

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**

**FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD**

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

**Michaela Raková**

**Historie a kontext produkce počítačových  
her žánru adventure v České republice**

*Diplomová práce*

Praha 2013

Autor práce: **Bc. Michaela Raková**

Vedoucí práce: **Mgr. Jaroslav Švelch**

Rok obhajoby: 2013

## **Bibliografický záznam**

RAKOVÁ, Michaela. *Historie a kontext produkce počítačových her žánru adventure v České republice*. Praha, 2013. 105 s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Mgr. Jaroslav Švelch.

## **Abstrakt**

Diplomová práce se věnuje historickému vývoji produkce počítačových her žánru adventure v České republice. Zaměřuje se na období od roku 1994, kdy byla vydána první česká komerční PC hra – Tajemství Oslího ostrova, do roku 1998. Okrajově se také dotýká dřívějšího období a faktorů, které měly na vývoj her žánru adventure v devadesátých letech vliv. Zkoumané tituly patří mezi hry žánru 2D point-and-click adventure. Práce přináší analýzy her podle teorií herních studií, kontext jejich produkce, informace o jejich tvůrcích a analýzu ohlasu v dobovém tisku, který se na počítačové hry zaměřoval. Práce se snaží odhalit společné znaky prvních komerčních PC her u nás, díky kterým se adventury v devadesátých letech staly oblíbeným žánrem, ale také popsat překážky, se kterými se tvůrci v postsocialistické zemi museli na začátku a v průběhu sledovaného období potýkat. Na téměř dvou desítkách titulů se snaží ukázat, jaké nové prvky se v průběhu vývoje v adventurách objevily a v čem se jednotlivé tituly lišily. Zdrojem informací byla jak dostupná odborná literatura, která se počítačovým hrám věnovala, tak rozhovory s programátory, herními designéry nebo distributory, kteří se produkcí žánru adventure v devadesátých letech zabývali.

## **Abstract**

The thesis deals with the historical development of computer adventure games in the Czech Republic. It focuses on the period that started in 1994 with the production of the first commercial PC game Tajemství Oslího ostrova (The Secret of Donkey Island), and ended in 1998. It also touches an earlier period and factors that influenced the production of the adventure genre in the nineties. Researched titles belong to the genre of 2D point-and-click adventure. The paper brings the analysis of the games according

to the theories of game studies, context of their production, information about their producers and analysis of the feedback in the press that focused on computer games. The thesis tries to identify the common features of the first commercial PC games thanks to which the games became very popular in the nineties and also describes the obstacles that the first producers had to overcome in the post socialistic country. At nearly twenty titles the paper tries to reveal the new elements that showed in the historical development of the adventure games and also to describe the differences among monitored titles. The sources of information for the thesis were both the literature, which dealt with computer games, and the interviews with the developers, game designers and distributors who focused on the production of the adventure genre.

### **Klíčová slova**

počítačové hry, adventure, herní studia, historie her, nová média

### **Keywords**

computer games, adventure, game studies, history of games, new media

**Rozsah práce:** 127 000 znaků s mezerami

## **Prohlášení**

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila 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 7. 5. 2013

Michaela Raková

## **Poděkování**

Na tomto místě bych ráda poděkovala svému vedoucímu Mgr. Jaroslavu Švelchovi za pomoc při zpracování diplomové práce a všem tvůrcům a distributorům her, kteří si udělali čas odpovědět na mé dotazy.

**Institut komunikačních studií a žurnalistiky UK FSV**  
**Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce**

**TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:**

**Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:**

**Raková Michaela**

**Razítko podatelny:**

**Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:**

**2010**

**E-mail diplomantky/diplomanta:**

**michaela.rakova@gmail.com**

**Studijní obor/typ studia:**

**Mediální studia/prezenční forma**

**Předpokládaný název práce v češtině:**

**Historie a kontext produkce počítačových her žánru adventure v České republice**

**Předpokládaný název práce v angličtině:**

**History of the Production and Context of Adventure Computer Games in the Czech republic**

**Předpokládaný termín dokončení (semestr, školní rok – vzor: ZS 2012)**

(diplomovou práci je možné odevzdat nejdříve po dvou semestrech od schválení tezí, tedy teze schválené v LS 2010/2011 umožňují obhajovat práci nejdříve v LS 2011/2012):

**LS 2012/2013**

**Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování (max. 1800 znaků):**

Svět českých počítačových her má bohatou historii. V současnosti patří některé české firmy, které hry programují, mezi světovou špičku. Mnoho her vytvořených českými vývojáři, jako například Mafia nebo Hidden&Dangerous, obletěly svět a mohou se rovnat zahraničním titulům. V historii československého herního programátorství sehrály významnou roli počítačové hry žánru adventure (dobrodružné hry), které byly ve své době mimořádně oblíbené. Vznikaly už v osmdesátých a devadesátých letech, kdy čelily mnohem rozvinutější zahraniční produkci. Hry žánru adventure zažily největší rozvoj v devadesátých letech, v roce 1994 vyšla první česká adventura pro PC Tajemství oslího ostrova. Hry žánru adventure získaly velkou popularitu zejména díky tomu, že byly kompletně celé v českém jazyce a tematicky blízké českým konzumentům. Jejich podrobný vývoj od samotných počátků doposud není zpracován.

**Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy (max. 1800 znaků):**

Cílem této diplomové práce je podrobně prozkoumat svět prvních her žánru adventure v Československu. Oslovit jejich tvůrce a firmy, které tyto hry vyvíjely, a s jejich pomocí zkompletovat počáteční fázi historie tohoto média na našem území. Doplnkovým tématem budou časopisy o počítačových hrách, které v té době u nás vycházely, spolupracovaly s programátory a české produkci her se věnovaly.

**Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):**

1. Teoretická část
  - 1.1 Počítačové hry jako médium
  - 1.2 První počítače v Československu
  - 1.3 Počítačové magazíny v Československu
2. Výzkumná část
  - 2.1 První českoslovenští herní programátoři
  - 2.2 Hry žánru adventure v Československu
  - 2.3 Zahraniční produkce v Československu

**Vymezení podkladového materiálu (např. tituly a období, za které budou analyzovány):**

Časopis Počítačové hry (1989)

Časopis Score (od r. 1994)

Časopis Excalibur (od r. 1990)

Časopis Bit (od r. 1991)

Osobní rozhovory s tvůrci her (Petr Vochozka, Jarek Kolář ad.)

**Metody (techniky) zpracování materiálu:**

Rozhovory s tvůrci počítačových her, zpracování literatury a dobových periodik

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

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

První díl historie počítačových her přibližuje žánry i konkrétní hry, které byly populární v Československu v osmdesátých letech. Zaměřuje se především na zahraniční produkci.

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

Druhý díl dějin počítačových her stručně popisuje začátky české produkce. Jmenuje několik československých firem a programátorů, kteří se v osmdesátých letech věnovali vývoji her různých žánrů.

BLAŽEK, Bohuslav. *Bludiště počítačových her*. Praha : Mladá fronta, 1990.

Kniha se snaží tehdejší čtenářům přiblížit svět počítačů a počítačových her. Popisuje jednotlivé žánry, uvádí, které počítače byly v té době dostupné apod.

ŠVELCH, Jaroslav. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. In *Pražské sociálně vědní studie*. Praha : Univerzita Karlova, 2007.

Tato stať nabízí krátký úvod do herních studií z pohledu mediálních studií. Snaží se rovněž prozkoumat různé způsoby, kterými mohou mediální studia přispět k výzkumu v oblasti počítačových her a videoher.

DOVEY, J; KENNEDY, H. *Game Cultures: Computer Games as New Media*.

Kniha představuje koncepty a diskuse týkající se herních studií. Analyzuje počítačové hry jako v současné době jeden z nejoblíbenějších typů nových médií. Nabízí detailní analýzu politické ekonomie herního průmyslu a zkoumá vztahy producentů a konzumentů.

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

za posledních pět let žádné

Nejbližší: Gryc Ondřej, *Sociologie počítačových her*, 2003

Poláček Jaroslav, *Charakteristika vývoje počítačových titulů v České republice se zaměřením na PC World*, 2000

**Datum / Podpis studenta/ky**

.....

**TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:**

**Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:**

**Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:**

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



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

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

.....  
Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO V HARMONOGRAMU PŘÍSLUŠNÉHO AKADEMICKÉHO ROKU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNY UK FSV. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI VYZVEDNOUT V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A NECHAT VEVÁZAT DO OBOU KOPÍÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE.

**TEZE DOPORUČENÉ PEDAGOGEM/PEDAGOŽKOU BUDE VEDENÍ IKSŽ POUZE BRÁT NA VĚDOMÍ, TEZE PODÁVANÉ STUDENTEM/KOU SAMOSTATNĚ BUDE PROJEDNÁVAT.**



## Obsah

<b>ÚVOD</b> .....	<b>3</b>
<b>1. METODOLOGIE</b> .....	<b>4</b>
1.1 OBLAST VÝZKUMU .....	7
<b>2. POČÍTAČOVÉ HRY JAKO PŘEDMĚT ZKOUMÁNÍ MEDIÁLNÍCH STUDIÍ</b> .....	<b>8</b>
2.1 HRY ŽÁNROU ADVENTURE.....	9
2.1.1 <i>Definice žánru adventure</i> .....	9
2.1.2 <i>Adventury v herních studiích</i> .....	11
2.1.3 <i>Typologie adventur</i> .....	14
<b>3. PRVNÍ POČÍTAČE V ČESKOSLOVENSKU</b> .....	<b>15</b>
<b>4. POČÍTAČOVÉ MAGAZÍNY V ČESKOSLOVENSKU</b> .....	<b>17</b>
<b>5. VÝZKUMNÁ ČÁST – HRY ŽÁNROU ADVENTURE V ČESKÉ REPUBLICE</b>	<b>19</b>
5.1 DISTRIBUCE HER .....	22
5.2 CHARAKTERISTICKÉ ZNAKY PRVNÍCH ČESKÝCH HER .....	25
5.2.1 <i>Intertextualita</i> .....	25
5.3 PŘEDCHŮDCI KOMERČNÍCH ADVENTUR PRO PC .....	28
5.4 TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA (1994) .....	30
5.4.1 <i>Receptce v dobovém tisku</i> .....	34
5.5 7 DNÍ A 7 NOCÍ (1994) .....	36
5.5.1 <i>Receptce v dobovém tisku</i> .....	36
5.6 MAVLIN – VESMÍRNÝ ÚNIK (1994) .....	38
5.6.1 <i>Receptce v dobovém tisku</i> .....	39
5.7 RAMONOVO KOUZLO (1995) .....	40
5.7.1 <i>Receptce v dobovém tisku</i> .....	40
5.8 MISE QUADAM (1995) .....	41
5.8.1 <i>Receptce v dobovém tisku</i> .....	42
5.9 DRAČÍ HISTORIE (1995).....	44
5.9.1 <i>Receptce v dobovém tisku</i> .....	46
5.10 SWIGRIDOVA KLETBA (1996) .....	48
5.10.1 <i>Receptce v dobovém tisku</i> .....	50
5.11 GOOKA (1997) .....	51
5.11.1 <i>Receptce v dobovém tisku</i> .....	52
5.12 ASMODEUS (1997) .....	53
5.12.1 <i>Receptce v dobovém tisku</i> .....	54
5.13 LÉTO S OSKAREM (1998) .....	55
5.13.1 <i>Receptce v dobovém tisku</i> .....	55
5.14 HORKÉ LÉTO (1998).....	56
5.14.1 <i>Receptce v dobovém tisku</i> .....	57
5.15 HOVNIVÁLOVÉ ANEB ZÁHADA KOMIXU (1998).....	58
5.15.1 <i>Receptce v dobovém tisku</i> .....	58
5.16 POLDA (1998) .....	59
5.16.1 <i>Receptce v dobovém tisku</i> .....	61

5.17 POSEL BOHŮ (1998) .....	63
5.18 HORKÉ LÉTO 2 (1999) .....	64
5.18.1 <i>Recepce v dobovém tisku</i> .....	65
5.19 DREAMLAND: FINAL SOLUTION (1999).....	66
<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>68</b>
<b>SUMMARY .....</b>	<b>71</b>
<b>POUŽITÁ LITERATURA.....</b>	<b>73</b>
HRY .....	78
<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>80</b>
<b>PŘÍLOHY .....</b>	<b>81</b>

## Úvod

Český herní průmysl se v posledních letech může řadit mezi světovou špičku. Hry jako *Mafia*, *Mafia 2* nebo *Hidden & Dangerous* jsou uznávané a oblíbené i v zahraničí a čeští herní vývojáři se podílejí na vzniku mnoha úspěšných domácích a zahraničních titulů. Nejúspěšnější firmy jako 2K Czech nebo Bohemia Interactive Studio produkují velmi oblíbené tituly, které svými tržbami překonávají starší typy médií, např. filmy.<sup>1</sup>

Historie české produkce počítačových her se vyvíjí od konce osmdesátých let, kdy začaly vznikat první jednoduché textové hry. Skutečným přelomem byl až počátek let devadesátých, kdy u nás vznikla první komerční hra pro PC – *Tajemství Oslího ostrova*, která se řadí k žánru adventure, tedy k dobrodružným hrám. Tyto hry si velmi rychle získaly oblibu svou srozumitelností pro české hráče z hlediska jazyka i používaného humoru. V devadesátých letech vzniklo mnoho úspěšných a uznávaných titulů tohoto žánru.

Záměrem této diplomové práce je zmapovat vývoj her žánru adventure v devadesátých letech a zanalyzovat jejich přijímání dobovými médii specializovanými na herní průmysl. Podrobnější historický vývoj tohoto žánru v České republice nebyl doposud zpracován. Informace pro potřeby této práce jsem čerpala především z dobového tisku – časopisů s herní tematikou – a z osobních a korespondenčních rozhovorů s tvůrci a distributory her tohoto žánru. Literatura, která by se přehledně věnovala vzniku české herní produkce a speciálně žánru adventure, téměř neexistuje. Několik titulů vyšlo na konci 80. let a na začátku let devadesátých, pro potřeby této práce jsou však použity pouze okrajově. Historií českých počítačových her žánru adventure se nahodile zabývá i několik elektronických článků na internetu, převážně na webových stránkách s herní tematikou, a také ojediněle přednášky a konference.

V první, teoretické části práce se věnuji ukotvení počítačových her v mediálních studiích, definici a kontextu žánru adventure v herních studiích a popisu prvních herních zařízení a herních magazínů v Československu a České republice. Ve druhé, výzkumné

---

<sup>1</sup> České hry jsou stále úspěšné, vedou tituly pro telefony. *Profit* [online]. 2011 [cit. 2012-01-10]. Dostupné z: <http://profit.tyden.cz/clanek/ceske-hry-jsou-stale-uspesne-vedou-tituly-pro-telefony/>

části představují první osobnosti herní scény žánru adventure v České republice, vlastní historický vývoj tohoto žánru a recepci jednotlivých titulů v dobovém tisku. Součástí práce jsou také analýzy sledovaných titulů podle teorií herních studií.

## 1. Metodologie

Hlavní metodou získání dat pro tento výzkum je studium soudobé publicistiky (časopisů s herní tematikou) a její srovnání. Pro výzkum jsem vybrala tři nejvýznamnější herní magazíny analyzovaného období – Excalibur, Score a Level. Úskalím těchto zdrojů je jejich nepravidelná periodicitu, chybějící výtisky v knihovnách a neexistence archivů v samotných redakcích. Většina ze zkoumaných počítačových magazínů vycházela s měsíční periodicitou, v některých letech však byly mezi jednotlivými vydáními i několikaměsíční pauzy. Častokrát se také recenze na jednotlivé tituly neobjevily ve všech zkoumaných časopisech, ačkoliv na ně například minulá čísla upoutávala. Proto nejsou v kapitolách o recepci v dobovém tisku zastoupena vždy všechna zkoumaná média.

Dalšími zdroji jsou osobní a korespondenční rozhovory s jednotlivými tvůrci či distributory zkoumaných titulů a vlastní herní zážitky. Ten vnímám jako důležitou součást práce pro vznik kvalitativních herních analýz.

Analýzy provedu ve dvou rovinách, z hlediska naratologického a ludologického. Rozdělení vychází z práce Gonzala Frasky, který prosazoval zkoumání her z hlediska ludologie<sup>2</sup>, již definuje jako „*disciplínu, která studuje hru a herní aktivity*“.<sup>3</sup> Oproti tomu naratologové „*hry studovali jako prostředek vyprávění příběhu*“.<sup>4</sup> Zde odkazují na tzv. „válku ludologů a naratologů“ z konce devadesátých let. Spory akademiků shrnuje například Jaroslav Švelch v článku *Co nám říká hra* v časopisu *Iluminace*:

---

<sup>2</sup> z lat. ludus = hra

<sup>3</sup> FRASCA, Gonzalo. *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative*. 1999. Dostupné na <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

<sup>4</sup> ŠVELCH, Jaroslav. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Praha: Fakulta sociálních věd UK, 2007, str. 7

„Na sklonku devadesátých let zvolila řada pionýrů akademického studia počítačových her komparativní přístup; Janet Murrayová se například zabývala narativitou ve hrách a srovnávala je s dramatem<sup>5</sup>. Na tato snažení reagovala skupina akademiků, soustředěných především ve Skandinávii, jež naopak zdůrazňovala ty rysy, jimiž se hry od ostatních médií odlišují, tedy pravidla a herní mechaniky. Autoři jako Gonzalo Frasca, Espen Aarseth, Jesper Juul a Markku Eskelinen poukazovali na kontinuitu mezi nedigitálními a digitálními hrami a volali po samostatné disciplíně věnující se studiu her, takzvané ludologii.“<sup>6</sup>

V analýzách se dotknu také výzkumu pravidel a fikčního světa. Jesper Juul popisuje herní svět jako malý výsek reálného světa, ve kterém se odehrává daná hra a její příběh. „Hráč zkoumá hru ve dvou rovinách: fikční svět mu napomáhá pochopit pravidla hry a pravidla mu mohou pomoci se orientovat ve fikčním světě.“<sup>7</sup> Hráč má navíc omezené možnosti (dané pravidly), jak se může ve fikčním světě pohybovat.

Metodologickou pomůckou pro analyzování her je práce *Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games*<sup>8</sup>, která vyšla v periodiku *Game Studies*. Autoři vytvořili šablonu, podle níž je možné analyzovat různé typy her. Pro účely této práce bylo nutné jejich metodu přizpůsobit specifickým žánru adventure. V zásadě jde o to, zkoumat hru ve čtyřech hlavních rovinách; nikoliv však odděleně, ale jako jeden celek:

„Nabízíme čtyři oblasti analýzy, které by měl výzkumník prostudovat, aby mohl přinést hodnotnou analýzu hry: inventář objektů, studium rozhraní, mapování interakcí a záznam herního zážitku. Každá z těchto oblastí nese vlastní informace o hře a může být zkoumána zvlášť, ale hlubší vhled do hry a konzistentní analýza mohou být dosaženy, pokud jsou informace z každé oblasti zkombinovány.“<sup>9</sup>

<sup>5</sup> MURRAY, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press, 1997. ISBN 0684827239.

<sup>6</sup> ŠVELCH, Jaroslav. Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu. *Illuminate*. 2012, č. 2, str. 36

<sup>7</sup> JUUL, Jesper. *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005, str. 163

<sup>8</sup> CONSALVO, Mia a Nathan DUTTON. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*. 2006, č. 1. ISSN 1604-7982. Dostupné z: [http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo\\_dutton](http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton)

Inventář objektů je v adventurách jednou z hlavních součástí hry. Jeho pomocí může hráč sbírat předměty, které jsou klíčové pro další posun ve hře. V analýzách se budu věnovat použití, novým prvkům a novým zpracováním herních inventářů ve zkoumaném období.

Herní rozhraní zahrnuje všechny prvky na obrazovce, které hráči poskytují informace o průběhu a stavu hry. Někdy k němu patří také položky herního menu, kde je možné hru ukládat, nahrávat apod. Tento prvek se u her žánru adventure postupně měnil. Pomocí analýz jednotlivých titulů ukážu, jak se herní rozhraní v adventurách v 90. letech vyvíjelo.

Autoři metodiky považují mapování interakcí za nejproblematictější část analýzy vzhledem k velkému množství možných interakcí a prvků v samotném hraní.<sup>10</sup> Nabízí soubor několika otázek:

*„Jsou interakce limitovány (existuje jen jedna, nebo dvě nabízené odpovědi na otázku)?  
Mění se interakce v průběhu hry? Jaká je šíře interakcí? Jsou přítomné i nehratelné postavy? Je možnost s nimi komunikovat? Jak? Jak moc variabilní jsou tyto interakce?“<sup>11</sup>*

Pomocí těchto otázek má mít podle autorů výzkumník jasněji v tom, jakou svobodu dali herní designéři hráči k formování hry. Mapováním interakcí se v této práci pokusím odhalit společné i rozdílné znaky jednotlivých her a nastínit specifika celého žánru adventure ve zkoumaném období.

Poslední součástí analýzy je podle Consalvové a Duttona herní zážitek, do kterého zahrnují herní svět, systém ukládání postupu ve hře, intertextualitu, porušování pravidel a jeho důsledky, vzhled a možnost úprav hlavní postavy, odkazy k jiným textům či zařazení do určitého žánru.

---

<sup>9</sup> CONSALVO, Mia a Nathan DUTTON. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*. 2006, č. 1. ISSN 1604-7982. Dostupné z: [http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo\\_dutton](http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton)

<sup>10</sup> ibid.

<sup>11</sup> ibid.



V této práci budu vycházet ze zmíněné šablony, kterou vnímám jako vodítko k analýze převážně ludologických principů hry. Ve svých analýzách připojím další prvky, hledisko naratologické a širší kontext hry – zejména její vnímání v recenzích herních časopisů, poznatky samotných tvůrců či distributorů a podmínky jejího vzniku.

## 1.1 Oblast výzkumu

Tato práce se ve výzkumné části věnuje výhradně hrám žánru adventure, a to především point-and-click 2D adventure<sup>12</sup>, které vznikly v České republice. Na několika místech se zmiňuji i o slovenské produkci, pokud je to relevantní (například u hry *Ve stínu havrana*, kterou vyvinuli i distribuovali Slováci, ale je kompletně v českém jazyce, či u hry *Ramonovo kouzlo*, která je situována do Nového Města nad Metují).

Hlavní výzkumné období jsem zvolila mezi lety 1994 a 1998. Okrajově se také dotýkám širšího časového rámce, pokud je to v kontextu důležité. V roce 1994 vyšla první česká komerční adventura pro PC *Tajemství Oslího ostrova*, která spustila vlnu produkce her zkoumaného typu. Období, kdy vycházely takové adventury, nazývá Martin Bach, viceprezident Asociace herního průmyslu, jako „*dobu adventurní*“.<sup>13</sup> Úspěch tohoto žánru si Bach vysvětluje navázáním na tradici textových her z osmdesátých let (jejichž oblíbenost tkvěla ve srozumitelnosti jazyka a témat pro české publikum).

---

<sup>12</sup> více o dělení adventur v podkapitole 2.1.3 Typologie adventur

<sup>13</sup> BACH, Martin. Historie českých a slovenských her a týmů. In: JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry 2*. D. A. M. O., 2012, str. 233

## 2. Počítačové hry jako předmět zkoumání mediálních studií

Počítačové hry jsou součástí disciplín zkoumajících nová média. V akademickém prostředí mají své místo podobně jako jiné typy textů – masová média, filmy, hudba, literatura apod. Na nejširší úrovni můžeme všechny počítačové hry označit jako „kybertexty“ podle definice literárního vědce Espena Aarsetha. Jde o texty, které můžeme nejen interpretovat (jako například literaturu nebo film), ale zároveň je také konfigurovat. Aarseth tento druh textu označuje také jako ergodickou literaturu.<sup>14</sup>

Podle Jarka Koláře, jednoho z prvních tvůrců komerčních adventur pro PC a zároveň akademika, který se hrami zabývá, si počítačové hry zaslouží pozornost akademiků i veřejnosti stejně jako ostatní média. Přirovnává videohry k interaktivním filmům nebo avantgardním interaktivním uměleckým dílům. Klíčovou charakteristikou počítačových her je podle něj schopnost vyprávět příběhy, kterou mají hry mnohem větší než například filmy.

*„Videohry již nestojí na kulturním okraji, jako tomu bylo ještě na konci 20. století, a rozhodně nemíří do propadliště dějin. Hry jsou dnes velmi ceněným popkulturním artefaktem masového publika, které si užívá jejich zábavu.“<sup>15</sup>*

O tom, zda jsou počítačové hry plnohodnotnou součástí mediálních studií, vznikly desítky prací akademiků po celém světě. Podle Jaroslava Švelcha z Fakulty sociálních věd Univerzity Karlovy nejsilnější argument pro „uznání her coby média poskytuje kulturní praxe. Vznikl kolem nich svébytný průmysl, publika, specializované časopisy a obchody.“<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> AARSETH, Espen J. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press, c1997, 203 p. ISBN 08-018-5579-9.

<sup>15</sup> KOLÁŘ, Jarek. Videohry a vyprávění, str. 122. In: JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry 2*. D. A. M. O., 2012, s. 121–142.

<sup>16</sup> ŠVELCH, Jaroslav. Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu. *Illuminace*. 2012, č. 2, s. 34

## 2.1 Hry žánru adventure

„Adventure“ se jmenovala první textová hra a toto označení se vžilo pro všechny hry podobného typu.<sup>17</sup> Předchůdci her žánru adventure se nazývali textové hry (v českém herním prostředí „textovky“) a s adventurami mají mnoho společných rysů. Fungují na podobném principu – rozvíjení příběhu – s tím rozdílem, že textové hry používají grafiku jen ve velmi omezené míře a většina příkazů se vypisuje ručně, zatímco v point-and-click adventurách jsou textové příkazy nahrazeny klikáním na ikony nebo objekty ve hře.

Názvosloví žánrů počítačových her pochází z konce 80. a začátku 90. let a vychází z komerčního základu. Bylo přejato z angličtiny vzhledem k tomu, že většina her v té době byla produkována právě v angloamerickém prostředí, především v USA, v Británii a Austrálii. Některá slova se překládají, jiná ne, jako například právě slovo „adventure“ ve spojení „hry žánru adventure“, což bývá počesťováno a zkracováno jako „adventury“. Žánrové názvy vycházejí z prostředí, ve kterém se hra odehrává (vesmírné, podzemní, podmořské hry atp.), z hlavní činnosti postav (skákačky, bojové hry apod.) nebo z hlavní schopnosti hráče, kterou musí prokázat (obratnostní, logické, strategické hry), nejčastěji však naznačují hráčův prožitek (adventure, akční apod.).<sup>18</sup>

### 2.1.1 Definice žánru adventure

Počítačové hry žánru adventure, označované zkráceně jako „adventury“, mají množství různých definic. Jednu z nich nabízí studie Herní průmysl v České republice od občanské společnosti České hry:

*„Herní forma adventure, česky aventura, je založena na kvalitním námětu a zajímavém ději, v němž má hlavní postava formou rozhovorů a událostí dospět k odhalení či nalezení určitých objektů nebo skutečností.“<sup>19</sup>*

<sup>17</sup> FUKA, F. *Počítačové hry II*. Beroun: Zenitcentrum, 1988.

<sup>18</sup> BLAŽEK, Bohuslav. *Bludiště počítačových her*. Praha: Mladá fronta, 1990.

<sup>19</sup> ČESKÉ HRY, o. s., a MEDIA desk Česká republika. *Herní průmysl v České republice* [online]. 2010 [cit. 2013-03-27]. Dostupné z: <http://www.mediadeskcz.eu/uploaded/20101008014704-hry.pdf>

Definice žánru adventure je podle Clary Fernández-Varaové, odbornice na adventury z Massachusettského technologického institutu (MIT), postavena na specifických rysech, které adventury odlišují od jiných žánrů:

*„Adventury mají příběh, hraní je od něj neoddělitelné. Hra je založena na řešení hádanek, které otevírá další části hry. Jiná definice říká, že v adventurách je vždy postava, která zastupuje hráče v herním světě. Hráč postavu naviguje v prostoru tak, že zpravidla použije sloveso a objekt interakce (např. otevři dveře apod.).“<sup>20</sup>*

Podle Fernández-Varaové se adventury od ostatních žánrů odlišují také svým klíčovým prvkem, za nějž považuje řešení hádanek, které jsou součástí fikčního světa.

*„Integrace hádanek do fikčního světa je to, co odlišuje adventury od ostatních her využívajících hádanky, jako Bejeweled nebo počítačová verze Sudoku.“<sup>21</sup>*

Hráč podle autorky pomocí řešení hádanek rozvíjí příběh. Aby mohl hádanky řešit, musí se ve fikčním světě orientovat. Základním prvkem orientace a nalezení řešení je podle Clary Fernández-Varaové experiment a zkoumání, jak fikční svět funguje. Adventury obsahují několik nezbytných znaků: příběh, řešení hádanek, postavu hráče, manipulaci s předměty, zkoumání prostoru a akci.<sup>22</sup>

Ne u všech her je však patrné, do kterého žánru spadají, uvedené definice může splňovat více typů her. Pro účely této práce se budu orientovat především podle označení typu her přímo od jejich výrobců nebo z recenzí herních novinářů.

---

<sup>20</sup> FERNÁNDEZ-VARA, Clara. The Secret of Monkey Island. *ETC Press* [online]. 3/10/2009 [cit. 2012-01-05]. Dostupné z: <http://www.etc.cmu.edu/etcpres/node/288>

<sup>21</sup> FERNÁNDEZ-VARA, Clara. The Tribulations of Adventure Games: Integration Story Into Simulation Through Performance. Atlanta, 2009. Dostupné z: [http://smartech.gatech.edu/bitstream/handle/1853/31756/fernandezvara\\_clara\\_200912\\_phd.pdf?sequence=1](http://smartech.gatech.edu/bitstream/handle/1853/31756/fernandezvara_clara_200912_phd.pdf?sequence=1). Disertační práce. Georgia Institute of Technology, str. 7

<sup>22</sup> *ibid.*, str. 13–14

### 2.1.2 Adventury v herních studích

Adventury do definice kybertextu nebo ergodické literatury, tak jak je popsal Espen Aarseth<sup>23</sup>, zapadají tím, že jejich příběh a plynutí ovlivňuje hráč. Existuje sice předem připravený scénář herního designéra, podle kterého se hra odvíjí, ale hráč má přesto možnost děj do jisté míry ovlivnit například pořadím dílčích kroků pro posun v příběhu nebo pořadím vedení rozhovorů či výběrem replik v dialogu. Dá se tedy říci, že pokud hru hrají dva rozdílní hráči, její průběh bude odlišný, i když dojdou ke stejnému výsledku.<sup>24</sup>

*„(...) i když mají (adventury) jediné vyústění, jednotlivé hráčovy akce a kroky se nemusí vždy odehrát v přesně daném pořadí, ne vždy je také hráč limitován vyřešením hádanky v pokročení v příběhu.“<sup>25</sup>*

Podle Jespera Juula jsou hry strukturovány dvěma základními způsoby, které nazývá „emergence“ a „progression“. Prvním pojmem označuje hry, jež obsahují *„menší množství pravidel kombinujících množství herních variací, ke kterým musí hráč vymyslet strategie, aby je zvládl. Tento přístup můžeme najít u karetních her, ve sportech a u většiny akčních a u všech strategických her.“<sup>26</sup>* Struktura „progression“ neboli postupu se podle autora uplatňuje u novějších her a především u žánru adventure, tedy u her, které mají charakter vyprávění. *„V hrách typu ‚progression‘ musí hráč učinit předdefinovanou sadu akcí, aby hru dokončil.“<sup>27</sup>*

Adventury tedy patří mezi hry založené na postupu, tak jak je definoval Jesper Juul, a mají charakter vyprávění. Příběh v nich hraje hlavní roli a je od herní mechaniky neoddelitelný. Hry tohoto typu silně využívají naratologické postupy pro posun ke zdárnému dokončení. Klíčovost příběhu v adventurách vysvětluje Jarek Kolář absencí propracovanějších herních mechanik:

<sup>23</sup> AARSETH, Espen J. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press, c1997, 203 p. ISBN 08-018-5579-9.

