

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky, Katedra mediálních studií

Diplomová práce

2012

Pavel Šidlichovský

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky, Katedra mediálních studií

Pavel Šidlichovský

**Počátky české a slovenské digitální
narativity: Historie textových počítačových
her v Československu**

Diplomová práce

Praha 2012

Autor práce: **Pavel Šidlichovský**

Vedoucí práce: **Mgr. Jaroslav Švelch**

Rok obhajoby: 2012

Bibliografický záznam

ŠIDLICHOVSKÝ, Pavel. *Počátky české a slovenské digitální narativity: Historie textových počítačových her v Československu*. Praha, 2012. 56 s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Mgr. Jaroslav Švelch.

Abstrakt

Tato diplomová práce se zabývá popisem raného vývoje digitální narativity na území bývalého Československa v osmdesátých a na začátku devadesátých let 20. století. Tvorba a užívání textových adventure her v tomto období byly ovlivněny sociokulturním a ekonomickým prostředím východoevropského komunistického bloku a jeho následným přerodem v demokratický systém s tržním hospodářstvím. To s sebou přinášelo jedinečné přístupy ve vývoji a vlastním hraní počítačových her a vytvoření kulturního fenoménu digitálních textových her spjatých s kontextem té doby. Text podává stručný historický vývoj hraní digitálních her ve světě a celkovou situaci v informačních technologiích na území bývalého Československa včetně vybraných názorů přímých účastníků. V rámci práce jsou předloženy základní teoretické přístupy zkoumající žánr adventure her, obzvláště jejich narativní složku a principy intertextuality. Ty jsou pak popsány na příkladech konkrétní československé herní tvorby.

Abstract

The present diploma work describes the early development of digital narrative on the territory of the former Czechoslovakia in the 80's and at the beginning of the 90's of the 20th century. In that period, the text adventure game production and use were influenced by the socio-cultural and economic environment in the east-European Communist bloc, and by its following transformation into a democratic system with

market economy. That brought about unique approaches to the computer game development and playing, and it also led to a formation of a cultural phenomenon of digital text games connected with the context of that time. The text deals with a brief historic development of digital game playing in the world, and a general situation in the information technologies on the territory of the former Czechoslovakia including direct participants' selected opinions. Within the framework of the present work, basic theoretical approaches have been presented, examining the adventure games genre, and especially their narrative part and the principles of intertextuality. The latter have been described using the examples of the respective Czechoslovak game production.

Klíčová slova

počítačové hry, textové hry, narativita, intertextualita, kybertext

Keywords

computer games, interactive fiction, text games, narrative, intertextuality, cybertext

Rozsah práce: 113 611 znaků

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval samostatně a použil jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 16. května 2012

Pavel Šidlichovský

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval Mgr. Jaroslavu Švelchovi, vedoucímu mé diplomové práce, za zajímavé téma a podnětné připomínky k jeho zpracování. Dále pak Samuelkovi za toleranci dočasného zanedbávání mé otcovské role a Mišce za neskonalou trpělivost a podporu při psaní této práce.

Institut komunikačních studií a žurnalistiky UK FSV
Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce

TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:	
Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta: Šidlichovský Pavel	Razítko podatelny:
Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta: 2010	
E-mail diplomantky/diplomanta: sidlich@seznam.cz	
Studijní obor/typ studia: Mediální studia, kombinovaná forma	
Předpokládaný název práce v češtině: Počátky české a slovenské digitální narativity: Historie textových počítačových her v Československu	
Předpokládaný název práce v angličtině: Origins of the Czech and Slovak Digital Narrativity: The History of Text Computer Games in Czechoslovakia	
Předpokládaný termín dokončení (semestr, školní rok – vzor: ZS 2012) (diplomovou práci je možné odevzdat <u>nejdříve</u> po dvou semestrech od schválení tezí, tedy teze schválené v LS 2010/2011 umožňují obhajovat práci nejdříve v LS 2011/2012): LS 2012	
Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování (max. 1800 znaků): Raný vývoj digitální narativity na území bývalého Československa v 80. letech 20. století byl ovlivněn sociokulturním a ekonomickým prostředím východoevropského komunistického bloku. To s sebou přineslo jedinečné přístupy v tvorbě a užívání počítačových her a vytvoření specifického kulturního fenoménu textových her spjatých s kontextem té doby. Mgr. Jan Švelch tuto problematiku popsal v referátu <i>Indiana Jones Fights the Communist Police: Text Adventures as a Transitional Media Form in the 1980's Czechoslovakia</i> .	
Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy (max. 1800 znaků): Cílem této práce je detailní analýza počátků československé počítačové tvorby v oblasti textových her s důrazem na historický kontext, ve kterém vznikala, a sociální funkce, které plnila.	
Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu): Úvod – představení tématu a cíle práce Historie hraní počítačových her – vývoj ve světě a v bývalém Československu, lokální specifika Žánr textových her – adventure hry a ostatní textové hry Autoři československých textových her – František Fuka a další Rozhovory - s autory textových her, jejich hráči a fanoušky Významné herní mezníky – oblíbené tituly Intertextualita – film, knihy, autoři Pád železné opony – vliv na herní scénu Hráči textových her – tehdy a dnes, fanouškovská scéna po více než 20 letech Obraz textových her v jiných médiích Závěrečné zhodnocení práce	
Vymezení podkladového materiálu (např. tituly a období, za které budou analyzovány): Textové počítačové hry v českém či slovenském jazyce vytvořené do roku 1993	
Metody (techniky) zpracování materiálu: Zpracování dostupných teoretických poznatků k danému tématu. Vlastní praktický výzkum textových počítačových her. Rozhovory s autory textových her a jejich hráči.	

Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a metodě jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):

JENKINS, H. „Game Design as Narrative Architecture.“ In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. (eds.). *First Person: New Media as Story, Performance, Game*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2004. – Tato práce se zabývá zkoumáním budování základní narativní struktury počítačových her a formami vyprávění, kterými ji lze měřit. Hry jsou příběhy vsazené do fiktivního prostoru.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge : MIT Press, 2000. - Analýza nových médií s důrazem na srovnání s moderní vizuální kulturou, ve které autor popsal tzv. „Pět principů nových médií“ považované za hlavní prvky vymezující nová média.

MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA : The MIT Press, 1998. – Autorka se v této knize zabývá možnostmi počítače jako základního prostředku pro otevřená vyprávění příběhů. Chápe počítač jako prostředek reprezentace s širokou řadou vlastností.

ŠVELCH, Jaroslav. *Indiana Jones Fights the Communist Police: Text Adventures as a Transitional Media Form in the 1980's Czechoslovakia*. - Přednáška popisující fenomén textových her v prostředí komunistického Československa, jejichž vývoj byl ovlivněn specifickou atmosférou prostředí, ve kterém vznikaly.

ŠVELCH, Jaroslav. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Praha, 2007. - Práce nahlížející na počítačové hry z hlediska mediálních studií a popisující podobnosti a rozdílnosti od „starších“ médií jak v produktech samotných, tak v přijímání a užívání „čtenáři“, tedy především hráči her.

Diplomové a disertační práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

BLAHA, Zdeněk. *Film, digitální hry a jejich interakce*. 2010.

CHARVÁTOVÁ, Gabriela. *Herní svět a jeho vliv na náš život*. 2007.

KOHUTOVÁ, Radka. *Interaktivní narativita jako žánr elektronické literatury*. 2011

MUŽÍK, Matěj. *Elektronická hra jako cesta ke strukturované dramatické hře*. 2010.

UHL, Michal. *Rozdíly a podobnosti klasické a elektronické hry v sociologické perspektivě*. 2009.

Datum / Podpis studenta/ky

9. června 2011

.....

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:

Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:

Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:

Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na UK FSV vykonávám.

Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

.....
Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

Obsah

ÚVOD	2
1. HISTORIE HRANÍ POČÍTAČOVÝCH HER	4
1.1 VÝVOJ VE SVĚTĚ	4
1.2 VÝVOJ V BÝVALÉM ČESKOSLOVENSKU.....	7
2. ŽÁNŘ TEXTOVÝCH HER	13
2.1 ADVENTURE HRY	13
2.2 ZÁKLADNÍ ROZDĚLENÍ ADVENTURE HER	14
2.3 ADVENTURE HRY A JEJICH NARATIVITA	17
2.4 TEXTOVÉ HRY	18
3. AUTOŘI ČESKOSLOVENSKÝCH TEXTOVÝCH HER	20
3.1 FRANTIŠEK FUKA ALIAS FUXOFT	21
3.2 MIROSLAV FÍDLER ALIAS CYBEXLAB	27
4. TEMATICKÉ OKRUHY TEXTOVÝCH HER A VÝZNAMNÍ ZÁSTUPCI	30
4.1 ARCHEOLOGICKÁ DOBRODRUŽSTVÍ.....	30
4.2 HACKEREM SNADNO A RYCHLE	31
4.3 FANTASY SVĚTY	34
4.4 TEXTOVÉ HRY S MOŽNOSTÍ VÝHRY.....	34
5. INTERTEXTUALITA	37
5.1 TEXTOVÉ HRY A FILMOVÁ TVORBA	38
5.2 TEXTOVÉ HRY A LITERATURA	39
5.3 PROGRAMÁTOŘI SOBĚ	40
6. UŽITÍ TEXTOVÝCH HER A JEJICH HRÁČI	42
7. OBRAZ TEXTOVÝCH HER V JINÝCH MÉDIÍCH	45
ZÁVĚR	46
SUMMARY	47
POUŽITÁ LITERATURA A ZDROJE	48
SEZNAM PŘÍLOH	53
PŘÍLOHY	54

Úvod

Hraní her patří odjakživa neodmyslitelně k lidskému druhu a je jedním ze způsobů trávení jeho volného času. Po příchodu elektronických médií se velmi záhy otevřela možnost využívat některá z nich pro vývoj a hraní her. Zhruba od poloviny dvacátého století se tak začíná ustavovat nový mediální žánr elektronických her zahrnující především počítačové a konzolové hry. V této diplomové práci se zaměřím na první masovější vlnu počítačového hraní v osmdesátých a na počátku devadesátých let 20. století v tehdejších Československu.

Postupné rozšiřování možností přístupu populace k osmibitovým domácím počítačům v bývalém společném státě současné České republiky a Slovenské republiky mělo svá nezaměnitelná specifika spojená se společenskou, politickou, ekonomickou a kulturní situací státu prožívajícího svoji poslední dekádu pod nadvládou totalitního komunistického režimu. Díky tomu se v tehdejších Československu elektronické domácí hraní vyvíjelo svým jedinečným způsobem a lokální produkce a užívání počítačových her bylo úzce spjato s místním a dobovým kontextem. To se výrazněji odrazilo na českých a slovenských textových hrách, které jsou hlavním předmětem této práce. Textové hry se dají definovat jako ustavující žánr adventure her, pro nějž se staly základním kamenem, na kterém byl postaven další vývoj vedoucí ke grafickému vylepšování her jdoucí ruku v ruce se zvyšujícím se potenciálem herního hardware. To s sebou zároveň přinášelo jednodušší ovládání a rozšiřování tohoto žánru mezi hráčskou masu a také prolínání jednotlivých prvků adventure her i do ostatních herních žánrů.

Na úvod považuji za nutné se krátce vyjádřit k samotnému názvu obsahujícímu sousloví *digitální narativita* v souvislosti s textovými hrami. Východiskem pro tuto práci je předpoklad, že textové hry, a nejen ty, ale většina žánrů elektronických her, obsahují složku vyprávění nějakého příběhu. A právě žánr adventure her je s narativitou úzce spjat. I když existuje *ludologický*¹ směr zkoumání zaměřený na pojetí elektronické hry jako soustavy pravidel, v rámci kterých hráči řeší nějaký problém a snaží se vyhrát, já se budu spíše opírat o *naratologickou* teorii herních studií, která obhájí prvek

¹ Více o ludologii a všeobecně o herních studiích jako samostatném vědeckém oboru lze nalézt v elektronickém periodiku *Game Studies* na <http://gamestudies.org/>

vyprávění. Slovy Marie-Laure Ryanové „... jednotvárný příběh může být zachráněn zajímavou hráčskou aktivitou, zatímco hra bez originálních pravidel může být vylepšena zaobaleným vyprávěním. Vzhled her, herní schémata a narativita napravují vzájemně své nedostatky.“² A právě proto v textových hrách, nevyužívajících grafické ztvárnění a pracujících na vcelku jednoduchém principu ovládní herní postavy slovními příkazy, považuji narativní složku za jeden z jejich nejdůležitějších stavebních kamenů.

Cílem této diplomové práce je detailní vymezení a popsání počátků hraní her na území bývalého Československa v osmdesátých a na počátku devadesátých let 20. století. Za tímto účelem budou rozebrány nejvýznamnější herní tituly daného období, a to především z hlediska lokálních a dobových souvislostí a způsobu jejich užívání publikem. Budu si všímat inspirace v jiných mediálních žánrech, vzájemné intertextuality a také nezanedbatelného vlivu politického systému na ustavující se herní scénu. Stranou nemohou zůstat ani důležití autoři herních titulů a rozbor tehdejší hráčské komunity. Podstatné informace budou získány metodou analýzy samotných textových her a rozhovorů s předními aktéry tehdejší herní scény.

Na závěr úvodu bych také rád zmínil, že v osmdesátých a na začátku devadesátých let minulého století, tedy v časovém období sledovaném v této práci, jsem byl dospívající „nadšenec“ nových technologií, který patřil do hráčské komunity československých textových her. Z tohoto důvodu se cítím jako přímý účastník dále popisované historie, a i když předkládané informace ověřuji v relevantních zdrojích, nevyhýbám se ani překládání vlastních názorů a myšlenek vycházejících z autentických zkušeností. Oproti schváleným tezím jsem se v předkládané diplomové práci mírně odchýlil od původní struktury a pasáž o vlivu pádu železné opony na herní scénu zařadil do první kapitoly mapující historii československého elektronického hraní, neboť vliv této události na zkoumaný předmět nevyžaduje samostatný oddíl.

² RYAN, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis, MN, USA: University of Minnesota Press, 2006, s. 198.

1. Historie hraní počítačových her

Jak již bylo zmíněno v úvodu této diplomové práce, jedním z významných způsobů trávení volného času lidí je hraní her. Podle Šafra a Patočkové³ „bývá volný čas označován za specifickou část mimopracovní doby, po kterou člověk nemusí vykonávat žádné činnosti, které by vnímal jako povinnosti nebo něco, co vykonává v souvislosti s péčí o děti nebo ostatní členy rodiny, v souvislosti se zabezpečením chodu domácnosti, přepravou nebo uspokojováním svých biofyzilogických potřeb (spánek, jídlo, hygiena, event. zdravotní péče).“ Nikoho dnes už asi nepřekvapí, že média hrají prim ve vyplňování volného času obyvatel především západních civilizací a právě nová média dokázala nabídnout další vývojový stupeň od pasivněji laděného přijímání mediálních obsahů k interaktivní zábavě právě v podobě her digitálních.

1.1 Vývoj ve světě

Rané pokusy o využití nově konstruovaných počítačů k vytváření her sahají k samému zahájení vývoje těchto výpočetních zařízení v polovině padesátých let 20. století především ve Spojených státech amerických. Jednalo se samozřejmě v prvopočátcích o nekomerční experimenty prezentující možnosti nově utvářeného vědeckého oboru výpočetní techniky. Brzy se ovšem pokusy o tvorbu programů pro zábavu a nikoli seriózní vědeckou práci na tehdejších sálových počítačích na univerzitách a ve výzkumných střediscích rozšířily a začaly vznikat první tituly, které se staly základy pro jednotlivé herní žánry. To se psala již sedmdesátá léta a souběžně s vývojem her na sálových serverech se zároveň začínala vyrábět jednoúčelová zařízení pro hraní her, tzv. herní automaty. Vzhledem k jejich velikosti a vysokým pořizovacím nákladům se jednalo o stroje určené k umístění na veřejných místech. Byly to však již komerční projekty, které se na trhu dokázaly udržet ve zdokonalené formě až do současnosti, kdy se s nimi můžeme setkat například v obchodních střediscích či zábavních centrech.

³ ŠAFR, Jiří a Věra PATOČKOVÁ. Trávení volného času v České republice ve srovnání s evropskými zeměmi. *Naše společnost* [online]. Praha: Sociologický ústav AV ČR, 2010, roč. 8, č. 2, s. 21-27 [cit. 2012-03-27]. ISSN 1214-438X. Dostupné z: http://www.cvvm.cas.cz/upl/nase_spolecnost/100122s_Nase%20spolecnost%202010_2.pdf, s. 21.

Vedle arkádových automatů a nekomerčních herních titulů určených pro sálové počítače také ale v sedmdesátých letech 20. století počíná éra domácího elektronického hraní. Objevují se první přenosná herní zařízení a také domácí herní konzole, které se připojovaly k televizorům. Zanedlouho byly první herní konzole s jednou napevno instalovanou hrou vylepšeny o systém vyměnitelných zásuvných modulů s jednotlivými hrami. Prvním videoherním počítačovým systémem, který se masově rozšířil (samozřejmě zejména ve Spojených státech), se stal *Video Computer System (VCS)* od společnosti *Atari*, později přejmenovaný na *Atari 2600*.⁴ Vedle hracích konzolí se ještě ovšem ke slovu dostávají osobní počítače, jejichž vývoj a postupná penetrace do domácností v sedmdesátých a osmdesátých letech 20. století vyvolávají poptávku na straně uživatelů po herních titulech, které by se na nich daly provozovat. Jelikož osobní počítače obsahovaly programovatelné operační systémy, uživatelé na nich mohli hrát hry distribuované na přenosných médiích či dokonce do nich sami přepisovat programy ve strojových kódech získané ze specializovaných tištěných médií. Tak vzniká jednoúčelovým hracím konzolím silná konkurence, která společně s nasyceností trhu vede až ke kolapsu videoherního průmyslu v letech 1983 a 1984. Z něj se pak herní trh v následujícím roce vzpamatovává díky nástupu japonských konzolových gigantů a dalším inovacím v oblasti hardware a jeho masovému rozšíření, a to jak u typicky domácích herních počítačů (zejména americký *Commodore 64* a britský *Sinclair ZX Spectrum*, které se díky cenové politice stávají přístupnými domácnostem), tak u „serióznějšího železa“ v podobě platform firem *Apple* a *IBM*.

