

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**

**FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD**

Institut komunikačních studií a žurnalistiky, katedra mediálních věd

**Bakalářská práce**

**2012**

**Jaromír Möwald**

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**

**FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD**

Institut komunikačních studií a žurnalistiky, katedra mediálních věd

**Jaromír Möwald**

**Chronologická historie časopisů Level a  
Score**

*Bakalářská práce*

Praha 2012

Autor práce: **Jaromír Möwald**

Vedoucí práce: **Mgr. Jaroslav Švelch**

Rok obhajoby: 2012

## **Bibliografický záznam**

MÖWALD, Jaromír. *Chronologická historie časopisů Level a Score*. Praha, 2011. 45 s.

Bakalářská práce (Bc.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Mgr. Jaroslav Švelch

## **Abstrakt**

Práce se zabývá doposud málo probádaným odvětvím historie českých herních časopisů Level a Score, které vycházely (a vychází) v průběhu let 1994 až 2010. Na školské půdě se zatím nikdo nepokusil analyzovat jejich postavení na trhu, příčiny eventuálního konce a příčiny úspěchu. Má práce si dává za cíl určit příčiny úspěchu těchto dvou časopisů, kontaktovat ty osoby, které se na produkci jednotlivých časopisů podílely, provést s nimi hloubkové rozhovory na téma jejich práce a celkového fungování časopisů, rozebrat konkrétní příčiny eventuelního pádu jednotlivých periodik z dostupných zdrojů a vysvětlit, proč se časopisy na českém trhu udržely až do dnešních dní. Výsledkem by měl být strukturovaný přehled obou periodik, jejich zasazení na časové ose a zajímavý vhled do jejich fungování.

## **Abstract**

The theme deals with the basically unknown history of Czech gaming magazines Level and Score, which were published (and are published) over the years from 1994 to 2010. As far as I'm concerned, no student has ever attempted to analyze their market position, causes of the eventual end and the causes of success. My work has a goal to determine the cause of the success of these two magazines, contact those persons, which were involved in the production of magazines, make in-depth interviews about their past work and the overall functioning of the magazines, breaking down the specific causes of eventual fall of the magazines from available sources and explain why the magazines remained on the Czech market until today. The result should be a structured overview of both magazines, their insertion in the historical timeline and an interesting insight into their functioning.

## **Klíčová slova**

počítačové hry, média, časopis, historie, Level, Score, nová média, hraní her

## **Keywords**

videogames, media, magazine, history, Level, Score, new media, gaming

**Rozsah práce:** 99 476 znaků, 44 stran

## **Prohlášení**

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval/a samostatně a použil/a 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 10. 5. 2012

Jaromír Möwald

## **Poděkování**

Na tomto místě bych rád poděkoval Mgr. Jaroslavu Švelchovi za vedení práce a za poskytnuté konzultace ohledně struktury práce. Rovněž bych rád poděkoval současným i bývalým členům redakcí časopisů Level a Score, kteří mi vyšli vstříc při žádostech o podkladové rozhovory, z nichž jsem čerpal prakticky veškeré informace, obsažené v této práci

**Institut [doplňte správný název]**  
**Projekt bakalářské práce [doplňte případně formulář podle zadání institutu, katedry]**

**[Zde vložte projekt práce. Studenti IMS vkládají počáteční projekt!]**



## Obsah

<b>ÚVOD</b> .....	<b>2</b>
STRUKTURA PRÁCE.....	2
<b>1. FAKTOGRAFICKÉ POROVNÁNÍ ČASOPISU LEVEL Z LET 1995 A 2010</b> .....	<b>3</b>
1.1 ÉRA JANA TOMÁNKY .....	4
1.1.1 <i>Přechod pod JRC</i> .....	5
1.1.2 <i>Odchod otců zakladatelů</i> .....	7
2.2 ÉRA PETRA BULÍŘE .....	8
2.2.1 <i>Předčasný konec</i> .....	9
2.3 ÉRA JANA HERODESE .....	9
2.3.1 <i>Revoluční změny</i> .....	11
2.3.2 <i>Velká herní loupež</i> .....	14
2.3.3 <i>Klid před bouří</i> .....	16
2.4 ÉRA ONDŘEJE PRŮŠI .....	19
2.4.1 <i>Vidět, slyšet</i> .....	20
2.4.2 <i>Změna priorit</i> .....	21
2.5 ÉRA MARTINA BACHA .....	22
2.6 ÉRA PETRA POLÁČKA.....	23
2.7 ÉRA MICHALA KŘIVSKÉHO .....	24
<b>3 FAKTOGRAFICKÉ POROVNÁNÍ ČASOPISU SCORE Z LET 1994 A 2010</b> .....	<b>26</b>
3.1 ÉRA JANA EISLERA A ANDREJE ANASTASOVA .....	26
3.1.1 <i>Stabilní růst</i> .....	28
3.1.2 <i>Síťové fiasko</i> .....	29
3.1.3 <i>BlAzE oF gLoRy</i> .....	31
3.2 ÉRA TOMÁŠE MRKVIČKY .....	31
3.3 ÉRA KARLA PAPÍKA .....	32
3.3.1 <i>Papík kontra Elfmark</i> .....	33
3.4 DRUHÁ ÉRA JANA EISLERA A ANDREJE ANASTASOVA .....	34
3.4.1 <i>Andrejův pád</i> .....	34
3.5 ÉRA TOMÁŠE ZVELEBILA .....	37
3.5.1 <i>Řada nešťastných příhod</i> .....	38
3.6 ÉRA MIKOLÁŠE TUČKA .....	39
3.7 ÉRA JANA MODRÁKA .....	40
<b>4.1 ZÁVĚR</b> .....	<b>42</b>
4.2 SUMMARY .....	42
<b>5 POUŽITÁ LITERATURA</b> .....	<b>43</b>
<b>6 SEZNAM PŘÍLOH</b> .....	<b>45</b>

## Úvod

Tato bakalářská práce si dává za cíl zmapovat a co nejpřesněji popsat historii časopisů o počítačových hrách Level (vydává Burda Praha) a Score (vydává Omega Publishing Group).

Ačkoliv v České republice od roku 1989 vycházelo veliké množství časopisů, zabývajících se počítačovými hrami a videohrami, za všechny můžeme jmenovat třeba velmi úspěšná periodika Excalibur, či GameStar, do dnešních dní přetrvaly na trhu pouze dva. Level vychází šestnáctým rokem, vydávání Score se datuje ještě o rok dříve. Doposud jedinými oficiálními zdroji, ze kterých bylo možné čerpat při zájmu o jejich minulost, byly tematické články právě v obou výše zmíněných časopisech. Ty vycházely (a vycházejí) nejčastěji při příležitosti nějakého výročí – ať už se jedná o zahájení vydávání, uvedení CD/DVD přílohy, přikládání plných her k časopisu, či dalších významných událostí. Ačkoliv jsem je při zpracování tématu bral pochopitelně také v potaz, řídit se dle nich přímo nelze. Pokud nejde přímo o výpovědi pamětníků v rozhovorech, tak se jedná hlavně o populárně-naučná témata, která mají za cíl čtenáře spíše pobavit, než mu předkládat důležité informace.

## Struktura práce

Celá práce bude rozdělena do dvou hlavních, rozsahově přibližně stejných segmentů. Jeden se bude zabývat výlučně historií časopisu Level, druhý bude výhradně o časopisu Score. Pro takto kategorické rozdělení jsem se rozhodl na základě toho, že oba dva časopisy se rovněž vyvíjely odděleně. A ačkoliv lze mezi nimi najít hned několik důležitých styčných bodů, o kterých se v práci pochopitelně také zmíním, nejedná se o natolik zásadní fakta, která by opodstatňovala kombinování obou historických pramenů.

Základem bude vždy deskriptivní část, v níž si v několika málo větách blíže představíme základní podobu obou časopisů, složení jejich redakcí, skladbu jednotlivých rubrik a varianty, v nichž je možné časopisy zakoupit. Budeme porovnávat vždy první a poslední měřené číslo daného časopisu (v tomto případě výtisk z prosince roku 2010). Nastolíme tím základní podobu proměny obou časopisů za dobu jejich fungování, která se nejvíce odráží právě na výše zmíněných faktorech.

Druhou částí, která bude co do rozsahu tou nejobsáhlejší, bude výklad orální historie obou časopisů. Jednotlivá sledovaná období budou ohraničena funkčními obdobími jednotlivých šéfredaktorů. Právě post šéfredaktora totiž ve všech případech formoval celkovou podobu obou časopisů – ať už hovoříme o skladbě rubrik, vizuální stránce, či příchodech/odchodech kmenových autorů. Jakožto nástroj chronologického zkoumání poslouží výpovědi pamětníků a výklad jejich orální historie.

Třetí a závěrečnou částí bude zhodnocení změn, které v průběhu vývoje prodělaly oba dva časopisy. Zkoumat budeme, mimo jiné, typologické složení čtenářů (na základě ohlasů v rubrice „Dopisy“), vývoj ceny časopisu a zaměříme se i na samotné autory, kteří tvořili obsah obou časopisů.

## **1. Faktografické porovnání časopisu Level z let 1995 a 2010**

První číslo časopisu Level s podtitulem „Průvodce herním trhem“ vyšlo 24. ledna roku 1995 a prodávalo se za cenu 30 Kč. Jeho šéfredaktorem byl Jan Tománek s přezdívkou Beast, zástupcem šéfredaktora Tomáš Landa s přezdívkou Silver. Na jeho obálce nalezneme, kromě výše zmíněných údajů, pouze názvy jednotlivých firem, jejichž herní přístroje byly používány pro recenzování konkrétních her. Jedná se o značky PC, Amiga, Atari, 3DO, Sega, Nintendo a Sony. Ani po dlouhých debatách s jeho tehdejšími tvůrci se bohužel nepovedlo přesně určit, z jaké hry byl použit obrázek, který se nachází na přední straně obálky. Rozsah časopisu byl 48 stran. 19 z nich zabírají recenze her, 5 návody na převážně starší hry, 4 plakát uvnitř časopisu, 2 rozhovor se zástupci firmy GAMES WORLD a 1 reportáž z Excalibur Show 94. Ostatní stránky jsou věnovány reklamě, či redakčním rubrikám typu úvodník.

Poslední v této práci relevantní číslo časopisu Level bylo v pořadí 199. a vyšlo 17. prosince 2010. Prodávalo se za cenu 249.99 Kč se samostatně neprodejnou přílohou v podobě dvou DVD disků, z nichž na jednom byla plná hra Prince of Persia: Warrior Within a na druhém původní video obsah. Jeho šéfredaktorem byl Michal Křivský, zástupcem šéfredaktora Radek Friedrich a redaktory Zdeněk Princ a Tomáš Krajča. Na obálce nalezneme upoutávky na všechny důležité články – téma Hry na Facebooku, vyhlášení ankety Invaze 2010, recenze her Dead Space 2 (obrázek z této hry byl použit i jako hlavní téma obálky), Gran Turismo 5, Two Worlds 2 nebo Epic Mickey a hardwarový test nejvýkonnějšího počítače v České republice. Při celkovém počtu 116

stran jich zabírají nejvíce recenze PC titulů. Seznam rubrik je daleko pestřejší, než tomu bylo před patnácti lety. Časopis obsahuje následující sekce – téma měsíce, článek měsíce, rozhovor, profil, reaktor, novinky, preview, konzole, hardware/software, retro sektor, pixlvize, restart a dopisy.

## 1.1 Éra Jana Tománka

Časopis Level začal v roce 1995 vydávat Martin Ludvík pod křídly svého vydavatelství PCP (Popular Computer Publishing, s.r.o.). Původní plán zněl tak, že Level bude uměle konkurovat jeho jinému počítačově-hernímu časopisu Excalibur, který už tehdy měl mezi čtenáři z řad počítačových hráčů velmi zavedené jméno a prodával se v řádech tisíců kusů měsíčně. Dle přímé výpovědi Jana Tománka, prvního šéfredaktora Levelu, se nejednalo o žádné promyšlené obchodní rozhodnutí. „Jednoho dne nám prostě Martin oznámil, že chce konkurovat sám sobě a začít vydávat druhý časopis, zaměřený na hry,“ popisuje Tománek. Ten už předtím psal články do časopisu Excalibur, ale oproti tehdejší redakci se snažil psát spíše kratší, humornější texty. Právě ty měly posloužit jako základ stylu, jenž měl být základním stavebním kamenem časopisu Level.

Přípravy podkladů pro první číslo byly dle Tománkových vzpomínek velmi hektické. Kromě toho, že nikdo ze zúčastněných neměl jakoukoliv zkušenost s redakční prací, tak bylo třeba první výtisk vydat souběžně s tehdy důležitou výstavou počítačových her Excalibur Show 94. Vznikla tedy velmi schizofrenní situace. První číslo časopisu Level se mělo propagovat na srazu fanoušků jiného časopisu, kteří pochopitelně jakoukoliv změnu z principu odmítali. „První číslo jsem nejen z velké části napsal, ale dokonce jsem ho i lámal, všechny stránky mi doslova prošly pod rukama,“ vzpomíná v rozhovoru Tománek. Redakce tehdy sídlila v budově vydavatelství PCP, šéfredaktor Tománek a jeho zástupce Tomáš Landa se tedy snažili velkou část provozních povinností víceméně okopírovat od redakce Excaliburu. Především tedy od Jindřicha Rohlíka a Tomáše Mrkvičky. Do jejich kompetence spadlo i vymýšlení názvu. „Level“ byl až jednou z pozdějších variant. První možností, kterou prosazoval Tománek a rovněž autor Ondřej Průša (Tománkův blízký kamarád ze základní školy) byl název „Aréna.“ Nešlo jenom o shodu náhod. „Aréna“ se totiž jmenoval i první díl ságy RPG ságy Elder Scrolls, již byla tehdy redakce zcela pohlčena. Ve stejné době se však na obrazovce České televize vysílal stejnojmenný

diskusní pořad, věnovaný politickému dění. I v návaznosti na to, že už tehdy existoval herní časopis Score, se redakce rozhodla pro jiný zavedený pojem z herní branže a vznikl tak název Level.

Organizace práce byla tehdy velmi krušná, neboť internetová komunikace, tak běžná pro dnešní herní časopisy, prakticky neexistovala. Ze všeho nejdříve bylo nutné sehnat autory, kteří by byli ochotní psát články. Sám Tománek vzpomíná, že většina z tehdejších autorů se verbovala z jeho nejbližších spolužáků, kteří neměli žádné předchozí zkušenosti s psaním textů. Jednoduše se jednalo o fanoušky počítačových her, kteří měli hodně volného času, a vidina psaní pro časopis spolu s možností zahrát si ty nejnovější hry pro ně byla dostačující motivací. Mezi první výraznější autory se řadili hlavně Jan Herodes (přezdívka Doll), Ondřej Průša (přezdívka Draken) a Martin Kalivoda (přezdívka Lachtan). Fenomén přezdívek byl tehdy velmi silný, i proto jsou uváděny i v této práci. Autoři se totiž pod své texty nepodepisovali svými běžnými jmény, nýbrž využívali právě přezdívek, s nimiž si je jejich čtenáři začali velmi rychle spojovat. Tato praxe má své kořeny už v prvních číslech časopisu Excalibur. Ten vznikl pod vedením šéfredaktora Lukáše Ladry, ovšem ten využíval v naprosté většině případů přezdívky L.L.G., což od něj posléze „okopírovali“ i ostatní autoři článků.

