

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Katedra mediálních a kulturních studií a žurnalistiky



POČÁTKY ČESKÉ HERNÍ ŽURNALISTIKY

The beginnings of Czech gaming journalism

Magisterská diplomová práce

Bc. Tobiáš Czekaj

Vedoucí práce: Mgr. et Mgr. Karel Páral, Ph.D.

Olomouc 2023

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto práci vypracoval samostatně a použil jen prameny uvedené v seznamu zdrojů a použité literatury. Zároveň souhlasím s tím, aby práce byla použita pro další studijní a jiné účely.

V Olomouci dne 24. 4. 2023

Tobiáš Czekaj

Poděkování

Mé poděkování patří Mgr. et Mgr. Karlu Páralovi, Ph.D. za odborné vedení této práce, věcné připomínky a rady při zpracovávání práce. Dále děkuji všem ochotným respondentům, bez jejichž výpovědí by tato práce nemohla vzniknout. V neposlední řadě bych rád poděkoval své rodině, zejména mému švagrovi Dušanovi, mé ženě a nejbližším za neutuchající podporu.

Abstrakt

Tato diplomová práce se zabývá počátky české psané herní žurnalistiky jako svébytného oboru. Cílem této práce je zmapovat mnohaletý vývoj herní žurnalistiky v Československu a České republice, a zjistit, zda jej lze srovnat s obdobnými zrodem oboru ve Spojených státech, Spojeném království a Japonsku a jmenovat zásadní osobnosti, které se zasadily o budování a formování české herní žurnalistiky. Tematický kontext v úvodu stručně nastiňuje rozvoj elektronické zábavy, o níž herní žurnalistika referuje a specifika tehdejšího československého hráčského prostředí. Mapuje rovněž počátky herní žurnalistiky ve Spojených státech, Spojeném království a Japonsku. Další část práce mapuje skrze hloubkové rozhovory a analýzu dokumentů tři etapy počátků české herní žurnalistiky – dřevní fázi, rozvojovou fázi a vrcholnou fázi, které konkretizuje a podrobně referuje o vývoji tehdejších periodik, zejména specializovaných časopisů Excalibur, Score a Level, a uvádí jména klíčových osobností.

Abstract

This thesis deals with the beginnings of Czech game journalism as a unique journalistic discipline. The aim of this thesis is to map the many years of development of game journalism in Czechoslovakia and the Czech Republic, to determine whether it can be compared with similar beginnings of the discipline in the United States, the United Kingdom, and Japan, and to name the key figures who helped build and form Czech game journalism. The topical context in the introduction briefly outlines the development of electronic entertainment covered by games journalism and the specifics of the Czechoslovak gaming environment at the time. It also maps the origins of games journalism in the United States, the United Kingdom and Japan. The following part of the thesis maps, through in-depth interviews and document analysis, the three stages of the beginnings of Czech games journalism - the wooden phase, the development phase and the peak phase, which it specifies and reports in detail on the development of the periodicals of the time, in particular the specialized magazines Excalibur, Score and Level, and names the key personalities.

Klíčová slova

herní žurnalistika, videoherní průmysl, počítačové hry, počítačové kluby, arkádové automaty, herní tiskoviny, Excalibur, Score, Level, Amatérské radio

Keywords

gaming journalism, video game industry, computer games, computer clubs, arcade machines, gaming press, Excalibur, Score, Level, Amatérské radio

Obsah

Úvod.....	1
1. Teoretický a kontextový rámec.....	3
1. 1. Vývoj videoherního průmyslu.....	3
1. 1. 1. Dřevní éra elektronické zábavy	3
1. 1. 2. Zrození videoherního průmyslu a prudký vzestup v 70. letech.....	5
1. 1. 3. Zlatá éra videoherního průmyslu.....	9
1. 2. Situace za železnou oponou	10
1. 2. 1. Arkádové automaty jako sovětský skvost.....	10
1. 2. 2. Arkádové automaty v Československu.....	11
1. 2. 3. Zrod éry počítačů v Československu	12
1. 2. 4. Počítačové kluby jako stavební kámen počítačové kultury	13
1. 2. 5. Počítačové kluby jako rodiště prvních českých her	14
1. 3. Zrození herní žurnalistiky ve světě	15
1. 3. 1. Počátky herní žurnalistiky ve Spojených státech	16
1. 3. 2. Počátky videoherní žurnalistiky ve Spojeném království.....	22
1. 3. 3. Zrod videoherní žurnalistiky v Japonsku.....	26
1. 3. 4. Zbytek světa.....	28
2. Metodologie	30
2. 1. Kvalitativní výzkum	30
2. 1. 1. Hlubkové rozhovory	31
3. Dřevní fáze počátků české herní žurnalistiky	34
3. 1. Amatérské radio	36
3. 1. 1. Hrací automat	37
3. 1. 2. Televizní hry	37
3. 1. 3. "Star Trek, Star Wars a jejich varianty"	38
3. 1. 4. Programovací kódy.....	40
3. 2. Tiskoviny počítačových klubů	41
3. 2. 1. Mikrobáze	41
3. 2. 2. Zpravodaj Atari klubu Olomouc.....	42
3. 2. 3. Mikro-A	43
3. 3. Informace pro uživatele mikropočítačů.....	44
3. 4. Knihy a publikace.....	46
3. 4. 1. Počítačové hry I a II.....	47
3. 4. 2. Bludiště počítačových her	49
4. Rozvojová fáze počátků české herní žurnalistiky	52

4. 1. Excalibur	54
4. 1. 1. Příloha Popular Computer Magazinu	54
4. 1. 2. První číslo	55
4. 1. 3. Éra Lukáše Ladry	57
4. 1. 4. Post-ladrovská éra	60
4. 1. 5. Éra Anastasova a Eislera	61
4. 1. 6. Redakce časopisu PC Formát	64
4. 2. Hráčské noviny Hráč	66
4. 3. Zrození Score	67
5. Vrcholná fáze počátků české herní žurnalistiky	70
5. 1. Osudy Score a Excaliburu	71
5. 2. Zrození Levelu	72
5. 2. 1. Přejchod pod JRC	73
Závěr	75
Použitá zdroje	79
Seznam příloh	92
Přílohy	93

Úvod

Před padesáti lety byly výsadou malé skupiny technologických nadšenců, dnes jsou neodmyslitelnou součástí života zejména nastupující generace. Počítačové hry a videohry daly vzniknout jednomu z nejnósnějších a nejrychleji rostoucích průmyslových odvětví na světě a jejich společenský vliv roste ruku v ruce s rozvojem hráčské komunity. Obsahové magazíny a tiskoviny, které hráčům nabízejí mimo informace o nejnovějších hrách také recenze, návody, rozhovory a mnoho dalšího, již několik dekád patří mezi zaběhlé tituly jak v České republice, tak ve světě. Přesto je dnešní stav herní kultury pouze následkem dlouhého vývoje prvních periodik pro úzkou skupinu čtenářů.

Vzhledem k tomu, že zásadní formativní roky české herní žurnalistiky zůstávají dosud odborně neprobádanou oblastí, rozhodl jsem se věnovat ve své diplomové práci právě počátkům české herní žurnalistiky v kontextu zrodu obdobných periodik ve Spojených státech, Spojeném království a Japonsku. Cílem práce je proto souhrnně představit zrod české herní žurnalistiky od počátečních textů, přes první obsahové tiskoviny, až po vznik éry vyspělých a profesionalizovaných magazínů *Score*, *Level* a *Excalibur* a následně odpovědět na dvojici výzkumných otázek *Kdo položil základy české herní žurnalistiky?* a *Byly počátky české herní žurnalistiky odlišné od zrodu téhož oboru ve Spojených státech, Spojeném království a Japonsku?*

Videoherní průmysl a nástup digitální éry znamenal pro společnost výraznou proměnu. Tematický kontext práce má proto za cíl komplexně nastínit vznik herní kultury od prvních pokusů o vytvoření nástrojů poskytujících elektronickou zábavu, až po vyspělé konzole produkované nově formovaným videoherním průmyslem. S rozvojem mikropočítačů, osobních počítačů, arkádových automatů, konzolí a jejich pronikáním do masové společnosti totiž významně souvisí tvorba prvních herních magazínů informujících výhradně o tomto zábavním odvětví. Daná kapitola rovněž představí rozvoj elektronické zábavy za železnou oponou s důrazem na Československo a tamní rozvíjející se kulturu počítačových klubů.

Kontextová část se bude také zabývat genezí herní žurnalistiky ve světě znázorněné na zemích s nejvýznamnější herní produkcí, tedy Spojených státech, Spojeném království a Japonsku. Obsáhle se bude věnovat rozdílným počátkům amerických periodik *Play Meter*, *Electronic Games* a *Computer Gaming World*, britských časopisů *Computer and Video Games* a *Crash* a japonskému fenoménu magazínů *Famitsu* a časopisu *Beep*. Nastíní také zrod dalších

pilotních herních periodik ve světovém měřítku.

Druhá kapitola se bude zabývat metodologií, která je při tvorbě a zpracování této práce využívána. Vzhledem k nedostatku relevantních zdrojů je zvolena kvalitativní metoda, konkrétně hloubkové rozhovory s osobnostmi úzce spojenými s tématem počátku české herní žurnalistiky. Zásadními zdroji objasňujícími zrod herní žurnalistiky v Československu a posléze v České republice byly rozhovory s Jakubem Červinkou, Josefem Ladrou, Františkem Fukou, Ondřejem Švárou a Karlem Taufmanem. Práci doplnila také e-mailová komunikace s Václavem Friedrichem, Otakarem Válkem, Janem Fedákem, Václavem Provazníkem a Davidem Kikou. Bohužel řada osobností tehdejší éry již zesnula a někteří z významných činitelů pak vyjádření pro potřeby diplomové práce odmítli.

Třetí kapitola bude popisovat dřevní fázi počátků československé herní žurnalistiky v podobě prvních článků zmiňujících existenci mikropočítačů ve spojení s hrami a elektronickou zábavou, tiskovin počítačových klubů *Mikrobáze*, *Mikro-A* a zpravodaje *Atari klubu Olomouc*. Dále budou uvedeny publikace Františka Fuky *Počítačové hry I*, *Počítačové hry II*, kniha Bohuslava Blažka *Bludiště počítačových her* a jednorázový sešit *Počítačové hry* z edice *LIST*.

Kapitola s pořadovým číslem čtyři, Rozvojová fáze počátků české herní žurnalistiky, představí první periodika snažící se prosadit v novém tržním hospodářství po přeměně politického zřízení. Souborně popíše vznik a vývoj vůbec prvního českého herního časopisu *Excalibur*, hráčských novin *Hráč* a zrod magazínu *Score*.

Pátá kapitola vylíčí vrcholnou fázi počátků české herní žurnalistiky spočívající v pokračujícím vývoji časopisů *Excalibur* a *Score* a vzniku třetího specializovaného časopisu *Level* i jeho přechodu pod vydavatelství *JRC*.

V závěru dojde ke stručnému shrnutí počátků české herní žurnalistiky a k jejich srovnání se vznikem obdobného tematického odvětví ve Spojených státech, Spojeném království a Japonsku včetně jmenování největších osobností této éry.

1. Teoretický a kontextový rámec

Herní žurnalistika patří mezi diferencovanými odvětvími žurnalistiky mezi výrazně specifické obory. Od počátků je úzce propojena s vědecko-technologickým pokrokem a klíčovou roli pro ni hraje hráčská komunita. Podle Maxwella Foxmana a Davida Nieborga tím herní žurnalistika získává svou jedinečnost, protože „herní novináři vždy byli v přímém kontaktu se svými čtenáři, pravděpodobně více než mainstreamoví publicisté a kritici“ a proto je samotný obor zakořeněný v herní kultuře a „úzce svázán s identitou hráče“¹.

Abychom mohli zkoumat počátky herní žurnalistiky v České republice je zapotřebí nejprve nastínit vývoj světového videoherního průmyslu, o jehož produktech herní tituly od prvopočátků referují a na nichž jsou závislé. Pro naplnění metodologických východisek a následnou komparaci zrodu herní žurnalistiky ve světě s počátky české herní žurnalistiky je nutno rovněž představit vznik herní žurnalistiky v zemích, které svou produkcí formovaly herní kulturu, tedy zejména ve Spojených státech, Spojeném království a Japonsku.

1. 1. Vývoj videoherního průmyslu

Zrod videoherního průmyslu započal pozvolna na základech položených informačním rozkvětem po druhé světové válce. Vzestup digitálních počítačů a zájmu o technologický rozvoj v 50. letech minulého století² se projevil na vzniku vůbec prvních zařízení, jejichž cílem bylo výhradně zprostředkovávat zábavu, relax či uvolnění. Tehdejší předchůdci videoher zdaleka neměli komerční ambice, šlo spíše o marginální akademické projekty prezentované při technologických veletrzích. Zlom nastal až na počátku 70. let minulého století, kdy se na trhu objevil první herní automat *Computer Space* a první domácí herní konzole *Magnavox Odyssey*. Videoherní průmysl posléze zaznamenával každým rokem³ enormní růst a rapidní vzestup popularity zejména ve Spojených státech, ale také Asii a západní Evropě.

1. 1. 1. Dřevní éra elektronické zábavy

Prvenství má na svém kontě herní zařízení *Bertie the Brain*, které vytvořil tým doktorandů kanadské University of Toronto za finanční podpory továrníka Rogerse Majestice.

¹ PERREAULT, Gregory a Tim VOS. *Metajournalistic discourse on the rise of gaming journalism*. *New Media & Society* [online]. 2020, 22(1), 159-176 [cit. 2023-03-27]. ISSN 1461-4448. Dostupné z: doi:10.1177/1461444819858695

² SMITH, Alexander. *They Create Worlds: The Story of the People and Companies That Shaped the Video Game Industry, Vol. I: 1971-1982*. USA: CRC Press, 2019. ISBN 9781138389908. s. 29.

³ V časovém období od roku 1971 do 1983.

Na zakázku sestavený počítač, který měl simulovat hru piškvorek, byl představený na veletrhu Canadian National Exposition v roce 1950, kde sklídl výrazný úspěch.⁴ Třináct metrů vysoký stroj se skládal z osvětlené klávesnice, panelu o devíti polích a panelu, který ukazoval, zda je na tahu člověk či stroj a vyhlášoval vítěze. Po provedení tahu počítač s minimální prodlevou kontroval a při nastavení nejvyšší úrovně byl prakticky neporazitelný. Poté, co skončil veletrh, byl *Bertie the Brain* rozebrán.⁵ V roce 1952 představil britský matematik Alexander Douglas z University of Cambridge svou verzi piškvorek na primitivním elektronickém displeji.⁶ V tomtéž období se na Berlin Industrial Show objevil počítač *NIMROD*, který umožňoval soupeřit s technikou v matematické hře *Nim*. V polovině 50. let posléze vznikaly první elektronické hry zabývající se šachovou simulací.⁷

Důležitým milníkem vývoje herních zařízení je vznik tenisového simulátoru *Tennis for Two*, který představil na obrazovce osciloskopu americký fyzik William Higinbotham pro návštěvníky Brookhavenské národní knihovny. Hra fungovala na bázi analogového počítače a hráč mohl skrze jednoduchou páčku soupeřit se strojem. „*Věděli jsme, že je to zábava a viděli jsme v tom tehdy nějaký potenciál, ale tehdejší vládu to nezajímalo. To je možná dobře, protože by současní designéři videoher museli získávat licence od federální vlády,*“ prohlásil Higinbotham.⁸

Přesto se podle herního novináře Ondřeje Šváry nedařilo prvotním virtuálním hrám prosadit a byla pro ně typická samota a zapomenutí. „*Žádná z nich nebyla prodejná ani veřejně známá, protože každá byla na míru spojena se svým počítačem a nešlo ji proto šířit. Představení Tennis for Two například muselo skončit poté, co byl počítač v newyorské laboratoři po roce demontován.*“⁹

Éra hry Spacewar! a rozvoj v 60. letech

Průlom nastal v roce 1962, kdy zaměstnanci Harvard University a Massachusetts Institute of Technology Martin Graetz, Steve Russell a Wayne Wiitanen vytvořili počítačovou

⁴ SMITH, Alexander. *They Create Worlds: The Story of the People and Companies That Shaped the Video Game Industry, Vol. I: 1971-1982*. USA: CRC Press, 2019. ISBN 9781138389908. s. 30

⁵ tamtéž

⁶ tamtéž s. 31

⁷ tamtéž

⁸ CAMPBELL, Hank. *What Was The First Computer Game?*. In: Science 2.0 [online]. 2009 [cit. 2023-02-10]. Dostupné z: https://www.science20.com/science_20/what_was_first_computer_game-46008

⁹ ŠVÁRA, Ondřej. *VIDEOHRÝ: historie virtuální zábavy* [online]. Praha: E-knihy hned, 2013. ISBN 978-80-877-4906-7. s. 31

hru z kosmického prostředí *Spacewar!* na digitálním minipočítači¹⁰ společnosti *Digital Equipment Corporation PDP-1*. V ní se utkala dvojice hráčů, kteří se za pomoci ovladače snažili manipulovat s vesmírnou lodí, zasáhnout protihráče a vyhýbat se nástrahám změny prostředí v pozadí.¹¹ Šlo o první replikovatelnou hru, která byla dostupná mimo konkrétní výzkumný ústav a posléze byla instalována do několika minipočítačů v různých amerických akademických institucích.¹² Svou hratelností, ovladatelností a možností množení výrazně pomohla definovat podobu budoucího videoherního byznysu, který se zformoval v sedmdesátých letech.

Počáteční snahy o vytvoření počítačových her pocházely téměř výhradně z akademického prostředí a často byly financovány ze státních prostředků. Přesto daly vzniknout samostatnému průmyslovému odvětví, které se naplno začalo prosazovat až posléze. Ve druhé polovině 60. let 20. století se s klesající cenou počítačů postupně formoval trh pro odbyt počítačových her a scéna programátorů tvořících digitální počítačové hry se výrazně rozšiřovala. Postupně se vytvářely malé a lokální, avšak úzce soudržné a propojené, kolektivy budoucích hráčů. Podle Šváry byla pro rozvoj výpočetní a herní techniky šedesátá léta klíčová. „*Byla to doba prvních kutilů, kteří si vyráběli vlastní desky s tištěnými spoji a snažili se na nich vytvořit něco, co je schopné na základě vložených instrukcí plnit příkazy. Lidé se také kvůli počítačům začali sdružovat a publikovat, vznikly první počítačové kluby i časopisy.*“¹³

1. 1. 2. Zrození videoherního průmyslu a prudký vzestup v 70. letech

Computer space

Hra *Spacewar!* si po svém vydání získala řadu nadšených fanoušků včetně Nolana Bushnella, tehdejšího studenta elektrotechniky na The College of Engineering at the University of Utah. „*Hrával jsem tu hru při studiích a vždycky jsem si říkal, že je tu potenciál pro business, kdyby se snížily výrobní náklady.*“¹⁴ Bushnell tehdy zároveň pracoval na zkrácený úvazek v

¹⁰ Minipočítač je typ počítače, který má většinu funkcí a schopností sálového počítače, ale je výrazně menší. Termín pochází z 60. let 20. století, kdy byl používán k označení malých počítačů využívajících tranzistory, technologii jádrové paměti a levnější periferie.

¹¹ GRAETZ, J. M. *The Origin of Spacewar*. In: *Creative Computing: Issue Volume 7, Number 8* [online]. 1981 [cit. 2023-02-10]. Dostupné z: <https://www.wheels.org/spacewar/creative/SpacewarOrigin.html>

¹² RUTTER, Jason a Bryce JO. *Understanding Digital Games*. SAGE Publications, 2006. ISBN 978-1-4129-0034-8, s. 22

¹³ ŠVÁRA, Ondřej. *VIDEOHRY: historie virtuální zábavy* [online]. Praha: E-knihy hned, 2013. ISBN 978-80-877-4906-7, s. 20

¹⁴ BOXER, Steve. *Interview: Meet Nolan Bushnell, the man who created the videogames industry*. In: *The Guardian: Gamesblog* [online]. Guardian News & Media, 2009 [cit. 2023-02-10]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/mar/18/nolan-bushnell-interview-atari>

zábavním parku a věřil, že v podobě arkádového herního zařízení by se hra mohla stát velmi populární. Snižování cen minipočítačů vedlo ke snadnější dostupnosti a vzestupnému zvyšování poptávky po obsahu. Bushnell se v reakci na to spolu svým spolupracovníkem Tedem Dabneym pokoušel vytvořit první prototyp. V závěru listopadu 1970 však Bushnell a Dabney od vývoje projektu ustoupili z důvodu slabých výkonů tehdejších počítačů, nefunkčnosti a ekonomické neudržitelnosti. „*Byli jsme frustrováni a rozhodli jsme se to zabalit. Pořád jsem ale musel nad tím problémem přemýšlet a pak mě napadlo, že bychom se mohli počítače úplně zbavit. Od té doby všechno začalo šlapat,*“¹⁵ vzpomíná Bushnell na nápad sestavit specializovaný hardware, který by byl postavený výhradně pro potřeby hry a zvládl by obstarat nezbytný výkon. Dvojice posléze založila společnost *Syzygy Engeneering* a na podzim roku 1971 vydala první komerční arkádový herní automat *Computer Space* s první komerční videohrou *Galaxy Game*, kterou vytvořil na základě *Spacewar!* programátorský tým Billa Pittse a Hughua Tucka.¹⁶

Herní zařízení *Computer Space* se přesto nesetkalo s výrazným komerčním úspěchem, ač se během prvního roku produkce vyrobilo více než 1500 jednotek. Ohlasy veřejnosti byly vzhledem k náročnosti hry smíšené. „*Když jsme pár automatů dali před bary, kde chodí pracující muži na pivo, nevydělalý žádné peníze,*“ vzpomíná Bushnell s tím, že hra byla zkrátka příliš komplexní pro běžného konzumenta.¹⁷ „*Abychom byli úspěšní, museli jsme přijít s hrou, kterou lidé znají a je natolik snadná, že si ji může zahrát každý opilý člověk v baru.*“¹⁸

Magnavox Odyssey

O pouhý rok později, tedy v září 1972, vyšla ve Spojených státech první domácí herní konzole *Magnavox Odyssey*. Tu navrhl německo-americký informatik Ralf Baer již v 50. letech minulého století poté, co přišel s nápadem využívat televizní obrazovku k interaktivním hrám. „*Nevím, jestli jsem o tom tehdy přemýšlel jako o hře. Spíš jsem to bral jako něco, s čím by se dalo blbnout a dělat něco jiného než sledovat hloupé televizní programy,*“ vzpomíná.¹⁹ Tehdejší zaměstnanec elektrotechnické firmy *Loral* však u vedení společnosti se svým návrhem neuspěl. K myšlence se vrátil až v roce 1966, kdy pracoval u firmy zaměřující se na dodávání vojenské techniky *Sanders Associates*. Ta Baerův návrh o čtyřech stranách protkaný armádní

¹⁵ DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant, 2010. ISBN 978-0956507204. s. 20

¹⁶ tamtéž s. 17

¹⁷ tamtéž s. 22

¹⁸ BOGOST, Ian. *How to Do Things with Videogames*. Univ Of Minnesota Press, 2011. ISBN 978-0816676477. s. 97

¹⁹ DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant, 2010. ISBN 978-0956507204. s. 11

terminologií týkající se herního zařízení, které by šlo připojit k televiznímu setu v hodnotě 19,95\$ schválila. „Až teprve v polovině návrhu se armádní termíny měnily a začal jsem zařízení říkat Channel LP – jako lets play.“²⁰ V březnu 1967 Baer spolu s techniky Billem Harrisonem a Billem Ruschem sestrojil první prototyp. „Trávili jsme čas jen ve trojici a nikdo z firmy netušil, co vlastně v naší kanceláři děláme.“²¹ Trojice posléze vytvořila simulaci ping-pongu a pronásledovací hru dvou teček na obrazovce. Zařízení dostalo název *the Brown Box*.²² „Když jsem zařízení představoval šéfům společnosti, mysleli si, že jsem se zbláznil.“²³ Hotovou konzoli včetně práv na produkci se posléze firma snažila prodat kabelové společnosti *TelePrompter Corporation*, jenže neuspěla a další zájemci se neobjevili. „Děle než rok se nic nedělo a my jsme netušili, co budeme s takovým produktem dělat.“²⁴ Poté společnost *Sanders Associates* oslovila dominantní hráče na trhu výrobců televizí ve Spojených státech, tedy firmy *General Electric, Magnavox, Motorola, Philco, RCA a Sylvania*. Všechny nejprve odmítly, ale po změně ve struktuře vedení se nakonec rozhodla produkt uvést a vyrábět společnost *Magnavox*, která od ledna 1971 pokračovala v jeho vývoji.

Původní kolekce sedmi vestavěných her pro černobílý²⁵ systém byla rozšířena na dvanáct titulů včetně volejbalu, fotbalu, maze-chase hry²⁶, *Cat and mouse* nebo vzdělávacího titulu *States!*. *Magnovox* se výrobek z produktové řady *Odyssey* rozhodl vybavit papírovými penězi a hracími kartami, aby zvýšil atraktivitu primitivních vizuálů hry. Sám Baer, který je často nazýván otcem videoher,²⁷ však s rozšiřováním konzole o doplňky nesouhlasil. „Viděl jsem ten box s deseti tisíci hracími kartami, papírovými penězi a tímhle odpadem. Hned jsem věděl, že tohle nikdy nikdo nebude používat.“²⁸ Mimo dva kontroléry ovládající pole na obrazovce, uvedl *Magnovox* posléze také samostatně prodejnou světelnou pistoli,²⁹ kterou šlo

²⁰ DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant, 2010. ISBN 978-0956507204. s. 15

²¹ tamtéž

²² *The Father of the Video Game: The Ralph Baer Prototypes and Electronic Games*. In: National Museum of American History [online]. [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://americanhistory.si.edu/collections/object-groups/the-father-of-the-video-game-the-ralph-baer-prototypes-and-electronic-games>

²³ DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant, 2010. ISBN 978-0956507204. s. 16

²⁴ tamtéž s. 23

²⁵ WILLIAMS, Al. *A Video Game Odyssey: How Magnavox Launched The Console Industry*. In: Hackaday.com [online]. 2017 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://hackaday.com/2017/09/14/retrotectacular-a-video-game-odyssey/>

²⁶ Videohry, ve kterých je celé hrací pole bludištěm. Snahou hráče je unik před příšerami či překonávání protivníka v časovém limitu.