V souvislosti s herním vývojem v osmdesátých letech 20. století je vzhledem k náplni této práce nutné zmínit vznik a vývoj herního žánru adventure her zahrnujícího převážně v jeho začátcích výlučně textové hry. Za prvního představitele textové adventure hry je považována *Colossal Cave Adventure*⁵ naprogramovaná již v polovině sedmdesátých let minulého století pro sálové počítače Willem Crowtherem. Ten ji stvořil pro své dcery po rozvodu se svou ženou jako textem popsanou napodobeninu jeskyní v Kentucky, do kterých společně s rodinou jezdíval. Přidal poklady, hádanky a příšery a celou interakci se hrou založil na jednoduchých textových příkazech.⁶ Hra se

⁴ ZELENÝ, Jaroslav a Božena MANNOVÁ. *Historie výpočetní techniky*. 1. vyd. Praha: Scientia, 2006. Stručné dějiny oborů. ISBN 80-869-6004-8, s. 125.

⁵ CROWTHER, Will. *Colossal Cave Adventure*. DEC PDP-10: CRL, 1976.

⁶ DONOVAN, Tristan. *Replay: The History Of Video Games*. East Sussex: Yellow Ant, 2010. ISBN 978-0-9565072-0-4, s. 50.

rozšířila, dočkala přeprogramování a vyvolala zájem o takový druh počítačových her mezi dalšími nadšenci. Čtyři z nich, Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels a Dave Lebling z MIT, vytvořili nepokrytě se *Colossal Cave Adventure* inspirující, ale v mnohém vylepšenou hru *Zork*.⁷ Postupně ji na přelomu sedmdesátých a osmdesátých let rozšířili na různé platformy včetně tehdejších domácích počítačů, pro které musela být z důvodu jejich omezených paměťových kapacit rozdělena na trilogii. Celá série předznamenala oblíbenost a komerční úspěch textových her po celá osmdesátá léta až do postupného vytlačení na okraj herního výslunní grafickými adventure hrami a jinými herními žánry.

Herní pokrok od devadesátých let až po současnost je ve znamení zdokonalování domácího herního hardware jdoucího ruku v ruce s vylepšováním herních produktů. To se bezesporu děje na úrovni technologické, z hlediska zábavnosti se ovšem jedná o otázku subjektivního přístupu a preferencí jednotlivých hráčů. Díky zvyšujícímu se výpočetnímu a grafickému výkonu mobilních elektronických zařízení (především mobilních telefonů a tabletů, ale třeba i přenosných hudebních přehrávačů) se rozšiřuje počet herních platform. Oblibě se těší síťové hraní prostřednictvím internetu se vzrůstající nabídkou on-line her nabízejících alternativní „životy“ ve virtuálních světech. Aplikace sociálních sítí také nezůstávají stranou a svým uživatelům nabízejí hraní přímo v jejich internetových rozhraních. V závislosti na nových technologických vymoženostech uváděných na trh se objevují nové způsoby ovládání her, například dotykové či pohybové (ať již s ovladačem, či bez něj za pomoci snímání kamerami), které dále posouvají interakci hráče s prostředím her, stejně jako se tak děje při používání trojrozměrných technologií zobrazování.

Jasně již nyní ovšem je, že počítačové a konzolové hry zaujímají důležité místo na poli trávení volného času obyvatel západních civilizací a ve většině domácností se hry běžně hrají. Podle informací americké *Asociace zábavního softwaru (ESA)*,⁸ monitorující kolébku elektronického hraní, tedy Spojené státy americké, se hrají počítačové nebo konzolové hry v 72 % amerických domácností, přičemž průměrný věk hráče je 37 let. Z hlediska pohlaví zaujímají ženy nezanedbatelný počet, a sice 42 %

⁷ ANDERSON, Tim, Marc BLANK, Bruce DANIELS a Dave LEBLING. *Zork*. DEC PDP-10: 1977.

⁸ The Entertainment Software Association: Industry Facts. *The Entertainment Software Association* [online]. © 2012 [cit. 2012-03-27]. Dostupné z: <http://www.theesa.com/facts/index.asp>

všech amerických hráčů. Z těchto několika málo statistických dat je zřejmé, že elektronické hraní je masovou záležitostí a nelze jej klasifikovat jako okrajovou zábavu. Česká republika za tímto trendem nezůstává příliš pozadu. Jak ukázal výzkum realizovaný společností *Factum Invenio* v roce 2011 pro *Asociaci herního průmyslu České a Slovenské republiky*,⁹ téměř třetina populace České republiky hraje hry na PC, konzolích nebo mobilních telefonech. A stejně jako ve Spojených státech není u nás hraní jen doménu mužů a mladých lidí - téměř 40 % hráčů tvoří ženy¹⁰ a téměř čtvrtina je tvořena lidmi starších 44 let.¹¹ Jaký ale byl začátek počítačového hraní ještě ve společném státě současné České a Slovenské republiky, bývalém Československu, si nastíníme v následující kapitole.

1.2 Vývoj v bývalém Československu

Zatímco historie elektronického hraní a neoddělitelně s ní vývoj herního hardware jsou již vcelku obsáhle popsány v cizojazyčné literatuře a zájemce může získat ucelený přehled například v knize *Replay: The History Of Video Games* od Tristana Donovana¹², české, respektive československé prostředí zůstává zmapované jen částečně. Některá historická data v této práci se opírají o publikace *Náš život s počítači*¹³ a *Historie výpočetní techniky*,¹⁴ ale ta nejsou pro výzkum samotných počátků české a slovenské digitální narativity v zásadě příliš přínosná. Ani z publikací zaměřených přímo na herní produkty ze sledovaného období jako například *Počítačové hry: Historie a současnost I*¹⁵ a *II*¹⁶ či *Bludiště počítačových her*¹⁷ nemohu čerpat, neboť jejich autoři se zaměřili na zahraniční hry a ty československé téměř opomíjeli. Stejně

⁹ ASOCIACE HERNÍHO PRŮMYSLU ČESKÉ A SLOVENSKÉ REPUBLIKY. *Herní průmysl v roce 2011: Základní informace o trhu s videohrami v České republice* [online]. Praha, 2011 [cit. 2012-03-27]. Dostupné z: http://www.herniasociace.cz/wp-content/themes/AHP/images/AHP_herniprumysl2011.pdf, s. 4.

¹⁰ *Ibidem*, s. 5.

¹¹ *Ibidem*, s. 6.

¹² DONOVAN, Tristan. *Replay: The History Of Video Games*. East Sussex: Yellow Ant, 2010. ISBN 978-0-9565072-0-4.

¹³ TŮMA, Jan. *Náš život s počítači*. 1. vyd. Praha: Naše vojsko, 1990. ISBN 80-206-0089-2.

¹⁴ ZELENÝ, Jaroslav a Božena MANNOVÁ. *Historie výpočetní techniky*. 1. vyd. Praha: Scientia, 2006. Stručné dějiny oborů. ISBN 80-869-6004-8.

¹⁵ FUKA, František. *Počítačové hry: Historie a současnost I*. Beroun: Zenitcentrum, 1987.

¹⁶ FUKA, František. *Počítačové hry: Historie a současnost II*. Beroun: Zenitcentrum, 1988.

¹⁷ BLAŽEK, Bohuslav. *Bludiště počítačových her*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1990. ISBN 80-204-0204-7.

tak se většinou děje i v soudobých elektronických člancích vydávaných na internetu zejména v počítačově orientovaných médiích (za všechny jmenuji podrobný seriál *Historie vývoje počítačových her* od Pavla Tišnovského¹⁸).

Československá socialistická republika ležela více než 40 let na pomezí tzv. Východního bloku, tedy zemí spadajících pod silný politický a ekonomický vliv komunistického Sovětského svazu. Z toho plynula výrazná izolace země od technologického pokroku probíhajícího ve státech s kapitalistickým ekonomickým systémem. Import západního zboží byl velice omezený a poptávka po elektronických novinkách byla se zpožděním uspokojována teprve až především po vývoji a produkci vlastních výrobků a jejich součástí z místních podniků či od výrobců ze spřátelených socialistických států. Z hlediska herního odvětví se to projevilo dlouho téměř neexistujícím trhem s herními konzolami a videohrami a také nízkou penetrací osobních počítačů téměř až do konce devadesátých let 20. století.

Československo si společně s ostatními socialistickými státy uvědomovalo svou zaostalost na poli počítačové techniky, a proto se již na konci šedesátých let 20. století zapojilo do mezinárodního programu *Jednotného systému elektronických počítačů (JSEP)*, který koordinoval společný postup socialistických zemí při výzkumu, vývoji a výrobě vzájemně kompatibilních počítačů;¹⁹ v té době se jednalo ještě především o počítače sálové. Přibližně v polovině sedmdesátých let se pak ve stejném duchu spojily země RVHP²⁰ do dalšího společného programu *SMEP (Systému malých elektronických počítačů)* s cílem dohnat náskok západního světa ve výrobě osobních mikropočítačů. „Díky programům JSEP a SMEP [...] jsme měli v našem národním hospodářství roku 1987 nasazeno už 6 000 minipočítačů a větších střediskových počítačů, v hodnotě okolo 38 miliard Kčs. Tempo vývoje a zavádění počítačů ve vyspělých zemích Západu se však zdaleka dohnat nepodařilo.“²¹ Takže zatímco ve Spojených státech amerických v roce 1983 krachuje videoherní trh, aby posléze znovu nastartoval v ještě intenzivnější míře a rostl prakticky do současnosti, u nás se

¹⁸ TIŠNOVSKÝ, Pavel. *Historie vývoje počítačových her*. *Root.cz* [online]. 2011-2012 [cit. 2012-05-07]. ISSN 1212-8309. Dostupné z: <http://www.root.cz/clanky/historie-vyvoje-pocitacovych-her-1-cast-prvni-milniky/>

¹⁹ KOVÁŘ, Petr. *Program JSEP. Historie výpočetní techniky v Československu* [online]. © 2005–2012 [cit. 2012-03-27]. Dostupné z: <http://www.historiepocitacu.cz/program-jsep.html>

²⁰ RVHP – Rada vzájemné hospodářské pomoci – ekonomické uskupení socialistických států.

²¹ TŮMA, Jan. *Náš život s počítači*. 1. vyd. Praha: Naše vojsko, 1990. ISBN 80-206-0089-2, s. 63.

teprve v tomto roce rozjíždí v malých sériích výroba prvních osobních počítačů (*Tesla PMD-85* a *ZPA IQ-151*),²² které mají sloužit především k počítačové osvětě na středním a následně i základním stupni československého školství. Na „elektronizaci“ škol byla v letech 1985 až 1990 vyčleněna částka 3,5 miliardy korun, přičemž převážně zpočátku, především díky zjevné zaostalosti a vysoké poruchovosti těchto počítačů, „jediným pozitivním jevem je zjištění, že žáky počítače plně zaujímají a že jsou ochotni s nimi pracovat i v mimoškolní době.“²³ Pro zájemce z řad domácích uživatelů jako satisfakci za zpoždění lokálního vývoje alespoň ministerstvo elektrotechniky zajistilo dovoz několika desítek tisíc nejlevnějších typů domácích počítačů, zejména *Sinclair ZX Spectrum* a *Atari*,²⁴ což na našem území zažehlo první masovou vlnu domácího elektronického hraní.

ZX Spectrum, vyvinutý ve Velké Británii v roce 1982 společností sira Cliva Sinclaira, je osmibitový osobní počítač, jenž zaznamenal obrovský celosvětový úspěch především u domácích uživatelů. Stalo se tak zejména díky bezkonkurenčně nízké ceně (počítač bylo možné zakoupit dokonce i jako stavebnici za ještě atraktivnější cenu než hotový výrobek) a následně díky množství programů a především her, které pro něj byly vytvořeny. Oficiální²⁵ internetový archiv *World of Spectrum* eviduje přes deset tisíc her plus více než dva tisíce textových adventure her.²⁶ Počítač *Sinclair ZX Spectrum* nabízel zobrazení výstupu na klasickém televizoru v osmi barvách se dvěma úrovněmi jasu a jako externí paměť používal zpočátku klasické audio magnetofonové pásky. I když se postupně na trhu objevovaly další vylepšené verze a rozšiřující periferie, tato základní konfigurace, díky které se podařilo dosáhnout nízké prodejní ceny, se stala dobrým předpokladem pro rozšíření počítače jako ideální domácí herní platformy.

Po zdárném etablování přibližně čtyřiceti tisíc²⁷ dovezených kusů *ZX Spectra* v československých domácnostech byla další poptávka po herních počítačích, která

²² *Ibidem*, s. 115.

²³ *Ibidem*, s. 198.

²⁴ ZELENÝ, Jaroslav a Božena MANNOVÁ. *Historie výpočetní techniky*. 1. vyd. Praha: Scientia, 2006. Stručné dějiny oborů. ISBN 80-869-6004-8, s. 152.

²⁵ Přídomkem oficiální se tato webová stránka může pochlubit díky podpoře společnosti Amstrad plc, která je nástupnickou společností Sinclair Research Ltd., výrobce původních počítačů *ZX Spectrum*.

²⁶ VAN DER HEIDE, Martijn. *World of Spectrum: Archive*. *World of Spectrum* [online]. © 1995-2012 [cit. 2012-03-27]. Dostupné z: <http://www.worldofspectrum.org/archive.html>

²⁷ TŮMA, Jan. *Náš život s počítači*. 1. vyd. Praha: Naše vojsko, 1990. ISBN 80-206-0089-2, s. 118.

nemohla být uspokojena omezeným importem přes Tuzex,²⁸ alespoň částečně vyřešena lokální výrobou a prodejem „klonu“ *Sinclair ZX Spectra*, osobního počítače *Didaktik Gama* (a jeho nástupci *Didaktik M* a *Didaktik Kompakt*) ze slovenského výrobního družstva Skalica. Tohoto počítače postaveného na podobné architektuře jako *Sinclair ZX Spectrum* (prakticky se jednalo o pouze drobně vylepšenou kopii), která zajišťovala téměř stoprocentní kompatibilitu a tudíž možnost hrát na něm většinu her vytvořených pro *Sinclair ZX Spectrum*, se od uvedení na trh v roce 1987 prodalo padesát tisíc kusů.²⁹ Přesto byla penetrace osobních počítačů ještě na konci osmdesátých let 20. století na území bývalého Československa žalostně nízká, pouze 1,8 % domácností mělo vlastní osobní počítač v roce 1989 (v roce 2010 to již bylo téměř 60 %).³⁰ I to ovšem stačilo pro vytvoření hráčské komunity a také celkem významné, obzvláště pro lokální publikum, programátorské skupiny tvořící programy a hry.

Jestliže situaci v bývalém Československu v osmdesátých letech 20. století v oblasti přístupu obyvatelstva k počítačovým technologiím dle výše uvedeného můžeme popsat jako zaostalou v porovnání s kapitalistickými zeměmi, poměry v oblasti oficiální distribuce software a her pak nezbyvá než označit za více než žalostné. Prakticky do konce předposlední dekády 20. století o oficiální distribuci herních programů na našem území nelze hovořit, jak si všimá i zahraniční literatura: „V časech komunismu bylo pirátství jedinou cestou, jak mohli vlastníci počítačů nabývat her.“³¹ A tak si programy mezi uživatele osobních domácích počítačů hledaly svou vlastní cestu, a sice způsobem, který by se z perspektivy dnešního internetem propojeného světa informačních technologií dal nazvat „off-line sdílením“. Jak již bylo řečeno výše, pro nejrozšířenější osobní mikropočítače tohoto období jako paměťové médium sloužily magnetofonové pásky. Většina uživatelů si vytvářela sbírky kazet s nahranými hrami, ke kterým se zpravidla dostávala kopírováním od svých známých s přístupem ke stejné herní platformě. Vlastníci osobních počítačů také často navštěvovali zájmová sdružení zaměřená na výpočetní techniku zpravidla vzniklých jako odnože školních

²⁸ Síť prodejen podniku zahraničního obchodu, kde se za speciálních podmínek dalo v Československé socialistické republice nakupovat zboží vyrobené především v kapitalistických zemích.

²⁹ KEREKEŠ, Roman. 8-bitová story z Moravsko-Slovenského pomezia. *BAJT* [online]. 1993, říjen [cit. 2012-03-27]. Dostupné z: <http://bruxy.regnet.cz/web/8bit/CZ/8-bitova-story-z-moravsko-slovenskeho-pomezia/>

³⁰ Počítač a internet v českých domácnostech. *Český statistický úřad* [online]. © 2012 [cit. 2012-03-27]. Dostupné z: http://www.czso.cz/cz/cr_1989_ts/0803.pdf

³¹ DONOVAN, Tristan. *Replay: The History Of Video Games*. East Sussex: Yellow Ant, 2010. ISBN 978-0-9565072-0-4, s. 209.

a mládežnických organizací, kde si jejich členové hry půjčovali. Osobně jsem se v praxi setkával i s určitým typem výpůjčního výměnného systému s vlastními pravidly, kdy si zapůjčení nových a atraktivních herních titulů hráč od jiného hráče musel „zasloužit“ nabídnutím adekvátního titulu. Uživatelé si hry a programy zasílali také poštou a za tímto účelem se někteří programátoři našich her nezdráhali uvádět do svých výtvorů své kontaktní údaje s nabídkou výměny software (viz například závěrečná obrazovka hry *Podraz IV*³²). František Fuka, jeden z nejznámějších „pionýrů“ programování pro osobní počítače na území bývalého Československa, situaci popisuje takto:

„Já, když jsem s tím začínal, s těmi prvními počítači, tak vůbec neexistovaly jakékoli distribuční kanály, jak by se sem z venku ten software dostal, to bylo třeba jako, že jednou za rok někdo přišel ‚Jé, tady mám kazetu a na ní je nový program z Ameriky‘, jeden program za rok třeba ... potom přišlo to Spectrum, tak se sem začaly, myslím převážně přes Jugoslávii, dostávat ty kradené kazety ve velkém.“³³

Tento přístup jen potvrzuje nízké povědomí o autorských právech týkajících se duševního vlastnictví programových kódů. To u nás ostatně platilo i pro další mediální odvětví jako hudba a film a u děl především ze západní zahraniční tvorby probíhalo podobné neformální šíření mezi obyvatelstvem. Společně s hráči počítačových her tak v socialistickém Československu existovala subkultura příjemců mediálních obsahů vytvořených v kapitalistických zemích, která byla západní kulturou značně ovlivněna a neměla tak výraznější problémy s následným přechodem pod západní mediální diskurs po pádu železné opony. Jedním z přesvědčivých důkazů tohoto trendu je právě československá herní tvorba a především textové hry našich tvůrců, kteří se s oblibou inspirovali v tématech čerpajících z děl západní kultury. Společně se zahraničními hrami převážně západní provenience a výše popsaného způsobu jejich distribuce mezi hráči měla celá československá herní scéna příchut' zakázaného ovoce.