<sup>24</sup> nepatří vždy – některé hry mají alternativní dějové větve a vyústění; her ve zkoumaném období se to však netýká

<sup>25</sup> FERNÁNDEZ-VARA, Clara. *The Tribulations of Adventure Games: Integration Story Into Simulation Through Performance*. Atlanta, 2009. Dostupné z:

[http://smartech.gatech.edu/bitstream/handle/1853/31756/fernandezvara\\_clara\\_200912\\_phd.pdf?sequence=1](http://smartech.gatech.edu/bitstream/handle/1853/31756/fernandezvara_clara_200912_phd.pdf?sequence=1). Disertační práce. Georgia Institute of Technology, str. 4

<sup>26</sup> JUUL, Jesper. *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005, str. 5

<sup>27</sup> *ibid.*

*„Tyto hry zpravidla nemají žádnou herní mechaniku kromě hledání hotspotů na obrazovce a klikání na ně.“<sup>28</sup>*

Narativita v kontextu počítačových her je stále velmi živé téma, kterému se akademici v rámci mediálních studií věnují neustále. Například Clara Fernández-Varaová vnímá příběhovost jako prvek na první pohled v rozporu s počítačovými hrami:

*„Povaha her a příběhů se zdá být neslučitelná: hry jsou interaktivním systémem pravidel s nějakým cílem, příběhy jsou série událostí, na které publikum nemá žádný vliv.“<sup>29</sup>*

Podle Fernández-Varaové však můžou počítačové hry a obzvlášť adventury sloučit oba prvky. V adventurách jde podle ní především o nalezení řešení jednotlivých úkolů a hádanek:

*„Hratelnost adventur nespočívá ve hráčových možnostech výběru, ale v řešení hádanek, které zahrnují nalezení specifického řešení problému. Zpravidla je zde jedna cesta k nalezení tohoto řešení, což hráči dává jen malý prostor pro výběr nebo kreativní řešení.“<sup>30</sup>*

Z mého pohledu hraje příběh v hrách žánru adventure klíčovou roli, což vyplývá například ze zkoumaných recenzí u jednotlivých českých adventur. Příběh bývá v recenzích posuzován jako první a významně ovlivňuje bodové hodnocení od autorů. Například u hry *Dračí historie* zastínil slabý příběh, který autor nazval „naivní pohádkou“<sup>31</sup>, profesionální zpracování.

<sup>28</sup> KOLÁŘ, Jarek. Videohry a vyprávění, str. 131. In: JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry 2*. D. A. M. O., 2012, s. 121–142.

<sup>29</sup> FERNÁNDEZ-VARA, Clara. *The Tribulations of Adventure Games: Integration Story Into Simulation Through Performance*. Atlanta, 2009. Dostupné z: [http://smartech.gatech.edu/bitstream/handle/1853/31756/fernandezvara\\_clara\\_200912\\_phd.pdf?sequence=1](http://smartech.gatech.edu/bitstream/handle/1853/31756/fernandezvara_clara_200912_phd.pdf?sequence=1). Disertační práce. Georgia Institute of Technology, str. 35

<sup>30</sup> *ibid.*, str. 38

<sup>31</sup> ANASTASOV, Andrej a Ivana FORMÁNKOVÁ. Dračí historie. *Score*. 1995, č. 23, str. 35

*„(...) je to graficky, hudebně i programově velice impresivně provedená adventura, jakou byste mezi českou produkcí nikde nenašli.“<sup>32</sup>*

I přesto hra obdržela od hodnotitele pouze 6 bodů z 10.

Podle Jarka Koláře, jednoho z prvních českých herních vývojářů a mediálního teoretika, je schopnost her vyprávět příběh klíčová. Hry mají podle něj větší potenciál zaujmout příběhem než kterékoliv jiné médium. Podmínkou, aby veřejnost a akademici hrám věnovali pozornost, je, aby byl příběh kvalitní.<sup>33</sup>

*„Pojem dobrý příběh lze vnímat jako významový obsah s hlubokým mentálním přesahem, vyjádřený za použití metafor, symboliky, příměrů a jiných aspektů. Pod pojmem nekvalitní příběh si naopak představuji narativní obsah, který je natolik banální a jednoduchý, že k interpretaci svého významu nepotřebuje využívat žádné postupy.“<sup>34</sup>*

Příběh je u adventur, které v této práci zkoumám, zpravidla nastíněn už na začátku, před samotným hraním, pomocí tzv. intra. V intru se odehraje část vyprávění, jež hernímu příběhu předcházela, a nastíní se zde také cíle, které má hráč splnit (například u hry *Dračí historie* to je nalezení otce a napravení předchozích škod), aby hru zdárně dokončil. V několika zkoumaných hrách se příběh posouvá kupředu i pomocí animovaných nebo hraných sekvencí, které v určitých okamžicích přerušují hru a odvyprávějí určitou část příběhu.

Ve zkoumaném typu her se využívá také konceptu budování „kognitivní mapy“, která nám slouží k orientaci a zapamatování si situací a jejich východisek podobně jako při orientaci v cizím městě.<sup>35</sup> Některé z her ve zkoumaném období používají pro orientaci i skutečnou mapu, jež hráči umožňuje jednak rychlý přesun mezi jednotlivými herními lokacemi a jednak snazší orientaci a přehled ve fikčním světě.

Jesper Juul vnímá adventury jako druh simulace. Podle něj všechny hry, ve kterých figuruje fikční svět, jsou simulací tím, že implementují fikční světy do herních

---

<sup>32</sup> ibid.

<sup>33</sup> KOLÁŘ, Jarek. Videohry a vyprávění, str. 122. In: JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry* 2. D. A. M. O., 2012, s. 121–142.

<sup>34</sup> ibid.

pravidel.<sup>36</sup> Hru *Polda* můžeme podle mého názoru brát jako simulaci policejního vyšetřování (v tomto případě silně ironizující), mnoho dalších adventur simuluje detektivní práci, například hra *Posel bohů*.

Nicméně simulace jako taková je podle mého názoru v adventurách upozaděna – hry a jejich scénáře jsou navrženy programátory a hráč má jen omezenou možnost příběh ovlivňovat. Také jeho pohyb ve fikčním světě je omezen, předměty, se kterými může vstupovat do interakcí, určuje programátor. Tento model vnímám u všech zkoumaných her v této práci. Některé jiné (především zahraniční) adventury mají několik dějových linií, jejichž výběrem hráč může ovlivnit výsledek, konec příběhu. Stále však jde o scénáře, které vývojáři dané hry předem připravili.

### 2.1.3 Typologie adventur

Typologie her žánru adventure vychází z vývoje informačních technologií, které jejich zlepšování a technické zdokonalování umožnily. Clara Fernández-Varaová rozlišuje čtyři typy adventur: textové adventury (interaktivní fikce), grafické textové adventury, grafické adventury (point-and-click) a adventury s rozhraním podporujícím gesta.<sup>37</sup>

U textových her je „fikční svět popsán verbálně a hráč musí všechny příkazy vpisovat“<sup>38</sup>. Do této kategorie spadají hry z konce osmdesátých let, u nás označované jako textovky, které vývoji adventur, jež zkoumám v této práci, bezprostředně předcházely. Alternativní název „interaktivní fikce“ odkazuje k většímu důrazu na literární kvality těchto her než na jejich kvality ludologické.<sup>39</sup>

---

<sup>35</sup> BLAŽEK, Bohuslav. *Bludiště počítačových her*. Praha: Mladá fronta, 1990.

<sup>36</sup> JUUL, Jesper. *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005, str. 170

<sup>37</sup> FERNÁNDEZ-VARA, Clara. *The Tribulations of Adventure Games: Integration Story Into Simulation Through Performance*. Atlanta, 2009. Dostupné z: [http://smartech.gatech.edu/bitstream/handle/1853/31756/fernandezvara\\_clara\\_200912\\_phd.pdf?sequence=1](http://smartech.gatech.edu/bitstream/handle/1853/31756/fernandezvara_clara_200912_phd.pdf?sequence=1). Disertační práce. Georgia Institute of Technology.

<sup>38</sup> *ibid.*, str. 22

<sup>39</sup> *ibid.*, str. 23



Grafické adventury jsou podle Fernández-Varaové přechodným typem, kdy už je přítomen statický obrázek, ale stále je nutné příkazy do hry vpisovat.

Grafické point-and-click adventury obsahují, jak je z názvu patrné, grafiku, na kterou je možné ukázat a kliknout myší. Na rozdíl od předchozích typů jsou jejich obrázky interaktivní.<sup>40</sup>

Do této kategorie spadají všechny adventury zkoumané v této práci, které byly komerčně produkovány pro PC, tzn. všechny adventury od vydání hry *Tajemství Oslího ostrova*. V úvodu historické části zmiňuji také několik grafických adventur, které byly převážně určeny pro počítače typu Amiga.

Posledním typem adventur podle Varaové jsou adventury ovládané gesty. Jedná se o hry určené pro jiné rozhraní než PC – např. hry ovládané pohybem pomocí konzole Nintendo Wii. Těmto hrám se v diplomové práci nevěnuji, jelikož nespádají do zkoumaného období.

### 3. První počítače v Československu

Počítače se v takové podobě, v jaké je známe z dnešní doby, objevily koncem 70. let v amerických domácnostech. Takové počítače měly obrazovku, klávesnici a kazetový přehrávač integrované do jednoho přístroje; do té doby byly počítače známé jen jako velké skříňové přístroje, které ovládali vyškolení inženýři. Prvním prodávaným strojem této domácí kategorie byl Commodore PET<sup>41</sup>, který byl dostupný za cenu okolo sto dolarů.<sup>42</sup>

Pro tuto kategorii se vžilo označení osobní počítač – „personal computer“ neboli PC, které na počátku 70. let vymyslel zaměstnanec firmy Atari Steve Jobs. Firmě spolu se svým přítelem Stevem Wozniakem nabídl, že takový přístroj pro společnost sestaví, nicméně tehdejší šéf Atari Nolan Bushnell odmítl. Wozniak a Jobs si založili vlastní IT

---

<sup>40</sup> ibid., str. 24

<sup>41</sup> zkratka pro Personal Electronic Transacter

<sup>42</sup> BLAŽEK, Bohuslav. *Bludiště počítačových her*. Praha: Mladá fronta, 1990.

společnost Apple, která tyto počítače začala vyrábět. V Evropě byl nejpoužívanější přístroj tohoto typu Sinclair ZX80, jenž se prodával za cenu pod sto liber.<sup>43</sup>

Ve zkoumaném období hráči využívali zejména osmibitové mikropočítače a vzhledem k omezeným možnostem dovozu ze zahraničí se počítače tohoto typu konstruovaly od osmdesátých let i u nás. Výroba prvních domácích mikropočítačů v Československu započala v roce 1983. Vyráběly se dva typy: PMD-85 v Tesle Piešťany a IQ 151 v ZPA Nový Bor.<sup>44</sup> První z nich v Tesle Piešťany sestavil Roman Kišš ve volných pracovních chvílích.<sup>45</sup>

Ze zahraničí se dovážely levnější typy osobních počítačů, zejména Sinclair, ZX Spectrum či Atari. Cizí PC byly k dostání v zahraničním obchodě TUZEX. Dovoz výpočetní techniky byl však státem omezen a moderní špičkové systémy byly kvůli embargu legálně téměř nedostupné. Počítače se tehdy získávaly například odkoupením z mezinárodních veletrhů, jednalo se však spíše o starší typy.<sup>46</sup>

Mikropočítače se mezi běžné uživatele rozšiřovaly ve druhé polovině osmdesátých let. Jako jeden z faktorů se uvádí například nástup počítače ZX Spectrum a jeho československého klonu Didaktik Gama, kterého se prodalo přes 50 tisíc kusů.<sup>47</sup>

V devadesátých letech už bylo používání osobních počítačů zcela běžné ve firmách a postupně se dostávaly do čím dál většího počtu domácností. V České republice mělo osobní počítač v roce 1993 pouze 5,1 % domácností, v roce 2000 už to bylo téměř 18 %. Větší zastoupení počítačů bylo v domácnostech s jedním nebo více dětmi.<sup>48</sup> Tento fakt koresponduje s následujícím výzkumem – většina sledovaných her, které u nás v této době vznikly, je zaměřena právě na děti a mládež.

---

<sup>43</sup> *ibid.*

<sup>44</sup> ZELENÝ, Jaroslav a Božena MANNOVÁ. *Historie výpočetní techniky: Stručné dějiny oborů*. 1. vyd. Praha: Scientia, 2006, 183 s. Stručné dějiny oborů. ISBN 80-869-6004-8, str. 151–152

<sup>45</sup> KIŠŠ, Roman. PMD-85: Jak to začalo, proběhlo a nakonec skončilo. (přednáška) Praha: *30 let osobních počítačů v Československu*, 8. 4. 2013

<sup>46</sup> ZELENÝ, Jaroslav a Božena MANNOVÁ. *Historie výpočetní techniky: Stručné dějiny oborů*. 1. vyd. Praha: Scientia, 2006, 183 s. Stručné dějiny oborů. ISBN 80-869-6004-8, str. 152

<sup>47</sup> BACH, Martin. Historie českých a slovenských her a týmů. In: JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry 2*. D. A. M. O., 2012, str. 231

<sup>48</sup> Počítač a internet v českých domácnostech. ČESKÝ STATISTICKÝ ÚŘAD. *Český statistický úřad* [online]. 2013 [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: [http://www.czso.cz/cz/cr\\_1989\\_ts/0803.pdf](http://www.czso.cz/cz/cr_1989_ts/0803.pdf)

## 4. Počítačové magazíny v Československu

V průběhu devadesátých let v České republice vycházelo najednou několik magazínů, které se zaměřovaly na počítače, počítačové hry a později i na internet. Některé z nich vycházejí dodnes. Vybrané tři nejvýznamnější magazíny – Excalibur, Score a Level, jsou jedním z hlavních zdrojů výzkumné části této práce. Časopisy zpočátku (a také ke konci své existence) vycházely nepravidelně, některá čísla se v knihovnách navíc nedochovala vůbec a archivem nedisponují ani některé redakce.

Už rozšíření prvních počítačů v Československu reflektovala tištěná média, která se zaměřovala na techniku, jako například Amatérské rádio nebo Elektronika. V roce 1989 vydalo nakladatelství Mladá fronta jedno číslo časopisu, který byl zaměřený na hry a jmenoval se Počítačové hry.<sup>49</sup> Jako první časopis orientovaný výhradně na počítačové hry bývá uváděn slovenský magazín FIFO, který vycházel mezi lety 1990 a 1993 a zaměřoval se na počítače Sinclair a ZX Spectrum.<sup>50</sup> Slováci, pod záštitou distributorské firmy Ultrasoft, vydávali další časopis – Bit, který vycházel od konce roku 1991 do konce roku 1994.<sup>51</sup> Richard Pintér, zakladatel slovenské distribuční společnosti, vydával od roku 1993 do roku 1997 časopis Riki. Na počátku devadesátých let u nás dále existovaly úžeji zaměřené magazíny jako Amiga Magazin, Commodor Amater či Joystick.

Jedním z prvních pravidelně vydávaných časopisů zaměřených převážně na PC hry byl magazín Excalibur, který u nás vycházel od roku 1991. Jeho zakladatelem a vydavatelem byl Martin Ludvík (společnost PCP – Popular Computer Publishing), prvním šéfredaktorem Lukáš Ladra.<sup>52</sup> Významnými redaktory, kteří se proslavili především originálním pojetím recenzí, byli Andrej Anastasov (psal pod pseudonymem „Andrew“), Jan Eisler (s přezdívkou „ICE“) a Jakub Červinka (s pseudonymem „Červ“).<sup>53</sup> První rok byl časopis kromě obálky černobílý, první celobarevné číslo vyšlo

<sup>49</sup> MODRÁK, Jan. Historie herní žurnalistiky. *Play Forever* [online]. 2005 [cit. 2013-04-11]. Dostupné z: <http://www.modrak.cz/index.php?lang=cz&action=clanek&id=230>

<sup>50</sup> *ibid.*

<sup>51</sup> *ibid.*

<sup>52</sup> Ladra minulý rok zemřel (Zemřel Lukáš Ladra, první šéfredaktor Excaliburu. *Games.cz* [online]. 2012 [cit. 2013-04-11]. Dostupné z: <http://games.tiscali.cz/tema/zemrel-lukas-ladra-prvni-sefredaktor-excaliburu-58852>)

<sup>53</sup> Excalibur. *Oldgames.sk* [online]. 2012 [cit. 2013-04-11]. Dostupné z: <http://www.oldgames.sk/mags/excalibur/>

po pětíměsíční pauze v červenci roku 1992. První vydání mělo 32 stran a stálo 18 korun.<sup>54</sup>

Na konci roku 1993 téměř celá redakce přešla do nově vzniklého časopisu Score, jehož první číslo vyšlo v lednu roku 1994. Score založil Oldřich Hejtmánek, majitel distribuční firmy Vision<sup>55</sup>, a zpočátku ho vedli Jan Eisler a Andrej Anastasov. Dalšími šéfredaktory byli Mikoláš Tuček, Tomáš Zvelebil, Karel Papík, Tomáš Mrkvička či Jan Modrák.<sup>56</sup>

Třetím významným časopisem devadesátých let byl Level, který založil vydavatel Excaliburu Martin Ludvík a po prvním čísle (leden 1995) titul prodal distribuční společnosti JRC.<sup>57</sup> Aktuální vydavatel časopisu Level Burda Praha v době dokončování této práce (květen 2013) oznámil konec vydávání titulu. Časopis Score vychází dodnes ve vydavatelství Omega Publishing Group.

Martin Ludvík (PCP) vydal v roce 1993 také několik málo čísel herních novin Hráč, které tvořily příspěvky čtenářů časopisu Excalibur.

Od roku 1996 do roku 2000 vycházel rovněž multimediální magazín Klan, který byl distribuován na CD. Založil ho novinář z časopisů Excalibur a Score Jan Eisler. Klan se nevěnoval jen počítačovému hrám, ale i hudbě, filmu, komiksu, umění, literatuře či cestování.

---

<sup>54</sup> MODRÁK, Jan. Historie herní žurnalistiky. *Play Forever* [online]. 2005 [cit. 2013-04-11]. Dostupné z: <http://www.modrak.cz/index.php?lang=cz&action=clanek&id=230>

<sup>55</sup> Score. *Oldgames.sk* [online]. 2012 [cit. 2013-04-11]. Dostupné z: <http://www.oldgames.sk/mags/score/>

<sup>56</sup> *ibid.*

<sup>57</sup> SILLMEN, David. Soumrak herních časopisů. *Bonusweb* [online]. 2008 [cit. 2013-04-11]. Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/soumrak-hernich-casopisu-0hs-/Clanek.aspx?c=A080409\\_101915\\_bw-pc-ostatni\\_das](http://bonusweb.idnes.cz/soumrak-hernich-casopisu-0hs-/Clanek.aspx?c=A080409_101915_bw-pc-ostatni_das)

## 5. Výzkumná část – hry žánru adventure v České republice

Hry žánru adventure mají v České republice v devadesátých letech bohatou historii. Jsou to jedny z prvních PC her, které u nás začaly komerčně vycházet a které si získaly velkou oblibu na české herní scéně. Hráčům byly blízké jak svými příběhy a využíváním humoru, tak jazykovou srozumitelností. V osmdesátých a devadesátých letech neumělo anglicky tolik lidí jako dnes a zahraniční (nepřeložená) produkce žánru adventure, ve kterém text hraje velkou roli, pro ně byla nesrozumitelná.

*„Většina tehdejších uživatelů navíc neovládala angličtinu, takže nové hry ze zahraničí, které se do ČSSR dostávaly a byly zde i crackovány, pro ně byly jen těžko pochopitelné. Z této změněné situace tak začaly už v letech 1984–5 vycházet první české hry pro větší okruh hráčů. Šířily se především mezi členy jednotlivých klubů, mezi kamarády na školách a při dalších osobních setkáních.“<sup>58</sup>*

Jedna z hlavních osobností české komerční scény poloviny devadesátých let, distributor Petr Vochozka, přikládá úspěch adventur zejména českému humoru a lokalizaci. Díky této přidané hodnotě čeští hráči „překousli horší kvalitu“.<sup>59</sup>

Podle tvůrce hry *Polda*, jedné z nejúspěšnějších adventur sledované doby, Radka Matějky tkví úspěch žánru adventure také v nízkých nárocích na hardware počítače a vyšší trpělivosti tehdejších hráčů:

*„Mám za to (jde jen o můj názor), že lidi ještě stále fascinoval počítač a byli ochotni u něj trávit moře času. Možnost prožít příběh touhle formou byla ještě stále něčím exotickým. Byla to zábava na několik (někdy i desítek) večerů. Dnes by takový úvazek člověka odradil, ale tehdy to hráče lákalo, mohli hrou žít, přemýšlet o dalším pokračování v práci nebo ve škole... Počítače také tehdy zažívaly převratné hardwarové skoky, každý si upgrade nemohl dovolit a adventury byly v tomhle směru celkem nenáročné.“<sup>60</sup>*

<sup>58</sup> BACH, Martin. Historie českých a slovenských her a týmů. In: JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry* 2. D. A. M. O., 2012, str. 231

<sup>59</sup> E-mailová korespondence s Petrem Vochozkou [online], 2. 4. 2013, petr@vochozka.com

<sup>60</sup> E-mailová korespondence s Radkem Matějkou [online], 24. 4. 2013, radek.matejka@sleepteam.com

Další z tvůrců Zdeněk Houb, který stojí za adventurou *Posel bohů*, přikládá oblíbenost point-and-click 2D adventur v tomto období i jednoduššímu zpracování pro herní vývojáře:

*„(...) je podstatně jednodušší dát dohromady adventuru než 3D engine a 3D hru. 2D adventura je v podstatě sled obrázků, animací, zvuků a textů, takže technicky není tak složitá na spojení těchto prvků ve hru.“<sup>61</sup>*

V tomto kontextu vznikaly v osmdesátých letech a na začátku let devadesátých textové hry, kterým se blíže věnuje Jaroslav Švelch v příspěvku ve sborníku *Gaming Globally*<sup>62</sup>. Historie textových her podle něj dokazuje náš velký zájem o západní produkci, kterou si herní vývojáři přizpůsobili místním podmínkám.

*„Historie textovek ukazuje, že i za železnou oponou se západní hry nejen hrály, ale západní žánry se také adaptovaly a lokalizovaly do domácích podmínek. Toto období stvořilo komunitu herních designérů a kolekci her, které byly čistě české.“<sup>63</sup>*

Tvůrce prvních českých her spojovala snaha o kvalitní herní vývoj navzdory podmínkám, které byly u nás v porovnání se západním světem ztížené. Hardware i software pro programování her byly těžko dostupné a do Československa se dostávaly především přes černé trhy.<sup>64</sup>

Po uvolnění trhu problémy pokračovaly, vývojáři se potýkali zejména s neexistující distribuční sítí, nedůvěrou západních vydavatelů a s nezkušeností českého trhu s komerční produkcí počítačových her.<sup>65</sup> Petr Vochozka vidí v nezkušenosti vývojářů také pozitiva – díky odvaze pustit se do neznámých projektů později vznikly úspěšné hry, které se vyrovnaly zahraniční produkci:

---

<sup>61</sup> E-mailová korespondence se Zdeňkem Houbem [online], 27. 4. 2013, info@zdenekhoub.cz

<sup>62</sup> ŠVELCH, Jaroslav. Indiana Jones Fights the Communist Police: Local Appropriation of the Text Adventure Genre in the 1980s Czechoslovakia. In: *Gaming Globally: Production, Play, and Place*. Palgrave Macmillan, 2013, s. 163–181. ISBN 978-1-137-00632-5.

<sup>63</sup> ibid., str. 163–164

<sup>64</sup> BACH, Martin. Historie českých a slovenských her a týmů, str. 231. In: JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry 2*. D. A. M. O., 2012, str. 231

<sup>65</sup> ibid.

*„Byli jsme mladí, naivní a bez informací. Ale právě díky té odvaze vznikly potom hry jako Hidden & Dangerous a Mafia, nebáli jsme se jít do velkého projektu, na který by si na Západě v pár lidech netroufli.“<sup>66</sup>*

Vývoj her byl kromě finanční stránky (nutné vybavení na odpovídající technické úrovni) náročný také na čas tvůrců. Milan Bendl, jednatel distribuční společnosti BBS, odhadl v rozhovoru pro časopis Excalibur objem práce na jedné hře na desetitisíce hodin:

*„Pryč jsou doby, kdy bylo možné stvořit hru za odpoledne. Dnes jsou hry podstatně rozsáhlejší, kromě programové části obsahují množství zvuků, hudby, grafiky, videa a animací. K tomu, abyste vyrobili kvalitní hru, tudíž potřebujete desetitisíce hodin lidské práce.“<sup>67</sup>*

Už v roce 1997 byla konkurence podle něj „obrovská“<sup>68</sup> a dostat hru na pulty obchodů nebylo snadné, rozhodovaly předchozí úspěchy a reference. V rozhovoru Bendl dále popisuje praktiky českých obchodníků:

*„Čeští obchodníci totiž žádají obrovský podíl z prodejní ceny, který neodpovídá jejich službám. Obchodníci platí za zboží až po jeho prodeji, na rozdíl od her z dovozu, které musíte uhradit předem. Pak logicky nastává situace, kdy obchodníkovi tolik nezáleží na prodeji her, ve kterých nemá svoje peníze.“<sup>69</sup>*

Dotýká se i velkého problému herního průmyslu devadesátých let – pirátských kopií her. Český trh byl podle Bendla už tak dost malý a nelegální kopírování a distribuce her situaci značně zhoršovaly.

Potíráním softwarového pirátství se aktivně zabývala Policie ČR, jak vyplývá z rozhovoru časopisu Level s Ing. Dastychem z Ředitelství služby kriminální policie Policejního prezidia České republiky. Kromě samotného pirátství se policie na konci 90. let zabývala také prevencí a výchovou, vydáváním výukových materiálů či osvětou na

---

<sup>66</sup> E-mailová korespondence s Petrem Vochozkou [online], 2. 4. 2013, petr@vochozka.com

<sup>67</sup> LUDVÍK, Martin. Síla peněz aneb jak to vidí BBS. *Excalibur*. 1997, č. 61, str. 65

<sup>68</sup> ibid.

<sup>69</sup> ibid.

školách.<sup>70</sup> V okamžiku vydání rozhovoru, v dubnu roku 1998, měla policie rozpracovaných 50 případů softwarového pirátství, jednalo se o případy „od prodeje nelegálních kopií Windows až po distributory nelegálních kopií počítačových her.“<sup>71</sup>

Pirátské kopie her se dostávaly také do redakcí časopisů s herní tematikou, kde se podle nich psaly recenze na jednotlivé tituly. V polovině devadesátých let bylo zastoupení pirátských kopií v redakcích větší než originálních her, jak přiznává oblíbený recenzent Jan Eisler v rozhovoru s Jaromírem Mőwaldem. Důvodem bylo vydat recenzi, co nejdříve to bylo možné, a pirátské kopie se k novinářům častokrát dostaly dříve než legální verze.<sup>72</sup>

## 5.1 Distribuce her

Před vznikem oficiálních obchodů a distributorů počítačových her si hráči jednotlivé tituly kopírovali mezi sebou, prodávaly se také přes inzeráty v novinách a specializovaných periodikách. Distribuce probíhala také v klubech Svazarmu (Svaz pro spolupráci s armádou).<sup>73</sup> První české komerční hry byly distribuovány tímto způsobem, a nebyly tudíž tolik rozšířené, tato distribuční síť byla navíc „bohatě zásobena pirátskou scénou“.<sup>74</sup> Autor článku o českých hrách v časopisu Excalibur o těchto prvních komerčních hrách (konkrétně o hře *Světák Bob*) napsal: „Tato a jí podobné hry však díky své koncepci a hlavně distribučním podmínkám neměly moc právo na život.“<sup>75</sup>

O vznik komerčního sektoru v oblasti počítačových her se zasloužil Petr Vochozka, který první české adventury (a také textové hry) distribuoval, na Slovensku měl podobnou roli Richard Pintér. Petr Vochozka podle svých slov vydal prakticky každou hru, kterou čeští vývojáři dokončili, nicméně dokončit se podařilo asi jen jednu hru z dvaceti.<sup>76</sup>

<sup>70</sup> Soumrak počítačového pirátství. *Level*. 1998, č. 4, str. 11

<sup>71</sup> *ibid.*

<sup>72</sup> MŐWALD, Jaromír. Rozhovor s Janem Eislerem. *Poklady z popelnice* [online]. 2012 [cit. 2013-04-13]. Dostupné z: <http://poklady-z-popelnice.blogspot.sk/2012/09/rozhovor-s-janem-eislerem.html>

<sup>73</sup> *Osobní rozhovor s Jarkem Kolářem*, Praha, 13. 3. 2013

<sup>74</sup> BACH, Martin. Historie českých a slovenských her a týmů. In: JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry 2*. D. A. M. O., 2012, str. 231

<sup>75</sup> České hry. *Excalibur*. 1999, č. 70, str. 54

<sup>76</sup> *E-mailová korespondence s Petrem Vochozkou* [online], 2. 4. 2013, petr@vochozka.com



*„Těch nabídek byla fakt spousta, několik desítek her ročně. Prakticky cokoliv se dokončilo, to jsem vydal. Ale dokončila se tak jedna hra z dvaceti, prakticky vše dělali kluci při škole a prvotní nadšení hodně rychle odpadlo.“<sup>77</sup>*

Asi do roku 1995 se počítačové hry distribuovaly na dobírku Českou poštou, několik kopií her se dalo pořídit v obchodech s elektronikou. Až po roce 1995 se podle Vochozky v České republice začaly budovat první kamenné obchody zaměřené výlučně na PC hry.<sup>78</sup> Později, s nástupem CD, se hry nebo jejich zkušební demoverze dostávaly k hráčům také ve formě přílohy k herním časopisům.