²⁷ WOLF, Mark J. P. *Before the Crash: Early Video Game History*. Wayne State University Press, 2012. ISBN 978-0956507204. s. 19.

²⁸ DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant, 2010. ISBN 978-0956507204. s. 24

²⁹ WILLIAMS, Al. *A Video Game Odyssey: How Magnavox Launched The Console Industry*. In: Hackaday.com [online]. 2017 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://hackaday.com/2017/09/14/retrotectacular-a-video-game-odyssey/>

rovněž ovládat objekty na obrazovce.

Vzhledem k tomu, že termín *videohra* stále nebyl využíván a známý, společnost v reklamních spotech popisovala konzoli jako „novou elektronickou hru budoucnosti“ a „elektronické hřiště s uzavřeným okruhem.“³⁰ Během prvního kalendářního roku *Magnavox* prodal více než 69 tisíc jednotek a do konce výroby v roce 1975 navýšil počet na celkových 350 tisíc konzolí.³¹

Pong

Jednomu z prvních veřejných představení konzole *Magnavox Odyssey* v květnu 1972 přihlížel Nolan Bushnell, kterého zaujala jedna z oblíbených her modifikovaná pro užívání na konzoli. Oblíbený simulátor jednoduchého ping-pongu byl v jeho očích hrou, která by dokázala na trhu herních automatů uspět. Bushnell se se svým spolupracovníkem Tedem Dabneym, s nímž dříve položil základy firmy *Syzygy Engineering* a vydal herní automat *Computer Space*, rozhodl založit novou společnost pod názvem *Atari*.³² Několik týdnů nato zadal Bushnell mladému informatikovi Alu Alcornovi za úkol vytvořit právě obdobu ping-pongové hry, avšak vylepšenou. Alcorn zakomponoval do hry různé typy úderů míčku, přidal skóre a zvukové efekty. „*Sami na sobě jsme zjistili, že hraním trávíme spoustu času,*“ přiznal Bushnell, který posléze pro hru zvolil název *Pong*.³³ Herní automat slavil od počátku nevídaný úspěch a řada nadšených hráčů čekala v dlouhých frontách, aby si mohla hru zahrát. *Pong* se stal fenoménem a na jeho základech vyrostla jak společnost *Atari*, tak celý videoherní průmysl. „*Měli jsme distributory po celých Spojených státech, kteří křičeli, že jich chtějí více,*“³⁴ prohlásil Bushnell. Příležitost uspět na nově se rodícím trhu vycítili další výrobci zábavních automatů, kteří rychle spustili výrobu vlastní verze oblíbené hry. Obdobu *Pongu* pod názvem *Elepong* začala produkovat japonská společnost *Taito*, na francouzském trhu začal podobné herní zařízení vyrábět *René Pierre* jako *Smatch*, v Itálii uspěla společnost *Zaccaria* s licencovanou napodobeninou *TV Joker*. V roce 1974 navíc *Atari* představilo domácí verzi *Pongu*, tedy zařízení připojující konzoli k televizi po vzoru *Magnavox Odyssey*.

³⁰ WILLAERT, Kate. *In Search of the First Video Game Commercial: How do you explain video games when video games don't exist yet?*. In: Gamehistory.org [online]. Video Game History Foundation, 2018 [cit. 2023-02-10]. Dostupné z: <https://gamehistory.org/first-video-game-commercial/>

³¹ BAER, Ralph. *Genesis: How the Home Video Games Industry Began*. In: Ralph Baer [online]. [cit. 2023-02-10]. Dostupné z: https://web.archive.org/web/20160424064425/http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm

³² DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant, 2010. ISBN 978-0956507204. s. 25

³³ tamtéž

³⁴ tamtéž s. 26

Popularita *Pongu* zapříčinila rapidní nárůst zájmu o herní zábavu, čímž podpořila také vzestup prodejů konkurenčního *Magnovox Odyssey*. V září 1974 bylo na celém území Spojených států podle odhadů okolo sta tisíc herních automatů, do nichž hráči mohli vkládat své mince, a celé odvětví vydělávalo okolo 250 milionů dolarů ročně.³⁵ Videoherní průmysl tak zažíval po svém zrodu výrazný vzestup, který s sebou nesl vysokou poptávku po dalších hrách a dal vzniknout titulům jako *Space Invaders*, *Asteroids*, *Galaxian*, *Breakout*, *Pac-Man*, *Donkey-Kong*, *Mario Bros*, *Berzerk*, *Missile Command* nebo *Rally-X*.

1. 1. 3. Zlatá éra videoherního průmyslu

Na přelomu 70. a 80. let minulého století se z videoherního průmyslu stával zavedený business. První generaci konzolí ze série *Odyssey* a *Atari Home Pong* doplnily *Color TV-Game series* od japonské společnosti *Nintendo* a série konzolí *Telear* od americké firmy *Coleco*. Nadále šlo o velmi primitivní konzole zobrazující pouze jednotky barev, jejichž grafika se spoléhala na jednoduché geometrické obrazce. Drtivá většina her byla vyvinuta výhradně pro potřeby a výkon hardwaru, hráči proto často měli jen omezený počet vestavěných her. Posléze se začaly objevovat také první cartridge hry.³⁶

Domácí konzole však byly nadále pro průměrnou domácnost finančně velmi nákladnou záležitostí a raketový vzestup proto zažívaly zejména videoherní automaty. Jejich produkce prudce rostla a stávaly se součástí nejen zábavních center ve Spojených státech, ale také supermarketů nebo lékáren.³⁷ V roce 1982 dokázal průmysl s herními automaty vydělat čtvrtletně osm miliard dolarů a získával dominantní postavení ve společnosti, což lze demonstrovat na tehdejších ziscích hollywoodských filmů ve výši tři miliard dolarů a odvětví popové hudby, které utržilo čtyři miliardy dolarů.³⁸

O tehdejším fenoménu videoher ve Spojených státech svědčí podle videoherního novináře Steve L. Kenta také více než pět set rozhovorů s hlavními postavami tohoto

³⁵ DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant, 2010. ISBN 978-0956507204. s. 25

³⁶ WOLF, Mark J. P. *Before the Crash: Early Video Game History*. Wayne State University Press, 2012. ISBN 978-0956507204. s. 56

³⁷ JUNE, Laura. *For Amusement Only: the life and death of the American arcade*. In: *The Verge* [online]. Vox Media, 2013 [cit. 2023-02-10]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2013/1/16/3740422/the-life-and-death-of-the-american-arcade-for-amusement-only>

³⁸ EVERETT, M a Judith K LARSEN. *Silicon Valley Fever: Growth of High-technology Culture*. George Allen & Unwin, 1985. ISBN 978-0040010085. s. 263

průmyslu³⁹ v období Zlatého věku⁴⁰ videoherního průmyslu. *Computer Space*, *Magnovox Odyssey* a posléze *Pong* formovaly mnohamiliardové průmyslové odvětví, které přitahovalo zejména mladé publikum. Tehdejší průzkum *Atari* ukazoval, že 86 procent americké populace mezi 13. a 20. rokem života hraje v nějaké formě videohry.⁴¹ S tím souvisel výrazný nárůst zájmu o kulturu hráčství a vzestup herních klubů, ve kterých mohli lidé debatovat o nových hrách a vývoji průmyslu.

1. 2. Situace za železnou oponou

Zatímco v 70. letech postupně pronikala hráčská kultura do života mladé generace ve Spojených státech, Spojeném království a Japonsku, ve východním bloku šlo stále spíše o ojedinělou záležitost. Arkádové automaty byly jak v Sovětském svazu, tak v Československu jednou z nepravidelných pouťových atrakcí a skutečný zrod zájmu o hry nastal až v souvislosti se zvyšováním dostupnosti mikropočítačů v 80. letech minulého století. Zjevných paralel mezi vývojem v tehdejší Československu a na Západě proto podle Ondřeje Šváry příliš mnoho není. „*V osmdesátých letech, kdy se v kapitalistických zemích stal videoherní průmysl masovou záležitostí a poprvé se v něm roztočily miliardy dolarů, v tuzemsku šlo stále o zálibu velmi úzké skupiny lidí, pro které neexistoval legální trh,*“⁴² míní. Vzhledem k absenci tržního hospodářství totiž nebyly herní zařízení ani hry samotné prodejní komoditou a byly prakticky nedostupné. První generace hráčů byla odkázána na tvorbu vlastních po domácku naprogramovaných her, zejména pro dostupnější mikropočítače.

1. 2. 1. Arkádové automaty jako sovětský skvost

Popularita arkádových automatů v západním světě se projevila na rozvoji obdobných herních zařízení za železnou oponou.

V Sovětském svazu vzniklo od počátku 70. let do rozpadu federace okolo sedmi desítek arkádových videoher, které vytvořily dvě desítky sovětských zbrojovek.⁴³ Podle Šváry vznikaly tamní automaty jako „třešnička na dortu místního elektronického pokroku“ a jejich primárním

³⁹ WOLF, Mark J. P. *Before the Crash: Early Video Game History*. Wayne State University Press, 2012. ISBN 978-0956507204. s. 19.

⁴⁰ Podle Kenta jde o období od zrodu videoherního průmyslu v roce 1971 do roku 1983, kdy započal krach videoherního průmyslu ve Spojených státech.

⁴¹ EVERETT, M a Judith K LARSEN. *Silicon Valley Fever: Growth of High-technology Culture*. George Allen & Unwin, 1985. ISBN 978-0040010085. s. 263

⁴² Rozhovor s Ondřejem Švárou ze dne 14. 3. 2023

⁴³ ŠVÁRA, Ondřej. *VIDEOHRY: historie virtuální zábavy* [online]. Praha: E-knihy hned, 2013. ISBN 978-80-877-4906-7. s. 77

cílem nebylo rozvíjet elektronickou zábavu. „*Měly spíše dokázat, že i Rusko umí výpočetní techniku zabalit do něčeho jiného než sálových mašin na počítání balistiky,*“⁴⁴ tvrdí. Stroje samotné tak byly považovány za špičku sovětské technologie, což znamenalo, že jejich vývoj podléhal utajení. Často byly vyráběny v anonymních lokacích anonymními inženýry.⁴⁵ Rozdíl mezi západním a východním vývojem a kulturní diferenciací demonstruje rozdíl v tematickém zasazení her. Mimo tituly s vojenskou tematikou jako *Morskoi Boi*, *Podvodaya Lodnka* či *Vozdushnyi boy* sovětská inženýři tvořili arkády západního stříhu s výrazně pozměněnou konotací. Tradiční arkádu spočívající v měření síly tahem pojmenovali *Repka Silomer* a byl k ní přidán příběh o tahání velké řepy podle dětského příběhu, hra s původně tanečními prvky *Skorohod* byla přetvořena v příběh, kde lidová pohádková postavička putuje bludištěm.⁴⁶

Podle Šváry šlo v drtivé většině případů o výrazné napodobeniny západních herních automatů. „*(...) především Rusové sami musejí vědět, že i jejich arkádové hry byly z devadesáti procent klony. Klony první a druhé generace coinů z Japonska a USA. Vždyť třeba tolik slavný Morskoi Boi byla prostá napodobenina hry Sea Battle od amerického Ramteku z roku 1976.*“⁴⁷

1. 2. 2. Arkádové automaty v Československu

Po sovětském vzoru se arkádové automaty začaly objevovat i v Československu, kde byly často součástí cirkusů⁴⁸ a poutí po boku kolotočů a dalších atrakcí. Podle herního vědce Jaroslava Švelcha jich mohly v mobilních maringotkách podobných autobusům cestovat po republice stovky až jednotky tisíců. „*Zpravidla tam chodily děti v doprovodu rodičů. Zájem o to byl veliký, velké fronty. Člověk k nim měl přístup jen na omezenou dobu vzhledem k tomu, že byly součástí pouti.*“⁴⁹ Herní nabídka tuzemských automatů kopírovala tradiční tituly arkádového žánru, českoslovenští hráči si mohli zahrát přes *Pinball*, po 2D střílečky až po *Pong*. Podle jednoho z pamětníků maringotky s arkádovými automaty stávaly na některých

⁴⁴ ŠVÁRA, Ondřej. *VIDEOHRY: historie virtuální zábavy* [online]. Praha: E-knihy hned, 2013. ISBN 978-80-877-4906-7. s. 77

⁴⁵ SWEENEY, Conor. *Russians recall bygone era with Soviet game museum*. In: Reuters [online]. 2007 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://www.reuters.com/article/tech-russia-society-games-dc-idUKL1452810720070614>

⁴⁶ RANN, Jamie. *Screen-age kicks: in celebration of Soviet-era arcade games*. In: The Calvert Journal [online]. Calvert 22 Foundation, 2013 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://www.calvertjournal.com/articles/show/958/soviet-arcade-games>

⁴⁷ ŠVÁRA, Ondřej. *VIDEOHRY: historie virtuální zábavy* [online]. Praha: E-knihy hned, 2013. ISBN 978-80-877-4906-7. s. 77

⁴⁸ LOUKOTA, Ladislav. *Hry v Československu před sametovou revolucí: okrajové a odsuzované*. In: IDnes.cz [online]. Praha: MAFRA, 2011 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/magazin/okrajove-a-odsuzovane-takove-u-nas-byly-hry-pred-sametovou-revoluci.A111114_094342_bw-magazin_lou

⁴⁹ ŠVELCH, Jaroslav. *Počítačové hry za železnou oponou*. In: Science Café [online]. 2019 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://slideslive.com/38921354/pocitacove-hry-za-zeleznou-oponou>

místech i trvale, přesto koncept kamenné herny vzhledem k „západnímu charakteru hraní“ ve vztahu k tehdejšímu režimu nepřicházel v úvahu.⁵⁰ Popularita arkádových her vedla podle Švelcha ke zvýšenému zájmu o výpočetní techniku. „*Spousta lidí ale chtěla mít počítač doma a hrát neomezeně, i z toho důvodu, že si myslela, že je to nějak připraveno na budoucnost, naučí se programovat (...)*“⁵¹

1. 2. 3. Zrod éry počítačů v Československu

V 80. letech minulého století začaly do Československa pronikat mikropočítače, zejména z Velké Británie. Vzhledem k překážkám tehdejšího režimu bylo podle Švelcha náročné uskutečnit přenos technologií ze západních zemí do východního bloku a obstarání obdobného zařízení bylo obtížné. „*Bylo tam několik překážek v podobě nedostatku deviz, cizí měny, za které by bylo možné si ty počítače ze zahraničí koupit. Jednak mezi lidmi, ale také mezi institucemi.*“⁵² Zahraniční originály mikropočítačů byly spíše výjimkou, přesto se nepravdělně objevovaly na pultech *Tuzexu*. Podle Šváry však tehdejší zařízení byla vzhledem k vysoké ceně pro běžné uživatele nedostupným zbožím. „*ZX Spectrum se stalo příkladem typické dovozové tragédie, kdy se v Československu i po několika letech prodávalo za původní, tedy naprosto scestné ceny. Kupříkladu v Tuzexu stálo ZX Spectrum v roce 1985 1000 bonů, tedy pět tisíc korun, což byla hodnota, kterou tento stroj po třech letech na mezinárodním trhu již neměl,*“⁵³ míní v souvislosti s tehdejší průměrnou mzdou, která nepřekračovala patnáct set korun. Velmi omezenou možnost nákupu oficiální cestou doplňovala šance získat mikropočítače na černém trhu, případně je získávat individuálně dovozem ze zahraničí. To je důvod, proč si českoslovenští nadšenci oblíbili britské osmibitové počítače, které byly definovány jak nízkou cenou, tak malou velikostí vhodnou k pašování. „*Byla na něj uvalena vysoká cla,*“ vysvětluje Švelch.⁵⁴

V polovině 80. let začala výroba vlastních osmibitových počítačů z československé produkce. Mezi klony patřila zařízení *IQ 151* vyráběná firmou *ZPA Nový Bor*, *PMD 85* z produkce společnosti *Tesla Piešťany* nebo řada počítačů *Didaktik* ze stejnojmenného družstva

⁵⁰ LOUKOTA, Ladislav. *Hry v Československu před sametovou revolucí: okrajové a odsuzované*. In: IDnes.cz [online]. Praha: MAFRA, 2011 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/magazin/okrajove-a-odsuzovane-takove-u-nas-byly-hry-pred-sametovou-revoluci.A111114_094342_bw-magazin_lou

⁵¹ tamtéž

⁵² ŠVELCH, Jaroslav. *Počítačové hry za železnou oponou*. In: Science Café [online]. 2019 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://slideslive.com/38921354/pocitacove-hry-za-zeleznou-oponou>

⁵³ ŠVÁRA, Ondřej. *VIDEOHRY: historie virtuální zábavy* [online]. Praha: E-knihy hned, 2013. ISBN 978-80-877-4906-7, s. 130

⁵⁴ ŠVELCH, Jaroslav. *Počítačové hry za železnou oponou*. In: Science Café [online]. 2019 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://slideslive.com/38921354/pocitacove-hry-za-zeleznou-oponou>

ve slovenské Skalici. Jejich technické parametry znázorňovaly technologickou propast mezi Československem a západním světem. Tuzemský vývoj byl podle Švelcha zhruba šest až sedm let pozadu oproti obdobným zařízením mimo východní blok.⁵⁵ Počítače vyrobené v Československu se uplatňovaly zejména ve školství. „(...) *drtivá většina lidí se s elektronikou a elektronickou zábavou poprvé setkala právě ve škole,*“ vzpomíná Švára⁵⁶. Na konci 80. let bylo podle Švelcha v Československu odhadem až sto tisíc mikropočítačů či osobních počítačů.⁵⁷

1. 2. 4. Počítačové kluby jako stavební kámen počítačové kultury

Narůstající počet majitelů mikropočítačů a osobních počítačů vyústil v potřebu sdružování a získávání nových informací. Počítačovní nadšenci a fanatici tvořili pod záštitou oficiálních společenských organizací tzv. počítačové kluby. Typicky šlo o kluby pod hlavičkou *Socialistického svazu mládeže a Svazarmu*⁵⁸, který v roce 1982 vyhlásil v časopise *Amatérské radio* podporu počítačovému hobby. „*Cílem úsilí Svazarmu bude podchytit zájmovou činnost v oblasti výpočetní techniky (...) a zaměřit tuto zájmovou činnost tak, aby rostl počet techniků, hlavně mládeže, kteří umějí zvládat výpočetní techniku a budou ji schopni využívat ve prospěch našeho národního hospodářství i pro zvyšování obranyschopnosti naší vlasti.*“⁵⁹

„*Tušili, že počítače jsou budoucnost a je potřeba vychovávat experty, proto se výuka programování podporovala,*“ dodává Švelch.⁶⁰ Podle jedné z nejvýraznějších osobností tehdejší hráčské generace Františka Fuky existovaly jednotky klubů. „*Já si myslím, že v Praze byly takové dva, tři. Takže v celém Československu možná něco mezi pěti až deseti. Ale zase se to měnilo,*“ míní. Mezi nejpopulárnější patřila 602. základní organizace Svazarmu, neoficiálně zvaná „šestsetdvojka“ a 666. základní organizace Svazarmu přezdívaná „tři šestky“, případně „tři švestky.“⁶¹ Z 487. základní organizace Svazarmu se posléze zformoval Atari klub⁶² a

⁵⁵ ŠVELCH, Jaroslav. *Počítačové hry za železnou oponou*. In: Science Café [online]. 2019 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://slideslive.com/38921354/pocitacove-hry-za-zeleznou-oponou>

⁵⁶ Rozhovor s Ondřejem Švárou ze dne 14. 3. 2023

⁵⁷ ŠVELCH, Jaroslav. *Počítačové hry za železnou oponou*. In: Science Café [online]. 2019 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://slideslive.com/38921354/pocitacove-hry-za-zeleznou-oponou>

⁵⁸ Svaz pro spolupráci s armádou.

⁵⁹ ŠVELCH, Jaroslav. *Osmibitové „poblouznění“: Počátky kultury počítačových her v Československu*. Praha, 2013. Disertační práce. Univerzita Karlova v Praze. Fakulta sociálních věd. s. 111

⁶⁰ ŠVELCH, Jaroslav. *Počítačové hry za železnou oponou*. In: Science Café [online]. 2019 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://slideslive.com/38921354/pocitacove-hry-za-zeleznou-oponou>

⁶¹ Rozhovor s Františkem Fukou ze dne 21. 2. 2023

⁶² Emailová komunikace s Václavem Friedrichem ze dne 20. 2. 2024

důležitou roli hrál též pražský Amiga klub při 1113. základní organizaci Svazarmu.⁶³

Počet počítačových nadšenců podle Fuky od začátku 80. let 20. století až po přeměnu politického režimu výrazně narůstal, přesto zůstávala komunita relativně uzavřená. „*Tam všichni znali víceméně všechny*,⁶⁴“ přiznává. Herní novinář a grafik Jakub Červinka potvrzuje, že jen v Praze mohlo jít ve druhé polovině 80. let o řádově nižší stovky lidí.⁶⁵

Fuka vzpomíná, že cílem nadšenců sdružujících se v počítačových klubech byl primárně zájem o samotnou technologii mikropočítačů. „*Chtěli s tím mít zkrátka něco společného. Chtěli se naučit spíše programovat, jít tam hrát hry rozhodně motivace nebyla. (...) Často jsme se to učili s téma vedoucima. To byli často mladí kluci a rozdíl mezi nimi a námi se tam často stíraly. Vlastně jsme se tam sešli, byly tam jejich mikropočítače, někteří z nás pak měli svoje a ukazovali jsme si, kdo co nového naprogramoval. (...) Kopírovali jsme si navzájem. Nejen, že jsme se učili programovat, ale byl to náš hlavní sociální život. Proto se pak konaly i ty počítačové tábory a podobně.*“

Počítačové kluby zároveň představovaly sdružení s téměř nulovým dohledem tehdejšího režimu. „*Byly chráněné rétorikou, že to dělají pro dobro vlasti. Zároveň kvůli tomu, že Veřejná bezpečnost a STB⁶⁶ nerozuměly počítačům*,“ míní Švelch. Podle Fuky tehdejší režim počítačovou kulturu a její základy nechápal, což demonstruje na řadě svých vystoupení v tehdejší televizi a časopisech. „*To, že malý chlapec má počítač doma a programuje ho, to pro ně bylo naprosté sci-fi. Já jsem jim ukazoval nějaké hry a oni nechápali ten koncept, vůbec tomu nerozuměli. (...) Co to je počítačový software vědělo asi tak procento lidí v republice.*“⁶⁷

1. 2. 5. Počítačové kluby jako rodiště prvních českých her

Mikropočítače či osobní počítače byly ještě v první polovině 80. let 20. století využívány spíše nadšenci, hry na tato zařízení tak byly nedostupné. „*Že bychom hráli nějaké komerční hry, to neexistovalo. Ty tam nikdo neměl. Když jste si chtěli zahrát nějakou hru, tak jste si to museli naprogramovat*,“ nastiňuje Fuka, který byl jedním z nejpopulárnějších tvůrců tehdejších her. Pod přezdívkou *Fuxoft* spolu s Miroslavem Fídlarem (přezdívaným *Cybexlab*)

⁶³ ŠVELCH, Jaroslav. *Vítejte v klubu - Kde se v normalizačním Československu scházeli počítačovi nadšenci?*. In: Games.cz [online]. Praha: TISCALI MEDIA, 2013 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/vitejte-v-klubu-kde-se-v-normalizacnim-ceskoslovensku-schazeli-pocitacovi-nadsenci-64408>

⁶⁴ Rozhovor s Františkem Fukou ze dne 21. 2. 2023

⁶⁵ Rozhovor s Jakubem Červinkou ze dne 27. 2. 2023

⁶⁶ Státní bezpečnost.

⁶⁷ Rozhovor s Františkem Fukou ze dne 21. 2. 2023

a Tomášem Rylkem (*T.R.C.*) utvořili programátorskou skupinu *Golden Triangle*, která pravidelně vydávala populární textové hry.⁶⁸ Situace se změnila až ve druhé polovině 80. let, kdy se do Československa dostávaly ze západu rovněž zahraniční herní tituly.⁶⁹ Hry se mohly podle Švelcha v tehdejší Československu šířit bez téměř jakýchkoli překážek. „*Dá se říci, že to bylo nejméně regulované médium v Československu. Málokdo si uvědomoval, že to je médium. Činovníci v KSČ neměli představu, že počítačové hry mohou nést nějaké sdělení. Triviální zábava pomáhající programovat. Volně se tu šířily jak zahraniční, tak domácí hry.*“⁷⁰ Domácí československé hry představovaly nejen kopie zahraničních děl. Švelch poukazuje, že se mezi uživateli objevovaly jak hry s autobiografickými prvky autorů, tak hyperlokální hry či aktivistické hry⁷¹ pro různé typy mikropočítačů a osobních počítačů. V drtivé většině šlo o textové hry spočívající v popisu děje skrze text na obrazovce a následné ovládání přes příkazy zadávané klávesnicí.⁷²

1. 3. Zrození herní žurnalistiky ve světě

Videoherní průmysl v polovině 70. let minulého století signifikantně rostl a zájem o hry a hráčskou kulturu zejména ve Spojených státech sílil, žurnalistika zabývající se tímto odvětvím byla přesto stále před svým počátkem. Úspěšný zrod elektronického zábavního průmyslu a popularita jednotlivých her poutala pozornost řady novinářů, kteří o videohrách psali do svých magazínů, novin či natáčeli televizní reportáže,⁷³ avšak vždy šlo pouze o zpestření stálých témat. Posléze se okrajově začaly objevovat recenze, preview či krátké texty o počítačových hrách v časopisech zabývajících se vědou a technikou.