V souvislosti se svržením totalitního komunistického režimu v listopadu 1989 nedošlo na poli textových her k žádné dramatické změně. Objevilo se sice několik textových her aktuálně reagujících na události ve společnosti, jako například hra

³² TOKÁR, Anton. *Podraz IV*. Sinclair ZX Spectrum: Antok Software, 1987.

³³ FUKA, František. *Osobní rozhovor s Františkem Fukou*. Praha, 26. 4. 2012.

pojmenovaná *17. 11. 1989*,³⁴ která umožňovala hráči zprostředkovat zážitek z potlačené studentské demonstrace, nejednalo se ale o nijak zásadní tituly. František Fuka s úsměvem vzpomíná na svou agitační činnost společně se spřízněnými programátory: „Dokonce potom, když přišla ta revoluce, tak jsme společně vylepovali plakáty ‚Golden Triangle podporuje Občanské fórum.‘“,³⁵ ale z hlediska vývoje textových her se podle něj u nás příliš nezměnilo. Počet vydávaných textových her na osmibitové osobní počítače od konce osmdesátých let vytrvale klesal a trh se začínal otevírat výkonnějším platformám, které nabízely širší nabídku komerčních herních titulů.

³⁴ DOUBLES©FT. *17. 11. 1989*. Sinclair ZX Spectrum: DOUBLES©FT, 1989.

³⁵ FUKA, František. *Osobní rozhovor s Františkem Fukou*. Praha, 26. 4. 2012.

2. Žánr textových her

Jedním z dalších úkolů této magisterské diplomové práce je předložení definice žánru textových her spojených s érou počátku české a slovenské digitální narativity. Na jedné straně je potřeba textové hry zařadit do kontextu ostatních žánrů počítačových her, na druhé straně se pokusím dále rozdělit české a slovenské textové hry do dalších podskupin podle určitých společných znaků, které se v textových hrách v osmdesátých a první polovině devadesátých let 20. století opakovaně objevovaly.

2.1 *Adventure hry*

Pojem *adventure hry*, kterému se nikdy nedostalo obstojného českého ekvivalentu a v hráčské komunitě se ujal výraz „*adventury*“ vyslovovaný dle českých fonetických pravidel, zahrnuje počítačové hry založené na principu hráčem postupně objevovaného světa a řešení různých úkolů a zápletek během hraní. Na rozdíl od většiny ostatních kategorií počítačových her nejsou zpravidla *adventure hry* založeny na akčním principu hraní, tudíž nevyžadují od hráčů rychlé reakce a hbité ovládání. Naopak hráči musí řešit úkoly logického typu, které je posouvají dále ve virtuálním světě a příběhu dané hry. Ten je pro tento typ her stěžejním faktorem zábavnosti, jež odráží následný zájem a úspěch u publika, to jest především samotných hráčů. Proto je scénář tohoto druhu her nejdůležitějším prvkem herního konceptu a tvůrci *adventure her* se při jeho vytváření velice často inspiroují v jiných zdařilých projektech ostatních mediálních žánrů (literatura, film), případně vytvářejí pokračování takových herních titulů, které svým příběhem hráče zaujaly (například série *adventure her* *Monkey Island*, *Simon the Sorcerer* apod.). A jak je tedy do daného příběhu zasazen hráč a jak jej může ovlivnit? Hráč je zpravidla identifikován jako jedna nebo případně více než jedna z ústředních postav hry a pomocí tvůrcem definovaného způsobu ovládání této postavy zadává příkazy sloužící k postupu ve hře. Ten nemusí být lineární, naopak příběh hry staví hráči do cesty zápletky a problémy, které je nutné vyřešit, a to buď jedním nebo případně více různými způsoby. Postupné rozluštění hádanek (ne však nutně všech, záleží na scénáři hry) dovede postupně hráče ke konci příběhu a tedy celé hry.

Příběh je jedním ze stěžejních pilířů principu herního žánru adventure her a jeho odvíjení je závislé na činnostech vykonaných hráčem, tedy na jeho postupu ve hře. Dalšími prvky, které hra nutně musí obsahovat, aby mohla být považována za adventure hru, jsou podle Clary Fernández Varové³⁶ řešení hádanek, postava ovládaná hráčem, manipulace s objekty, objevování prostředí a akce. Rébusy jsou prostředkem zpomalujícím herní tempo a díky nim nejsou adventure hry pouhým čtením nebo sledováním daného příběhu, ale za rozluštění hádanky je hráč odměněn dalším pokrokem v herním vypravování. K řešení vyskytnuvších se problémů často slouží správná manipulace s nalezenými objekty. A tuto manipulaci případně interakci s dalšími subjekty ve hře zajišťuje hlavní postava, eventuálně postavy, které svými příkazy hráč ovládá. „Zadávání příkazů se časem vyvinulo od textového zadávání slovesa a objektu, přes vybírání slovesa z menu a následného kliknutí na objekt manipulace či přes vybírání ikony zastupující sloveso nebo několik sloves a následné vybrání objektu až po klikání na objekt, se kterým je asociováno konkrétní sloveso.“³⁷ Aby hráč mohl během svého hraní s objekty manipulovat, musí je ve virtuálním světě adventure hry nejdříve nalézt, tudíž musí prozkoumávat své okolí a pohybovat se po něm v rámci pravidel dané hry.

Není samozřejmě nic neobvyklého, že k využití výše popsaných herních prvků a principů může dojít a také dochází i v jiných herních žánrech. Nebo naopak se také v adventure hrách objevují prvky typické pro jiný herní styl, třeba akční sekvence založené na rychlosti a dovednosti hráče (například klikání na tlačítko myši při pěstních soubojích ve hře *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*³⁸). Obsahuje-li ovšem hra výše zmíněné fundamentální prvky, můžeme o ní hovořit jako o adventure hře.

2.2 Základní rozdělení adventure her

Adventure hry můžeme rozdělit podle druhu zpracování odrážející možnosti jejich tvůrců a především technologické možnosti platformy, pro které tyto hry

³⁶ FERNANDÉZ VARA, Clara. *The Tribulations of Adventure Games: Integrating Story into Simulation through Performance* [online]. 2009 [cit. 2012-02-07]. Dostupné z: http://smartech.gatech.edu/bitstream/handle/1853/31756/fernandezvara_clara_200912_phd.pdf?sequence=1, s. 33.

³⁷ *Ibidem*, s. 20.

³⁸ LUCASARTS. *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. IBM PC: LucasArts, 1992.

vycházely a vycházejí, na textové hry, grafické textové hry a grafické adventure hry, označované také jako point-and-click adventure hry.³⁹ Textové hry stály u zrodu žánru adventure her a prostředí, příběh i ovládání hry uživatelem je realizováno skrze jazykový kód. Veškerý popis herního prostředí a situací je tedy hráči nabízen v podobě textu, maximálně je obohacen o drobná grafická vylepšení v podobě různých barev textu či jeho pozadí, případně o hudební a také občas zvukový doprovod korespondující s činností hry (například zvuky modemu ve hře *Podraz 3*⁴⁰).



Obrázek č. 1. Různobarevný text v herní obrazovce textové hry *Podraz 3*

Takovéto zpracování nevyžadovalo vysoký výpočetní výkon hardware, který ani nebyl v době vzniku a rozmachu textových her převážně v osmdesátých letech 20. století k dispozici domácím uživatelům a tedy největší skupině potenciálních hráčů. A také z hlediska vývoje těchto her nebylo zapotřebí extrémně sofistikovaných znalostí programování. Velká část tehdejších „textovek“, jak byly textové hry v české a slovenské herní komunitě označovány,⁴¹ pro osmibitové platformy byla naprogramována v jednoduchém programovacím jazyce Basic maximálně s nenáročnými odkoky do strojového kódu. Díky tomu byly často textové hry dílem jedné osoby zahrnující v sobě programátora, scénáristu, designéra, případně hudebního skladatele (za všechny jmenuji například Františka Fuku alias Fuxoft).

Grafické textové hry obohatily herní obrazovky o obrázky prostředí (zpravidla statické), které ale stále zůstávalo zároveň popisováno jazykovým kódem. Jednalo se

³⁹ FERNANDÉZ VARA, Clara. *The Tribulations of Adventure Games: Integrating Story into Simulation through Performance* [online]. 2009 [cit. 2012-02-07]. Dostupné z: http://smartech.gatech.edu/bitstream/handle/1853/31756/fernandezvara_clara_200912_phd.pdf?sequence=1, s. xi.

⁴⁰ FUKA, František. *Podraz 3*. Sinclair ZX Spectrum: Fuxoft, 1986.

⁴¹ ŠVELCH, Jaroslav. *Indiana Jones Fights the Communist Police: Text Adventures as a Transitional Media Form in the 1980s Czechoslovakia*. 2011 [cit. 2012-02-14]. Dostupné z: http://web.mit.edu/comm-forum/mit7/papers/Svelch_MiT7.pdf, s. 4.

tedy pouze o vizuální vylepšení stávajících textových her s minimálním dopadem na samotné herní mechanismy. Graficky ztvárněné prostředí neposkytovalo hráčům možnosti zvýšené interakce s prostředím, posun v herním ději byl stále realizován pomocí textových příkazů. Rozdíl mezi klasickými textovými hrami a grafickými textovými hrami můžeme nadneseně přirovnat k rozdílu mezi knihami bez obrázků a ilustrovanými knihami. Jednalo se tedy jen o jeden z možných způsobů zpracování adventure her, který vyvolával různé názory. Například v souvislosti s jednou z nejznámějších zahraničních ilustrovaných textových her *The Hobbit*⁴² z roku 1982 se František Fuka ve své knize o hrách vyjádřil takto: „Já se však domnívám, že patřičně rozsáhlý popis lokace navodí správnou atmosféru lépe než sebedokonalejší obrázky.“⁴³



Obrázek č. 2 a 3. Grafická ztvárnění z grafických textových her Rychlé šípy: Záhada hlavolamu⁴⁴ a Rychlé šípy 2: Stínadla se bouří⁴⁵

Plně grafické adventure hry nebo též později point-and-click adventure hry jsou hry, které již naplno čerpají z potenciálu grafického ztvárnění prostředí a text je tedy (ne však vždy beze zbytku) nahrazen výtvarným ztvárněním herního prostředí, objektů i postav. Textové ovládání prvních grafických adventure her bylo záhy nahrazeno pohodlnějším ovládáním kurzorem s pomocí přednastavených úkonů a jazykový kód zůstal využíván pouze jako přepis dialogů (tedy jako titulky) či jako doplněk pomáhající

⁴² BEAM SOFTWARE. *The Hobbit*. Různé platformy: Melbourne House, 1982.

⁴³ FUKA, František. *Počítačové hry: Historie a současnost I*. Beroun: Zenitcentrum, 1987, str. 72.

⁴⁴ MIHULA, Petr a Ondřej MIHULA. *Rychlé šípy: Záhada hlavolamu*. Sinclair ZX Spectrum: Majasoft, 1988.

⁴⁵ MIHULA, Ondřej a Tomáš MORKUS. *Rychlé šípy: Stínadla se bouří*. Sinclair ZX Spectrum: MS-CID, 1990.

například k identifikaci předmětů a činností, případně jako součást graficky vyvedeného prostředí.

2.3 *Adventure hry a jejich narativita*

Jeden ze základních pilířů adventure her, a sice příběh, vyvolal v akademické obci tendence zkoumání tohoto žánru elektronických médií někdy také pomocí literárních přístupů. V rámci této práce považuji za nutné nabídnout pohled na tento směr pomocí kritického postoje finského badatele Espena Aarsetha. Ten ve své knize *Cybertext: Perspective of Ergodic Literature* věnuje žánru adventure her jednu kapitolu, ve které hledá jednotlivé rozdíly mezi klasickým literárním textem a hrou. Ačkoli se neztotožňuje s literárními metodami zkoumání adventure her, považuje je za „hodné studia díky skutečnosti, že přinášejí alternativní způsob projevu; jiný typ potěšení z textu.“⁴⁶

Z historického hlediska považuje Aarseth textové adventure hry za ideální produkt pro nový trh počítačových her na přelomu sedmdesátých a osmdesátých let, neboť jejich naprogramování není tak složité a recept pro jejich tvorbu byl jednoduchý:

„Vezměte populární literární žánr, například detektivní román, vytvořte příběh (čím více stereotypický, tím lépe, aby do něj hráči nemuseli být dlouze zasvěcováni), vytvořte mapu, na které se hráč bude pohybovat, objekty se kterými bude manipulovat, postavy se kterými bude v interakci, rozvětvenou zápletku s několika výsledky, ke kterým hráč na základě svých rozhodnutí může dospět, a přidejte popisy, dialogy, chybová hlášení a slovník pro hráče.“⁴⁷

Takto vytvořený „obsah“ byl zasazen do programu, který jej ovládal a umožňoval hráči do něj vstupovat vlastní akcí. To s sebou pro autory her přinášelo možnost celkem jednoduché změny samotných obsahů a vytvoření množství textových adventure her, díky čemuž dosáhly „krátkého, ale výrazného úspěchu [...], který v tichosti skončil na konci osmdesátých let, kdy veřejnost ztratila zájem a herní společnosti je přestaly vydávat.“⁴⁸ Textové hry tedy byly nakonec vytlačeny na okraj zájmu hráčů díky

⁴⁶ AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press. 1997. ISBN 0-8018-5579-9, s. 109.

⁴⁷ *Ibidem*, s. 100.

⁴⁸ *Ibidem*, s. 101.

rozvíjejícím se možnostem grafického zpracování adventure her, ale také především i jiných herních žánrů, neboť „obrazy, zvláště pohyblivé obrazy, jsou mocnější než text ve znázorňování prostorových vztahů, a proto je přesun od textu ke grafice přirozený a nevyhnutelný.“⁴⁹ Aarseth však přiznává setrvávající vliv *ergodických struktur* (viz níže) používaných již v prvních textových adventure hrách v současné herní tvorbě.

Pojem *ergodická literatura*, odvozený od řeckých slov *egron* (práce) a *hodos* (cesta), vymezuje podle Aarsetha takové texty, které „vyžadují od čtenáře významnou snahu při jejich procházení.“⁵⁰ Ustanovil pro ně pojem *kybertext*, jímž se snaží odlišit je od klasických literárních textů, ale také od *hypertextu*, který „je užitečným termínem při aplikování na struktury odkazů a uzlů, ale mnohem méně pak ve všech ostatních digitálních textech.“⁵¹ Aktivita čtenáře vyvinutá při užívání kybertextu se odráží na podobě samotné recepce díla. To je užitečný přístup právě při zkoumání elektronických her, kde se hráč svou činností podílí na vytváření jejich významu. Na druhou stranu ale Aarseth konstatuje, že kvůli omezeným způsobům ovládnutí postavy je ve většině situací v adventure hrách aktivita čtenáře velice předvídatelná.⁵² Navíc hráč se může posunout v ději hry jen tím směrem, kterým mu to dovolí její autor. Tím se také potvrzuje, že narativní složka pro tento žánr her je velmi silná, i když si na základě Aarsethových myšlenek myslím, že zkoumat ji pouze jako literární text je pro ni ochuzující.

2.4 Textové hry

Textové hry stály od začátku osmdesátých let 20. století u zrodu hraní her na domácích počítačích, neboť ty zpočátku poskytovaly jen omezené grafické možnosti, a daly tak de facto vzniknout celému žánru adventure her. A i když tento žánr procházel evolucí popsanou výše, jak z hlediska ovládnutí, tak zejména z hlediska zpracování, projevujícím se odklonem od slovního popisu ke grafickému zobrazení, textové hry se těšily oblibě až do nástupu výkonnějších domácích platforem. Ale ani dnes nejsou tak docela zapomenuty, jednak stále vznikají úplně nové tituly, jednak mají hráči možnost

⁴⁹ *Ibidem*, s. 102.

⁵⁰ *Ibidem*, s. 1.

⁵¹ *Ibidem*, s. 75.

⁵² *Ibidem*, s. 106.

si vyzkoušet původní klasické tituly tohoto žánru téměř ze všech platform na v podstatě všech aktuálně používaných platformách (od chytrých telefonů po stolní počítače) díky nadšeným vývojářům emulátorů⁵³ a internetu jako nejširšímu distribučnímu kanálu elektronických dat.

Ačkoli textové hry jsou především spjaty s žánrem adventure her a v angličtině se pro toto spojení používá také speciální pojmenování *interactive fiction* neboli zkráceně pouze *IF*, již v rané historii elektronického hraní můžeme nalézt hry pracující sice v textovém režimu, nesplňující ale všechny parametry pro zařazení mezi adventure hry. Takové programy dokonce v několika případech stály u vzniku jiných herních žánrů, avšak jen díky technologickým omezením prvních počítačových terminálů komunikovaly s uživateli, respektive hráči právě pouze skrze textový kód.⁵⁴ Nicméně i dále v herním vývoji a také v námi sledovaném období vzniku české a slovenské herní narativity se v určité míře objevují textové hry spadající mimo rámec adventure her. Jedná se o strategické simulace, kvízy či výukové hry. Těsně na pomezí s textovými adventure hrami pak řadím u nás v tomto období velmi oblíbenou sérii textových her napodobujících ovládání počítače, ve kterých se hráč vzdáleně připojoval k počítačům jiných uživatelů a organizací, komunikoval s nimi, prolamoval jejich zabezpečení a snažil se obohatit na úkor jiných uživatelů. To vše samozřejmě virtuálně v rámci hry, nezapomínejme, že jsme stále v éře osmibitových počítačů na území socialistického Československa ve druhé polovině osmdesátých let 20. století. První z této série byl titul *Podraz 3*⁵⁵ od Františka Fuky, následovaný jen na počítač *Sinclair ZX Spectrum* a kompatibilní pěti pokračováními od několika dalších autorů. Detailněji se této řadě her budu věnovat ještě dále v dalších kapitolách.