### 1.1.1 Přechod pod JRC

V historii časopisu došlo velmi brzy k zásadnímu momentu, který měl vliv na celý jeho pozdější vývoj. Po vydání čísel 1 a 2 totiž vypluly na povrch finanční problémy Martina Ludvíka, kterému jednoduše došly peníze na vydávání dalších čísel. Situaci velmi trefně vystihuje Jan Tománek v úvodníku čtvrtého čísla. Následuje doslovná citace z online verze úvodníku (LEVEL REVOLUTION. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=96>):

*„Bývalý vydavatel Martin Ludvík, který LEVEL donedávna vydával, nám oznámil, že s LEVELEM díky finančním problémům končí. Na tom není nic až tak divného, že někdo s něčím přestane, když mu to nepřináší to, co od toho očekává. Rozhodne-li se někdo k takovému nejkrajnějšímu řešení, jakým je přestat vydávat časopis, měl by se o tom alespoň poradit s těmi, kteří pro něj tento časopis dělají. S ničím takovým se pan Ludvík nenamáhal a jen nám oznámil, když už bylo číslo tři kompletně uděláno, že prostě končí.*

*Jakákoli rozmluva s ním nepřinášela naprosto žádné výsledky a tak nám zbývaly dvě možnosti. První možnost nám nabízel Martin Ludvík a spočívala zhruba v tom, že bychom příspěvky, které byly napsány pro LEVEL použili do Excaliburu, do kterého bychom se i vrátili a pokračovali ve své práci právě tam. S touto alternativou jsme samozřejmě nesouhlasili, jelikož jsme si jednak plně vědomi sestupné úrovně Excaliburu, ale hlavně se nám nechtělo opustit to, co jsme tak dlouho dělali a myslím si (podle vašich ohlasů), že dobře. Druhou možnost, kterou jsme měli, bylo sehnat nového vydavatele, jenž by chtěl LEVEL vydávat. Jelikož čas plynul, nedalo se déle otálet a bylo zapotřebí se velmi rychle rozhodnout. A tak jsem se jednou sešel s panem Pavlíčkem, majitelem firmy JRC. Poseděli jsme, předběžně se dohodli, slovo dalo slovo a ruka byla v rukávě, a tak se mohlo začít konečně pracovat.“*

Číslo 3 tedy nikdy nevyšlo. Důvodem byla přílišná zastaralost většiny materiálů, které by současné s vyjitím regulérního čtvrtého čísla ztratily na relevanci. Proto bylo rozhodnuto, že pod vydavatelskými křídly firmy JRC vyjde rovnou číslo 4, které se připraví kompletně znova. Přímým důsledkem přechodu časopisu Level pod JRC bylo přiložené CD – velká novinka na tehdejší časopiseckém trhu. Sám Jan Tománek se v rozhovoru k celé této záležitosti vyjadřuje tak, že byl jednoduše postaven před hotovou věc. Šéf JRC a vydavatel Levelu, pan Slavomír Pavlíček, měl jednoduše nakoupenou spoustu CD s demoverzemi her Dark Forces, Full Throttle a Rebel Assault (už tehdy se jednalo o několik měsíců staré hratelné ukázky z her), které se mu „válely ve skladu.“ Level číslo 4 tedy vyšel ve dvou variantách – jedna klasická bez přílohy za 30 Kč a druhá s přílohou ve formě CD s demoverzemi za 189 Kč. Pro tehdejší hráče se jednalo o velkou novinku. Jednak proto, že to spoustu z nich donutilo k pořízení tehdy velmi drahé mechaniky, schopné přehrávat kompaktní disky a jednak z důvodu snadné dostupnosti demoverzí. Běžný hráč v roce 1995 nedisponoval počítačem s připojením na internet a jedinou informací o nových hrách tak pro něj bylo čtení článků v počítačových časopisech a prohlížení statických obrázků. Možnost instalace hratelné ukázky byla pro mnohé z nich skutečnou revolucí. Pro JRC a Level to v konečném důsledku bylo velmi jednoduché testování potenciálního trhu. Už v následujícím čísle totiž vychází regulérní CD příloha, jejíž obsah vzniká přímo ve vydavatelství JRC. Díky rychlému připojení na internet si redakce mohla dovolit stáhnout datově velké soubory, tehdy to byly striktně hratelné ukázky aktuálních her, které následně umístila na CD.

Za dobu vlády Jana Tománka se struktura časopisu nijak výrazně neměnila. Většinu jeho obsahu zabíraly stále recenze a návody, jediným větším zpestřením bylo zařazení rubriky „rozhovor,“ v němž se redakce každý měsíc snažila vyzpovídat osobnost českého kulturního života. Mezi zpovídanými lidmi můžeme nalézt Romana Šmuclera, Ondřeje Soukupa nebo Jiřího Stivína. V jejich výběru nelze nalézt nějaký jasný klíč, ani Tománek si už dnes nevzpomíná, dle čeho byli jednotliví lidé k rozhovoru vybráni. Důležité však bylo, že se otázky vždy točily kolem počítačových her a pro čtenáře se jednalo o vítané oživení.

### 1.1.2 Odchod otců zakladatelů

Poslední výtisk časopisu Level, který připravovala redakce pod vedením Jana Tománka a Tomáše Landy, bylo číslo 12. Sám Tománek v rozhovoru podotýká, že důvodů pro ukončení spolupráce s časopisem Level a vydavatelstvím JRC bylo hned několik. Tím nejdůležitějším byla nutnost soustředit se na ukončení střední školy a příprava na maturitní zkoušku. Jak Tománek, tak Landa se nacházeli v té době v maturitním ročníku a pracovní povinnosti, které souvisely s výrobou časopisu, byly z časového hlediska nezvladatelné. Dále se Tománkovi vybavuje jistý opad zájmu o počítačové hry jako takové. Už tehdy věděl, že se chce v životě věnovat něčemu úplně jinému a vidina několika dalších let, strávených v pozici šéfredaktora časopisu o počítačových hrách ho jednoduše nelákala. Posledním důvodem pro ukončení spolupráce, ale neméně závažným, byla snaha vydavatele posunout časopis jako takový směrem k větší profesionalitě. Tománek si dle svých slov přestával práci užívat a čím dál tím více se z ní začala stávat obyčejná rutina. Dle jeho názoru to bylo přesvědčení, které panovalo napříč celou redakcí a autorským týmem.

Pro úplnost je nutné dodat i Tománkovo vyjádření z časopisu Level (Level. Praha: Vogel Burda Communications, 2003, č. 100. ISSN 1211-6777.) u příležitosti vydání stého čísla časopisu v odpovědi na otázku „Jak skončilo tvoje šéfredaktorování, proč jsi odešel?“:

*„Ty hlavní důvody byly dva. V té době Level přecházel pod křídla Vogelu - já zrovna maturoval a Tomáš se chystal na vysokou mimo Prahu, takže jsme stáli před volbou, jestli se chceme Levelu věnovat profesionálně na plný úvazek, nebo ne. Druhý důvod byly půtky a nešvary v redakci – vždyť šlo přece jen o peníze. Takže jsme se s Tomášem*

*rozhodli odejít. Rozhodně svého kroku dnes nelituji – věděl jsem, že chci v životě dělat něco jiného. Navíc, co víc si přát, než být šéfredaktor? Byl jsem na vrcholu a v budoucnu by mě nic nového (kromě stresů, pupku a nedostatku vlasů) nečekalo.“*

Dle Tománka byl původní plán takový, že kompletní redakční kolektiv jednoduše odejde a firma JRC si za ně bude muset najít náhradu. To se však stalo pouze z části. Tománek a Landa skutečně z Levelu odešli, ovšem Slavomír Pavlíček, šéf JRC, okamžitě nabídl redakční spolupráci lidem z okruhu tehdejších autorů. Tím, kdo ji přijal, byl Petr Bulíř.

## 2.2 Éra Petra Bulíře

Jméno Petr Bulíř bylo pro čtenáře časopisu Level nový pojem. Sám Bulíř však již předtím psal pro časopis Excalibur, tudíž se nejednalo o naprostého nováčka. Jeho dosazení do pozice šéfredaktora však probíhalo velmi živelně, což dokazuje i tato citace z časopisu Level (Level. Praha: Vogel Burda Communications, 2003, č. 100. ISSN 1211-6777.), kdy Bulíř odpovídá na otázku „Jak ses stal šéfredaktorem?“

*„Byl jsem tenkrát asi v polovině civilní služby, když se mě můj kamarád Marek Nepožitek, který v tu dobu pracoval v JRC, zeptal, jestli bych nechtěl dělat šéfredaktora nového herního časopisu. Přesné důvody neznám, nicméně jednu z hlavních rolí hrály určitě peníze. Jinými slovy, náklady na redakci byly vysoké, a jak jsem se několikrát přesvědčil, pan Pavlíček je šetrivý člověk. Krize pak nevyhnutelně nastala za pár týdnů a probíhalo to zhruba tak, že jsem asi hodinu čekal v jedné místnosti na Strahově, zatímco ve vedlejší kanceláři probíhalo zuřivé jednání, které vyvrcholilo mým představením jako nového šéfredaktora. Tenkrát mi bylo srdečně jedno, jestli budu dělat redaktora nebo šéfredaktora. Když jsem poprvý uviděl Honzu a Ondru, koukali jsme na sebe jako puci. Nakonec jsme se dali dohromady a to bylo pro Level dobře.“*

Bulíř hned v úvodníku „svého“ prvního čísla zdůrazňuje, že je třeba časopis zprofesionalizovat a vtisknout mu jinou tvář, než měl do té doby. Jeho přání v podobě lepší grafické úpravy však zůstane po celou dobu jeho vlády nevyslyšeno, neboť tehdejší DTP oddělení jednoduše odmítalo plnit Bulířovy požadavky na výraznější grafickou podobu jednotlivých článků. Co se obsahové struktury týče, zůstalo rozdělení rubrik prakticky totožné, jako v době, kdy byl šéfredaktorem Jan Tománek. Jedinou



výraznou změnou bylo přidání sekce „hardware,“ v níž převážně Jan Herodes seznamoval čtenáře s novinkami a tipy ze světa počítačového vybavení. Zdaleka nejvíce se pojmu „profesionalizace“ blížila stylistická podoba článků. Zde je možné vysledovat velmi jasný odklon od dřívějších textů, které byly prosyceny jak gramatickými, tak stylistickými chybami a snahu co nejvíce zapracovat na jazykové dovednosti autorů.

### 2.2.1 Předčasný konec

Odchod Petra Bulíře z pozice šéfredaktora a jeho následný přesun na redaktorskou pozici přišel velmi náhle, už po šesti číslech. Jak Bulíř zdůrazňoval při každé příležitosti, kdy jsem s ním mohl hovořit (souhlas k celistvému rozhovoru se mi bohužel získat nepodařilo), jednalo se o konsenzus dvou stran, nikoliv o nespokojenost ze strany vydavatele, či rozčarování z šéfredaktorské práce jako v případě Tománka. Bulíř své vzpomínky shrnul ve vzpomínkovém rozhovoru v časopise Level (Level. Praha: Vogel Burda Communications, 2003, č. 100. ISSN 1211-6777.).

*„Sešlo se tehdy víc věcí najednou. Protože jsem byl na civilní službě, vstával jsem každý den v 5:45 a od šesti do tří odpoledne hákoval v nemocnici. Pak jsem jel na Strahov, kde jsem do noci pracoval na Levelu. Když jsem se domů dostal před půlnocí, byl to zázrak. Už po dvou měsících mi zbyl jen Level a nutná práce v nemocnici, ale mě to pořád bavilo a myslel jsem si, že to vydržím. Pak ale zesílil tlak ze strany vydavatele na kvalitu Levelu, protože se chystal prodej časopisu do Vogelu, a ještě jsem zažil takovou menší osobní tragédii. Byl jsem fyzicky a hlavně psychicky tak dole, že už jsem toho prostě musel nechat. Za těch šest měsíců u kormidla Levelu jsem zhubnul o 10 kilo a vypěstoval si dlouhodobou nespavost, ale i tak si pořád myslím, že to stálo za to.“*

Petr Bulíř se přesunul do pozice řadového redaktora, jeho místo zaujal dosavadní externí redaktor Jan Herodes. Ondřej Průša setrval na pozici zástupce šéfredaktora a zároveň zodpovídal za naplňování obsahu CD přílohy.

### 2.3 Éra Jana Herodese

Jan Herodes figuroval v časopise Level od jeho počátků v pozici řadového autora, který pouze dodával texty a nijak se nepodílel na redakční práci. Až posléze, kdy byl časopis odkoupen firmou JRC, v jejímž čele stál Slavomír Pavlíček (a

šéfredaktorem byl stále Jan Tománek), se Herodes dostal k alespoň částečnému vlivu na finální podobu časopisu – dle svých vlastních slov hlavně proto, že se už tehdy s Pavlíčkem znal a existovaly mezi nimi dobré osobní vazby. I tehdy ale šlo spíše o výpomoc, jelikož Herodes pracoval na plný úvazek v Živnostenské bance na pozici technik. Funkce redaktora tedy byla spíše symbolickou, neboť vše stále fungovalo na bázi čistého nadšení pro počítačové hry. S ukončením působení Petra Bulíře na pozici šéfredaktora však bylo nutné najít na tuto pozici někoho jiného. Tehdy už časopis Level patřil pod křídla vydavatelství Vogel Publishing a Herodes tedy jednal přímo s vydavatelem Pavlem Filipovičem, s nímž ho rovněž pojily přátelské vztahy, vybudované za poměrně krátkou dobu Herodesova působení na pozici redaktora. Všechny strany se velmi rychle dohodly a Jan Herodes byl v 17. čísle uveden jako v pořadí třetí šéfredaktor časopisu Level. Jeho prvním krokem, co se organizačních změn týče, bylo předělání systému hodnocení u recenzí. Až doposud bylo zvykem, že hra se hodnotí na stupnici jedna až pět, přičemž jeden bod znamenal špatnou hru, zatímco pět bodů znamenalo hru vynikající. Herodes své důvody vysvětluje v úvodníku 17. čísla (LEVEL REVOLUTION. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=82>):

*„V první řadě jsme pozměnili systém hodnocení. Po dlouhém uvažování jsme došli k závěru, že pětibodová stupnice nestačí. Super her bylo jako máku a razítka super se tak úplně znehodnotilo. Jelikož ale občas vznikají i naprosto výjimečné hry (jednou z nich možná bude připravovaný druhý díl Arény), museli jsme zavést stupeň, kterým budeme tyto hry nějak odlišovat. Nové hodnocení má tedy sedm stupňů. Ty nejhorší hry budeme i nadále označovat slovem propadák. Nic jiného si ani nezaslouží. Všechny hry, které mají alespoň jeden nepatrný klad, budeme označovat slovem špatná. Hodnocení nic moc budou dostávat hry, které se přece jen dají ještě hrát. Význam označení průměr asi není třeba vysvětlovat. Slovo dobrá si asi zaslouží většina dnešních her, které jsou vcelku hratelné a ve kterých nejsou chyby. Označení slovem super budou dostávat jen hry s velkou hratelností a výborným zpracováním. A konečně - nářez bude označovat naprosto výjimečné hry, které vznikají v průměru tak jednou za čtvrt roku. Jsme si však zároveň vědomi toho, že se v tolika razítkách také nemusíte orientovat. Proto jsme zvolili určitý kompromis. Kromě slovního označení je v okraji razítka jeho číselný ekvivalent. U označení propadák je 1/7, u označení špatná 2/7, nic moc 3/7, průměr 4/7, dobrá 5/7, super 6/7 a u nářezu je 7/7.“*

Herodesovým dalším počinem, který byl zaveden s okamžitou platností v čísle 17, bylo rozdělení časopisu na jednotlivé platformy. Základní rozdělení počítalo s recenzemi na hry pro osobní počítače (PC), konzole (primárně Sony PlayStation, Sega Saturn, Atari Jaguar, Panasonic 3DO) a počítače Amiga. Jednotlivé sekce dostaly výraznou grafickou podobu, která je od sebe navzájem oddělovala a na začátku každé ze sekcí jsme si mohli přečíst o aktuálních herních novinkách a zajímavostech, plus se redakce pokoušela sestavit z dostupných zdrojů i žebříček nejprodávanějších her na tu kterou platformu.