Až vlna zvýšení dostupnosti arkádových automatů, osobních počítačů, mikropočítačů a jednotlivých řad konzolí pro běžné uživatele dala vzniknout prvním titulům zaměřujícím se primárně na hraní elektronických her. Z drtivé většiny šlo jak ve Spojených státech, tak ve Spojeném království o multiplatformové magazíny vycházející na měsíční bázi. Tato periodika se frekventovaně zaměřovala na hry pro celou řadu konkrétních mikropočítačů, nejčastěji pak

⁶⁸ TICHÁČEK, Petr. *Historie adventur #4: česká stopa*. In: Games.cz [online]. Praha: TISCALI MEDIA, 2011 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/historie-adventur-4-ceska-stopa-56482>

⁶⁹ Rozhovor s Františkem Fukou ze dne 21. 2. 2023

⁷⁰ ŠVELCH, Jaroslav. *Počítačové hry za železnou oponou*. In: Science Café [online]. 2019 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://slideslive.com/38921354/pocitacove-hry-za-zeleznou-oponou>

⁷¹ tamtéž

⁷² tamtéž

⁷³ *Players Guide To Electronic Science Fiction Games*. In: Electronic Games Issue 2 [online]. New York: Reese Publishing Company, 1982 [cit. 2023-02-10]. Dostupné z: <https://archive.org/details/ElectronicGames/Electronic%20Games%20Issue%202%20%28March%201982%29/page/n49/mode/2up>

na hry pro mikropočítače *Comodore* či *Amiga*. Naopak v Japonsku byly multiplatformové časopisy spíše výjimkou, vzhledem k oblibě tamní videoherní scény vznikaly zejména magazíny pro konzole společnosti *Nintendo*.

1. 3. 1. Počátky herní žurnalistiky ve Spojených státech

První krůčky pro herní žurnalistiku ve Spojených státech byly spojeny s magazínem pro obchodníky s arkádovými automaty *Play meter* v polovině 70. let minulého století. Na podzim 1981 se na severoamerickém trhu objevila hned tři⁷⁴ multiplatformová periodika, která se zaměřovala na koncové uživatele her. V rozmezí několika týdnů začal vycházet magazín *Electronic Games*, vycházející ze sloupku *Acrade Valley*, od tvůrců Billa Krunkela, Arnieho Katze a Joyce Worleyové pod vydavatelstvím *Reece Publishing*. Russel Sipe spustil pod vlastním vydavatelstvím vydávání magazínu *Computer Gaming World* a manželé Al a Margot Comstock Tommervikové založili vydavatelství *Softalk Publishing*, které vydalo magazín *Softline*.

Rozmach herních periodik na trhu s tiskovinami ve Spojených státech nadále pokračoval a „herní magazín“ se postupně stával zavedeným pojmem. S tím souvisel rapidní nárůst konkurence a snaha řady vydavatelství získat svými tituly pozornost nového segmentu čtenářů. Vydavatelství *Fun & Games* začalo vydávat konkurenční *Electronic Fun* (1982–1984), *Pumpkin Press* magazín *Video Games* (1982–1984) a *Carnegie* magazín *Video Games Player* posléze přejmenovaný na *Computer Games* (1982–1985). *Publications International* vydávalo barevný časopis výhradně bez reklam *Joystick* (1982–1983), *Ion International* vydal magazín *Videogaming Illustrated* (1982–1984), profilující se jako časopis pro seriózní hráče, obsahující mimo jiné články slavného spisovatele a biochemika Isaaca Asimova.⁷⁵

Všechny výše uvedené magazíny se snažily od počátku přizpůsobovat potřebám a zájmům širokého spektra hráčů, proto se profilyvaly v drtivé většině své existence jako mnohoplatformové. Typickým znakem těchto prvotních časopisů je tak zjevná aspirace obsahově pojmut a přilákat ke čtení uživatele rozdílných konzolí, mikropočítačů či osobních počítačů, často také arkádových automatů.

⁷⁴ SIPE, Russel. *The Greatest Story Ever Told*. In: *Computer Gaming World*. No. 50 [online]. Cambridge, Massachusetts: Golden Empire Publications, 1988 [cit. 2023-02-02]. Dostupné z: https://www.cgwmuseum.org/galleries/issues/cgw_50.pdf

⁷⁵ ASIMOV, Isaac. *The New Learning*. In: *Videogaming Illustrated* October 1982 [online]. Bethel: Ion International, 1982 [cit. 2023-02-10]. Dostupné z: http://www.digitpress.com/library/magazines/vg_ill/videogaming_ill_oct82.pdf

Titulů, které se zaměřovaly výhradně na jednu konzoli či konzolovou řadu, byly pouhé jednotky. Tím nejvýznamnějším byl oficiální magazín pro odběratele *The Atari Game Clubu* s názvem *Atari Age* (1982–1984). Na konzoli *Odyssey 2* od společnosti *Magnavox* se posléze zaměřoval časopis *Odyssey 2 Adventure* (1982–1983) vydávaný *J. I. Scott Company*.

Pro počátky herní žurnalistiky ve Spojených státech byla typická obsahová roztržitost. Ta souvisela s hledáním potenciální skupiny čtenářů coby zákazníků rychle se rozvíjejícího průmyslu, který gradoval vzestupem arkádových automatů a zájmem o mikropočítače, konzole a osobní počítače. Vzhledem k nejasnému cílení se úroveň magazínů výrazně lišila i po jazykové stránce – od spíše střízlivého, strohého a často až odborně znějícího, ke kterému měl blízko časopis *Computer Gaming World* či *Videogaming Illustrated*, až po čtivý a hravý jazyk, který využíval *Electronic Games*, *Electronic Fun* či *Sotflin*. Neurčité zacílení na potenciální čtenářskou skupinu s sebou neslo výrazné rozdíly také v pojetí periodik, které se objevovaly na stáncích. Část vydavatelů se snažila prosadit s barevnými magazíny, které byly plné obrázků a grafiky, a konkurovaly tehdejšími zábavními magazíny. Na druhé straně existovala skupina vydavatelů, kteří preferovali graficky minimalistický design s černobíle tištěným obsahem a minimem obrázků, doplněným o programovací kódy na hry samotné.

Magazín pro obchodníky s automaty

V prosinci 1974 vyšlo vůbec první periodikum zaměřující se výhradně na jednu ze součástí herního průmyslu. Nakladatelství *Skybird Publishing* v New Orleans pod vedením vydavatele a editora Ralpha C Lallyho II začalo vydávat měsíčník *Play meter* s podtitulem *Coin industry*. Magazín necítil na běžné hráče, nýbrž na operátory, tedy majitele míst s arkádovými automaty, kteří budovali svůj business, a na výrobce těchto automatů. Podle Lallyho si kladl za cíl naplňovat potřeby operátorů a pravidelně je vyzýval k participaci na obsahu a zasílání dopisů o tom, jaký obsah chtějí. „*Je to váš magazín,*“⁷⁶ píše v editorialech jednoho z prvních čísel. *Play meter*, který cílil na významně omezené publikum, obsahoval zejména podrobné články zaměřující se na podnikatelské prostředí v oblasti arkádových automatů. Hodnotil nové trendy v oboru, nastavování cen, představoval nové produkty a informace od výrobců, zároveň se však také snažil budovat komunitu operátorů. Přinášel proto pravidelná interview s úspěšnými coinmany, tedy operátory, a jejich názory a návody. Mimo arkádové herní automaty přinášel

⁷⁶ LALLY II, Ralph C. *Editorial*. In: *Play meter - Volume 1, Number 4* [online]. New Orleans: Skybird Publishing, 1975 [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://archive.org/details/play-meter-volume-1-number-4-march-1975-600DPI>

také informace o hudebních automatech, tzv. jukeboxech.

Play Meter měl pravidelně okolo šedesáti stran a od začátku se prezentoval barevnými obálkami a zadní stranou, obsah byl tištěný černobíle. Lally od úvodních čísel sázel na velké množství obrazového materiálu, kterým často zaplňoval až třetinu stránek. Magazín obsahoval řadu celostránkových dobových reklam na arkádové automaty. S úzkou skupinou cílových čtenářů, kterých byly v prvních letech podle odhadů stovky až nižší jednotky tisíců, souvisela cena magazínu. Ta byla v začátcích nastavena na 20 dolarů pro Spojené státy, 35 dolarů pro Japonsko a Evropu a 40 dolarů pro ostatní země.

Play Meter byl ojedinělou publikací a vybuodoval si v komunitě arkádových operátorů velký význam. Na konci roku 1979 jej odebíralo 5400 osob⁷⁷ a počty se nadále zvyšovaly. Po smrti Ralpa C. Lallyho v roce 1984 převzala magazín jeho manželka Carol,⁷⁸ která jej v omezeném nákladu vydávala až do června 2018.

Arcade Alley a zrození Electronic Games

Významný moment, který lze považovat za skutečný počátek herní žurnalistiky ve Spojených státech, nastal až v roce 1979. Bývalý novinář zaměřující se na profesionální wrestling⁷⁹ Bill Kunkel začal spolu s manželi Arniem Katzem a Joyce Worleyovou psát sloupek s názvem *Arcade Alley – A Critical Look at Video Cartridge Games & Programs* v magazínu *Video*, který se zaměřoval na konzumní elektroniku. Sloupek sklízel u čtenářů kladnou odezvu a vydavatelství magazínu se rozhodlo zvýšit jeho vydávání ze čtvrtletního na měsíční. Kunkel, Katz a Worleyová se v něm zaměřovali zejména na psaní recenzí her, zpočátku výhradně od společnosti *Atari*. *Arcade Alley* poprvé uceleně a pravidelně informovalo o hrách a položilo tak dřevní základy první generace herních magazínů.

V létě 1981, na základě úspěchu sloupku *Arcade Alley*, se Kunkel, Katz a Worleyová rozhodli založit pod hlavičkou vydavatelství *Reese Publishing Company, Inc.* samostatný magazín věnovaný výhradně hráčské komunitě. „*To, co nám umožnilo přejít na plnohodnotný časopis, byl neustálý růst trhu do roku 1981 a úspěch této rubriky. Proč to nikdo jiný neudělal*

⁷⁷ BROHAUGH, William. *Writer's Market 1980*. Writer's Digest, 1979. ISBN 9780898790009. s. 621

⁷⁸ *We're not getting older, we're getting better*. In: *Play meter - Volume 20, Number 13* [online]. New Orleans: Skybird Publishing, 1994 [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://archive.org/details/play-meter-volume-20-number-13-december-1994>

⁷⁹ CARL, Williams. *The Game Doctor Is In...*. In: *Retromags* [online]. Retromags, 2009 [cit. 2023-02-01]. Dostupné z: <https://www.retromags.com/forums/topic/4097-the-game-doctor-is-in-going-live-at-7-pm-central-time>

dříve, zůstává jednou z největších záhad mého života,“ přiznal posléze Kunkel,⁸⁰ který je označován za praotce herní žurnalistiky.⁸¹ První devadesátistránkové číslo vyšlo 29. října 1981⁸² pod názvem *Electronic Games* a zaznamenalo mezi hráči výraznou odezvu.

Sám Krunkel pod svým pseudonymem Frank Laney Jr. v editorialech prvního čísla slibuje čtenářům oddanost videohram a komunitě. „*Tuto publikaci píší skuteční hráči pro skutečné hráče. Na těchto stránkách nikdy nevidíte takzvané „recenze“ psané přímo z tiskových zpráv výrobců neznalými pisateli. Slibuji. Jsme do her blázní.*“⁸³ První vydání časopisu měla okolo 95 stran a kombinovala jak barevně, tak černobíle tištěné stránky. Magazín stavěl na kombinaci výrazné grafiky a množství obrazového materiálu a grafických prvků v kombinaci s obsáhlými články střední délky. „*Svůj vzor prozíravě viděli v jiných tradičních zájmových a zábavních časopisech, v magazínech o hudbě, filmu a podobně,*“ nastiňuje bývalý šéfredaktor časopisu Level Martin Bach.⁸⁴ Velké obrázky a tučné nadpisy měly podle Krunkela zvyšovat zábavní charakter časopisu, „*Chceme, aby tento magazín byl stejně barevný a vzrušující jako hry samotné,*“ sliboval⁸⁵.

Obsahově se *Electronic Games* opíralo o žebříčky, hodnocení her, srovnávání jednotlivých herních systémů, novinky ze světa herního průmyslu a hodnocení arkádových automatů. Jazykově je patrná snaha zachovat popularizační charakter pro nové čtenáře a sázka na poutavé texty, které představovaly videohry jako nový způsob trávení volného času. Krunkel, Katz a Worleyová zároveň tvořili slovník herní žurnalistiky a vytvářeli termíny nutné pro popsání herních atributů. „*V té době to bylo tak, že my jsme byli herní žurnalistika,*“⁸⁶ zdůrazňuje Krunkel. *Electronic Games* zároveň vyhlášovalo vůbec první arkádové ceny zvané *Arcade Awards*, kde oceňovalo nejlepší hru předešlého roku a díla v dalších kategoriích.

Přesto, že první číslo vyšlo již na konci října, další se objevilo až v březnu 1982. Vydavatelství *Reese Publishing Company, Inc.* nejprve zamýšlelo periodikum publikovat

⁸⁰ FULTON, Steve. *An Interview With Bill Kunkel*. In: *Game Developer* [online]. London: Informa, 2012 [cit. 2023-02-01]. Dostupné z: <https://www.gamedeveloper.com/design/an-interview-with-bill-kunkel>

⁸¹ JOHNSON, Neilie. *The History of Video Game Journalism*. In: *Cheat Code Central* [online]. 2010 [cit. 2023-02-01]. Dostupné z: <https://www.cheatcc.com/extra/videogamejournalismhistory.html>

⁸² *Video*. Volume 5, No. 9. Pg. 65. ISSN 0147-8907. December 1981.

⁸³ LANEY JR., Frank. *Switch On!*. In: *Electronic Games*, Issue 1 [online]. New York: Reese Publishing Company, 1981 [cit. 2023-02-01]. Dostupné z: <https://archive.org/embed/ElectronicGames>

⁸⁴ BACH, Martin. *Stručná historie čas... opisu o hrách*. Level. Praha: Naked Dog, s.r.o., 2015, č. 250. s. 24. ISSN 1211-068X.

⁸⁵ LANEY JR., Frank. *Switch On!*. In: *Electronic Games*, Issue 1 [online]. New York: Reese Publishing Company, 1981 [cit. 2023-02-01]. Dostupné z: <https://archive.org/embed/ElectronicGames>

⁸⁶ FULTON, Steve. *An Interview With Bill Kunkel*. In: *Game Developer* [online]. London: Informa, 2012 [cit. 2023-02-01]. Dostupné z: <https://www.gamedeveloper.com/design/an-interview-with-bill-kunkel>

čtvrtletně, posléze každý druhý měsíc. Od října 1982 do ledna 1984 vycházelo *Electronic Games* na měsíční bázi, posléze krátce opět v každém druhém měsíci. Od září 1984 do dubna 1985 pak znovu měsíčně. *Electronic Games* se prodával za tehdy standartní cenu 2,95 dolarů⁸⁷ a rychle nabíral na popularitě. Nejlepší čísla prodala přes 300 tisíc výtisků⁸⁸ a magazín byl tahounem vydavatelství *Reese Publishing*. Po Zlaté éře videoherního průmyslu však nastal krach, který jej výrazně poznamenal a vydavatelství se dostalo do finančních potíží. Podle Krunkela šlo o souhru okolností a neschopnost vydavatelství reagovat na nastalou situaci. „*Jen si vzpomeňte, jakou škálu časopisů tehdy Reese vydával. Byla to pravděpodobně poslední společnost na světě, která ještě dělala ty ušmudlané detektivní časopisy, které se v roce 1981 už stávaly retro-šik, (...) vydávala také časopis Beaver, který zaujímal absolutní dno pornografického žebříčku.*“⁸⁹ V dubnu 1985 Reese Publishing vydávání *Electronic Games* zastavilo. Katz, Kunkel a Worleyová posléze krátce vydávali magazín pod názvem *Computer Entertainment*, který ukončil činnost v srpnu 1985. Magazín byl posléze obnoven až v 90. letech pod různými názvy, než v lednu 1997 nadobro zanikl.

Computer Gaming World

V roce 1983 si čtenáři v novinových stáncích po Spojených státech mohli vybírat již z devatenácti⁹⁰ konkurenčních titulů. Po videoherním krachu zbyl v létě 1985 jediný⁹¹ v podobě magazínu *Computer Gaming World*. „*Náš konzervativní přístup nám pomohl přežít bouři,*“ prohlásil zakladatel magazínu a bývalý baptistický kněz⁹² Russel Sipe, který navzdory vysokému zájmu o herní magazín nezvyšoval prudce náklad a nerozšiřoval délku čísel.

Russel Sipe přišel s nápadem založení prvního magazínu o počítačových hrách v létě 1981, v téže době jako Krunkel, Katz a Worleyová. „*Tajemstvím úspěšného podnikání je najít potřebu a naplnit ji. Pokud jsem já osobně cítil potřebu časopisu o počítačových hrách, jistě ji cítili i jiní. Než jsem dorazil domů, začínal jsem být nadšený,*“⁹³ vzpomíná v jednom z editorialů. Jednání s drobnými vydavatelstvími dopadla neúspěšně, z peněz rodiny a přátel

⁸⁷ FULTON, Steve. *An Interview With Bill Kunkel*. In: *Game Developer* [online]. London: Informa, 2012 [cit. 2023-02-01]. Dostupné z: <https://www.gamedeveloper.com/design/an-interview-with-bill-kunkel>

⁸⁸ BACH, Martin. *Stručná historie čas... opisu o hrách*. Level. Praha: Naked Dog, s.r.o., 2015, č. 250, s. 24. ISSN 1211-068X.

⁸⁹ KUNKEL, Bill. *Confessions of the Game Doctor*. Independently published, 2020. ISBN 979-8619381375. s. 22

⁹⁰ SIPE, Russel. *The Greatest Story Ever Told*. In: *Computer Gaming World*. No. 50 [online]. Cambridge, Massachusetts: Golden Empire Publications, 1988 [cit. 2023-02-02]. Dostupné z: https://www.cgwmuseum.org/galleries/issues/cgw_50.pdf

⁹¹ tamtéž

⁹² tamtéž

⁹³ tamtéž

proto založil vlastní pod názvem *Golden Empire Publications Inc.* „V srpnu jsem zjistil, že máme konkurenci v podobě *Electronic Games a Softline*. Říkal jsem si, že ještě nemáme ani vytištěné první číslo, ale už máme velkou konkurenci,“⁹⁴ prohlásil. První vydání *Computer Gaming World* vyšlo v listopadu 1981.

Na rozdíl od konkurence šlo o čtyřiceti až padesátistránkový titul, který byl mimo obálku kompletně černobíle tištěný. Grafické a obrazové prvky byly – s výjimkou jednotek černobílých čárových kreseb – minimální, nadpisy strohé a časopis výrazně dbal na obsáhlý prostor pro texty samotné. Specifikem byly ručně malované obálky, které kreslil umělecký ředitel, tvůrce layoutu, ilustrátor a fotograf Tim Finkas a zprvu často nesouvisely s tématy probíranými v číslech. Na obálce prvního čísla se tak objevuje drak chrlící oheň z obrazovky osobního počítače. „Když o tom zpětně přemýšlím, asi jsem měl na mysli to, jak vás počítačové hry mohou přenést do vašeho vlastního fantastického světa. Chtěl jsem vyjádřit způsob, jakým se hráč ve skutečnosti mrská v reálném životě (...) v reakci na nebezpečí, které mu hrozí na obrazovce. Je snazší a abstraktnější znázornit tento efekt tak, že se drak vynoří z obrazovky, a tak se obrázek postupně vyvíjel,“⁹⁵ nastínil Finkas. „Někdy byl nápad na obálku od začátku do konce můj, jindy mi Russell zadal téma nebo námět, se kterým jsem měl pracovat. Několikrát jsem vyhrabal nějakou svou starou skicu a přesvědčil Russella, že bych ji měl zpracovat jako ilustraci na obálku.“⁹⁶

Řada stran prvních čísel byla zaplněna programovacími kódy pro tehdejší mikropočítačová či programovatelná zařízení. Obsahově se *Computer Gaming World* zaměřoval na novinky z oboru, představení nových výrobků, recenze videoherních zařízení, recenze her a podrobné popisy hratelnosti včetně návodů. Podle Sipa se magazín snažil zaujmout široké spektrum témat týkající se herního světa. „Zajímali jsme se o strategie, o designové aspekty her, o lidi, kteří za hrami stojí a o společnosti, které hry vyráběly. Vždy jsme se snažili být něco jako odborný časopis s obchodním přesahem,“⁹⁷ míní.

Computer Gaming World vycházel do roku 1985 každý druhý měsíc, posléze vycházelo

⁹⁴ SIPE, Russel. *The Greatest Story Ever Told*. In: *Computer Gaming World*. No. 50 [online]. Cambridge, Massachusetts: Golden Empire Publications, 1988 [cit. 2023-02-02]. Dostupné z: https://www.cgwmuseum.org/galleries/issues/cgw_50.pdf

⁹⁵ *Dragons, Dreamworlds, and... Diskettes: An Interview With Original CGW Cover Artist Tim Finkas*. In: *CGW Museum* [online]. 2004 [cit. 2023-04-24]. Dostupné z: <https://www.cgwmuseum.org/columns/index.php?id=2>

⁹⁶ tamtéž

⁹⁷ SIPE, Russel. *The Greatest Story Ever Told*. In: *Computer Gaming World*. No. 50 [online]. Cambridge, Massachusetts: Golden Empire Publications, 1988 [cit. 2023-02-02]. Dostupné z: https://www.cgwmuseum.org/galleries/issues/cgw_50.pdf

mezi lety 1986 až 1987 vždy devět čísel ročně. Od roku 1988 do svého zániku v roce 2006 vycházel měsíčně. První vydání stála 2,75 dolarů, v případě ročního předplatného šesti čísel 11 dolarů. Čtenářská základna se v roce 1984 podle vlastního odhadu redaktorky Dany Lombardy pohybovala okolo 25 tisíc čtenářů.⁹⁸

Magazín *Computer Gaming World* posléze prošel řadou změn včetně přechodu k jinému vydavateli v 90. letech a obsahové expanzi. Přesto si mezi hráči držel výhradní postavení a až do ukončení vydávání magazínu, a následnému přechodu redakce k periodiku *Games for Windows* v roce 2006, jej četlo okolo 300 tisíc osob.⁹⁹

1. 3. 2. Počátky videoherní žurnalistiky ve Spojeném království

Přestože ve Spojených státech byl trh s herními magazíny v roce 1982 rozvinutý, ve Spojeném království stále fungovalo jediné periodikum zabývající se výhradně herní žurnalistikou. Tím byl multiplatformový magazín *Computer and Video Games*, který vyšel poprvé na podzim 1981 pod hlavičkou vydavatelství *EMAP National Publications*, a zaujímal tak výhradní postavení na trhu. Až o rok později se na trhu objevila konkurence v podobě magazínu *Business Press International Computer Choice* (1983–1984) vydavatelství *Argus*, *Home Computing Weekly* (1983–1985) vydavatelství *Sunshine*, *Micro Adventurer* (1983–1985), *Personal Computer Games* (1983–1985) od vydavatelství *VNU* a *TV Gamer* (1983–1985) vydavatelství *Boytonbrook*. Videoherní krach ve Spojených státech průmysl s hrami ve Spojeném království téměř neovlivnil,¹⁰⁰ nové magazíny často soupeřily spíše s nízkým počtem odběratelů. Výrazný zlom nastal až v roce 1984, kdy vyšlo první vydání časopisu specializujícího se na mikropočítače značky *Spectrum Crash* (1984–1992) vydavatelství *Newsfield Publications*, které výrazně determinovalo směřování herní žurnalistiky po celém světě. Na počítače *Spectrum* se zaměřoval též magazín *Your Spectrum* (1984–1985) vydavatelství *Sportscene*.

O britských počítačích *Sinclair* psal měsíčník *Sinclair User* (1982–1993) vydávaný *ECC Publications* a posléze *EMAP* a *Your Sinclair* (1984–1993) vydavatelství *Sportscene*.

⁹⁸ LESSARD, Jonathan. *Early Computer Game Genre Preferences* (1980-1984). In Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference, Vol. 12. Lüneburg, Germany, 2015. <http://www.digra.org/digital-library/publications/early-computer-game-genre-preferences-1980-1984/>

⁹⁹ *Top Circulating Magazines*. In: Media Distribution Services [online]. 2003 [cit. 2023-02-02]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20110610062829/http://mdsconnect.com/topcirculation.htm>

¹⁰⁰ KIRKPATRICK, Graeme. *Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995*. *Game Studies*, 2012.