V následujících odstavcích představím několik významných profesionálních distributorů her ze zkoumaného období:

K nejvýraznějším osobnostem české herní porevoluční scény patří zmíněný **Petr Vochozka**. V polovině devadesátých let byl jedním z mála, kdo u nás adventury distribuovali, působil pod hlavičkou firmy Vochozka Trading, kterou založil sám těsně po dovršení plnoletosti.

*„Prakticky jsem v dovršení 18 let ‚legalizoval‘ to, co jsem předtím už pár let dělal bez živnostenského listu. Měl jsem i prodejnu her a hardwaru v Brně.“<sup>79</sup>*

Na český trh uvedl mimo jiné první českou hru pro PC *Tajemství Oslího ostrova*. Z Polska přivezl do České republiky oblíbenou adventuru *Agent Mlíčňák* pro počítač Amiga. Vtipně a kreativně ji z polštiny přeložil tehdy populární herní novinář Andrej Anastasov za neobvykle vysoký honorář 20 tisíc korun.<sup>80</sup> Z Polska Petr Vochozka přivezl a nechal přeložit asi 5–7 her.<sup>81</sup>

---

<sup>77</sup> *ibid.*

<sup>78</sup> *ibid.*

<sup>79</sup> *E-mailová korespondence s Petrem Vochozkou* [online], 2. 4. 2013, petr@vochozka.com

<sup>80</sup> BACH, Martin. Historie českých a slovenských her a týmů, str. 234. In: JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry 2*. D. A. M. O., 2012, s. 229–240

<sup>81</sup> *E-mailová korespondence s Petrem Vochozkou* [online], 2. 4. 2013, petr@vochozka.com

Petr Vochozka se také na tvorbě některých adventur sám podílel. Je tvůrcem adventury *Světák Bob* pro počítače Amiga, která se prodávala za 129 korun.<sup>82</sup> Jako tvůrce této hry je uváděna společnost Bohewia Software, ve které figuroval Vochozka společně s několika programátory.<sup>83</sup> Vochozka napsal také námět adventury *7 dní a 7 nocí*, kterou později zpracovali pro PC Petr Vlček a Jarek Kolář.<sup>84</sup>

Firmu Vochozka Trading v roce 1997 transformoval ve společnost Illusion Softworks, která je označována za neúspěšnější českou herní vývojářskou firmu.<sup>85</sup> Vydala několik celosvětově úspěšných her, například *Hidden & Dangerous* (oba díly) nebo hry *Mafia* a *Mafia 2*. V roce 2006 se Illusion Softworks spojila s firmou Pterodon Software a o dva roky později ji koupila americká společnost Take 2, která ji přejmenovala na 2K Czech.<sup>86</sup>

Podobnou roli jako Petr Vochozka v České republice hrála v devadesátých letech na Slovensku společnost **Riki Computer Games**.<sup>87</sup> Distribuovala na Slovensku řadu her, od 1. července 1994 vydávala slovenský herní časopis Riki (později Riki Multimedia Magazine), který přestal vycházet v roce 1999. Slovenská společnost je v této práci zařazena proto, že v roce 1995 vyvinula českou adventuru *Ramonovo kouzlo* (ve stejném roce i slovenskou adventuru *Anatema: Legenda o Prekliatí*). Společnost zanikla po třech letech, v roce 1998, a transformovala se ve firmu Mayhem Studios.<sup>88</sup>

Důležitou osobností herního průmyslu v tomto období byl také Slavomír Pavlíček, zakladatel společnosti **JRC Interactive**. Tato firma stojí za vývojem hry *Gooka* a distribuovala také řadu dalších českých adventur, například hry *Mise Quadam* či *Swigridova kletba*. Od roku 1988 se zaměřovala na počítače Atari a Commodore, později distribuovala hry na PC. V roce 1996 do České republiky začala dovážet herní

---

<sup>82</sup> TICHÁČEK, Petr. *Adventury: Historie žánru*. (přednáška) Praha: Press Start, 23. 6. 2010

<sup>83</sup> České hry na Amigu. *Excalibur*. 1993, č. 21, str. 44

<sup>84</sup> *Osobní rozhovor s Jarkem Kolářem*, Praha, 13. 3. 2013

<sup>85</sup> Illusion Softworks. *Databáze her* [online]. [cit. 2013-03-22]. Dostupné z: <http://www.databaze-her.cz/vyvojari/illusion-softworks/>

<sup>86</sup> *Osobní rozhovor s Jarkem Kolářem*, Praha, 13. 3. 2013

<sup>87</sup> Riki Computer Games. *Databáze her* [online]. [cit. 2013-03-22]. Dostupné z: <http://www.databaze-her.cz/vyvojari/riki-computer-games/>

<sup>88</sup> *ibid.*

konzole a vybavení pro Sony PlayStation. Přechodně na českém trhu působila pod názvem Game Czech.<sup>89</sup>

## **5.2 Charakteristické znaky prvních českých her**

První české hry, a to nejen zkoumané adventury, ale i textové hry, které vznikaly v osmdesátých letech, mají řadu společných znaků – v ludologické i naratologické rovině.

V ludologické rovině jsou všechny zkoumané hry v této práci typu point-and-click adventure a jejich principy jsou podobné, liší se v detailech zpracování, které budou rozebrány níže u jednotlivých her.

V naratologické rovině jsou rozdíly mezi tituly markantnější, ale i zde existuje celá řada společných znaků. Jsou to například náměty z jiných typů médií – především literatury a filmu, jež jsou podrobněji popsány v mé starší seminární práci<sup>90</sup>, využívání specifického humoru, který se objevuje téměř ve všech zkoumaných titulech, nebo určité společné technické prvky (např. využívání dabingu od poloviny 90. let). Mnoho zkoumaných her má společný žánr herního příběhu – sci-fi nebo fantasy, které byly u her v devadesátých letech velmi oblíbené. V této době se objevují také parodie, a to především ve hrách z počátku zkoumaného období (*Tajemství Oslího ostrova*, *7 dní a 7 nocí*).

### **5.2.1 Intertextualita**

Adventury (a také textové hry) díky tomu, že byly silně zaměřené na příběh, a měly dokonce i zpracované scénáře, často přejímaly témata a příběhy z literatury, mnohokrát ze žánru sci-fi a fantasy. V těchto případech můžeme sledovat intertextualitu, ve které jeden text odkazuje na jiný, konkrétně jde o vertikální

---

<sup>89</sup> O nás. *JRC* [online]. [cit. 2013-04-13]. Dostupné z: <http://www.jrc.cz/onas>

<sup>90</sup> RAKOVÁ, Michaela. *Agenda-setting v počátcích historie počítačových her žánru adventure v ČR*. Praha, 2012. Seminární práce. Univerzita Karlova

intertextualitu, která je podle Johna Fiskeho „mezi primárním textem (zde literárním dílem) a dalšími texty jiného typu (zde počítačové hry)“.<sup>91</sup>

Oblíbeným námětem se v osmdesátých letech stala díla spisovatele J. R. R. Tolkiena: *Hobit* a trilogie *Pán prstenů*. V roce 1982 vyšla australská hra žánru text adventure *The Hobbit*, jejíž herní příběh věrně kopíroval literární předlohu, která byla ke hře navíc přikládána jako bonus.<sup>92</sup> Koncem osmdesátých let společnost Addison-Wesley Publishing Company představila třídílnou adventuru na motivy knih ze série *Pán prstenů* – *The Fellowship of the Ring*<sup>93</sup>, *The Shadows of Mordor* a *The Crack of Doom*. Do současnosti jsou hry na motivy Tolkienových knih velmi populární a dočkaly se zpracování mnoha produkčními společnostmi, a to i těmi předními, jako Electronic Arts nebo Sierra Entertainment.<sup>94</sup>

Hry s náměty z díla J. R. R. Tolkiena se v osmdesátých letech objevily také u nás. Už v roce 1989 u nás vznikla textová hra *Belegost* pro počítač ZX Spectrum od Miroslava Fídlera, jednoho z autorů uskupení Golden Triangle (Miroslav Fídlér, Tomáš Rylek a František Fuka). Jak už název napovídá, hra je inspirována fikčním světem Středozemě, který vytvořil ve svých knihách právě Tolkien. Hra se ke svému zdroji inspirace hlásí v samotném textovém intru, jež popisuje trpasličí pevnost Belegost, kterou dobyli skřeti a která ukrývá léčivý kámen Alqualamír, jež má hráč za úkol z pevnosti přinést.<sup>95</sup>

Podobným příkladem je adventura *Gooka* (1997) autorů Miroslava Fídlera a Tomáše Rylka. Tento titul vychází ze sci-fi knihy českého autora Vlady Ríši *Gooka a Dračí lidé*.<sup>96</sup> Ríša se podílel i na scénáři ke hře.

Příkladem přejímání námětů z filmu může být také jedna z neznámějších sérií textových her od Františka Fuky *Indiana Jones* (*Indiana Jones a Chrám zkázy* – 1986,

<sup>91</sup> FISKE, John. *Television Culture*. London, New York: Routledge, 1987, s. 108

<sup>92</sup> The Hobbit. In: *Moby Games* [online]. [cit. 2012-01-17]. Dostupné z: <http://www.mobygames.com/game/hobbit>

<sup>93</sup> v Evropě vyšla pod názvem *Lord of the Rings – Game One*

<sup>94</sup> Inspiration: Author – J. R. R. Tolkien. *Moby Games* [online]. [cit. 2012-01-17]. Dostupné z: <http://www.mobygames.com/game-group/inspiration-author-j-r-r-tolkien/offset,0/so,1d/>

<sup>95</sup> TICHÁČEK, Petr. *Adventury: Historie žánru*. (přednáška) Praha: Press Start, 23. 6. 2010

<sup>96</sup> *ibid.*

Indiana Jones II – 1988 a Indiana Jones III – 1990). Do jisté míry jde také o hru *Polda*, která paroduje policejní práci, podobně jako filmová či televizní tvorba té doby.

I v dalších českých hrách se objevovaly podobné prvky ze světa fantasy literatury, nejčastěji čarodějové, duchové nebo draci. Ne všechny však braly svou inspiraci z literární předlohy, mnohé nové fikční fantasy světy byly vytvořeny přímo pro potřeby dané hry.

Takto vznikl například titul *Ramonovo kouzlo*, který využívá postavy čaroděje a magie situované v reálném světě. Ve hře *Dračí historie* je děj umístěn kompletně do pohádkového prostředí, kde jako hlavní postavy vystupují draci a další magické bytosti – kouzelná hůlka, mluvící židle, trollové nebo živé pařezy. Podobně je situována hra *Swigridova kletba*, jež se odehrává ve fiktivním království, či hra *Asmodeus*, kterou jako fantasy označují i její autoři.

Sci-fi prvky jsou patrné u her *Mavlin – vesmírný únik* a *Mise Quadam*, z nichž jedna se odehrává v kosmu, druhá v daleké budoucnosti.

### 5.3 Předchůdci komerčních adventur pro PC

Historie českých počítačových her se začala psát v osmdesátých letech, kdy vznikaly první jednoduché (textové) hry, které programovalo několik nadšenců, převážně studentů středních a vysokých škol.

*„Jednoduché textovky vymýšleli a programovali ve volných chvílích nadšení studenti gymnázií nebo Českého vysokého učení technického v Praze, kteří se pravidelně scházeli v tehdejších stanicích a klubovnách mladých techniků. Možná těmi vůbec prvními, ale každopádně nejznámějšími, byli tři kamarádi: Miroslav Fidler, Tomáš Rylek a František Fuka.“<sup>97</sup>*

České hry se už od samého začátku staly velice populárními, o čemž svědčí nadšené recenze v časopisech s herní tematikou: *„(...) při každém novém výtvoru se zraky nenabažených hráčů obrací zpět, aby zjistily, co nového zlaté české ruce stvořily.“<sup>98</sup>* Pro české hráče byly domácí adventury srozumitelné, jejich svět, příběh či humor jim byly blízké a i recenzenti je hodnotili velmi kladně.<sup>99</sup>

*„Charakteristikou českých adventur z devadesátých let je i humor, který se v různé míře objevoval u většiny z nich. České a potažmo i slovenské hry mají snad nějakou úchylku. Pokaždé, když někdo napíše adventuru, tak ji napíše tak, aby to byla legrační hra. Je to takový náš trend.“<sup>100</sup>*

Jako první českou komerční adventuru několik zdrojů uvádí hru Petra Vochozky *Světák Bob*, která byla určena pro počítače Amiga. Projektu se podle rozhovoru v časopisu *Excalibur* věnovali tři programátoři, čtyři lidé jsou autory hudby, pět lidí se zabývalo grafickým zpracováním. Přípravy této adventury trvaly déle než rok.<sup>101</sup> Zajímavým prvkem hry je lokalizování poslední části do africké Zambie, kde postavy mluví cizí řečí. Na konci přiloženého manuálu byl slovník, ve kterém si hráč musel

<sup>97</sup> TICHÁČEK, Petr. *Adventury: Historie žánru*. (přednáška) Praha: Press Start, 23. 6. 2010

<sup>98</sup> JUNGWIRTH, Tomáš. Ramonovo kouzlo: Zlý čaroděj v Novém Městě nad Metují. *Excalibur*. 1995, č. 41, str. 28

<sup>99</sup> časopis *Excalibur* udělil v recenzi hře *Tajemství Oslího ostrova* neobvyklých 95 %

<sup>100</sup> MIKE. Ve stínu havrana: Cesta obtloustlého mnicha za smyslem života. *Excalibur*. 1999, č. 71

<sup>101</sup> České hry na Amigu. *Excalibur*. 1993, č. 21, str. 44

dialogy postav sám překládat.<sup>102</sup> Vochozka popisuje vznik této adventury jako velmi živelný a amatérský:

*„Zpočátku vše vznikalo hrozně amatérským způsobem, živelně, bez nějakého plánu, spíše za běhu. Přišel grafik, vymysleli jsme na místě pár scén, za týden je donesl a za pár měsíců bylo něco jako hra hotové. Samozřejmě všichni jsme tenkrát hráli hry od Lucas Arts a dalších firem a chtěli jsme se jim vyrovnat – jenže na Západě už běžel normální profi vývoj, takže se to nikdy nestalo.“<sup>103</sup>*

Recenzent časopisu Excalibur vyzdvihuje na této hře především hudbu, jejíž motivy se „výborně hodí k tématu a ani po dlouhých hodinách hraní neomrzí.“<sup>104</sup> Autor recenze dále ve hře chválil humor, zejména vtipné repliky. V novodobější recenzi z roku 2006 na webových stránkách věnovaných počítačům Amiga naopak autor Vochozkovi vyčítá průměrnou hudbu a nelogické úkoly a ovládání hry: „(...) třeba nemůžu přijít na to, proč musím předmět nejdřív sebrat a potom ho teprve můžu prozkoumat.“<sup>105</sup>

Ještě před vydáním *Světáka Boba* už existovalo několik her žánru na pomezí textových her a adventur pro počítače Amiga, například hra *Poklad Zlatých Sluncí*, která čerpala námět z kresleného seriálu o strýčku Skrblíkovi. Obrázky v této hře byly kresleny rukou,<sup>106</sup> nejsou interaktivní a řadí se spíše do žánru grafická adventura. Další českou hrou podle krátkého článku v časopisu Excalibur byla hra *Asterix a Obelix*, rovněž inspirovaná zahraničním dílem. Obrázky ve hře byly černobílé a nasnímané pomocí videodigitalizéru.<sup>107</sup> Někteří novináři tuto hru označují jako textovku – je tvořena statickými obrázky a chybí možnosti dialogu.<sup>108</sup>

Další hrou na pomezí žánru adventure, akční hry a simulátoru byla *Hlava Kasandry* od českých programátorů z volného uskupení LetDisk.<sup>109</sup>

---

<sup>102</sup> ibid.

<sup>103</sup> E-mailová korespondence s Petrem Vochozkou [online], 2. 4. 2013, petr@vochozka.com

<sup>104</sup> SMOLÍK, Tomáš. Světák Bob: První recenze docela dobré české adventury. *Excalibur*. 1994, č. 23, str. 24

<sup>105</sup> Třetí „várka“ her v češtině. *Amiga* [online]. [cit. 2013-03-31]. Dostupné z:

<http://amiga.webz.cz/view.php?cisloclanku=2006052901>

<sup>106</sup> České hry na Amigu. *Excalibur*. 1993, č. 21, str. 44

<sup>107</sup> ibid.

<sup>108</sup> KLEISNER, Jan. Asterix a Obelix. *Excalibur*. 1994, č. 24

<sup>109</sup> Hlava Kasandry. *Excalibur*. 1994, č. 24

## 5.4 Tajemství Oslího ostrova (1994)

První českou adventurou pro PC, která se stala komerčním produktem, byla hra *Tajemství Oslího ostrova*. Do prodeje se dostala 20. června 1994. Hru vyrobilo studio Pterodon Software<sup>110</sup> (gymnazisté Jarek Kolář a Petr Vlček) a o distribuci se postaral Petr Vochozka a jeho společnost Vochozka Trading. Stála 240 korun a prodaly se jí 2 tisíce kusů.<sup>111</sup> Hra vyšla na disketě, zatavená v igelitovém sáčku o velikosti A6, a prodávala se převážně v knihkupectvích společně s třístránkovým manuálem. Autoři za hru dostali provize v hodnotě asi 2 000 korun.<sup>112</sup>

Jarek Kolář, grafický designér z dua Pterodon Software, se k počítačům a k programování dostal na počátku 90. let. Jeho otec pracoval ve Zbrojovce Brno, kde vyvíjel počítače v tajném programu. V počátcích rozvoje počítačů v Československu Kolář žádný počítač doma neměl a o programování a o hrách se bavil pouze s přáteli. Přes strýce z Německa sehnal první počítač IBM PC XT (s operačním systémem MS DOS) kolem roku 1990, hry na tento typ počítače sehnal až po několika měsících.<sup>113</sup>

Z osobního rozhovoru s Jarkem Kolářem dále vyplývá, že s programováním začal právě proto, že zpočátku neměl žádné hry, kterým by se mohl věnovat. Vytvořil si například program pro zpracování jednoduché grafiky či programoval podle časopisů pro mladé (např. ABC), které otiskovaly stránky věnované počítačům. Programováním se zabýval také na základní škole, v počítačovém kroužku.

S Petrem Vlčkem, se kterým později tvořil duo Pterodon Software, se poznal na gymnáziu, také v počítačové učebně. Zde se seznámil rovněž s Pavlem Pospíšilem, který vytvářel textové hry, například hru *Sabotér*, a později jako člen uskupení NoSense naprogramoval úspěšnou adventuru *Dračí historie*.

Duo Pterodon Software, jak si Jarek Kolář s Petrem Vlčkem říkali, naprogramovalo v roce 1994 první českou komerční adventuru pro PC *Tajemství Oslího*

---

<sup>110</sup> uskupení Pterodon Software zpočátku nebylo nijak právně zakotvené, jako obchodní společnost vzniklo až v roce 1998

<sup>111</sup> KRAJČA, Tomáš. Illusion Softworks – profil. *Bonusweb* [online]. [cit. 2012-01-16]. Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/illusion-softworks-profil-ddz-/Magazin.aspx?c=A020810\\_illusionsoftworks\\_bw](http://bonusweb.idnes.cz/illusion-softworks-profil-ddz-/Magazin.aspx?c=A020810_illusionsoftworks_bw)

<sup>112</sup> *Osobní rozhovor s Jarkem Kolářem*, Praha, 13. 3. 2013

<sup>113</sup> *ibid.*



*ostrova*, ve stejném roce programovali na zakázku hru Petra Vochozky *7 dní a 7 nocí*. Po těchto dvou českých hrách oba programátoři přesídlili do Německa, kde pracovali pro několik vývojářských firem. Zpočátku pro německou společnost Virtual X-Citement na dálku vyvíjeli hru *To Hell and Back* na motivy komediálně-hororové knihy. Materiály a podklady pro vývoj dostávali z Německa faxem. Podle Koláře však tento způsob komunikace nebyl příliš efektivní, proto se po několika měsících rozhodli do Německa na tři měsíce přesídlit. Po návratu do České republiky si dodělali maturitu a odjeli opět do Německa, kde získali zaměstnanecký poměr a dokončovali hru. Celkem tímto úkolem strávili dva roky. *To Hell and Back* nakonec nedokončili, vznikly jen dvě kapitoly a firma je převedla na programování strategií.

Jarek Kolář se následně vrátil do České republiky a společně s Michalem Janáčkem, kterého poznal právě v Německu, založil v roce 1998 oficiální společnost Pterodon Software.<sup>114</sup> Petr Vlček v Německu zůstal dodnes.<sup>115</sup>

Hra *Tajemství Oslího ostrova* je parodie, což je druh intertextuality, která „kopíruje styl, organizaci a další rysy známého textu nebo situace humornou imitací.“<sup>116</sup> Předlohou *TOO* je hra *The Secret of Monkey Island*, vyvinutá společností Lucasfilm Games. Česká adventura svou americkou předlohu kopíruje jednak příběhem, který se u obou her odehrává na ostrově (původně „Opičím“, v parodii „Oslím“), a jednak humornými obměnami jmen hlavních hrdinů. Zatímco v originále se hlavní hrdina jmenuje Gaybrush Threepwood, čeští tvůrci z Pterodon Software ho nazvali Gájbraš Trípřvúd. Podobně zparodovali jméno jeho protivníka z LeChucka na LeGeka<sup>117</sup>. K inspiraci se tvůrci přiznali v časopisu Excalibur:

*„Vše začalo tím, že nám do redakce přišel dopis od čtenářů z Brna, jmenovitě od Jaroslava Koláře a Petra Vlčka. V krátkém dopise stálo, že dva již jmenovaní studenti druhého ročníku gymnázia, kteří se zajímají o výpočetní techniku, vytvořili hru (...). Jak*

<sup>114</sup> Výpis z obchodního rejstříku. *Justice.cz* [online]. 2013 [cit. 2013-03-19]. Dostupné z: <https://or.justice.cz/ias/ui/vypis-vypis?subjektId=isor%3a299155&typ=full&klic=b1u9u4>

<sup>115</sup> *ibid.*

<sup>116</sup> WARNICK, Barbara. *Rhetoric Online: Persuasion and the Politics on the World Wide Web*. New York: Peter Lang Publishing, 2007.

<sup>117</sup> podle sovětského filmu a knihy Čuk a Gek

*dále napsali, jedná se o parodii na známou hru od Lucasu The Secret of Monkey Island.*<sup>118</sup>

Jak dále uvádí recenzent v časopisu Excalibur, hra se své zahraniční předloze podobá i grafickými prvky, někdy až příliš:

*„Abych byl alespoň trochu kritický ke grafice, postava Gajbraše je mírně obšlehnutá z amerického originálu, ale co, je to přeci parodie, a tak musí být poznat, o koho jde.*<sup>119</sup>

Původně autoři plánovali vytvořit adventuru na motivy deskové hry Dračí doupe nebo s tematikou starověkého Řecka. Před programováním této „velké hry“ si Petr Vlček a Jarek Kolář chtěli vyzkoušet své schopnosti na kratší a jednodušší adventuře, začali tedy pracovat na *Tajemství Oslího ostrova*.<sup>120</sup> Zahraniční adventurou *The Secret of Monkey Island* se inspirovali především proto, že v té době byly adventury od firmy Sierra nebo LucasArts velmi populární i u nás.

Před finální verzí hry vznikly dva prototypy, na nichž si Kolář a Vlček zkoušeli funkčnost všech prvků, které chtěli v ostré verzi hry použít. Nejprve vznikl prototyp nazvaný *Legendární lebka profesorky Dvorské*. Čtyři obrazovky ze hry Indiana Jones, ve kterých bylo možné klikat na předměty, obsahovaly i texty a rozhovory, ale neobjevily se v nich pohyblivé postavy a „hra“ neměla žádný děj ani pointu. Účelem tohoto prototypu bylo vyzkoušet, zda programátoři ve hře dokážou zobrazit přesně to, co chtějí, a zjistit, jak se taková hra připravuje a kolik času její tvorba zabere. Jarek Kolář se mezitím podle svých slov učil kreslit v programu Malování a DeLuxe Paint, který vyvinula významná herní společnost Electronic Arts pro své hry.<sup>121</sup>

Petr Vlček doma počítač ještě v té době neměl, programoval proto ve školní počítačové učebně. Během školního roku vyvinul aplikaci pro účetnictví, kterou škola využila, a za odměnu dostal školní počítač na prázdniny zapůjčený domů. Za dva

---

<sup>118</sup> TOMÁNEK, Jan. *Tajemství Oslího ostrova*. *Excalibur*. 1994, č. 29, str. 10

<sup>119</sup> *ibid.*

<sup>120</sup> *ibid.*

<sup>121</sup> *ibid.*

měsíce prázdnin vyvinul program, ve kterém následně duo Pterodon Software hru *Tajemství Oslího ostrova* vytvořilo.<sup>122</sup>

Před samotnou hrou, která se následně dostala do oficiální distribuce, vznikl ještě jeden prototyp s názvem *Informer*, což měla být zkouška nového herního editoru. Hra *Informer* už obsahovala všechny prvky, které se pak objevily v *TOO*, skládala se z 2–4 herních obrazovek a interaktivních rozhovorů, v nichž si hráč mohl vybírat promluvy, které v dialogu použije.

*„Postava Gájbraše Trípvůda v této hře chodila po ostrově, sbírala předměty, nakonec vyřešila nějakou hádanku. Na stromě, který se nacházel na jedné herní obrazovce, se na konci objevily oči a strom sdělil, že se chystá hra, která se bude jmenovat Tajemství Oslího ostrova.“*<sup>123</sup>

Po této zkoušce už začala příprava hry *Tajemství Oslího ostrova* – vznikl scénář, jednotlivé herní obrazovky a všechny animace. Autoři hru dokončili na přelomu března a dubna roku 1994. V té době Jarek Kolář podle svých slov viděl v časopisu *Excalibur* inzerát distribuční firmy Vochozka Trading s výzvou pro amatérské tvůrce her. Shodou okolností gymnázium, které navštěvoval Jarek Kolář, pořádalo ve stejné době výlet do Poličky, kde Vochozka bydlel, a během osobního volna Kolář Vochozku vyhledal a pověděl mu o své hře. Kopie *TOO* autoři rozeslali také do redakcí herních časopisů *Score* a *Excalibur*. V redakci *Excaliburu* Petr Vochozka pracoval, k disketě se tak asi po dvou týdnech dostal, hra ho zaujala a měl zájem ji distribuovat. V červnu roku 1994 už byla hra v oficiální distribuci.<sup>124</sup>

Adventura, které se také přezdívá *Oslí ostrov* nebo *TOO*, z konceptu klasických adventur své doby v několika bodech vybočuje. Podle svého autora Jarka Koláře dokonce „překračuje veškerá designová pravidla“<sup>125</sup>. Nejvýraznějším porušením neoficiálních zásad adventur je především možnost v ní prohrát. Hrdina totiž může po nevydařeném kroku nebo nesplněném úkolu zemřít. V pozdějších hrách tohoto typu je

---

<sup>122</sup> *ibid.*

<sup>123</sup> *ibid.*

<sup>124</sup> *ibid.*

<sup>125</sup> *ibid.*

častější konec pro hráče tzv. „zákys“.<sup>126</sup> Dalším porušením pravidel je nemožnost hru dokončit při použití špatné kombinace předmětů. Hráč některé předměty ve hře *Tajemství Oslího ostrova* mohl ztratit a nebylo už možné je znovu získat. Hru tak nemohl úspěšně dokončit, aniž by se to však dozvěděl. Dalším prvkem použitým v *TOO*, který se ve hrách tohoto typu neobjevoval, je opakování akce s různým výsledkem – postava například nemůže vyskočit na nějaké vyvýšené místo, ale pokud hráč požadavek dostatečně dlouho opakuje, nakonec se mu to podaří.

#### 5.4.1 Recepce v dobovém tisku

Recenzent časopisu *Excalibur* Jan Tománek (s přezdívkou *Beast*) vyzdvihuje hlavně grafiku hry, kterou přirovnává právě k jejímu zahraničnímu předobrazu nebo k titulům jako *Indiana Jones* nebo *Simon the Sorcerer*. V závěru recenze hru až přehnaně nekriticky vyzdvihuje nad zahraniční produkci. „(...) *Tajemství Oslího ostrova* je opravdu skvělou adventurou, která v mnohém předčí i některé zahraniční hry.“<sup>127</sup> Hra získala od recenzenta velmi vysoké hodnocení – 95 %.

V časopisu *Score* se zmínka o první české adventuře objevila až v září roku 1994 v nepravidelné rubrice *Lidová tvořivost*, jejímž cílem bylo představovat české hry společně s výzvou dalším amatérským tvůrcům, aby do redakce zasílali svá díla. I v tomto periodiku se vydání první české adventury setkala s chválou a uznáním:

„(...) *Pterodon Software* je autorský tým podepsaný pod nejlepší (tentokrát bez legrace, je tomu opravdu tak) českou hru, kterou jsme dosud měli možnost vidět a hrát.“<sup>128</sup>

Recenze vychválila hlavně grafiku, která do té doby byla u českých počítačových (převážně textových) her v pozadí.

„Grafika není nijak titěrná a zmatená, slušně nakreslené obrázky zabírají celou herní plochu, animace postavy je velmi slušná a plynulá, systém ovládání odpovídá

<sup>126</sup> ve slangové terminologii hráčů počítačových her se jedná o situaci, kdy hráč není schopen vyřešit logický úkol, a nemůže tak pokračovat ve hře dál

<sup>127</sup> TOMÁNEK, Jan. *Tajemství Oslího ostrova*. *Excalibur*. 1994, č. 29, str. 10

<sup>128</sup> EISLER, Jan. *Tajemství Oslího ostrova*. *Score*. 1994, č. 9, str. 61

*klasickému standardu adventure her známému třeba od Sierry či Lucasartovského SAM & MAX, tedy několik ikon typu prozkoumej, použij, seber, mluv atd., konverzace s ostatními charaktery není nijak rozsáhlá, ale nemůžeme říci, že by nebyla vtipná či promyšlená.*<sup>129</sup>

Pochvale neušla ani promyšlenost úkolů ve hře, které musí hráč splnit, aby se v příběhu posunul dál.

Autoři článku tvůrcům naopak vytýkají stálé opakování animací, které se spustí vždy, když se hráč snaží učinit krok, který ve hře není možný, a také nedostatek zvuků a hudby. Recenze v časopisu Score je celkově umírněnější než podobný text v periodiku Excalibur, což dokazuje i závěr článku, ve kterém autoři přiznávají, že ačkoliv je hra nadchla, není možné ji srovnávat se zahraniční produkcí.