I díky tomu, že za časopisem Level stálo už v té době velmi silné vydavatelství Vogel Communications, nebyl problém přesvědčit grafické oddělení, aby časopisu vtisklo zbrusu novou grafickou podobu. Snahu, o níž se pokoušel již Bulíř a částečně, byť nikoliv tak výrazně Tománek, přetavil Herodes ve skutečnost v čísle 21. Změny doznala jak obálka, která byla oproti číslu 20 daleko pestřejší co do počtu použitých barev, obrázků přímo z her a nového fontu pro logo Level, tak vnitřek časopisu, jehož vizuální podoba byla nyní daleko čistší a ucelenější. Profesionalizaci podtrhoval i fakt, že právě od čísla 21 z časopisu vymizely přezdívkové jednotlivých autorů článků a v podpisech se objevovala jejich skutečná jména. Po turbulentním období, plném změn na vedoucích postech, došlo rovněž k ustálení jak autorského, tak redakčního týmu. Redakci tvořili Jan Herodes (šéfredaktor), Ondřej Průša (zástupce šéfredaktora, redaktor CD přílohy), Martin Kalivoda (redaktor sekce konzolí), Tomáš Smolík (redaktor) a Petr Bulíř (redaktor). Tato podoba vydržela prakticky zbytek roku 1996 a po celý rok 1997.

### **2.3.1 Revoluční změny**

Začátky působení Jana Herodese na pozici šéfredaktora časopisu Level byly velmi hektické a pro čtenáře znamenaly velkou porci viditelných změn během několika málo měsíců. Poté, co se změnila grafická podoba časopisu, přišla na řadu v čísle 26 spolupráce s veletrhem spotřební elektroniky ECTS, což Herodes čtenářům více přiblížil v úvodníku dvacátého šestého čísla (LEVEL REVOLUTION. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=73>):

*„Neuvěřitelné se stalo skutečností. Level je oficiálním organizátorem ECTS Awards na tento rok nejen pro Českou republiku, ale dokonce pro celou východní Evropu.*

*European Computer Trade Show je největší a nejznámější evropskou výstavou počítačových her, kde se každoročně již několik let při příležitosti jejího konání vyhláší ve spolupráci s nejvýznamnějšími magazíny Hra roku. Ceremoniál vždy přenáší několik evropských televizních stanic, zkrátka velká podívaná. Tento rok je poprvé do hlasování zařazena i východní Evropa, kterou zastupujeme my, tedy Level. Naším úkolem je nominovat deset, podle našeho názoru, nejlepších her a ty vám předložit. O tom, která z nich bude ta nej, máte právo rozhodnout jenom vy, naši čtenáři. Takovou příležitost byste si rozhodně neměli nechat proklouznout mezi prsty.“*

Čeští čtenáři nakonec v prvním celostátním hlasování do této prestižní mezinárodní ankety vybrali jako nejlepší hru Tomb Raider, na druhém místě skončila hra NHL 97 a na třetí příčce Command & Conquer: Red Alert. Ve všech třech případech se jednalo o PC exkluzivní tituly, což je znak, který zůstane signifikantní i po několik dalších let. Level byl od samotného začátku primárně časopis, věnující se hrám pro osobní počítače, a jakkoliv se redakce snažila (mnohdy i nevědomě) propagovat hraní na konzolích, vždy se jednalo o minoritní záležitost z hlediska čtenářské obce. „Nebýt Lachtana, tak by se v Levelu o konzole pravděpodobně nestaral vůbec nikdo,“ naráží Herodes v rozhovoru na člena redakce Martina Kalivodu, který se profiloval jako expert na konzolovou problematiku. Jeho vliv byl dokonce tak velký, že to byl právě on, kdo z drtivé většiny připravil první speciální vydání časopisu Level. To se věnovalo jen a pouze konzoli PlayStation a připsalo Levelu (a vydavatelství Vogel Communications) další prvenství. Vůbec poprvé se na českém trhu objevilo periodikum, jež by nabízelo čtenářům disk s hratelnými ukázkami titulů pro herní konzole.

Další velkou změnou, která čekala na čtenáře a redakci v roce 1997, byl přechod na novou lepenou vazbu samotného časopisu, která souvisela i se zvýšením ceny. Důvody pro změnu vysvětluje Herodes v úvodníku čísla 27 (LEVEL REVOLUTION. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=72>):

*„Od tohoto čísla už konečně bude Level pravidelně vycházet s pevnou vazbou a kvalitním, lesklým papírem. Beze změn samozřejmě nezůstala ani naše CD příloha, která má teď čtyřbarevný potisk a od příštího čísla bude v pevném obalu. Trvalo to dlouho, to já vím asi nejlépe, ale o to je teď ta změna příjemnější. V předešlé tiskárně jsme z technologických důvodů na pevnou vazbu přejít nemohli a na nový rok se to jaksi*

*nehodilo, protože přechod na kvalitnější, pevnou vazbu s sebou zpravidla přináší i jednu malou nepříjemnost, a tou je zdražení. Důvody, proč musíme přijít s tolik nepopulárním zdražením, jsem vám vysvětloval už v minulém čísle, ale raději je ještě zopakuji. Bezesporu důvodem číslo jedna je zkvalitnění jak samotného časopisu, tak i CD přílohy. K tomu všemu musíme ještě počítat s inflací a hlavně navýšením poštovního v průměru o osmadvacet procent. Cena Levelu teď je tedy 44 Kč a cena Levelu s CD přílohou 124 Kč.“*

Další změnou pro časopis jako takový v roce 1997 byla další úprava systému hodnocení, která přišla v čísle 30. Důvody už tradičně vysvětluje Herodes ve svém úvodníku (LEVEL REVOLUTION. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=69>):

*„Myslím, že máme hodně co vysvětlovat. Jak vás titulek už jistě upozornil, najíždíme od tohoto čísla na jiné hodnocení. Upouštíme, ač neradi, od sedmibodové stupnice a od teď budeme hry hodnotit stupnicí desetibodovou. A proč? Samozřejmě opět na váš popud. V poslední době se nám v redakci na stole množily dopisy s názorem, kterému jsme chtěli nechtě museli dát za pravdu. Sedmibodová stupnice je nepřirozená a lepší bude přejít buď na hodnocení procenty, nebo na desetibodovou stupnici. Zda budeme hry hodnotit procenty nebo deset z deseti bylo čtenářům vesměs jedno. V základě se totiž jedná o jedno a to samé – přirozenou a pro všechny mnohem přijatelnější desítkovou soustavu. A abychom hodnocení, respektive tabulku ještě něčím zpestřili, rozhodli jsme se zavést takzvanou “jinou volbu“, která vám u každé zrecenzované hry názorně ukáže, jak si daná hra stojí v porovnání s konkurenčními hrami stejného typu. Podle “jiné volby“ si pak můžete vybrat lepší hru nebo se naopak potěšit zjištěním, že si koupíte to nejlepší, co v daném žánru na tu kterou platformu existuje. Hodnocení u srovnávaných her u jiné volby je samozřejmě také v desetibodové stupnici a hry jsou přehodnoceny k aktuálnímu datu. Přehodnocení her, se kterými danou věc srovnáváme, má samozřejmě také své opodstatnění. Před nějakými dvěma lety byl například Doom II ve své době nejlepší 3D akční hrou, ale to už dnes dávno neplatí.“*

Další velkou změnou, která předznamenávala pomalu se blížící éru, byla přítomnost druhého CD v čísle 33. Na něm se nacházelo pět plných verzí starších her. Konkrétně šlo o tituly 7 dní a 7 nocí, Dr. Šílenec, Mise Quadam, Rytíři Grálu a Tajemství Oslího ostrova. Příložením plné hry k hernímu časopisu byl tehdy velký počín i

v celosvětovém měřítku. Herodes na tuto dobu vzpomíná tak, že celý proces pomohly uskutečnit dobré vztahy mezi redakcí a bývalým vydavatelem časopisu – firmou JRC. Kamarádké vazby dokázaly v tehdejší době mnohé, včetně sehnání práv na vydání pěti plných her k časopisu, přičemž každá byla od jiného výrobce, často i od jiného vydavatele. Ve stejné době se ale ukázalo, že příliš těsně vztahy s herními firmami mohly být také na škodu. Problémovým kusem se stala recenze na hru Prokletí Eridenu, kterou tehdy do čísla 28 napsal Radek Friedrich, úzký spolupracovník redakce, posléze redaktor Levelu. Po uveřejnění jeho článku s hodnocením tří bodů ze sedmi možných přišel přímo do redakce pan Martin Zima, vydavatel hry Prokletí Eridenu a majitel firmy Zima Software, a dožadoval se reakce přímo od Radka Friedricha. Tento příběh je důležitý i z hlediska toho, že se jedná patrně o jedinou přímou konfrontaci zdejšího distributora a redakce časopisu Level ve smyslu ovlivňování hodnocení, byť v tomto případě zpětném. Dle vyjádření jak Jana Herodese, tak Radka Friedricha zde nikdy nebyly tlaky k tomu, aby konkrétní hra dostala konkrétní hodnocení, což je v kontrastu s představou valné většiny čtenářů, jejichž reakce se objevovaly v rubrice Dopisy. Spousta z nich věřila, že redakce dostala za pozitivní kritiku zapláceno. Realita však byla úplně jiná.

Poslední větší změnou, s níž na delší dobu ustaly revoluční kroky Jana Herodese z pozice šéfredaktora, byla radikální změna grafického stylu v čísle 36. Logickým sledem věcí přešly kompetence ohledně grafické úpravy Levelu z externího DTP do interního DTP studia, které mělo zažité jisté prvky z přípravy časopisu Chip a Chip Week. Trvalo tedy velmi dlouho, než se povedlo nalézt zbrusu nový grafický styl, jenž byl čtenářům představen právě v 36. čísle. Rok 1998, s čímž souhlasí i sám Jan Herodes, byl z redakčního hlediska víceméně klidný, charakterizovaný postupným budováním nákladu časopisu, přidáváním a ubíráním rubrik, nabalováním dalších a dalších autorů snahou experimentovat s vydáváním plných her, která ovšem tehdy ještě nepřešla v plnohodnotné přikládání plné hry ke každému číslu Levelu.

### **2.3.2 Velká herní loupež**

Rok 1999, který započal číslem 48, však měl přinést na českou herně-časopiseckou scénu to pravé zemětřesení. V čísle 50 se totiž jako plná hra objevil titul Spec Ops, který se ještě v té době prodával v obchodech za 1799 Kč. Byl to velmi důležitý precedens jak pro Level, tak pro jeho konkurenci, který znamenal, že do

budoucná bude záležet nejen na kvalitě samotného časopisu, ale rovněž na kvalitě plné hry, která k němu byla přiložena. Proces získání hry Spec Ops na takzvaný covermount popisuje Herodes jako velmi složitý, ovšem opět založený hlavně na přátelských vztazích s firmou JRC. Samotný akt přidání plné hry byl dle Herodesových slov „odkoukán“ z polského trhu, konkrétně časopisu CD Action, kde tento systém běžel již několik měsíců a fungoval z komerčního hlediska velmi dobře. Sám Herodes vyjadřuje v rozhovoru překvapení nad tím, že se praxe přikládání plných her nesečkala s větším odporem herních vydavatelů. Prakticky do dnešních dnů je běžné v regionu východní Evropy přikládat k herním časopisům plné hry, zatímco na rozvinutých trzích typu Anglie, Francie a Španělska se jedná spíše o okrajovou záležitost. Velmi důležité z hlediska vývoje čtenosti a prodejnosti časopisu bylo přiložení plné hry Fallout, která byla rovněž přeložena kompletně do češtiny. Českou lokalizaci tehdy obstarala přímo redakce Levelu, což v řadách čtenářů vyvolalo oprávněný dojem, že redakci na časopisu skutečně záleží a prodeje vyletěly raketovým způsobem vzhůru. Dokládá to i entuziastický úvodník Jana Herodese v čísle 53 (LEVEL REVOLUTION. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=46>):

*„Tak a je to za námi! Tento měsíc byl pro redakci tou největší zkouškou toho, co vlastně vydržíme, kam až můžeme zajít. Ale ještě předtím, než se dostanu k tomu proč, rád bych se jménem celé redakce omluvil, že Level nevyšel druhé úterý v měsíci, jak je obvyklé, ale o necelý týden později. Práce na kompletním překladu Fallouta do češtiny, více než 2 MB čistého textu plus editace obrázků a fontů, se sice už zpočátku zdálo jako hodně práce a to i přesto, že jsme do toho šli s tím, že je to stejné jako přeložit tři romány, z nichž každý je napsán drobným písmem a má čtyři sta stran. Ale že to bude takové peklo, to nikdo z nás nečekal! Ani jsme si to nebyli schopni uvědomit, dokud jsme s tím nezačali a neviděli, jak pomalu ze stovek dialogů ubývá. Největší překlad v historii herních časopisů! Ještě nikdo pro vás nebyl v redakci nepřetržitě celé tři týdny. A to nemusím připomínat, jak nás teď nenávidí přítelkyně a manželky :(, které jsme viděli maximálně tak spát, když jsme přicházeli domů, a spát, když jsme odcházeli. Ještě někdo z vás má sen stát se redaktorem herního časopisu? Ale snad to stálo za to a vy naši práci oceníte. Nám bude stačit když Fallout CZ dohrajete a přitom se budete bavit. Vzpomínat na nás při hraní samotném už nemusíte.“*

Číslo 53, v němž se nacházela plná hra Fallout, rovněž zaznamenalo vůbec největší prodejní rekord v historii časopisu. Při nákladu 70000 kusů se tohoto čísla prodalo (dle výpovědi Jana Herodese) 55000 kusů.