⁵³ Emulátor je software umožňující spuštění programů či her z jedné platformy na jiné, například hru původně naprogramovanou pro Sinclair ZX Spectrum lze pomocí emulátoru hrát na PC s operačním systémem Windows.

⁵⁴ TIŠNOVSKÝ, Pavel. Historie vývoje počítačových her: 2.část - věk simulací. *Root.cz* [online]. 2011[cit. 2012-04-01]. ISSN 1212-8309. Dostupné z: <http://www.root.cz/clanky/historie-vyvoje-pocitacovych-her-2-cast-vek-simulaci/>

⁵⁵ FUKA, František. *Podraz 3*. Sinclair ZX Spectrum: Fuxoft, 1986.

3. Autoři československých textových her

Výše popsaná situace panující na poli informačních technologií v socialistickém Československu vyvolala zájem na straně nových uživatelů o bližší poznání principů fungování výpočetní techniky. Většina z nich se nespokojila pouze s užíváním dostupného programového vybavení, ale chtěla svůj počítač (nebo ten, ke kterému měla přístup ve škole či zaměstnání) „naučit“ něco svého. František Fuka v jednom rozhovoru se svými přáteli programátory prohlásil: „V těch dávných dobách vlastně byl každý vlastník počítače současně i programátor.“⁵⁶ Nehledě k tomu, že v té době používané osmibitové mikropočítače vlastně ani nešly dost dobře ovládat bez alespoň jednoduchých znalostí několika programovacích příkazů například jazyka Basic. A i základní uživatelská příručka našeho osobního počítače *Didaktik Gama* obsahovala popisy programovacího jazyka *Basic* a návody na sestavení jednoduchých programů.⁵⁷ Nebylo tedy divu, že z řad zapálených počítačových nadšenců brzy začali vystupovat první autoři vlastních programů a her. Často se jednalo o samouky a textové hry byly ideální startovní oblastí pro první pokusy, neboť jejich herní schéma a tempo nevyžaduje po autorovi zvládnutí strojového kódu, díky kterému by získal z tehdejšího hardware maximální výkon. Dále se samozřejmě programátoři textových her obešli bez nutnosti kreslit grafiku, která není pro tento žánr nutná (i když někteří ji používali alespoň v nahrávacích či úvodních obrazovkách). Za mnohými projekty tak stáli pouze jedinci a ne obrovské týmy, jako jsme tomu ve videoherním průmyslu zvyklí dnes. Hlavní tíha na autorovi neležela tedy ani tak na úrovni samotné technické výroby jako spíše v oblasti přípravy a zpracování kvalitního scénáře textové hry. S průběhem našich textových her stál a padal úspěch u československých hráčů, kteří vítali a aktivně dále kopírovali každou novou česky či slovensky psanou textovou hru, protože cizojazyčným, většinou anglicky psaným zahraniční textovým hrám, tu tehdy rozuměl málokdo. V následujících podkapitolách představím dva z autorů československých textových her, jejichž herní produkty osobně považuji za podstatné z hlediska vytyčených cílů této práce. Jedná se o autory formující vývoj tohoto herního žánru u nás

⁵⁶ FUKA, František. Golden Triangle po deseti letech. *Živel* [online]. č. 6 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.zivel.cz/index.php?content=article&id=112>

⁵⁷ SKALICA, výrobné družstvo. *Didaktik Gama, osobný mikropočítač: Návod k obsluhu* [online]. Skalica, 1989 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: http://ci5.speccy.cz/files/didaktik_gama_1989_manual.pdf

a přinášející originální přístupy v tvorbě her vzhledem k dobovému kontextu období osmdesátých a začátku devadesátých let na území bývalého Československa.

3.1 *František Fuka alias Fuxoft*

František Fuka (narozený v roce 1968 v Praze) je asi jednou z nejpobulárnějších a nejznámějších osobností československého osmibitového herního světa. Tou se stal především díky několika herním titulům vytvořených pro počítače *Sinclair ZX Spectrum* a kompatibilní, které se těšily značné oblibě nejen u československých, ale také především zásluhou hry *Tetris 2* i u zahraničních hráčů. Do širšího podvědomí se dostával také díky médiím, kdy se jako dospívající mladík dokonce objevoval v pořadech Československé televize a zodpovídal tam otázky ohledně počítačů a programování.⁵⁸ Podle vlastních slov⁵⁹ se stal jednou z osobností nastupující generace uživatelů počítačů využívaných pro propagaci nových informačních technologií organizovanou jednou ze stanic mladých techniků při Svazarmu,⁶⁰ kterou pravidelně navštěvoval. Objevil se tak například v *Československém filmovém týdeníku*, pořadu pro děti a mládež *Pionýrská vlaštovka* i ve slovenském dokumentárním filmu s prvky sci-fi *Človeče, nehněvaj sa*.⁶¹

Počítačovým hrám se věnoval též jako autor tří knih (*Počítačové hry I a II* mapující osmibitovou herní produkci a dále pak *Hry pro PC*). Mimoto je vcelku známým filmovým publicistou, překladatelem, komponistou (převážně hudby do počítačových her) a propagátorem specifického černého humoru. Každý z těchto aspektů Fukovy osobnosti nějakým stylem ovlivnil i jeho programátorskou tvorbu a vrátíme se k nim detailněji dále.

František Fuka se dostal k programování díky svému strýci, který jej k němu přivedl půjčováním různých skript a manuálů.⁶² To ho zaujalo natolik, že začal zkoušet

⁵⁸ *Retro*, Počítače. ČT24. 2. prosinec 2008 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/10176269182-retro/208411000361203/video/>

⁵⁹ FUKA, František. *Osobní rozhovor s Františkem Fukou*. Praha, 26. 4. 2012.

⁶⁰ Svazarm byla organizace zastřešující pod myšlenkou spolupráce s armádou zájemce o některé odborné činnosti, mezi jinými právě například výpočetní techniku.

⁶¹ *Človeče, nehněvaj sa*. Režie Marian URBAN. 1988.

⁶² FUKA, František. *Osobní rozhovor s Františkem Fukou*. Praha, 26. 4. 2012.

programovat, a to dokonce, jak sám říká „aniž bych měl přístup k jakémukoliv počítači, tak jsem si na čtverečkováném papíru zkoušel psát programy.“⁶³ S pokusy pak pokračoval na programovatelných kalkulačkách a časem Fukovi strýc po své emigraci do Spojených států amerických zaslal jeho první počítač *Commodore VIC-20*, na který Fuka vytvořil přibližně sto her.⁶⁴ Dále naprogramoval několik her pro *SAM Coupé* a *Tesla PMD-85*, do jehož historie se také zapsal způsobem ilustrujícím tehdejší vývoj softwarového vybavení u nás: „Než se mělo začít prodávat péemδέčko, oni mi ho půjčili domů, abych pro to udělal nějaké hry. Já mám dojem, že byly pak možná standardně u toho počítače zdarma přiložené.“⁶⁵ Podstatné je, že získávání znalostí o programování probíhalo v podstatě na úrovni vlastní práce s různými zdroji informací a oficiální socialistický systém vzdělávání nebyl schopen nabídnout mladým talentům jako Fuka dostatečnou podporu:

„V té stanici mladých techniků, taky nás prostě něco učili, ale opravdu to, co jsem se tam jakoby oficiálně naučil, to bylo minimum ... to byly většinou prostě ty věci, co už jsem věděl, chodil jsem tam hlavně, nebo my všichni jsme tam chodili, protože nás to tam bavilo, abychom se dostali k těm počítačům, které jsme sami neměli.“⁶⁶

Nejznámější hry napsal František Fuka pro *Sinclair ZX Spectrum*. Převážně pod vlastní vydavatelskou značkou *Fuxoft* tak uvedl do oběhu (podle vlastních slov „... člověk tu hru naprogramoval, pak jí zkopíroval na magnetofonové kazety svým kamarádům, ti to nahráli svým kamarádům, ti to nahráli svým kamarádům, a takhle se to prostě za pár týdnů dostalo na druhý konec Evropy“⁶⁷) například *Tetris 2*,⁶⁸ originálně vylepšený původní koncept této logické hry, a to jednak o možnost hraní dvou hráčů najednou, jednak o koncept postupného procházení touto logickou hrou skrze nadefinované úrovně. Věhlas mu však přinesly především textové adventure hry *Podraz 3* a série inspirující se filmovými příběhy s dobrodružným archeologem Indiana Jonesem. Zkratku *Fuxoft* používá Fuka dodnes, na stejnojmenné doméně běží jeho

⁶³ *Ibidem*.

⁶⁴ *Retro*, Počítače. ČT24. 2. prosinec 2008 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/10176269182-retro/208411000361203/video/>

⁶⁵ FUKA, František. *Osobní rozhovor s Františkem Fukou*. Praha, 26. 4. 2012.

⁶⁶ *Ibidem*.

⁶⁷ *Retro*, Počítače. ČT24. 2. prosinec 2008 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/10176269182-retro/208411000361203/video/>

⁶⁸ FUKA, František. *Tetris 2. Sinclair ZX Spectrum: Fuxoft*, 1990.

soukromé webové stránky, které svým fontem či fav-ikonou⁶⁹ nezapřou odkaz k *Sinclair ZX Spectru*. Na přelomu osmdesátých a devadesátých let pak spolupracuje i na několika hrách společně s dalšími osobnostmi československé programátorské scény, především přispívá programováním hudby jako například v případě fantasy textové adventure hry *Belegost*.⁷⁰

První setkání Františka Fuky s textovou adventure hrou bylo podle jeho vlastních slov⁷¹ ještě na počítači *ZX81*, předchůdci *Sinclair ZX Spectra*, kde se mu zalíbila česky psaná hra *Poklad* (pravděpodobně se jednalo o překlad nějakého zahraničního titulu). Rozhodl se ji naprogramovat na počítač *Sinclair ZX Spectrum*, a to na kamarádův, protože v té době ještě neměl ani svůj vlastní. Nejednalo se ale jen o čistou konverzi, protože Fuka svůj *Poklad*⁷² vytvářel z paměti: „Jak jsem si tak nějak přibližně pamatoval, jak ten *Poklad* vypadal asi, tak jsem ho přibližně převedl na to *Spectrum*, nevím už ani, nakolik jsem se ho držel.“⁷³ O rok později pak ještě následovala vylepšená hra nazvaná jednoduše *Poklad 2*,⁷⁴ kde oproti předcházející verzi přibyla diakritika a dokonce zvukový výstup některých ve hře se vyskytujících textů, tedy svým způsobem dabing. Ten byl zajištěn programem třetí strany zaimplementovaný Fukou do jeho *Pokladu 2*.

Zajímavé ovšem je, že ač František Fuka ovládal anglický jazyk, který se, jak sám říká,⁷⁵ naučil bez cizí pomoci čtením počítačových manuálů, skript programování, počítačových časopisů, ale také komiksů, inspirací zpočátku pro jeho vlastní textové hry nebylo hraní zahraničních titulů, rozhodně ne těch, které psaly historii tohoto žánru. *Colossal Cave Adventure* nikdy nehrál a o *Zorku* se vyjádřil takto:

„Vím samozřejmě, jak vypadá *Zork*, hrál jsem ho párkrát, ale možná třeba hodinu celkem v životě. Rozhodně jsem ho jako nedohrál a rozhodně jsem se k němu dostal,

⁶⁹ Malý obrázek, který se zobrazuje uživatelům v adresním řádku internetového prohlížeče, případně v oblíbených položkách.

⁷⁰ FÍDLER, Miroslav. *Belegost*. Sinclair ZX Spectrum: Cybexlab Software, 1989.

⁷¹ FUKA, František. *Osobní rozhovor s Františkem Fukou*. Praha, 26. 4. 2012.

⁷² FUKA, František. *Poklad*. Sinclair ZX Spectrum: Fuxoft, 1984.

⁷³ *Ibidem*.

⁷⁴ FUKA, František. *Poklad 2*. Sinclair ZX Spectrum: Fuxoft, 1985.

⁷⁵ FUKA, František. *Osobní rozhovor s Františkem Fukou*. Praha, 26. 4. 2012.

fyzicky k té hře, až v okamžiku, kdy už to bylo retro a zastaralé a jenom prostě taková kuriozita.⁷⁶

A kde tedy bral nápady pro své první vlastní textové hry?:

„Inspirace byl jednak ten Poklad a inspirace bylo, že strýček, když emigroval, tak mi předplatil časopis *Creative Computing*, že mi chodil do České republiky [sic!], kde se o tomhle hodně psalo. Takže já jsem tam četl třeba jako recenze ... těchto textovek a viděl jsem reklamy na ty textovky. Takže rozhodně jsem o nich měl jako poměrně slušné povědomí, jak fungují, co to je, ale konkrétně jsem je prostě nehrál.“⁷⁷

Jedním z nejznámějších herních počínů Františka Fuky byla série textových adventure her na motivy filmových dobrodružných výprav neohroženého archeologa Indiana Jonese. Příběhy jednotlivých her *Indiana Jones 1* (neboli *Indiana Jones a Chrám zkázy*), *2* a *3*⁷⁸ mají vlastní originální scénáře a původními filmy se jen volně inspirojí. To ovšem neubralo na jejich oblíbenosti a přitažlivosti pro tehdejší komunitu českých a slovenských hráčů. Pro některé z nich to dokonce bylo první „mediální“ seznámení s kultovním hrdinou, protože jej neznali z filmového plátna. A i když mezi obyvatelstvem kolovaly nelegální, často amatérsky nadabované kopie filmů na videokazetách, ne každá domácnost k nim měla přístup. Fuka svými herními produkty se stejným hrdinou přispěl do tehdejšího fenoménu objevování, vyhledávání a konzumace západních mediálních produktů. A stejně jako byla neoficiální inspirace načerpaná pro tuto sérii her, tak neoficiálně přistupoval autor k použitým motivům z originálních filmů, které dle soudobých měřítek spadají pod legislativní ochranu autorských práv. Fuka tak do těchto svých textových her použil jak hudební motiv Johna Williamse notoricky známý z této filmové série, tak vyobrazení hlavního představitele Harrisona Forda (v nahrávacích obrazkách) a samozřejmě jméno hlavního hrdiny a u první z těchto her i názvu druhého filmového pokračování. Dnes by samozřejmě takový počín, pokud by se jednalo o komerční projekt, nebyl bez řádného licencování možný, respektive legální. Sám autor pak vzpomíná:

„První ten Indiana Jones, kterého jsem udělal, se jmenoval Indiana Jones a Chrám zkázy, a to jsem naprogramoval v době, kdy jsem ten film neviděl. Já jsem věděl, že je

⁷⁶ *Ibidem.*

⁷⁷ *Ibidem.*

⁷⁸ FUKA, František. Série *Indiana Jones 1-3*. Sinclair ZX Spectrum: Fuxoft, 1985-1990.

pokračování, ale zoufale jsem čekal, až se sem nějak dostane, abych ho viděl. A jenom prostě na základě toho, co jsem trochu o něm věděl, jakože co se v něm děje, tak jsem udělal tuhleto hru. Pak se nakonec ukázalo, že jsem to věděl úplně špatně, že je to o něčem jiném. To jsem dělal v podstatě z lásky k tomu Indiana Jonesovi, k tomu filmu.⁷⁹

František Fuka si oblibu svých titulů zajistil nejen atraktivními tématy, na kterých ve svých hrách stavěl, ale také novátorskými přístupy v samotném technickém zpracování, které nebyly v tehdejší československé herní produkci běžné. Právě již ve zmiňovaném prvním díle jeho textových her o Indiana Jonesovi z roku 1985 vyprávěl svůj příběh za použití diakritiky, se kterou se hráči českých a slovenských textových her nesetkávali v mnoha případech ani v novějších výtvorech. Samozřejmostí u většiny jeho textových her byla možnost ukládat a nahrávat rozehranou hru na magnetofon, což přinášelo další uživatelské zjednodušení a komfort. Ve svém druhém pokračování vyprávění o dobrodružstvích Indiana Jonese zase Fuka přišel s unikátním ovládáním pouze třemi klávesami za pomoci kontextových nabídek reagujících na aktuální postup a pozici ve hře. Oprostil tak uživatele od otrockého pamatování si a zadávání jednotlivých slovních příkazů a přiblížil tímto zjednodušením ovládáním žánr textových adventure her širšímu publiku hráčů.



Obrázek č. 4. Kontextové menu dle Fuxoftu

Ve třetím a posledním Fukově pokračování textových her o Indiana Jonesovi byl systém ukládání dosažené pozice v herním postupu ještě vylepšen o možnost uložení pouze do paměti počítače a ne pouze na externí médium, tehdy převážně používanou magnetofonovou pásku, což bylo zdlouhavé. Naopak se ale autor vrátil ke klasickému

⁷⁹ FUKA, František. *Osobní rozhovor s Františkem Fukou*. Praha, 26. 4. 2012.

ovládání původních textových adventure her ve formě zadávání textových povelů do příkazového řádku. Kontextové ovládání skrze rozbalovací menu z předchozího dílu bylo totiž skalními příznivci textových her i samotným autorem považováno za příliš zjednodušující⁸⁰ a František Fuka vyslyšel požadavky hráčů, aby se s obtížností dalšího dílu dostal někam na půl cesty mezi obtížnost prvního a druhého dílu. Množství příkazů, které šlo v průběhu hraní používat, bylo ale na svou dobu velice široké a v rámci co největší intuitivnosti ovládání se některé činnosti daly opsat i různými synonymy.

Ačkoli to zde již bylo několikrát řečeno, připomínám, že počítačová tvorba Františka Fuky, stejně jako většiny ostatních programátorů bývalého socialistického Československa, byla ve valné většině případů neziskovými projekty. František Fuka se konkrétně vyjádřil:

„Když jsem na tom Spectru dělal, tak vůbec mě nenapadla ta myšlenka, že by se jako daly tím vydělávat peníze. To mě jako vůbec naprosto nenapadlo. Že by to bylo natolik rozšířené, že by si to koupilo dost lidí, abych to dělal kvůli penězům.“⁸¹

A to i přesto, že kromě samotného naprogramování a rozšíření svých her si Fuka sám zajišťoval i jakousi podporu hráčům v nesnázích s řešením hry. Nebál se zveřejnit přímo ve svých programech telefonní číslo domů s tím, ať mu raději tápající hráči volají, než aby ho zasypávali klasickou korespondencí.⁸² I když měl radost z popularity, ocitl se až v takovéto absurdní situaci:

„Spousta lidí mi volala, jak mají tu hru hrát a jak jí řešit, když se někde zasekli. Dokonce potom už to dopadlo tak, že jsem měl ty základní záseky napsané na papírku u telefonu, když jsem nebyl doma, tak to zvedla matka a prostě to říkala těm lidem.“⁸³

Pro úplnost je potřeba podotknout, že nakonec František Fuka prodal autorská práva na své hry pro *Sinclair ZX Spectrum* na jejich přání vydavatelské společnosti Proxima za fixní částku asi dvacet tisíc korun československých. Proxima hry znovu vydávala v reedicích i s vědomím a souhlasem, že je Fuka do té doby kopíroval všem

⁸⁰ *Ibidem.*

⁸¹ *Ibidem.*

⁸² FUKA, František. *Indiana Jones 3. Sinclair ZX Spectrum*: Fuxoft, 1990.