V chronologii recenzí a zmínek o hře *Tajemství Oslího ostrova* v herních časopisech jsou na první pohled jasné nesrovnalosti. Recenze v časopisu Excalibur vyšla v červenci 1994, měsíc po oficiálním vydání hry. V časopisu Score se však první zmínka o *TOO* objevila až v září v rubrice Lidová tvořivost, kde je nazýváno nekomerční hrou. Nejednalo se navíc o klasickou recenzi s procentuálním hodnocením, ale pouze o informativní článek o nových českých tvůrcích s lehkými hodnotícími prvky. Jarek Kolář tuto nesrovnalost vysvětluje delší dobou přípravy jednotlivých čísel časopisu a také snahou autorů časopisu Score vyhnout se špatnému hodnocení první české komerční hry pro PC, jelikož z ní nebyli nadšení podobně jako autoři časopisu Excalibur.

---

<sup>129</sup> *ibid.*

## 5.5 7 dní a 7 nocí (1994)

Ve stejném roce vyšla ještě jedna úspěšná česká adventura – *7 dní a 7 nocí*. Na jejím vzniku pracovalo taktéž duo Pterodon Software a bývá označována za „první českou hru programovanou na zakázku“.<sup>130</sup> Petr Vochozka původně tuto hru vyvíjel pro počítače Amiga a hledal schopné programátory, kteří by ji převedli na PC. Oslovil Jarka Koláře a Petra Vlčka, se kterými spolupracoval na distribuci hry *Tajemství Oslího ostrova*. Pterodon Software nakonec hru programoval od začátku znovu, jelikož původní, Vochozkova verze neobsahovala žádné animace, pouze statické obrázky a touto cestou už Kolář s Vlčkem jít nechtěli. Díky technologii, kterou vyvinuli pro *TOO*, programování hry *7 dní a 7 nocí* trvalo podle Jarka Koláře asi tři měsíce.

I tato hra patří mezi parodie. Tematicky kopíruje erotickou sérii *Leisure Suit Larry* americké společnosti Sierra Entertainment, ke které se také otevřeně hlásí. Kromě příběhu a herních mechanik se u zahraniční předlohy inspirované rovněž grafikou:

„Na první pohled je patrný pokus o grafiku zborcených hran, jakou využívá např. *Larry* nebo některé comixové hry.“<sup>131</sup>

V porovnání s *Tajemstvím Oslího ostrova* hra nemá takové množství unikátních animací, zato obsahuje více herních obrazovek, předmětů a dialogů. Místo animací nebo „filmových“ sekvencí se v mnoha případech děj posouvá pouze zčernáním obrazovky a textovým popisem děje. Další změnou oproti *TOO* byla práce s inventářem – v *7 dní a 7 nocí* se kurzor měnil podle interakcí s předměty, které měl hráč uložené. Například po kliknutí na krabičku od sirek se kurzor změnil v sirku, po druhém kliknutí na krabičku se změnil v zapálenou sirku apod.<sup>132</sup>

### 5.5.1 Recepce v dobovém tisku

Recenzenti opět pochválili grafiku i animace, do kterých tvůrci ukryli k nadšení hráčů i několik vtipných momentů. Hra už nese rysy klasických adventur, které známe

<sup>130</sup> ČERVINKA, Jakub. Sedm dní a sedm nocí. *Score*. 1994, č. 12, str. 32

<sup>131</sup> MKRVIČKA, Tomáš. Sedm dní a sedm nocí. *Excalibur*. 1994, č. 36, str. 8

<sup>132</sup> *Osobní rozhovor s Jarkem Kolářem*, Praha, 13. 3. 2013

z konce 90. let, kdy je herní prostředí ovládáno pomocí myši a ikon v dolní části obrazovky a nové lokace se ve hře otevírají po splnění určitých úkolů a logických problémů. Grafiku autoři recenze v časopisu *Score* přirovnávají ke hře *Sam & Max Hits the Road*:

*„Mnohdy nemáte vůbec šanci pohledem poznat, co je který předmět vlastně zač. To ovšem můžete zjistit pouhým ťuknutím na pravé tlačítko myši. Animace jsou velmi slušné a úplně plynulé.“*<sup>133</sup>

Kladně recenzent hodnotí oproti *Tajemství Oslího ostrova* také zvuk, který je prý odpovídající situacím.

Negativní hodnocení si hra vysloužila za malé množství herních lokací oproti jiným (zahraničním) komerčním hrám a také za nelogické řešení některých herních situací.

Srovnání tato hra, kterou novináři zkracovali jako „77“, neunikla ani s prvotinou svých autorů. Recenzent časopisu *Excalibur* ji považoval za lepší hru než *Tajemství Oslího ostrova*, především v oblasti grafického zpracování. Přesto autorům vytýká jednoduchost animací postav, které nedosahují úrovně světových tvůrců. Autorovi recenze se zamlouvá hudební pojetí, které vyzdvihuje jako nejlepší prvek celé hry.<sup>134</sup> Stejně jako v časopisu *Score* i v této recenzi se autor podivuje nad některými nelogičnostmi řešení herních situací.

*„Celý scénář hry na mě udělal dojem, že spíše než logika, je k úspěšnému řešení potřeba vytrvalost a kombinatorika.“*<sup>135</sup>

Nelogická řešení herních situací, jak se později ukáže, nebyla problémem pouze hry *7 dní a 7 nocí*. Časté používání nesmyslných kombinací předmětů pro vyřešení hádanky a posunutí se v příběhu dál narušuje koncept adventury jako simulace reality. Hra tohoto typu vychází z reálného prostředí, které má nějaká pravidla (ať už je předobrazem reálný svět, či svět fantasy), a hráč svým chováním „simuluje“ danou

<sup>133</sup> *ibid.*

<sup>134</sup> CHLUMSKÝ, Petr. 7 dní a 7 nocí: aneb Co týden dal... *Excalibur*. 1994, č. 37, str. 24

realitu. Pokud dojde k vybočení ze zákonů nastavených ve fikčním světě či k nekonzistenci fikčního světa (například použitím mrtvého psa jako elektromagnetu), hráčův požitek ze hry se snižuje. Důkazem toho jsou snížená hodnocení a poukázání na tyto „chyby“ a nekonzistence v recenzích.

Během svého pobytu v Německu Kolář s Vlčkem hru přeložili i do němčiny a byla dostupná i na tamním trhu. Kvůli erotickému námětu dostala hra od cenzorského úřadu nálepkou, že je vhodná až od osmnácti let a že podává „*naprosto nesprávný pohled na vztahy mezi mužem a ženou*“<sup>136</sup>. Tvůrcům bylo v době vzniku hry sedmnáct let.

Na konci devadesátých let pracovala společnost Pterodon Software opět pro Petra Vochozku, který mezitím založil společnost Illusion Softworks. Ze spolupráce vznikly populární hry jako *Flying Heroes*, *Vietcong* nebo *Vietcong 2*. V roce 2006 se Pterodon spojil s firmou Illusion Softworks, ze které se o dva roky později stala společnost 2K Czech.<sup>137</sup> V posledních letech se Jarek Kolář v této firmě věnoval vývoji celosvětově úspěšných her *Mafia* a *Mafia 2*.

## 5.6 Mavlin – vesmírný únik (1994)

Adventura *Mavlin – vesmírný únik* také patří mezi první point-and-click adventury, které vyšly v roce 1994. Stojí za ní Petr Mandík a společnost Mael Software Group; jedná se o první hru této společnosti.

Mael Software Group je uskupení, které vzniklo v roce 1994 v Děčíně okolo Petra Mandíka.<sup>138</sup> Na hře *Mavlin – vesmírný únik* pracovala dvojice Petr Mandík, který programoval na černobílém notebooku PC 386, a Tomáš Jerie, který je autorem grafiky, již vytvořil na počítači typu Commodore Amiga 500.<sup>139</sup>

---

<sup>135</sup> *ibid.*

<sup>136</sup> *ibid.*

<sup>137</sup> Historie českého vývojářského studia 2K Czech. 2K CZECH. *Mafiagame.cz* [online]. [cit. 2013-03-19]. Dostupné z: [http://www.mafiagame.cz/index.php?hra=pitevna&menu=2K\\_historie](http://www.mafiagame.cz/index.php?hra=pitevna&menu=2K_historie)

<sup>138</sup> Mael Software Group. *Databáze her* [online]. [cit. 2013-03-22]. Dostupné z: <http://www.databaze-her.cz/vyvojari/mael-software-group/>

<sup>139</sup> *E-mailová korespondence s Petrem Mandíkem* [online], 1. 4. 2013, [petr.mandik@bispiral.com](mailto:petr.mandik@bispiral.com)



Děj hry se odehrává na vzdálené planetě Mogunů, kam byl hlavní hrdina Mavlin Malner unesen v létajícím talíři. V této hře je také možné neuspět, hrdina po nezdařeném kroku může zemřít. V takovém případě hra umožňuje vrátit se o krok zpět, což je pro žánr adventure také neobvyklé.

Herní engine se podobá hře *Leisure Suit Larry 5* od společnosti Sierra Entertainment, kterou programátor hry Mandík v létě roku 1994 dohrál. Podle svých slov zkusil naprogramovat podobný, což mu trvalo asi 4 týdny. Během další čtyř týdnů vznikl příběh hry a grafika. S grafikem Tomášem Jeriem se navštěvovali v domácnostech a hru tvořili pro zábavu. Nabídnout ji hráčům je napadlo až po prázdninách, distribuci zajistili kopírováním na diskety a nabízením v obchodech.<sup>140</sup>

### 5.6.1 Recepce v dobovém tisku

S kladným přijetím jako například *Tajemství Oslího ostrova* nebo *7 dní a 7 nocí* se však hra *Mavlin – vesmírný únik* nesečkala. V časopisu *Excalibur* dostala hodnocení pouze 18 %. Recenzent vytýká tvůrci hlavně špatný hudební doprovod, který se omezuje pouze na zvuky z PC speakeru, a také nekvalitní grafické pojetí, jež kombinuje digitální grafiku s ručně kreslenými obrázky.<sup>141</sup>

Za adventuru sama sebe označuje také hra *Stíny noci* autorů z uskupení Computer Experts, nicméně podle novinářů se jedná o klasickou textovku nebo grafickou adventuru. Děj je zde totiž zobrazen pouze textově a je doprovázen malým statickým obrázkem.<sup>142</sup> Hra tudíž nezapadá do vytyčené oblasti zkoumání, nejedná se o point-and-click adventuru, a nebude v této práci blíže zkoumána.

---

<sup>140</sup> *ibid.*

<sup>141</sup> ŠLEMR, Jakub. *Mavlin – vesmírný únik*. *Excalibur*. 1995, č. 40, str. 31

<sup>142</sup> MRKVIČKA, Tomáš. *Stíny noci*. *Excalibur*. 1994, č. 32, str. 22

## 5.7 Ramonovo kouzlo (1995)

Hru *Ramonovo kouzlo* vyrobila v roce 1995 slovenská společnost Riki Computer Games vedená Richardem Pintérem, která později několik dalších adventur distribuovala. *Ramonovo kouzlo* je situováno do Nového Města nad Metují, kde hráč bojuje proti zlému čaroději Ramonovi, kterého musí zneškodnit. Díky ději lokalizovanému do České republiky a jazyku je tato hra zařazena do této práce, ačkoliv ji vyvíjela slovenská společnost.

Od předchozích her se *Ramonovo kouzlo* liší především grafickým zpracováním. Herní obrazovky tvoří digitalizované obrázky – fotografie města, ve kterém se příběh odehrává. Tento styl je převzatý z některých her společnosti Sierra Entertainment.<sup>143</sup> Novým prvkem je přidání mapy, která umožňuje snadnější pohyb mezi herními obrazovkami.

*„Obrazovka je rozdělena na okna, přičemž v největším se střídají digitalizované obrázky. Po stranách je kapsa, okno s předměty, které se vyskytují v té které místnosti, a váš obličej, který se mění podle situace a reaguje na správné a špatné odpovědi. Vpravo je automapa, která navíc obsahuje velmi výhodnou funkci – Jdi.“<sup>144</sup>*

### 5.7.1 Receptce v dobovém tisku

Autor recenze v časopisu *Excalibur* vyzdvihuje především herní rozhraní, zejména využití nového prvku – mapy, jejíž pomocí se hráč mohl jednoduše přemístit na jinou herní lokaci: *„Ulehčuje to velmi práci a v závěru hry jsem blahořečil autorovi tohoto zlepšováku.“<sup>145</sup>*

Dále oceňuje originální rozložení herního rozhraní, všímá si například informačních sloupců, které hráče informují o procentech objevených lokací.

---

<sup>143</sup> JUNGWIRTH, Tomáš. *Ramonovo kouzlo: Zlý čaroděj v Novém Městě nad Metují. Excalibur. 1995, č. 41, str. 28*

<sup>144</sup> *ibid.*

<sup>145</sup> *ibid.*

## 5.8 *Mise Quadam* (1995)

Hra se sci-fi tematikou je situována do roku 2360 a jejím ústředním tématem je válka lidstva a robotů. Děj *Mise Quadam* se odehrává na fiktivní planetě Ascus a planetární základně Matna Plus. Jedná se o hru vývojářské společnosti Agawa (Petr Mandík a Petr Bartáček) a distribuční společnosti JRC.

V roce 1995 Petr Mandík společně s Petrem Bartáčkem založili společnost Agawa<sup>146</sup>, která se věnovala hrám se sci-fi tematikou. Tvůrci se setkali v zaměstnání, oba pracovali ve školství. Bartáček se seznámil s Mandíkovou prvotinou *Mavlin – vesmírný únik* a zaujal ho její herní engine. Viděl v něm potenciál pro tvoření lepších her, než byl *Mavlin*.<sup>147</sup>

Agawa vydala dvě hry, obě žánru adventure – v roce 1995 hru *Mise Quadam* a o rok později adventuru *Swigridova kletba*. Až do roku 1999 společnost pracovala na dvou dalších adventurách – *Orientální dobrodružství* a *MMA*, která měla vyjít v roce 1998, ale nestalo se tak. O rok později společnost zanikla.<sup>148</sup> *Orientální dobrodružství* už mělo hotovou grafiku, herní engine tvůrci plánovali použít ze hry *Swigridova kletba*. Autoři se však rozhodli změnit zaměstnání a na programování her už jim nezbyval čas. Technický vývoj si žádal také velké změny v herním enginu, které by podle Mandíka zabraly mnoho času. Druhá nedokončená hra – *MMA* – byla jen ve fázi plánování.<sup>149</sup>

Hra *Mise Quadam* přinesla na českou scénu několik dalších nových prvků, kterými se následně inspirovali ostatní tvůrci.

Jako první česká adventura je zabezpečena kódem proti kopírování. Ten využíval přiložený manuál, ze kterého hráč musel opisovat barvy z určitých stran. To znemožňovalo hrát hru na černobílých monitorech.<sup>150</sup> Další novým prvkem v této hře je obsáhlý manuál a k němu přiložený seznam pojmů a vysvětlivek.

---

<sup>146</sup> Agawa. *Databáze her* [online]. [cit. 2013-03-22]. Dostupné z: <http://www.databaze-her.cz/vyvojari/agawa/>

<sup>147</sup> *E-mailová korespondence s Petrem Mandíkem* [online], 1. 4. 2013, petr.mandik@bispiral.com

<sup>148</sup> Agawa. *Databáze her* [online]. [cit. 2013-03-22]. Dostupné z: <http://www.databaze-her.cz/vyvojari/agawa/>

<sup>149</sup> *E-mailová korespondence s Petrem Mandíkem* [online], 1. 4. 2013, petr.mandik@bispiral.com

Grafickou podobu *Mise Quadam* vytvořil externí grafik, který kreslil obrázky na papír. Mandík s Bartáčkem je následně skenovali do počítačů a dodávali jim pohyb a animace.<sup>151</sup>

### 5.8.1 Recepce v dobovém tisku

Recenzenti se shodují, že jde o velmi profesionálně pojaté dílo, které z řady prvních českých adventur vybočuje. Hra *Mise Quadam* přinesla také zatím nejrozporuplnější recenze, které se neliší ani tak celkovým procentuálním hodnocením, jako spíš protikladnými názory na jednotlivé prvky her.

Autor recenze v časopisu *Excalibur* chválil hned v úvodu přiložený manuál, který byl z dosavadních her nejobsáhlejší.

*„Musím říct, že hra má nejpropracovanější manuál ze všech českých výtvorů. Z textu přímo sálá originalita a profesionalita, která bohužel většině tuzemských výtvorů chybí.“<sup>152</sup>*

Naopak podle recenzenta *Score* „z každého coulu hry čouhá naivita a amatérčina“.<sup>153</sup>

Vladimír Ponechal v recenzi také oceňuje logičnost děje, což u dosavadních adventur byla spíše slabina. Recenzent v časopisu *Level* naopak hře právě nelogičnost a složitost vytýká:

*„Co mi na hře nejvíc vadí, je její nelogičnost. Pozadí jsou kreslena takovým způsobem, že mezi nimi lze těžko najít předměty, s kterými lze něco dělat. Navíc kurzor se na nich nemění.“<sup>154</sup>*

---

<sup>150</sup> ANASTASOV, Andrej. *Mise Quadam*. *Score*. 1995, č. 23, str. 52

<sup>151</sup> *E-mailová korespondence s Petrem Mandíkem* [online], 1. 4. 2013, petr.mandik@bispiral.com

<sup>152</sup> PONECHAL, V. *Mise Quadam*. *Excalibur*. 1995, č. 50, str. 60

<sup>153</sup> ANASTASOV, Andrej. *Mise Quadam*. *Score*. 1995, č. 23, str. 52

<sup>154</sup> LANDA, Tomáš. *Mise Quadam: Kosmický přírůstek do rodiny domácích adventur*. *Level*. 1995, č. 9, str. 28

Jako vyloženě nelogické prvky autor uvádí pohon strojů na písek nebo chytání pavouka do lasa.

Slabší stránkou adventury *Mise Quadam* je grafika, kterou autor recenze v *Excaliburu* označil za „jednodušší a nevýraznou“<sup>155</sup>, autor z časopisu *Score* dokonce za „nelidsky hnusnou“<sup>156</sup>, a nedostatek animací. Recenzent časopisu *Level* nepovažuje grafiku za jednoduchou, naopak ji popsal jako příliš složitou a nepřehlednou, což má za následek zhoršenou herní zkušenost. Jako příklad uvádí neodlišení předmětů, se kterými hráč může vstoupit do interakce, od ostatních předmětů v pozadí, což hráči nedává jinou možnost než zkoušet klikat na všechny předměty na obrazovce. Dalším vytýkaným prvkem je provedení, při kterém se „(...) většina předmětů dá sebrat až po několikanásobném kliknutí. Toto provedení se mi zdá poněkud nešťastné. Hráč je odsouzen k neustálému klikání na podezřelé předměty a při přehlédnutí nějaké drobnosti je ztracen.“<sup>157</sup>

Kritiku ze strany časopisu *Score* si vysloužil v první řadě příběh, který recenzent sarkasticky komentuje slovy:

*„Vezměte si k ruce tužku a papír a pište, co vás napadne. Dejte tam trochu sci-fi, trochu včerejšího žbleptání vaší náctileté milenky a výtažky ze sudých stránek Domáci Kuchařky. Výsledek tohoto snažení roztrhejte na kousíčky, shrňte na dlaň a rozfoukejte po pokoji.“*<sup>158</sup>

Ačkoliv z recenzí vyplývá místy ostrá kritika provedení či grafiky hry, stále je zde patrné nadšení z české produkce.

<sup>155</sup> PONECHAL, Vladimír. *Mise Quadam. Excalibur*. 1995, č. 50, str. 61

<sup>156</sup> ANASTASOV, Andrej. *Mise Quadam. Score*. 1995, č. 23, str. 52

<sup>157</sup> LANDA, Tomáš. *Mise Quadam: Kosmický přírůstek do rodiny domácích adventur. Level*. 1995, č. 9, str. 28

<sup>158</sup> ANASTASOV, Andrej. *Mise Quadam. Score*. 1995, č. 23, str. 52

## 5.9 Dračí historie (1995)

Adventura *Dračí historie* je dílem společnosti NoSense, kterou tvořilo sedm kamarádů z Brna, všem bylo do dvaceti let. Hru naprogramovali během letních prázdnin. Robert Špalek, jeden z programátorů uskupení, popsal práci na hře *Dračí historie* následovně:

„Vídali jsme se u piva v hospodě, programovali každý u sebe doma a nové verze si mezi sebou nosili na disketách nebo posílali po modemu. Tenkrát ještě pro nás nebyl přístupný internet.“<sup>159</sup>

Autorem a editorem příběhu je Pavel Pospíšil.<sup>160</sup> Distribuci zajišťoval Petr Vochozka. Autorem grafického zpracování jedné herní obrazovky je u hry *Dračí historie* designér Jarek Kolář z dua Pterodon Software. S programátory této hry chodil na stejné gymnázium.<sup>161</sup>

Uskupení NoSense se poprvé objevilo v herních časopisech v souvislosti s hrou *Dračí historie* v roce 1995, spolupráce týmu však začala už v roce 1994.<sup>162</sup> Skládal se ze sedmi kamarádů z Brna, všem bylo do dvaceti let. Vedoucím projektu byl dvacetiletý student druhého ročníku informatiky na brněnské Masarykově univerzitě Pavel Pospíšil. Před *Dračí historií* naprogramoval asi osm textových her na ZX Spectrum a na PC, například hru *Saboteur*.

Dalšími členy týmu byli: Lukáš Svoboda, osmnáctiletý student gymnázia (stejného, které předtím navštěvoval Pospíšil a shodou okolností i členové Pterodon Software), Robert Špalek, osmnáctiletý student matematického gymnázia, Pavel Jura (19 let), student druhého ročníku architektury na VUT, Radek Kramář, sedmnáctiletý student gymnázia, který měl na starosti hudbu, Jakub Dvorský (17 let), student gymnázia, který se staral o animace, a Jan Pokorný, devatenáctiletý student architektury na VUT.<sup>163</sup>

<sup>159</sup> E-mailová korespondence s Robertem Špalkem [online], 26. 3. 2013, r.spalek@gmail.com

<sup>160</sup> ibid.

<sup>161</sup> Osobní rozhovor s Jarkem Kolářem, Praha, 13. 3. 2013

<sup>162</sup> NoSense. *Databáze her* [online]. [cit. 2013-03-22]. Dostupné z: <http://www.databaze-her.cz/vyvojari/nosense/>

Ve stejném složení už NoSense žádnou hru nevydali. Robert Špalek s Lukášem Svobodou, Mirkem Melicharem a dalšími vyvinul hru *Katapult*.<sup>164</sup> Jakub Dvorský vydal v roce 1996 hru *Asmodeus*, mix adventury a dungeonu. Část tvůrců, včetně Dvorského, později založila společnost Amanita Design<sup>165</sup>, která se proslavila adventurou *Machinarium* po celém světě.

Hra *Dračí historie* je výjimečná dvěma novinkami – jako první česká hra vyšla na CD<sup>166</sup> a využívá namluvené dialogy. Tým NoSense rozhovory nahrával v domácích podmínkách na šestnáctibitovém SoundBlasteru s mikrofonom ve formátu wav. Jednotlivé nahrávky potom stříhali a přiřazovali k příslušným herním situacím. Kvalitu zvuku recenzenti přirovnávají k zahraniční produkci, hlasy postav namluvili herci z amatérského divadelního spolku „V“.<sup>167</sup> Hra se podle svých tvůrců stala jednou z nejprodávanějších her na českém trhu té doby, prodalo se jí více než 7 tisíc kusů.<sup>168</sup>

Příběh hry se řadí k žánru fantasy a obsahuje pohádkové motivy. Ve hře se vyskytují draci, obři, troll či trpaslíci, což jsou charaktery pro tento žánr typické. V ději se objevují situace známé z žánru pohádek, např. mluvící a levitující židle, kouzlení atd.

Na několika místech v příběhu dochází k posunu děje animovanými sekvencemi s popisem děje, který se stal „mezitím“. Tyto sekvence se objevily, pokud herní postava učinila nějakou akci na jedné lokaci ve hře, jež měla efekt na druhou herní lokaci. Tento prvek se objevuje i v následujících adventurách sledovaného období. Za určitou formu vložených příběhů by se daly považovat informace z dialogů od ostatních postav. U některých jsou totiž velmi obsáhlé a nemají na hlavní příběh hry příliš velký vliv.

V *Dračí historii*, podobně jako v následujících adventurách této doby, je k řešení hádanek nutné používat předměty, které hráč po cestě sbírá do svého inventáře (vyvolává se klávesou I). Předměty pak hráč zkouší použít v různých herních lokacích na další předměty nebo osoby. Výhodou a novým prvkem této adventury je barevné

---

<sup>163</sup> No Sense. *Score*. 1995, č. 23, str. 10

<sup>164</sup> E-mailová korespondence s Robertem Špalkem [online], 26. 3. 2013, r.spalek@gmail.com

<sup>165</sup> NoSense. *Databáze her* [online]. [cit. 2013-03-22]. Dostupné z: <http://www.databaze-her.cz/vyvojari/nosense/>

<sup>166</sup> LANDA, Tomáš. *Dračí historie: Je tu nová česká hra a je dobrá*. *Level*. 1995, č. 11, str. 21

<sup>167</sup> *ibid.*

podbarvení kurzoru při najetí na předmět, se kterým bude předmět v inventáři kompatibilní, což vede ke značnému snížení času dohrání hry. Taktikou některých hráčů, kteří si nevěděli rady, jak dál, bylo u starších adventur zkoušet všechny předměty v inventáři na všechno. S hrou *Dračí historie* se tak snížil čas, který musel hráč pro úspěšné dohrání adventuře věnovat.

V této hře v porovnání s pozdějšími tituly (například *Posel bohů*) také není obvyklé předměty v inventáři příliš kombinovat. Ve hře jsem se setkala pouze se dvěma situacemi, ve kterých se předměty nějak spojovaly. První situace proběhla standardně – ze dvou kombinovaných předmětů (zlomená vařečka a provázek) se stal třetí předmět, který zůstal v inventáři. Při jedné herní situaci však autoři použili postup vcelku netradiční – pro vyřešení hádanky bylo třeba zkombinovat tři předměty (jehla, nit a záplata) pro vyspravení čalounění židle. Hráč měl jedinou možnost, jak tento problém vyřešit – použití jehly na čalounění. Nit a záplata se přidaly automaticky a zmizely z inventáře. Vnímám tuto nekonzistenci jako porušení „nepsaných pravidel“ adventur, především proto, že takový postup není obvyklý, a také proto, že v jiné situaci hry už byl podobný problém vyřešen obvyklou cestou.

### 5.9.1 Recepce v dobovém tisku

Příběh hry *Dračí historie* si od kritiků vysloužil nepříliš kladná hodnocení. Recenzentům časopisu *Score* vadilo, že se autoři příliš násilně snažili přiblížit postavu dráčka hráčům:

*„(...) přitom s ním každý jedná jako se zastydlým pubertákem. Potažmo se tak skrze tuto dračí maličkost jedná i s vámi, což vám nejednou zvedne mandle a donutí zapřemýšlet, proč firma Vochozka Trading není schopna stvořit něco ambicióznějšího než věčně naivní pohádky pro zastydlé pubertáky.“<sup>169</sup>*

---

<sup>168</sup> ŠPALEK, Robert. O hře. *Dračí historie* [online]. 2012 [cit. 2013-03-26]. Dostupné z: <http://www.ucw.cz/draci-historie/>

<sup>169</sup> ANASTASOV, Andrej a Ivana FORMÁNKOVÁ. *Dračí historie*. *Score*. 1995, č. 23, str. 35



Podle jednoho z autorů hry Roberta Špalka bylo zaměření na dětské hráče při vyvíjení *Dračí historie* záměrné. Vnímá však nekonzistentnost mezi dětským příběhem a použitými vtipy, které byly spíše pro dospělé publikum.<sup>170</sup>

Na druhou stranu recenzenti chválili snadné otevírání nových lokací a chytře směřované nápovědy. Uznávají i nový prvek mezi českými adventurami – dabing, dále také grafiku a hudbu. Jedná se podle nich o „*graficky, hudebně i programově velice impresivně provedenou adventuru, jakou byste mezi českou produkcí nikde nenašli (...) jedná se o první českou hru, v níž najdeme rozsáhlé, kvalitně namluvené dialogy.*“<sup>171</sup>

Hodnocení této adventury mezi autory z časopisu *Score* zřejmě vzbudilo rozporuplné reakce, jelikož redakce k hlavní recenzi připojila také kratší sloupek s recenzí jiného autora s odlišným názorem, který hru i příběh tolik nekritizoval. Béla Nemeshegyi v textovém boxu u hlavního článku píše:

*„Další důkaz toho, že i v naší vlasti se programují dobré hry. Grafika i zvuky si nezdají se západními produkty, stejně jako humorné dialogy. Co se týče hrátelnosti a zábavy, není to to pravé mličňákovské, ale zase tolik neschází.“*<sup>172</sup>

Recenzent z časopisu *Level* hodnotí hru veskrze pozitivně a vyzdvihuje i fakt, že ačkoliv by české adventury ve srovnání se zahraniční produkcí neuspěly, čeští hráči je přijímají velmi nadšeně. Vyzvedává také délku hry a oceňuje nové využití mapy fikčního světa, při které se autoři inspirovali v zahraničí. Mapa zobrazuje lokace, jež už hráč navštívil, a s její pomocí se dá snadno přemístit na kterékoliv herní místo ve fikčním světě.<sup>173</sup>

Časopis *Excalibur* se ve své obsáhlé recenzi zaměřuje na narativitu a příběh hry *Dračí historie*. Některé zápletky a herní situace označuje za nelogické:

<sup>170</sup> E-mailová korespondence s Robertem Špalkem [online], 26. 3. 2013, r.spalek@gmail.com

<sup>171</sup> ANASTASOV, Andrej a Ivana FORMÁNKOVÁ. *Dračí historie*. *Score*. 1995, č. 23, str. 35

<sup>172</sup> *ibid.*

<sup>173</sup> LANDA, Tomáš. *Dračí historie: Je tu nová česká hra a je dobrá*. *Level*. 1995, č. 11, str. 21

*„Jak autoři prohlašují, pokoušeli se o pohádkovou grotesku. Pokud tedy vyzní některé části příběhu nelogicky nebo šíleně, nebude chyba až tak úplně ve mně.“<sup>174</sup>*

Vyzdvihuje grafickou stránku hry, která posunula statické zpracování herních situací a přidává velké množství animací – zejména u prvků v pozadí.

*„Tu kape kapka z rampouchu, támhle se z komína vznáší dým. Pták ustavičně naráží do stromu a padá k zemi, k zemi, kde si natluče jenom proto, aby zase vzlétl a pokračoval ve své každodenní půlhodince masochismu. Houby na cestičce tancují kankán a židle v lese levitují, nebo se pasou.“<sup>175</sup>*

Animace probíhají také u hlavní postavy draka, nicméně autor recenze v nich vidí nevyužitý potenciál. Značnou chválu od recenzenta Excaliburu sklidily animované sekvence, které v několika případech přerušují hru a přehrávají příběh, který se stal mezitím na jiném místě.