Pravidelné přikládání plných her mělo jeden pozitivní vedlejší efekt. Vydavatelství Vogel správně vycítilo potenciál, který se skrýval v tehdejší Levelu, a chystalo se ho licencovat na zahraniční trhy. Značka Level se v letech 1997 a 1998 rozšířila do Rumunska, Turecka, Maďarska a Indonésie. Konkrétně v případě turecké verze se na jejím rozjezdu dokonce sám Herodes podílel, neboť po dva měsíce působil v turecké redakci a radil tamějším redaktorům v provozních i funkčních otázkách vedení časopisu o počítačových hrách. Stejnou funkci měl později (bez přesné datace) zastávat i redaktor Radek Friedrich, který se měl pro změnu vydat do redakce indonéské verze Levelu. Z cesty nakonec sešlo, ovšem indonéská redakce následně začala přebírat články z originální české verze, čímž vznikaly bizarní situace v odkazování na český humor v indonéských reáliích. Jan Herodes v rozhovoru navíc poznamenal, že se chystala i čínská a ruská mutace. Vyrobita se dokonce dvě čínská „nultá“ čísla, ovšem vinou obchodních neshod nakonec k dohodě nedošlo a Level tedy zůstal „pouze“ na výše zmiňovaných trzích, plus Česká republika a Slovensko.

### 2.3.3 Klid před bouří

Sám Jan Herodes popisuje období mezi lety 1999 a 2002 (konkrétně mezi čísly 50 a 89) v rozhovoru jako období určité stagnace, co se změnilo v časopise týče. Level jako takový sice stále přicházel s určitými změnami ve skladbě článků, ovšem už nešlo o tak radikální řezy, které by například zrušily nějakou dlouho budovanou rubriku, či naopak přidaly nějakou věc zcela mimo kontext. Jedinou výraznější změnou bylo experimentování v rámci grafické podoby časopisu. To dostalo pod ruku studio Cinemax, přičemž za samotnou podobu zodpovídal grafik Matěj Sychra. Díky Sychrově přístupu nebylo prakticky žádné číslo stejné, pokaždé se přicházelo s novými grafickými prvky a Herodes mu v tomto ohledu dával naprosto volnou ruku. Friedrich dokonce vzpomíná na jednu situaci, kdy se do grafické podoby časopisu vložili lidé z vedení:

*„Pamatuju si na jedno číslo, kdy na obálce byl obrázek z Red Baron II, což byla hra z druhé světové války a ten obrázek byl celý červený, ale logo Levelu bylo v té době také*



*červené. Z dálky to pak vypadalo jako nějaká velká červená skvrna a dokonce za námi kvůli tomu přišel ředitel, že jsme se museli úplně zbláznit. Pak ale přišly prodejní výsledky a ty byly asi trochu lepší, než minulý čísla, takže na to chvíli koukal a pak řekl „Já tomu nerozumím, dělejte si to, jak chcete.“ Takže jsme opravdu mohli testovat prakticky cokoliv.“*

V redakci se rozmohla móda hrát ve velkém online hry typu Asheron's Call, čímž sice neuvadala kvalita časopisu, ale redaktoři již neměli dle Herodese vůli přicházet s něčím novým. Dobře celou tuto situaci shrnuje Herodesův úvodník z čísla 80 (LEVEL REVOLUTION. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=19>):

*„Přiznávám to hned a bez mučení, Level je už podezřele dlouho „stejný“. Nevymýšlíme nové ptákoviny, neděláme razantnějších zásahů do stavby časopisu ani jeho designu, u CD enginu slibujeme změnu asi dva roky a na webu máme úvodník nezměněn taky hooooo dluho. Rok už to možná bude. A to je na web, který se aktualizuje pomalu každou hodinu, úctyhodný výkon. Ano, ano, děkuji za potlesk. Děkuji. Ale teď vážně. Trochu jsme zpohodlněli, takže – změny budou a tento měsíc jsme na nich začali pracovat. V několika následujících měsících se připravte na trochu pohybu – v obsahu (čekají vás nové rubriky) i v úpravě časopisu. A začátkem příštího roku i na nový engine CD.“*

Skutečný příchod změn však trval, oproti původním předpokladům, téměř rok. Konkrétně se s nimi přišlo v čísle 92, které vyšlo ve třech distribučních variantách. Jednou byla „klasická“ verze Levelu se dvěma CD disky, z nichž na jednom byla plná hra a na druhém redakční materiál ve formě demoverzí, obrázků, aktualizací pro hry a videí. Druhou byla verze s DVD, které redakci poskytovalo komfort velkého datového prostoru, do něž bylo možné umístit všechny materiály, jež musely být „vyškrtnuty“ z kapacitně omezeného CD. Přechod na DVD verzi, která se posléze stala jedinou možnou, bylo logickým vyústěním tradičních výročních anket, v nichž čtenáři vyplňovali, kterou mechanikou ve svém počítači disponují. Jak poznamenává Radek Friedrich v rozhovoru, ve chvíli, kdy osmdesát procent čtenářů vlastnilo DVD mechaniku a ostatní o ní uvažovali, tak bylo logické, že vydavatelství povolilo DVD přílohu. Třetí variantou pak byl takzvaný mini Level, což byla vlastně zmenšenina

původního časopisu, vycházející bez jakékoliv přílohy a za zvýhodněnou cenu. Distribuce těchto tří variant však byla organizačně velmi složitá, což ale nebylo na vině distribučního oddělení, nýbrž záplav, které postihly Prahu právě v době expedice 92. čísla Levelu na stánky. Vydavatelství tehdy sídlilo na adrese Sokolovská 73, což byla lokalita, jež se ocitla v bezprostředním ohrožení nekontrolovaného proudu vody. Právě tehdy byl zničen kompletní archiv starších čísel, která už si poté nebylo možné nikde oficiálním způsobem objednat.

Ze čtenářského hlediska přišel konec Jana Herodese v pozici šéfredaktora velmi náhle. Číslo 96 bylo jeho posledním. Tehdy vydavatelství Vogel Burda Communications startovalo časopis Oficiální PlayStation 2 Magazín, do jehož šéfredaktorské pozice byl souběžně s šéfredaktorováním Levelu dosazen právě Jan Herodes. Jak vysvětluje v rozhovoru, právě možnost „přičichnout“ si k trochu jiné práci, než jakou zastával posledních sedm let, ho přiměla k přemýšlení o kompletní změně profese. Konkrétní důvody osvětluje ve velmi emotivním úvodníku (LEVEL REVOLUTION. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=3>):

*„Je to už pár let, kolik přesně, teď z hlavy nevím, co jsem psal v jednom z aprílových Levelů o svém odchodu z redakce. Většina se tomu zasmála, pár lidí v tom nevinný aprílový žertík nenašlo, a já je tak překvapil, nebo potěšil. Dnes ale o žádný vtíp nejde. Neříká se mi to lehce a ještě hůře píše, ale odcházím z Levelu z postu šéfredaktora. Pro sudého bohužel, pro lichého bohudík? Chci věřit jen v sudé. V odůvodnění svého rozhodnutí bych se chtěl vyhnout otřepaným frázím typu „život je změna“ nebo slovům kresleného klasika „seru na vás, jdu domů“. Ani jedno by nebylo od srdce. Pravda je jen jedna, je to mé soukromé rozhodnutí, stalo se tak po vzájemné dohodě mezi mnou a vydavatelstvím. Nehledejte za tím žádné mocenské boje, ekonomické ukazatele nebo vlivy mimozemšťanů. Nic takového. Pro mě je to přirozený vývoj. Pryč jsou ty doby, kdy v jednom „podniku“ plnili lidé plán celý život. Chci to zkusit někde jinde. Budu úspěšný? To nevím. Ale chci to zkusit. Zkusím to. Každopádně o tom, že nechci poškodit dobré jméno Levelu, na jehož budování jsem se tak dlouho podílel, a že se o jeho budoucnost nemusíte jako čtenáři obávat, svědčí i fakt, že redakce zůstává, šéfredaktorem se po mém odchodu stává Ondra Průša a do redakce nastoupí dlouholetý autor Levelu Martin Bach. Klukům a Levelu samozřejmě přeji hodně sil do budoucna.“*

Posledním krokem, který Jan Herodes ve své funkci vykonal, bylo zavedení třináctého čísla, namísto dosavadních dvanácti. Tehdy to považoval za správné obchodní rozhodnutí, protože Level prodával desítky tisíc kusů, což přinášelo vydavateli nemalé příjmy. Navíc Herodes své rozhodnutí zdůvodňoval navíc přemírou informací, díky níž bylo možné zaplnit jedno číslo navíc. Samotná exekuce třináctého čísla však už byla v kompetenci Ondřeje Průši.

## 2.4 Éra Ondřeje Průši

Stejně jako v případě Jana Herodese, i Ondřej Průša zažil za první rok svého šéfredaktorského působení velkou spoustu změn, které měly přímý vliv na časopis Level. Paradoxní ovšem je, že po provedení těchto změn se Level ustálil jako nikdy předtím, což sebou ze čtenářského hlediska neslo i efekt určité stagnace, která nabízela čtenáři pouze dílčí změny, nikoliv překotné měnění designu, ubírání rubrik, či změny co do počtu a funkce CD/DVD přílohy.

První velkou změnou, která byla avizována už za doby Jana Herodese, ovšem za jejím uvedením do praxe stál až Průša, bylo kompletní předělání webových stránek <http://www.level.cz>. Ty až do té doby působily spíše jako občasník, kam redakce umísťovala nové materiály ve velmi malém počtu a periodicitě. Nová podoba internetové prezentace časopisu, která v prakticky nezměněné podobě vydržela až do dnešních dní, nabízela jednak možnost přečíst si aktuální zprávy z herního světa, stahování souborů, hostovaných přímo na serverech časopisu Level a v neposlední řadě také možnost diskusí se čtenáři a redaktory na diskusních fórech. Odhalení přišlo v úvodníku Levelu 102 (LEVEL REVOLUTION. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=103>):

*„Dlouhé měsíce čekání jsou již konečně minulostí a my jsme vám koncem května mohli představit zbrusu nové stránky časopisu, se kterými máme poněkud větší plány, než byly dřívější občasné herní novinky, obsah aktuálního čísla a nefunkční odkaz na fóra. Co tedy nyní najdete, když natukáte [www.level.cz](http://www.level.cz)? Zbrusu nový design a redakční systém pohánějící provázanou databází her o téměř dvou a půl tisících kouscích, vyhledávání ve všech starších Levelech, informace o tom, jaké tituly mají vyjít v nejbližší době...*

*Fóra (konečně!), ve kterých můžete diskutovat nejenom o hrách či se jen tak vyjádřit k tomu, jak se vám nový Level líbí a co byste chtěli mít v příštím čísle. Užitečná bude možnost hlasovat na soutěže v časopise, aniž byste museli využít služeb pošty, stejně jako sekce FAQ s archivovanými odpověďmi na často kladené otázky týkající se většinou našich plných her. Nechceme dělat další „překládanou“ kopii zavedených internetových serverů, máme dost vlastních zdrojů, takže kromě pravidelných denních novinek se nám často podíváte do kuchyně – třeba co právě hraje Michal, co testuje Vašek nebo jaké připravujeme tematické články.“*

Druhou velkou změnou bylo zavedení původního video obsahu, což byl vlastně přímý dopad povodní a nuceného stěhování do jiných prostor. Redakce totiž v nových prostorech dostala přidělenou jednu místnost navíc, které se okamžitě zhostil Lukáš Codr, tehdejší redaktor časopisu Oficiální PlayStation 2 Magazín a průkopník nových technologií. Byl to právě on, kdo na DVD v čísle 103 připravil první tři videorecenze na hry Colin McRae Rally 3, MS Flight Simulator 2004 a Tomb Raider: Angel of Darkness. Byť s konceptem videorecenzí experimentoval již dříve časopis GameStar na svých CD, jednalo se o první skutečně profesionální videorecenze na českém herně-časopiseckém trhu.

#### **2.4.1 Vidět, slyšet**

Lukáš Codr se společně s Pavlem Dobrovským pustil i do produkce složitějšího projektu Level TV, což byl nejprve pracovní, následně definitivní název unikátního videoseriálu, v němž se mísily videorecenze, reportáže a původní hrané scénky z prostředí redakce. První díl se objevil na DVD u čísla 105 a šéfredaktor Průša ho ve svém úvodníku vůbec nezmínil. Z toho lze usuzovat, že mu nepřikládal až takovou důležitost, neboť doposud bylo zvykem vždy každou novinku oznamovat na první stránce časopisu. Význam Level TV vzrostl až později, byť si od svých prvních dílů udržovala velmi významný podíl na zájmu čtenářské obce. Bylo to znát přímo na reakcích čtenářů v diskusních fórech, které už bohužel nejsou přístupné a nelze tak přímo citovat alespoň některé pozitivní reakce. Level TV dostávala postupem času stále ucelenější tvar a po celou dobu Průšovy vlády sloužila jako komunikační nástroj mezi čtenáři a redakcí. Původní koncept moderovaného pořadu, v němž se spolu střetávají videorecenze a hrané scénky se postupem času vyprofiloval pouze na hrané scénky s

redaktory a autory jako herci, přičemž první experiment lze nalézt v čísle 127, kdy bylo nutné nějakým způsobem zareagovat na spoustu videomateriálu, přivezeného z výstavy E3. Počínaje číslem 145 se nabídka videoobsahu rozšířila na dvě DVD, přičemž pořad Level TV se změnil na pravidelný měsíční autorský kus a videorecenze (plus další původní materiály) stály samostatně.

Význam autorů, jmenovitě Pavla Dobrovského, Lukáše Codra, Michala Rybky a Lukáše Grygara, začal přibližně od čísla 110 významně převyšovat ten, který si prakticky celou předchozí historii Levelu udržovala stálá redakce. Byl to právě Pavel Dobrovský, který se významnou měrou podílel na, do dnešního dne i ve světě, ojedinělém počínu v čísle 115 – tematickém článku o herní hudbě, který doprovázelo i původní audio CD se skladbami ze soundtracků, k nimž se sháněla velmi složitě práva. Redakce, kterou pod vedením Průši tvořili ještě Radek Friedrich (zástupce šéfredaktora) a Martin Bach (redaktor) se starala hlavně o provozní věci a samotné články psala pak spíše výjimečně. Bylo tedy logické, že vzhledem k tomu, že jejich jméno nebylo tolik na očích, se čtenáři zaměřili spíše na stabilní a pravidelné autory, jejichž jména si zvykli pod články vídavat častěji.

