mohl napít kávy nebo čaje, a dokonce nám objednávali pizzu. Cítil jsem se jako v jiném světě, byl to pro mě ráj na zemi.“

Letní prázdniny skončily, ale Konrad se ve firmě osvědčil, tudíž dostal nabídku, že bude-li chtít, může nadále docházet a pokračovat v práci. Právě dokončil školu pro záchranáře a zahájil denní magisterské studium v oboru veřejného zdraví. Nepochyboval však o tom, že právě dostal šanci uskutečnit svůj dávný sen. Začal vynechávat přednášky, namísto nich jezdil autobusem na Jagellonskou ulici a pracoval dlouho do noci. Dával do toho všechno a začal

být považován za neúnavného, umíněného testera, který nenechá bez povšimnutí sebemenší chybu a věnuje pozornost zdánlivě málo významným detailům. To se jeho nadřízeným líbilo.

Když o několik měsíců později Konrad předkládal kolegům dlouhý seznam chyb k opravě, někdo konečně nevydržel a prohlásil:

„Kurva, když jsi tak chytrý, udělej to sám!“

„Dobrá, zkusím to.“

V devadesátých letech minulého století měli v několika málo polských firmách vyvíjejících počítačové hry na starosti zápletku, dialogy a kódování zpravidla stejní lidé. Vyžadovala to praxe tvůrčího procesu: zápletky se často měnily, takže dialogy a další texty musely být průběžně upravovány, případně byly dopisovány nové. I když byli na pomoc přizváni profesionální autoři, obvykle byli odpovědní za celkový příběh a nepodíleli se na každodenní práci.

Zaklínač 1 se však měl stát opravdovým RPG s rozvinutými dialogy, možnostmi volby a vedlejšími úkoly. Jakmile po zmatcích v průběhu prvních let vývoje „jedničky“ nabrala práce na obrátkách, vyšlo najevo, že scenáristé sice dokážou vystavět děj a napsat dialogy, ale nejsou schopni pomoci komplikovaných nástrojů hru „poskládat“, protože většina z nich jsou absolventi humanitních oborů.

Nová perspektiva se tak otvírala lidem, jako byl Konrad Tomaszewicz, který kombinoval technic-

ké schopnosti, herní nápady a talent pro budování příběhu. Konrad relativně rychle zvládl takzvané skriptování, když pomocí speciálního editoru a základního kódu vytvářel herní fragmenty sestávající z pohybu, boje a dialogů, které hráč posléze viděl na monitoru.

Rok po nástupu do práce byl Konrad přeložen do realizačního týmu. Spolu s dalšími lidmi s podobnými dovednostmi skriptoval v prvním *Zaklínači* hlavní a vedlejší úkoly příběhu, anglicky nazývané questy.

Zaklínač byl vydán v roce 2007 a v Polsku se stal hitem. Jen málokdo věřil, obzvláště po zprávách médií o problémech s implementací, že CD Projekt bude schopen vydat titul srovnatelný se západními hrami. Přesto se stalo něco neslýchaného, *Zaklínač* získal vysoké hodnocení, recenzenti chválili zápletku, dialogy a vybudovaný svět. Na druhou stranu však byly kritizovány souboje a ironizována skutečnost, že Geralt, fyzicky zdatný lovec monster, nedokázal přeskocit ani tu nejmenší překážku.

Po vydání rozšířené edice, která opravovala četné chyby, byla neprodleně zahájena práce na pokračování. Vedení společnosti se rozhodlo vyvíjet dva projekty najednou. *Zaklínač 2* měl vznikat na bázi enginu Aurora, který byl použitý už v první hře. Odděleně byl sestaven podpůrný tým, jenž dostal za úkol připravit pro *Zaklínače 3* novou technologii, moderní Red Engine.