## **5.10 Swigridova kletba (1996)**

Hra *Swigridova kletba* je dalším počinem programátorů z uskupení Agawa (Petra Bartáčka a Petra Mandíka), distributorem hry byla společnost JRC Interactive. *Swigridova kletba* se prodávala za cenu kolem 500 Kč.<sup>176</sup> Jedná se o dabovanou point-and-click adventuru s pohádkovou tematikou.

Tvůrci ze společnosti Agawa se z kritiky grafického zpracování své předchozí hry *Mise Quadam* poučili a k tvorbě další adventury přizvali profesionální malířku Zdenu Jasanovskou<sup>177</sup>.

Děj se odehrává v pohádkové zemi, kde se jaro přivolává pomocí kouzelného rohu Kerké, který na rok přeruší *Swigridovu kletbu* věčné zimy. Zápletkou v příběhu je

<sup>174</sup> TAUFMAN, Karel. Dračí historie. *Excalibur*. 1996, č. 52, str. 2

<sup>175</sup> *ibid.*

<sup>176</sup> ZACH, Ondřej. České adventury – díl 2. *Bonusweb* [online]. 2006 [cit. 2013-03-31]. Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/ceske-adventury-dil-2-0rj-/Clanek.aspx?c=A000125\\_ceskeadventury2\\_bw](http://bonusweb.idnes.cz/ceske-adventury-dil-2-0rj-/Clanek.aspx?c=A000125_ceskeadventury2_bw)

<sup>177</sup> *Swigridova kletba*. *Databaze-her.cz* [online]. 2013 [cit. 2013-03-31]. Dostupné z: <http://www.databaze-her.cz/hry/swigridova-kletba/zajimavosti/>

krádež tohoto rohu a před hráčem leží úkol zničit Swigrida, vypátrat roh a navrátit ho občanům Manahonského kraje. Hra tematikou připomíná zahraniční adventury ze série *Legend of Kyrandia* od společnosti Westwood Studios.

Hra je rozdělena do tří částí, pro posun do další kapitoly příběhu je vždy nutné splnit nějaký cíl (sehnat peníze pro převozníka apod.). Hra se ovládá jediným tlačítkem myši, není možné vybírat různé příkazy. *Swigridova kletba* přináší také několik nových prvků – při přechodu mezi jednotlivými částmi hry se vyprázdní inventář, není tak nutné pokračovat ve hře s nepotřebnými předměty.

Dalším posunem ve vývoji point-and-click adventur je vykonání akce hned na první klinutí na daný předmět. Nedochozí tak, jako například v adventuře *Tajemství Oslího ostrova*, k nutnosti zkoušet interakci s každým předmětem několikrát.

Úvod je v porovnání s ostatními hrami tohoto žánru velmi krátký a bez hlubšího vysvětlení se hráč ocitá po pár animacích přímo v ději. Není nijak vysvětleno, kdo je hlavní postava, za kterou hráč hraje, ani proč zrovna tento hrdina byl předurčen k vyřešení hlavní zápletky hry.

Hra se (na rozdíl například od *Dračí historie*) ovládá jen levým tlačítkem myši, jehož pomocí se provádí veškeré herní akce.

Dialogy s ostatními postavami nebo zvířaty nemají možnost volby mezi jednotlivými replikami, odvíjejí se v předem daném pořadí.

Hra nevyužívá humoru v takové míře jako většina adventur z tohoto období. Jednou z mála humorných replik, které ve hře zazněly, byla hned v úvodu věta kouzelníka Swigrida: „*Když vám s rohem vezmu roha, tak budete s troubením v troubě.*“<sup>178</sup> Komicky může působit také postava jednoho ze strážců hradu, který je nachlazený a mluví nosovým a zastřeným hlasem.

---

<sup>178</sup> Agawa, 1996, *Swigridova kletba*, PC

### 5.10.1 Recepce v dobovém tisku

Změnu grafického zpracování recenzenti ocenili, například Tomáš Landa z časopisu *Score* ji označil za „výrazný posun v celkové grafické podobě hry, zejména pak v interiérech“<sup>179</sup>. Co grafickému zpracování novináři vytýkali, byly chybějící animace. Vadila jim také nevýrazná hudba, která v některých pasážích přehlušuje mluvený hlas. Dabing označil recenzent časopisu *Level* za „hodně amatérský, zvláště pokud to srovnám s Dračí historií“.<sup>180</sup> Recenzent *Score* Jan Tománek upozorňuje například na nesoulad hlasů a věku postav: „(...) stáří hlasu člověka, který ho (Swigrida) namlouval, vůbec neodpovídá starému kouzelníkovi.“<sup>181</sup>

Recenzent časopisu *Level* tvůrcům vyčítá chudost a nelogičnost narativu:

*„Pokud vám příběh připadá krátký, naivní a přímočarý, máte úplnou pravdu. Třeba vůbec není řečeno, proč zrovna pasáček ovcí se má stát zachráncem kraje, prostě hra začne a vy ho ovládáte, a pokud čekáte nějaké zajímavé zakončení, tak máte taky smůlu.“*<sup>182</sup>

Stejnou výtku má i recenzent *Score*, kterému vadila nemožnost výběru dialogů v rozhovorech s postavami a nepříliš propracovaný příběh, obzvláště jeho zakončení. Stěžuje si také na absenci jakéhokoliv humoru.

Autor recenze z časopisu *Score* vytýká hře *Swigridova kletba* jednoduchost a nízký herní čas:

*„Ve hře je sice kolem padesáti obrazovek, ale nepočítám-li dvě ‚zákysová‘ místa, tak celou hru dohrajete bez návodu během dvou, maximálně tří hodin. V tomto čase je bohužel započítáno i nesmyslné hledání neviditelných věcí nebo předmětů o velikosti 2 x 2 pixely.“*<sup>183</sup>

<sup>179</sup> LANDA, Tomáš. *Swigridova kletba*. *Score*. 1996, č. 31, str. 24

<sup>180</sup> SMOLÍK, Tomáš. *Swigridova kletba*. *Level*. 1996, č. 21, str. 48

<sup>181</sup> TOMÁNEK, Jan. *Swigridova kletba*. *Score*. 1996, č. 38, str. 67

<sup>182</sup> SMOLÍK, Tomáš. *Swigridova kletba*. *Level*. 1996, č. 21, str. 48

<sup>183</sup> TOMÁNEK, Jan. *Swigridova kletba*. *Score*. 1996, č. 38, str. 67

### 5.11 Gooka (1997)

Adventuru *Gooka* vyvinula a distribuovala firma JRC Interactive. Jedná se o klasickou point-and-click adventuru, která vychází z literární předlohy *Gooka* a dračí lidé od Vlada Ríši<sup>184</sup>. Jako jedna z mála her tohoto období není komediální ani humorná. V roce 2004 vyšlo pokračování hry *Gooka: Záhada Janatrisu*.

Vývojářem i distributorem této hry je společnost JRC. Na projektu *Gooka* se podílelo celkem šest lidí – Mirek Papež, organizátor, malířka Zdena Boušková, Ondřej Mihula a František Bouška (zvuky), autorem dialogů a příběhu je Vlado Ríša a hru programoval Miroslav Fidler.<sup>185</sup> Fidler byl v té době známý především programováním textových her a byl součástí uskupení Golden Triangle. Herní lokace byly kresleny tužkou na papír, vybarveny vodovými barvami a následně naskenovány a dotvořeny na počítači. Dialogy namlouvali studenti herecké fakulty v profesionálním studiu.<sup>186</sup> Hra se dala spustit pouze v operačním systému Windows 95.

Hlavní zápletkou příběhu je křivé obvinění z vraždy, hráčův cíl je dokázat nevinu hlavní postavy a usvědčit pravého vraha. Příběh je situovaný do fiktivního světa a odehrává se na šesti místech, která se hráči postupně odemykají. Hra obsahuje dabing – dialogy se během hry objevují pouze ve zvukové podobě, nevypisují se na obrazovku jako například ve hře *Dračí historie* a lze je přeskočit jednoduchým kliknutím.

Hra obsahuje všechny běžné prvky point-and-click adventur. Inventář je umístěn ve spodní části obrazovky a oproti jiným hrám je stále na očích, neskrývá se u okraje obrazovky. Mapa lokací je k dispozici také, na rozdíl od ostatních her je však přístupná primárně na určitém místě ve fikčním světě a využívá se pro přesun mezi šesti hlavními lokacemi hry. Hlavní postava k jejímu vyvolání musí dojít do určitého místa ve fikčním světě.

Netypickým rysem této adventury je také nemožnost vybírat repliky v dialozích s ostatními postavami. Hráč má tak sníženou možnost ovlivňovat průběh hry, jelikož

---

<sup>184</sup> autor knihu napsal pod pseudonymem Richard D. Evans

<sup>185</sup> HERODES, Jan. *Gooka. Level*. 1996, č. 23, str. 11

<sup>186</sup> *ibid.*

dialogy se odvíjejí podle předem určeného scénáře a není zde ani možnost měnit pořadí jednotlivých replik.

### 5.11.1 Recepce v dobovém tisku

Jako jedna z mála českých her byla adventura *Gooka* recenzenty přirovnávána k zahraniční produkci. V časopise *Excalibur* ji autor označil jako „*mírně nadprůměrnou*“<sup>187</sup> v porovnání s ostatními hrami, v porovnání jen s českou produkcí by hra *Gooka* dostala 85 %. Autor recenze této hry v časopisu *Score* napsal, že „*ze všech dosud vydaných českých adventur má co do kvality prezentace ke svým západním rivalům nejbliže*“<sup>188</sup>. Podle autora recenze v časopisu *Level* stojí za nadprůměrným zpracováním této hry profesionální tým – od scenáristy přes grafičku až po programátora.<sup>189</sup> Z toho důvodu časopis hře udělil nízké hodnocení (4 body ze 7) – česká produkce počínaje touto hrou už prý snese srovnání se zahraničními hrami, a proto už autoři recenzí k českým hrám nebudou shovívaví.<sup>190</sup>

Recenzent *Excaliburu* chválí grafiku i animace a hudbu. Hře vytýká několik drobných nedokonalostí v animacích, například: „*Když odvádějí vaši sestru, tak ta vypadá spíš jako loutkové divadlo.*“<sup>191</sup> Časopis *Level* si všímá absence jakýchkoliv animací:

„*Všechny postavy, Gooku nevyjímaje, jsou v klidu naprosto nehybní. (...) Stejně nereálně působí také chůze, která je trhaná a pohybově omezená.*“<sup>192</sup>

Autorovi vadila rovněž absence animací složitějších scén:

„*(...) jakmile se dělo něco jen trochu graficky obtížnějšího, dělo se to vždy jen za ‚zavřenými dveřmi‘, takže nebylo nic vidět.*“<sup>193</sup>

<sup>187</sup> Gooka. *Excalibur*. 1997, č. 60, str. 26

<sup>188</sup> MRKVIČKA, Tomáš. Gooka. *Score*. 1997, č. 38, str. 44

<sup>189</sup> HERODES, Jan. Gooka: Hrdina nemusí být vždy svalnatý a bezchybný. *Level*. 1997, č. 2, str. 32

<sup>190</sup> *ibid.*, str. 33

<sup>191</sup> Gooka. *Excalibur*. 1997, č. 60, str. 26

<sup>192</sup> HERODES, Jan. Gooka: Hrdina nemusí být vždy svalnatý a bezchybný. *Level*. 1997, č. 2, str. 33

Autor článku v časopisu *Score* byl ke hře kritičtější – vytýkal jí neherecky namluvený dabing a absenci kladení otázek v dialogu. Největší kritiku si od něj hra vysloužila za možnost ji nedohrát v případě nějaké chyby nebo přehlédnutí objektu:

*„Nejhorší na tom je, že hra vám ani neřekne, že jste něco udělali špatně, a nechá vás dál tápat v problémech, které už nemají řešení.“<sup>194</sup>*

## 5.12 *Asmodeus* (1997)

*Asmodeus* je další hrou žánru fantasy, kterou programovalo studio NoSense (autor hry *Dračí historie*), tentokrát ve složení Jakub Dvorský, Marek Floryán a Tomáš Dvořák. Kombinuje prvky adventury a dungeonu<sup>195</sup>. Sami autoři hru v rozhovoru pro časopis *Score* označili za adventuru. Argumentují tím, že je zde pouze jedna hlavní postava a hra stojí na sbírání předmětů do inventáře.<sup>196</sup> V původním záměru měl být *Asmodeus* textová hra a autoři neměli v úmyslu ji prodávat, ale distribuovat jen mezi kamarády.<sup>197</sup>

Od her doposud popsaných se liší především zpracováním z pohledu postavy (typické pro adventury tohoto období bylo zpracování, při kterém hráč ovládal postavu, kterou viděl před sebou na obrazovce) a pohybem „*plynulými průjezdy nebo po skocích (jako např. ve hře *Myst*)*“<sup>198</sup>. Kromě hry *Myst* se *Asmodeus* inspiroval také hrou *Elvíra* či *Stonekeep*, podle kterého tvůrci programovali systém bojů.<sup>199</sup>

Grafika hry je jako první z českých her renderovaná ve 3D programu<sup>200</sup>, grafik však každé herní pole (kolem 1 400 obrázků) ručně upravoval kvůli věrnějšímu

<sup>193</sup> *ibid.*

<sup>194</sup> MRKVIČKA, Tomáš. Gooka. *Score*. 1997, č. 38, str. 45

<sup>195</sup> žánr, při kterém hráč prochází podzemními chodbami, typické je také používání zbraní a jejich vylepšování

<sup>196</sup> TAUFMAN, Karel. *Asmodeus: než se rozevře opona*. *Score*. 1996, č. 35, str. 12

<sup>197</sup> *ibid.*, str. 13

<sup>198</sup> CHLUMSKÝ, Petr. *Asmodeus*. *Score*. 1996, č. 34, str. 24

<sup>199</sup> TAUFMAN, Karel. *Asmodeus: než se rozevře opona*. *Score*. 1996, č. 35

<sup>200</sup> KALIVODA, Martin. *Asmodeus: Tajemná země Ruthaniolu je zase jednou v nebezpečí*. *Level*. 1997, č. 2, str. 51

zobrazení. Postavy, textury a animace jsou kreslené ručně. Záměrem autora bylo vyvolat ponurý dojem a dotvořit tak atmosféru příběhu ve hře.<sup>201</sup>

Děj se odehrává v krajině Ruthaniol, přesněji v okolních skalách a katakombách. Sami autoři označují hru žánrově za fantasy a přiznávají inspiraci také Tolkienovým dílem.<sup>202</sup>

### 5.12.1 Recepce v dobovém tisku

Autor preview<sup>203</sup> recenze z časopisu Excalibur při hodnocení demoverze vyzdvihuje grafiku, hudbu i animace:

*„Všechny tyto položky jsou zpracované na vysoké úrovni, ale obzvláště se mi líbily zvuky, které jsou na tuzemskou výrobu perfektní.“<sup>204</sup>*

Recenzent časopisu Level vyzvedává grafické zpracování hry, kterému by podle svých slov udělil jedničku. Naopak se mu nelíbí animace, jež ohodnotil čtyřkou.<sup>205</sup> Ocenil skloubení dvou herních žánrů dohromady:

*„Asmodeus je příklad toho, že lze úspěšně skloubit dvě rozdílné hry dohromady a udělat z toho výborný konečný efekt.“<sup>206</sup>*

V tomto roce vyšla také hra *Argo*, kterou pro děčínskou firmu BBS připravoval Karel Tvrdík. Jedná se o sci-fi adventuru kombinovanou s prvky RPG.<sup>207</sup> Podle svého autora se více podobá právě žánru RPG, proto nebude v této práci blíže zkoumána.

---

<sup>201</sup> TAUFMAN, Karel. Asmodeus: než se rozevře opona. *Score*. 1996, č. 35

<sup>202</sup> *ibid.*

<sup>203</sup> preview recenze = recenze z demoverze ještě před samotným dokončením a distribucí hry

<sup>204</sup> PONECHAL, Vladimír. Asmodeus. *Excalibur*. 1996, č. 54, str. 18

<sup>205</sup> KALIVODA, Martin. Asmodeus: Tajemná země Ruthaniolu je zase jednou v nebezpečí. *Level*. 1997, č. 2, str. 50

<sup>206</sup> *ibid.*, str. 51

<sup>207</sup> CHLUMSKÝ, Petr. *Argo*. *Score*. 1996, č. 34, str. 24



### 5.13 Léto s Oskarem (1998)

Autorem adventury *Léto s Oskarem* je Pavel Širůček, za distribucí hry stojí firma Vochozka Trading. Hra bývá v médiích označována jako poslední adventura, kterou Vochozka distribuoval. Žánrově se jedná o komediální adventuru. Vývojáři této hry byli čtyři – autorem a tvůrčí osobností je zmíněný Širůček<sup>208</sup>, zvuky a hudbu zajistil Pavel Olšanský a autorem grafiky je Tomáš Svoboda, který je také tvůrcem komiksu v příloženém manuálu. Programování samotné hry měl na starosti Petr Bělík.<sup>209</sup>

Hra vyniká nadprůměrným množstvím použitých animací, v jedné lokaci je to podle jejích autora Pavla Širůčka průměrně pět.<sup>210</sup> Lokací je ve hře osm, herních obrazovek kolem osmdesáti a okolo třiceti postav, které namluvili profesionální herci z divadla Husa na provázku.<sup>211</sup>

Cílovou skupinou této hry byla mládež do 12 let, recenzent Levelu za cílovou skupinu označil „*lidi hráčského věku*“<sup>212</sup>.

Hrdinou hry je teenager Oskar Sláma, který za špatné vysvědčení musí povinně strávit léto se svými prarodiči na venkově, v Kotěhůlkách.

#### 5.13.1 Recepce v dobovém tisku

Slabinou této hry je podle recenzí hlavně grafické zpracování, které je podle recenzenta časopisu Level „*na úrovni her starých několik let*“<sup>213</sup>. Autor oceňuje množství animací hlavní postavy, ale kritizuje amatérské provedení. Nelíbí se mu ani zpracování dialogů, při kterém autoři nepropracovali „*paměť*“ ostatních postav, a tak je nutné se s nimi při každém dialogu znovu představovat.<sup>214</sup>

<sup>208</sup> v té době zaměstnaný u Petra Vochozky jako grafik

<sup>209</sup> TAUFMAN, Karel. Oscar přichází. *Score*. 1996, č. 35, str. 10

<sup>210</sup> *ibid.*

<sup>211</sup> HERODES, Jan. Léto s Oskarem. *Level*. 1997, č. 2, str. 12

<sup>212</sup> NEMESHEGYI, Béla. Léto s Oskarem. *Level*. 1998, č. 1, str. 67

<sup>213</sup> *ibid.*

<sup>214</sup> *ibid.*

### 5.14 Horké léto (1998)

Adventuru *Horké léto* vyvinula společnost Maxon a distribuovala firma JRC. Hra je dabovaná, všechny postavy, které se v ní objevují, namluvil Zdeněk Izer. Grafiku této hry zpracoval Marek Piša, který se společně s Viktorem Bocanem podílel na scénáři. Zvuky a hudba jsou dílem Viléma Foldese.

Tato hra pokračuje v tradici humorných českých adventur a je herní mechanikou i stylem humoru podobná hře *Polda*. Této hře se podobá, i co se týče vtipného pojetí hlavní postavy, kterou bych označila za karikaturu – nepříliš vysoká inteligence a „obyčejnost“ hlavní postavy jsou vykresleny místy až extrémně. Charakteristickým znakem této adventury jsou vtipné repliky (umocněné profesionálním dabingem), jedna z nejznámějších, která se objevila ve většině zkoumaných recenzí, je replika hlavní postavy hned z úvodu hry: „*Jsem obyčejnej kluk. Kluci mi říkaj Rambo a holky kreténe. Jinak jsem Majer. Honza Majer.*“<sup>215</sup>

Ačkoliv jsou humor a pojetí blízké českému publiku, děj této adventury je zasazen do oblasti Pacifiku a odehrává se na několika tropických ostrovech. Zde má hlavní hrdina (potažmo hráč) Honza Majer za úkol zachránit svou rodinu, kterou zajali kanibalové.

Úvodní příběh před samotnou hrou je odvyprávěn hlavním hrdinou za použití animací a celý svým zpracováním připomíná animovaný film. Dialogy probíhají jen ve zvukové stopě, nejsou přepisovány na obrazovku. Text se v herním prostředí objevuje především po najetí myši na předmět schopný interakce či několikrát ve vložených animovaných sekvencích (například v intru na začátku hry).

Hra se ve své mechanice ničím výrazně neliší od ostatních adventur, které vznikly ve stejné době (například *Polda*), inventář je skrytý, a hráči tak nechává větší prostor na obrazovce pro samotný pohyb ve fikčním světě.

---

<sup>215</sup> Maxon, 1998, *Horké léto*, PC

### 5.14.1 Recepce v dobovém tisku

Hlavním prvkem, který byl kladně hodnocen napříč všemi recenzemi, je bezesporu dabing. Autor rozsáhlé recenze v časopisu *Score* píše:

*„Autoři pro interpretaci průměrného příběhu a podprůměrné grafiky využili úžasného imitátorského umění Zdeňka Izera.“<sup>216</sup>*

Autor chválí také humornost celé adventury, kterou podle něj podpořil hlas právě Zdeňka Izera. Humor a vtip neleží pouze v dialogích a příběhu, ale také v *„zajímavém způsobu řešení různých hádanek. Na žraloka vyzrajete bombou z kokosu a opice, kterou sestřelíte brokovnicí ze stromu, vor přemístíte tak, že jej přivážete k hrochovi a hodíte mu šipku do zadku, zahradníkovi připravíte speciální nápoj z krysího jedu atd.“<sup>217</sup>*

Recenzent hodnotí kladně také obtížnost příběhu, naopak kritizuje příběh, který označil za *„typicky přihlouplou komediální historku“<sup>218</sup>*. Hře vytýká také jeden moment, kdy podle něj správně nefunguje kombinování předmětů v inventáři. Při použití předmětu A na předmět B kombinace nefunguje, při opačném pořadí ano. Autor tento jev označil za chybu.<sup>219</sup>

Hra byla srovnávána s adventurou *Léto s Oskarem*, jelikož obě vyšly v přibližně stejnou dobu a mají podobný námět. *Horké léto* však v herních časopisech obstálo lépe. V časopisu *Score* například v hodnocení hru označili za *„kvalitní náplast na rány způsobené hrou Léto s Oscarem (sic!)“<sup>220</sup>*

---

<sup>216</sup> VAROŠČÁK, Tomáš. Horké léto aneb Majer v akci. *Score*. 1998, č. 51, str. 50

<sup>217</sup> *ibid.*, str. 52

<sup>218</sup> *ibid.*, str. 50

<sup>219</sup> *ibid.*, str. 51

<sup>220</sup> *ibid.*, str. 52

### 5.15 *Hovniválové aneb Záhada komixu (1998)*

Další hrou, která vyšla v roce 1998, byl titul *Hovniválové aneb Záhada komixu*. Tuto hru naprogramovala vývojářská společnost Centauri Production.

Děj se odehrává v komiksu, do kterého se hlavní hrdina hry dostane po úvodním představení příběhu ve formě šestiminutového videa hraného živými herci. Hra je rozdělena do čtyř různě dlouhých částí a je prokládána filmovými sekvencemi a minihrami jiných žánrů (hrací automaty apod.).

Netradičním prvkem této hry je rozdělení její obtížnosti na dvě úrovně – na lehčí a obtížnější verzi. V obtížnější verzi je potřeba některé předměty nutné pro dokončení hry hledat v různých časových úsecích příběhu, případně je nutné provést více úkonů k vyřešení jednotlivých hádanek.

#### 5.15.1 *Recepce v dobovém tisku*

V časopisu *Score* vyšla recenze této adventury pod názvem „*Komix*“ a její autor hodnotí pozitivně především filmové sekvence, hudbu a dabing, který označil za „*ucházející*“.<sup>221</sup>

Grafická stránka hry se s nadšením recenzenta nesetkala, přirovnává ji ke slovenské hře *Next Space* a připadá mu amatérská: „*Obrázky vypadají spíše než ze hry jako ze štetce žáka základní školy*.“<sup>222</sup> Hodnocení srazila i přílišná obtížnost hry a nelogičnost herních situací, recenzent naopak ocenil humornost adventury: „*Nebýt té nesmyslné složitosti a nelogičnosti, Komix by byl celkem dobrou hrou. Mimo všech zmíněných chyb je totiž dostatečně dlouhý, zajímavý a také zábavný. Hlavně druhá a třetí epizoda v sobě skrývají notnou dávku humoru*.“<sup>223</sup>

<sup>221</sup> VAROŠČÁK, Tomáš. *Komix*. *Score*. 1998, č. 51, str. 64

<sup>222</sup> *ibid.*

<sup>223</sup> VAROŠČÁK, Tomáš. *Komix*. *Score*. 1998, č. 51, str. 64

### 5.16 Polda (1998)

Hra *Polda* s podtitulem „S poctivostí nejdřív pojdeš“ vznikla v roce 1998, v prvních letech vývoje komerčních her u nás. Titul *Polda* autorského týmu Sleep team vydala společnost Zima software, kterou založil Martin Zima. V době vydání adventury *Polda* tu jako výrobní ředitel pracoval Radek Smíšek a jako obchodní manažer Pavel Neužil. Kromě adventury *Polda* se společnost věnovala vývoji dalších her jiných žánrů, vydala například strategii *Signus* či několik stříleček. Celkem na vývoji her ve firmě pracovalo okolo padesáti lidí.<sup>224</sup>

Průběh vzniku hry popisují autoři v závěrečných titulcích takto:

*„To bylo tak: kdysi dávno byli tři spolužáci a ti si jednoho dne řekli: ‚Uděláme hru!‘ A jak řekli, tak učinili. Vylosovali si, kdo bude kreslit, kdo bude programovat, kdo spát, a pustili se do toho. Vývoj této hry trval 2 roky a vyžádal si také nemalé oběti. Uveďme například: 1 monitor, 1 základní deska, 1 grafická karta, 2 hard disky, několik myší, magnetofon a mnoho dalších. Budiž jim země lehká.“<sup>225</sup>*

Nejprve vznikl námět a několik herních obrazovek, poté tvůrci stvořili hlavní postavu, kterou animovali. S tímto tvůrci oslovili distributory, jako druhý v pořadí projevil zájem Martin Zima.<sup>226</sup>

Hra jako jedna z prvních na domácí herní scéně využívá plně profesionální dabing, o který se postarali zkušení herci Petr Nárožný, Luděk Sobota či Jiří Lábus. Tento trend se zachoval i pro další díly série *Polda*<sup>227</sup>. Tvůrci se rozhodli využít známé osobnosti v reakci na adventuru *Horké léto*, která celebritu – Zdeňka Izera – pro dabing využila jako první.<sup>228</sup>

Téma této hry – policejní prostředí spojené s humorem, který policisty zesměšňuje a podporuje negativní stereotypy spojené s vnímáním této profese – bylo v této době oblíbené i v jiných typech médií, například ve filmové a televizní produkci.

<sup>224</sup> CHLEBEK, Jan. Rozhovor se Zima Software. *Score*. 1998, č. 53, str. 54

<sup>225</sup> Zima Software, 1998, *Polda* aneb s poctivostí nejdřív pojdeš, PC (DOS, Windows)

<sup>226</sup> E-mailová korespondence s Radkem Matějkou [online], 24. 4. 2013, radek.matejka@sleepteam.com

<sup>227</sup> ty vycházely postupně až do roku 2005

<sup>228</sup> E-mailová korespondence s Radkem Matějkou [online], 24. 4. 2013, radek.matejka@sleepteam.com

Příkladem může být filmová série *Byl jednou jeden polda* režiséra Jaroslava Soukupa, která vyšla mezi lety 1995 a 1999, nebo televizní seriál *Policajti z předměstí* z produkce TV Nova z roku 1999.

Podle jednoho z tvůrců této hry Radka Matějky nebylo záměrem navázat na filmovou produkci té doby, ale vycházeli primárně z nápadu přenést do současnosti námět pohádky O perníkové chaloupce. Přiznává, že hru od začátku plánovali jako humorné dílo:

*„Nevybírali jsme námět z policejního prostředí. Přišlo nám zajímavé udělat pokračování notoricky známé pohádky a zasadit ho do tehdy současných poměrů. Tehdy byla soukromá očka doménou spíše zahraničních filmů a my chtěli, aby se to odehrávalo v Čechách, takže jsme hlavního hrdinu vybrali z řad Policie ČR. Mělo to být vtipné, takže se pro tu roli policista dokonale hodil.“<sup>229</sup>*

Hra *Polda* je zasazena do obce Lupany, ve které došlo k záhadným zmizením dvou místních občanů. Hlavní postava hry, policista Pankrác, je pověřen vyřešením případu. Hra by se dala označit za komediální detektivku, jelikož v celém průběhu vyšetřování se objevují ironické prvky, které zesměšňují práci a chování svérázného policisty. Ve hře se také vyskytují závažné sociální problémy (drogy, policejní agresivita, korupce atd.), často spojené s vtipem a ironií, hra však podle mého názoru nemá záměr moralizovat či vychovávat, nevyužívá tzv. procedurální rétoriky v Bogostově pojetí.<sup>230</sup>

Příběh hry *Polda* se dá označit jako nelineární vzhledem k tomu, že jsou do něj vloženy menší příběhy, které však mají s hlavním dějem nějakou souvislost. Například je zde kniha pohádek, která po zvolení možnosti „prozkoumat“ hráči přehraje komiksovou formou pohádku O perníkové chaloupce. Herní prostředí se změní nejen v tomto případě, ale i v momentech, kdy si postavy vypráví například vtipy.

Ve hře se hojně vyskytují intertextové odkazy a narážky na jiné texty či média. Hned na počátku příběhu se objeví výše zmíněná pohádková kniha, která hráči vypráví

---

<sup>229</sup> E-mailová korespondence s Radkem Matějkou [online], 24. 4. 2013, radek.matejka@sleepteam.com

komiksovou formou klasickou pohádku O perníkové chaloupce. K tomuto textu hra také odkazuje v samotném závěru. V rozuzlení příběhu vyjdou najevo spojitosti postav ze hry *Polda* s postavami z pohádky. V *Poldovi* se objevují narážky také na ostatní počítačové hry, dokonce i na celý žánr. Například se zde objeví hra *Space Invaders*, kterou celou dobu hraje v pracovní době šéfredaktor místních novin. Jedna z vedlejších postav je vzhledem nápadně podobná hrdince ze hry *Tomb Raider*, na což je navíc upozorněno v dialogu s touto postavou. Policistovi Pankráčovi je totiž povědomá, proto se jí zeptá, jestli náhodou nemá třeba slavnou sestru. Žena odpoví, že neví, protože se jí Lara už dlouho neozvala. Hlavní postava učiní během řešení hádanky také narážku na celý žánr adventur – když získá návod k sestrojení sledovacího zařízení, okomentuje ho slovy, že je jako „vystřížený z nějaké adventury“.<sup>231</sup> Ve hře hraje roli také další médium – místní deník *Paranoia Expres*, jehož redakce je zobrazena velmi stereotypně. Všichni novináři jsou muži, šéfredaktor celý den pouze hraje počítačové hry a kouří doutníky. Médium je zde také využito pro vykreslení komičnosti hlavní postavy, protože si do redakce chodí pro rady, jak postupovat ve vyšetřování.<sup>232</sup>

V této hře se na rozdíl od některých předchozích adventur nemůže stát, že by hráč zemřel, nestane se také, že by si nějakou akcí „mimo scénář“ například zablokoval možnost dokončit úkol a musel některou fázi hry opakovat. V několika málo situacích hra vyžaduje načasování – například zapálení šišky a vhození do úlu dřívě, než včely stihnou zaútočit – v naprosté většině však není nutné hrát na čas. Navíc, i v případech, které vyžadují načasování, je možné akci donekonečna opakovat, dokud se hráči nepodaří úkol splnit.