#### 2.4.2 Změna priorit

Odchod Ondřeje Průši z redakce Levelu byl oznámen v čísle 152. Jeho konec přišel velmi náhle, bez jakýchkoliv předchozích náznaků a ve chvíli, kdy měl časopis stabilní prodejnost i čtenost, rozjel nákladný a náročný projekt plnohodnotného video DVD a procházel menší generační obměnou, co se autorů týče. Vyjádření Průši v úvodníku bylo velmi krátké, s konkrétními důvody se nechtěl svěřit ani v rozhovoru, byť byl o něj z mé strany několikrát požádán (LEVEL REVOLUTION. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=156>):

*„152 čísel. To je počet Levelů, na kterých jsem se nějakým způsobem podílel. Nejprve jako externista, následně (hnedka po škole) jako redaktor a posledních 5 let jako šéfredaktor. Použiju teď trochu ořepanou frázi, ale je to tak - všechno jednou začíná a někdy končí. Po zralé úvaze jsem se totiž rozhodl, že si chci v životě vyzkoušet ještě něco jiného. Ano. Toto je poslední číslo Levelu, na kterém se podílím jako šéfredaktor. Nezbyvá mi, než poděkovat za přízeň nejenom těm, kteří s námi vydrželi od začátku, ale*

*i těm, kteří si Level četli jen občas. Život jde dál, Level je stále nejpoblárnější herní časopis u nás a nepochybují, že ještě dlouho bude. Symbolické žezlo po mě od příštího čísla přebírá Martin Bach, o kterém nepochybují, že vysoce nastavenou laťku bez problémů udrží... A není taková herní foslie jako já :-). Tak a je to venku. Po posledních úvodních, převážně o herním suchu, alespoň pořádné téma, nemyslíte? :-)*

## 2.5 Éra Martina Bacha

První číslo Levelu, které Martin Bach dirigoval z pozice šéfredaktora, bylo 153. Jeho „vládu“ můžeme charakterizovat jako velmi klidnou, ale zároveň nepřinášející směrem k vývoji časopisu nějaké zásadní změny. Reformní kroky by se daly charakterizovat spíše jako minoritní změny v rámci rozdělení rubrik a větší důraz na obsahovou kvalitu článků, než tomu bylo za doby Ondřeje Průši. Lze rovněž pozorovat opětovný mírný příklon směrem ke konzolím, které byly s odchodem Petra Bulíře z časopisu lehce upozaděny. O jejich renesanci se postaral zejména Petr Poláček, který do Levelu nastoupil z pozice autora a redaktora zrušeného časopisu Next Level. Next Level byl pokus vydavatelství Vogel Burda Praha o návaznost na licencovaný časopis Oficiální PlayStation 2 Magazín na poli nejen konzolí, ale i PC titulů. Ve vydavatelství se tehdy velmi otevřeně mluvilo o tom, že Next Level by mohl být nástupnickým časopisem Levelu, neboť se svým stylem přibližoval spíše zahraničním, konkrétně britským a americkým časopisům, u nichž nehrálo roli rozdělení na PC část a konzolovou část. Farid Starman, šéfredaktor Next Levelu (a dříve OPS2M), ovšem vydržel na svém postu pouze šest čísel. Vzhledem k neuspokojivým prodejním výsledkům a nastupující celosvětové finanční krizi bylo rozhodnuto, že nově vznikající časopis bude zavřen a jak autoři, tak redakce, za níz zodpovídal Martin Bach, se bude soustředit výhradně na produkci časopisu Level.

Prakticky jedinou akcí, hodnou zaznamenání, která ovšem nesouvisela přímo s Bachovým rozhodováním, bylo stěhování redakce, jež bylo vůbec poprvé zachyceno i přímo pro čtenáře prostřednictvím záběrů v pořadu Level TV. Konkrétně se jedná o přílohu čísla 167. Grafické změny, ať už se to týká designu obálky, či grafického zalámání jednotlivých rubrik, nebylo z dlouhodobého hlediska, ani z hlediska obsahu, nijak zásadní.

Martin Bach na své pozici, oproti svým předchůdcům, příliš dlouho nevydržel. Své důvody k odchodu velmi jasně prezentoval v úvodníku čísla 179 (LEVEL REVOLUTION. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=183>):

*„Na našem webu právě zkoumám začátky rozlučkových úvodníků Honzy Herodese a Ondry Průši a marně přemýšlím, jak začít ten svůj. Nechci zde dělat ze svého dlouho promyšleného odchodu z redakce žádnou velkou vědu. Koneckonců, někde jsem slyšel, že průměrná „životnost“ šéfredaktora jsou dva roky a vzhledem k tomu, jak dlouho už v Levelu dělám (za pár měsíců by to bylo sedm let), připadá mi odchod jako přirozený krok. Dostal jsem zkrátka chuť vyzkoušet si něco nového, nic víc a nic míň. Můj klid navíc pramení i z vědomí, že v Levelu dlouhodobě působí jedna z nejstabilnějších redakcí, kterou v českých časopisech najdete. Nově ji povede odborník na slovo vzatý – bývalý šéfredaktor Hrej.cz, redaktor Next Levelu a hráč tělem i duší, Petr Poláček. Držím klukům palce a věřím, že zvládnou Level i dál připravovat přesně podle vašich představ a přání. Když jsem se kdysi bavil s jedním kolegou z konkurence, shodli jsme se, že největším paradoxem práce šéfredaktora herního časopisu je fakt, že máte hrozně málo času jak na psaní, tak na hraní. I to je jeden z důvodů, proč jsem se rozhodl tak, jak jsem se rozhodl. Chci psát i hrát víc než doposud, což mimo jiné znamená, že dokud bude zájem ze strany redakce a vás samotných, budu v Levelu působit jako externí autor a správce datového DVD. Ono „sbohem“ v nadpisu tak berte s rezervou.“*

Bach byl po Petrovi Bulířovi prvním ex-šéfredaktorem, s jehož články se mohli čtenáři Levelu setkávat pravidelně i po jeho odchodu. Ani Herodes, ani Průša své přání, které vyslovili ve svých posledních úvodnicích, nedodrželi a po několika málo číslech se ze stránek časopisu zcela stáhli.

## **2.6 Éra Petra Poláčka**

Prvním číslem, které Petr Poláček vedl z pozice šéfredaktora, bylo číslo 180. Jeho krátké působení na této pozici by se dalo charakterizovat jako myšlenkově velmi uvolněné. Vyplývalo to i z Poláčkovy filozofie dát prostor všem názorovým proudům. Z toho důvodu kladl větší důraz na dříve lehce opomíjenou úvodní sekci novinek ze světa počítačových her. Rubrika dostala název „Reaktor“ a namísto reportérských zpráv o

novinkách se z ní stala spíše ta část časopisu, kde měli jeho autoři svobodnou ruku a mohli sami přicházet s tématy, která by stála za zpracování. Tyto články se tak přidaly ke čtenářsky velmi oblíbeným rubrikám Wolfův revír (autor Michal Rybka) a Jáma pekel (autor Daniel Vávra), což byly v podstatě fejetony na volné téma, dodávané autory na klíč. Už z podstaty toho, že se Poláček vždy profiloval jakožto primárně konzolista, bylo znát, že recenze konzolových her rozhodně nebudou upozaděné, ale upoutávky na ně se začaly objevovat i na obálce časopisu.

Za Poláčkovy éry se však změnila jedna velmi podstatná věc, a to byla cena. Hned první „Poláčkovo“ číslo 180 bylo zdražené o 20 Kč, přičemž už v čísle 186 se cena zvýšila o dalších 30 Kč na sumu 249,90 Kč. Poláčkovo vyjádření lze nalézt v úvodníku čísla 186 (LEVEL REVOLUTION. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=190>):

*„To samé se bohužel nedá říci o tom, co řeknete na naši novou cenu. Věřte, že druhé zdražení během krátké doby netěší a děsí i nás, ale stejně jako v prvním případě jde o strategické rozhodnutí německého managementu, které nemůžeme přes veškerou snahu nijak ovlivnit. Nezbyvá nám, než dál dělat co nejlepší a nejzajímavější herní časopis a shánět pro vás ty nejlepší plné hry, bez ohledu na okolnosti, kterým by nezabránila snad ani redakční hladovka. Říkám to bez odporného nasládlého patosu, protože mazat si med kolem úst znamená v této době cestovat přímo do pekla, kam Level určitě namířeno nemá.“*

Poláčkův konec v čele Levelu byl, bez jakéhokoliv přehánění, velmi náhlý. Změna nebyla dokonce ani oznámena, jak bývalo tradicí, v úvodníku. Jednoduše se v čísle 194 uvedl na místo šéfredaktora Michal Křivský, zastávající do té doby post řadového redaktora. Z Poláčkova vyjádření v čísle 186 však lze odvodit, že na vině byly neshody s kroky managementu vydavatelství Burda Praha, předně tedy skokové navýšení ceny.

## **2.7 Éra Michala Křivského**

Start kariéry Michala Křivského v čísle 194 byl charakterizován hned jeho prohlášením v úvodníku jeho prvního čísla. Nechtěl nutně bortit změny a směr, které



nastolili jeho předchůdci, naopak na nich chtěl stavět a dále budovat kvalitní herní časopis, viz úvodník 194 (LEVEL REVOLUTION. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=198>):

*„Říká se „nové koště dobře mete“, a bylo by tedy dobré na tomto místě ujistit všechny věrné čtenáře Levelu, že nehodláme usnout na vavřínech. Petr Poláček odvedl skvělou práci a v duchu jeho reforem hodláme celá redakce pokračovat ve vylepšování časopisu. Nečekejte nějaké převratné změny, ale spíše postupné budování a rekonstrukce stávajících rubrik. Všechny chystané novinky jsou běh na dlouhou trať, nicméně mohu již nyní prozradit, že pracujeme na nové podobě video DVD přílohy.“*

S číslem 199, v němž stále figuruje Michal Křivský jako šéfredaktor, končí i sledované období vývoje časopisu Level pro tuto bakalářskou práci.

### 3 Faktografické porovnání časopisu Score z let 1994 a 2010

První číslo časopisu Level Score vyšlo 21. ledna roku 1994 a prodávalo se za cenu 30 Kč. Jeho šéfredaktorem byl Jan Eisler s přezdívkou ICE, zástupcem šéfredaktora Andrej Anastasov s přezdívkami Andrew a Mamoulian. Na jeho obálce nalezneme obrázky s názvy her Return to Zork, Jurassic Park a Simon the Sorcerer. Ani po dlouhých debatách s jeho tehdejšími tvůrci se bohužel nepovedlo přesně určit, z jaké hry byl použit obrázek, který se nachází na přední straně obálky. Rozsah časopisu byl 52 stran. Už v úvodníku časopisu se šéfredaktor Jan Eisler ostře vymezuje proti osmibitovým přístrojům a slibuje čtenářům, že ve Score se budou setkávat pouze s recenzemi her na moderní platformy. Těmi byly myšleny hlavně osobní počítače, dále počítače Amiga a rovněž konzole Super Nintendo Entertainment System a Sega Mega Drive. Skladba rubrik je na tehdejší dobu standardní – recenze, návody, novinky, preview.

Poslední v této práci relevantní číslo časopisu Score bylo v pořadí 202. a vyšlo s podtitulem „Nejhravější časopis o počítačových hrách“ 17. prosince 2010. Prodávalo se za cenu 199 Kč se samostatně neprodejnou přílohou v podobě dvou DVD disků, na kterých se nacházelo 6 plných her – Loki, Samorost 1, Samorost 2, Aquadelic GT, FIM SpeedWay Grand Prix 3 a Freight Tycoon. Jeho šéfredaktorem byl Jan Modrák. Na obálce nalezneme velkou upoutávku na recenzi čísla – hru Duke Nukem Forever, Dále upoutávky na recenze her Call of Duty: Black Ops, Two Worlds II, Gray Matter nebo DeathSpank. Při celkovém počtu 132 stran jich zabírají nejvíce recenze PC titulů, velmi silná je i rubrika Preview. Seznam rubrik je daleko pestřejší, než tomu bylo před šestnácti lety. Nalezneme zde stránky, které se věnují nezávislé herní scéně, kultuře, vzpomínání na starší tituly i humorné vsuvky kratšího rozsahu.

#### 3.1 Éra Jana Eislera a Andreje Anastasova

Ačkoliv byl v prvním čísle uveden na postu šéfredaktora Jan Eisler, velká spousta dotazovaných v rozhovorech vyjádřila názor, že se jednalo spíše o reprezentativní funkci, neboť časopis se připravoval prakticky neustále v tandemu Eisler a Anastasov. Ještě předtím, než se ale první číslo objevilo v prodeji, bylo nutné vůbec

vymyslet celou koncepci časopisu. Eisler i Anastasov tehdy působili na postech redaktorů časopisu Excalibur a byli nespokojeni s prací vydavatele Martina Ludvíka. Šlo převážně o nevyplacené mzdy a nulovou snahu jakkoliv hnout s celkovou koncepcí časopisu, která přestala tehdejší ústřední redaktorské dvojici stačit. Jak poznamenává Jakub Červinka v rozhovoru, Ludvík se choval velmi nevypočitatelně. Eisler s Anastasovem proto připravili plán na převzetí Excaliburu a dohodli si s Ludvíkem obchodní jednání, na němž hodlali přednést finanční nabídku na odkup celého časopisu. Ludvík ovšem na jednání dorazil pozdě a choval se velmi neprofesionálně (Červinka hovoří o tom, že „Ludvík začal kreslit na čtvrtku papíru černou tečku a ptal se všech u stolu, co v tom vidí“). Pro Eislera i Anastasova to byl poslední impuls k tomu, aby časopis na konci roku 1993 opustili.

Ve stejné době ovšem Oldřich Hejtmánek, majitel distribuční firmy s počítačovými hrami Vision, dospěl k názoru, že jeho společnost by mohla začít vydávat herní časopis. Přesné důvody nejsou známe, ovšem už vzhledem k bohémské nátuře Hejtmánka se dá odvodit, že zkrátka ucítil finanční příležitost na rozvíjejícím se trhu s počítačovými hrami v České republice a chtěl mít vše pod jednou střechou. Oslovil proto právě Eislera s Anastasovem, s nimiž se znal skrze distribuci recenzních kopií her do časopisu Excalibur, kteří měli s redakční prací své zkušenosti, a nabídl jim podmínky, dle kterých by si mohli postavit svůj vlastní časopis zcela dle svých představ. Poměrně záhy se obě dvě strany dohodly na spolupráci. Eisler s Anastasovem začali připravovat první číslo, které mělo vyjít v lednu roku 1994 a díky jejich dobrým vztahům s tehdejší autorskou základnou Excaliburu se jim povedlo „přetáhnout“ do svých řad většinu zkušených autorů – Petr Bulíř (pozdější redaktor a šéfredaktor časopisu Level), Maxim Krušina, Vladimír Henzl a Lukáš Hoyer.