Na počítače společnosti *Amstrad* se zaměřoval magazín *Amstrad Action* (1985–1995) vydavatelství *Future* a *Amtix!* (1985–1987) společnosti *Newsfield*. Na osmibitové počítače *Commodore* spak časopis vydavatelství *Sunshine Commodore Horizons* (1984–1986), *Commodore User* (1983–1990) vydavatelství *Paradox* a později *EMAP* a *Your 64* (1984–1985), který vydala společnost *Sportscene*. Nejvýraznějším magazínem pro *Commodore* však byl časopis *Newsfieldu Zzap!64* (1985–1992).

Britská scéna herních časopisů tak byla oproti Spojeným státům více diferencovaná a rozdělená na konkrétní herní zařízení. Důvodem byl vývoj rozdílných produktů britských výrobců elektroniky a odlišnosti v titulech vydávaných pro jednotlivé mikropočítače či počítače. Řada dříve konkurenčních titulů pro jednotlivé zařízení však zanikala a často na trhu zbyly dlouhodobě spíše jednotky časopisů.

Computer and Video Games

„Zamyslete se nad něčím, co je zajímavější než počítač. Co vás napadlo: Výlet po Amazonce, vstřelení gólu za Anglii, přistání na Marsu nebo možná vykradení banky v Monte Carlu? Počítač vám dá šanci zažít všechny tyto věci v prostředí obývacího pokoje.“¹⁰¹ Těmito slovy editora Terryho Pratta začíná editorial prvního vydání herního magazínu *Computer and Video Games* z listopadu 1981. Měsíčník vydávaný *EMAP National Publications* se stal prvním britským časopisem o hrách a na dlouhou dobu jediným¹⁰² herním periodikem ve Spojeném království.

První vydání stostránkového časopisu vyšla čtenáře na 75 pencí, roční předplatné s poštovným na 10 liber. Vzhledově se *Computer and Video Games* výrazně nelišilo od tehdy vydávaných britských časopisů, šlo tedy o černobílé dílo s barevnou obálkou, minimalistickou grafikou a výrazným množstvím splývajícího textu. Obsahově Pratt směřoval magazín zejména jako prostředek pro příznivce programování, kteří si na svých domácích počítačích chtěli zahrát některou z nabízených her. Téměř třetina stránek byla věnována rubrikám *Practical Programming* a *Down to Basic*, tedy dlouhým kódům k přepisování. Téměř čtyřicet procent prvních vydání pak tvořily reklamy jak na nově vycházející hry, tak na společnosti nabízející svá herní zařízení či domácí počítače. Na několika jednotkách stran se *Computer and Video*

¹⁰¹ PRATT, Terry. *Contents*. In: *Computer and Video Games Issue 1* [online]. Essey: EMAP National Publications, 1981 [cit. 2023-02-09]. Dostupné z: https://segaretro.org/File:CVG_UK_001.pdf

¹⁰² DI HAND a Steve MIDDLEDITCH. *Design for Media: A Handbook for Students and Professionals in Journalism, PR, and Advertising*. In: Routledge, 2012, s. 8. ISBN 978-1-317-86402-8.

Games zabývá videoherními novinkami a recenzemi. Na rozdíl od svých severoamerických současníků jde však v případě recenzí pouze o strohý soupis základních informací o hře bez hodnocení, komentářů, kritických připomínek či tipů. Popularita časopisu byla vysoká, což demonstruje bývalý redaktor Keith Campbell na počtech dopisů, které redakce každý měsíc obdržela. „*V dobách největšího rozkvětu mého sloupku se počet dopisů pohyboval kolem 250 měsíčně, plus minus padesát. Na každý dopis jsem odpověděl buď já, nebo některý z mých pomocníků (...),“ vzpomíná.*¹⁰³

Ve druhé polovině 80. let prošel časopis po odchodu Terryho Pratta výraznou obsahovou obměnou. *Computer and Video Games* se začal výrazně zaměřovat na obsahový materiál a kritické recenze, programovatelné kódy postupně vymizely. Magazín si udržoval stabilní čtenářskou základnu a měsíčně bylo vytištěno okolo sta tisíce kusů.¹⁰⁴ V 90. letech a na přelomu tisíciletí prošel řadou změn a změnou několika vydavatelství. Poslední číslo vyšlo v říjnu 2004.

Crash

Revolucí v britské herní žurnalistice bylo první vydání magazínu *Crash* v lednu 1984. Magazín vzešel ze spolupráce někdejších spolupracovníků Rogera Keana, Olivera Freye a jeho bratra Franca.¹⁰⁵ Trojice přeprodávala tituly softwarových domů koncovým uživatelům pod názvem *Crash Micro Games Action* a k podpoře prodeje vydávala černobílé katalogy pro zásilkový prodej doplněné řadou obrazového materiálu. „*Někdy v červnu 1982 mě kontaktoval ředitel společnosti Wells, Gardner & Darton distribuující časopisy s tím, že kdyby z něj vznikl měsíčník, jistě by jej nákupčí ze společnosti WH Smith¹⁰⁶ dokázali prodat,*“ vzpomíná Kean.¹⁰⁷

V roce 1983 proto trojice Kean a bratři Freyovi společně založili vydavatelství *Newsfield Publications* a zanedlouho vyšlo první vydání magazínu, který dostal název po podle

¹⁰³ WITTROCK, Morten a Jacob GUNNESS. *Keith Campbell - musings of an adventure guru*. In: CASA [online]. 2005 [cit. 2023-04-24]. Dostupné z: http://solutionarchive.com/interview_keith/

¹⁰⁴ *Computer and Video Games Issue 67* [online]. Essey: EMAP National Publications, 1987 [cit. 2023-02-09]. Dostupné z: <https://worldofspectrum.org/archive/magazines/computer--video-games/67#1>

¹⁰⁵ MASON, Graeme. *The story of Crash magazine*. In: Eurogamer [online]. Gamer Network Limited, 2017 [cit. 2023-02-09]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/the-story-of-crash-magazine>

¹⁰⁶ Britský maloobchodní řetězec, vydavatelství a nakladatelství, který provozuje síť obchodů na nádražích, letištích, přístavech, nemocnicích, dálničních odpočívadlech a hlavních ulicích s papírnickým zbožím, novinami, zábavními produkty, časopisy a cukrovinkami.

¹⁰⁷ *Roger Kean interview*. In: Out-of-Print Archive [online]. [cit. 2023-02-09]. Dostupné z: http://www.outofprintarchive.com/articles/interviews/out-of-print/Roger_Kean_interview.html

stejnojmenného díla spisovatele Jamese Grahama Ballarda.¹⁰⁸

Podle Keana mělo původně jít o černobílý časopis na novinovém papíře s barevnou obálkou. Distributor však tento nápad zamítnul. „*Náš první plán byl udržet velmi nízkou cenu, asi 35 pencí, (...) ale WH Smiths nebyli spokojeni s tak nízkou cenou obálky a trvali na minimální ceně 75 pencí. To ale znamenalo, že chtěli více barevných stránek uvnitř, aby podpořili vyšší cenu, a tak se také stalo.*“¹⁰⁹ První čísla proto kombinovala jak barevné, tak černobílé stránky doplněné obrázky a jednoduchými grafickými prvky s tučnými nadpisy. Magazín o 112 stranách, který se prodával za 75 pencí, se takřka okamžitě stal mezi čtenáři hitem.¹¹⁰

Crash se obsahově zaměřoval na celé spektrum her, novinky z oboru, návody a zejména na recenze. Právě hodnocení her výrazně přispělo k oblibě magazínu. Podle Keana chtěli čtenáři kritické recenze od skutečných hráčů, a proto přilákal ke přispívání několik dětí ve věku od dvanácti do osmnácti let, které po škole diskutovaly a recenzovaly nejnovější hry. „*Všechno to bylo velmi ad hoc. Během několika prvních čísel jsme vyřadili ty, kteří to dělali jen kvůli hrám zdarma, a ne kvůli touze napsat něco rozumného. Později jsme platili 5 liber za recenzi, což bylo na tehdejší dobu docela dobré, a samozřejmě to znamenalo příliv potenciálních autorů. Nakonec jsme měli docela úzký tým.*“¹¹¹ Klíčem ke kvalitním recenzím, které změnily pohled na videoherní hodnocení, byla podle Keana upřímnost mladých přispěvatelů, kteří se nebáli výrazně kritizovat herní aspekty nebo chyby vývojářů. Výjimkou tak nebylo ani hodnocení devíti procenty ze sta možných¹¹². „*U čtrnáctiletých dětí je to ovšem tak, že když si zahrají hru a řeknou, že je to blbost, nezáleží na tom, co bych jim řekl, nikdy by svůj názor nezměnili.*“¹¹³ Vlivem upřímných recenzí a barevného zpracování získal *Crash* výrazně pozitivní reputaci a stal se jedním z nejvíce vlivných časopisů v oboru. V říjnu 1986, téměř dva a půl roku od úvodního vydání, se jeho prodejnost pohybovala okolo 100 tisíc kopií.¹¹⁴

¹⁰⁸ Roger Kean interview. In: Out-of-Print Archive [online]. [cit. 2023-02-09]. Dostupné z: http://www.outofprintarchive.com/articles/interviews/out-of-print/Roger_Kean_interview.html

¹⁰⁹ tamtéž

¹¹⁰ MASON, Graeme. *The story of Crash magazine*. In: Eurogamer [online]. Gamer Network Limited, 2017 [cit. 2023-02-09]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/the-story-of-crash-magazine>

¹¹¹ tamtéž

¹¹² tamtéž

¹¹³ PACKWOOD, Lewis. "Oh my god, what have I got myself into?": The inside story of the golden age of video game magazines. In: Retro Gamer [online]. GamesRadar+, 2020 [cit. 2023-02-09]. Dostupné z: <https://www.gamesradar.com/oh-my-god-what-have-i-got-myself-into-the-amazing-rollercoaster-story-of-the-golden-age-of-video-game-magazines/>

¹¹⁴ SKIPPER, Ben. *Classic ZX Spectrum magazine Crash resurrected through Kickstarter campaign*. In:

Newsfield po úspěchu *Crashe* začal vydávat také další magazíny zaměřené na videohry – *Zzap!64* (1985–1992) zabývající se zprvu výhradně hrami pro domácí počítač *Commodore 64* a *Amatix!* (1985–1987) specializující se na hry pro platformu *Amstrad CPC*.¹¹⁵ Na začátku 90. let přesto bojovalo vydavatelství s finančními problémy a v září 1991 vydalo poslední číslo. *Crash* posléze krátce vydávalo vydavatelství *Europress*, které jej ukončilo jeho vydávání v dubnu 1992.

1. 3. 3. Zrod videoherní žurnalistiky v Japonsku

Odlíšným způsobem v porovnání se Spojenými státy a Spojeným královstvím se rodila herní žurnalistika v Japonsku. Tamní herní trh byl úzce provázaný se Spojenými státy, z krize videoherního průmyslu v polovině 80. let však vyšel téměř nepoškozený a nadále se vyvíjel. Krizi nezaznamenala ani první hráčská periodika, která vznikala pod hlavičkou velkých vydavatelství se silným zázemím. S tím souvisela vysoká míra profesionality úvodních vydání, ale také delší životnost, pravidelnost a rychlejší rozšíření nových časopisů do distribuční sítě.

V létě 1982 vyšla jako příloha technického časopisu *ASCII* vydávaného stejnojmenným vydavatelstvím čtvrtletní příloha *LOGiN* (1982–2004), z níž se posléze vyvinul plnohodnotný herní magazín. Vydavatelství *The Dempa Shimbun* v témže roce začalo vydávat magazín *Micom Basic* (1982–2003), obsahující převážně programovací kódy pro domácí počítače¹¹⁶. V roce 1983 pak vyšlo prvotní vydání magazínu *Comptiq* (1983 – dodnes) vydavatelství *Kadokawa Shoten*, někdejší příloha televizního informačního týdeníku *The Television*.¹¹⁷ Vyšel též další magazín *ASCII MSX Magazine* (1983–1992) zaměřující se výhradně na počítače *MSX* a časopis *Amusement Life* (1983–1984) vydavatelství *AM Life* původně zahrnující převážně informace o zábavních parcích, horských drahách doplněné o arkádové videohry. Výraznou oblibu získal též magazín vydavatelství *Softbank Beep* (1985–1989), který se jako první

International Business Times [online]. IBTimes UK, 2017 [cit. 2023-02-09]. Dostupné z: <https://www.ibtimes.co.uk/classic-zx-spectrum-magazine-crash-resurrected-through-kickstarter-campaign-1632831>

¹¹⁵ Roger Kean interview. In: Out-of-Print Archive [online]. [cit. 2023-02-09]. Dostupné z: http://www.outofprintarchive.com/articles/interviews/out-of-print/Roger_Kean_interview.html

¹¹⁶ KOSHIRO, Yuzo. *Talk About Micom Basic Magazine*. In: Youtube.com [online]. Wikimedia Foundation, 2019 [cit. 2023-02-11]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=T5lbX-qk7rY&ab_channel=YuzoKoshiro

¹¹⁷ GIFFORD, Kevin. Analysis: *The State Of Game Magazines In Japan*. In: Game Developer [online]. Londýn: Informa, 2008 [cit. 2023-02-11]. Dostupné z: <https://www.gamedeveloper.com/pc/analysis-the-state-of-game-magazines-in-japan>

věnoval také hrám pro konzole.¹¹⁸

Beep

Počátky herní žurnalistiky v Japonsku byly až do roku 1984 pevně vázány na rozdělení titulů pro jednotlivé herní zařízení. Prvním časopisem, který se profiloval jako multiplatformový, se stal až v prosinci tohoto roku měsíčník *Beep* z dílny vydavatelského oddělení banky *Softbank Japan*. Motoyuki Toyoda, první šéfredaktor časopisu *Beep*, v rozhovoru pro *Beep Reprint* popsal tehdejší redakční politiku časopisu jako „snahu prolomit image stávajících herních časopisů“ a vyslat poselství toho, že „hry by se měly užívat jako kulturní celek“.¹¹⁹ Časopis tak na rozdíl od svých japonských současníků silně odrážel individuální přístup autorů ke hrám a obsahoval mimo rozhovory, sekci novinek a články také řadu recenzí.

Na rozdíl od Spojených států či Spojeného království se *Beep*, obvykle rozsahem okolo 150 stran, vzhledově nepodobal hernímu časopisu. Inspirací pro layout a grafické prvky mu byl japonský magazín pro pánskou módu *Popeye*.¹²⁰ Barevně tištěný magazín frekventovaně obsahující vložené černobílé části obsahoval výrazné množství obrazového a grafického materiálu, který často zabíral více než třetinu stránky.

Časopis přestal vycházet v červnu 1989,¹²¹ jeho pokračovatelem byl magazín *BEEP! Mega Drive* posléze přejmenovaný na *SEGA SATURN MAGAZINE*, *Dreamcast Magazine*, *Dreamaga* a *Gamemaga*.

Famicom culture

Dominantní postavení na japonském herním trhu získávala společnost *Nintendo*, která v roce 1983 představila svou konzoli *Nintendo Family Computer*, zkráceně *Famicom*, obsahující tradiční arkádové hry. *Famicom* se okamžitě stal nejprodávanější konzolí a podnítil rapidní vzestup trhu a zájem o hry ze strany japonské společnosti. „*Uvedení Famicomu na trh*

¹¹⁸ GIFFORD, Kevin. Analysis: *The State Of Game Magazines In Japan*. In: *Game Developer* [online]. Londýn: Informa, 2008 [cit. 2023-02-11]. Dostupné z: <https://www.gamedeveloper.com/pc/analysis-the-state-of-game-magazines-in-japan>

¹¹⁹ INAMOTO, Tetsuya. ゲームをカルチャーとして捉えたゲーム総合誌『Beep』. In: 株式会社ゲーム文化保存研究所 [online]. 2018 [cit. 2023-03-28]. Dostupné z: <https://igcc.jp/magazine-beep-01/>

¹²⁰ MASUDA, Ninja. *Beep* 元編集長 川口洋司氏が語るライバル誌ログインと、今だから言える『MYST』制作時のミス. In: AKIBA PC [online]. 2017 [cit. 2023-03-28]. Dostupné z: <https://akiba-pc.watch.impress.co.jp/docs/column/masudaretro/1088721.html>

¹²¹ INAMOTO, Tetsuya. ゲームをカルチャーとして捉えたゲーム総合誌『Beep』. In: 株式会社ゲーム文化保存研究所 [online]. 2018 [cit. 2023-03-28]. Dostupné z: <https://igcc.jp/magazine-beep-01/>

se shodovalo s otevřením Tokijského Disneylandu, což podle mnohých znamenalo posun japonské populární kultury od nutkavé pracovní etiky poválečné rekonstrukce k většímu zájmu o zábavu a volnočasové aktivity.¹²² Popularita *Famicomu* rostla tak rychle, že již v roce 1988 byl trh s kazetami od Nintendo větší než trh se softwarem pro domácí počítače.¹²³ Enormní zájem o *Famicom* podnítil také vznik prvních japonských videoherních magazínů označovaných jako „*Famicom culture*“.¹²⁴

S tímto fenoménem je spojena další vlna vzniku japonských časopisů v polovině 80. let zaměřujících se převážně na tuto herní konzoli.¹²⁵ Společnost *Takuma Shoten* vydala v roce 1985 časopis *Family Computer Magazine*,¹²⁶ první japonský magazín zaměřený převážně na konzoli *Famicom*. Vzhledem k rapidnímu růstu obliby na sebe další vydavatelské domy nenechaly dlouho čekat. Vydavatelství *ASCII* vytvořilo na základě rubriky *Famicom Tsūshin* v časopise *LOGiN* samostatné periodikum též známé jako *Famitsu*¹²⁷. *Kadokawa Shoten* vydalo periodikum *Marukatsu Famicom* a *JICC* magazín *Famicom Hisshoubon* (1986–1990).¹²⁸

1. 3. 4. Zbytek světa

Herní tituly v zemích mimo Spojené státy, Spojené království a Japonsko byly v 80. letech spíše výjimkou. V drtivé většině šlo o jediné časopisy věnující se tématu na celém jazykovém trhu, jejichž existence neměla dlouhého trvání. Typickým znakem navíc byla výrazná inspirace layoutem a obsahem zaběhlých časopisů ve Spojených státech.

První časopis ze zemí mimo tzv. velkou trojku byl dvouměsíčník a posléze měsíčník *Tilt*, který vycházel ve Francii pod hlavičkou vydavatelství *Editions Mondiales* a byl vydáván od září 1982 do ledna 1994.

V lednu 1983 poprvé vyšel italský časopis *Videogiochi* (1983–1987), o několik měsíců později začal vycházet také švédský magazín vydavatelství *Sport & Fritid Press* s názvem

¹²² KATAYAMA, Osamu. *Japanese Business into the 21st Century*. 1996. ISBN 978-0485114621. s. 161

¹²³ "The Nintendo Threat?". *Computer Gaming World*. June 1988. p. 50

¹²⁴ PICARD, Martin. *The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese video games*. In: *Game Studies* [online]. 2013 [cit. 2023-02-11]. Dostupné z: <https://gamestudies.org/1302/articles/picard>

¹²⁵ GIFFORD, Kevin. *Analysis: The State Of Game Magazines In Japan*. In: *Game Developer* [online]. Londýn: Informa, 2008 [cit. 2023-02-11]. Dostupné z: <https://www.gamedeveloper.com/pc/analysis-the-state-of-game-magazines-in-japan>

¹²⁶ Posléze známý jako *Famimaga*

¹²⁷ Zkratka *Famicom Tsūshin*

¹²⁸ GIFFORD, Kevin. *Analysis: The State Of Game Magazines In Japan*. In: *Game Developer* [online]. Londýn: Informa, 2008 [cit. 2023-02-11]. Dostupné z: <https://www.gamedeveloper.com/pc/analysis-the-state-of-game-magazines-in-japan>

Joystick (1983–1985). Německé vydavatelství *Beim Verlag* publikovalo měsíčník *Tele Match* (1983–1985), který měl svým vzhledem výrazně napodobit americký magazín *Electronic Games*. V Itálii se posléze objevila oficiální přeložená verze časopisu *Electronic Games* (1984–1986), kterou vydávalo *JCE*. Prvním časopisem o videohrách v jihovýchodní Evropě byl jugoslávský, chorvatsky psaný, časopis *Pilot Video* vydavatelství *Vjesnik*, jehož tři čísla vyšla mezi březnem a květnem 1985. V témže roce vyšel poprvé herní magazín ve Španělsku, kde vydavatelství *HobbyPress* dalo vzniknout populárnímu měsíčníku *Micromanía* (1985 – dosud) zaměřujícímu se výhradně na hry pro osobní počítače. Od září do května 1985 publikoval italský vydavatel Alberto Peruzzo vlastní italsky psaný magazín *Computer Games*. V březnu 1986 vyšel v Německu časopis *Aktueller Software Markt* vydavatelství *Tronic-Verlag*, který se nejprve profiloval jako obecný magazín o počítačovém softwaru. Krátce po svém vzniku se však přeorientoval výhradně na multiplatformový videoherní časopis.

Skutečný celosvětový rozmach herních časopisů tak nastal až v 90. letech, kdy v souvislosti s nástupem digitální éry získávala herní kultura své postavení na trzích ve východní Evropě, jihovýchodní Asii nebo Jižní Americe.

2. Metodologie

Práce si klade za cíl souhrnně popsat počátky herní žurnalistiky na území České republiky a následně tuto první fázi vzniku tohoto oboru v tuzemsku srovnat s obdobnými počátky herní žurnalistiky v zahraničí. Vzhledem k charakteru práce a malému množství relevantních informací o tématu je vytvořen vlastní kvalitativní výzkum, který se formou hloubkových rozhovorů s důležitými osobnostmi tohoto období a doplněnými informacemi z dobových tiskovin, e-mailové komunikace a přednášek snaží naplnit výzkumný cíl a odpovědět na primární výzkumné otázky: *Kdo položil základy české herní žurnalistiky? a Byly počátky české herní žurnalistiky odlišné od zrodu téhož oboru ve Spojených státech, Spojeném království a Japonsku?*

2. 1. Kvalitativní výzkum

U zkoumání konkrétní etapy vývoje médií je nutné použít kvalitativní výzkum, který dokáže nejobsáhleji zmapovat dané období v souvislostech. Na rozdíl od kvantitativních metod a získávání tzv. tvrdých dat skrze dotazníková šetření či statistické údaje se kvalitativní výzkumník snaží získat celistvý náhled na téma pomocí tzv. měkkých dat. Skrze ně je schopen zkoumaný jev komplexně analyzovat ze všech úhlů pohledu. Podle Sedlákové je cílem snaha „citlivě, jemně, podrobně a ve vhodném kontextu s jejich pomocí referovat o daném tématu.“¹²⁹

Metodolog John W. Cresswell vnímá kvalitativní výzkum jako cestu ke kompaktnímu porozumění dané problematice. „*Kvalitativní výzkum je proces hledání porozumění založený na různých metodologických tradicích zkoumání daného sociálního nebo lidského problému. Výzkumník vytváří komplexní, holistický obraz, analyzuje různé typy textů, informuje o názorech účastníků výzkumu a provádí zkoumání v přirozených podmínkách.*“¹³⁰ Podle metodologů Aloise Suryneka, Růženy Komárkové a Evy Kašparové se kvalitativní výzkum „orientuje na pochopení smyslu jednajících sociálních subjektů¹³¹“ a "bezprostředně zachycuje vlastní dynamiku sociálních a sociálně psychických jevů a jejich příčiny"¹³².

¹²⁹ SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. Praha: Grada, 2014. Žurnalistika a komunikace. ISBN 978-80-247-3568-9. s. 151

¹³⁰ HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. 2., aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-485-4. s. 50

¹³¹ SURYNEK, Alois, Růžena KOMÁRKOVÁ a Eva KAŠPAROVÁ. *Základy sociologického výzkumu*. Praha: Management Press, 2001, s. 26. ISBN 80-7261-038-4. Dostupné také z: <https://digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:e68f4170-14e2-11e4-8c14-5ef3fc9bb22f>

¹³² SURYNEK, Alois, Růžena KOMÁRKOVÁ a Eva KAŠPAROVÁ. *Základy sociologického výzkumu*. Praha: Management Press, 2001, s. 26. ISBN 80-7261-038-4. Dostupné také z:

Klíčovým základem kvalitativního výzkumu jsou výzkumné otázky. Ty se však mohou během výzkumu na základě rozkrývání nově zjištěných informací doplňovat nebo modifikovat, proto Hendl označuje kvalitativní výzkumy též jako emergentní nebo pružné.¹³³ Důvodem je podle něj snaha o úplnou interpretaci získaných dat. Na druhé straně to je příčinou, proč je kvalitativním výzkumům často vyčítána přílišná subjektivnost, neprůhlednost a malá transparentnost.¹³⁴

Práce s daty je navíc opakovaná, protože výzkumník data neustále prochází, uspořádává, třídí a člení.¹³⁵ Podle Jana Hendla kvalitativní výzkumník do souhrnu měkkých dat určených ke zpracování zahrnuje veškeré získané informace. „Práce kvalitativního výzkumníka je přirovnávána k činnosti detektiva. Výzkumník vyhledává a analyzuje jakékoliv informace, které přispívají k osvětlení výzkumných otázek, provádí deduktivní a induktivní závěry. Seznamuje se s novými lidmi a pracuje přímo v terénu, kde se něco děje. Sběr dat a jejich analýza v kvalitativním výzkumu probíhají v delším časovém intervalu, výzkumný proces má longitudinální charakter.“¹³⁶ Hendl zdůrazňuje, že získaná data následně kvalitativní výzkumník dále induktivně analyzuje a interpretuje. „Kvalitativní výzkumník nesestavuje ze získaných dat skládku, jejíž konečný stav zná, spíše konstruuje obraz, který získává kontury v průběhu sběru a poznávání jeho částí.“¹³⁷

2. 1. 1. Hlubkové rozhovory

Vzhledem k dosažení výzkumného cíle, kterým je konstrukce obrazu počátků české herní žurnalistiky, je využita metoda hlubkových rozhovorů s významnými osobnostmi tohoto období. Skrze toto „nestandardizované dotazování jednoho účastníka výzkumu zpravidla jedním badatelem pomocí několika otevřených otázek“¹³⁸, jak metodu popisuje Švaříček a Šedřová, lze získat obsáhlé množství tzv. měkkých dat, která vedou k analýze a následné interpretaci celistvého a uceleného náhledu. Důvodem volby této metody je nedostatečný rozsah relevantních informací o tématu práce a snaha komplexně odpovědět na výzkumné

<https://digitalniknihovna.cz/mzk/uuid/uuid:e68f4170-14e2-11e4-8c14-5ef3fc9bb22f>

¹³³ HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. 2., aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-485-4. s. 48

¹³⁴ *tamtéž* s. 51

¹³⁵ SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. Praha: Grada, 2014. *Žurnalistika a komunikace*. ISBN 978-80-247-3568-9. s. 396

¹³⁶ HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. 2., aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-485-4. s. 48

¹³⁷ *tamtéž* s. 50

¹³⁸ ŠVAŘÍČEK, Roman a Klára ŠEĎOVÁ. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-313-0. s. 159

otázky.