⁸³ FUKA, František. *Osobní rozhovor s Františkem Fukou*. Praha, 26. 4. 2012.

zadarmo a hodlá tak činit i nadále.⁸⁴ Po roce 1990 se pak již definitivně přesunul na jinou, výkonnější platformu *Amiga*, a ačkoliv i zde připravoval projekt textové adventure hry, nakonec od něho ustoupil a pro námi sledované období počátků české a slovenské digitální narativity přestal být podstatný. Stručné vyprávění bych o něm ale rád uzavřel jeho kritickým pohledem na herní počítačovou tvorbu v bývalém Československu, kterým poukázal na nedostatečnou vyspělost tehdejší herní tvorby na našem území. Při srovnání lokální herní scény vyzdvihuje zahraniční produkci, neboť ji považuje za kvalitnější. Naráží tak dle mého názoru na amatérský přístup k tvorbě některých českých a slovenských autorů textových her profitujících z nedostatečných cizojazyčných schopností našich obyvatel.

„I když už potom vlastně jiní Češi tvořili hry, tak mě to v podstatě vůbec nezajímalo a ignoroval jsem to. Já jsem si pár z nich zkusil ... prostě mě to nebavilo, neviděl jsem důvod, proč hrát český hry, když ty anglický byly lepší a anglicky jsem uměl, takže jsem s tou bariérou neměl problém.“⁸⁵

3.2 *Miroslav Fídlar alias Cybexlab*

Miroslava Fídlara (narozeného v roce 1970 v Praze) jsem si jako představitele československé tvorby textových her vybral jako druhého v pořadí z několika důvodů. S prvně prezentovaným Františkem Fukou je pojí společná minulost, popularita jejich vlastní počítačové tvorby a následně ještě užívání značky *Golden Triangle*, kterou v závěru své tvorby vkládali do svých produktů. Pod toto označení patřil ještě jejich společný přítel Tomáš Rylek, který se zabýval spíše vytvářením vývojových nástrojů pro tvorbu her.⁸⁶ Tato značka ovšem neznamenal, že by při vytváření svých her kooperovali, maximálně František Fuka přispěl zkomponováním hudebního doprovodu, protože podle jeho slov oni hudbě nerozuměli.⁸⁷ Jinak na svých projektech pracovali každý sám. Jejich přátelství vzniklo v Městské stanici mladých techniků v Praze 6, nazývané jejich členy „Stanička“, kam chodili kvůli možnosti přístupu k počítačům

⁸⁴ *Ibidem*.

⁸⁵ *Ibidem*.

⁸⁶ FUKA, František. Golden Triangle po deseti letech. *Živel* [online]. č. 6 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.zivel.cz/index.php?content=article&id=112>

⁸⁷ FUKA, František. *Osobní rozhovor s Františkem Fukou*. Praha, 26. 4. 2012.

ještě v době, kdy je nevlastnili ve svých domácnostech.⁸⁸ Po éře tvorby pro osmibitové počítače, která kromě textových adventure her obsahovala i grafické akční arcade hry, se podílel na grafické adventure hře *Gooka* z roku 1997 a je spoluautorem nástroje pro vývoj aplikací *Ultimate++*.

První textovou adventure hrou Miroslava Fídlera je *Exoter*⁸⁹ z roku 1987. Stejně jako ve druhém díle *Indiana Jonese* od Františka Fuky ze stejného roku, i zde je použité takzvané „menu driven“ ovládání, což znamená, že hráč nezadává konkrétní slovní příkazy, ale možné činnosti vybírá z nabídek obsluhovaných pohyblivým kurzorem z klávesnice. Děj hry je zasazen do hradu, ze kterého se hlavní hrdina snaží uniknout pomocí objevovaných předmětů, díky nimž především „fyzicky“ likviduje ostatní postavy ve hře. Druhá hra od stejného autora s názvem *Upír*⁹⁰ byla podle *World of Spectrum* vydaná o rok později, i když v samotné hře jakékoli datum chybí. Nicméně tento údaj je pravděpodobný, protože v úvodním textu hry *Exoter* autor vyjmenovává svá do té doby vytvořená díla a *Upír* mezi nimi uvedený není. Kromě autora tyto hry spojuje obě textové hry naprosto stejné uživatelské prostředí vlastní hry a s ním související způsob ovládání. Autor tak vlastně pouze „recykloval“ již jednou vytvořený program a nahradil jen obsah. Tím získáváme příklad i z československého herního prostředí pro tvrzení Espena Aarsetha, že „jakmile jednou byly vyvinuty parser⁹¹ a databázové nástroje, mohly být znovu použity pro několik her a herní vývoj se tak stává spíše plánováním a psaním části krátké beletrie, kromě toho, že musí být formulováno více výsledků a musí být předpokládána hráčova činnost (jakkoli nesmyslná).“⁹² Ani herní příběh *Upíra* ovšem nebyl příliš originální a zápletka, totiž únik z hradu obsazeného příšerami, byl podobný svému předchůdci.

Další a zároveň poslední textovou adventure hrou, kterou Miroslav Fídlér naprogramoval, byla hra *Belegost*⁹³ z roku 1989 na motivy fantasy světa vytvořeného

⁸⁸ FUKA, František. Golden Triangle po deseti letech. *Živel* [online]. č. 6 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.zivel.cz/index.php?content=article&id=112>

⁸⁹ FÍDLER, Miroslav. *Exoter*. Sinclair ZX Spectrum: Cybexlab, 1987.

⁹⁰ FÍDLER, Miroslav. *Upír*. Sinclair ZX Spectrum: Cybexlab, 1988.

⁹¹ *Parser* je označení pro podprogram textových her rozeznávající textové příkazy hráče, v tomto případě si však pod ním musíme představit Fídlérovo program obsluhující ovládání pomocí kurzoru.

⁹² AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press. 1997. ISBN 0-8018-5579-9, s. 100.

⁹³ FÍDLER, Miroslav. *Belegost*. Sinclair ZX Spectrum: Cybexlab, 1989.

J. R. R. Tolkienem. Konkrétně tato hra čerpá z knihy *Silmarillion*,⁹⁴ která ještě nebyla v době vydání hry v českém překladu k dispozici.⁹⁵ Ačkoli na *Belegostu* je patrná spřízněnost s předchozími tituly *Exoter* a *Upír*, a to fantasy námětem, stylem ovládání (opět je zde ovládání řešeno kurzorem a kontextovými nabídkami) i například zakomponováním nápovědy, přinesla několik neobvyklých nápadů. Na první pohled zaujala použitou originální znakovou sadou, která výstižně korespondovala s fantasy příběhem. Dalším faktorem navozujícím atmosféru byla na pozadí hry hrající melodie, která šla uživatelem ovšem během hraní vypnout, případně znovu zapnout. Nápověda, již bylo možno během hry vyvolat z příslušné položky menu, měla formu jednoduchých říkanek evokujících opět pohádkový nádech hry. Autor také použil osobitý přístup k orientaci hráčů v prostředí herní mapy. Místo klasického určování možných směrů pohybu herní postavy pomocí světových stran pracovala hra s konkrétními místopisnými označeními typu *k hoře*, *podél bystřiny* a podobně. Kromě toho *Belegost* na rozdíl od většiny textových adventure her obsahoval zvláštní druh odložené reakce na určitou hráčovu aktivitu. Když hráč například v jedné části hry zapálí suchý mech, program oznámí uživateli, že mech hoří a po určité době, nehledě na to, vykonal-li hráč nějakou činnost (v tomto případě zažehnul-li si o hořící mech kahan), automaticky mech dohoří. Nezareagoval-li tedy hráč dostatečně rychle, případně nebyl-li na danou situaci připraven, další postup vedoucí k úspěšnému ukončení hry nebyl možný. Výše uvedené originální prvky a atraktivní a kvalitně zpracovaná příběhová složka – to vše vedlo k nejen oblíbenosti na počítačích *Sinclair ZX Spectrum* a kompatibilních, ale i ke konverzím na další platformy včetně té nejmladší na přístroje *Apple iPhone*, a to jak v originálním českém jazyce, tak i v překladu do angličtiny.⁹⁶

⁹⁴ TOLKIEN, John Ronald Reuel. *Silmarillion*. Praha: Mladá fronta, 1992. ISBN 80-204-0336-1.

⁹⁵ Před pádem „železné opony“ na našem území od J. R. R. Tolkiena vyšel pouze *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*.

⁹⁶ App Store: *Belegost*. *Apple Inc.* [online]. © 2011 [cit. 2012-05-11]. Dostupné z: <http://itunes.apple.com/us/app/belegost/id396544446?mt=8>

4. Tematické okruhy textových her a významní zástupci

Vybrat nejvýznamnější a nejoblíbenější textové hry naprogramované na území bývalého Československa až do zániku tohoto státu na konci roku 1992 není úplně snadné a hlavně objektivní. Díky způsobu výroby a distribuce tehdejších herních produktů, kdy se ve valné většině jednalo o nekomerční projekty, se nemůžeme opírat o statistiky prodejnosti jednotlivých her jako je tomu dnes. Nemáme ani k dispozici recenze z odborných periodik zabývajících se herní tematikou, protože herní žurnalistika u nás začala fungovat prakticky až na počátku devadesátých let. A hodnocení a reakce současných uživatelů na specializovaných webových stránkách věnovaných textovým hrám, i když se částečně jedná o pamětníky, je potřeba brát s určitou rezervou, neboť nahlízejí na tehdejší textové hry dnešní optikou, která je samozřejmě se situací v osmdesátých letech nesrovnatelná. Přesto jsem vybral několik titulů, respektive sérií her, které spolu úzce souvisejí, u nichž se osobně (a částečně z vlastní zkušenosti) domnívám, že na československou scénu textových her měly určitý vliv a vystoupily nějakým způsobem z řady tehdejší produkce, která čítá více než stovku českých a slovenských textových her. Důkazem úspěšnosti některých titulů budiž právě množství pokračování, které, ať již od původních autorů či od autorů jiných, postupně vznikala.

4.1 Archeologická dobrodružství

Pojem *dobrodružství*, který dal celému tomuto hernímu žánru název, a snaha o přenesení toho, co si pod tímto pojmem představovali počítačové pionýři a nadšenci, na počítačové terminály, měla v socialistickém Československu mírně odlišný vývoj než v západních zemích. Pomineme-li zpoždění, s jakým u nás k tvorbě prvních textových her došlo, nenajdeme v našich úspěšných textových hrách takovou inspiraci fantasy literaturou a deskovými hrami jako tomu bylo na západ od našich hranic. Bylo to samozřejmě způsobeno izolací obyvatelstva východního bloku od tohoto druhu „volnomyšlenkářské“ západní kultury. Naproti tomu filmová tvorba k nám různými cestami prosakovala z celého světa a její fanoušek František Fuka hbitě využil potenciálu a inspirace z filmových hitů o Indiana Jonesovi, přimíchal k tomu trochu

z filmu *Krotitelé duchů* a nabídl hráčům vcelku neotřelé textové hraní s ikonou dobrodružného života v hlavní roli. A nejen Fuka se svými dvěma výše již zmíněnými pokračováními využil odvážného filmového archeologa. Mezi hráči se objevily dvě velmi si podobné hry od stejného autora Jiřího Fencla *Indiana Jones a Zlatá soška Keltů* a následně *Tom Jones a Zlatá soška Inků*, v níž se změnil hlavní hrdina na mladšího bratra slavného archeologa a několik dalších detailů. Mohu se jen dohadovat, že to bylo z důvodu, aby se předešlo zmatení s třetím pokračováním *Indiana Jonese 3* od Františka Fuky přicházejícím v podobnou dobu. On osobně o nich nic nevěděl a nikdy si nenáročoval zpracovávání tématu Indiana Jonese pouze pro sebe.⁹⁷

Inspirace, kterou poskytoval dalším československým tvůrcům textových her, je ovšem neoddiskutovatelná. Přestože se i ve výše uvedených hrách autoři nebáli experimentovat a míchat prvky různých motivů, ve spojení s Indiana Jonesem vzniklo na našem území i několik her více či méně využívající tohoto hrdinu neočekávaným způsobem. První z nich byla textová hra *Podraz na Indiana Jonese*,⁹⁸ která patří do série her simulujících ovládání počítače. Zde se také poprvé (a rozhodně ne naposledy) objevuje jako postava naší textové hry reálný programátor, v tomto případě František Fuka. Co se ovšem týče Indiana Jonese, ve své pouti po historii české a slovenské digitální narativy pokračoval i v dalších textových hrách. Nejdříve (podle data vydání her) se doslova „probojoval“ skrze Veřejnou bezpečností potlačovanou demonstraci na Václavském náměstí v průběhu Palachova týdne v lednu roku 1989,⁹⁹ a pak ve hře *Indiana Jones a Dobyvatelé*¹⁰⁰ hledá Svatováclavskou korunu, aby se s její pomocí pokusil odstranit Adolfa Hitlera.

4.2 *Hackerem snadno a rychle*

I pod dalším slavným titulem československé herní scény je podepsán František Fuka, jenž v roce 1986 vypustil do oběhu první ze série textových her simulujících

⁹⁷ FUKA, František. *Osobní rozhovor s Františkem Fukou*. Praha, 26. 4. 2012.

⁹⁸ KOŘENSKÝ, Pavel a František FUKA. *Podraz na Indiana Jonese*. Sinclair ZX Spectrum: PKCS/Fuxoft, 1987.

⁹⁹ ŠVELCH, Jaroslav. *Indiana Jones Fights the Communist Police: Text Adventures as a Transitional Media Form in the 1980s Czechoslovakia*. 2011 [cit. 2012-02-14]. Dostupné z: http://web.mit.edu/comm-forum/mit7/papers/Svelch_MiT7.pdf, s. 8.

¹⁰⁰ DOLEŽAL, Jiří. *Indiana Jonese a Dobyvatelé*. Sinclair ZX Spectrum: J.H.C.S., 1992.

počítač propojený modemem s dalšími počítači. Ačkoli je hra částečně inspirována anglicky psanou adventure hrou *System 15000*,¹⁰¹ název *Podraz 3* autor zvolil jako hold filmům *Podraz* a *Podraz 2*, jejichž děj se stejně jako ve hře točí kolem obohacování se na úkor jiných zlodějů. Sám autor k dotazu na inspiraci hrou *System 15000* odpovídá:

„Inspirace v tom rozhodně byla, ale zase hrál jsem ho třeba jako půl hodiny. Jenom prostě líbil se mi systém té hry, rozhodně jsem to nedohrál ... Současně jsem viděl už tehdy nějaké filmy o hackerech ... *Wargames* rozhodně a ještě bylo něco, kde to bylo víc o tom, že sedí u toho modemu...“¹⁰²

Jak bylo u Fuky dobrým zvykem, texty byly zobrazovány s korektní českou diakritikou a hra byla doprovázena alespoň minimálním zvukovým doprovodem, například vytáčení a vyzvánění tóny modemu, ale také úvodní melodií. Ta byla stejně jako název hry opět odkazem na filmy *Podraz* a *Podraz 2*, neboť v ní byl motiv hudebního stylu ragtime, v těchto filmech hojně používaný. Příběh byl zasazen do roku 1989 do Spojených států amerických a objevují se v něm do praxe uvedené technologické možnosti propojení počítačů a elektronických databází a systémů, na která lidé jako reální uživatelé u nás čekali minimálně dalších deset let. Jednalo se například o elektronické vyhledávání telefonních čísel jiných uživatelů či vzdáleně ovládané elektronické bankovníctví. Sám autor k tomu podotýká: „to musely být věci, o kterých se už tenkrát vědělo, akorát nebyly běžné a nebyly vůbec známé u nás.“¹⁰³ Ve hře se také objevují narážky na nelegální kopírování programů, ač v polovině osmdesátých let bylo na našem území povědomí o autorských právech vztahujících se na software mizivé. Ironické je, že autor hovoří o zlodějích programů z Jugoslávie a místo kritiky lokálních poměrů tedy míří dále na východ. Navíc Fuka samotný se z dnešního pohledu dá označit za *hackera*, neboť jednou z jeho činností na osmibitových počítačích bylo odstraňování ochrany proti kopírování z tehdejších her. Jak ale vytrvale zdůrazňuje ve všech rozhovorech a potvrdil to i mně,¹⁰⁴ nikdy si za žádnou hru, kterou upravil a kopíroval dále, nevzal (na rozdíl od jeho některých jiných současníků) peníze. A jak autor dále přiznává,¹⁰⁵ i při volbě jmen některých postav čerpá z jiných médií – jedna z herních postav se

¹⁰¹ KRISTOFFERSON, Lee a Paul VINCENT. *System 15000*. Sinclair ZX Spectrum: Craig Communications, 1984.

¹⁰² FUKA, František. *Osobní rozhovor s Františkem Fukou*. Praha, 26. 4. 2012.

¹⁰³ *Ibidem*.

¹⁰⁴ *Ibidem*.

¹⁰⁵ *Ibidem*.

jmenuje David Ahl, stejně jako zakladatel časopisu *Creative Computing*, časopisu, který Fuka díky svému strýci dostával poštou ze Spojených států. Domnívám se, že zvolené téma s prvky futuristického obrazu technologicky vyspělé kapitalistické společnosti oslovilo tehdejší hráčskou komunitu, složenou v té době převážně z počítačových nadšenců, a způsobilo tak nadšení mezi hráči.