Prvních několik čísel vznikalo ve velmi obtížných podmínkách. Redakce neměla své vlastní prostory, kde by mohla pracovat, DTP oddělení nemělo jasné podklady a dle vzpomínek Jakuba Červinky (který ve Score pracuje od čísla 3 jako grafik a posléze autor) se časopis „zalamoval“ na domácích počítačích jednotlivých redaktorů a grafiků. Samotná koncepce časopisu vycházela z toho, jakým způsobem se Eisler a Anastasov snažili vést Excalibur předtím, než z něj byli nuceni odejít. Těžili přitom hlavně z toho, že většina zkušených autorů Excaliburu s postupem času rovněž odmítala pracovat pod stále chaotičtější vládou Martina Ludvíka (který na začátku roku 1995 přišel s

ojedinělým nápadem – konkurencí uvnitř vlastního vydavatelství v podobě časopisu Level) a přecházela do Score.

### 3.1.1 Stabilní růst

Sám Anastasov popisuje situaci kolem prvních čísel Score jako velmi bujarou, plnou nadšení z nové práce a pozitivní energie, která sálala z redakce (Score. Praha: Art Consulting, 1998, č. 58. ISSN 1210-7522.):

*„První čísla SCORE byla plná bujarých recenzí, veselých poloinfantilních a pološilených článků a pohodové atmosféry – tak, jak byli Andrew a ICE zvyklí z Excaliburu. Přibývaly stránky, přibývali autoři, autorky a redaktoři, kvalita časopisu se (alespoň objektivně) zvyšovala. Průvodním znakem prvních SCORE je mimochodem také světonázor „pirátské hry neexistují“, což je trochu v rozporu se zhruba padesáti procenty her, jejichž recenze se ve SCORE objevují (k nelibosti vydavatele Oldy, ovšem jinak ke všeobecné spokojenosti :-).“*

Informace o recenzování z pirátských kopií her se objevovaly už v rozhovoru s Janem Herodesem ohledně Levelu, ovšem dle všeobecných reakcí v dopisech čtenářů a neustálém odvolávání at' už Eislera, nebo Anastasova v úvodnicích na téma recenzování z originálních verzí her se dá soudit, že ve Score se jednalo o mnohem palčivější problém, který vnímali negativně zejména čtenáři. Mnohem negativněji však bylo vnímáno to, že Score vydávala firma Vision, která do České republiky dovážela hry. Mohlo tedy logicky vzniknout podezření, že některý titul mohl dostat vyšší hodnocení jenom proto, aby se lépe prodával. Řešení této situace se objevilo po prvním roce fungování časopisu. Popisuje ho sám Anastasov v článku ve Score 58 (Score. Praha: Art Consulting, 1998, č. 58. ISSN 1210-7522.):

*„Zhruba po roce přichází první nesnáze – nesnáze táhnoucí se SCORE již dlouhou dobu – od počátku až do konce úzké spolupráce mezi Vision a SCORE. Faktickým koncem této spolupráce byl zánik firmy Vision, respektive přenechání velkoobchodu s hrami konkurenční firmě JRC. Do podrobností této transakce nám není zhora nic (proto o ní také nic nevíme a ani vědět nechceme) a pochybujeme o tom, že vám do toho něco je, a tak tuhle pasáž přeskočíme a vrátíme se oklikou zpět. O jaké nesnáze se jednalo? Každý, kdo si dal (stejně jako Olda) dohromady dvě a dvě, musel pojmout podezření, že*

*dovozce her a vydavatel herního časopisu v jedné osobě může mít jisté zájmy, které snad mohou ovlivňovat kupříkladu objektivitu hodnocení, rozsah některých článků a další prvky časopisu, který se vždy prezentoval jako zcela nezávislý. Na tohle téma se ve SCORE objevilo opravdu hodně dohadů, přišla spousta dopisů – rozvášněných, výhružných i smířlivých. Podezření ze zkorumpovanosti redaktorů mocnou firmou Vision však bylo zákonitě všudypřítomné, ať se Andrew, ICE a jim podobní snažili je sebevíc vyvracet. Na jednu stranu je faktem, že jsme jako redaktori nebyli ze strany vydavatele nikdy ovlivňováni co do hodnocení her. Alespoň ICE o ničem takovém neví po dobu svého vedení SCORE a Andrew by něco takového nepřežil, takže o tom také neví. ICE ovšem sebekriticky přiznává, že se jednu dobu nechal strhnout myšlenkou časopisu „pro dospělé lidi“, a to bohužel za každou cenu (omezením některých odvážných stylů psaní, drsného žargonu, atd.). To byla éra „sofistikovanosti“, „odpařanštění“ a dalších hovadin, které by stejně přišly a odešly samy od sebe bez zbytečného zveličování a nafukování. Toto období ale naštěstí netrvalo dlouho, stejně jako dlouho netrvalo období vyhřezlých střev a ježdění po struhadle do bazénku s jódem (ačkoliv tato ukázka patří zrovna mezi ty mírnější a vtipnější výlevy).“*

Časopis vydávala od čísla 13 společnost Art Consulting, kterou vedl Oldřich Hejtmánek, bývalý majitel firmy Vision, a Nick Pendrell, vydavatel Score. S narůstajícím nákladem i prodanými kusy se zvedal počet stran i cena. Nejprve to bylo 68 stran (č. 5), dále 84 stran (č. 12, zdražení na 36 Kč), a nakonec 100 stran (č. 22). V čísle 20 také Score poprvé vychází ve verzi s přidaným CD, na němž se nacházely demoverze aktuálních her. Společně s nimi se na CD nacházel rovněž první skutečný český diskmag, který nesl jméno Pařeniště. Z jeho řad se postupem času rekrutovali autoři i redaktori Score.

### **3.1.2 Síťové fiasko**

První významnější změna, byť ze zpětného pohledu spíše kosmetická, se Score dotkla až v čísle 31. Tehdy Eisler přepustil post šéfredaktora Andreji Anastasovovi a sám vykonával pozici zástupce. Anastasov hned ve svém „prvním“ čísle musel řešit problém s přílohou, kterou byla disketa „Síť“. Tato záležitost se skrze různé omluvy a vysvětlování táhla napříč dalšími třemi čísly. Vše vzniklo tak, že společnost Bonton Home Video nabídla inzertnímu oddělení firmy Art Consulting, jmenovitě Pavlu Šináglovi, možnost přiložit ke každému číslu časopisu Score (tedy i těch, které

vycházely bez CD přílohy) disketu s propagačními materiály k novému filmu Sít'. Šinágl tuto možnost prezentoval Anastasovovi jako hotovou věc a disketa byla skutečně k číslu 31 přiložena. Problémy se objevily o dva měsíce později, kdy je ve speciálním článku na začátku časopisu vysvětloval Anastasov čtenářům následovně (Score. Praha: Art Consulting, 1998, č. 33. ISSN 1210-7522.):

*„Problémy, kterým jsme my i vy po vypuštění disket od Bontonu byli nuceni projít, teď shrnu do několika hlavních bodů:*

*a) nejdříve přišla zpráva, že disket není dost na to, aby mohla být ke každému Score bez CD jedna přibalena, jak bylo přislíbeno zúčastněnými firmami*

*b) jakmile přišlo Score s disketou na stánky, objevil se další problém – zmatené babky za pultíky prahnoucí po stokoruně navíc prohlásily diskety za CDčka a chtěly po našich čtenářích 144 Kč za „Score s CD“, i když jim prodávaly obyčejné Score s disketou, které mělo stát 50 Kč. „Cool“, řekl jsem si, snad to tímhle skončí. Neskončilo.*

*c) „Milé Score, disketa, kterou jsem si koupil s vaším časopisem mi nefunguje, mohli byste prosím...“, panenka Maria, za co náš trestáš...*

*d) „Milé Score, ve vašem časopise jsem se dočetla, že jsem spolu s ním měla dostat i jakousi disketu, ale nedostala jsem vůbec nic, chce se mi z toho brečet, bíúú...“, erghmm...*

*e) „Milé Score, disketa, kterou mi koupil tatínek s vaším Score je prázdná, mohli byste prosím...“. Ale to právě mělo teprve přijít:*

*f) Posledním problémem byl totiž virus! Virus, jenž byl iniciátorem velikého průšvihy, který rozlítl spousty čtenářů Score. Nebylo přitom nikterak možné předem odhalit tento záměr, protože se virus aktivoval až prvního srpna! Nedokážete si vůbec představit, jaké jsme si v redakci zažili peklo, když se to stalo. Několika tisícům humanoidů na jedno jediné datum zablokoval tento virus Wokna a znemožnil jim tak práci do doby, než si vypůjčí (ať už mají video nebo ne, ať mají zájem o film Sít' nebo ne) jeho videokazetu ve videopůjčovně a odblokují virus tajným heslem! Sít' je v důsledku toho v tento moment zcela jistě nejpůjčovanější videokazetou ve všech koutech naší republiky.“*

Hned v následujícím čísle 34 si Anastasov snažil čtenáře udobřit první plnou hrou, která *kdy* byla přiložena k českým herním časopisům. Jednalo se o titul Gateway, ale soudě dle čtenářských ohlasů v dopisech se nejednalo o příliš velký hit.

### 3.1.3 BlAzE oF gLoRy

První tři roky existence časopisu Score provázel stabilní růst čtenářské obce, s čímž se pojí i velmi ožehavá část jeho historie. Již bylo zmíněno, že Eisler prožíval období „sofistikovanosti“, které časopisu působilo spíše potíže co do ohlasu čtenářů. Podobně *komplikované* období prožíval i Anastasov, přímo v časopise ho nazval pojmem „BlAzE oF gLoRy“. Jednalo se o parafrázi názvu známé série adventurních RPG Quest for Glory a reálného stavu přímo v redakci. Andrej Anastasov si postupným budováním kontaktů v herním světě dovoľoval stále větší výstřelky vůči vydavateli a sám sebe na stránkách Score přesvědčoval o své nadřazenosti vůči redakci i autorskému týmu. Dokládá to vyprávění Michala Rybky, který nastupoval v čísle 36 na pozici autora. Dle něj se Anastasov dožadoval vzývání a obdivu ze strany nově přijímaného autora. Rybka však neměl ponětí, kdo Anastasov je, čímž ho proti sobě do jisté míry „poštval“ a začal se profilovat jako autor, který se soustředí výhradně na sebe, namísto bezduchého kopírování Anastasovova kultu.

Éra egomaniactví kulminovala v říjnu 1996. Tehdy byl Anastasov vyslán na výstavu ECTS, která se konala v Londýně, zatímco v pražské redakci se sešla redakční rada a pod vedením Ondřeje *Hejtmánka* sesadila Andreje Anastasova bez jeho vědomí z pozice šéfredaktora. Číslo 35 tedy opět dostal na starosti Jan Eisler, pro kterého se ovšem tato práce stala spíše rutinou. Eisler mezitím rozběhl, společně s Tomášem Mrkvičkou, diskmag Klan, který se rovněž objevoval na CD příloze Score a začal se věnovat svým vlastním internetovým projektům. Po Anastasovově návratu se stala situace extrémně vyhrocenou. Eisler i Anastasov se odmítli podílet na přípravě 36. čísla Score a šéfredaktorský post musel na jedno číslo obsadit sám vydavatel Oldřich Hejtmánek. Bylo jasné, že tento stav nelze držet navždy, proto se vydavatelství rozhodlo najít náhradu za doposud ústřední redaktorské duo a volba padla právě na již zmiňovaného Tomáše Mrkvičku.

## 3.2 Éra Tomáše Mrkvičky

Mrkvička strávil na pozici šéfredaktora jen velmi krátkou dobu – mezi čísly 37 a 42, ale během své vlády stihl zavést hned několik změn, z nichž Score těžilo dlouhé měsíce potom. Mrkvička přitom vycházel z praxe, kterou získal během studia žurnalistiky na Univerzitě Karlově. Proto dbal i na detaily typu „píšeme internet s malým i“, což zmiňuje i v rozhovoru, na včasné odevzdávání článků a vymýcení nevtipných referencí na různé interní humory, kterých bylo do té doby Score plné. Za jeho vlády se povedlo časopis stabilizovat, vtisknout mu jasnou tvář i pro čtenáře, kteří nebyli úzce svázáni se stylem Eislera a Anastasova a dokonce vyjednat přiložení další plné hry – tentokrát to byl velký hit Wizardry VII. O to se však stále staral hlavně Andrej Anastasov, neboť ačkoliv již nepůsobil veřejně na postu redaktora, stále, dle Mrkvičkových slov, významně ovlivňoval dění v časopisu. Mrkvička na své poslední číslo – 42 – vzpomíná dodnes s velkou nostalgií, která má ovšem lehce hořkou příchut'. Povedlo se mu totiž rozšířit počet stran na 150 bez navýšení ceny a prakticky celý svůj poslední výtisk si napsal, zeditoval a vydal sám. Energeticky se natolik vydal, že jednoduše nemohl ve své práci pokračovat dál. Proto byl nucen Oldřich Hejtmánek nalézt nového kandidáta na tuto pozici.

### **3.3 Éra Karla Papíka**

Důvodem, proč se do čela Score dostal relativně neznámý autor Karel Papík, jsou poměrně jednoduché. Okamžitě poté, co se Papík dozvěděl o odchodu Tomáše Mrkvičky, nabídl Oldřichovi Hejtmánkovi svou vizi profesionální redakce, která by byla složena nikoliv z šéfredaktora a zástupce šéfredaktora, na jejichž výkonech stojí a padá celý časopis (plus několika stěžejních autorech), ale skutečnou redakci, kde by bylo zaměstnáno několik lidí a časopis by fungoval jako běžná firma. To Oldřicha Hejtmánka nadchlo a dal Papíkovi okamžitě šanci na realizaci této vize. Číslo 43 bylo prvním, pod kterým byl z pozice šéfredaktora podepsán Karel Papík, ale výrazných změn se časopis dočkal až v čísle 45. Papík do redakce přijal zcela nové tváře, které s redakční prací neměly do té doby prakticky nic společného – pouze v několika případech navíc předtím psali články. Jednalo se konkrétně o Svatopluka Švece, Lukáše Erbena a Václava Provazníka. Papíkovou největší revolucí však byla kompletní změna designu. Kromě toho, že časopis dostal lakovanou obálku, se změnilo rozložení rubrik, velikost článků, začal být kladen větší důraz na obrázky a vůbec si redaktoři i autoři mohli dovolit více grafických prvků, než dříve. Score od prvního čísla fungovalo v prakticky nezměněném designu, toto byl v pořadí první radikální zásah do jeho vizuální



podoby. Změnilo se rovněž logo, které Score (s několika malými obměnami) vydrželo až do dnešních dní. Za design byli konkrétně zodpovědní lidé z DTP studia firmy Art Consulting – Jakub Červinka a Tomáš Adamec.