Podle Trampoty a Vojtěchovské je tato metoda definována na rozdíl od dotazování či dotazníkového šetření menší standardizací, otevřeností vůči respondentům a významnému prostoru pro vlastní vyjádření. Kaufmann tvrdí, že cílem chápajícího rozhovoru je narušit hierarchii spočívající v „jednotvárné recitaci seznamu otázek“ a následných odpovědí specifikovaných jako „povrchní myšlenky, při kterých není potřeba se angažovat“.¹³⁹ Cílem je naopak formulovat udaný tón rozhovoru tak, aby měl blíže ke konverzaci dvou sobě rovných partnerů. „*Aby tazatel získal nejdůležitější informace, musí se přiblížit konverzačnímu stylu, aniž se do skutečné konverzace nechá vtáhnout.*“¹⁴⁰

Ač tazatel rozhovor vede, určuje pravidla a je tím, kdo klade otázky, klíčovou roli hraje postoj respondenta. „*Respondent musí cítit, že to, co říká, má pro tazatele velkou cenu, že ten ho upřímně poslouchá a že je přitom ochoten odchylnit se od svých otázek, aby mu dal prostor okomentovat důležitou informaci, kterou nadnesl příliš stručně.*“¹⁴¹ Kaufmann zdůrazňuje, že důležitou úlohou je soustředěné naslouchání během rozhovoru a intenzivní přemýšlení v průběhu odpovídání respondenta. „*Respondent s překvapením zjišťuje, že mu tazatel pozorně naslouchá a zakouší jistou radost z toho, že se postupně přesouvá do hlavní role.*“¹⁴² Tazatel se navíc musí odprostit od svých přirozených hodnotících konstruktů. „*Aby se mohl tazatel takto důvěrně napojit na citový a myšlenkový svět svého partnera, musí zcela ponechat stranou svoje vlastní názory a pojmové kategorie. Musí myslet jen na to, že se před ním rozprostírá neznámý svět plný bohatství.*“¹⁴³ Mezi klíčové body hloubkového, či jinak chápajícího, rozhovoru tak patří podle Kaufmanna empatie k respondentovi, zaujetí, předem zvolená taktika tazatele, předvídání neboli ilustrace a sebedůvěra obou osobností přítomných rozhovoru.¹⁴⁴

Podle Sedlákové je výsledkem autentická zpověď, v níž má respondent prostor svobodně odpovídat. Takto vedený rozhovor má příznivé účinky na dotazovaného, který se uvolní a dokáže dostatečně ventilovat své pocity. „*Tazatel se tak dostává do pozice zpovědníka či terapeuta a na to by měl být připraven.*“¹⁴⁵

¹³⁹ KAUFMANN, Jean-Claude. *Chápající rozhovor*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2010. Studijní texty (Sociologické nakladatelství). ISBN 978-80-7419-033-9. s. 56

¹⁴⁰ tamtéž s. 57

¹⁴¹ tamtéž

¹⁴² tamtéž

¹⁴³ tamtéž s. 60

¹⁴⁴ tamtéž s. 55-66

¹⁴⁵ SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. Praha: Grada, 2014. Žurnalistika a

Výběr respondentů

Na základě této metody bylo uskutečněno pět rozhovorů s důležitými osobnostmi počátku české herní žurnalistiky či znalců tohoto období. Předpokládaný počet respondentů byl vyšší, osmnáct z celkem třiadvaceti oslovených osobností žádost o setkání předem či v průběhu komunikace odmítli nebo na kontakt nereagovali. Z tohoto důvodu byla práce doplněna o e-mailovou komunikaci s dalšími pěti respondenty, kteří se v okruhu osob spojených s tématem práce pohybovali.

Hlubkové rozhovory byly provedeny s Františkem Fukou, Jakubem Červinkou, Josefem Ladrou, Karlem Taufmanem a Ondřejem Švárrou. Následná e-mailová komunikace byla uskutečněna s Václavem Friedrichem, Otakarem Válkem, Janem Fedákem, Václavem Provazníkem a Davidem Kikou.

3. Dřevní fáze počátků české herní žurnalistiky

Zatímco ve Spojených státech, Velké Británii a Japonsku se ve druhé polovině 70. let minulého století objevovaly zárodky herních magazínů v tehdy stále dostupnějších časopisech o obecné elektronice, mikropočítačích, počítačích či konzolích, v Československu byla situace výrazně odlišná. Vzhledem k absenci tržního hospodářství byla v téže době obdobná zařízení pro běžné domácnosti nedosažitelná a dobový tisk s širokou působností o nich informoval jen velmi ojediněle v odborných časopisech o elektronice, hrám se pak věnoval pouze v jednotkách případů.

Důvodem je zejména absence časopisu, který by se věnoval výhradně počítačům, mikropočítačům či konzolím. Na rozdíl od jiných socialistických zemí v Československu magazín tohoto tematického zasazení neexistoval. V Polsku začal pod vydavatelstvím *RSW „Prasa–Książka–Ruch”* vycházet v roce 1985 měsíčník *Bajtek*, o rok později také časopis *Komputer*. Od února 1986 pak *Wydawnictwo Czasopisma Wojskowe* začalo vydávat měsíčník *IKS – Informatyka, Komputery, Systemy*. V Maďarsku vycházel od roku 1987 knižně¹⁴⁶ časopis *Spectrum Világ*. Na území Jugoslávie koloval od roku 1984 slovensky psaný časopis *Moj mikro* vydavatelství *ČGP Delo* a srbsky psaný *Svět komputera* vydavatelství *Politika*. Na tento stav si stěžuje i jeden z dopisovatelů technického časopisu *Amatérské radio*. „*Nám zájemcům o výpočetní techniku v ČSSR však zatím nezbyvá než doufat, že i u nás budou v blízké době na trhu počítače (...) a také časopis, který by nám umožnil získávat vědomosti pro jejich dokonalé využívání ve sféře profesionální i osobní,*“¹⁴⁷ píše v září 1986.

Zmínky o elektronických hrách v dobovém československém tisku se proto nacházejí v časopisech věnovaných elektronice a technice, nejvýrazněji právě v časopise *Amatérské radio*. Magazín věnovaný novinkám ze světa techniky, rádia, elektra a mikroelektroniky sporadicky informoval zejména o tzv. televizních hrách, které doplňoval praktickými konstrukčními plány a technickými schémata. V jednotkách případů se zmínky o elektronických hrách nacházejí v časopise *Věda a technika mládeži*, *Sdělovací technika*, *Elektronika* a dobových periodických obecného zaměření. Typickým znakem prvních zmínek je snaha o zdůraznění výchovného charakteru her a jejich prospěchu pro výkon běžných povolání.

¹⁴⁶ GÁBOR, Stöckert. *Új hang voltam: Interjú Kiss "Covboy" Lászlóval*. In: Commodore Világ [online]. 2006 [cit. 2023-03-30]. Dostupné z: http://cov.szpeti.hu/oldal.php?oldal=extra/covboy_tomorrow

¹⁴⁷ *Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání*. Praha: Svaz československých radioamatérů, 21.10.1986, 35(10), s. 379. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:8b7aaa50-4771-11ea-9ac7-005056827e51>

S rostoucím počtem osobních počítačů a mikropočítačů na našem území ve druhé polovině 80. let stoupá ruku v ruce počet počítačových klubů, které vydávaly své tiskoviny pro členy klubů. Zatímco nejvýznamnější československé klubové periodikum o mikropočítačích *Mikrobáze z dílny 602. základní organizace Svazarmu* s nákladem okolo čtyř až šesti tisíc¹⁴⁸ výtisků se věnovalo hrám velmi zřídka, menší tiskoviny jim dávaly výraznější prostor. *Zpravodaj olomouckého Atari klubu* hrám věnoval pravidelně významnou část vydání stejně jako tiskovina *Mikro-A* ostravského *KOS ČSVTS*. Hry jsou také podstatnou součástí počítačového samizdatu *Spektrum*, který před listopadem 1989 vydával nezávisle David Hertl v nákladu deseti až čtyřiceti výtisků.¹⁴⁹

Od února 1989 do roku 1990 vyšla tři čísla celostátního časopisu *LIST pro uživatele mikropočítačů* pod vydavatelstvím *Mladá fronta*. První číslo *Počítač – přítel člověka* a třetí číslo *Databáze* se věnovaly zejména praktickému využití mikropočítačů, druhé číslo *Počítačové hry* je prvním specificky zaměřeným vydáním časopisu na herní kulturu.

V závěru 80. let se objevovaly také první samostatné knižní publikace, které se zabývaly počítačovými hrami. První z nich je titul *Počítačové hry 1* Františka Fuky, které vydalo *Zenitcentrum HZ UV SSM* v roce 1987. O rok později vyšlo pod stejným vydavatelstvím pokračování knihy s názvem *Počítačové hry 2* od stejného autora. *Mladá fronta* vydala v roce 1990 knihu *Bludiště počítačových her* publicisty Bohuslava Blažka.

Během období 70. let až konce 80. let se česká herní žurnalistika nacházela v dřevní éře, která se vyznačovala výrazným zaostáváním v porovnání se soudobými herními žurnalistickými trendy v západním světě i ve východním bloku. Absence specializovaného časopisu zaměřeného výhradně na počítače a mikropočítače vedla k nedostatku důležitých informací, což brzdilo rozvoj domácích počítačových her a titulů. Herní tematika se objevovala jen zřídka v celostátně šířených titulech a většinou se jednalo o návody na sestavení televizních her s minimálními popisy hraní. Hlavním zdrojem informací o hrách pro omezenou skupinu hráčů se stávaly klubové tiskoviny, které vycházely ve velmi nízkém nákladu jednotek tisíců, nicméně žánrově se jednalo opět pouze o návody a popisy populárních severoamerických her. Výrazný zlom v této situaci přišel až na konci 80. let, kdy se česká herní žurnalistika začala výrazněji rozvíjet díky společenským změnám, které vedly k politické přeměně. První

¹⁴⁸ ŠVELCH, Jaroslav. *Osmibitové „poblouznění“: Počátky kultury počítačových her v Československu*. Praha, 2013. Disertační práce. Univerzita Karlova v Praze. Fakulta sociálních věd. s. 49

¹⁴⁹ tamtéž s. 52

specializovaný časopis zaměřený na počítačové hry byl vydán *Mladou frontou*, která jako první přinesla ucelené a aktuální informace o herní tematice. Kromě toho vycházely i knihy Františka Fuky a publikace Bohuslava Blažka, které jako první přinesly knižní pohled na hráčskou kulturu.

3. 1. Amatérské radio

Měsíčník *Amatérské radio* byl v Československu předním magazínem pro zájemce o novinky ze světa techniky, radioamatérství, elektra a mikroelektroniky. Časopis vznikl nuceným¹⁵⁰ sloučením předválečného magazínu *Krátké vlny* a dalších titulů a poprvé vyšel již v roce 1952¹⁵¹ pod *Svazem československých radioamatérů*. Posléze začal vycházet pod vydavatelstvími *Ústředního výboru Svazarmu Magnet* a *Naše vojsko*. Od roku 1960 nesl podnázev „časopis Svazarmu pro radiotechniku a amatérské vysílání“, který byl posléze v roce 1979 změněn na „časopis pro elektroniku a amatérské vysílání“. S tím souvisela i obsahová stránka magazínu, mimo informování o nových elektrotechnických objevech a východiscích se věnoval také základům elektrotechniky, konstrukčním návodům na stavbu jednoduchých obvodů a popisu technických schémat a jejich nákresům.

Černobíle tištěný časopis s barevnou obálkou vycházel od roku 1976 ve dvou řadách. Řada A s červenou grafickou úpravou obálky vycházela měsíčně a obsahovala jak publicistické materiály, tak konstrukční schémata. Modrou obálkou se vyznačovala řada B, která vycházela každý druhý měsíc s podtitulem „pro konstruktéry“ a obsahovala výhradně návody a plánky bez publicistického přesahu.

Amatérské radio nezveřejňovalo své údaje o nákladu, přesto patřilo mezi velmi populární tituly. Šéfredaktor Jan Klabal v čísle z ledna 1989 přiznal, že „Řada A“ vychází v nákladu „téměř 150 tisíc s trvale nulovou remitendou.“ Výrazný zájem podle něj demonstrijí dopisy nespokojených čtenářů, kterým se nepodařilo časopis získat. „Že je časopisu trvale značný nedostatek na celém území naší republiky, je všeobecně známo. Do redakce přichází denně až několik dopisů, stěžujících si na jeho naprostou nedostupnost.“¹⁵² Dá se proto předpokládat, že zmínky o hrách, herních systémech či hráčské kultuře v jednotlivých číslech

¹⁵⁰ *Radioamatér - časopis Českého radioklubu*. In: Český radioklub [online]. 1997 [cit. 2023-03-30]. Dostupné z: <http://www.crk.cz/AMAC>

¹⁵¹ *Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání*. Praha: Svaz československých radioamatérů, 1952. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:30cafd40-2d4d-11e6-a7c6-005056827e52>

¹⁵² *Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání*. Praha: Svaz československých radioamatérů, 03.01.1989, 38(1), s. 2. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:023d648f-3cfe-4937-acf4-c7d54f11f0a7>

časopisu měly významný společenský dosah.

3. 1. 1. Hrací automat

Zřejmě první zmínkou o hrách v časopise *Amatérské radio* je článek Vladimíra Doležala *Hrací automat*, který vyšel v srpnu 1974. „*Odvětvím elektroniky, které bude stále více a více pronikat do všech druhů lidské činnosti, je číslicová technika. Už dnes je proto nezbytné, aby se s tímto oborem seznamovali i radioamatéři, nechtějí-li zaspát dobu,*“¹⁵³ píše v článku, kde popisuje hru *Nim*, která vznikla v první polovině 50. let, a schéma jejího algoritmu. Hned v úvodu však zdůrazňuje, že „popisované zařízení těžko najde uplatnění v praxi, jedná se vlastně o hračku“ přesto podle něj může mnohému naučit.¹⁵⁴ Článek proto doplňuje šest nákresů obvodů a podrobná dokumentace činnosti v jednotlivých fázích.

3. 1. 2. Televizní hry

Další zmínky se v časopise objevují až ve druhé polovině 70. let zřejmě v souvislosti s rozmachem první generace domácích konzolí ve Spojených státech. Ve vydání Řady B z ledna 1977 se nachází článek Ladislava Kryšky a Jiřího Zusky zvaný *Hřiště na televizní obrazovce*, který obsáhle shrnuje dosavadní informace o herním průmyslu. „*Stejně tak jako do jiných oborů lidské činnosti začíná elektronika pronikat výrazně i do oblasti zábavných her. (...) Dalším krokem uplatňování elektroniky v oblasti her jsou konstrukce různých hracích automatů. Tyto stroje jsou schopny hrát jednoduché hry a představují tak vlastně automatického protihráče.*“¹⁵⁵ Kryška a Zuska popisují pravidla a technické aspekty her *Tah koněm* a *Šachová bitva* včetně nákresů konstrukce a funkčního popisu elektronického obvodu. Ve druhé části článku referují o konstrukci sovětského zařízení, které „umožňuje pomocí televizoru sledovat přímý průběh šachové hry“. Informují také o vzniku americké konzole *Odyssey* firmy Magnovox a přístroje *Odyssee* německé společnosti *ITT Schaub-Lorenz*. „*Jak ukazuje situace na zahraničních trzích, dosahuje popularita televizních her téměř popularity digitálních hodin a kalkulaček. Snahou výrobců je snížit cenu těchto her tak, aby jejich prodej byl ještě atraktivnější.*“¹⁵⁶ Kryška a Zuska však v závěru zdůrazňují, že televizní hry nemají

¹⁵³ *Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání*. Praha: Svaz československých radioamatérů, 12.08.1974, 23(8), s. 303. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:e5212e70-464b-11ea-ab2e-005056825209>

¹⁵⁴ *tamtéž*

¹⁵⁵ *Amatérské radio: Časopis pro elektroniku, Ř. B: Pro konstruktéry*. Praha: Magnet-Press, 14.01.1977, 26(1), s. 2. ISSN 0139-7087. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:e862124e-bec5-4cf6-9715-d0686596dfd1>

¹⁵⁶ *Amatérské radio: Časopis pro elektroniku, Ř. B: Pro konstruktéry*. Praha: Magnet-Press, 14.01.1977, 26(1), s. 6. ISSN 0139-7087. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:f5c55994-326d-441c-9b62-aeced04f9b9f3>

pouze zábavný charakter, ale také výchovný význam. „Dítě, které dnes drží v ruce knoflík potenciometru, (...) bude zanedlouho ve svém budoucím povolání ovládat bez potíží funkci složitého elektronicky řízeného stroje.“ Reakční schopnosti, které mládež získá televizní hrou jsou podle nich „velmi důležité v řadě odvětví, například u řidičů z povolání, pilotů a sportovců.“¹⁵⁷

Technickým aspektům televizních her se věnuje článek Vladislava Čackého ze září 1977 s názvem *Televizní hry s tranzistory*. Čacký popisuje skrze schémata a nákresy technické parametry tranzistorových televizních her na příkladu ping-pongu, odbíjené, torpédování lodě a bludiště.¹⁵⁸ Články stejného charakteru se nachází taktéž v číslech řady B z listopadu 1977 a května 1978 publikovaných bez jména autora.¹⁵⁹¹⁶⁰ Návod na konstrukci televizních her podává Karel Mráček v článku *Televizní hry s AY-3-8500* z dubna 1978.¹⁶¹ Obsáhle se jim věnuje také Jaroslav Budínský v článku *Televizní hry* ve vydání z ledna 1979. V něm popisuje stručnou historii televizních her a nastiňuje principy a pravidla her tenis, kopaná, hokej, squash, košíková, mřížky, střelení na cíl, odbíjená, obrana, hazard a souboj čtverců pro tyto zařízení.¹⁶² V článku *Elektronické hry* z dubna téhož roku se věnuje netelevizním elektronickým hrám řízeným kalkulátorovými čipy.¹⁶³

3. 1. 3. "Star Trek, Star Wars a jejich varianty"

První zmínky v časopise *Amatérské radio* neměly se soudobou herní žurnalistikou příliš společného, jednalo se spíše o články technicistního charakteru. Prvním příspěvkem, který blíže přibližoval herní svět, byl článek *Amatérské a osobní mikropočítače* Jaroslava Budínského z května 1980. Ten v něm představuje "mikropočítače pro zájmové činnosti" a

¹⁵⁷ *Amatérské radio: Časopis pro elektroniku, Ř. B: Pro konstruktéry*. Praha: Magnet-Press, 14.01.1977, 26(1), s. 31. ISSN 0139-7087. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:f5c55994-326d-441c-9b62-aced04f9b9f3>

¹⁵⁸ *Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání*. Praha: Svaz československých radioamatérů, 10.1977, 26(10), s. 369. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:fe71ae90-e43a-11e9-bc2b-005056825209>

¹⁵⁹ *Amatérské radio: Časopis pro elektroniku, Ř. B: Pro konstruktéry*. Praha: Magnet-Press, 18.11.1977, 26(6), s. 222. ISSN 0139-7087. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:3d261420-f41f-11e9-a329-005056827e51>

¹⁶⁰ *Amatérské radio: Časopis pro elektroniku, Ř. B: Pro konstruktéry*. Praha: Magnet-Press, 17.05.1978, 27(3), s. 93. ISSN 0139-7087. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:0b28cac0-f00b-11e9-a329-005056827e51>

¹⁶¹ *Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání*. Praha: Svaz československých radioamatérů, 1977-1978, 27(4), s. 150. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:bcea4310-37e0-11e6-8746-005056825209>

¹⁶² *Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání*. Praha: Svaz československých radioamatérů, 09.01.1979, 28(1), s. 19. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:ae1c0c8-6a86-4607-bb11-731b6fa3ddf5>

¹⁶³ *Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání*. Praha: Svaz československých radioamatérů, 02.04.1979, 28(4), s. 127. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:da77b3a0-464f-11ea-9ac7-005056827e51>

přiznává, že největší zájem je o interaktivní mikropočítačové hry a programy. „*Simulované zkušenosti, které nabízejí mikropočítačové hry, jsou téměř bez hranic. Kromě velitele kosmické lodě v "hvězdné válce" můžete zastávat roli pilota přistávacího modulu, roli ředitele průmyslového podniku, roli panovníka starověkého pomyslného státu atd.*“¹⁶⁴ Po vzoru předchozích zmínek však klade důraz na výchovný aspekt her.

*„Tyto hry nejenže jsou velmi zábavné, ale co je významné, mají i určitý výchovný a naučný charakter. Umožňují provádět v tísni důležitá rozhodnutí založená na simulované zkušenosti, a to bez reálného rizika. Hráč se učí správně a rychle rozhodovat a podle kvality svých rozhodnutí je odměněn (např. zničením nepřátelské kosmické lodě) nebo potrestán (např. zničením jeho kosmické lodě protivníkem).“*¹⁶⁵

Zdůrazňuje výraznou popularitu hry *Star Trek*, která podle něj „není jednoduchá a vyžaduje velmi důmyslnou strategii.“¹⁶⁶ V odstavci *Star Trek, Star Wars a jejich varianty* následně podrobně popisuje herní příběh, hratelnost a přikládá návod k ovládní.

*„Velitel lodi má rovněž k dispozici lokátory pro krátký a dálkový dosah a "palubní počítač", který mimo jiné umožňuje zobrazit situaci hry. Při hře se používají obvykle tyto povely: S (lokátor pro krátký dosah). Snímá stav kvadrantu, v němž je loď Enterprise a zobrazí matici (8x8) obsah každého ze 64 sektorů. Snímání neznamena ztrátu energie ani času a Klingoni o něm nevědí (...) Dostane-li se loď Enterprise do kvadrantu, v němž je nepřátelská loď Klingonů, Klingoni ihned zaútočí na loď zářičem (...) Povel W je v podstatě jediným povel, který znamená při hře časovou ztrátu.“*¹⁶⁷

Článek Jaroslava Budínského je v období dřevní éry české herní žurnalistiky na počátku 80. let výjimečným a ojedinělým příspěvkem. V několika sloupcích se detailně zabývá interakcí hráče s hrou, přesněji způsobem, jakým hráč hru hraje a jak hra reaguje na jeho akce. Budínský specifikuje všechny aspekty, které se odehrávají během hraní, jako jsou herní mechanismy, ovládní postavy, úrovně, úkoly a herní módy. Tento podrobný popis jako první odráží jeden z klíčových prvků žurnalistiky, kterým je hráčův zážitek a pocit z hraní. Jako první tak naplňuje

¹⁶⁴ *Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání*. Praha: Svaz československých radioamatérů, 27.05.1980, 29(6), s. 219. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:8571ea50-429f-11ea-a3fe-005056825209>

¹⁶⁵ tamtéž

¹⁶⁶ tamtéž

¹⁶⁷ tamtéž s. 222

znaky gameplaye.

3. 1. 4. Programovací kódy

V *Amatérském radiu* se v roce 1982 na krátkou dobu objevila nová rubrika nazvaná *Programy pro praxi i zábavu*. Rubrika, jejíž herní část sestavoval Richard Havlík, vzešla z výzvy v lednovém čísle časopisu. „*S velmi rychlým rozšiřováním osobní výpočetní techniky (...) se začíná rodit velké množství nejrůznějších programů. Dilem slouží technikům i inženýrům v jejich zaměstnání k řešení pracovních úkolů, dilem jsou výsledkem pouhé radosti z programování a umožňují např. různé hry. Programování se tedy stalo samostatným koníčkem (...) chtěli bychom proto poskytnout v našem časopise určitý prostor pro publikování nejzajímavějších a nejpotřebnějších programů (...)*“¹⁶⁸ Rubrika se zaměřovala zejména na programovací kódy pro jazyk *BASIC* a zahrnovala zejména hry, které čtenáři zasílali do redakce nejčastěji.¹⁶⁹ *Amatérské radio* v této rubrice zveřejnilo programovací kódy pro jednoduché hry jako *Přistání na měsíci*¹⁷⁰, *Domino*¹⁷¹ nebo *Dělostřelecký souboj*¹⁷². Později, od srpna téhož roku, se rubrika zaměřovala výhradně na aplikace provádějící matematické operace, poté zcela z časopisu zmizela.