### 5.16.1 Recepce v dobovém tisku

Hra *Polda aneb s poctivostí nejdřív pojdeš* byla českými hráči i herními novináři velmi kladně přijímána, od časopisu *Score* dostala hodnocení 7/10. Oblibu si získala svou grafikou a profesionálním dabingem, o který se postarali populární herci, například Luděk Sobota, Jiří Lábus, Petr Nárožný, Valérie Zawadská nebo Sabina Laurinová.

<sup>230</sup> BOGOST, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. London: MIT Press, c2007, xii, 450 s. ISBN 978-026-2514-880.

<sup>231</sup> Zima Software, 1998, *Polda aneb s poctivostí nejdřív pojdeš*, PC (DOS, Windows)

<sup>232</sup> „Nevíš o něčem, co by se mi mohlo hodit?“ ptá se Pankrác šéfredaktora *Paranoia Expresu*.

Česká kritika přijala hru s nadšením také proto, že to byla další hra kompletně v češtině:

*„Mluvíte česky? Nemáte rádi angličtinu, němčinu, o francouzštině ani nemluvě? Hnuší se vám studium jakéhokoliv cizího nebo i programovacího jazyka? (...) pokud kromě výše uvedeného máte rádi hry, ještě lépe adventure a vlastníte nějaký počítač, přijdete si na své.“<sup>233</sup>*

Jan Chlebek v recenzi v časopisu Score vyzdvihuje grafickou stránku hry i její příběh:

*„Jemná, s citem vytvořená grafika, která je zatím asi to nejlepší, co se u nás v této oblasti her objevilo, výborně ladí s celou zápletkou a svým komiksovým nádechem s přehledem dohání drobné nedostatky.“<sup>234</sup>*

Dále v recenzi chválí profesionální dabing, hratelnost a zábavnost titulu.

*„Díky takovému hvězdnému obsazení profesionály získává celá hra na osobitosti a atmosféře, kterou ještě žádná z českých her neměla.“<sup>235</sup>*

Vysoké úrovně grafického zpracování si všímá také autor recenze v časopisu Level, který hru po grafické stránce označuje za „*kreslenou adventuru komiksového stylu; postava hlavního hrdiny má tedy velkou hlavu a nos a naopak útlé tělo a prohnutá záda*“<sup>236</sup>. Autor *Poldy* označil za nejlepší českou hru žánru adventure.

Recenzent *Poldy* z webu Gamesport.cz hru ohodnotil dokonce 85 %. Podobně jako ostatní kladně hodnotí především zábavnost hry, hratelnost a zpracovanost příběhu:

---

<sup>233</sup> CHLEBEK, Jan. Polda: Další hra z českých luhů a hájů. *Score*. 1999, č. 61

<sup>234</sup> *ibid.*

<sup>235</sup> TUREČEK, David. Polda: Další docela povedený kousek od českých tvůrců. *Level*. 1998, č. 12, str. 59

<sup>236</sup> *ibid.*, str. 58



*„Co bych ovšem zcela vyzvednul, je dabing. Jedná se podle mě o jeden z nejlepších počinů v českých adventurách.“<sup>237</sup>*

### **5.17 Posel bohů (1998)**

Adventra *Posel bohů* vyšla na konci roku 1998 a je dílem uskupení Unknown Identity. Do obchodů ji distribuovala společnost Future Games. Hru začali vyvíjet už v roce 1996 dva grafici a jeden programátor, kteří se poznali ve škole. Byli to Pavel a Michal Pekárkovi a Jan Hilgard. Později se k nim připojil i hudebník Zdeněk Houb, který je kromě zvuků také spoluautorem scénáře. Práce na hře zpočátku probíhaly v domácích podmínkách na starších typech PC.<sup>238</sup> Jeden z autorů Zdeněk Houb je popisuje následovně:

*„Vždycky jsme dali dohromady část děje jako nosnou kostru a na tomhle základě pak vymýšleli příběh podrobně. Co přesně bude postava dělat, jaké předměty použije a jaká místa navštíví. Když bylo tohle hotové, napsal jsem postavám dialogy.“<sup>239</sup>*

Hra také využívá dabingu profesionálních herců. Na namlouvání komentářů ke hře se podíleli například Pavel Soukup, Antonín Navrátil, Jakub Saic nebo Eva Spoustová.

Na rozdíl od většiny adventur sledovaného období není jedním z prvků příběhu humor. Hra využívá námětu detektivní práce a obsahuje velké množství hádanek a logických miniher. Hráč ovládá hlavní postavu – archeologa Stanislava Novotného, který má za úkol odhalit mayské tajemství. Hra se zpočátku odehrává v České republice, později se odemykají i zahraniční lokace, jako například Mexiko, Guatemala či Nizozemsko. Netradičním prvkem této hry je pohled z očí hlavního hrdiny jako například u hry *Asmodeus*. U většiny adventur z tohoto období se využívalo zpracování, kdy hráč celou dobu hraní postavu před sebou na obrazovce viděl.

<sup>237</sup> DAVIDÍK, Michael. Polda. In: *Gamesport.cz* [online]. 14. 1. 2004 [cit. 2012-02-04]. Dostupné z: <http://www.gamesport.cz/polda-5133/>

<sup>238</sup> E-mailová korespondence se Zdeňkem Houbem [online], 27. 4. 2013, info@zdenekhoub.cz

<sup>239</sup> E-mailová korespondence se Zdeňkem Houbem [online], 27. 4. 2013, info@zdenekhoub.cz

Tvůrci přiznávají inspiraci oblíbenou sérií adventur *Indiana Jones* od americké společnosti Sierra Entertainment.

Recenze k této hře se ve sledovaných časopisech nepodařilo dohledat. Časopis Score se hodnocení adventury *Posel bohů* vůbec nevěnoval, časopis Excalibur už v této době vycházel nepravidelně, některá čísla se v Národní knihovně navíc nenacházejí.

Slovenská společnost Rainbow Rhino vyvinula v roce 1999 velmi dobře hodnocenou adventuru *Ve stínu havrana*, kterou vydala česká firma Cinemax. Byla kompletně nadabovaná v českém jazyce. Všechny postavy nadaboval herec Jiří Lábus.<sup>240</sup> Jelikož se nejedná o čistě českou produkci, nebudu se touto hrou v práci více zabývat.

### **5.18 Horké léto 2 (1999)**

*Horké léto 2* vyvinula společnost Centauri Production společně s distributorem JRC. Na pulty českých obchodů se hra dostala (navzdory svému názvu) v roce 1999. Centauri Production vznikla oficiálně až v roce 2000.<sup>241</sup> Adventurám se věnovala i v budoucnu, mimo sledované období, proslavila se adventurou *Memento Mori* z roku 2008.

Ačkoliv tato hra vznikla už mimo sledované období, do této práce jsem ji zařadila také, jelikož nese stejné znaky jako adventury předchozí a žánrem a typem podle mého názoru spadá do „*doby adventurní*“, tak jak ji definoval Martin Bach.<sup>242</sup>

S prvním dílem adventuru *Horké léto 2* spojuje hlavní hrdina Honza Majer, čas i místo hry jsou odlišné. *Horké léto 2* se odehrává na Divokém západě ve druhé polovině 19. století. Autorem grafického zpracování hry je Jan Štěpánek. Hra využívá také dabing, což bylo u her v posledních letech zkoumaného období běžné. Hlavním

<sup>240</sup> MIKE. Ve stínu havrana: Cesta obtloustlého mnicha za smyslem života. *Excalibur*. 1999, č. 71, str. 17

<sup>241</sup> Centauri Production. *Databáze her* [online]. [cit. 2013-04-20]. Dostupné z: <http://www.databaze-her.cz/vyvojari/centauri-production/>

<sup>242</sup> BACH, Martin. Historie českých a slovenských her a týmů. In: JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry 2*. D. A. M. O., 2012, s. 229–240.

mužským hlasem je opět Zdeněk Izer<sup>243</sup>, o hlasy ženských hrdinek se postarala Miluše Bittnerová.

Hra je rozdělena na několik dílů, které mají odlišné umístění – indiánská vesnice, kovbojské město apod. *Horké léto 2* využívá principu tzv. *paralaxního scrollingu*, což znamená, že jedna herní lokace je širší než herní obrazovka a posouvá se v závislosti na poloze hlavního hrdiny.<sup>244</sup> Hra se ovládá oběma tlačítky myši – levé je určené pro akci, pravé pro informace o herních prvcích.

Hru doplňuje také několik menších a jednodušších vložených her (podobně jako ve hře *Hovniválové aneb Záhada komixu*) – například poker, paměťová hra s využitím klavirových klapek či několik menších stříleček.

### 5.18.1 Recepce v dobovém tisku

Recenzent časopisu *Excalibur* hned v úvodu svého hodnocení přiznal, že tak kvalitní hru v redakci nečekali. Kladně posuzuje například rozdělení hry na menší části:

*„Hrajete tedy spíše několik malých nezávislých adventur než jednu dlouhou. To je určitě dobrý přístup (podobný byl například i v Broken Swordu), neboť nejste nuceni přemýšlet až příliš dopředu, nemusíte hledat souvislosti mezi něčím, co jste dělali před mnoha hodinami, a něčím, co děláte teď, a celkově také hra působí celistvějším dojmem.“<sup>245</sup>*

Dále se s obdivem recenzenta setkala hudba, kterou označil za „nádhernou“<sup>246</sup>, a grafika od Jana Štěpánka, na níž ocenil kvalitní zpracování a pestrou barevnost. Hlavní přidanou hodnotou *Horkého léta 2* je podle recenzentů dabing: *„(...) je poznat, že se na dabing připravoval zvlášť pečlivě, a nečetl tedy všechno ‚rovnou z papíru‘, jak je běžně zvykem.“<sup>247</sup>*

<sup>243</sup> daboval také několik ženských postav

<sup>244</sup> PANÁK, Jiří. *Horké léto 2. Excalibur*. 1999, č. 74, str. 64

<sup>245</sup> *ibid.*

<sup>246</sup> *ibid.*

<sup>247</sup> *ibid.*

Autor se v obsáhlé recenzi věnuje i hodnocení humoru hry, který pokládá za zdařilý:

*„Prostě zde najdete takový pohodový český humor, místy brutální (prokletý indián), místy lehce pubertální (velbloud s průjmovým onemocněním), místy lehce trapný, ale většinou neurážející.“<sup>248</sup>*

Humor na této hře oceňuje také recenzent z časopisu Score, podle kterého humornost dialogů posouvá adventuru na vyšší úroveň:

*„Styl českých adventur se, až na pár světlých výjimek, výhradně věnoval pouhému sbírání věcí, čímž, oproti zahraničním adventurám, velmi výrazně zaostával, zejména po stránce dialogů.“<sup>249</sup>*

### **5.19 Dreamland: Final Solution (1999)**

Hra *Dreamland: Final Solution* je počinem ústeckého studia TOP Galaxy a naznačuje počátek nové éry českých adventur; podle dobových recenzí graficky i obsahově konkuruje zahraničním hrám. Vývoj této hry stál přibližně 10 milionů korun.<sup>250</sup>

Recenzent a šéfredaktor časopisu Score Andrej Anastasov ve svém článku píše:

*„Lidem z Top Galaxy trvalo poměrně dlouho, než se jim podařilo přesvědčit mě, že se nejedná o žádný narychlo přeložený podvrh, ale skutečně o hru českého původu.“<sup>251</sup>*

Hra upoutala hlavně svou grafikou, která je o několik úrovní výše než dosavadní česká herní produkce.

---

<sup>248</sup> *ibid.*

<sup>249</sup> ZACH, Ondřej. Horké léto 2. *Score*. 1999, č. 71, str. 49

<sup>250</sup> BACH, Martin. Historie českých a slovenských her a týmů. In: JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry 2*. D. A. M. O., 2012, str. 235

<sup>251</sup> ANASTASOV, Andrej. *Dreamland*. *Score*. 1999, č. 62, str. 48

Martin Bach označuje druhou polovinu devadesátých let jako „*přerod mezi čistě amatérským a poloprofesionálním herním vývojem*“.<sup>252</sup> Hru *Dreamland: Final Solution* považuje za memento této doby a za nejambicióznější českou adventuru, která byla doposud stvořena. Komerčně však tato hra podle Bacha příliš neuspěla, selhání přikládá cílení pouze na český trh.

*„Po Dreamlandu muselo být každému jasné, že snaha o vývoj her určených jen pro tuzemský trh již dávno nekoresponduje s ambicemi zdejších vývojářů.“*<sup>253</sup>

---

<sup>252</sup> BACH, Martin. Historie českých a slovenských her a týmů. In: JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry 2*. D. A. M. O., 2012, str. 235

<sup>253</sup> *ibid.*

## Závěr

Z analýz a zkoumání jednotlivých titulů je možné určit několik znaků, které jsou pro adventury sledovaného období (1994–1998) typické. Většinu her, které se v tomto období označovaly (ať už samy, nebo skrze herní novináře) jako adventury, můžeme zařadit mezi 2D point-and-click adventury. Výjimkou je hra *Asmodeus*, která kombinuje prvky adventury a dungeonu a od ostatních uvedených her se mírně odlišuje.

Zkoumáním herních časopisů z tohoto období jsem došla k závěru, že většina českých her, které se oficiálně distribuovaly, byly právě adventury, a to zejména z počátku sledovaného období. Později se objevovaly i strategie, dungeony (dnes známé jako RPG) či jiné žánry. Úspěch právě her žánru adventure v počátcích vývoje herního průmyslu v České republice se přičítá jejich srozumitelnosti pro české hráče, kteří nebyli jazykově vybaveni, a specifickému druhu humoru, který byl hráčům velmi blízký. Vliv na kladné přijímání českým publikem může mít i hodnocení v herních časopisech, jež bylo k prvním českým adventurám shovívavější než k zahraničním hrám. České adventury ve sledovaném období nezdědka dostávaly velmi vysoká procentuální hodnocení.

Humor je jedním z typických znaků českých adventur od poloviny devadesátých let. Objevoval se v různé míře ve většině her, využíval se jak v humornosti herních situací, tak ve vtipnosti replik. U některých titulů byl humor ve hře prezentován ve formě parodie nebo karikatury (například *Tajemství Oslího ostrova*, *7 dní a 7 nocí*, *Polda*, *Horké léto* apod.). Ne všechny hry však byly komediální, několik titulů tento prvek vůbec nevyužívá, a přesto byly u recenzentů a hráčů oblíbené (například *Gooka* nebo *Posel bohů*).

Dalším prvkem, který se u zkoumaných her opakoval, byla simulace detektivní nebo policejní práce. Například ve hře *Polda* byl hlavní hrdina přímo policista ve službě, ve hře *Posel bohů* hlavní postava sice není detektiv, ale archeolog, nicméně jeho postup připomíná spíše soukromého detektiva.

Adventury z konce sledovaného období byly více postaveny na osobnosti hlavního hrdiny. Ve hrách jako *Polda*, *Léto s Oskarem* či *Horké léto* (a *Horké léto 2*) je

hlavní postava, kterou hráč ovládá, stěžejním prvkem herního zážitku a hlavním zdrojem humornosti situací. Často bývá karikaturou nějaké profese (policista) nebo typu (teenager, pivař), jejichž vlastnosti a stereotypní rysy bývají upřednostněny a extrémně zdůrazněny. Typickým zpracováním herního pohledu v tomto období je zobrazení hlavní postavy po celou dobu na obrazovce. Naopak pohled z očí hlavní postavy se využívá jen u několika málo titulů (například *Asmodeus* nebo *Posel bohů*).

Co se týče námětu, často se ve sledovaném období objevovaly hry žánru sci-fi (například *Mise Quadam* či *Mavlin – vesmírný únik*) nebo fantasy/pohádka (například *Ramonovo kouzlo*, *Dračí historie*, *Gooka* či *Swigridova kletba*). Příběhy některých adventur této doby jsou zasazeny do českého prostředí, ať už reálného (*Ramonovo kouzlo*), nebo smyšleného (*Polda*). Některé hry, zejména z pozdějších let sledovaného období, jsou situovány do zahraničních či futuristických lokací (*Horké léto 2*, *Posel bohů*, *Dreamland*).

Z ludologického hlediska platí pro adventury z tohoto období stejné zákonitosti jako pro jakékoliv jiné point-and-click 2D adventury. Příběh se vyvíjí podle toho, jak hráč fikčním světem postupuje, pro další postup v příběhu je nutné řešit hádanky a problémy, které hráči připravil scenárista. Ty se ve zkoumaných hrách řešily především sbíráním předmětů, jejich kombinováním v inventáři a použitím ve správný okamžik příběhu na určeném místě nebo osobě. Interakce s fikčním světem je omezena pouze na osoby a předměty, které určili herní vývojáři. Ve hrách se objevuje mnoho postav, se kterými může hráč vstupovat do interakcí, nejčastěji je možné s nimi vést rozhovor.

Ve fikčním světě adventury nelze vykonávat činnosti nebo vést dialogy jiným způsobem, než bylo navrženo. Hráč však má do jisté míry volnost v tom, že může určovat pořadí, v jakém potřebné kroky k vývoji příběhu učiní či v jakém bude odvíjet repliky v rozhovorech. U některých her sledovaného období bylo možné volit v dialogu předpřipravené repliky, v některých hrách se dialogy odvíjely přesně v předem stanoveném pořadí a hráč zde měl roli spíše nezúčastněného diváka bez možnosti průběh rozhovoru ovlivnit.

Mezi jednotlivými tituly existuje také celá řada menších rozdílů ve způsobu, jakým tvůrci pracují s různými herními prvky. Jde například o dabing, který se poprvé

objevil v roce 1995 u hry *Dračí historie*; do té doby se v adventurách objevovala pouze hudba a dialogy se přepisovaly na obrazovku. Dabing se od té doby stal běžným prvkem v adventurách a postupně se profesionalizoval. Hlasy v *Dračí historii* namluvili herci z amatérské divadelního spolku, adventuru *Gooka* dabovali studenti herecké fakulty a nahrávali ji v profesionálním studiu. Plně profesionální dabing přišel až v roce 1998 – *Léto s Oskarem* namlouvali herci z divadla Husa na provázku, *Horké léto* daboval Zdeněk Izer a *Polda* namluvily herecké celebrity (Jiří Lábus, Petr Nárožný, Luděk Sobota).

Dalším prvkem, který se během této doby vyvíjel, bylo zobrazování herního prostředí. U prvních her, jako bylo *Tajemství Oslího ostrova*, ještě neexistovala souhrnná mapa, která by hráči umožňovala snazší orientaci a pohyb ve fikčním světě. Mapa se objevila až u her z roku 1995, jako je *Ramonovo kouzlo* nebo *Dračí historie*. Originálně je pojata například ve hře *Gooka*, kde ji hráč vyvolává vstoupením na určené místo ve hře.

Vyvíjel se také inventář předmětů, které hráč během příběhu posbíral a které má později v ději použít. Směrem ke konci sledovaného období v tomto ohledu vnímám snahu tvůrců věnovat větší prostor ději na obrazovce. Inventář ustupoval do pozadí, ze kterého mohl být vyvolán speciální klávesou či najetím myši ke kraji obrazovky. Ve hře *Polda* je například v inventáři umístěna i mapa pro pohyb po městě.

Vyvíjelo se i grafické zpracování her, přirozeně se grafika vylepšovala, podobně jako v jiných žánrech. Ve většině adventur ze sledovaného období byla grafika animovaná (buď přímo v grafickém programu v počítači, nebo ručně a následně byla do počítače skenována). Hra *Ramonovo kouzlo* se tomuto zpracování vymyká – tvůrci zde využili statických fotografií města. Hra *Hovniválové aneb Záhada komixu* využívá také videosekvence nahrané živými herci.

Vývoj her žánru adventure pokračuje dodnes. Modernější hry tohoto žánru využívají nové postupy, technologie a naratologii, které by si zasloužily další výzkum. Řada z analyzovaných titulů se v následujícím desetiletí dočkala pokračování (*Polda*, *Gooka* aj.), některé byly přeprogramovány do modernějšího pojetí (*Posel bohů*). Dalším výzkumem v této oblasti by tak mohlo být kromě sledování vývoje v následujícím



desetiletí také srovnání s těmito pokračováními či s remaky. Hlubší zkoumání by mohlo být provedeno rovněž v oblasti utváření herního průmyslu a transformace výroby a distribuce her v porevoluční době.

## Summary

From the analysis and examination of computer adventure games from the nineties it is possible to determine some typical features for the genre in the Czech Republic. Most of the titles in the marked period can be classified as 2D point-and-click adventure games. By exploring the gaming magazines of this period, I came to the conclusion that most of the Czech games that were officially distributed, were adventure games, especially at the beginning of the period. The success of the genre of adventure in the early development of the gaming industry in the Czech Republic is attributed to their comprehensibility for Czech players and a specific type of humor. However not all games were comic, some titles did not use this feature at all, and yet were popular among the reviewers and gamers (for example *Gooka* or *Posel bohů*). A typical genre of the story in this period was fantasy or fairy-tales (such as *Ramonovo kouzlo*, *Dračí historie*, *Gooka* or *Swigridova kletba*) or sci-fi (such as *Mise Quadam* or *Mavlin – vesmírný únik*). Stories of some games are set in the Czech environment, whether real (*Ramonovo kouzlo*) or fictional (*Polda*). Some games, especially in the later years of the period, are located in foreign or futuristic locations (e. g. *Horké léto 2*, *Posel bohů*, *Dreamland: The final solution*). In general the ludological patterns applied in these games do not differ from classic point-and-click 2D adventure games. The story develops gradually, depending on how the player progresses in the fictional world. For further progress in the story it is necessary to solve puzzles and problems that are prepared by the game designer. Studied games mainly dealt with collecting objects, combining them in the inventory and using them in the right moment of the story. The differences among the studied games are mainly in using some of the game features, for example dubbing that first occurred in 1995 in the game *Dračí historie* and it gradually professionalized during the period. Other features that developed through the studied period are the game interface, the inventory of objects or the graphic design.

The production of this game genre adventure continues. Modern games of this genre use new processes, technologies and narratology, that deserve further research. More research could be done also in shaping the gaming industry and the transformation of the production and distribution of games in the post-revolutionary period.

## Použitá literatura

AARSETH, Espen J. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press, c1997, 203 p. ISBN 08-018-5579-9.

Agawa. *Databáze her* [online]. [cit. 2013-03-22]. Dostupné z: <http://www.databaze-her.cz/vyvojari/agawa/>

ANASTASOV, Andrej & FORMÁNKOVÁ, Ivana. Dračí historie. *Score*. 1995, č. 23.

ANASTASOV, Andrej. Dreamland. *Score*. 1999, č. 62.

ANASTASOV, Andrej. Mise Quadam. *Score*. 1995, č. 23.

BACH, Martin. Historie českých a slovenských her a týmů. In: JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry 2*. D. A. M. O., 2012, s. 229-240.

BEDNÁŘ, Vojta. Machinarium ovládlo Mac App Store, předběhlo i Angry Birds. Tyinternety.cz [online]. 2011[cit. 2012-01-16]. Dostupné z: <http://www.tyinternety.cz/novinky/machinarium-ovladlo-mac-app-store-predbehlo-i-angry-birds-3258>

BLAŽEK, B. *Bludiště počítačových her*. Praha : Mladá fronta, 1990.

BOGOST, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. London: MIT Press, c2007, xii, 450 s. ISBN 978-026-2514-880.

Centauri Production. *Databáze her* [online]. [cit. 2013-04-20]. Dostupné z: <http://www.databaze-her.cz/vyvojari/centauri-production/>

CONSALVO, Mia a Nathan DUTTON. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*. 2006, č. 1. ISSN 1604-7982. Dostupné z: [http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo\\_dutton](http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton)

ČERVINKA, Jakub. Sedm dní a sedm nocí. *Score*. 1994, č. 12.

ČESKÉ HRY, o.s. a MEDIA desk Česká republika. *Herní průmysl v České republice* [online]. 2010[cit. 2013-03-27]. Dostupné z: <http://www.mediadeskcz.eu/uploaded/20101008014704-hry.pdf>

České hry. *Excalibur*. 1999, č. 70.

České hry na Amigu. *Excalibur*. 1993, č. 21.

České hry jsou stále úspěšné, vedou tituly pro telefony. *Profit* [online]. 2011[cit. 2012-01-10]. Dostupné z: <http://profit.tyden.cz/clanek/ceske-hry-jsou-stale-uspesne-vedou-tituly-pro-telefony/>

DAVIDÍK, Michael. Polda. In: *Gamesport.cz* [online]. 14. 1. 2004 [cit. 2012-02-04]. Dostupné z: <http://www.gamesport.cz/polda-5133/>

EISLER, Jan. Tajemství Oslího ostrova. *Score*. 1994, č. 9.

*E-mailová korespondence s Petrem Mandikem* [online], 1. 4. 2013, [petr.mandik@bispiral.com](mailto:petr.mandik@bispiral.com).

*E-mailová korespondence s Petrem Vochozkou* [online], 2. 4. 2013, [petr@vochozka.com](mailto:petr@vochozka.com).

*E-mailová korespondence s Radkem Matějkou* [online], 24. 4. 2013, [radek.matejka@sleepteam.com](mailto:radek.matejka@sleepteam.com)

*E-mailová korespondence s Robertem Špalkem* [online], 26. 3. 2013, [r.spalek@gmail.com](mailto:r.spalek@gmail.com).

*E-mailová korespondence se Zdeňkem Houbem* [online], 27. 4. 2013, [info@zdenekhoub.cz](mailto:info@zdenekhoub.cz).

Excalibur. *Oldgames.sk* [online]. 2012 [cit. 2013-04-11]. Dostupné z: <http://www.oldgames.sk/mags/excalibur/>

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. *The Tribulations of Adventure Games: Integration Story Into Simulation Through Performance*. Atlanta, 2009. Dostupné z: [http://smartech.gatech.edu/bitstream/handle/1853/31756/fernandezvara\\_clara\\_200912\\_phd.pdf?sequence=1](http://smartech.gatech.edu/bitstream/handle/1853/31756/fernandezvara_clara_200912_phd.pdf?sequence=1). Disertační práce. Georgia Institute of Technology.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. *The Secret of Monkey Island*. ETC Press [online]. 3/10/2009 [cit. 2012-01-05]. Dostupné z: <http://www.etc.cmu.edu/etcpres/node/288>

FISKE, John. *Television Culture*. London, New York: Routledge, 1987

FRASCA, Gonzalo. *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative*. 1999. Dostupné na <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

FUKA, F. *Počítačové hry II*. Beroun: Zenitcentrum, 1988.

Gooka. *Excalibur*. 1997, č. 60.

HERODES, Jan. Gooka. *Level*. 1996, č. 23.

HERODES, Jan. Gooka: Hrdina nemusí být vždy svalnatý a bezchybný. *Level*. 1997, č. 2.

HERODES, Jan. Léto s Oskarem. *Level*. 1997, č. 2.

Historie českého vývojářského studia 2K Czech. 2K CZECH. *Mafiagame.cz* [online]. [cit. 2013-03-19]. Dostupné z:

[http://www.mafiagame.cz/index.php?hra=pitevna&menu=2K\\_historie](http://www.mafiagame.cz/index.php?hra=pitevna&menu=2K_historie)

Hlava Kasandry. *Excalibur*. 1994, č. 24.

CHLEBEK, Jan. Polda: Další hra z českých luhů a hájů. *Score*. 1999, č. 61

CHLEBEK, Jan. Rozhovor se Zima Software. *Score*. 1998, č. 53

CHLUMSKÝ, Petr. 7 dní a 7 nocí: anebo Co týden dal... *Excalibur*. 1994, č. 37.

CHLUMSKÝ, Petr. Asmodeus. *Score*. 1996, č. 34.

Illusion Softworks. *Databáze her* [online]. [cit. 2013-03-22]. Dostupné z:

<http://www.databaze-her.cz/vyvojari/illusion-softworks/>

Inspiration: Author - J. R. R. Tolkien. Moby Games [online]. [cit. 2012-01-17].

Dostupné z: <http://www.mobygames.com/game-group/inspiration-author-j-r-r-tolkien/offset,0/so,1d/>

JUNGWIRTH, Tomáš. Ramonovo kouzlo: Zlý čaroděj v Novém Městě nad Metují. *Excalibur*. 1995, č. 41.

JUUL, Jesper. *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005.

KALIVODA, Martin. Asmodeus: Tajemná země Ruthaniolu je zase jednou v nebezpečí. *Level*. 1997, č. 2.

KIŠŠ, Roman. PMD-85: Jak to začalo, proběhlo a nakonec skončilo. (přednáška) Praha: 30 let osobních počítačů v Československu, 8. 4. 2013

KLEISNER, Jan. Asterix a Obelix. *Excalibur*. 1994, č. 24.

KOLÁŘ, Jarek. Videohry a vyprávění. In: JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry 2*. D. A. M. O., 2012, s. 121-142.

KRAJČA, Tomáš. Illusion Softworks - profil. *Bonusweb* [online]. [cit. 2012-01-16].

Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/illusion-softworks-profil-ddz-/Magazin.aspx?c=A020810\\_illusionsoftworks\\_bw](http://bonusweb.idnes.cz/illusion-softworks-profil-ddz-/Magazin.aspx?c=A020810_illusionsoftworks_bw)

LANDA, Tomáš. Dračí historie: Je tu nová česká hra a je dobrá. *Level*. 1995, č. 11.

LANDA, Tomáš. Mise Quadam: Kosmický přírůstek do rodiny domácích adventur. *Level*. 1995, č. 9.

LANDA, Tomáš. Swigridova kletba. *Score*. 1996, č. 31.

LUDVÍK, Martin. Síla peněz aneb jak to vidí BBS. *Excalibur*. 1997, č. 61.