V čísle 49 je do redakce přijat její další a poslední člen v Papíkově éře – Jan Modrák, který do týmu přichází z již zmíněného diskmagu Pařeniště. Následná čísla jsou vedena ve stylu ještě pevnější konsolidace celého časopisu a velkého dbání na výrobní procesy. Redakce Score tehdy, dle Papíkova i Modrákova vyjádření, velmi jasně vnímala nástup rozvíjejícího se časopisu Level a snažila se tvořit skutečně velmi profesionálně pojatý časopis, který vydavatelství přinášel nemalé peníze. Počínaje 50. číslem z časopisu odchází jeho poslední spojitost s absolutním začátkem – Andrej Anastasov opouští svou pozici vedoucího CD přílohy a stahuje se na delší čas do ústraní. V čísle 50 je ve Score také zrušena rubrika Konzole. Je to zapříčiněno tím, že vydavatelství Art Consulting v té samé době chystá vydávání Oficiálního PlayStation Magazínu, do jehož čela se dostane dlouholetý autor Score a specialista na konzole – Farid Dilmaghani Starman. Vydání OPSM je naplánováno souběžně s vydáním 52. čísla časopisu Score, čímž se ze Score definitivně stává striktně na PC platformu zaměřený časopis.

### **3.3.1 Papík kontra Elfmark**

Karel Papík by pravděpodobně na pozici šéfredaktora vydržel ještě minimálně několik měsíců, ovšem to by se ve vydavatelství nesměla objevit postava Miroslava Elfmarka. Ten byl přijat na pozici finančního ředitele a dle Papíkových slov okamžitě začal „dohlížet na zbytečnosti a krást kde se dalo“. To je ovšem v kontrastu s výpovědí Petra Chlumského, tehdejšího autora Score, který Elfmarka v té době považuje za běžného finančníka, který se staral hlavně o věci, na které do té doby ve vydavatelství nebyl čas. Nutno ovšem podotknout, že Chlumský tehdy působil na pozici řadového autora a o redaktorské činnosti neměl, dle svých vlastních slov, příliš tušení. Papíkovu tezi každopádně podporuje výrok jak Michala Rybky, tak Ondřeje Malého, kteří tehdy zastávali pozice autorů a částečně redaktorů, působících na částečný úvazek. Podle nich Elfmark skutečně neměl s časopisem dobré úmysly a veškeré jeho kroky vedly pouze k vlastnímu obohacení, nikoliv ku prospěchu časopisu jako takového. Nutno podotknout, že Miroslav Elfmark čelil v roce 2010 nařčení a podezření z finančních deliktů za zpronevěření financí EU. Frustrace z konfliktu s Elfmarkem v Papíkovi dosáhla vrcholu

v jeho posledním čísle 57. Po dokončení uzávěrky a odeslání čísla do tiskárny se společně s redakcí dohodl, že své pozice opustí s okamžitou platností. Redakce Score následně přešla do nově vzniklého časopisu GameStar, jehož rozjezd Papík začal vyjednávat těsně po odchodu z šéfredaktorské pozice Score. Oldřich Hejtmánek, který stále časopis vlastnil, opět potřeboval narychlo sehnat náhradu za odcházející redakci. Jeho volba padla opět na Andreje Anastasova a Jana Eislera.

### **3.4 Druhá éra Jana Eislera a Andreje Anastasova**

Nástup Jana Eislera a Andreje Anastasova byl z hlediska čtenáře extrémně chaotický a naprosto neočekávaný. Oba dva redaktori si dobře uvědomovali svou důležitost a Hejtmánek jim evidentně dal zcela volné ruce v rozhodování, neboť hned na obálce Score 58, jejich prvního čísla po delší pauze, se objevuje nápis „ICE a Andrew zpátky ve Score.“ Vzhledem k tomu, jak ostře se v jizlivých poznámkách začali vymezovat vůči předchozí redakci Karla Papíka, se dalo očekávat, že Score čekají další změny, ať už z pohledu rozložení rubrik, tak designového. Jedinou opravdu podstatnou věcí, kterou však Eisler s Anastasovem stihli za dobu svého jedenáctiměsíčního působení ve Score dokázat, byl rozjezd přikládání plných her, což byla přímá reakce na kroky časopisu Level, kde tuto praxi zavedl šéfredaktor Jan Herodes. Prvním covermountem u Score byl v čísle 63 titul Quest for Glory IV, ovšem v porovnání s výběrem her u časopisu Level byla selekce titulů Score starší, byť stále velmi kvalitní. Nedá se rovněž upřít, že Anastasov měl několik velmi dobrých nápadů, jak časopis, který se už tehdy pomalu začal potýkat s hrozbou internetového herního zpravodajství, udržet v zájmu čtenářů. Jak podotkl Petr Chlumský během hloubkového rozhovoru, Anastasova snaha uspořádat například soutěž o „Pařana století“ (nepřetržité hraní her na čas) nebo „The Game“ (hledání skutečného herního pokladu v ulicích Prahy dle indicií ve Score) využívaly sociálních prvků dávno předtím, než proběhl plnohodnotný nástup internetu.

#### **3.4.1 Andrejův pád**

Anastasov, který figuroval v pozici redaktora CD přílohy, však začal, dle vyprávění Michala Rybky, působit značně nezvladatelně a dovoloval si více, než k čemu ho předurčovala jeho pozice ve Score. Důkazem může být přiložené demo na hru Quake III: Arena, které vyšlo ve Score 66. Demo bylo totiž určeno pouze pro stažení z internetu, nikoliv pro přikládání k jakémukoliv časopisu, který neměl s vydavatelskou

firmou Activision vyjednanou smlouvu. Tu Score nemělo, ovšem Anastasov přesto demo na CD umístil. Na základě uveřejnění této demoverze byla časopisu Score pozastavena podpora od distribuční společnosti JRC/Bohemia Interactive, zastupující u nás tehdy společnost Activision, která dodávala recenzentské kopie do herních časopisů. Důvody, proč tomu tak bylo, osvětluje Slavomír Pavlíček, ředitel firmy, v dobovém rozhovoru pro server BonusWeb (BONUSWEB. Archiv. bonusweb.idnes.cz [online]. ©1999-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/slavomir-pavlicek-bleskove-o-score-kauze-fpa-/Magazin.aspx?c=A000131\\_slavomirpavlicekscore\\_bw](http://bonusweb.idnes.cz/slavomir-pavlicek-bleskove-o-score-kauze-fpa-/Magazin.aspx?c=A000131_slavomirpavlicekscore_bw)):

*„Časopis Score jednoznačně porušil pravidla férového jednání v okamžiku, kdy umístil na své CD oficiálně a legálně ještě nedostupné demo hry Quake 3. A navíc na svých stránkách otiskl recenzi hry Star Wars Phantom Menace a to v době, kdy nebyla k dispozici žádná novinářská verze a ještě před jejím oficiálním vydáním. Z naší strany byli několikrát na tento fakt upozorňováni, přesto tak učinili. Naše řešení je velmi mírné, tyto činy se běžně řeší soudní cestou.“*

Proti tomu se Andrej Anastasov ohradil rovněž vyjádřením skrze server BonusWeb (BONUSWEB. Archiv. bonusweb.idnes.cz [online]. ©1999-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/andrej-anastasov-o-odchodu-ze-score-duy-/Magazin.aspx?c=A000131\\_andrewscore\\_bw](http://bonusweb.idnes.cz/andrej-anastasov-o-odchodu-ze-score-duy-/Magazin.aspx?c=A000131_andrewscore_bw)):

***„Co je pravdy na tom, že odcházíš ze Score a zakládáš vlastní herní magazín?***

*Samozřejmě je to lež. Proč bych odcházel ze Score, když nám roste čtenost a náklad? Score jsem vyhrabal ze sraček, začíná se mu dařit, hodně lidí nám to závidí, a proto dělají podobné věci.*

***Třeba proto, že Vám JRC zrušilo veškerou podporu.***

*To, že Art Consulting, vydavatel Score, nemá s JRC zrovna nejlepší vztahy, není nic nového ani tajného. V podstatě jde o to, že jsme pro JRC konkurence, stejně tak jako Level, protože zveřejňujeme na druhém CDčku plné verze her a ještě k tomu v češtině a spousta lidí si tak raději koupí Score s CDčkem za stopadesát korun a mají to i se čtením.*

***Tím pádem by byl přece support zastaven i Levelu, ne? Opravdu to není kvůli zveřejňování dem, aniž byste na ně měli práva, či recenzí z betaverzí?***

*Ne, bylo to jenom proto, že jsme pro ně konkurence. Ani Level, kterej si teď získal mnoho čtenářů vydáním cédéčka se skvěle přeloženým Falloutem, to nemá u JRCčka zrovna nejlepší a soutěže o hry nepořádá už nějakou tu dobu. Ale v dnešní době musíme jít tímto směrem a hry na CD dávat dál, jinak dopadneme jako GameStar, kterej, pokud s tím taky **brzo** nezačne, tak brzo skončí. Na tom jsme se s Honzou Herodesem (šéfredaktor Levelu - by Vreco), se kterým občas zajdeme na pivo, shodli.*

**Šéf JRCčka to však zdůvodnil jinak. Je to prý kvůli tomu, že jste nepsali recenze z kódu poskytnutého výrobcem či JRCčkem, jinými slovy řečeno, že jste recenzovali z warez a pochybných betaverzí jenom proto, abyste byli první. A navíc jste dávali na svoje CDčko demo, ke kterým jste neměli práva, například Q3 Test**

*To není pravda. Pan Pavlíček sice ve svém dopise výrobcům psal, že tomu tak je, ale neměl to nijak ověřené a my můžeme dokázat, že jsme recenzovali z legálně získaných kódů. Jsou prostě lidi, kteří píšou dopisy a nařknou v nich někoho, aniž by měli důkazy, nebo **někoho** nařknou, ale na základě jistých důkazů. V případě dopisu pana Pavlíčka v něm však žádné konkrétní údaje, které by toto potvrzovaly, nejsou a je to opravdu jenom proto, že jsme pro ně velká konkurence.*

**A co teda konkrétně ten Quake 3 - Arena?**

*Vždyť říkám, že to byla jenom záminka, kterou JRC hledalo proto, že si začal uvědomovat, že jsme pro ně konkurence. Jenom z tohohle důvodu nám zrušili veškerou podporu.*

**Co teda pro Score zrušení supportu od JRC znamená?**

*V podstatě nic, **jenom** to, že od nich nebudeme mít hry do soutěží a také nám nebudou poskytovat hry na naše CDčko. Ale i přesto se nám na něj podařilo sehnat perfektní gamesy a všichni se už dnes můžou těšit na září.“*

Andrej Anastasov byl z časopisu na základě těchto problémů odejit po dokončení čísla 67, které bylo rovněž posledním, do kterého kdy napsal článek. Jan Eisler se přesunul z pozice šéfredaktora / redaktora do pozice řadového autora, kde vydržel až do čísla 95. Anastasov v návaznosti na svůj vyhazov ze Score uveřejnil na serveru BonusWeb otevřený dopis, směřovaný Oldřichu Hejtmánkovi. Ten se ovšem dočkal v zápětí reakce nikoliv od Hejtmánka, nýbrž od Jindřicha Rohlíka, dlouholetého člena autorského týmu Score, bývalého redaktora Excaliburu a v tehdejší době redaktora pořadu GamePage – viz příloha „Lež Andreje Anastasova“.

### 3.5 Éra Tomáše Zvelebila

Po odchodu Andreje Anastasova a do jisté míry i Jana Eislera z vedoucích pozic časopisu Score bylo pro vydavatele Oldřicha Hejtmánka velmi složité najít člověka, který by byl ochoten vykonávat šéfredaktorské povinnosti. Našel ho v Tomáši Zvebilovi, který byl v čísle 66 představen jako nová posila do redakčního týmu právě Andrejem Anastasovem. Zvebil předtím pracoval jako autor časopisu Level, s exekutivními funkcemi v herních časopisech však měl relativně málo zkušeností. Přesto změny, které do časopisu vnesl, byly velmi razantní a měly za následek přeorientování čtenářské obce směrem k mladšímu publiku. Do redakce dosadil své dobré známé, kteří ovšem předtím ve Score neměli žádnou historii – Mikoláš Tuček, Jan Bílek, Matěj Prell a Ondřej Drebota. Na internetových diskusních fórech později dostává toto složení hanlivou přezdívku „baseballová redakce.“ Zejména proto, že Zvebil se v časopise nijak netají svou *náklonností* tomuto sportu a částečně i kvůli jednoduchému, mnohdy až dětskému humoru, který je na stránkách Score používán. Jedinými autory, kteří zastávali výkonné pozice a zároveň přestáli tuto nečekanou výměnu šéfredaktorů, byli Ondřej Malý a Michal Rybka, kteří se v té době starali o webové stránky časopisu. Dle slov Michala Rybky však oba doslova vypudil Tomáš Zvebil svými neuváženými kroky ve vedení časopisu, jež vedly k jejich exodu směrem k autorskému týmu časopisu Level.

Zvebil zavádí spolu se svým týmem spoustu nových rubrik, díky nimž se opět mění design celého časopisu. To se ovšem později ukáže jako danajský dar, neboť do něj není možné dodatečně zasahovat bez rozpadu jednotitého stylu. Aktuální redakce ovšem nic takového nepocítí, neboť má spoustu problémů s opětovným navázáním přátelských vztahů s distribučními firmami, se zahraničními zdroji a dokonce i lidmi uprostřed vydavatelství – jmenovitě s Miroslavem Elfmarkem a Oldřichem Hejtmánkem. V ostrém kontrastu se *vzrůstající* nervozitou kolem nesplněných slibů ze strany vydavatelství a redakce například ve směru ke čtenářským soutěžím, však stoupá náklad i prodejnost jednotlivých čísel, neboť Zvebil právě svým krokem, totiž příklonem k mladšímu publiku, podchytil správnou cílovou skupinu, která v té době v České republice měla o časopisy s herní tematikou zájem. Z čistě čtenářského hlediska Zvebil jednoduše zkouší, které rubriky budou u lidí oblíbené a pokud na některou z nich přijdou do příštího měsíce negativní reakce, nebojí se jí bez náhrady zrušit.

### 3.5.1 Řada nešťastných příhod

Finanční problémy, které se začaly projevovat u čísel 81 a 82 ovšem přerostly v nekontrolovaný sled katastrof, které téměř zapříčinily krach celého časopisu. Časopis nevyplácel svým autorům honoráře a situace v redakci začala být velmi nervózní. Dokládá to i příběh Karla Kiliána, tehdy šéfredaktora serveru 1. PC Revue, kterého kontaktoval redaktor Score, Jan Bílek, v otázce převzetí některých Kiliánových článků na stránky časopisu Score. Kilián souhlasil a dohodl si s Bílkem formu kompenzace, která měla být formou peněžní (autorský honorář), tak materiální (autorské výtisky). První kontakt proběhl 21. června 2000, ovšem, i po e-mailových urgencích na adresu Jana Bílka, první výzva k převzetí honoráře byla redakcí učiněna až 10. září 2000. Převzetí honoráře však bylo několikrát odloženo, včetně „výmluvy“ v podobě účasti účetní, zodpovědné za autorské honoráře, na herní výstavě Invex. Po následném dalším kole jednání, které proběhlo formou SMS komunikace mezi Kiliánem a Bílkem, se Kilián rozhodl 11. listopadu napsat reakci přímo na adresu šéfredaktora Score, Tomáše Zvelebila. V dopisu Kilián vyhrožoval možností soudních sankcí, ale věřil ve Zvelebilovo dobré jednání. Zvelebil do 6. prosince na dopis neodpověděl, načež se Kilián kvůli částce 2000 Kč obrátil naposledy na Jana Bílka a vyhrožoval skutečným soudním přelíčením. Bílek odpověděl vyhybavě a napsal Kiliánovi SMS ve znění „firma se nalézá v nesnázích, tohle by nás mohlo položit, prosím, nedělej to...“ Bílek dále slíbil, že ještě tentýž den peníze Kiliánovi přinese domů, což však neudělal a Kilián se následně skutečně obrátil na soud. Výsledek případného následného přelíčení se však do dnešního dne nedochoval.