Fukovo zpracování tohoto podžánru textových her inspirovalo naše další tehdejší programátory osmibitových počítačů a v následujících letech vzniklo několik přímých či nepřímých, tedy pouze se tímto schématem inspirujících, pokračování. Databáze počítačových her pro *Sinclair ZX Spectrum* a kompatibilní počítače *World of Spectrum* obsahuje jako jeden z vyhledávacích parametrů pojem „Computer Hacking“ vystihující právě tento druh textových her. Zajímavé je, že při jeho použití nám tato databáze nabídne celkem devatenáct titulů¹⁰⁶, z nichž je více než polovina v českém nebo slovenském jazyce, tedy vytvořená na území bývalého Československa. Na jedné straně tu tak máme textové hry otevřeně odkazující k *Podrazu 3*, od *Podrazu na Indiana Jonese* přes očíslovaná pokračování *Podraz IV* a *Podraz 4*, dva různé *Podrazy 5* a konečně i *Podraz 6*. Kromě spolupráce v oblasti hudby a zvláštních efektů na prvně jmenovaném se na žádném dalším již nepodílel sám František Fuka. Mezi číslovanými pokračováními vznikl zmatek tím, že do jedné linie se pustil slovenský programátor Anton Tokár¹⁰⁷ a vytvořil tak tři celkem kvalitní a na sebe navazující pokračování ve slovenském jazyce. Mimoto se ovšem objevil ještě *Podraz 4*¹⁰⁸ a *Podraz 5*,¹⁰⁹ každý od jiného autora. *Podraz 4* z roku 1988 od *Patrika Raka*, používajícího Fuxoftu nápadně podobné logo Raxoft, odkazoval hned v úvodu na textovou hru *Indiana Jones a Chrám zkázy* a bez znalosti postupu bludištěm z této hry nepustil hráče dále. V průběhu příběhu se hráč setkává opět s odkazy na softwarové pirátství, tehdejší československou meku moderních technologií město Slušovice a další novinky v oblasti informačních technologií, jako například zavádění dešifrovacích programů z virtuální diskety, viry přenášené elektronickou poštou a poškozující příjemcův počítač apod. Jedním z úkolů hry je krádež elektronické verze dosud nepublikované vědeckofantastické povídky od reálného amerického autora Frederica Browna. Inspirovat se literárními díly nebo jimi

¹⁰⁶ VAN DER HEIDE, Martijn. World of Spectrum: Sinclair Infoseek – Search Results. *World of Spectrum* [online]. © 1995-2012 [cit. 2012-03-27]. Dostupné z: [http://www.worldofspectrum.org/infoseek.cgi?regexp=^Computer+Hacking\\$&phrase&loadpics=1](http://www.worldofspectrum.org/infoseek.cgi?regexp=^Computer+Hacking$&phrase&loadpics=1)

¹⁰⁷ TOKÁR, Anton. Série *Podraz IV-6*. Sinclair ZX Spectrum: Antok Software, 1987-1988.

¹⁰⁸ RAK, Patrik. *Podraz 4*. Sinclair ZX Spectrum: Raxoft, 1988.

¹⁰⁹ FALCON SOFT. *Podraz 5*. Sinclair ZX Spectrum: Falcon Soft.

používanými motivy nebylo v československých textových hrách nic neobvyklého a dalšími konkrétními případy se budu zabývat v samostatné kapitole. Kromě textových her přihlašujících se svým názvem přímo k odkazu *Podrazu 3*, vzniklo ještě dalších minimálně pět různých titulů, které čerpaly více či méně z principu simulace počítače v počítači a jeho používání k „hackování“ (viz Příloha číslo 1).

4.3 *Fantasy světy*

Ačkoli fantasy literatura a filmová tvorba nebyla právě podporovaným uměním reálného socialismu, několik děl a vůbec atmosféra tohoto uměleckého žánru pronikla v námi sledovaném období i na pole československých textových her. Jednou z neopominutelných je *Belegost* inspirovaný dílem J. R. R. Tolkiena a výše detailně popsáný v tvorbě Miroslava Fídlera. Stejně tak do tohoto žánru můžeme zařadit jeho předchozí textové hry *Exoter* a *Upír*. Ovšem byla zde i řada dalších autorů, kteří vyprávěli ve svých textových adventure hrách pohádková dobrodružství. Motiv mnohých z nich je však stále podobný, uniknout z nějakého místa, nejčastěji hradu, obývaného často nadpřirozenými bytostmi. Za všechny jmenuji vcelku rozsáhlou hru *Luxík na Bibrštejně*¹¹⁰ z roku 1987, ale osobně jsem při svém výzkumu našel téměř dvacet adventure textových her vytvořených v osmdesátých a na začátku devadesátých let do rozpadu Československa, jejichž příběh obsahoval fantasy prvky (viz Příloha číslo 1).

4.4 *Textové hry s možností výhry*

Na našem trhu bylo vydáno několik textových her zasluhujících si zvláštní pozornost, neboť se jednalo o speciální projekty, které byly prvními signály komercializace herního průmyslu u nás. Možností výhry v nadpisu není myšleno samotné úspěšné dohrání hry, ale příležitost za dosažení jejího závěru získat od tvůrců, respektive vydavatelů hry odměnu. První takovou textovou adventure hrou bylo *Město robotů*,¹¹¹ které bylo vydáno Zenicentrem Beroun ve spolupráci s některými tehdejšími

¹¹⁰ AK-SOFT. *Luxík na Bibrštejně*. Sinclair ZX Spectrum: AK-Soft. 1987.

¹¹¹ LIBOVICKÝ, Vít. *Město roborů*. Různé platformy: Zenitcentrum, 1989.

velkými organizacemi, včetně sdělovacích prostředků, v rámci 40. výročí založení PO SSM¹¹² pro několik různých typů tehdy nejrozšířenějších osobních počítačů.¹¹³ Mezi úspěšné soutěžící, kterým by se podařilo dosáhnout závěru hry mezi prvními (a toto korespondenčně oznámit organizátorům), mělo být rozděleno několik mikropočítačů *Didaktik Gama*, další věcné ceny související s informačními technologiemi a plakáty od malíře Karla Saudka, jehož kresby byly použity pro obal hry i propagační materiály.¹¹⁴ Nakonec ale byli výherci vylosováni, protože heslo odemykající obsah hry, které mělo být vyhlášeno v celostátních médiích ve specifické datum, bylo chybou programování lehce hráči odhaleno a soutěž o nejrychlejší dohrání nezačala tedy pro každého hráče ve stejný den, jak bylo původně zamýšleno.¹¹⁵ Oficiální možnost zúčastnit se soutěže byla ovšem zpoplatněna registrační částkou Kčs 99,-, za kterou hráč obdržel kazetu s programem a manuálem, ve kterém mě zaujal tento výrok: „Ve hře se nepáchá žádné násilí, nestřílí se na lidi a nepropagují se žádné nehumánní myšlenky.“¹¹⁶ Byla to dle mého názoru narážka na dosavadní nezávislou produkci textových adventure her na našem území, ve které se násilím a zabíjením ve většině případů rozhodně nešetřilo.

O rok později se na podobném principu konala další soutěž, a sice o zahraniční zájezdy s hrou ... *a to snad ne ?!*,¹¹⁷ která od hráče nevyžadovala vkládání pokynů pomocí slovních příkazů či vybírání možných činností z kontextového menu, ale ovládání bylo řešeno pohyblivým kurzorem, s jehož pomocí hráč vybíral klíčové výrazy posunující děj příběhu správným směrem. Některé z těchto výrazů byly zvýrazněny tak, jak jsme tomu zvyklí dnes u hypertextových odkazů, některé však ne, aby byl hráč nucen nad příběhem sám přemýšlet. Jak zjistil Jaroslav Švelch,¹¹⁸ „projekt se zaplatil a dokonce vydělal nějaké peníze pro své autory, částečně díky podpoře hlavních médií, která mu zdarma poskytla publicitu.“ To ovšem neplatilo pro třetí projekt soutěžní

¹¹² PO SSM – Pionýrská organizace Socialistického svazu mládeže.

¹¹³ ZENITCENTRUM. *Město robotů. Manuál ke hře* [online]. Beroun, 1989 [cit. 2012-05-13]. Dostupné z: <ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/games-info/m/MestoRobotu.pdf>, s 2.

¹¹⁴ *Ibidem*, s. 1.

¹¹⁵ ŠVELCH, Jaroslav. *Indiana Jones Fights the Communist Police: Text Adventures as a Transitional Media Form in the 1980s Czechoslovakia*. 2011 [cit. 2012-02-14]. Dostupné z: http://web.mit.edu/comm-forum/mit7/papers/Svelch_MiT7.pdf, s. 11.

¹¹⁶ ZENITCENTRUM. *Město robotů. Manuál ke hře* [online]. Beroun, 1989 [cit. 2012-05-13]. Dostupné z: <ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/games-info/m/MestoRobotu.pdf>, s 1.

¹¹⁷ DIVIŠ, Roman, František FAIT, Pavel KOHOUT, Pavel VÁVRA a Jiří GOGELA. ... *a to snad ne ?!*. Různé platformy: František Fait a kol., 1990.

¹¹⁸ ŠVELCH, Jaroslav. *Indiana Jones Fights the Communist Police: Text Adventures as a Transitional Media Form in the 1980s Czechoslovakia*. 2011 [cit. 2012-02-14]. Dostupné z: http://web.mit.edu/comm-forum/mit7/papers/Svelch_MiT7.pdf, s. 12.

textové hry, která vyšla v roce 1991 pod názvem *Help!!!*¹¹⁹ Tu se i přes počáteční relativně vysoké investice autorů, kteří chtěli mezi výherce her rozdat ceny za Kčs 35 000,-, nepodařilo dostatečně medializovat a i když se prvních pouhých 18 přihlášených účastníků díky přibrání distribuční společnosti FLOP podařilo zvýšit o dalších 55 soutěžících, nebylo to samozřejmě dostatečné množství pro rentabilitu celého projektu.¹²⁰ Přestože úspěšní řešitelé nakonec byli pouze dva, sami autoři vzhledem k nelehké finanční situaci doufali, že nebude žádný, neboť hru samotnou označili jako „spíše zamotanou než zábavnou“.¹²¹ Oběma výhercům se omluvili a pouze jednoho z nich odměnili, i když cenou mnohem méně hodnotnou, než předem deklarovali. Tak skončila krátká éra soutěžních textových her pro osmibitové počítače, která ovšem především díky prvním dvěma zmíněným titulům a jejich prezentaci v médiích přinesla československé digitální narativitě vyšší popularitu a také ukázala našim hráčům, že i počítačové programy nejsou zadarmo.

¹¹⁹ WOLF Michal, František ZBOŘIL, Luděk ŠIMÁČEK a Luděk BURIAN. *Help!!!*. Různé platformy: E.S.O., 1991.

¹²⁰ Celková zpráva o průběhu a konci soutěže "Help !". *FLOP: Disketový elektronický "časopis" pro počítače Atari XE/XL* [online]. 1994, č. 28 [cit. 2012-05-13]. Dostupné z: <http://raster.infos.cz/atari/flop/all.htm>

¹²¹ *Ibidem*.

5. Intertextualita

Pojem intertextualita odkazuje na propojenost obsahů různých médií a vzájemné čerpání námětů či citace. McQuail¹²² přímo píše, že „médiá si v nesčetných kombinacích a permutacích slouží jako zdroj navzájem.“ Je jen přirozené, že každé nové médium, respektive jím přinášené obsahy často vycházejí z mediálních textů svých předchůdců, protože se svým způsobem jedná o testování schopností nového média přinášet obsahy, se kterými je publikum obeznámeno. Zároveň je to cesta, jak nové médium co nejnadhěji představit novým čtenářům, a to prostřednictvím známých textů. „Totéž ‚sdělení‘, příběh nebo vyprávění můžeme nalézt ve velmi rozličných mediálních formách a žánrech.“¹²³ Umberto Eco ve své knize *Meze interpretace*¹²⁴ hovoří o *intertextovosti* z hlediska rozpoznávání citací jednoho média v médiu jiném za použití *intertextové encyklopedie*. „Některé texty jsou citovány z jiných textů a znalost těch předchozích – braná jako samozřejmost – je považována za nezbytnou, abychom si mohli náležitě vychutnat texty nové“.¹²⁵

Svět počítačových her byl vždy úzce spojen s televizní a filmovou tvorbou a i když dnes již jde o provázaný a vzájemný vztah, ze kterého se obě strany snaží vytěžit a čerpají vzájemně nápady, v historii počítačových her to samozřejmě byly ony, které se první v některých případech ve filmové tvorbě inspirovaly. Ovšemže ne vždy to znamenalo pro herní producenty jistý zisk jako například v případě hry *E. T. The Extra-Terrestrial*¹²⁶ pro Atari 2600, která, ač se jednalo o adaptaci jednoho z nejúspěšnějších filmových hitů, byla jedním z největších „propadáků“ herního průmyslu a symbolem krachu videoherního průmyslu v roce 1983. Práva na herní zpracování stály firmu Atari dvacet pět milionů dolarů, hra byla naprogramována pod velkým časovým tlakem, aby se stihlo její vydání na předvánoční trh v roce 1983, ale hráče neoslovila, a tak se většina z pěti milionů vyrobených kopií vrátila zpět od obchodníků k výrobci.¹²⁷ Přesto

¹²² MCQUAIL, Denis. *Úvod do teorie masové komunikace*. 2. vyd. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-714-0, s. 252.

¹²³ *Ibidem*, s. 270.

¹²⁴ ECO, Umberto. *Meze interpretace*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2009. ISBN 978-80-246-0740-5., s. 99.

¹²⁵ *Ibidem*.

¹²⁶ ATARI, INC. *E. T. The Extra-Terrestrial*. Atari 2600: Atari, Inc., 1982.

¹²⁷ DONOVAN, Tristan. *Replay: The History Of Video Games*. East Sussex: Yellow Ant, 2010. ISBN 978-0-9565072-0-4, s. 109.

v případě československých textových her se filmová tvorba, stejně jako další mediální žánry staly důležitou oblastí pro čerpání námětů pro své herní scénáře.

V československých textových hrách v námi sledovaném období byla intertextualita často hojně využívána. Z analýzy dobových podmínek a kontextu při jejich tvorbě k tomu docházelo z několika důvodů. V první řadě vnitřní motivace autorů textových her byla zábava jich samých, a tak se při jejich programování logicky inspirovali tím, co je samotné bavilo. František Fuka například lakonicky popsal inspiraci ve filmovém průmyslu takto: „Mně se ty filmy tak líbily, že jsem chtěl nějakým způsobem je prezentovat dál ... tak jsem je prostě kopnul do tý hry.“¹²⁸

Zároveň své hry tvořili pro tehdy ještě celkem snadno identifikovatelné publikum ohraničené ne tolik rozšířeným přístupem k domácím počítačům, a toto publikum bylo často konzumenty podobných mediálních žánrů jako tvůrci her. Československé textové hry byly tedy často inspirovány filmovou tvorbou a literaturou, velmi záhy také počítačovými hrami samotnými. Pro úplnost doplním, že se na československé herní scéně, ač se nejedná přímo o textové hry v pravém slova smyslu, objevily i hry inspirované soutěžními zábavnými televizními pořady, a to například kvízová hra *Šest ran do klobouku*¹²⁹ či hned několik variací na závěrečnou minihru z televizní soutěže Videostop.

5.1 Textové hry a filmová tvorba

Jak již bylo v této práci několikrát prezentováno, na československou textovou digitální herní tvorbu měla z hlediska narativní složky velký vliv filmová tvorba. Jednalo se především o filmy ze západní produkce zahrnující „divácké lákadlo – fantastično, v českých kinech opomíjený žánrový proud.“¹³⁰ Z filmů oficiálně promítaných v našich kinech, vysílaných v televizi či nelegálně šířených na videokazetách, které inspirovaly autory textových adventure her, to kromě již výše

¹²⁸ FUKA, František. *Osobní rozhovor s Františkem Fukou*. Praha, 26. 4. 2012.

¹²⁹ SPL. *Šest ran do klobouku*. Sinclair ZX Spectrum: SPL, 1986.

¹³⁰ HAVEL, Luděk. *Hollywood a normalizace. Distribuce amerických filmů v Československu 1970-1989* [online]. 2008 [cit. 2012-05-12]. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Pavel Skopal. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/108832/ff_m/Hollywood_a_normalizace.doc, s. 104.

zmíněných filmových dobrodružství o Indiana Jonesovi byl například film *Labyrinth*,¹³¹ na jehož námět byla v roce 1990 vydána stejnojmenná hra.¹³² Několikrát se také v našich textových hrách můžeme setkat s fiktivním britským agentem 007 Jamesem Bondem, i když lze samozřejmě pouze spekulovat, zda se autoři nechali inspirovat zfilmovanými příběhy či přímo knižními předlohami Iana Fleminga či jeho nástupců. Podobná otázka týkající se námětu v literární či filmové předloze může vyvstat i u textové hry *Grey Island*,¹³³ kde se herní postava utká v souboji s Fantomasem, ale vzhledem k tomu, že v českých textových hrách se zpravidla jednalo o jednoduché a v mnoha případech originální zápletky využívajících pouze známých postav, nepokládám to až za tak podstatné. Naopak jasná je situace ve hře *Conan a magické diamanty*,¹³⁴ neboť postava ovládaná hráčem je dle autorů přímo představitel filmového hrdiny Conana Arnold Schwarzenegger. Za zmínku v souvislosti s touto hrou považují ještě skutečnost, že její tvůrci ze Slovenska si společně říkají *Golden Circle* a parafrázuji tak české výše zmiňované volné uskupení programátorů *Golden Triangle*.

5.2 Textové hry a literatura

Další dvě počítačové textové hry vlastně také stojí na pomezí této a předchozí kapitoly, neboť jejich příběhy jsou inspirovány literárním dílem, které bylo rovněž zfilmováno. Jelikož se ale jedná o hry, kde se jejich autoři výslovně hlásí k námětu z knižní předlohy (ačkoliv druhá, mladší z her se jmenuje stejně jako film natočený podle původního literárního díla), zařadil jsem je do této kapitoly. Jedná se o textové adventure hry *Piknik u cesty*¹³⁵ a *Stalker*,¹³⁶ jež se obě inspiroují vědecko-fantastickým románem ruských autorů Arkadije a Borise Strugackých. A naši tvůrci neopomenuli ani na jednu z nejslavnějších literárních detektivních postav Sherlocka Holmese, kterou v rámci digitální narativity představili ve hře *Sherlock Holmes a případ traja*

¹³¹ *Labyrinth*. Režie Jim HENSON. 1986.