Ve druhé polovině 80. let zmínky o hrách z *Amatérského radia* téměř vymizely, výjimkou je krátký sloupek ze srpnového vydání 1985 s názvem *Mládež a mikropočítače na západě* od autora působícího pod zkratkou JOM. Článek volně inspirovaný magazínem pro mládež upozorňuje na „počítačovou horečku“ a chválí i varuje před vlivem her na mládež. „(...) *jdou hned po škole do obchodních domů, kde stráví tři až čtyři hodiny denně. Nejprve hrají jen připravené hry čímž se naučí s přístrojem zacházet, to však po jisté době omrzí a pak přichází vyšší stadium ‚nemoci‘, kdy se začne učit programovat.*“¹⁷³ Opět je zde zdůrazněný vliv na

¹⁶⁸ *Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání*. Praha: Svaz československých radioamatérů, 15.01.1982, **31**(1), s. 20. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:487b325c-5787-4329-b5fd-a49bdb6087d1>

¹⁶⁹ *Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání*. Praha: Svaz československých radioamatérů, 21.05.1982, **31**(5), s. 180. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:23b5e850-4f30-11ea-9703-5ef3fc9bb22f>

¹⁷⁰ *Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání*. Praha: Svaz československých radioamatérů, 16.07.1982, **31**(7), s. 260. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:79cd6230-5571-11ea-a568-5ef3fc9ae867>

¹⁷¹ *Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání*. Praha: Svaz československých radioamatérů, 18.06.1982, **31**(6), s. 220. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:d4c63c40-4f2f-11ea-970b-5ef3fc9bb22f>

¹⁷² *Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání*. Praha: Svaz československých radioamatérů, 21.05.1982, **31**(5), s. 180. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:23b5e850-4f30-11ea-9703-5ef3fc9bb22f>

¹⁷³ *Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání*. Praha: Svaz československých radioamatérů, 26.08.1985, **34**(9), s. 344. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:10372780-4666-11ea-ab2e->

pozdější výkony v pracovním procesu. „(...) horečkou nakažení se většinou nadále věnují počítačové technice, často ji studují i na vyšších školách a co se v mládí naučili, použijí pak v praxi, pomáhajíce tak Širokému rozšíření elektronických pomocníků do všech odvětví lidského života.“¹⁷⁴

3. 2. Tiskoviny počítačových klubů

V období druhé poloviny 80. let získávaly počítačové kluby stále výraznější popularitu, což vedlo k vzniku mnoha klubových periodik, která se mezi nadšenci šířila. Na rozdíl od tiskovin s celostátní působností podléhal jejich obsah výrazně menším omezením a téměř každá z tiskovin obsahuje výraznější zmínky či přímo články na téma her. Nejpopulárnější klubovou tiskovinou byla *Mikrobáze*, kterou vydávala 602. základní organizace Svazarmu. Táž základní organizace přišla také se zpravodajem *ATARI 602*, který vycházel od roku 1988 do roku 1991 v nákladu 500 kusů.¹⁷⁵ Vlastní zpravodaj zvaný *Zpravodaj* vydávala 487. základní organizace Svazarmu *Atari klub Praha*. Olomoucký *Atari klub* vydával od roku 1986 svou tiskovinu rovněž nazvanou *Zpravodaj*. Vlastní periodikum vydával také *KOS ČSVTS*¹⁷⁶ Ostrava pod názvem *Mikro-A*.

3. 2. 1. Mikrobáze

Jednou z nejvýznamnějších publikací byl černobílý zpravodaj *Mikrobáze* s podtitulem „technický zpravodaj Svazarmu pro zájemce o mikropočítače“. Tato tiskovina vycházela mezi lety 1985 a 1990 pod 602. základní organizací Svazarmu a i přesto, že nebyla volně celoplošně dostupná, byl její náklad poměrně vysoký. V roce 1986 byl náklad kolem čtyř tisíc a v roce 1988 se zvýšil až na šest tisíc výtisků.¹⁷⁷ Vzhledem k amatérskému pojetí vycházel časopis až do roku 1987 spíše nepravidelně s rozsahem 56 až 84 stran. V roce 1988 však zaznamenala *Mikrobáze* výraznou změnu. Počet stran se ustálil na 32 a významně se změnil layout a obsah, čímž se podle herního vědce Jaroslava Švelcha „de facto *Mikrobáze* postupně přerodila v první profesionální český počítačový časopis.“¹⁷⁸

005056825209

¹⁷⁴ *Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání*. Praha: Svaz československých radioamatérů, 26.08.1985, **34**(9), s. 344. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:10372780-4666-11ea-ab2e-005056825209>

¹⁷⁵ *ATARI 602: technický zpravodaj pro mikroelektroniku a výpočetní techniku*, 1988, roč. 1., č. 1.

¹⁷⁶ Krajské odborné skupiny při Československé vědeckotechnické společnosti.

¹⁷⁷ ŠVELCH, Jaroslav. *Osmibitové „poblouznění“: Počátky kultury počítačových her v Československu*. Praha, 2013. Disertační práce. Univerzita Karlova v Praze. Fakulta sociálních věd. s. 49

¹⁷⁸ *tamtéž*

Přesto měl k hernímu obsahu velmi daleko, což demonstruje i varování před nebezpečím mikropočítačových her ve čtvrtém čísle z prosince 1986. Autor v něm varuje před zahraničními programy, které negativně ovlivňují poslání Mikrobáze i před frekventovaným hraním.

„Jistě, že lze se Sinclairem na stole prožít dlouhou noc do bílého dne při honbě potápěče za perlami, či ho nechat spolknout nějakou mořskou potvorou (...) Takový program může i pobavit, ale je nutno si uvědomit, že vznikl ve zcela odlišných podmínkách. Za čas omrzí. Pokud ovšem nejsem opravdu jen pouhým pasivním uživatelem probdělých nocí a dvou otlačených prstů... Nikdy mi nešlo do hlavy spojení počítač-pasivní uživatel. (...) Proto nelze než vřele uvítat rozhodnutí Mikrobáze ustoupit od původně zamýšleného, vši původnosti zbaveného šíření zahraničních programů. (...) Odmítnutí šíření nepůvodních programů Mikrobáze navíc zasadí citelnou ránu infekčnímu snobismu pseudouživatelů mikropočítačů, z nichž mnozí se nesmyslně a stále hlouběji propadají do imaginárního světa herního opojení s často pochybeným obsahem i účelem. I když nic proti skutečně dobrému hernímu softwaru pro skutečně adekvátní odpočinek v přijatelném časovém rozsahu.“¹⁷⁹

3. 2. 2. Zpravodaj Atari klubu Olomouc

Herní tematika byla výraznou součástí *Zpravodaje* vydávaného olomouckým Atari klubem při tamní organizaci Socialistického svazu mládeže. Tato černobílá klubová tiskovina vycházela od roku 1986 až do roku 1991, přičemž struktura a kvalita obsahu jednotlivých čísel se výrazně lišila. Obvykle měla 32 nebo 64 stran a frekventovaně vycházela jako dvojčísla. *Zpravodaj* byl vydáván jako interní tisk, který nebyl určený k prodeji a jeho získání bylo vázáno na zaplacení příspěvku ve výši 20 Kčs klubu. Náklad nebyl pravidelně uváděný, přesto je zřejmé, že se pohyboval mezi 2000 výtisků u druhého čísla roku 1987 po 4000 u dvojčísla 1-2/1988.

Zpravodaj se od svých současníků lišil zejména významným množstvím článků s herní tematikou, převážně návody na hry, popisy herních příběhů a programovatelnými kódy. První návod na hru se nachází ve druhém vydání z roku 1987, konkrétně jde o titul *Solo Flight*.

„Přistávání letadla je nejobtížnější. Jakmile se přiblížíte k určenému letišti, zaveďte letadlo nad požadovanou runway a přiblížte se k letišti ve výšce 1000–1500 stop.“

¹⁷⁹ *Mikrobáze*, 1986, č. 4., s. 3.

*Když je uvedeno do činnosti ILS, vystup nebo sestup doprostřed obrazovky. Vysuň podvozek, sniž palivo na 4 a klesej 400–500 stop za minutu, Když se přiblížíš k přistávací dráze, zpomal klesání. Řešení rychlosti je velmi obtížné. Při velké rychlosti přeletíš runway.*¹⁸⁰

Obsah každého čísla byl odlišný, a rozsah herních článků se pohyboval od téměř poloviny celého čísla až po jednotky článků. Často nejsou uváděna jména autorů, zřejmě se jednalo o členy klubu.

3. 2. 3. Mikro-A

Magazín *Mikro-A* byl vydáván *KOS ČSVTS Ostrava* v letech 1988 a 1989. Celkem byla vydána čtyři dvojčísla s nepravidelným rozsahem pohybujícím se od 111 do 134 stran. Klubová tiskovina byla, stejně jako *Zpravodaj Atari klubu*, samostatně neprodejnou a její získání bylo rovněž vázáno na příspěvek klubu. Nestálý byl také náklad dvojčísel, který se pohyboval od 1600 výtisků v posledním čísle roku 1988 po 2200 kusů v roce 1989.

Mikro-A věnoval hrám výraznou pozornost v podobě samostatné kapitoly Manuály zábavných programů, her o zhruba třiceti stranách. V nich se čtenář seznamoval s řadou nových titulů, důraz byl kladen zejména na popis hratelnosti a návodnost, u některých příspěvků rovněž na popis herního příběhu. Mezi otištěné návody patří manuály ke hrám *Behind Jagi Lines*, *Gaosi Busters*, *Creature Creator*, *Kisin Kousins*, *Fortress*, *Excelsor*, *Archol*, *Getaway*, *Leader Board*, *Starquake*, *Colony* nebo *Pitfall II*.

„Je to volné pokračování dobrodružných osudů postavičky PITFALL I. Stejný princip a provedení grafiky, čeká ho ovšem delší a náročnější pouť. Výborná zábava pro začínající hráče či děti. K úplné orientaci poslouží plánek obou částí bludiště (...) Pro jednoho hráče. (...) Pan PITFALL II. se nachází na začátku dvou velkých bludišť, má za úkol sesbírat zlaté cihly, figurky a předměty uschované v bludišti podzemní jeskyně. Jsou zde stanoviště /místa/, na které je PITFALL vrácen zpět při dotyku s živočichem /netopýr, sup, štír, žába, had a v druhé části ještě ryba, krysa, splašení netopýři/,“ stojí v recenzi na hru *Pitfall II* z roku 1989.¹⁸¹

¹⁸⁰ *Zpravodaj Atari klubu Olomouc*, 1987, r. 2., č. 2.

¹⁸¹ *Mikro-A*, 1989, r. 2., č. 3-4.

3. 3. Informace pro uživatele mikropočítačů

Snaha vytvořit celostátní časopis s širokým dosahem, který by se věnoval mikropočítačům nastala až v roce 1989. „*Cílem bylo vytvořit celostátní časopis pro uživatele mikropočítačů. Něco jako polský Bajtek nebo jugoslávský (slovinský) Moj mikro, které byly v té době velmi populární,*“¹⁸² nastiňuje jeden z jeho autorů Václav Friedrich. Vydavatelství *Mladá fronta* ve spolupráci se *Zenitcentrem* vydalo v rámci tzv. programu Start¹⁸³ první číslo časopisu *Počítač přítel člověka* s podtitulem Informace pro uživatele mikropočítačů. Celkově vyšla tři čísla, druhé s názvem *Počítačové hry* vyšlo o půl roku později, třetí *Databáze* pak v roce 1990.

Magazíny měly na tehdejší poměry vysoký náklad. První číslo vyšlo v nákladu 70 tisíc kusů, druhé číslo se objevilo v 72 200 kopiích. Třetí a poslední číslo bylo vydáno v počtu 69 tisíc výtisků. Cena byla stanovena u všech tří čísel na 8 Kčs. Všechna vydání měla 36 černobíle tištěných stran vždy s jednou přidanou barvou¹⁸⁴ a barevnou obálkou.

Časopis podle tiráže neměl šéfredaktora a byl složený z redaktorů nakladatelství *Mladá fronta* a kolektivu autorů. Výraznou osobností, která promlouvala v úvodníku ke čtenářům, byl Jiří Franěk, bývalý technický publicista týdeníku *Mladý svět*. Mezi další redaktory z řad vydavatelství *Mladá fronta* patřili Jaroslav Vozobule, Petr Trojan a Jaroslav Winter. „*Tento i příští sešity má na starosti několik lidí z vydavatelství Mladá fronta, redaktori deníku, časopisů a nakladatelství, dělají to ve svém volném čase v podstatě amatérsky,*“¹⁸⁵ přiznal Franěk v úvodníku *Počítač přítel člověka*. Kolektiv přispívajících autorů se v každém z čísel částečně proměňoval. V prvním čísle se objevuje mimo jiné konstruktér mikropočítačů Eduard Smutný, autor pozdější publikace *Bludiště počítačových her* Bohuslav Blažek nebo pozdější vydavatel *Excaliburu*, hráčských novin *Hráč* a *Level* Martin Ludvík.

„*Na začátku byl jen návrh (...), vydávat něco pro lidi, kteří po tom volají. Dobře vybavené redakční místnosti s počítači, stabilní přiděl papíru a smluvně zajištěná tiskárna – to možná za pár let bude. Kdybychom však měli čekat, až to bude, nezačali bychom nikdy.*“¹⁸⁶ Podle Friedricha měl magazín sloužit jako multiplatformový prostor. „*Časopis nebyl zaměřen na konkrétní značku, takže se v redakčním týmu sešli zástupci značek Sinclair ZX Spectrum,*

¹⁸² Emailová komunikace s Václavem Friedrichem ze dne 20. 2. 2023

¹⁸³ tamtéž

¹⁸⁴ U prvního čísla jde o přidanou modrou barvu, u druhého o zelenou barvu, u třetího o červenou barvu.

¹⁸⁵ FRANĚK, Jiří. *Počítač přítel člověka: informace pro uživatele mikropočítačů*. Praha: Mladá fronta, 1989, s. [1b]. ISBN 80-204-0064-8. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:ad473a70-a52b-11e3-bb86-005056825209>

¹⁸⁶ tamtéž

Commodore, Atari, Sharp, Amstrad i IBM PC, ¹⁸⁷ uvedl.

Franěk v úvodním čísle časopisu zmiňuje, že cílem je vydat v roce 1989 „dva až tři sešity,“ v příštím roce šest až osm vydání a „v roce 1991 snad už konečně vydávat opravdový časopis.“¹⁸⁸ Nabádá také ke kontaktu se čtenáři, kteří mají zasílat své návrhy, dotazy a příspěvky. „*Až jich budeme mít na stole hromadu, jistě se to projeví tím, že příští čísla budou blíž vašim představám.*“¹⁸⁹

Druhé číslo *Počítačové hry* vyšlo na podzim 1989 a je vůbec prvním uceleným sešitem s celostátní působností, který se souvisle věnuje herní tematice na našem území. Vydání obsahuje rozhovor redaktora Petra Trojana s tehdy dvacetiletým autorem knih *Počítačové hry I a II* Františkem Fukou. Část prvního dílu knihy je také na dvou stranách časopisu otištěna. „*Oni mi asi řekli, že budou vydávat magazín a chtějí se mnou udělat rozhovor. Já jsem s nimi udělal rozhovor. Ale myslím si, že jsem vůbec nevěděl o tom, že část té knihy bude v magazínu použita. Spíš to mělo za cíl být jako reklama té knihy samotné, aby ji potom koupilo víc lidí,*“¹⁹⁰ vzpomíná Fuka. Důvodem je zřejmě také malý počet rukopisů autorů, což Franěk v úvodníku druhého čísla sám přiznává. „*V našem případě se ve chvíli, kdy už byla práce, kterou obvykle dělá tiskárna, téměř dokončena, ještě vyhazovaly hotové stránky a narychlo psaly (...) nové rukopisy. (...) Důvody zmatků vyplynuly z našeho zoufalého amatérismu. (...) Kdyby byla k dispozici hromada kvalitních rukopisů, nebylo by to tak hrozné, našim problémem však bylo a zatím zůstává, že nemáme dost autorů, a tedy také nemáme dost rukopisů.*“¹⁹¹ V tomto čísle časopisu se objevuje také úvaha Bohuslava Blažka *Spor o počítačové hry*, preview k leteckému simulátoru ...*vždyť přece létat je tak snadné* od Jiřího Prokeše, seznam známých poke¹⁹² pro *Amstrad CPC* Petra Vocela, počítačová simulace hlavolamu od Petra Potužníka nebo stať *Nekonečné množství životů* na počítačích Atari od Václava Friedricha a Christiana Davida.

Podle Friedricha trojice časopisů nepřímo navazovala na tehdejší klubové tiskoviny. „*Tím, že články do něj tvořili lidé, kteří měli své zkušenosti s psaním právě pro tyto klubové časopisy, ať už to byl Zpravodaj ATARI nebo jiné. Snahy vydávat celostátní časopis o*

¹⁸⁷ Emailová komunikace s Václavem Friedrichem ze dne 20. 2. 2023

¹⁸⁸ FRANĚK, Jiří. *Počítač přítel člověka: informace pro uživatele mikropočítačů*. Praha: Mladá fronta, 1989, s. [1b]. ISBN 80-204-0064-8. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:ad473a70-a52b-11e3-bb86-005056825209>

¹⁸⁹ tamtéž

¹⁹⁰ Rozhovor s Františkem Fukou ze dne 21. 2. 2023

¹⁹¹ FRANĚK, Jiří. *Počítač přítel člověka: informace pro uživatele mikropočítačů*. Praha: Mladá fronta, 1989, s. [1b]. ISBN 80-204-0064-8. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:ad473a70-a52b-11e3-bb86-005056825209>

¹⁹² Přístupy k obsahu konkrétní paměťové části mikropočítače před načtením programu.

*mikropočítačích tu byly již dříve, ale vždy narazily na neochotu ze strany vrcholných orgánů. Ty na jedné straně chápaly, že výpočetní technice patří budoucnost, ale na druhé straně se jim nelíbilo, že by počítače mohli vlastnit i jedinci nebo domácnosti.*¹⁹³

Třetí číslo zvané *Databáze* vyšlo v roce 1990 a Jiří Franěk v úvodníku naznačuje, že se může jednat o vůbec poslední vydání. „*Jako ekonomický novinář jsem popsal pár případů zdeúředního zabíjení iniciativy. Tentokrát jsem se přesvědčil sám,*“¹⁹⁴ píše v úvodníku s tím, že spolu s "blázný" stvořil ve volném čase v amatérských podmínkách tři magazíny. „*Během toho roku, co jsme je připravovali, se podařilo najít partu kvalitních spolupracovníků, vytřídily se názory na to, jak by měl budoucí časopis vypadat a oč by se měl snažit...*“¹⁹⁵ Podle Franěka byl dalším krokem přechod z magazínu na časopis pod patronací *VTM*, nezastírá však rozčarování z toho, že ani po půlroce od podání potřebné zprávy nenastala změna. „*To podstatné jsme podniku donesli na zlaté míse, ostatní měla být pro dobře placené podnikové úředníky v podstatě rutinní záležitost (...)* Není mi známo nic o tom, že by se od loňského léta cokoli pro věc učinilo...“¹⁹⁶ Franěk v závěru editoriale čtenářům zdůrazňuje, že konec vydávání časopisu neznamená absenci specializovaného magazínu. „*Nemějte však obavy, že žádný časopis pro uživatele počítačů nebude vycházet. Vyzkoušeli jsme si, že se na tom dá i slušně vydělat, určitě se toho ujme nějaký schopnější podnik.*“¹⁹⁷

3. 4. Knihy a publikace

I přes rostoucí oblibu her byly zmínky o nich v knihách a publikacích velmi vzácné. Prvotní zmínky se tak nacházejí v knihách, které se herní tematice nevěnují. O využití počítačů k simulačním hrám referuje jedna z kapitol knihy Jiřího Fotra, Františka Grigara a Stanislava Hájka *Simulační hry* z roku 1981. Vzhledem k charakteru knihy však jde spíše o využití počítačových her jako „výzkumného nástroje pro studium a analýzu procesu řízení.“¹⁹⁸ Elektronické hry krátce zmiňuje také jedna z podkapitol knihy Borise Dědiny a Pavla Valáška *Mikroprocesory a mikropočítače* z roku 1983, která představuje hry pouze jako jednu

¹⁹³ Emailová komunikace s Václavem Friedrichem ze dne 20. 2. 2023

¹⁹⁴ FRANĚK, Jiří. *Počítač přítel člověka: informace pro uživatele mikropočítačů*. Praha: Mladá fronta, 1989, s. [1b]. ISBN 80-204-0064-8. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:ad473a70-a52b-11e3-bb86-005056825209>

¹⁹⁵ tamtéž

¹⁹⁶ FRANĚK, Jiří. *Počítač přítel člověka: informace pro uživatele mikropočítačů*. Praha: Mladá fronta, 1989, s. [1b]. ISBN 80-204-0064-8. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:ad473a70-a52b-11e3-bb86-005056825209>

¹⁹⁷ tamtéž

¹⁹⁸ FOTR, Jiří, František GRIGAR a Stanislav HÁJEK. *Simulační hry*. Praha: Institut řízení, 1981, s. 11. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:f73d0da0-cde3-11e2-a958-005056825209>

z možností, jak tyto technologie využívat.¹⁹⁹

Skutečně prvními knihami, které se plně věnovaly počítačovým hrám, byly *Počítačové hry I* a *Počítačové hry II* od Františka Fuky, které vyšly v letech 1987 a 1988 pod nakladatelstvím *Zenitcentrum*. V roce 1990 pak vyšla další kniha s herní tematikou *Bludiště počítačových her* od autora Bohuslava Blažka, kterou vydalo nakladatelství *Mladá fronta*.

3. 4. 1. Počítačové hry I a II

První knihou věnující se herní tematice v Československu byla publikace *Počítačové hry I* s podtitulem „historie a současnost,“ která vyšla v říjnu 1987 pod *Zenitcentrem HZ ÚV SSM*. V únoru následujícího roku vyšla navazující kniha *Počítačové hry II* stejného autora a nakladatele s totožným podtitulem. První díl má sto černobílých stran, druhý pak sedmdesát.²⁰⁰

„Málokoho je třeba získávat ke hře na počítači. Dokonce pro mnohé se stal mikropočítač typickým představitelem herního automatu. Nakonec v našich podmínkách, kde jsou programy zadarmo, není divu. (...) Pravda, můžeme dětem ve hře na počítačích bránit. Bude to však činnost z naší strany celkem zbytečná. (...) Mimo zákaz a povolení hraní počítačových her existuje ještě jedna možnost. Hru dětí můžeme ovlivňovat. (...) Ještě to sami asi nepocítíte, ale pozvolna přichází doba, kdy ten, kdo nebude umět komunikovat s počítačem, nebude mít mnoho šancí na osobní úspěch a prosperitu,“²⁰¹ píše v prologu první knihy instruktor pražské Stanice mladých techniků²⁰²²⁰³ Miroslav Háša, který patřil v 80. letech k významným osobnostem tuzemské počítačové scény.²⁰⁴

Podle Františka Fuky je pravděpodobné, že iniciátorem vzniku obou knih byl právě Miroslav Háša. „*Ten [impuls k sepsání knihy] vzešel od jednoho z instruktorů tuším. Myslím,*

¹⁹⁹ DĚDINA, Boris a Pavel VALÁŠEK. *Mikroprocesory a mikropočítače*. Praha: SNTL, 1983, s. 206. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:99d0f650-8c14-11e3-aa9f-5ef3fc9ae867>

²⁰⁰ Náklad a tehdejší cena publikace jsou vzhledem k dostupným zdrojům blíže nespecifikovány.

²⁰¹ FUKA, František. *Počítačové hry I: Historie a současnost*. In: Fuxoft.cz [online]. Zenitcentrum HZ ÚV SSM, 1987 [cit. 2023-03-30]. Dostupné z: https://www.fuxoft.cz/tmp/dl/Pocitacove_hry_1.pdf s. 4

²⁰² Emailová komunikace s Václavem Friedrichem ze dne 20. 2. 2023

²⁰³ ŠVELCH, Jaroslav. *Gaming the iron curtain: how teenagers and amateurs in communist Czechoslovakia claimed the medium of computer games*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, [2018]. Game histories. ISBN 978-0-262-03884-3. s. 67.

²⁰⁴ ŠVELCH, Jaroslav. *Vítejte v klubu - Kde se v normalizačním Československu scházeli počítačovní nadšenci?*. In: Games.cz [online]. TISCALI MEDIA, 2013 [cit. 2023-04-03]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/vitejte-v-klubu-kde-se-v-normalizacnim-ceskoslovensku-schazeli-pocitacovi-nadsenci-64408>

že od toho, kdo sepsal ten úvod, což byl Háša, “²⁰⁵ uvedl a doplnil, že motivaci Háši ke vzniku knih neznal. „On mi řekl, že do těch her dělám, jsem do toho magor, a co kdybych o tom napsal nějakou knížku, kterou vydají. Takhle mi to podal. Jaká byla jeho motivace netuším, já jsem byl dítě a byl jsem rád, že můžu napsat knížku. Napsal jsem ji, “²⁰⁶ podtrhuje. Psaný text byl rozdělen na dvě samostatné knihy až posléze. „Oni potom to, co jsem napsal, rozdělili do dvou knížek a vydali to jako dvě knížky z nějakého důvodu. Do toho jsem já neměl co mluvit. “²⁰⁷

Původní publikace měla mít podle Fuky původně název Co pan Sinclair netušil²⁰⁸²⁰⁹. „Ptal jsem se jich, jak se to má jmenovat a oni mi řekli, že jsem soběstačný, tak at' si název vymyslim.“ Fukův název byl však podle jeho slov „považován za příliš kapitalistický“ a byl přejmenován na „vágní“ označení *Počítačové hry*, což bylo podle něj zavádějící, protože se týkala pouze her pro ZX Spectrum²¹⁰. „(...) aniž by mi to vůbec sdělili, tak to vydali pod názvem *Počítačové hry 1 a 2*.“²¹¹ Fuka zároveň rozporuje označení spoluautorství kolektivu autorů zaznamenaného na obálce. „(...) ale každé písmenko jsem napsal já.“²¹² Za knihy dostal tehdy od Svazarmu 10 tisíc československých korun.²¹³

Dvojice knih podle Háši obsahuje „stručný popis vybraných her, jejich herních cílů a záludností,“²¹⁴ včetně popisu pouků²¹⁵. Texty knih kombinují jak stručné shrnutí jednotlivých her od vybraných autorů, tak dlouze popisné pasáže zaměřující se na jiné konkrétní hry a analyzují dostupné herní tituly. V rámci analýz využívá výrazné hodnotící prvky.