- Mael Software Group. *Databáze her* [online]. [cit. 2013-03-22]. Dostupné z: <http://www.databaze-her.cz/vyvojari/mael-software-group/>
- MCQUAIL, Denis. Úvod do teorie masové komunikace. čtvrté, rozšířené a přepracované vydání. Praha: Portál, 2009.
- MIKE. Ve stínu havrana: Cesta obtloustlého mnicha za smyslem života. *Excalibur*. 1999, č. 71.
- MODRÁK, Jan. Historie herní žurnalistiky. *Play Forever* [online]. 2005 [cit. 2013-04-11]. Dostupné z: <http://www.modrak.cz/index.php?lang=cz&action=clanek&id=230>
- MÖWALD, Jaromír. Rozhovor s Janem Eislerem. *Poklady z popelnice* [online]. 2012 [cit. 2013-04-13]. Dostupné z: <http://poklady-z-popelnice.blogspot.sk/2012/09/rozhovor-s-janem-eislerem.html>
- MRKVIČKA, Tomáš. Gooka. *Score*. 1997, č. 38.
- MRKVIČKA, Tomáš. Sedm dní a sedm nocí. *Excalibur*. 1994, č. 36, str. 8
- MRKVIČKA, Tomáš. Stíny noci. *Excalibur*. 1994, č. 32.
- MURRAY, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press, 1997. ISBN 0684827239.
- NEMESHEGYI, Béla. Léto s Oscarem. *Level*. 1998, č. 1.
- No Sense. *Score*. 1995, č. 23.
- NoSense. *Databáze her* [online]. [cit. 2013-03-22]. Dostupné z: <http://www.databaze-her.cz/vyvojari/nosense/>
- O nás. *JRC* [online]. [cit. 2013-04-13]. Dostupné z: <http://www.jrc.cz/onas>
- Osobní rozhovor s Jarkem Kolářem*, Praha, 13. 3. 2013
- PANÁK, Jiří. Horké léto 2. *Excalibur*. 1999, č. 74.
- Počítač a internet v českých domácnostech. ČESKÝ STATISTICKÝ ÚŘAD. *Český statistický úřad* [online]. 2013 [cit. 2013-03-30]. Dostupné z: [http://www.czso.cz/cz/cr\\_1989\\_ts/0803.pdf](http://www.czso.cz/cz/cr_1989_ts/0803.pdf)
- PONECHAL, Vladimír. Asmodeus. *Excalibur*. 1996, č. 54.
- PONECHAL, Vladimír. Mise Quadam. *Excalibur*. 1995, č. 50.
- Score. *Oldgames.sk* [online]. 2012 [cit. 2013-04-11]. Dostupné z: <http://www.oldgames.sk/mags/score/>

RAKOVÁ, Michaela. *Agenda-setting v počátcích historie počítačových her žánru adventure v ČR*. Praha, 2012. Seminární práce. Univerzita Karlova.

Riki Computer Games. *Databáze her* [online]. [cit. 2013-03-22]. Dostupné z: <http://www.databaze-her.cz/vyvojari/riki-computer-games/>

SILLMEN, David. Soumrak herních časopisů. *Bonusweb* [online]. 2008 [cit. 2013-04-11]. Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/soumrak-hernich-casopisu-0hs-/Clanek.aspx?c=A080409\\_101915\\_bw-pc-ostatni\\_das](http://bonusweb.idnes.cz/soumrak-hernich-casopisu-0hs-/Clanek.aspx?c=A080409_101915_bw-pc-ostatni_das)

SMOLÍK, Tomáš. Světák Bob: První recenze docela dobré české adventury. *Excalibur*. 1994, č. 23.

Soumrak počítačového pirátství. *Level*. 1998, č. 4.

SMOLÍK, Tomáš. Swigridova kletba. *Level*. 1996, č. 21.

ŠLEMR, Jakub. Mavlin – vesmírný únik. *Excalibur*. 1995, č. 40.

ŠPALEK, Robert. O hře. *Dračí historie* [online]. 2012 [cit. 2013-03-26]. Dostupné z: <http://www.ucw.cz/draci-historie/>

ŠVELCH, Jaroslav. Indiana Jones Fights the Communist Police: Local Appropriation of the Text Adventure Genre in the 1980s Czechoslovakia. In: *Gaming Globally: Production, Play, and Place*. Palgrave Macmillan, 2013, s. 163-181. ISBN 978-1-137-00632-5.

ŠVELCH, Jaroslav. Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu. *Iluminace*. 2012, č. 2, s. 33-47.

ŠVELCH, Jaroslav. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Praha: Fakulta sociálních věd UK, 2007.

Swigridova kletba. *Databaze-her.cz* [online]. 2013 [cit. 2013-03-31]. Dostupné z: <http://www.databaze-her.cz/hry/swigridova-kletba/zajimavosti/>

TAUFMAN, Karel. Asmodeus: než se rozevře opona. *Score*. 1996, č. 35.

TAUFMAN, Karel. Dračí historie. *Excalibur*. 1996, č. 52.

TAUFMAN, Karel. Oscar přichází. *Score*. 1996, č. 35.

The Hobbit. In: *Moby Games* [online]. [cit. 2012-01-17]. Dostupné z: <http://www.mobygames.com/game/hobbit>

The Secret of Monkey Island. *Moby Games* [online]. [cit. 2013-02-02]. Dostupné z: <http://www.mobygames.com/game/secret-of-monkey-island>

TICHÁČEK, Petr. *Adventure: Historie žánru*. (přednáška) Praha: *Press Start*, 23. 6. 2010

- TOMÁNEK, Jan. Swigridova kletba. *Score*. 1996, č. 38.
- TOMÁNEK, Jan. Tajemství Oslího ostrova. *Excalibur*. 1994, č. 29, str. 10
- Třetí "várka" her v češtině. *Amiga* [online]. [cit. 2013-03-31]. Dostupné z: <http://amiga.webz.cz/view.php?cisloclanku=2006052901>
- TUREČEK, David. Polda: Další docela povedený kousek od českých tvůrců. *Level*. 1998, č. 12.
- VAROŠČÁK, Tomáš. Horké léto aneb Majer v akci. *Score*. 1998, č. 51.
- VAROŠČÁK, Tomáš. Komix. *Score*. 1998, č. 51.
- Výpis z obchodního rejstříku. *Justice.cz* [online]. 2013 [cit. 2013-03-19]. Dostupné z: <https://or.justice.cz/ias/ui/vypis-vypis?subjektId=isor%3a299155&typ=full&klic=b1u9u4>
- WARNICK, Barbara. *Rhetoric Online: Persuasion and the Politics on the World Wide Web*. New York: Peter Lang Publishing, 2007.
- ZACH, Ondřej. České adventury - díl 2. *Bonusweb* [online]. 2006 [cit. 2013-03-31]. Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/ceske-adventure-dil-2-0rj-/Clanek.aspx?c=A000125\\_ceskeadventure2\\_bw](http://bonusweb.idnes.cz/ceske-adventure-dil-2-0rj-/Clanek.aspx?c=A000125_ceskeadventure2_bw)
- ZACH, Ondřej. Česká herní scéna. *Ceskehry.wz.cz* [online]. 2000 [cit. 2012-01-03]. Dostupné z: <http://ceskehry.wz.cz/historie/hrej.htm>
- ZACH, Ondřej. Horké léto 2. *Score*. 1999, č. 71.
- Zemřel Lukáš Ladra, první šéfredaktor Excaliburu. *Games.cz* [online]. 2012 [cit. 2013-04-11]. Dostupné z: <http://games.tiscali.cz/tema/zemrel-lukas-ladra-prvni-sefredaktor-excaliburu-58852>
- ZELENÝ, Jaroslav a Božena MANNOVÁ. *Historie výpočetní techniky: Stručné dějiny oborů*. 1. vyd. Praha: Scientia, 2006, 183 s. Stručné dějiny oborů. ISBN 80-869-6004-8.

## **Hry**

- Agawa, 1995, Mise Quadam, PC
- Agawa, 1996, Swigridova kletba, PC
- Centauri production, 1999, Horké léto 2, PC
- Centauri Production, 1998, Hovniválové aneb Záhada komixu, PC
- JRC Interactive, 1997, Gooka, PC
- Mael Software Group, 1994, Mavlin – vesmírný únik, PC
- Maxon, 1998, Horké léto, PC



NoSense, 1995, Dračí historie, PC

NoSense, 1997, Asmodeus, PC

Pterodon Software, 1994, Tajemství Oslího ostrova, PC

Pterodon Software, 1994, 7 dní a 7 nocí, PC

Riki Computer Games, 1995, Ramonovo kouzlo, PC

Sleep team, 1998, Polda aneb s poctivostí nejdřív pojdeš, PC

TOP Galaxy, 1999, Dreamland: Final Solution, PC

Unknown Identity, 1998, Posel bohů, PC

Vochozka Trading, 1998, Horké léto, PC

## Seznam příloh

**Příloha č. 1: Počet domácností s osobním počítačem (tabulka)**

**Příloha č. 2: Počet domácností s osobním počítačem (graf)**

**Příloha č. 3: Rozhovor s Jarkem Kolářem o počátcích komerčního herního průmyslu u nás, 13. 3. 2013 (text)**

**Příloha č. 4: Rozhovor s Petrem Mandíkem, e-mailová korespondence, 1. 4. 2013 (text)**

**Příloha č. 5: Rozhovor s Robertem Špalkem, e-mailová korespondence, 26. 3. 2013 (text)**

**Příloha č. 6: Rozhovor s Petrem Vochozkou, e-mailová korespondence, 2. 4. 2013 (text)**

**Příloha č. 7: Rozhovor s Radkem Matějkou o hře Polda, 24. 4. 2013, e-mailová korespondence (text)**

**Příloha č. 8: Rozhovor se Zdeňkem Houbem o hře Posel bohů, e-mailová korespondence, 27. 4. 2013 (text)**

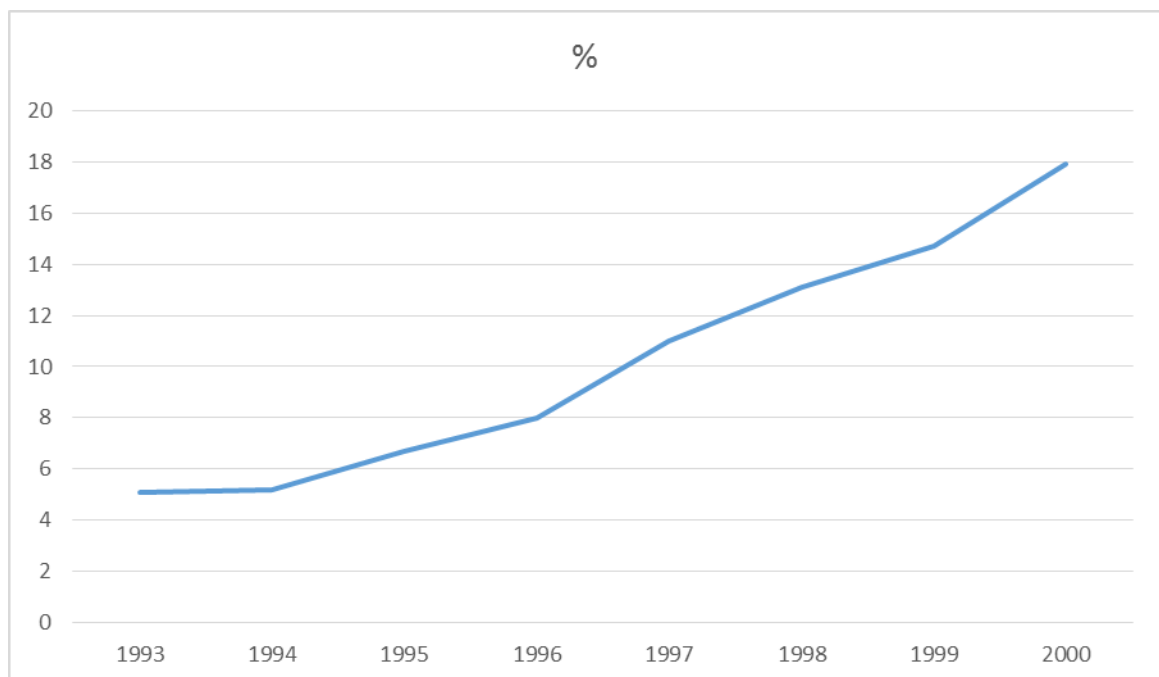
**Příloha č. 9: Rozhovor s Jarkem Kolářem, 13. 3. 2013 (audio)**

## Přílohy

**Příloha č. 1: Počet domácností s osobním počítačem (tabulka)**

Rok	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000
Domácnosti s vlastním osobním počítačem (podíl z počtu domácností v %)	5,1	5,2	6,7	8,0	11,0	13,1	14,7	17,9

**Příloha č. 2: Počet domácností s osobním počítačem (graf)**



**Příloha č. 3: Rozhovor s Jarkem Kolářem o počátcích komerčního herního průmyslu u nás, 13. 3. 2013 (text)**

**Jak vypadala česká herní produkce před vydáním hry Tajemství Oslího ostrova?**

V osmdesátých letech byly populární hlavně textové hry, hrály se na počítačích Commodore nebo Sinclair ZX Spectrum.

**Jakým způsobem se hry v té době distribuovaly?**

V takzvaných Klubech Svazarmu – to byly hobby kluby u škol a tyto kluby si to distribuovaly nebo prodávaly mezi sebou. Slyšel jsem o nějaké firmě v Ústí nad Labem, která tehdy prodávala hry na ZX Spectrum. Ale v té době to bylo velmi vzácné, lidé si to kopírovali mezi sebou. Žádné specializované obchody s hrami nebyly, prodávalo se to přes inzeráty, v inzertních časopisech.

**Bývaly diskety také jako přílohy v herních časopisech?**

Tento trend začal až později, až s nástupem CD. Diskety mají malou kapacitu a jejich pořízení bylo dražší, než později na CD. Na začátku 90. let se objevil Vochozka Trading, což byla živnost Petra Vochozky, který se zabýval hrami. Začal i s vývojem, nevyvíjel on sám, ale měl na to lidi. Na začátku 90. let měl v časopisu Excalibur inzerát, že prodává editor na hry. V roce 1993 vydal hru Světák Bob, grafickou hru, která kombinovala statický obrázek s textem.

**Dá se tato hra považovat za adventuru?**

Záleží, jak se definuje adventura. Nebyla tam klasická pohyblivá postavička jako v adventurách.

**Za první klasickou adventuru se tedy dá považovat až Tajemství Oslího ostrova?**

Ano, ta vyšla v roce 1994 na disketě, zatavená v igelitovém sáčku velikosti A6 a byl k ní připojen třístránkový manuál. Prodávalo se to třeba v knihkupectví. Vypadalo to legračně, ale prodávalo se to.

### **Prodalo se prý přes 2 tisíce kusů, jedna hra stála 240 korun. Bylo to drahé v té době?**

V té době už byly na PC dostupné hry ze západu, od Sierry, od LucasArt. Nevýhodou těch her bylo, že byly v angličtině celé a na začátku devadesátých let anglicky nikdo moc neuměl. Takže to lidé nemohli hrát – hráli to, ale nerozuměli tomu, co se tam děje. Tajemství Oslího ostrova, která sice porušuje všechny zásady adventur, a v dnešní době by ji lidi udělali asi za dva týdny s těmi technickými možnostmi, co teď mají. Ale byla česky, byla grafická, takže se prodávala dobře.

### **Jak jste se dostal k hernímu vývoji?**

V té době, na začátku 90. let, počítače byly docela vzácné. Kdo měl počítač, měl nejčastěji Commodore s kazetákem, kde byly stovky jednodušších her. Mě to fascinovalo, ale počítač jsem neměl. Můj tatínek pracoval v té době ve Zbrojovce Brno, vyvíjel počítače, což jsem ale nevěděl, protože to bylo tajné za komunistů. A nechtěl mi osmibitový počítač koupit, protože říkal, že to je špatné. Tak jsem jenom slyšel, jak se lidi o počítačích bavili, o hrách, s kamarády jsem se bavil o tom, co v té hře zažili, pak jsem si to představoval a občas jsem něco u někoho hrál. Nakonec jsem přes strýce z Německa dostal od tatínka IBM PC XT, asi v roce 1990. Po několika měsících se mi na to podařilo sehnat dvě hry.

### **Byl to podobný počítač, které známe dnes?**

Ano, bylo to PC, mělo to monitor, který měl čtyři barvy, mělo to velkou disketovou mechaniku a mělo to harddisk a operační systém MS DOS. Bylo to podobné jako dnešní počítače, jen o hodně méně výkonné. Jak jsem říkal – neměl jsem žádné hry ze začátku, tak jsem si zkoušel naprogramovat různé programy. Například jsem si udělal kreslicí program, udělal jsem z toho také animaci.

### **Jak jste se to naučil?**

Tenkrát v časopisech pro mladé byly stránky věnované počítačům. Otiskovali v nich programy, rozepsané do kódů. Také jsem měl manuál na program Basic, psaný anglicky, byl to seznam příkazů. Já jsem si vždycky našel nějaký příkaz, dva dny jsem k němu překládal manuál a zkoušel jsem si, co umí.

### **A jak to bylo s výukou počítačů ve škole?**

Na základní škole, když jsem chodil do páté třídy, otevřeli počítačový kroužek. To probíhalo tak, že škola dostala dva počítače typu Ondra. Ve školním rozhlase bylo hlášení, že bude počítačový kroužek. Na první hodině byl obrovský zájem, přišlo asi 50 lidí, od třetáčků, po osmáky. První hodina probíhala v normální třídě, probírala se třeba dvojková soustava, teorie, stejně tak na druhé a třetí hodině. Na čtvrtou hodinu přišlo už asi jenom 5 lidí a my šli konečně do té počítačové učebny na počítače. Byly dva, tak jsme se u nich museli střídat, ale naučili jsme se nějaké základní věci.

**Tam jste se dali dohromady s Petrem Vlčkem, se kterým jste potom vytvořili hru Tajemství Oslího ostrova?**

To bylo až na gymplu. Tam už měli počítače 2.86, kolem roku 1992. Na našem gymnáziu byl učitel, který s tím měl zkušenosti, nebál se toho. Studentům povolil po škole do té učebny chodit. Kdo chtěl, půjčil si u školníka klíče, byl tam bez dozoru, beze strachu a dělal si tam, co chtěl. Tam vznikl takový klub nadšenců. Půlka lidí tam hrálo hry, druhá se snažila něco tvořit. Tam právě jsem poznal různé lidi, třeba toho Petra Vlčka, který na tom byl podobně jako já. Uměl líp programovat než kreslit, tak se začal specializovat na programování. Já jsem uměl líp kreslit než programovat, tak jsem se začal zabývat grafikou a animací. Pak tam byli další, měli jsme tam o dva roky staršího spolužáka Pavla Pospíšila, který dokončoval textovku Sabotér, která se odehrávala v naší škole. To nás motivovalo, diskutovali jsme s ním, co a jak. On potom s dalšími spolužáky o několik let později udělal adventuru Dračí historie.

**Na tom jste se také podílel? Některé zdroje vám přisuzují autorství grafiky...**

Nakreslil jsem tam jednu obrazovku. Oni totiž neuměli nakreslit poklad, takže mě oslovili a já udělal obrazovku, kde byla dračí jeskyně s pokladem.

**Jak vás napadlo, že uděláte s Petrem Vlčkem Tajemství Oslího ostrova?**

Já jsem chtěl udělat nějakou hru na motivy deskové hry Dračí doupě. Plánoval jsem labyrint, snažil jsem se naprogramovat nějaké úvodní menu. Na tom jsem dělal ve škole, i když už jsem měl doma počítač. Tam jsem chodil hlavně kvůli lidem, vyměňovali jsme si zkušenosti, diskutovali. Také už jsme v té době hráli zahraniční adventury, Indiana Jones, The Secret of Monkey Island. Chtěli jsme udělat něco podobného, tak jsme s Petrem Vlčkem začali. Udělali jsme takový prototyp – čtyři obrazovky ze hry Indiana Jones, dalo se tam klikat na předměty, texty, ale nebyly tam ještě žádné

pohyblivé postavy. Jmenovalo se to Legendární lebka profesorky Dvorské, nebyla to žádná hra, jenom jsme použili čtyři obrazovky ze hry Lucas Art – nahrubo nakreslené, jenom abychom si vyzkoušeli, jestli dokážeme zobrazit, co chceme do obrázku. Zjišťovali jsme, jak se to dělá. Já jsem se učil kreslit, měl jsem program Malování a DeLuxe paint, který mi přišel zajímavější. Ten si vyvinuli v Electronic Arts. Chtěli jsme potom udělat nějakou velkou hru, ale předtím jsme potřebovali udělat takový test, než se do toho pustíme. Moc jsme se nezdržovali vymyšlením scénáře. Ale nakonec nám to trvalo asi dva roky.

### **Proč jste se rozhodli, že budeme dělat parodii a nevymysleli jste něco originálního?**

Mým cílem bylo udělat takovou RPG adventuru ze starověkého Řecka, měl jsem rád báje a mýty. Ale chtěli jsme začít něčím jednodušším. Ze začátku to nemělo ani žádný děj. To jsme začali dělat na konci prvního školního roku, Petr neměl doma počítač, takže pracoval jenom v té škole. Během toho roku vyvinul nějakou aplikaci pro účetnictví, kterou pak používali hospodářky ve škole a za odměnu za to, že to napsal, tak dostal na prázdniny ten počítač půjčený domů. A celé dva měsíce nad tím seděl a napsal program, ve kterém jsme potom hru vyráběli. Bylo to potom úplně stejné jako ten „Opičí ostrov“, ale tu grafiku to mělo svoji. Byly to asi dvě až čtyři obrazovky, ve kterých se pohybovala postava, která se zmenšovala, když se pohybovala v dálce. Byly tam i interaktivní rozhovory, ve kterých měl hráč možnost si vybírat dialogy. Ta hra se jmenovala Informer, byla to taková zkouška technologie – byly tam všechny prvky, které jsme potom použili v Tajemství Oslího ostrova, byla tam i postava Gájbraše Trípvuđa, která byla hodně inspirovaná předlohou. Nebyl tam ani závratný děj, postavička chodila po ostrově, sbírala tam věci a nakonec něco udělala a stromečku, který byl na obrázku, se objevily oči a řekl, že se chystá hra, která se bude jmenovat Tajemství Oslího ostrova.

Potom jsme už začali tvrdě pracovat na té hře. Udělali jsme scénář, obrazovky, všechny animace. Měli jsme takovou filosofii, mně vadilo v té době v těchto hrách, že se muselo všechno zkoušet – kam má hráč kliknout, bylo potřeba to zkoušet, nebylo to nijak výrazněji zobrazené, zda funguje tato věc s tímto. A všechny tyto hry měly jednu univerzální hlášku, která se v případě neúspěchu opakovala pořád dokola: to nejde použít, to nejde použít... A tomu jsme se chtěli vyhnout, tak jsme pro každou takovou věc měli spoustu různých hlášek, takže se pokaždé stalo něco jiného. Pak jsme ještě

udělali takovou věc – u předmětů, které se měly pro postup ve hře kombinovat mezi sebou jsme v případě špatné kombinace zavedli takové legrační animace. Sice už potom byly otravné, ale ze začátku byly vtipné. Byl tam třeba nůž a ten se dal na nějakých místech použít, když se použil jinde, tak ta hlavní postava ho vytáhla a řekla: „tak co s tím mám jako dělat? Uřezat si hlavu?“ Tak si ji uřízl, chvíli ji držel, pak řekl: „Hm, to asi ne.“ A dal si ji zpátky. Nebo tam byl balonek, který postava nafukovala, pak se mu vzduch z míčku nafoukl do hlavy a řekl: „Hm. Tak to asi nepůjde.“ Chtěli jsme, aby se hráč trochu u toho bavil.

### **Objevila jsem tam jednu netypickou věc pro adventury – že bylo možné prohrát...**

To souvisí s tím, že jsme překročili všechna designová pravidla. Nejen, že tam šlo prohrát, to bylo docela běžné v té době.

### **I v adventurách? Například v *The Secret of Monkey Island* to nešlo...**

Tam ne, ale třeba v adventurách od Sierra to bylo možné. Ale co jsme hlavně porušili, bylo nejzákladnější pravidlo všech adventur. Co se tam dělo – byly tam předměty, které když hráč špatně skombinoval, tak o ně přišel a už je nemohl získat znovu a nemohl hru dokončit. Což je pravidlo číslo jedna a ve hře se stát nesmí.

### **Hráč se to ani nijak nedozvěděl, že už nemůže vyhrát?**

Nedozvěděl.

### **A to jste udělali schválně?**

Schválně. A třeba tam byla taková lávová řeka, která nešla přejít, ale bylo možné tam sehnat polínka, v inventáři je mohl použít na tu řeku, hodil je na lávu. Než se rozpustily, mohl po nich přeběhnout. Tam pak posbíral nějaké věci, ale už se nemohl dostat zpátky. A když ten hráč neměl ty správné předměty, které tam potřeboval, tak už tam nemohl nic udělat. A takových věcí tam bylo víc. Ještě další specialitka byla opakování akce. Byl tam strom, na kterém vyrostly buřty a koláče. Hráč potřeboval buřt, a když na něj klikl, postavička vyskočila a nedosáhla, ale když byl hráč dostatečně trpělivý, na pošesté se mu to podařilo. A to se taky ve hrách nedělá. Tady nutno říct, že těch obrazovek a interakcí bylo málo a kdyby takové věci byly v novějších hrách, nikdo by je nehrál. Ta hra vlastně nebyla moc hratelná.



### **Dohrál ji někdo?**

Jo, tenkrát to byla jiná doba. Dneska je trend, že hry vodí hráče za ručičku, aby se nikde nezasekl, aby ho to bavilo, protože je spousta věcí, co na tom počítači může dělat. A kdyby se někde na minutu zasekl, hrát už dál nebude. Dneska taková hra takového rozsahu, s dnešními pravidla, tak by trvala tak čtvrt hodiny. Ale tím, že tam byly různé nelogičnosti a složitosti, tak to hráčům trvalo podstatně déle. Bylo to pro ně nové, bylo to česky a byly tam odkazy na tu originální předlohu a také na spoustu dalších věcí. Hlavní záporný hrdina z Monkey Islandu byl Le Chuck a my jsme udělali piráta Le Geka – podle románu a filmu Čuk a Gek, na který jsme v té době chodili každý rok se školou do kina. Ta hra byla totální slátanina, dalo by se říct. Od názvu – mělo to být v Karibiku, byli tam osli, kteří umí mluvit – to vyplynulo z názvu, pak tam byli piráti – to vyplývalo z té předlohy a od toho se pak odvíjely i další nesmysly, které tam byli. Byl tam osel Alchymista, který kouznil a dával hráči hádanky. Nakonec mu dal klíč k oslí svatyni, v Monkey Islandu to byla velká opičí hlava, v naší hře to byla velká oslí hlava. Dobře jsme se u toho bavili, hráči se u toho asi taky bavili. Časopis Excalibur z toho byl úplně nadšený.

**Tady jsem narazila na nesrovnalost – hra oficiálně vyšla v červnu roku 1994, v červenci vyšla tato pozitivní recenze v Excaliburu. Časopis Score ale první zmínku o hře Tajemství Oslího ostrova přinesla až v září 1994 v rubrice Lidová tvořivost a mluvil o ní jako o nekomerční hře a nedostala ani žádné hodnocení.**

My jsme si to dělali ze začátku pro radost. Nakonec z toho vznikla celá hra, tak jsme si říkali, že bychom ji mohli vydat, ale komerční plány jsme neměli. To bylo asi v březnu nebo v dubnu 1994. Viděl jsem inzerát na Vochozka Trading s výzvou, aby se jim hlásili tvůrci, byla tam jenom adresa Dukelská, Polička. My jsme zrovna se školou ten rok jeli shodou okolností na výlet do Poličky, kde jsme po celodenním výletu lesem, outdoorově oděni s chlebníky, měli dvouhodinový rozchod na limonádu nebo do cukrárny. A já jsem si vzpomněl, že v Poličce bydlí ten Petr Vochozka a šel jsem ho hledat, říkal jsem si, že ho najdu. Pamatoval jsem si jenom název ulice, na které bylo asi deset paneláků. Nevěděl jsem číslo, naštěstí jsem se zeptal prvního kolemjdoucího a on mi poradil. V šestém patře paneláku jsem zazvonil a dlouho se nic nedělo, za chvíli otevřela stará babička. Představil jsem se a ptal jsem se po Vochozkovi, babička nic neodpověděla, zavřela dveře a asi za pět minut vykoukl rozčuchaný Petr Vochozka, bylo vidět, že jsme ho zrovna probudili. Pozval nás dál, do kumbálu, kde měl

počítačovou pracovnu. Já jsem mu říkal o své hře, neměl jsem ji ani s sebou, jenom jsem o tom vyprávěl. On mi na oplátku říkal o svém projektu, který chystá na Amigu a hledal někoho, kdo by mu tu hru převedl na PC. A asi za týden nebo 14 dní nám doma zvonil telefon, Petr Vochozka byl zrovna v Praze, v časopisu Excalibur, kde se dostal k disketě, a líbilo se mu to a chtěl to distribuovat. Dostali jsme smlouvu, kde jsme poskytli práva na distribuci.

**A to bylo v červnu 1994? Sedí toto datum podle zmínek v herních médiích?**

Ano, tak nějak to bylo. V časopisu Score zmínka vyšla až později – příprava trvala déle a navíc z toho nebyli tak unesení jako v Excaliburu. Nechtěli tu hru recenzovat, protože nechtěli dát Tajemství Oslího ostrova nízké hodnocení. Speciálně kvůli této hře založili rubriku Lidová tvořivost, chtěli se prostě vyhnout hodnocení. Protože musím přiznat, že v konkurenci se zahraniční produkcí té doby by ta hra neobstála.

**Ve stejném roce ještě vyšlo 7 dní a 7 nocí, které jste programovali – to je ten projekt, který Vochozka chystal převést z Amigy na PC? V herních časopisech o projektu píšou jako o „první hře programované na zakázku“ – co si pod tím představíte?**

Vochozka říkal, že dělá tuto hru a potřeboval někoho, kdo ji převede na PC. Byli jsme za ním někdy v létě, asi v červenci, opět v Poličce. Dostali jsme i nějaké peníze z prodeje Tajemství Oslího ostrova, což bylo v té době asi 2.000 korun. Měl nám tam předat materiály k té hře. Jenže jsme zjistili, že hra byla ve fázi nápadu, měl i nějaké grafické obrazovky, ale bylo to úplně v jiném stylu, než jsme dělali my. Měl jen statické obrázky, to jsme dělat nechtěli. Tak jsme si vzali zadání a dělali to od začátku. A protože už jsme měli tu technologii, trvalo nám to asi tři měsíce, už jsme věděli, jak na to. Nebylo tam ani tolik unikátních animací jako v Oslím ostrově. Bylo tam mnohem víc obrazovek, předmětů, dialogů ale nebyly tam ty animace. Ve spoustě případů jen zčernala obrazovka a popsala, co se stalo. Neměli jsme moc čas všechno vyrábět.