Finanční problémy redakce vyvrcholily v čísle 83. To mělo vyjít 28. října roku 2000, ale na stánky se nakonec dostalo až v prosinci. Během té doby čtenáři nevěděli, zda bylo Score zrušeno, či se nachází v jiných, nespecifikovaných problémech. 1.11.2000 se na oficiální webové stránce časopisu Score objevilo následující prohlášení, podepsané redakcí Score (1. PC REVUE. Archiv. 1pcrevue.cz [online]. ©2000-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.1pcrevue.cz/ak0226.htm>):

*„Většina našich milách čtenářů si již jistě všimla, že v pravidelnou dobu, datovanou koncem měsíce, nebylo SCORE 83 na stáncích k nalezení. Nenajdete ho tam ani teď. Kvůli tomuto pochybení, stejně jako kvůli několika dalším nepříjemnostem, které v poslední době náš časopis postihly, je tu jeho redakce, aby vám osvětlila přítomnost a*

*budoucnost SCORE. Pokud se ptáte, proč není SCORE na stáncích, pak je odpověď jednoduchá. Technické potíže vydavatelství, které SCORE vydává, Art Consulting s.r.o., znemožnily vydat magazín v plánovaném termínu. Po dlouhých jednáních ohledně další budoucnosti SCORE, je jasno jedno – nové číslo, či tentokrát spíše dvojčíslo, se spoustou zajímavých novinek uvnitř, naleznete na stáncích na konci listopadu/začátku prosince (datum, stejně jako rozsah bude ještě upřesněn). Protože SCORE patří k suverénně nejprodávanějším časopisům s počítačovou tematikou u nás, nelze hledat tyto potíže nikde jinde, než v přechodně nepříznivé situaci vydavatelství.“*

Vydavatelství Art Consulting, které až doposud Score vydávalo, se ho snaží ze všech sil prodat. Oldřich Hejtmánek a Nick Pendrell se v listopadu roku dohodli s představiteli vydavatelství Omega Publishing Group a přenechávají mu práva na celé své portfolio. Finanční injekce z nového vydavatelství redakci pomáhá. Score 83 nakonec skutečně vychází v prosinci roku 2000 a dle Jakuba Červinky šlo o poslední možný termín, jinak by byl celý časopis zrušen. Rovněž se zvýšila cena na 180 Kč. Redakce pod vedením Tomáše Zvelebila je však nepříznivou situací velmi ovlivněna a musí se potýkat s úbytkem čtenářské důvěry, která se nepříznivě odráží i na prodejnosti. V období čísel 84 až 90 se nedaří dodržovat smluvená data vydání, ať už v rámci dnů, či týdnů. S číslem 90 končí kariéra Tomáše Zvelebila na postu šéfredaktora, přesouvá se do pozice řadového autora a na jeho postu ho nahrazuje jeho zástupce, Mikoláš Tuček.

### **3.6 Éra Mikoláše Tučka**

Mikoláš Tuček ve Score působil od čísla 68, kdy si ho vybral Tomáš Zvelebil jakožto svého nejbližšího spolupracovníka, s nímž se podílel například i na přípravě televizního pořadu GamePage. Pod jeho vedením se časopis podaří stabilizovat co do vydávání jednotlivých čísel, tak z hlediska příkládání kvalitních plných her. Grafický design časopisu zůstává pod jeho vládou delší čas nezměněn, do časopisu však přichází noví autoři, kteří postupem času nahradí ty, které přivedl do časopisu Tomáš Zvelebil – jmenovat můžeme Tomáše Junga, který se do redakční práce zapojil v čísle 109. První výrazný Tučkův počin registrujeme v čísle 116. Score se dočkává DVD přílohy, která stojí 199 Kč, přičemž je stále k dostání i varianta s CD přílohou za původní cenu 180 Kč. V rámci propagace DVD přílohy je ke Score přibalen i film „Sbal prachy a vypadni.“ Stejně jako časopis Level se i Score snaží připravovat původní video obsah, který je nyní možné umístit na velkokapacitní DVD. Jeho příprava spadne zcela do

kompetence Mikoláše Tučka – pořad dostává jméno Volejte šéfredaktorovi a jedná se o vtipně pojaté předcítání čtenářských reakcí, které je v pozdějších dílech doprovázeno i hranými scénkami a ukázkami z počítačových her.

Ve 120. čísle, kdy Score slaví 10 let své existence na českém trhu, přichází radikální změna grafického designu. Namísto Tomáše Adamce a Jakuba Červinky ho připravuje bratr Matěje Prella, tehdejšího redaktora Score, který však, dle rozhovoru s Janem Modrákem, neodvedl příliš dobrou práci. Časopis sice vypadá od pohledu výrazně jinak, ovšem forma je až příliš nadřazená obsahu a design jednotlivých rubrik nelze jednoduše měnit bez toho, aby se celý koncept časopisu nerozpadl. Tuček rovněž zavádí nové rubriky, mezi které se řadí například „Čtenářský return,“ kam mohou čtenáři zasílat své recenze, jež mohou být uveřejněny následně i v samotném časopise. Tuček si od této rubriky slibuje to, že skrze ni docílí větší angažovanosti čtenářů, sejetí se značkou Score a potenciální přijmutí těch nejlepších autorů. V dobře nastoleném trendu Tuček pokračuje až do čísla 131. Po jeho uzávěrce je redakci skrze zástupce vydavatelství oznámeno, že se s nimi nadále nepočítá, což zapříčiňuje odchod Mikoláše Tučka z pozice šéfredaktora časopisu Score. Spolu s ním jsou odejiti Ondřej Drebota, Tomáš Zvelebil a Ondřej Kalandra. Tuček nicméně dostává šanci spolupodílet se na dalších číslech z pozice redaktora, nově pod vedením Jana Modráka.

### **3.7 Éra Jana Modráka**

Jan Modrák nastupuje do vedení časopisu v čísle 132. Jedná se o jeho druhé působení v rámci redakce Score. Mezi čísla 49 a 57 působil v redakci Karla Papíka, přičemž ho po jeho odchodu následoval i do nově vzniklého časopisu Gamestar a následně působil v roli šéfredaktora časopisu Oficiální PlayStation Magazín po odchodu jeho předchozího šéfredaktora, Farida Starmana, v čísle 22. Sám Modrák označuje své působení v časopisu jako velmi klidné, bez nutnosti výrazně zasahovat do koncepce časopisu i designu. Dle jeho názoru se mu povedlo přivést do autorského týmu nové spolupracovníky, které se povedlo velmi rychle zapracovat. Jmenovitě se jedná o Jana Vrobela, Michala Jakla a Adama Plechatého. Zároveň ale vyjadřuje nespokojenost se dvěma důležitými prvky časopisu. První je grafický design, který byl vytvořen ještě v době vlády Mikoláše Tučka. Modrákovi vadilo, že kvůli němu není možné začít tvořit nové rubriky, či předělávat ty stávající. Modrák dokonce vyjadřuje v rozhovoru názor, že ho stávající design rozčiloval svou nepružností. Přesto v čísle 180 zavádí do Score



zpět rubriku konzolí, které se tak do časopisu vrací po 131 číslech. Nejprve jako samostatnou papírovou přílohu, která je ke Score přikládána, ovšem v čísle 185 se stává nedílnou součástí časopisu. Druhou věcí, která ho na práci pro Score limitovala, byla praktická nemožnost cokoliv změnit na webové stránce časopisu. Design, který byl vytvořen v roce 2000, zůstával stále stejný, ačkoliv Modrák tlačil vydavatelství do jeho změny. Jediné, čeho se však dočkal, byl nesouhlas ze strany vydavatele, který se chtěl soustředit výhradně na vydávání papírového časopisu.

Modrákovo šéfredaktorské období by se dalo charakterizovat jako velmi klidné. Nevyznačovalo se žádnými výstřelky, jako v případě vlády Anastasova, Eislera, Papíka, Zvelebila, či Tučka. Modrák ale zároveň přiznává, že celková únava jeho profesí mohla mít za příčinu i to, že do své práce nedával tolik energie, kolik by si zasloužila. Přesto se mu povedlo rozjet na DVD pořad Score LIVE!, který však bylo nutné kvůli omezeným finančním možnostem vydavatelství nutno ukončit. Poslední číslo, které Jan Modrák vedl z pozice šéfredaktora, je symbolicky rovněž to, které uzavírá tuto bakalářskou práci – jedná se o číslo 202. Modrák přiznává, že celkové vyčerpání z práce, kterou vykonával po dobu sedmdesáti měsíců, ho donutilo změnit životní priority a oznámit redakci i čtenářům, že ukončuje své působení v redakci Score. Svou roli ovšem opět sehrály peníze. Vydavatelství Modrákovi dlužilo velmi podstatnou sumu peněz, kvůli kterým si již zkrátka nemohl dovolit setrvávat na šéfredaktorské pozici. Na jeho místo následně usedl Lukáš Bašta, který jako šéfredaktor Score působí dodnes.

#### 4.1 Závěr

Z práce vyplývá, že oba dva časopisy si za dobu své existence prošly několika personálními změnami, které měly velmi významný podíl na jejich vývoji. A nejednalo se vždy pouze o změny na postu šéfredaktora, ale například i v osobě vydavatele, či v autorském týmu. Čtenáři si zvykli na jména, která se objevovala pod články, a k obměnám docházelo jen velmi zřídka, většinou po nějakých vážných problémech v rámci časopisu. U obou dvou periodik je vidět, že rané doby jejich vydávání byly provázeny velmi nenadálými změnami a velkou živelností, což také souviselo s tématem, kterému se časopisy věnovaly a nezkušeností jejich tvůrců. Jméno samotného šéfredaktora, jak v případě časopisu Level, tak časopisu Score, vždy určovalo, zda se časopisu bude dařit, či nikoliv. Jde vždy právě o jeho kroky, které zapříčiní buď úspěch, nebo naopak strmý propad. Je možné zcela jasně vysledovat, že publikum časopisů, věnujícím počítačovým hrám je v České republice velmi početné a více než patnáct let, během kterých zde stále stabilně vychází dvě konkurenční periodika, to dokazuje.

#### 4.2 Summary

This work clearly shows, that both magazines have gone through major personell changes throughout their existence, which played major part in their development. It were not just changes in the editor-in-chief position, but for instance the publisher or writers' team. Readers got used to some familiar names, which were signed under certain articles and these names didn't change very often – usually after some serious problems with the magazine itself. Both magazines have gone through some drastic changes during their early years as there was some serious spontaneity involved. This was of course due to the main topic of both magazines and unproveness of their makers. It was the editor-in-chief position, that set the tone for both Level and Score. It was his responsibility if the magazine was doing well or not. It is safe to say, that the audience for magazines about computer games is very strong in Czech republic and more than fifteen years, during which both magazines have been on the market, proves this statement.

## 5 Použitá literatura

Vaněk, M. - Mücke, P. - Pelikánová, H. 2007. Naslouchat hlasům paměti: Teoretické a praktické aspekty orální historie. Praha: Ústav pro soudobé dějiny AV ČR.

Dovey, J. - Kennedy, H. 2007. From margin to center: Biographies of technicity and the construction of hegemonic games culture

Williams, J. P. - Smith, J.H. (eds.) 2007. The Player's Realm: studies on the culture of video games and gaming.

*LEVEL REVOLUTION*. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=96>

*Level*. Praha: Vogel Burda Communications, 2003, č. 100. ISSN 1211-6777

*LEVEL REVOLUTION*. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=82>

*LEVEL REVOLUTION*. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=73>

*LEVEL REVOLUTION*. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=72>

*LEVEL REVOLUTION*. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=69>

*LEVEL REVOLUTION*. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=46>

*LEVEL REVOLUTION*. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=19>

*LEVEL REVOLUTION*. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=3>

*LEVEL REVOLUTION*. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10].  
Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=103>

*LEVEL REVOLUTION*. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10].  
Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=156>

*LEVEL REVOLUTION*. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10].  
Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=183>

*LEVEL REVOLUTION*. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10].  
Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=190>

*LEVEL REVOLUTION*. Archiv. level.cz [online]. ©2003-2012 [cit. 2012-05-10].  
Dostupné z: <http://www.level.cz/index.php/level-archiv?view=content&id=198>

*Score*. Praha: Art Consulting, 1998, č. 58. ISSN 1210-7522

*Score*. Praha: Art Consulting, 1998, č. 33. ISSN 1210-7522

*BONUSWEB*. Archiv. bonusweb.idnes.cz [online]. ©1999-2012 [cit. 2012-05-10].  
Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/slavomir-pavlicek-bleskove-o-score-kauze-fpa-/Magazin.aspx?c=A000131\\_slavomirpavlicekscore\\_bw](http://bonusweb.idnes.cz/slavomir-pavlicek-bleskove-o-score-kauze-fpa-/Magazin.aspx?c=A000131_slavomirpavlicekscore_bw)

*BONUSWEB*. Archiv. bonusweb.idnes.cz [online]. ©1999-2012 [cit. 2012-05-10].  
Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/andrej-anastasov-o-odchodu-ze-score-duy-/Magazin.aspx?c=A000131\\_andrewscore\\_bw](http://bonusweb.idnes.cz/andrej-anastasov-o-odchodu-ze-score-duy-/Magazin.aspx?c=A000131_andrewscore_bw)

*I.PC REVUE*. Archiv. 1pcrevue.cz [online]. ©2000-2012 [cit. 2012-05-10]. Dostupné  
z: <http://www.1pcrevue.cz/ak0226.htm>

## **6 Seznam příloh**

Příloha č. 1: Rozhovor s Jakubem Červinkou (zvukový záznam)

Příloha č. 2: Rozhovor s Janem Herodesem a Radkem Friedrichem (zvukový záznam)

Příloha č. 3: Rozhovor s Tomášem Mrkvičkou (zvukový záznam)

Příloha č. 4: Rozhovor s Michalem Rybkou a Ondřejem Malým (zvukový záznam)

Příloha č. 5: Rozhovor s Faridem Starmanem (zvukový záznam)

Příloha č. 6: Rozhovor s Petrem Chlumským (zvukový záznam)

Příloha č. 7: Rozhovor s Janem Modrákem (zvukový záznam)

Příloha č. 8: Rozhovor s Janem Tománkem (zvukový záznam)

Příloha č. 9: Rozhovor s Karlem Papíkem (zvukový záznam)

Příloha č. 10: Otevřený dopis Jindřicha Rohlíka (dokument)