¹³² FRANKE, Tomáš, Jan FRENEK, Pavel TICHÝ a Patrik RAK. *Labyrinth*. Sinclair ZX Spectrum: Omikron Software. 1990.

¹³³ CINERT, Václav. *Grey Island*. Sinclair ZX Spectrum: CV Software, 1989.

¹³⁴ FERKO, Marián, D.D. SOFT, ROXOFT a TYPO III. *Conan a magické diamanty*. Sinclair ZX Spectrum: UV Software, 1991.

¹³⁵ JURAN, Pavel, Zbyněk BERKA a Martin KOTYK. *Piknik u cesty*. Sinclair ZX Spectrum: Regent Software, 1990.

¹³⁶ MARIÁNEK, Josef a Vladimír PROKS. *Stalker*. Sinclair ZX Spectrum: JM Soft, 1992.

*Garridebovia*¹³⁷ podle ze stejnojmenné povídky Sira Arthura Conana Doylea. Dalším světoznámým spisovatelem, který inspiroval jednoho z autorů našich textových her, je Gerald Durrell, jehož dětská kniha se stala námětem pro stejnojmennou textovou hru *Mluvící balík*.¹³⁸ S hrdiny z československého literárního světa se pak hráči mohli setkat v již výše zmíněných adventure hrách kombinujících text a statické obrázky, a sice ve dvou hrách na motivy příběhů Jaroslava Foglara o Rychlých šípech. Na motivy pohádkové postavičky Brouka Pytlíka z dětských knih Ondřeje Sekory vznikla slovenská textová hra *Chrobák Truhlík*.¹³⁹

5.3 Programátoři sobě

Jednou z výrazných oblastí inspirace pro české a slovenské tvůrce textových her byla samotná herní scéna a její protagonisté. Nejenže jak již bylo na několika případech popsáno výše (například herní *Podrazy* a další) autoři často kopírovali své předchůdce a otevřeně se odkazovali k textovým hrám vytvořených někým jiným, objevilo se u nás několik her, v nichž se objevily jako postavy samotní autoři textových her. Není asi překvapující, že pravděpodobně nejčastěji se v našich textových hrách vyskytoval František Fuka, a to nejen v již zmiňovaném *Podrazu na Indiana Jonese*.¹⁴⁰ Ve stejném roce vyšla od slovenského autora Stana Hrdu hra, která již svým názvem parafrázovala Fukovu vlastní značku, pod kterou vydával hry, a totiž *Fuksoft*.¹⁴¹ Postava, již hráč ovládal, byla vypůjčená z Fukova *Podrazu* a měla za úkol samotného Františka Fuku zachránit před výbuchem nastražené časované nálože. Ještě dále šel pak Patrik Rak, který vytvořil pod názvem *Fuksoft II*¹⁴² volné pokračování s podobným námětem, které ovšem obohatil o další postavy české programátorské scény včetně autora předchozího *Fuksoftu* Stanislava Hrdu, členů Golden Trianglu Františka Fuky, Miroslava Fídlera a Tomáše Rylka a Tomáše Frankeho. Na Slovensku vznikl ještě o rok předtím v roce

¹³⁷ HLAVÁČ, Michal. *Sherlock Holmes a prípad traja Garridebovia*. Sinclair ZX Spectrum: Sybilasot, 1987.

¹³⁸ POSPÍŠIL, Pavel. *Mluvící balík*. Sinclair ZX Spectrum: Proxima Software, 1992.

¹³⁹ HLAVÁČ, Michal. *Chrobák Truhlík*. Sinclair ZX Spectrum: Sybilasot, 1991.

¹⁴⁰ KOŘENSKÝ, Pavel a František FUKA. *Podraz na Indiana Jonese*. Sinclair ZX Spectrum: PKCS/Fuxoft, 1987.

¹⁴¹ HRDA, Stano. *Fuksoft*. Sinclair ZX Spectrum: Sybilasoft, 1987.

¹⁴² RAK, Patrik. *Fuksoft II*. Sinclair ZX Spectrum: Raxoft, 1989.

1988 podobný projekt se jménem *Zakliaty zámok programátorov*,¹⁴³ v němž měl hráč ovládající postavu Stanleyho Hrdu za úkol osvobodit jiného programátora. Na své cestě potkal další programátory, samozřejmě včetně Františka Fuky, mimoto ale také například Ramba, filmovou akční postavu. Tento tedy zdaleka ne ojedinělý aspekt československé textové digitální tvorby, tedy psaní textových her o sobě samých, určitým způsobem potvrzuje, že „textové adventure hry byly produkovány v nekoordinovaném a impulzivním duchu ve vzájemně propojené, i když decentralizované, komunitě.“¹⁴⁴

Mimoto ještě zmíním textovou hru *Dizzy*,¹⁴⁵ v níž je hlavní postavou stejnojmenné vajíčko, hráčům známé ze série převážně grafických arkádových adventure her. Ačkoli originální série her s touto postavou byla doplněna několika neoficiálními tituly čerpajícími z její oblíbenosti, jen u nás pravděpodobně na její motivy vznikla textová adventure hra. A to po pěti letech od vydání prvního grafického Dizzyho. To dle mého názoru svědčí jednak o dlouho přetrvávající oblíbenosti žánru textových her u nás, jednak ale také o pomalé změně orientace začínajících programátorů na náročnější herní produkci. Poněkud vzdáleně podobný případ je textová hra *Saboteur 3*,¹⁴⁶ jejíž příběh je o studentovi gymnázia snažícím se budovu školy vyhodit do povětří. Názvem se ovšem pravděpodobně autor inspiroval akčními arkádovými hrami *Saboteur!* a *Saboteur 2*, na což ukazuje použití anglického názvu i pořadové číslo 3.

¹⁴³ DELPHINE SOFT, TOM & JERRY SOFT. *Zakliaty zámok programátorov*. Sinclair ZX Spectrum: Delphine Soft, 1988.

¹⁴⁴ ŠVELCH, Jaroslav. *Indiana Jones Fights the Communist Police: Text Adventures as a Transitional Media Form in the 1980s Czechoslovakia*. 2011 [cit. 2012-02-14]. Dostupné z: http://web.mit.edu/comm-forum/mit7/papers/Svelch_MiT7.pdf, s. 9.

¹⁴⁵ DOLEŽAL, Jiří. *Dizzy*. Sinclair ZX Spectrum: Gama Software, 1992.

¹⁴⁶ PI-SOFT. *Saboteur 3*. Sinclair ZX Spectrum: G.C.C., 1991.

6. Užití textových her a jejich hráči

Pokud bych se chtěl pokusit vytvořit profil hráče textových her a navíc jej definovat v časovém a místním kontextu, abych je mohl případně porovnávat, musel bych mít k dispozici dostatečné množství dat. Je otázkou, zdali by takové zkoumání bylo efektivní a přínosné. Pro účely této diplomové práce se tedy pokusím pouze o zjednodušený popis a srovnání komunity hráčů textových her na našem území v osmdesátých letech dvacátého století a dnes na základě dostupných dat a subjektivních informací od samotných hráčů a programátorů textových her.

Především je potřeba vzít v úvahu, že celý svět digitálního hraní prošel za poslední více než tři desítky let ohromnou evolucí, a to minimálně z pohledu technologických inovací tak bohatou, že s tím nelze srovnávat vývoj žádného jiného média. To samozřejmě mělo dopad na žánr textových adventure her a jeho publikum. Nejenže postupné zlepšování grafických možností herního hardware zvyšovalo nároky hráčů na vizuální stránku her a textové hry tak začaly být upozaďovány, ale s rozšiřováním hráčské základny a zmasověním digitálního hraní se snižovala obtížnost her. A textové adventure hry byly jednak již svým ovládnutím, založeným většinou na slovním zadávání těch správných příkazů, jednak občasnými nepřiliš logickými postupy v ději hry či při řešení jednotlivých hádanek, považovány za obtížný herní žánr. Jasný příklad mi dal sám jeden z autorů textových her František Fuka:

„Z dnešního hlediska v těch hrách prostě byly zápletky, které přišly těm lidem [programátorům – pozn. autora] vtípné, ale pro hráče znamenaly, že to bylo naprosto prostě neřešitelné, nehratelné a nezábavné. Tam byla prostě nějaká ta česká textovka, nevím, jestli to bylo od některého z těch mých kámošů, že člověk nějak musel sebrat strom a použít ten strom jakože aby se dostal přes hradní příkop jako skok o tyči. A musel zadat příkaz ‚skoč o stromu‘, což měl být humor, ale pokud nezadal přesně tento příkaz, tak se tam nedostal.“¹⁴⁷

Samozřejmě to tehdy autorům nemohl nikdo příliš vyčítat, programování her bylo jejich koníčkem, který provozovali bez nároku na odměnu. Díky tomu, že se převážně jednalo

¹⁴⁷ FUKA, František. *Osobní rozhovor s Františkem Fukou*. Praha, 26. 4. 2012.

o sólové projekty jednotlivých nadšenců, neexistovala přirozeně žádná beta testování,¹⁴⁸ na která jsme u softwarových produktů zvyklí dnes. Navíc pro samotné autory bylo frustrující trávit měsíce vymýšlením a vytvářením prostředí textové hry, které by pak hráč prošel za několik hodin a již neměl důvod se k němu znovu vracet. Proto byly textové hry plné „záseků“ na, či přímo za hranicí logiky, aby každý postup ve hře byl náležitě zasloužen. I samotný Fuka ve svém raném díle *Indiana Jones I* v určité pasáži připravil vcelku nepřilíživý moment, když hráč mohl projít bažinou pouze za předpokladu, že odložil všechny předměty mimo pasti s duchem. Ani v uveřejněných návodech jsem pro sled těchto akcí nikde nenašel vysvětlení, až samotný autor mi v osobním rozhovoru prozradil,¹⁴⁹ že herní postava byla díky chycenému duchovi nadnášena a tudíž mohla bažinou projít. Ve svých dalších hrách se pak těmito postupům snažil vyhnout, ale když se v roce 1987 ve svém druhém pokračování textových her o Indiana Jonesovi rozhodl použít zjednodušeného ovládání prostřednictvím pouze tří kláves zajišťujících výběr a potvrzování činností v kontextových menu, byl naopak zklamán on i hráči jednoduchostí hry:

„To byl jako takový experiment, protože jsem viděl, že existují takovéhle hry. A pak mi přišlo, že v té formě, v jaké jsem to udělal já, že to ubírá té zábavě. Že ten člověk se jako nemůže zaseknout, že jede furt dál a že tu hru dohraje vlastně rychle.“¹⁵⁰

Takový přístup lze z hlediska dnešního hráče samozřejmě aplikovat pouze na alternativní scéně a nelze se s ním setkat v komerčně orientovaném videoherním průmyslu, ve kterém si hráči platí za dynamickou zábavu. Přesto cesty, jak v dnešním přetechizovaném světě, kdy i sebejednodušší digitální zařízení dokáže většinou zobrazit kromě textu také jednoduchou grafiku, aplikovat principy textových her existují. Jedním z takových pokusů byla hra *XGen Go* pro mobilní telefony hraná skrze krátké textové zprávy. Na začátku první dekády 21. století ji pro tehdejšího českého mobilního operátora Eurotel naprogramoval právě matador české scény textových adventure her František Fuka. Ten ji sám popsal jako „kombinaci takové textovky s jednoduchou multiplayerkou [hrou pro více hráčů – pozn. autora].“¹⁵¹ Dokážu si

¹⁴⁸ Ověřování správné funkčnosti a vyvážené obtížnosti hraní před oficiálním vydáním hry.

¹⁴⁹ *Ibidem.*

¹⁵⁰ *Ibidem.*

¹⁵¹ *Ibidem.*

představit, že s určitým druhem textových her se možná třeba také někdy setkáme na stále modernějších elektronických čtecích zařízeních typu *Kindle*.

7. Obraz textových her v jiných médiích

Při svém pátrání po historii textových počítačových her v Československu jsem čerpal část informací z různých médií, která se však většinou pouze okrajově při popisu jiných souvisejících témat textových her dotýkala. Nejstarším soukromým časopisem, zabývajícím se problematikou počítačů Sinclair, byl *ZX Magazin* vycházející od května 1988. Nejednalo se však přímo o herní časopis, a tak hrám a návodům byla vyhrazena pouze jeho část. Prvním herním časopisem byl až *Excalibur*, který začal vycházet v roce 1991 a byl převážně zaměřený na výkonnější platformy, které žánr textových her odsouvaly do pozadí. Takže v námi sledovaném období textovým adventure hrám příliš velký prostor v médiích věnován nebyl, pouze někteří jejich programátoři, jako například František Fuka, byli občas zváni do televizních pořadů,¹⁵² kde však spíše prezentovali celkově fenomén domácích osobních počítačů než konkrétně nějaký herní žánr. Výraznější mediální podpory se dočkala až soutěžní hra *Město robotů*,¹⁵³ na jejíž propagaci se podílel *Československý rozhlas*, *Československá televize*, *Mladá Fronta* a časopis *Věda a technika mládeži*.¹⁵⁴

Poněkud odlišná situace je dnes, kdy prostředí internetu nabízí neomezený prostor pro prezentování rozličných oborů lidské zábavy. A tak i české a slovenské hry mají svůj vyhrazený server *Textovky.cz*¹⁵⁵ prohlašující o sobě, že se jedná o největší archiv českých a slovenských „textovek“ na internetu. Pravidelná aktualizace těchto webových stránek již od jejich vzniku v roce 1996 do současnosti svědčí o tom, že žánr textových her na našem území má stále své příznivce. Není také bez zajímavosti, že náš asi nejvíce medializovaný autor textových her z osmdesátých let František Fuka bývá v rozhovorech, které stále poskytuje převážně herním, ale i jiným médiím, pravidelně dotazován na své programátorské začátky a úspěchy. Z tohoto pohledu můžeme usuzovat, že zájem o historii textových her i téměř po třiceti letech, kdy se začala psát, stále v některých z nás přetrvává.

¹⁵² FUKA, František. *Osobní rozhovor s Františkem Fukou*. Praha, 26. 4. 2012.

¹⁵³ LIBOVICKÝ, Vít. *Město robotů*. Různé platformy: Zenitcentrum, 1989.

¹⁵⁴ ZENITCENTRUM. *Město robotů. Manuál ke hře* [online]. Beroun, 1989 [cit. 2012-05-13]. Dostupné z: <ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/games-info/m/MestoRobotu.pdf>, s. 4.

¹⁵⁵ FISMOL, Petr. *Textovky.cz: Textovkářův ráj* [online]. © 2012 [cit. 2012-04-14]. Dostupné z: <http://www.textovky.cz/>

Závěr

Osobní počítače, které jsou dnes již běžnou to součástí vybavení domácností, urazily relativně časově krátkou, ale technologicky bouřlivou vývojovou cestu. A na ní je takřka celou dobu doprovázely počítačové hry, které pomáhaly „bourat ledy“ mezi nedůvěřivými budoucími uživateli. V této práci zkoumající počátky české a slovenské digitální narativity byla popsána historie textových počítačových her v bývalém Československu do jeho rozpadu v roce 1993.

Stručně popsané dějiny digitálního hraní ve světě, ač nejvýraznější evolucí procházely v kapitalistických státech, svým způsobem ovlivnily i historii informačních technologií v socialistickém Československu nacházejícím se v komunistickém východoevropském bloku. Situace, která na našem území na začátku osmdesátých let na poli osobních počítačů panovala, se výrazně odrazila v programátorské tvorbě počítačových her. Výpočetní technika byla drahým a vzácným zbožím a velká část „šťastlivců“, která k ní vůbec měla přístup, ať již v zájmových organizacích či doma, zatoužila dříve či později naučit počítač „něčemu svému“. Tak postupně začaly vznikat první pokusy o československé hry, přičemž žánr textových adventure her byl ideální startovní prostor. Na straně autorů to bylo díky ne tak vysoké náročnosti na úroveň programovacích znalostí, která dovoľovala vcelku rychle přijít se svou prvotinou. I když mnozí z nich se stále zdokonalovali, nelze opomenout, že se jednalo většinou o samouky. U příjemců, tedy hráčů, získávaly české a slovenské textové hry popularitu především díky použití rodného jazyka, kterému hráči rozuměli a mohli se konečně s tímto žánrem dokonale identifikovat, i díky motivům, které se v českých a slovenských textových hrách objevovaly a které jim byly blízké či něčím atraktivní. Těmi byla, jak už se pro tento žánr sluší, zejména dobrodružství, a to jednak archeologická, ale také fantasy či vědecko-fantastická. Nutno podotknout, že se naši autoři potýkali s nedostatečnou originalitou a velmi často se uchylovali k používání již jednou osvědčených principů, postav či příběhů, a to jak v jiných mediálních žánrech, většinou filmu a literatuře, tak také ve vlastních vodách československého „rybníčku“ textových her. Těžko jim to lze ovšem vyčítat s přihlédnutím ke skutečnosti, že ve valné většině jejich programování nebylo výdělečné a hry dělali pro potěšení hráčů, ale také své vlastní. A to, že se některé z nich hrají dodnes, svědčí dostatečně o jejich kvalitách.

Summary

The present work examining the beginnings of the Czech and Slovak digital narrative describes the text computer game history in the former Czechoslovakia until its break-up in 1993. The first part has been devoted to a brief digital playing history in the world. That part is followed by a more detailed description of the Czechoslovak information technology history influenced by the specific features of the Communist east-European block. The situation in the personal computer field on our territory at the beginning the 1980's was significantly reflected in computer game programming. The second part discusses the theoretical approaches concerning the adventure games genre itself, although in a limited scope and outside the main genre stream. The text games have been examined from the point of view of a strong narrative charge they contain. Another part has been devoted to two significant Czechoslovak text work representatives, František Fuka and Miroslav Fídl. Apart from the historic description of their early steps in programming and their most important game products, emphasis has been laid on the influence of their work on other authors and their text games created successively on our territory. Special chapters have been devoted to the text games whose principal points were repeated to a great extent – the games connected with the Indiana Jones archeologist, the games linked with computer hacking, the text games containing fantasy stories and competitive text games that stood at the beginning of the local game production commercialization. One whole chapter of the work discusses intertextuality that is the interconnection of the Czechoslovak text adventure games with other media, such as film, literature and independent computer games, and especially frequent inspiration by those games. The conclusion then has been devoted to a brief view on the game community and to the reflection of the Czech game text scene in the other types of the media.

Použitá literatura a zdroje

AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press. 1997. ISBN 0-8018-5579-9.