„První simulátory naprogramovala staříčká firma PSION. Byl to dnes už klasický "FLIGHT SIMULATOR" a "CHEQUERED FLAG". Byly to "skutečné simulátory" a ani ve srovnání s dnešní konkurencí nejsou špatné. Problém byl pouze v tom, že v CHEQUERED FLAGu na silnici jaksi chyběla jiná auta a ve FLIGHT

²⁰⁵ Rozhovor s Františkem Fukou ze dne 21. 2. 2023

²⁰⁶ tamtéž

²⁰⁷ tamtéž

²⁰⁸ tamtéž

²⁰⁹FUKA, František. *8-bit memories*. In: Fuxoft's Blog: The best Czech blog having both "F" and "X" in its title. [online]. 2005 [cit. 2023-03-30]. Dostupné z: <http://blog.fuxoft.cz/2005/11/8-bit-memories.html>

²¹⁰ Rozhovor s Františkem Fukou ze dne 21. 2. 2023

²¹¹ tamtéž

²¹² FUKA, František. *8-bit memories*. In: Fuxoft's Blog: The best Czech blog having both "F" and "X" in its title. [online]. 2005 [cit. 2023-03-30]. Dostupné z: <http://blog.fuxoft.cz/2005/11/8-bit-memories.html>

²¹³ tamtéž

²¹⁴ FRANTIŠEK, FUKA. *Počítačové hry I: Historie a současnost*. In: Fuxoft.cz [online]. Zenitcentrum HZ ÚV SSM, 1987 [cit. 2023-03-30]. Dostupné z: https://www.fuxoft.cz/tmp/dl/Pocitacove_hry_1.pdf s. 4

²¹⁵ České označení výrazu POKE. Jedná se o příkaz programovacího jazyka Basic, pomocí kterého se dá modifikovat obsah paměti mikropočítače.

*SIMULATORu byla většina letu dosti nudná.*²¹⁶

Výrazné hodnotící prvky se objevují také v abecedním rejstříku významných tvůrců her a herních studií s názvem *Kdo je kdo a co je co?* v závěru prvního dílu.

*„DOMARK: Firma známá původně velmi nízkou kvalitou svých her (FRIDAY THE 13TH, VIEW TO A KILL). Zdá se, že už se poučili, protože některé z jejich novějších her jsou překvapivě dobré (SPLITTING IMAGES, TRIVIAL PURSUIT).*²¹⁷

Knihy *Počítačové hry 1* a *Počítačové hry 2* jsou tak nepochybně průkopnickými publikacemi v oblasti herní žurnalistiky vzhledem k tomu, že jde o první díla zaměřující se na herní tematiku. Programátor a jeden z neznámějších tvůrců počítačových her v 80. letech František Fuka se v nich věnuje nejen podrobným popisům příběhů samotných her, ale poskytuje dosud nepřeborné množství souvislých informací o hrách, jejich autorech a prostředí herního průmyslu. Na základě svých zkušeností s hraním a programováním navíc vkládá do částečně popisného textu řadu hodnotících prvků, podobných pozdějším recenzím v herních časopisech. Knihy navíc jako první široce šiřitelné tiskoviny obsahují řadu černobílých screenshotů her pro *ZX Spectrum*. Ač rozsah vlivu na pozdější vývoj zůstává i podle samotného autora otazníkem vzhledem k neznámým ohlasům,²¹⁸ šlo zřejmě o publikace, které následující etapu české herní žurnalistiky výrazně ovlivnily.

3. 4. 2. Bludiště počítačových her

Významnou knihou pojednávající o tehdejších aspektech hráčské komunity, vztahu společnosti k mikropočítačům a počítačovým hrám je publikace *Bludiště počítačových her*, která vyšla v roce 1990 pod nakladatelstvím *Mladá fronta* v rámci tzv. programu Start. Autorem knihy, kterou sepsal již v prvním čtvrtletí roku 1989,²¹⁹ je sociální ekolog, prognostik, redaktor a občanský aktivista²²⁰ Bohuslav Blažek. Kniha o délce 224 stran vyšla o nákladu 25 tisíc kusů a její původní cena byla 21 Kčs.

Blažek v knize skrze barvitý jazyk a komplikované slovní obraty uceleně pojednává o

²¹⁶ FRANTIŠEK, FUKA. *Počítačové hry II: Historie a současnost*. In: Fuxoft.cz [online]. Zenitcentrum HZ ÚV SSM, 1988 [cit. 2023-03-30]. Dostupné z: https://www.fuxoft.cz/tmp/dl/Pocitacove_hry_2.pdf s. 15

²¹⁷ tamtéž s. 60

²¹⁸ Rozhovor s Františkem Fukou ze dne 21. 2. 2023

²¹⁹ BLAŽEK, Bohuslav. *Bludiště počítačových her*. Praha: Mladá fronta, 1990. Program Start. s. 11

²²⁰ KOPECKÁ, Anna. *Blažek Bohuslav*. In: Sociologická encyklopedie [online]. Sociologický ústav AV ČR [cit. 2023-04-03]. Dostupné z: https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Bla%C5%BEEK_Bohuslav

sociologickém aspektu her, hráčů a hráčství a taktéž o jejich vztahu k soudobé společnosti. Neopomene však ani představení samotných her. Sedm kapitol koncipuje jako sedm různých aspektů herní a mikropočítačové kultury v socio-kulturním kontextu. „*V této knize bychom měli zkoumat, co vlastně nám malé počítače doopravdy dávají, když se omezíme na jejich funkci nejpřístupnější, na hry, a co nás to vlastně stojí.*“²²¹

V první kapitole *Malé počítače pro malé uživatele* se věnuje proměnám vztahů mezi mikropočítači, dětmi a dospělými a stručně představuje historii těchto zařízení. „*První setkání mladých počítačů s dětmi a mladými lidmi se tedy odehrálo jednak na bázi pusté komerce, jednak jako projev snahy o získání jejich pozornosti děj se co děj. Dětinskost průměrných Američanů se tak stala pro malé počítače trampolínou, ze které se odrazily ke svému skoku do světových dějin.*“²²² Nepřímo kritizuje také tehdejší poměry, které podle něj brzdily rozvoj mikropočítačů. „*Tak jako ostatně všechno, i malé počítače jsou u nás otázkou těžkopádného rozhodování mnoha institucí, v jejichž čele většinou sedí lidé v plusminus důchodovém věku.*“²²³

Následující kapitola *Je počítač na hraní?* zhodnocuje, zda by nákladná zařízení měla být využívána k hraní či zda by s nimi měly být seznamovány děti. „*Tak či onak si s ním u nás vlastně hraje všichni, ale ne všechny ty hry jsou stejně radostné a smysluplné.*“²²⁴

Třetí část s názvem *Jakým jazykem k nám promlouvají* nastiňuje odlišnosti hráčského jazyka v kontextu neherních uživatelů mikropočítačů. Jazyk počítačových her je podle Blažka „neskonale bohatší a neustále se hýřivě proměňuje a rozvíjí“ na rozdíl od příbuzného jazyka uživatelských programů, který má tendence ke standardizaci. „*Jazyk počítačových her, to je pro ostatní programy podobná jazyková laboratoř jako v přirozené řeči jazyk dětí a básníků.*“²²⁵

Čtvrtá kapitola představuje portréty šesti počítačových her skrze obsáhlé popisy v kontextu obdobných herních titulů. Konkrétně se jedná o díla *Krakout*, *Stix*, *Mutanti*, *Zkušební vůz*, *Zeměpis světa* a *Kalifornské hry*.²²⁶ Blažek užívá spíše popisný jazyk a hodnotící prvky se objevují jen v několika málo pasážích.

²²¹ BLAŽEK, Bohuslav. *Bludiště počítačových her*. Praha: Mladá fronta, 1990. Program Start. s. 10

²²² tamtéž s. 16

²²³ tamtéž s. 14

²²⁴ tamtéž s. 43

²²⁵ tamtéž s. 56

²²⁶ tamtéž s. 57-84

Pátá kapitola zvaná *Anatomie počítačové hry* je věnována jednotlivým aspektům herní tvorby a zamýšlí se nad sestavením úspěšného titulu. Předposlední část *Velká softwarová loupež* vychází z německy psaných materiálů a věnuje se kladům a záporům „kradení programů,“ včetně slovníku příbuzných pojmů. „*Programy v soukromých rukách u nás jsou takřka výhradně kopírované. Měli bychom tedy vyjít především z našich domácích diskusí o etických a vůbec sociálních souvislostech kradení programu. Bohužel, žádné nejsou.*“²²⁷ V závěrečné kapitole *Jak zacházíš s počítačem, takový jsi* se Blažek zaměřuje na hráčskou typologii. „*Každý má přitom svůj styl zacházení s počítačem, který prozrazuje leccos o tom, jaký je tento člověk i v jiných životních situacích.*“²²⁸

Kniha *Bludiště počítačových knih* poskytuje pozoruhodný pohled do myšlení a přístupu lidí k používání mikropočítačů, hráčské kultuře a interakcím mezi lidmi a technologiemi na konci 80. let minulého století. Bohuslav Blažek používá komplexní sociologickou perspektivu k prezentaci složitých spojení a vztahů mezi běžnými uživateli mikropočítačů, hráči a společnostmi. Publikace nabízí rozsáhlé zkoumání témat jako vliv mikropočítačů na interakce mezi lidmi, vztahy mezi dětmi a dospělými a jejich přístup k technologiím, a vývoj hráčské kultury. Nabízí tak jedinečnou sondu do dobového vnímání hráčské kultury a herních titulů.

²²⁷ BLAŽEK, Bohuslav. *Bludiště počítačových her*. Praha: Mladá fronta, 1990. Program Start. s. 121

²²⁸ tamtéž s. 143

4. Rozvojová fáze počátků české herní žurnalistiky

Na počátku 90. let došlo v Československu k výrazné společenské a politické transformaci, která měla za následek raketový zrod tržního podnikatelského prostředí. Zrušení výrazných omezení, cenzury, odstátnění a liberalizace médií měla za následek výraznou přeměnu žurnalistických poměrů souvisejících se zrodem enormního množství nových knih, časopisů, novin a dalších publikací.²²⁹ Politická změna úzce souvisela i s kulturní revolucí po prolomení informačního embarga, která spočívala ve zvýšení zájmu o západní kulturu. Turbulentní změna nastala i v oblasti informatiky, kde Čechoslováci vstřebávali vývoj západních zemí. Podle Šváry bylo v té době ideální podhoubí pro vznik prvního specializovaného herního časopisu „*Bylo to období, kdy se otevřel trh s počítačovou elektronikou, ryze herními přístroji i softwarem a nově vznikající magazíny pomáhaly spotřebitelům zorientovat se v nabídce. Každý odborný časopis je de facto průvodcem na trhu.*“²³⁰ Ač podle něj bylo herní prostředí stále zálibou úzké skupiny lidí bez legálního trhu²³¹, nedostatek informací o hrách a potřeba jejich získání byla značná.²³²

Následkem byl vznik prvního multiplatformového časopisu specializujícího se na hry, *Excalibur*, a to v lednu 1991, vycházel z počítačového magazínu *Popular Computer Magazin* vydavatelství *Popular Computer Publishing*. Podle Šváry šlo o revoluci, která byla zároveň nevyhnutelným jevem. „*Jen těžko si lze představit, že by herní trh zůstal mediálně nepokrytý, na rozdíl od filmu, hudby a dalších forem konzumní zábavy.*“²³³ Tehdejší stav herní komunity, která čekala na své první periodikum, potvrzuje také pozdější redaktor *Excaliburu* a *Score* Jakub Červinka. „*Já si myslím, že by se to stejně stalo. Ale díky tomu pádu komunismu (...) se otevíraly nové příležitosti a lidi začali trochu jinak uvažovat. Všechno se zrychlovalo (...) díky tomu mohli fakt mladí kluci dělat co chtěli, aniž by nad nimi držel někdo jakýkoli dohled.*“²³⁴

Na českém území byl *Excalibur* po nadcházejících 35 měsících jediným herním periodikem na trhu a sdružoval takřka kompletní tehdejší herní scénu. Přesto procházel turbulentními změnami vycházejícími z iniciativy vydavatele a majitele *Popular Computer Publishing* Martina Ludvíka. Po osmi číslech opustil redakci šéfredaktor a ústřední postava

²²⁹ KONČELÍK, Jakub, Pavel VEČEŘA a Petr ORSÁG. *Dějiny českých médií 20. století*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-698-8, s. 255.

²³⁰ Rozhovor s Ondřejem Švárou ze dne 14. 3. 2023

²³¹ Počítačové hry nebyly prodejním artiklem.

²³² Rozhovor s Ondřejem Švárou ze dne 14. 3. 2023

²³³ *tamtéž*

²³⁴ Rozhovor s Jakubem Červinkou ze dne 27. 2. 2023

zrození časopisu Lukáš Ladra, který se v závěru svého působení pokoušel magazín od Martina Ludvíka odkoupit. Posléze dvě čísla časopisu vedl Daniel Hrubý, následujících deset čísel pak redakci vedl tandem Jana Eislera a Andreje Anastasova. Po odchodu celé tehdejší redakce ji nahradil, vyjma jediného čísla, kolektiv autorů projektu *PC Formát* v čele s Jindřichem Rohlíkem a později Danielem Fernbauerem. *Excalibur* i přes deklarovanou měsíční periodicitu vycházel nepravidelně vzhledem k problémům s tiskem a obchodním a manažerským rozhodnutím Martina Ludvíka, které časopis provázely až do jeho zániku v roce 1998. „*Já jsem měl šílené nápady. Číslo po čísle bylo všechno jinak a z toho může být problém. Lepší je, když jsou věci stabilní,*“²³⁵ přiznal v nedávném rozhovoru pro Level 325 Ludvík, který se pokusil v lednu 1993 krátce vydávat také hráčské noviny *Hráč*. Podle Františka Fuky Ludvíka pověst v herní komunitě předcházela a vykreslovala jej jako „velmi neschopného podnikatele, který se nevzdává a neustále zakládá nové projekty.“²³⁶

V listopadu 1993 *Excalibur* opustili Andrej Anastasov a Jan Eisler, kteří ve spolupráci s Ondřejem Hejtmánkem, majitelem distribuční firmy s počítačovými hrami *Vision*, založili konkurenční časopis *Score*. První číslo časopisu vyšlo v lednu 1994 a je pod ním podepsána mimo Anastasova a Eislera také řada dalších bývalých redaktorů *Excaliburu* včetně grafika Jakuba Červinky.

Zrození konkurenčního periodika tak fakticky uzavírá rozvojovou fázi počátků české herní žurnalistiky, pro kterou byla typická zejména nestálost a nepravidelnost jak po obsahové, tak ve vydavatelské stránce. Vznik a první éra *Excaliburu* byly přesto bezpochyby revolučním počinem, z něhož následně vycházela všechna tuzemská herní periodika. Magazín se obsahově postupně vyvinul ze spíše popisného ve výrazně hodnotící magazín, čímž získával až kultovní status. Podle Švelcha zároveň navíc čtenářům ukazoval nový, normativní přístup ke hrám spočívající ve vyzdvihování dříve negativních aspektů spotřebního hraní.²³⁷ Po výrazných změnách přesto postupně ztrácel v herní komunitě svou bezvýhradnou oblibu.

²³⁵ ŽEMLIČKA, Martin. *Od Excaliburu po Level. LEVEL*. Praha: Naked dog, 2023, č. 325, 74-79. ISSN 1211-068X.

²³⁶ Rozhovor s Františkem Fukou ze dne 21. 2. 2023

²³⁷ ŠVELCH, Jaroslav. *Osmibítové „poblouznění“: Počátky kultury počítačových her v Československu*. Praha, 2013. Disertační práce. Univerzita Karlova v Praze. Fakulta sociálních věd. s. 152

4. 1. Excalibur

Prvním časopisem zaměřeným výhradně na herní tematiku na českém území byl magazín *Excalibur*, který poprvé vyšel jako příloha prvního čísla časopisu s obecnou počítačovou tematikou *Popular Computer Magazin* v prosinci 1990. Vydavatelem a šéfredaktorem časopisu byl bývalý člen vedení pražského *Amiga klubu* a technik ČTK²³⁸ Martin Ludvík, který pro tento účel založil vlastní vydavatelství *Popular Computer Publishing*.

4. 1. 1. Příloha Popular Computer Magazinu

Redakci *Popular Computer Magazinu* tvořili někdejší členové *Amiga klubu*²³⁹ Petr Franče, Martin Slaviček a Lukáš Ladra, na příloze *Excalibur* se však podílel pouze Slaviček v roli šéfredaktora a Ladra jako zástupce šéfredaktora. Jako plánovaný minimální náklad je uváděno 20 tisíc kusů, z čehož se dá předpokládat, že skutečný náklad byl výrazně nižší. Cena černobílého časopisu byla 10 Kčs. „*PCM nebude preferovat žádný počítač a bude uveřejňovat materiály, které zajímají uživatele všech typů computerů,*“²⁴⁰ píše na úvodní straně 32stránkového čísla ve trojjazyčné verzi Ludvík.

Stejný přístup k multiplatformosti se projevuje také v příloze zvané *Excalibur*, která se zaměřovala na široké spektrum počítačů. Konkrétně šlo o zařízení *Amiga 500, 1000 a 2000, Atari ST, STE, Mega a PC – IMB*. „*Jistě jsou i další počítače, kterým by jsme se měli věnovat - Next, Macintosh, Nintendo (speciální herní). Dokud ale u nás tyto značky nebudou mezi uživateli alespoň trochu rozšířeny, tak nemá cenu o nich psát (z hlediska her, samozřejmě),*“²⁴¹ stojí v úvodníku přílohy, pod který se podepsal Lukáš Ladra a Martin Slaviček. Dvojice navíc zdůrazňuje, že recenze všech her byla prováděna na 16-bitových počítačích, které jsou "dozajisté pro hry dokonalejší," v některých případech však mohou tyto tituly fungovat i na osmibitových zařízeních.²⁴² Nulté číslo zároveň obsahuje první hodnotící tabulku, která se zaměřuje na procentuální vyjádření kategorií smysl, grafika a hudba, doplněnou o klady a zápory hry, čímž je mimo popisnou formu článků okrajově vyjádřený také názor autorů. *Excalibur* se na svých osmi stranách věnuje tipům a trikům, představení hry *Sentinel*, včetně návodu na ovládání, a hram *Invaders* a *Space Quest*. Dvě strany jsou věnovány povídkce Davida

²³⁸ ŽEMLIČKA, Martin. *Od Excaliburu po Level*. LEVEL. Praha: Naked dog, 2023, č. 325, 74-79. ISSN 1211-068X.

²³⁹ Rozhovor s Jakubem Červinkou ze dne 27. 2. 2023

²⁴⁰ LUDVÍK, Martin. *Úvod*. *Popular Computer Magazin*. Praha: Popular Computer Publishing, 1990, č. 1., s. 2

²⁴¹ LADRA, Lukáš a Martin SLAVÍČEK. *Excalibur*. *Popular Computer Magazin*. Praha: Popular Computer Publishing, 1990, č. 1., s. 13

²⁴² tamtéž

Hanouska na pokračování *Game Over*, na poslední straně je článek Lukáše Ladry o průběhu výstavy *Amiga 90* v Kolíně nad Rýnem. Pro „velký úspěch nultého čísla *Excaliburu*“²⁴³ se Martin Ludvík rozhodl přílohu osamostatnit, zatímco *Popular Computer Magazin* nadále vycházel.

4. 1. 2. První číslo

První číslo samostatného časopisu vyšlo pod *Popular Computer Publishing* v únoru 1991. Šéfredaktorem titulu byl Lukáš Ladra, redakci podle tiráže tvořili Martin Slaviček a Jakub Červinka. Náklad prvních vydání se podle Ludvíka pohyboval mezi dvěma a třemi tisíci.²⁴⁴ „Mimo testu her budeme také přinášet spoustu návodů a plánek, takže na své si přijdou i ti největší fandové her. Jistě se staneme vaším dobrým společníkem, stejně tak dobrým, jako je váš počítač,“²⁴⁵ slibuje v úvodu 32stránkového čísla v hodnotě 18 Kčs Ladra. Ten je podle Červinky takřka výhradním autorem celého konceptu časopisu, jeho názvu²⁴⁶ a podoby jeho prvních čísel. „Lukáš byl velice chytrý a měl takovou velmi kreativní stránku osobnosti, ale dokázal taky myslet analyticky. Přemýšlel tak nad věcmi, které tu do té doby nebyly a se kterými se nesešel. On v zásadě vytvořil a vzal si na starost všechno organizační okolo časopisu plus velkou část toho psaní. I to, jak to bude vypadat stylově a jak se to bude jmenovat. To jméno samozřejmě taky vytvořil on,“²⁴⁷ uvádí.

Ladrovou inspirací byl zejména německý časopis *PowerPlay*,²⁴⁸ který vycházel v Německu mezi lety 1987 až 2000. Z něj magazin převzal řadu screenshotů a obrázků, z nichž byla vytvořena mimo jiné také koláž pro obálku prvního čísla.²⁴⁹ K vytvoření barevné obálky oslovil Lukáš Ladra svého otce Josefa, v té době vysokoškolského pedagoga, který je autorem a grafikem sedmi z prvních osmi obálek časopisu.²⁵⁰ „Ukázal mi tehdy multou přílohu s tímto názvem a povídal, že by byla možnost vydávat tento časopis s ilustracemi a barevnou obálkou. Zavětril jsem příležitost, jak se říká, a nabídnul se jako ilustrátor. No, a protože jsem to chtěl

²⁴³ LUDVÍK, Martin a Lukáš LADRA. *Úvodní slovo*. Excalibur. Popular Computer Magazin. Praha: Popular Computer Publishing, 1990, č. 1., s. 2

²⁴⁴ ŽEMLIČKA, Martin. *Od Excaliburu po Level*. LEVEL. Praha: Naked dog, 2023, č. 325, 74-79. ISSN 1211-068X.

²⁴⁵ LUDVÍK, Martin a Lukáš LADRA. *Úvodní slovo*. Excalibur. Popular Computer Magazin. Praha: Popular Computer Publishing, 1990, č. 1., s. 2

²⁴⁶ Název Excalibur vychází z označení legendárního magického meče, který používal britský král Artuš.

²⁴⁷ Rozhovor s Jakubem Červinkou ze dne 27. 2. 2023

²⁴⁸ MODRÁK, Jan. *Historie herní žurnalistiky*. In: Play Forever [online]. 2005 [cit. 2023-04-04]. Dostupné z: <http://modrak.cz/index.php?lang=cz&action=clanek&id=230>

²⁴⁹ Rozhovor s Josefem Ladrou ze dne 8. 3. 2023

²⁵⁰ tamtéž

dělat pro syna samozřejmě zadarmo, tak jsem byl přijat. ²⁵¹

Časopis podle Josefa Ladry, který se staral rovněž o korektury a jazykovou úpravu, vznikal v amatérských podmínkách s minimálním zázemím. „*Vlastní layout se musel dělat u Ludvíků v bytě, protože Martin vlastnil PC s dostatečně velkou obrazovkou a s vhodným programem pro tvorbu tisku (...) Takže se vždy museli sejít nejméně tři lidi a časopis se na místě dával dohromady,*“ ²⁵² nastiňuje.

Excalibur se v prvním čísle začal mimo stávající platformy věnovat také hrám pro zařízení *Comodore*, *Sharp*, *Amstrad* a *Didaktik* a stával se tak výrazněji multiplatformovým. Důvodem byl podle Červinky předpoklad, že časopis bude odebírat více čtenářů. „*Přišlo nám jako škoda tam nedat všechny platformy, protože lidi postupně mívali i víc těch počítačů. Měli třeba Spectrum i Amigu, někdo pak i PC. Ale těch počítačů bylo hodně a každý z těch lidí chtěl mít svoje hry pro svoji platformu.*“ ²⁵³

První číslo bylo rozděleno do dvou částí. První z nich pod názvem *Testy* a recenze se zaměřovala na konkrétní herní tituly jako *Super Cars*, *Twin World*, *Police Quest* či *Operation Wolf*. Oproti nultému číslu je znát výraznější snaha o hodnotící prvky v textu, které doplňuje originální grafické hodnocení spočívající v rozdělení do pěti kategorií. Nejlepší hry jsou znázorněny třípytíovým mečem, nejhorší pak deštníkem. Hra klasifikována jako "nejlepší z nejlepších" navíc obdrží odznak *Excaliburu* v podobě zapíchnutého meče. „*Miluji kreslený humor a tady se to přímo nabízelo,*“ ²⁵⁴ přiznal Josef Ladra. Druhá část nazvaná *Jak dál* se věnuje ostatním článkům, tedy popisu jednotlivých misí hry *Retailator*, rubrice *Tipy a triky*, povídce *Game Over* či návodům a plánekům pro hru *Space Quest I*. Drtivá většina článků, včetně recenzí, pochází z pera Lukáše Ladry.