**Recenzenti hodnotí hru jako lepší než Tajemství Oslího ostrova, myslíte si to také?**

Určitě byla lepší, protože to bylo dělané s nějakou koncepcí. U Oslího ostrova jsme si to vymýšleli za pochodu, nedávalo to třeba ani tolik smysl. Tady jsme měli jasně daný příběh od začátku, ten byl součástí zadání.

**Měnili jste ho?**

Postavy jsme nepřidávali, ale některé hádanky a interakce se trochu upravovaly. Bylo tam oproti Tajemství Oslího ostrova mnohem více textů, hodně se tam mluvilo.

Ovládalo se to jenom klikáním, což zjednodušilo tu hru. Také práce s inventářem byla jiná – kurzor se měnil podle interakcí. Po kliknutí na krabičku od sirek se kurzor změnil v sirku, po druhém kliknutí se změnila na zapálenou sirku a mohla se tím zapálit třeba svíčka.

**Kdy vznikla firma Pterodon, už jste ji založili předtím?**

Ne, ta vznikla až dávno po tom.

**V dobových recenzích ale o vás s Petrem Vlčkem jako o Pterodon Software mluví.**

To bylo neoficiální, tak jsme si říkali. Oficiálně jsme založili tuto firmu až v roce 1997 s jiným kamarádem – s Michalem Janáčkem. Náš vývoj s Petrem Vlčkem pokračoval tak, že jsme se snažili pokračovat ve hře z toho starověkého Řecka. Udělali jsme asi dvě obrazovky a mezitím nás Petr Vochozka zkontaktoval s firmou z Německa, pro kterou jsme dělali hru podle knížky – komediálního hororu. Dělali jsme to na dálku, materiály nám posílali faxem. Ta komunikace byla náročná, už jsme sice oba dva měli počítače, pronajali jsme si malou kancelář, abychom mohli pracovat společně. Ale přes ten fax to moc nešlo, tak jsme tam jeli. Zůstali jsme tam tři měsíce, pak jsme se vrátili, dodělali jsme si maturitu a jeli zpátky do Německa, kde jsme se stali regulárními zaměstnanci a pokračovali jsme na té hře To Hell and Back. Dokončili jsme jednu kapitolu, možná dvě. Ta hra byla megalomanská, scénář byl nedokonalý, byli jsme n to jen my dva, dostali jsme potom nějakého animátora, grafika, ale nebylo to udržitelné. Po dvou letech jsme to ukončili a dělali jsme jinou hru, strategii, kterou naše firma vyvíjela. Mně už to tam potom nebavilo, dal jsem výpověď a vrátil jsem se do Česka. Petr Vlček v Německu zůstal dodnes a pořád dělá hry. V Německu jsem se seznámil s Michal Janáčkem a Michalem Mariánkem, domluvili jsme se v té firmě, že budeme pokračovat z Česka nadálku. Po návratu jsme založili oficiálně firmu Pterodon Software.

Hru 7 dní a 7 nocí jsme přeložili i do němčiny, kde ji cenzorský úřad dal nálepku, že je až od osmnácti a že podává naprosto nesprávný pohled na vztahy mezi mužem a ženou. Což nás pobavilo, protože nám v té době bylo 17.

**A no návratu jste ještě dělal nějakou adventuru?**

Ne, to už jsme pak adventury nedělali, dodělali jsme strategii pro Němce. Pak jsme dělali i pro Petra Vochozku, který si založil Illusion Softworks, pro něj jsme programovali hry jako Flying Heroes, Vietcong, Vietcong2. Nakonec jsme se dohodli, že firmy spojíme. My jsme v té době měli kolem 30-40 zaměstnanců, které jsme převedli do Illusion Softworks. Tím se ulehčilo hlavně naší administrativě, protože jsme do té doby místo programování her dost často dělali administrativu a obchod.

### **A dodnes takto fungujete?**

Firmu v roce 2008 koupili Američani z Take Two Games a stali jsme se součástí tohoto vydavatelství. Změnil se název na 2K Czech. Naposledy jsme dokončili hru Mafia a ještě jednu tenisovou hru, na té jsem se ale nepodílel.

### **Je Mafia trochu adventura, dá se to tak říct?**

Dá. Říká se, že se adventury na konci 90. let dostali do úpadku. Adventura nemá pořádné herní mechaniky, které by se daly během hry opakovat, jediná mechanika je, že klikáme kurzorem a postava dělá speciální animace, které jsou pro tu situaci vymyšlené. Je to tedy produkčně náročné, hráč očekává hodně interakcí, všechno se tedy musí animovat a předpřipravit. Pro hráče už potom nebyly tak atraktivní, chtěli okamžitou odezvu a větší interakci.

V Mafii jsou některé části udělané herními mechanikami střílečky. Mezitím jsou také sekvence, které mají prvky adventury.

Lidi už nemají čas hledat řešení v adventurách, jako dřív. Nechtějí trávit týdny řešením jednoho úkolu. Dneska už hry fungují trochu jinak. Jde o to, aby se hráč naučil mechaniky té hry a vcítil se do postavy. A to ty adventury právě nemají.

### **Myslíte, že adventury jsou simulace?**

Vůbec ne. Je to určitá forma interaktivní fikce. Díky tomu, že tam chybí mechaniky, což je nějaký opakující se princip, schopnost, kterou umí herní postava dělat a hráč se ji naučí a může to pak využívat dál a jsou na tom postavené hádanky a výzvy, to v adventurách prostě není. Vše se děje podle předpřipraveného scénáře, v některých hrách se děj větví, na konci se zase spojí. Ale většina her v 90. letech byla lineární. Mnou oblíbená série Heroes Quest (Quest for Glory) byla klasická adventura, křížená RPG, kde si hráč na začátku vybral charakter své postavy. Jinak to bylo stejné jako

klasická adventura, jen některé věci mohl dělat jinak, podle toho, jakou postavu si vybral na začátku.

### **A dělají se ještě nějaké adventury?**

Momentálně nejmodernější verze point-and-click adventury je Heavy Rain. Lidé se baví, jestli jde o adventuru, jestli to je hra nebo interaktivní film. Podle mě je to klasická adventura, má to všechny znaky. Hra je zajímavá v tom, že je v ní spousta větvení.

### **Kdy jste naposledy hrál své adventury (z 90. let)?**

Tajemství Oslího ostrova jsem hrál před rokem, možná dvěma a říkal jsem si, jak je to špatná hra.

### **A která hra z 90. let byla nejlepší? Hrál jste je?**

Některé jsem hrál. Dračí historie byla pěkná, ale dětinská. Dobré bylo, že tam byl dabing, první hra s dabingem. Tu dělali v době, když jsme byli v Německu. Dělali to naši kamarádi z počítačového kroužku z gymnázia, trochu jsme jim radili a já jsem jim nakreslil tu jeskyni. Ten dabing dělali amatérští herci. Dvě nebo tři postavy byli spolužáci z mé třídy, kteří chodili do dramatického kroužku?

### **S dabingem se inspirovali také v zahraničních hrách?**

To bylo umožnění tím, že začaly CD-Romy. Na diskety by se to nevešlo. Ta hra s grafikou měla asi 20 MB, s dabingem asi 200 MB, díky CD to šlo udělat. Mechaniky byly rozšířené, lidi je měli, takže to šlo udělat. V té době už začaly hry u nás i prodávat, byla jedna firma v Praze, myslím, že byla i jedna prodejna v Brně. Dalo se to koupit, ale ty hry stály třeba 1.000 korun, jako dneska.

### **Prodávaly se i s návodem?**

Ne, to vůbec ne.

### **Ale v herních časopisech byly návody...**

Tam ano. Většinou to bylo tak, že vyšla recenze a za další dvě tři čísla vyšel návod.

### **Ty dodávali výrobci her?**

Nene, to sepišovali sami redaktoři. Pro ně bylo zajímavé, že tím zaplnili tak dvě až tři strany v časopisu. A lidi, kteří tu hru nehráli, nebo neměli počítač či tu hru, tak si ty návody četli a zažívali příběh té hry.

**Příloha č. 4: Rozhovor s Petrem Mandíkem, e-mailová korespondence, 1. 4. 2013  
(text)**

**Jak vzniklo uskupení Mael Software Group – kde jste se poznali, kdo ho tvořil a jaké jste měli počítače?**

Mael Software Group bylo volné sdružení lidí zaštitěné při prodeji softwaru mnou jako v té době živnostníkem. Pro PC jsme udělali hru Mavlin a v zásadě vznikla ve dvojici – já jsem ji programoval, editoval data apod. a Tomáš Jerie (bratr mého spolužáka) dělal grafiku. S drobnostmi sem tam ještě vypomohl někdo další. Programoval jsem na PC 386 – černobílém notebooku, Tomáš grafiku dělal na Commodore Amiga 500.

**Jak probíhalo programování hry Mavlin? Jak dlouho Vám to trvalo a kde jste se scházeli?**

Tehdy v létě o prázdninách, tuším 1994, jsem během prvních pár dní dohrál jednu z her Sierry – Larry 5. A protože jsem měl čas, napadlo mě zkusit naprogramovat herní engine podobný tomu jejich. Vznikl během asi 4 týdnů a během dalších cca 4 vznikl příběh, grafika apod. a ladilo se to pohromadě. Dělali jsme to pro zábavu, scházeli jsme se u nás nebo u Tomáše doma; teprve když jsme po prázdninách skončili, napadlo nás hru nabídnout hráčům – a protože se tenkrát o nějakém internetu nedalo mluvit, nejpřirozenější bylo nakopírovat hru na diskety a nabídnout ji prostřednictvím obchodů.

**Proč jste zvolili žánr adventure?**

To asi souvisí s výše uvedenou inspirací jinou hrou. Mě vlastně na PC ani nikdy moc nebavilo hrát něco jiného než adventury.

**Ve hře je možné zemřít a také se vrátit o krok zpět, což je u adventur spíše neobvyklé. Proč jste se rozhodli toto použít a inspirovali jste se při tvorbě nějakou zahraniční hrou?**

Opět byla důvodem asi ona zmíněná inspirace Sierrou a Larrym. A jestli tam to nebylo, tak to asi někoho kolem mě napadlo jako vylepšení ☺.

**Jak vznikaly animace ke hře Mise Quadam? Vypadají jinak než u her, které do té doby u nás vznikaly...**

Grafiku dělal externí autor, animace jsme dělali s Petrem Bartáčkem na základě podkladů od grafika. Ten grafiku kreslil na papír, my ji scannovali a rozpoehybovali, protože on zpravidla dodal jednu základní polohu. Takže to vznikalo opravdu dost na koleně.

### **Jaká byla cílová skupina této hry?**

O tom jsme tenkrát vůbec nepřemýšleli.

### **Jak vzniklo uskopení Agawa?**

S Petrem Bartáčkem jsme se sešli ve stejném zaměstnání, on uviděl Mavlina a jeho herní engine a usoudil, že i když výsledek nevypadá, eufemisticky řečeno, ani zdaleka dokonale, že by se na tom daly postavit lepší hry. A tak jsme založili firmu Agawa, udělali konkurs na grafiky, s kamarády a příbuznými psali scénáře a psali novou, výrazně dokonalejší verzi enginu...

### **Hru chránil kód proti kopírování – bylo to u českých her v té době nové? Přineslo Vám to zamýšlený efekt?**

Tenkrát bylo kopírování her zcela běžné, naopak jejich kupování bylo pro spoustu lidí „divné“. Takže nějaký způsob ochrany nám v té době přišel logický, ale nikdy jsme si nedělali žádnou analýzu, zda to bylo dobře, nebo špatně. Samozřejmě z hlediska hráče to byla otrava a dnes bychom to udělali jinak.

### **Proč jste u hry Swigridova kletba změnili styl grafiky?**

Hra měla jiného grafika, resp. grafičku.

### **Inspirovali jste se sérií Legend of Kyrandia?**

Určitě, Petr Bartáček je velkým fanouškem téhle série.

### **Jak dlouho a za jakých podmínek hra vznikala?**

Tohle je hodně těžká otázka: My jsme programovali hlavně v létě o prázdninách (tehdy jsme pracovali ve školství a tvorba her byla jen takový „vedlejšák“), takže necelé dva měsíce plus spousta času po večerech během dalších cca 4 měsíců. Ale je to hodně hrubý odhad.



**Jaký měl být námět vašich nedokončených her a proč jste je nakonec nedokončili?**

Orientální dobrodružství bylo už nakreslené, engine se měl použít od Swigrida, ale nakonec jsme se oba rozhodli změnit zaměstnání a najednou nezbýval čas vše dokončit. Navíc se v té době hodně posouvala vpřed technika – do vyššího rozlišení – a my bychom museli dělat velké změny v engine, na což by bylo třeba hodně času. MMA bylo jen ve stádiu úvodních myšlenek a prvotních plánů. Orientální dobrodružství byla adventura, ale přiznávám, že o moc víc už si nepamatuji.

**Proč byly adventury podle Vás v 90. letech u nás tolik populární?**

Možná proto, že tenkrát mohly být vzhledem k dostupné technice graficky – a příběhem - výrazně dokonalejší než 3D střílečky ☺. Když se podařil dobrý příběh, byla radost je hrát. Na druhou stranu jejich hrací doba byla hodně krátká, což se asi do budoucna obrátilo proti nim.

**S jakými největšími problémy jste se jako tvůrci v 90. letech u nás potýkali (např. v porovnání se západními firmami)?**

Ono by asi bylo možné si stěžovat na leccos, ale my jsme to brali jako super zábavu; z dnešního pohledu by člověk mohl mluvit o mizivém rozpočtu, o malém tuzemském trhu (a obtížné možnosti se s malým rozpočtem prosadit vůči zahraniční konkurenci venku), o tom, že třeba já jsem tenkrát řešil, jak si zajistit bydlení ☺... Ale nikdy jsme to takto nevnímali. Byla to prostě doba, kdy jsme chtěli dělat adventury, a tak jsme je dělali – v mantinelech, které nám nastavily čas a peníze.

**Příloha č. 5: Rozhovor s Robertem Špalkem, e-mailová korespondence, 26. 3. 2013  
(text)**

**Jak jste se dostal k vývoji počítačových her? Kdy jste poprvé zkoušel něco sám vytvářet a co to bylo?**

Když jsem se naučil programovat, tak jsem si pro sebe naprogramoval pár triviálních her, ale ty nestojí za to ani zmiňovat (tetris, červi, xonix, piškvorky,...). K Dračí historii mě přivedli kamarádi, kteří s tímto nápadem přišli a hledali spolupracovníky. To mi bylo asi 16, v roce 1994.

**Jaká je historie uskupení NoSense?**

Je dobře popsána na našem webu. Byli jsme tři programátoři, z toho jeden byl autor příběhu, tři grafici, jeden hudebník, a pak parta lidí z divadla, kteří hru namluvili.

Vídali jsme se u piva v hospodě, programovali každý u sebe doma, a nové verze si mezi sebou nosili na disketách nebo posílali po modemu. Tenkrát ještě pro nás nebyl přístupný Internet.

**Vydalo kromě Dračí historie uskupení NoSense i další hry?**

Ve stejném seskupení už jsme žádnou další hru nevydali. S Lukášem Svobodou, Mirkem Melicharem, a dalšími jsme vydali Katapult, Kuba Dvorský vydal s někým jiným Asmodeus, a pak založil vlastní velmi úspěšné studio Amanita Design.

**Jaká byla Vaše role v NoSense?**

Programátor. Dělal jsem na grafických knihovnách, kompilátoru a interpreteru herního jazyka, spousta nízko úrovněových knihoven, herní editory, a já nevím co všechno ještě.

**Jak vznikl nápad/námět na Dračí historii, jak dlouho Vám trvalo programování?**

Námět vymyslel Pavel Pospíšil, diskutovali jsme ho nějakou dobu u piva. A on pak napsal a editoval celý příběh. Programovali jsme asi rok a půl, a hru jsme dokončovali na chatě u Pavla Jury na brněnské přehradě, kde jsme asi týden společně bydleli, pres den programovali a editovali hru, a po večerech opékali špekáčky a pili pivo.

**Jako první jste přinesli do hry dabing. Proč jste se rozhodli pro tento prvek? Jak probíhala „výroba“?**

Chtěli jsme udělat hru co nejlepší a využít potenciál CD. U namlouvání jsem nebyl, dělali to divadelníci z jednoho brněnského nezávislého divadla, někteří z nich měli i menší role ve filmu. Stříhali jsme to v kanceláři na o něco výkonnějším PC našeho distributora Vochozky.

### **Jaké další nové prvky jste ve hře využili?**

Nemyslím, že by ty prvky byly nějak zásadně nové, ale předchozí hry mely spoustu ovládacích prvků na obrazovce, kdežto Dračí historie běžela Full Screen bez ničeho rušivého. Nebylo potřeba volit žádné speciální příkazy (jako např. Look, Use, Talk, apod.), pouze levé tlačítko bylo prozkoumat a pravé tlačítko použít. Ukazatel myši se měnil podle toho, co šlo udělat.

### **Jak jste vnímali recenze z té doby? Dost se lišily – některé chválili, jiné vyčítali dětinskost...**

Myslím, že jsme byli spokojeni. Recenze měly pravdu s tou dětinskostí. Já jsem na příběhu nepracoval, nemam na to buňky, ale zaměření na děti bylo úmyslné od začátku. Na druhou stranu humor ve hře je často dospělý, což je opravdu nekonzistentní, takže to možná nebyla dobrá volba.

### **Proč byly prvními komerčními hrami u nás právě adventury, čím si získaly hráče?**

Možná je to proto, že adventury se snadno naprogramují v porovnání s 3D hrami nebo hrami s komplikovanou umelou inteligencí protihráčů. Logické hry jsou naopak často spíš jednoduché hříčky, které se moc komerčně neprodávají. Na druhou stranu mě osobně velmi nadchly např. Fish Fillets a strávil jsem u nich spoustu času.

### **Jaká byla domácí produkce ve srovnání se zahraniční v tomto žánru?**

To vůbec nevím, protože jsem v branži moc nepracoval. My jsme každopádně s naším distributorem Vochozkou vůbec spokojeni nebyli, ale to ani spousta dalších lidí, co s ním kdy pracovali. Celá produkce byla dělaná po domácku bez vnějšího kapitálu, ve volném čase středoškoláku, kteří nemají jinak nic jiného na práci. Žádná opravdová produkce ve skutečné "práci" neprobíhala.

**Příloha č. 6: Rozhovor s Petrem Vochozkou, e-mailová korespondence, 2. 4. 2013  
(text)**

**Jakým způsobem se hráči dostávali k hrám z české produkce na začátku 90. let.  
Existovala nějaká distribuční síť? Kde a jak se hry prodávaly?**

Tak do roku 1995 se většina her prodávala poštou na dobírku. Pár kousků se prodalo v obchodech s hardwarem, teprve někdy po roce 1995 začala firma Vision dovážet hry ze zahraničí a budovat zde obchody.

**Jakým způsobem vznikala hra Světák Bob – čím jste se při vytváření inspiroval?  
Distribuoval jste/programoval nějaké další adventury před TOO?**

Zpočátku vše vznikalo hrozně amatérským způsobem, živelně, bez nějakého plánu, spíše za běhu. Přišel grafik, vymysleli jsme na místě pár scén, za týden je donesl a za pár měsíců bylo něco jako hra hotové. Samozřejmě všichni jsme tenkrát hráli hry od LucasArts a dalších firem a chtěli jsme se jim vyrovnat – jenže na Západě už běžel normální profí vývoj, takže se to nikdy nestalo.

**Proč jste si vybral žánr adventure?**

Určitě tam tenkrát nebyl žádný kalkul nebo business plán. Začínal jsem ještě na střední škole, informace jsem čerpal prakticky jenom z německých časopisů, internet se rozvinul až tak 1997-99. Adventure nás všechny bavilo a taky mělo smysl českou adventure vytvořit – lidi překousli horší kvalitu, ale ocenili český humor a hlavně českou lokalizaci. Málokdo tenkrát mluvil anglicky.

**Jak vznikla firma Vochozka Trading, založil jste ji sám? A věnoval jste se v rámci ní ještě něčemu jinému než distribuci českých her?**

Ano, firma byla na moji fyzickou osobu. Prakticky jsem v dovršení 18 let „legalizoval“ to, co jsem předtím už pár let dělal bez živnostenského listu. Měl jsem i prodejnu her a HW v Brně.

**Jak Vás napadl námět hry 7 dní a 7 nocí, jakým způsobem vznikala (nejdřív pro Amigu, pak pro PC)?**

Tak je to takový „Leisure Suit Larry“, nebo „Lazy Larry“. Nejdříve dělal Amiga verzi nějaký tým z Moravy, už si to ani nepamatuju, ale to nevypadalo dobře, tak jsem se domluvil s kluky od Pterodonu, kteří právě dokončili Tajemství Oslího ostrova.

**Podle čeho jste si vybíral hry, které budete distribuovat? Chodily Vám nabídky od tvůrců, nebo jste je sám vyhledával? A jsou nějaké hry, které jste třeba odmítl vydat?**

Těch nabídek byla fakt spousta, několik desítek her ročně. Prakticky cokoliv se dokončilo, to jsem vydal. Ale dokončila se tak jedna hra z dvaceti, prakticky vše dělali kluci při škole a prvotní nadšení hodně rychle odpadlo. Měl jsem i nějaké hry ve vývoji sám ve své kanceláři, např. Léto s Oskarem. Dále jsem spoustu titulů přeložit z Polska, už někdy v sedmnácti jsem se vydal za známými z Polska a celkem jsem vydal tak 5-7 her lokalizovaných do češtiny.

**Mluvil jste jako distributor také do vývoje jednotlivých titulů, nebo jste si hry, které budete distribuovat, vybíral až po jejich vzniku?**

Pár her jsem podepsal již dokončených, jinak jsem do vývoje mluvil celkem minimálně. Ono to ani na dálku moc nešlo, emaily nebyly a fax tenkrát každý taky neměl.

**Do jaké míry jste se inspiroval u zahraničních vývojářů – kdo Vás ovlivnil nejvíce?**  
Určitě LucasArts.

**Kdo byl v 90. letech Vaší největší konkurencí v distribuci her?**

Tuším firma JRC vydala pár her, sem tam nějaký jednotlivec, ale já jsem vydával hry celkem pravidelně, takže ani moc konkurence nebyla. Spíše se hry začaly hodně pirátit a já jsem začal hledat možnost, jak z tohoto poloamatérského stavu začít dělat něco plně profesionálně.

**Měl jste nějaké další nápady na české adventury, k jejichž realizaci nikdy nedošlo?**

Radost jsem si udělal někdy v roce 2000, kdy jsme zadarmo vydali hru „6 ženichů a jeden navíc“, což je pokračování 7 dní a 7 nocí. Jinak zrušených her bylo moc...

**Za jakých okolností vznikla firma Illusion Softworks, proč jste ji založil a nepokračoval dále pod hlavičkou Vochozka Trading?**

Od roku 1996 jsem chtěl vyvíjet hry plně profi, s lidmi v kancelářích, a začít konkurovat Západu. Asi po roce jednání jsem našel investora a založili jsme IS.

**Proč byl podle Vás žánr adventure v 90. letech tolik oblíbený?**

Byly oblíbené platformovky (skákačky) a adventury. Jsou to 2D věci, 3D tenkrát ještě moc nefungovalo. Lidi uchvacovala grafika a příběh, ty adventury byly opravdu krásné! Až později je vytlačily akční hry.

**S jakými překážkami se museli tvůrci a distributoři v postsocialistické zemi vypořádat?**

Že by nám někdo házel klacky pod nohy, to určitě ne. Dnes je naopak všechno přeregulované. Ale tenkrát nikdo nějak netušil, co je to podnikat, byli jsme mladí, naivní a bez informací. Ale právě díky té odvaze vznikly potom hry jako Hidden & Dangerous a Mafia, nebáli jsme se jít do velkého projektu, na který by si na Západě v pár lidech netroufli.

**Příloha č. 7: Rozhovor s Radkem Matějkou o hře Polda, 24. 4. 2013, e-mailová korespondence (text)****Proč jste si vybrali námět z policejního prostředí? Ovlivnila Vás i filmová a televizní produkce té doby (např. Byl jednou jeden Polda)?**

Nevybírali jsme námět z policejního prostředí. Přišlo nám zajímavé udělat pokračování notoricky známé pohádky a zasadit ho do tehdy současných poměrů. Tehdy byla soukromá očka doménou spíše zahraničních filmů a my chtěli, aby se to odehrávalo v Čechách, takže jsme hlavního hrdinu vybrali z řad Policie ČR. Mělo to být vtipné, takže se pro tu roli policista dokonale hodil.

**Jakým způsobem hra vznikala (vznik týmu Sleep team, míra profesionality apod.)?**

V tehdejší době byl žánr adventure ještě stále na vrcholu. Ke starým zahraničním titulům jako The Secret of Monkey Island, nebo Leisure Suit Larry jsme vzhlíželi a přáli si udělat něco podobného. Nejdřív vznikl námět. Potom pár obrazovek. Na těch jsme zkusili rozhybat hlavního hrdinu a s tím šli za vydavatelem.

**Jak se k distribuci této hry dostal Martin Zima? Zkoušeli jste oslovit také jiné distributory?**

Ano zkoušeli. Martin Zima byl druhý a projevil zájem, takže jsme dál nehledali.

**Proč jste k dabingu využili profesionálních a známých herců?**

Adventura Horké léto tehdy vyrukovala se Zdenkem Izerem. Chtěli jsme být o krok dál.

**Přemýšleli jste při programování i nad cílovou skupinou hráčů? Pro koho byla hra určena?**

Nepřemýšleli. Vycházeli jsme z toho, že když hra baví nás, bude bavit i ostatní. Jak už jsem zmínil, tehdy adventury byly na vrcholu.

**Jaké nové prvky oproti starším adventurám (českým) Polda přinesl? A inspirovali jste se u nějaké hry/společnosti ze zahraničí?**

Inspirace přišla obecně od žánru adventure jako takového. V té době jsme se dobrých adventur nemohli nabažit, hráli jsme, četli recenze a dokonce i návody ke hrám, které jsme si zahrát nemohli. Na tehdejší poměry držel Polda krok s dobou, a proto hra vyšla

v rozlišení 640x480 – tehdy se to zrovna lámalo. Byly tituly, které přišly v téže době ještě s polovičním 320x200 a to jejich úspěch v podstatě pohřbilo. Snad jen kromě profi dabingu, Polda nic revolučního nepřinesl (pokud nepočítáme fakt, že jsme hlavní roli svěřili zápornému hrdinovi).

**Proč byly podle Vás adventury v Česku tolik populární v devadesátých letech?**

Řekl bych, že to byl celosvětový trend. Mám za to (jde jen o můj názor), že lidi ještě stále fascinoval počítač a byli ochotni u něj trávit moře času. Možnost prožít příběh touhle formou byl ještě stále něčím exotickým. Byla to zábava na několik (někdy i desítek) večerů. Dnes by takový úvazek člověka odradil, ale tehdy to hráče lákalo, mohli hrou žít, přemýšlet o dalším pokračování v práci nebo ve škole... Počítače také tehdy zažívaly převratné hardwarové skoky, každý si upgrade nemohl dovolit a adventury byly v tomhle směru celkem nenáročné.



**Příloha č. 8: Rozhovor se Zdeňkem Houbem o hře Posel bohů, e-mailová korespondence, 27. 4. 2013 (text)****Jakým způsobem vznikala hra Posel bohů?**

První hru Posel Bohů začali vyvíjet v roce 1996 dva grafici s programátorem, přátelé ze školy. Já jsem se brzy přidal jako hudebník, zvukař a spoluautor scénáře. Práce probíhaly doma na PC, v základních a zastaralých programech. Pracovalo se amatérsky a z nadšení, placení jsme byli až později.

**Jaká byla Vaše role při vyvíjení hry Posel bohů – vím, že jste dělal hudbu, ale býváte uváděn i jako spoluautor scénáře...**

Ano, námět a scénář jsme psali ve třech. Dva grafici hry, (Michal a Pavel Pekárek) a já. Vždycky jsme dali dohromady část děje jako nosnou kostru a na tomhle základě pak vymýšleli příběh podrobně. Co přesně bude postava dělat, jaké předměty použije a jaká místa navštíví. Když bylo tohle hotové, napsal jsem postavám dialogy. Mimo hudbu, zvuky a scénář jsem i autor všech dialogů a monologů.

**Podle čeho se vybíral distributor této hry?**

V ČR není moc subjektů, které se tvorbou her zabývají a když jsme začínali, bylo jich ještě méně. V roce 1996 nás oslovila firma Future Games. Už ale nevím, jestli nás našli sami, nebo kdo je k týmu přivedl, možná to byl náš programátor.

**Jakým způsobem probíhal dabing – jak jste vybírali herce?**

Před dabingem jsme studiu zadali jména dabérů, které chceme pro důležité, hlavní postavy. Ty se podařilo sehnat celkem dobře. Za to, že na dabing kývli i herci formátu pana Brzobohatého nebo pana Čecha vděčíme skvělému produkčnímu panu Toťovi, který tyto herce k dabingu přivedl.

**Přemýšleli jste při programování i nad cílovou skupinou hráčů? Pro koho byla hra určena?**

Posel Bohů byl pro všechny skupiny hráčů, byla to taková česká variace na adventury s Indiana Jonesem. Potom nás ale víc oslovil temnější žánr hororu, takže příští hra (Posel smrti) už mířila na dospělé hráče.

**Jaké nové prvky oproti starším adventurám (českým) Posel bohů přinesl? A inspirovali jste se u nějaké hry/společnosti ze zahraničí?**

Ano, právě u zmíněných adventur o Indy Jonesovi, to byla velká inspirace. Oproti starším českým adventurám jsme ve hře asi nic nového nepřinesli. Ovládání je klasické, dialogy probíhají celkem standardně a dabing už použili i naši předchůdci. Měli jsme ale animované prostřihy mezi kapitolami a klasické adventurní puzzle, kterých bylo ve hře dost. V tom jsme možná přinesli něco navíc.

**Jak vypadaly Vaše začátky s programováním her?**

S hudbou jsem začínal na počítači Amiga 500, v prastarém program Protracker, který měl čtyři zvukové stopy. Amiga měla skvělou hudbu ve svých hrách, takže když se mi tenhle program dostal do rukou, zkoušel jsem něco vytvořit. Dneska už by se to nedalo poslouchat :)

**Proč byly podle Vás adventury v Česku tolik populární v devadesátých letech?**

U nás hráče celkem adventury baví a třeba v Německu je taky hodně silná základna hráčů adventur. A z pohledu tvůrců to bylo i tím, že je podstatně jednodušší dát dohromady adventuru, než 3D engine a 3D hru. 2D adventura je v podstatě sled obrázků, animací, zvuků a textů, takže technicky není tak složitá na spojení těchto prvků ve hru.

**S jakými problémy jste se jako tvůrci v postsocialistické zemi museli potýkat?**

Obecně se asi autoři her nejvíc potýkají s tím sehnat někoho, kdo celou hru zafinancuje.  
To bude zřejmě platit vždy, tehdy i dnes.