ADVENTURE SOFT. Série *Simon the Sorcerer*. Různé platformy: Adventure Soft, 1993-2009.

AK-SOFT. *Luxík na Bíbrštejně*. Sinclair ZX Spectrum: AK-Soft. 1987.

ANDERSON, Tim, Marc BLANK, Bruce DANIELS a Dave LEBLING. *Zork*. DEC PDP-10: 1977.

App Store: Belegost. *Apple Inc.* [online]. © 2011 [cit. 2012-05-11]. Dostupné z: <http://itunes.apple.com/us/app/belegost/id396544446?mt=8>

ASOCIACE HERNÍHO PRŮMYSLU ČESKÉ A SLOVENSKÉ REPUBLIKY. *Herní průmysl v roce 2011: Základní informace o trhu s videohrami v České republice* [online]. Praha, 2011 [cit. 2012-03-27]. Dostupné z: http://www.herniasociace.cz/wp-content/themes/AHP/images/AHP_herniprumysl2011.pdf

ATARI, INC. *E. T. The Extra-Terrestrial*. Atari 2600: Atari, Inc., 1982.

BEAM SOFTWARE. *The Hobbit*. Různé platformy: Melbourne House, 1982.

BLAŽEK, Bohuslav. *Bludiště počítačových her*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1990. ISBN 80-204-0204-7.

CINERT, Václav. *Grey Island*. Sinclair ZX Spectrum: CV Software, 1989.

CROWTHER, Will. *Colossal Cave Adventure*. DEC PDP-10: CRL, 1976.

Počítač a internet v českých domácnostech. *Český statistický úřad* [online]. © 2012 [cit. 2012-03-27]. Dostupné z: http://www.czso.cz/cz/cr_1989_ts/0803.pdf

Retro, Počítače. ČT24. 2. prosinec 2008 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/10176269182-retro/208411000361203/video/>

DELPHINE SOFT, TOM & JERRY SOFT. *Zakliaty zámok programátorov*. Sinclair ZX Spectrum: Delphine Soft, 1988.

DIVIŠ, Roman, František FAIT, Pavel KOHOUT, Pavel VÁVRA a Jiří GOGELA. *... a to snad ne ?!*. Různé platformy: František Fait a kol., 1990.

DOLEŽAL, Jiří. *Dizzy*. Sinclair ZX Spectrum: Gama Software, 1992.

DOLEŽAL, Jiří. *Indiana Jonese a Dobyvytelé*. Sinclair ZX Spectrum: Gama Software, 1992.

DONOVAN, Tristan. *Replay: The History Of Video Games*. East Sussex: Yellow Ant, 2010. ISBN 978-0-9565072-0-4.

DOUBLES©FT. *17. 11. 1989*. Sinclair ZX Spectrum: DOUBLES©FT, 1989.

ECO, Umberto. *Meze interpretace*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2009. ISBN 978-80-246-0740-5.

The Entertainment Software Association: Industry Facts. *The Entertainment Software Association* [online]. © 2012 [cit. 2012-03-27]. Dostupné z: <http://www.theesa.com/facts/index.asp>

FALCON SOFT. *Podraz 5*. Sinclair ZX Spectrum: Falcon Soft.

FERKO, Marián, D.D. SOFT, ROXOFT a TYPO III. *Conan a magické diamanty*. Sinclair ZX Spectrum: UV Software, 1991.

FERNANDÉZ VARA, Clara. *The Tribulations of Adventure Games: Integrating Story into Simulation through Performance* [online]. 2009 [cit. 2012-02-07]. Dostupné z: http://smartech.gatech.edu/bitstream/handle/1853/31756/fernandezvara_clara_200912_phd.pdf?sequence=1. Dissertation. Georgia Institute of Technology. School of Literature, Communication and Culture. Vedoucí práce Dr. Janet Murray.

FÍDLER, Miroslav. *Belegost*. Sinclair ZX Spectrum: Cybexlab, 1989.

FÍDLER, Miroslav. *Exoter*. Sinclair ZX Spectrum: Cybexlab, 1987.

FÍDLER, Miroslav. *Upír*. Sinclair ZX Spectrum: Cybexlab, 1988.

FISMOL, Petr. *Textovky.cz: Textovkářův ráj* [online]. © 2012 [cit. 2012-04-14]. Dostupné z: <http://www.textovky.cz/>

Celková zpráva o průběhu a konci soutěže "Help !". *FLOP: Disketový elektronický "časopis" pro počítače Atari XE/XL* [online]. 1994, č. 28 [cit. 2012-05-13]. Dostupné z: <http://raster.infos.cz/atari/flop/all.htm>

FRANKE, Tomáš, Jan FRENEK, Pavel TICHÝ a Patrik RAK. *Labyrinth*. Sinclair ZX Spectrum: Omikron Software. 1990.

FUKA, František. *Osobní rozhovor s Františkem Fukou*. Praha, 26. 4. 2012.

FUKA, František. *Série Indiana Jones 1-3*. Sinclair ZX Spectrum: Fuxoft, 1985-1990.

FUKA, František. *Počítačové hry: Historie a současnost I*. Beroun: Zenitcentrum, 1987.

FUKA, František. *Počítačové hry: Historie a současnost II*. Beroun: Zenitcentrum, 1988.

FUKA, František. *Podraz 3*. Sinclair ZX Spectrum: Fuxoft, 1986.

- FUKA, František. *Poklad*. Sinclair ZX Spectrum: Fuxoft, 1984.
- FUKA, František. *Poklad 2*. Sinclair ZX Spectrum: Fuxoft, 1985.
- FUKA, František. *Tetris 2*. Sinclair ZX Spectrum: Fuxoft, 1990.
- FUKA, František. Golden Triangle po deseti letech. *Živel* [online]. č. 6 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.zivel.cz/index.php?content=article&id=112>
- PI-SOFT. *Saboteur 3*. Sinclair ZX Spectrum: G.C.C., 1991.
- HAVEL, Luděk. Hollywood a normalizace. Distribuce amerických filmů v Československu 1970-1989 [online]. 2008 [cit. 2012-05-12]. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Pavel Skopal. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/108832/ff_m/Hollywood_a_normalizace.doc
- Labyrinth*. Režie Jim HENSON. 1986.
- HLAVÁČ, Michal. *Chrobák Truhlík*. Sinclair ZX Spectrum: Sybilasot, 1991.
- HLAVÁČ, Michal. *Sherlock Holmes a případ traja Garridebovia*. Sinclair ZX Spectrum: Sybilasot, 1987.
- HRDA, Stano. *Fuksoft*. Sinclair ZX Spectrum: Sybilasoft, 1987.
- JURAN, Pavel, Zbyněk BERKA a Martin KOTYK. *Piknik u cesty*. Sinclair ZX Spectrum: Regent Software, 1990.
- KEREKEŠ, Roman. 8-bitová story z Moravsko-Slovenského pomezia. *BAJT* [online]. 1993, říjen [cit. 2012-03-27]. Dostupné z: <http://bruxy.regnet.cz/web/8bit/CZ/8-bitova-story-z-moravsko-slovenskeho-pomezia/>
- KOŘENSKÝ, Pavel a František FUKA. *Podraz na Indiana Jonese*. Sinclair ZX Spectrum: PKCS/Fuxoft, 1987.
- KOVÁŘ, Petr. Program JSEP. *Historie výpočetní techniky v Československu* [online]. © 2005–2012 [cit. 2012-03-27]. Dostupné z: <http://www.historiepcitacu.cz/program-jsep.html>
- KRISTOFFERSON, Lee a Paul VINCENT. *System 15000*. Sinclair ZX Spectrum: Craig Communications, 1984.
- LIBOVICKÝ, Vít. *Město robotů*. Různé platformy: Zenitcentrum, 1989.
- LUCASARTS. *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. IBM PC: LucasArts, 1992.
- LUCASARTS. Série *Monkey Island*. Různé platformy: LucasArts, 1990-2011.
- MARIÁNEK, Josef a Vladimír PROKS. *Stalker*. Sinclair ZX Spectrum: JM Soft, 1992.

MCQAIL, Denis. *Úvod do teorie masové komunikace*. 2. vyd. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-714-0.

MIHULA, Petr a Ondřej MIHULA. *Rychlé šípy: Záhada hlavolamu*. Sinclair ZX Spectrum: Majasoft, 1988.

MIHULA, Ondřej a Tomáš MORKUS. *Rychlé šípy: Stínadla se bouří*. Sinclair ZX Spectrum: MS-CID, 1990.

POSPÍŠIL, Pavel. *Mluvící balík*. Sinclair ZX Spectrum: Proxima Software. 1992.

RAK, Patrik. *Fuksoft II*. Sinclair ZX Spectrum: Raxoft, 1989.

RAK, Patrik. *Podraz 4*. Sinclair ZX Spectrum: Raxoft, 1988.

ŠAFR, Jiří a Věra PATOČKOVÁ. Trávení volného času v České republice ve srovnání s evropskými zeměmi. *Naše společnost* [online]. Praha: Sociologický ústav AV ČR, 2010, roč. 8, č. 2, s. 21-27 [cit. 2012-03-27]. ISSN 1214-438X. Dostupné z: http://www.cvvm.cas.cz/upl/nase_spolecnost/100122s_Nase%20spolecnost%202010_2.pdf

ŠPÁD, Petr. *Secret Mission 007 James Bond*. Sinclair ZX Spectrum: Petr Špád, 1987.

TAUFMAN, Karel. *Nezvěstný: 007*. Sinclair ZX Spectrum: Predator Software, 1990.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *Silmarillion*. Praha: Mladá fronta, 1992. ISBN 80-204-0336-1.

TOKÁR, Anton. *Podraz IV*. Sinclair ZX Spectrum: Antok Software, 1987.

TOKÁR, Anton. *Podraz 5*. Sinclair ZX Spectrum: Antok Software, 1988.

TOKÁR, Anton. *Podraz 6*. Sinclair ZX Spectrum: Antok Software, 1988.

TIŠNOVSKÝ, Pavel. Historie vývoje počítačových her: 2.část - věk simulací. *Root.cz* [online]. 2011 [cit. 2012-04-01]. ISSN 1212-8309. Dostupné z: <http://www.root.cz/clanky/historie-vyvoje-pocitacovych-her-2-cast-vek-simulaci/>

TŮMA, Jan. *Náš život s počítači*. 1. vyd. Praha: Naše vojsko, 1990. ISBN 80-206-0089-2.

RYAN, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis, MN, USA: University of Minnesota Press, 2006.

SKALICA, výrobné družstvo. *Didaktik Gama, osobný mikropočítač: Návod k obsluhu* [online]. Skalica, 1989 [cit. 2012-04-23]. Dostupné z: http://ci5.speccy.cz/files/didaktik_gama_1989_manual.pdf

ZENITCENTRUM. *Město robotů. Manuál ke hře* [online]. Beroun, 1989 [cit. 2012-05-13]. Dostupné z: <ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/games-info/m/MestoRobotu.pdf>

SPL. *Šest ran do klobouku*. Sinclair ZX Spectrum: SPL, 1986.

ŠVELCH, Jaroslav. *Indiana Jones Fights the Communist Police: Text Adventures as a Transitional Media Form in the 1980s Czechoslovakia*. 2011 [cit. 2012-02-14]. Dostupné z: http://web.mit.edu/comm-forum/mit7/papers/Svelch_MiT7.pdf

Človeče, nehněvaj sa. Režie Marian URBAN. 1988.

VAN DER HEIDE, Martijn. World of Spectrum: Archive. *World of Spectrum* [online]. © 1995-2012 [cit. 2012-03-27]. Dostupné z: <http://www.worldofspectrum.org/archive.html>

WOLF Michal, František ZBOŘIL, Luděk ŠIMÁČEK a Luděk BURIAN. *Help!!!*. Různé platformy: E.S.O., 1991.

ZELENÝ, Jaroslav a Božena MANNOVÁ. *Historie výpočetní techniky*. 1. vyd. Praha: Scientia, 2006. Stručné dějiny oborů. ISBN 80-869-6004-8.

Dějiny počítačových her a videoher. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2012-03-29]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Bjiny_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BDch_her_a_videoher

Adventure game. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2012-03-29]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Adventure_games

Seznam příloh

Příloha č. 1: Přehled československých textových her vydaných do roku 1992 (tabulka)

Příloha č. 2: Rozhovor s Františkem Fukou (audio soubory na přiloženém CD-ROM)

Přílohy

Příloha č. 1: Přehled československých textových her vydaných do roku 1992 (tabulka)

Název	Rok vydání	Vydavatel	Jazyk	Zjištěné tématické zaměření hry
Poklad	1984	Fuxoft	český	fantasy
Indiana Jones a Chrám zkázy	1985	Fuxoft	český	archeologie
Poklad 2	1985	Fuxoft	český	fantasy
Dobývání hradu	1986	Antic Software	český	fantasy
Podraz 3	1986	Fuxoft	český	hacking game
Zabarachuda	1986	THS	český	fantasy
Bad Night	1987	Palas	český	fantasy
Computer	1987	Dolphin Software	český	hacking game
Exoter	1987	Cybexlab Software	český	fantasy
Hledač - Cesta za zlatem Mayů	1987	Kybso	český	archeologie
Indiana Jones 2	1987	Fuxoft	český	archeologie
Luxik na Bíbrštejně	1987	AK-Soft	český	fantasy
Podraz na Indiana Jonese	1987	PKCS/Fuxoft	český	hacking game
Secret Mission 007 James Bond	1987	Petr Spad	český	na motivy filmu
Strgol	1987	Kybso	český	městská
La Dame de Monsoreau	1987	IKO & RGSoft	slovenský	fantasy
Dokonalá vražda	1987	Ludovit Wittek	slovenský	krimi
Fuksoft	1987	Sybilasoft	slovenský	záchrana programátora
Plutonia	1987	Sybilasoft	slovenský	
Podraz 4	1987	Antok Software	slovenský	hacking game
Sherlock Holmes a případ traja Garridebovia	1987	Sybilasoft	slovenský	krimi
Stensontron	1987	Sybilasoft	slovenský	
Tria	1987	Sybilasoft	slovenský	
Agent 99	1988	Alkohol Soft	český	
Escape from Castle	1988	Jiri Chabek	český	fantasy
Expert	1988	OKF	český	hacking game
Mrazík '88	1988	Phalas	český	
Pirx	1988	COOK	český	
Podraz 4	1988	Raxoft	český	hacking game
Rychlé šípy: Záhada hlavolamu	1988	Majasoft/CIDsoft	český	na motivy knihy
Upír	1988	Cybexlab Software	český	fantasy
Záhada Bermudského trojúhelníku	1988	JHsoftware	český	sci-fi
Kewin I	1988	Kamasoft	slovenský	fantasy
Kewin II	1988	Kamasoft	slovenský	fantasy
Pepsi Cola	1988	Miami-Soft	slovenský	

Podraz 5		Falcon Soft	český	hacking game
Podraz 5	1988	Antok Software	slovenský	hacking game
Podraz 6	1988	Antok Software	slovenský	hacking game
Satochin	1988	Sybilasoft	slovenský	
Super Discus	1988	Sybilasoft	slovenský	
Zakliaty zamok programatorov	1988	Delphine Soft	slovenský	záchrana programátora
17. 11. 1989	1989	DoubleSOFT	český	politická
Belegost	1989	Cybexlab Software	český	fantasy
Cracker	1989	Studak Software	český	hacking game
Fuksoft II	1989	Raxoft	český	záchrana programátora
Grey Island	1989	CV Software	český	na motivy filmu
Město robotů	1989	Zenitcentrum HZ UV SSM	český	soutěžní/sci-fi
Pirx II	1989	COOK	český	
Procházka starou Prahou	1989	Software Studio	český	
Recovery	1989	Jiri Chabek	český	
Stávka	1989	Svosatasoft	český	politická
Trudnaja Doroga	1989	Blacksoft	český	fantasy
Mayday	1989	Peter Machala Software	slovenský	
Something Happened	1989	Peter Machala Software	slovenský	hacking game
... a to snad ne ?!	1990	FAIT a kol.	český	soutěžní
Akce KGB	1990	Alesoft	český	
Bitva o databázi	1990	Alesoft	český	hacking game
Danger Street	1990	Manuel Soft	český	
Dark Strengths	1990	Omikron Software	český	politická
Dobývání hradu 2	1990	Antic Software	český	fantasy
Indiana Jones 3	1990	Fuxoft	český	archeologie
Indiana Jones 4 a Zlatá soška Keltů	1990	Fuxoft	český	archeologie
Labyrinth	1990	Omikron Software	český	fantasy/na motivy filmu
Mad Monastery	1990	Chaotic Soft	český	fantasy
Missing: 007	1990	Predator Software	český	na motivy filmu
Nemesis II	1990	Anarchy Soft	český	
Piknik u cesty	1990	Regent Software	český	sci-fi/na motivy knihy
Rychlé šípy 2: Stínadla se bouří	1990	MS-CID	český	na motivy knihy
Strange Submarine	1990	Chaotic Soft/MilousSoft	český	
Tom Jones	1990	Proxima Software	český	archeologie
Válečný měsíc	1990	Alesoft	český	sci-fi
Arnal & Drak	1991	Torasoft	český	
Beerland	1991	Proxima Software	český	
Help!!!	1991	E.S.O.	český	soutěžní
M-Text	1991	J.H.C.S.	český	hacking game
Saboteur 3	1991	GCC	český	
Chrobák Truhlík	1991	Ultrasoft	slovenský	podle knihy

Conan I	1991	UV Software	slovenský	fantasy
Dokonalá vražda II: Bukapao	1991	Ultrasoft	slovenský	krimi, mafie
Something Happened 2	1991	Peter Machala Software	slovenský	hacking game
Agent Toast	1992	Spirit	český	
Dizzy	1992	J.H.C.S.	český	fantasy
Escape from the Paradise	1992	Tlauli-ran	český	fantasy
Heroes '92	1992	Proxima Software	český	
Indiana Jones a Dobytelé	1992	J.H.C.S.	český	archeologie
Mluvicí balík	1992	Proxima Software	český	fantasy/na motivy knihy
Silvestrovská pecka	1992	Proxima Software	český	alkohol
Stalker	1992	J.H.C.S.	český	sci-fi/na motivy knihy
Stodman	1992	Nagasoft	český	anarchie
Total War	1992	Thomas' Software	český	
Skládačka	1992	Ultrasoft	slovenský	