„Při hrách od Lucasfilmu si doopravdy připadáte jako při sledování filmu na videu. Hlavního hrdinu jenom tak trochu popostrkujete od akce k akci a on sám chodí, sbírá předměty a na jiných místech je používá (...) A teď je něco, na co jistě všichni čekáte – nějaká ta nápověda (...) Pokuste se také získat náklonnost podivného Eda, bláznivého dítěte. A až se setkáte se Zeleným Hlavonožcem, nezapomeňte mu vyřídit, že

²⁵¹ Rozhovor s Josefem Ladrou ze dne 8. 3. 2023

²⁵² *tamtéž*

²⁵³ Rozhovor s Jakubem Červinkou ze dne 27. 2. 2023

²⁵⁴ Rozhovor s Josefem Ladrou ze dne 8. 3. 2023

jsem o hře řekl "OK",“ píše v jedné z tehdejších recenzí.²⁵⁵

4. 1. 3. Éra Lukáše Ladry

V nadcházejících sedmi dalších číslech vedl *Excalibur* Lukáš Ladra, jména dalších redaktorů se však frekventovaně měnila. Ve druhém čísle chybí v tiráži jméno Martina Slavička, vedle nových jmen Martina Chlupáče a Pavla Nichtburgera se objevuje poprvé také pozdější šéfredaktor Andrej Anastasov, kterého do redakce doporučil Jakub Červinka. „*Tak byl to kluk, který byl na první dobrou hrozně chytrý, ty hry ho evidentně bavily, byl tomu dedikovaný, byl schopný prostě parit dnem a nocí opravdu dlouho a dodat věci včas, což teda opravdu uměl,*“²⁵⁶ doplňuje s tím, že obsahově potřeboval usměrňovat, s tím však Ladra neměl potíže. „*Ten mu klidně začátek toho článku vyndal a smazal.*“²⁵⁷ Ve třetím čísle se objevují pouze jména Ladry, Červinky a Anastasova, který ke čtvrtému číslu přizval Davida Kiku. Do čísla 5 přispíval také Jan Zapletal. Následující tři čísla vznikla v ustálené sestavě Ladra, Anastasov, Červinka, Jan Zatloukal a Tomáš Adamec. Neustálenost redakce podtrhuje amatérské poměry při vytváření časopisu, který vznikl převážně v bytě Martina Ludvíka.²⁵⁸

Časopis frekventovaně procházel změnami obsahu a layoutu, měnilo se také předplatné a cena vydání. Frekventovaně se měnil i rozsah čísel od 34 do 40 stran. Původně měsíčník navíc začal vycházet s výraznějšími časovými rozestupy. Druhé číslo vyšlo v dubnu, třetí v červnu, čtvrté v červenci a páté v září. Důvodem byla podle herního novináře Jana Modráka liknavost tehdejších tiskáren. „*Dělat časopis v 90. letech nebylo jednoduché, a to z mnoha důvodů. V roce 1991 celá ekonomika fungovala ještě v takovém jako polokomunistickém módu, tržní ekonomika pořád není nastartovaná. Lukáš mi vyprávěl, jak obcházel tiskárny, aby se tam vůbec rozhoupali k tomu ten časopis vytisknout,*“²⁵⁹ doplňuje s tím, že Martin Ludvík navíc dostával řadu plateb pozdě a tiskárny odsouvaly termíny.

Časopis tak často distribuoval sám Lukáš Ladra, který jej spolu s rodiči, nosil z tiskárny do trafik. „*Zároveň bylo důležité přesvědčit trafikanty, aby vůbec časopis prodávali. Lidé byli tehdy nevěřiví, ale ta herní komunita byla zřejmě dostatečně pospolu, takže se o existenci*

²⁵⁵ LADRA, Lukáš. *Maniac Mansion*. Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1991. č. 1., s. 9.

²⁵⁶ Rozhovor s Jakubem Červinkou ze dne 27. 2. 2023

²⁵⁷ tamtéž

²⁵⁸ Rozhovor s Josefem Ladrou ze dne 8. 3. 2023

²⁵⁹ MODRÁK, Jan a Jakub ČERVINKA. *Historie herních časopisů v ČR: Bytefest 2018*. In: Youtube.com [online]. 2018 [cit. 2023-04-04]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=SGRQQ_uwtko&t=975s&ab_channel=PetrKou%C5%99il

časopisu dozvěděla řada lidí.”²⁶⁰ Podle Červinky byla důvodem chybějící smlouva s PNS.²⁶¹ „Podle mě Lukáš tím pádem rozhodně dělal práci toho vydavatele, ale jako veškerou.“²⁶²

Jedním z důvodů zpoždění byly podle Červinky a Josefa Ladry také manažerské kroky vydavatele Martina Ludvíka. Ten podle Josefa Ladry „patrně upřednostňoval tisk dalších titulů,“ kterým věnoval finanční prostředky získané úspěchem *Excaliburu*. „Nedokázal se soustředit na úspěšný titul, kterým *Excalibur* byl. Namísto toho rozbíhal další a další tituly, které nikdo nekupoval a utrácel v tom prostředky, které pak pro *Excalibur* chyběly.“²⁶³ Červinka zdůrazňuje, že Ludvíkova manažerská rozhodnutí byla „na první pohled čistou logikou špatná“ a časopis byl často podfinancovaný. „Mělo se dát nové číslo *Excaliburu* do tiskárny, ale zjistilo se, že na něj nejsou peníze. Protože Ludvík vzal ty peníze, které se vydělaly minulým číslem, a vložil je na nějaký naprosto nesmyslný projekt, který neměl sebemenší šanci vyjít (...) Z přebytků se dají financovat nové projekty. Ne, že vezme ty peníze a použije je na něco, čím zabijí ten projekt samotný.“²⁶⁴

Excalibur přesto sklízel v herní komunitě jako jediný herní titul výrazný úspěch. Josef Ladra vzpomíná, že do redakce přicházela řada dopisů mimo jiné s návody na správné řešení her.²⁶⁵ Podle Červinky byly první ohlasy výhradně pozitivní. „Ti lidi byli úplně nadšení a hotoví z toho, že se něco děje. Byli hodně povzbuzeni z toho, jak to bezvadně funguje a že je to přesně to, co chtějí. Samozřejmě po tom, co to jednou za měsíc nedostávali, se tak začala objevovat frustrace z toho, že to prostě nefunguje. Z toho, že by chtěli, aby to fungovalo pravidelně. Z toho, že by to mělo být prostě lepší.“²⁶⁶ Někdejší čtenář a pozdější redaktor časopisu *Excalibur* Karel Taufman však podotýká, že tehdejší nepravidelnost ve vydávání byla běžnou součástí nových periodik. „Na podobné věci jsem byl ze socialismu zvyklý (...) to, že se *Excalibur* opozdil, mi vůbec nepřišlo jako něco divného nebo nového, protože jsem to velmi dobře znal z dob minulých. Byli jsme prostě rádi, když vyšel a pak jsme řešili, co v něm všechno je.“²⁶⁷

Rozpory mezi vydavatelem Martinem Ludvíkem a redakcí zastoupenou šéfredaktorem

²⁶⁰ Rozhovor s Josefem Ladrou ze dne 8. 3. 2023

²⁶¹ Poštovní novinová služba, později Poštovní novinová společnost a.s.

²⁶² Rozhovor s Jakubem Červinkou ze dne 27. 2. 2023

²⁶³ tamtéž

²⁶⁴ Rozhovor s Jakubem Červinkou ze dne 27. 2. 2023

²⁶⁵ Rozhovor s Josefem Ladrou ze dne 8. 3. 2023

²⁶⁶ Rozhovor s Jakubem Červinkou ze dne 27. 2. 2023

²⁶⁷ Rozhovor s Karlem Taufmanem ze dne 23. 3. 2023

Lukášem Ladrou však postupně sílily. Důvodem byla postupná změna nastavení vztahů v redakci. Červinka vzpomíná, že první čísla byla tvořena komunitním způsobem „V zásadě se parta kluků spolu rozhodla, že budou dělat společně časopis. Samozřejmě to muselo být pod hlavičkou nějaké jedné osoby, ale nebylo to bráno tak, že někdo je majitel a ostatní jsou putflekové. To nikoho ani nenapadlo. Bralo se to prostě tak, že hromada kámošů dělá časák. Protože je to takhle nejvýhodnější dělat.“²⁶⁸ Role vydavatele Martina Ludvíka tak byla spíše formální. „Samozřejmě jsme věděli, že je to napsané na Martina Ludvíka. (...) Ale spíše proto, že to na někoho být napsané muselo a on se na to hodil.“²⁶⁹

Ludvík posléze v redakci zavedl systém finančních pokut mj. za dochvilnost. „Koupil si brožurku, jak být dobrý manažer. Tam je samozřejmě hromada různých pouček, které hltal úplně bez celkového kontextu. (...) Takže v jeden moment na začátku začal vyžadovat neuvěřitelnou dochvilnost. Ač teda sám nebyl schopný zaplatit včas vydání toho časáku, protože ty peníze použil na něco jiného.“ Josef Ladra připomíná, že výrazné změny a rozpory ve vztazích mezi redakcí a vydavatelem se začaly projevovat také na obsahové stránce. „Na některé rozumné návrhy vedoucí ke zlepšení práce nechtěl proto přistoupit ani o nich diskutovat. Cítil se být tím pravým „novinářem“, který dělá správná rozhodnutí.“²⁷⁰ Rozpory gradovaly po osmém čísle, kdy se Lukáš Ladra rozhodl nadále ve spolupráci s Martinem Ludvíkem nepokračovat. „On v rámci těch osmi čísel zjistil, že pokud to má někde růst a pokračovat tak, aby to dávalo smysl, tak to prostě už takhle dělat nejde.“²⁷¹

Schůzka o odprodeji

Nesoulad v tehdejší redakci vygradoval na schůzce mezi vydavatelem a držitelem značky Excalibur Martinem Ludvíkem a členy tehdejší redakce Lukášem Ladrou, Jakubem Červinkou a Tomášem Adamcem a jejich právním zástupcem²⁷² o odprodeji časopisu. Členové redakce měli podle Červinky připravený obchodní plán ve formě strukturovaného návrhu, který by znamenal pokračování vydávání časopisu „v jiném režimu“. Ludvíkovi nabízeli varianty odprodeje s tím, že by nadále zůstával tichým společníkem, na stole byla také nabídka celkového převzetí. „Myslím si, že jsme se bavili buď o vyšších statisících nebo o částce okolo

²⁶⁸ Rozhovor s Jakubem Červinkou ze dne 27. 2. 2023

²⁶⁹ tamtéž

²⁷⁰ Rozhovor s Josefem Ladrou ze dne 8. 3. 2023

²⁷¹ Rozhovor s Jakubem Červinkou ze dne 27. 2. 2023

²⁷² Podle Jakuba Červinky se schůzky účastnil také Josef Ladra, ten svou účast odmítá.

*jednoho milionu korun, to by mohlo být ono. To bylo v té době strašně moc peněz.*²⁷³

*„Říkali jsme mu, že to prostě evidentně z nějakých důvodů nefunguje, tady byl problém, tady bylo tři měsíce zpoždění, tady to nejde... A my potřebujeme dělat na něčem, kde bude spoleh na vedení,*²⁷⁴ *dodává Červinka. Ludvík však podle něj na schůzku dorazil pozdě a na návrh reagoval pouze kresbou velké tečky na prázdný papír. „Přečetl si nějakou manažerskou poučku o tom, že když je tečka na velkém papíře, tak většina lidí ukáže na tu tečku, a ne na ten papír okolo.”*²⁷⁵ *Vydavatel magazínu v rozhovoru pro Level 325 přiznal, že neměl tehdy v úmyslu časopis prodat.*²⁷⁶ *Schůzka podle Červinky měla jednoznačný závěr spočívající v konci šéfredaktora Lukáše Ladry. „Nikdy jsem nevěřil tomu, že je něco takového možné. Že je možné se s někým bavit napřímo, aniž bychom pochopili, o čem ten druhý mluví (...) Pro nás to byl hrozný náraz a bylo jasné, že to takhle nejde. Že je konec. Lidi jsou strašně kreativní a skvělí, ale i když máte motor jaký chcete a u kormidla to drží někdo, kdo nechce, tak se nehnete z místa. Věděli jsme, že musíme pryč.”*²⁷⁷

*„Kdyby se to tehdy podařilo, všechno mohlo být úplně jinak a Excalibur by byl určitě někde úplně jinde,”*²⁷⁸ *vzpomínal v magazínu Score z roku 2004 Lukáš Ladra. Ten byl podle Ludvíka nejlepším šéfredaktorem v historii časopisu. „Společně s několika autory sestavil opravdu skvělý časopis, ve kterém kromě dobrých recenzí a návodů nechyběly ani další zajímavosti ze světa počítačových her. Pak se ale objevily potíže a většina autorů šla dělat něco pořádného,”*²⁷⁹ *vzpomíná Ludvík v úvodu Excaliburu 22.*

4. 1. 4. Post-ladrovská éra

Deváté číslo *Excaliburu* vydané v lednu 1992 vyšlo pod výrazně pozměněnou redakcí, což se projevilo také na obsahu. Jako šéfredaktor je v tiráži uvedený Daniel Hrubý, který na stejné pozici působil v někdejšímu magazínu *Popular Computer Magazine*. Zástupcem šéfredaktora je sám vydavatel Martin Ludvík, redakci tvoří Andrej Anastasov a Tomáš Adamec.

²⁷³ Rozhovor s Jakubem Červinkou ze dne 27. 2. 2023

²⁷⁴ tamtéž

²⁷⁵ MODRÁK, Jan a Jakub ČERVINKA. *Historie herních časopisů v ČR: Bytefest 2018*. In: Youtube.com [online]. 2018 [cit. 2023-04-04]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=SGRQQ_uwtko&t=975s&ab_channel=PetrKou%C5%99il

²⁷⁶ ŽEMLIČKA, Martin. *Od Excaliburu po Level*. LEVEL. Praha: Naked dog, 2023, č. 325, 74-79. ISSN 1211-068X.

²⁷⁷ Rozhovor s Jakubem Červinkou ze dne 27. 2. 2023

²⁷⁸ MODRÁK, Jan. *Historie herní žurnalistiky*. In: Play Forever [online]. 2005 [cit. 2023-04-04]. Dostupné z: <http://modrak.cz/index.php?lang=cz&action=clanek&id=230>

²⁷⁹ LUDVÍK, Martin. *Vázení přátelé*. Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1994. č. 22., s. 3.

Cena za 29stránkový časopis byla zvýšena oproti prosincovému číslu o desetikorunu na 24 Kčs. Vzhledem k tomu, že se jedná o první číslo po odchodu Lukáše Ladry a jeho otce, odlišuje se výrazně rozdílným layoutem, obsahující pouze minimalistickou grafiku v podobě velkých nápisů. Vymizelo také grafické hodnocení recenzí, naopak žebříček hodnocení her přetrvává. Na poslední straně se Martin Ludvík v plakátu s nápisem Nebezpečí úmrtí omlouvá čtenářům za kvalitu čísla, které o rok později zhodnocuje jako „nepříliš povedené“.²⁸⁰

„Velice se omlouváme čtenářům Excaliburu za toto poněkud odstrašující číslo. Věříme, že Vás publikace pochybného obsahu (?), nepovedeného tisku (!) a podivného layoutu (?!) pouze přiotráví, zkrátka že přežijete. Věřte, neudělali jsme to s úmyslem Vám ublížit. U příštího čísla (Excalibur 2/92) již nebezpečí úmrtí hrozit nebude. Spolucítíme s Vámi. Vaši hlavní traviči: tiskárna Printservice a vydavatel Martin Ludvík.“²⁸¹

V následujícím čísle se objevuje odlišný layout s větším množstvím grafických prvků, číselným hodnocením a zvýšeným množstvím obrazového materiálu. „... a z příštího Excaliburu na vás vyskočí velké překvapení!“²⁸² slibuje nápis na úvodní straně.

4. 1. 5. Éra Anastasova a Eislera

Jedenácté číslo měsíčníku vyšlo až po téměř čtyř měsících²⁸³ od březnového vydání. Šéfredaktorem se stal Andrej Anastasov, na pozici zástupce šéfredaktora působí Martin Ludvík. Redakci podle tiráže tvoří Anastasov spolu s Janem Eislerem a Davidem Kikou. Přesto podle Eislera šlo stále o „absolutně amatérské“ pojetí redakce. „Každý přinesl něco a pak se to nějak jako smíchalo a vyšlo to nějak (...) občas se tam zašlo a pak se to splácalo,“ popsal pro podcast Poklady z popelnice.²⁸⁴ Výrazně se opět změnil layout, z černobílého titulu se stal plně barevný a téměř každá z dvojstran měla odlišnou barvu. Stránkám navíc dominují výrazné nadpisy a užívání řady rozdílných písem. *Excalibur* se proměnil také po obsahové stránce, které dominovaly návody a výrazné Anastasovovy recenze psané osobitým stylem s častým užíváním

²⁸⁰ LUDVÍK, Martin. *Vážení přátelé*. Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1994. č. 22., s. 3.

²⁸¹ LUDVÍK, Martin. *Nebezpečí úmrtí!* Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1992. č. 9, s. 29

²⁸² *Excalibur*. Praha: Popular Computer Publishing, 1992. č. 10, s. 2

²⁸³ Důvodem první absence vydávání byla podle Martina Ludvíka nesmyslnost publikování vydání v letních měsících. „Excalibur o prázdninách a dovolených nevyšel, neboť by to byl stejný nesmysl, jako kdybyste se chtěli koupat v lednu. Bohužel, toto číslo má zpoždění, které vzniklo díky neskutečné nespolehlivosti DTP systému Apple Macintosh, na kterém bylo vyráběno.“ (LUDVÍK, Martin. *Jak si předplatit Excalibur?* Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1992. č. 12, s. 28)

²⁸⁴ MÖWALD, Jaromír. *Rozhovor s Janem Eislerem*. In: Poklady z popelnice [online]. 2012 [cit. 2023-04-04]. Dostupné z: <https://ceskepodcasty.cz/episode/LVf2kN5w9JbPtxÚfsqq7>

expresivních výrazů.

„Prostředí je plné detailů, které jsou občas velice realistické. Já osobně nesnáším hmyz v jakékoli podobě, a tak pro mě nebylo příjemné projít třetí úroveň – tady se všechno jen hýbe odpornými brouky, pavouky, housenkami a nejrůznějšími odrůdami bodavého hmyzu,“ napsal v recenzi na hru *Wolfchild*.²⁸⁵

„Obrovskou budovu divadla obývá pouze pět člověků, které fantom stejně pobije, takže můžete klidně roztrískat úplně všechno: rozmlátit nábytek, vyflákat okna, urvat oponu, pohanit mrtvolu, rozbít umělecké předměty a okna, pobít uvaděčky, močit na pódiu, řvát nahlas, grrr, áááá, uááá (...) těžce ubohé jsou bohužel animace, jejichž význam často uniká v rozmazané žůžů, což narušuje příběh,“ píše v recenzi na hru *Return of the Phantom*.²⁸⁶

Právě jeho specifický styl recenzí vytvořil kolem *Excaliburu* kultovní status, který je v herní komunitě spojený se jmény Andreje Anastasova a Jana Eislera. „*Excalibur* a jeho tehdejší redaktoři pro nás kluky byli vlastně bohové,“ nastiňuje pro Level 325 pozdější šéfredaktor Levelu Jan Tománek.²⁸⁷

Problémy s nepravidelným vydáváním

Přesto, že se *Excalibur* v červencovém čísle definoval opět jako „měsíčník pro majitele počítačů všech značek“, další číslo vyšlo až v září. Třinácté číslo vyšlo po tříměsíční odmlce v prosinci 1992 s nákladem 30 tisíc výtisků deklarovaným na obálce. Podle Ludvíka jej donutila celobarevnost časopisu přesunout tisk do břevlavske tiskárny. „Měli tam ještě socialistické manýry a minimum bylo tisknout 30 000 kusů. PNS zdaleka vše nevzala ani neprodala,“ uvedl pro Level 325²⁸⁸ s tím, že tvorba časopisu se stala nákladnou. „Jenom nákup nové techniky stál tehdy téměř jeden a půl milionu korun. Postupně se zvyšovaly počty stránek, barevnost a spolu s tím šly nahoru výdaje, navíc v té době krachovala spousta distributorů, a tím pádem neplatili, nebo platili s velkým zpožděním a my už jsme neměli z čeho brát. Proto jsme s každým dalším číslem museli čekat na to, až nám distributori zaplatí,“ prohlásil pro Bonusweb.²⁸⁹

²⁸⁵ ANASTASOV, Andrej. *Wolfchild*. Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1992. č. 11, s. 7

²⁸⁶ ANASTASOV, Andrej. *Return of the Phantom*. Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1993. č. 19, s. 7.

²⁸⁷ ŽEMLIČKA, Martin. *Od Excaliburu po Level*. LEVEL. Praha: Naked dog, 2023, č. 325, 74-79. ISSN 1211-068X.

²⁸⁸ tamtéž

²⁸⁹ POLÁCH, Zdeněk. *Martin Ludvík o obživení Excaliburu*. In: Bonusweb.cz [online]. MAFRA, 1999 [cit. 2023-

Ekonomické potíže vydavatele se projevovaly podle Eislera zvýšenou nepravidelností vydávání. „*To se poznalo podle toho, že občas nevyšlo nějaké číslo. Pak zase najednou vyšlo.*“²⁹⁰ Číslo čtrnáct vyšlo s měsíčním zpožděním až v únoru. „*Velice nás mrzí, že Excalibur nevychází pravidelně. Není problém v tiskárně, není problém v počtu návodů a recenzí. Vážneme především na špatné distribuci. Distribuční firmy totiž žádají vysoký rabat, a tak není výjimkou, když nás distribuce přišla na 50 % prodejní ceny,*“²⁹¹ píše Martin Ludvík v úvodníku tohoto čísla s tím, že nová cena magazínu je 29 Kč. Šéfredaktorem je nově Jan Eisler, Anastasov se přesouvá do role zástupce šéfredaktora. Třetím členem redakce je Jan Bulíř. Od tohoto čísla vychází *Excalibur* opět měsíčně a se stabilní redakcí. V sedmáctém čísle jsou jako noví členové redakce uvedeni Dr. Vladimír Henzl, Lukáš Hanka a Dan Farnbauer, v dalším čísle se přidává také Lukáš Hoyer.

Osmnácté číslo vyšlo po tříměsíční odmlce v září 1993, tentokrát s šestnáctistrannou přílohou *Excalibur+*. Důvody osvětluje v úvodníku devatenáctého čísla rozhořčený šéfredaktor Jan Eisler, který otevřeně kritizuje chybu vydavatele Martina Ludvíka. „*Redakce časopisu Excalibur je tvořena redaktory. Redaktoři píší. Píší články. Dodávají obrázky. Zpracovávají rozhovory. Odpovídají na dopisy. Zkrátka, dělají redakční práci. V redakční práci je znám pojem uzávěrka. Uzávěrky se dodržují. Na dodržování uzávěrek zčásti závisí vycházení časopisu. Tedy čtenáři věz, že redakční uzávěrka čísla 18 byla 28. května. A věz, že byla dodržena na minutu přesně. (...) Vydavatelství časopisu Excalibur vydává časopis Excalibur. Excalibur 18 vyšel v polovině září (...) Snad předchozí řádky stačí jako vysvětlení, proč jsou některé texty v EX18 psány stylem, jako by měly vyjít před prázdninami. Důvod je prostý – měly vyjít před prázdninami. Redakce časopisu EXCALIBUR se tímto omlouvá za zpoždění, která bylo způsobeno problémy ve vydavatelství. Jak paradoxní!!! Předpokládám, že na jiném místě tohoto EXCALIBURu najdete omluvu vydavatele, ale ruku bych za to do ohně nedal.*“²⁹² „*Omlouvám se,*“ napsal pod Eislerův úvodník vydavatel Martin Ludvík.²⁹³

V čísle 20, které vyšlo v listopadu téhož roku se zdá, že se vztahy mezi vydavatelem a redakcí ustálily. „*Pokud bychom měli shrnout naše dojmy z práce v tomto časopise vypadá to,*

04-04]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/magazin/martin-ludvik-o-obziveni-excaliburu.A000131_martinludvik_bw

²⁹⁰ MÖWALD, Jaromír. *Rozhovor s Janem Eislerem*. In: Poklady z popelnice [online]. 2012 [cit. 2023-04-04]. Dostupné z: <https://ceskepodcasty.cz/episode/LVf2kN5w9JbPtxUfsqq7>

²⁹¹ LUDVÍK, Martin. *Nejlepší je předplatné*. Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1993. č. 14, s. 2.

²⁹² EISLER, Jan a Martin Ludvík. *Vítejte v EX19*. Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1993. č. 19, s. 5.

²⁹³ tamtéž

jakoby se situace stabilizovala – začínáme opět vycházet relativně pravidelně (...) zkrátka – všechno vypadá tak, jak by mělo, k vaší i naší (téměř) plné spokojenosti,“ stojí v úvodníku.²⁹⁴ Jde však o poslední číslo, v němž působí jak šéfredaktor Jan Eisler, tak zástupce šéfredaktora Andrej Anastasov a také Petr Bulíř, Vladimír Henzl a Lukáš Hanka.

„Co se týče Excaliburu, ten odchod byl tenkrát kombinací šprajcu a evidentní neschopnosti pana Ludvíka v čemkoliv podnikat, která se ukázala jako opravdu fatální. Takhle v retrospektivě by se to dalo označit za docela dobrou nápad,“ napsal Anastasov v živém chatu na serveru Bonusweb v roce 2001.²⁹⁵ Podle herního novináře Jaromíra Mőwalda byly důvodem odchodu tandemu šéfredaktorů Anastasov – Eisler²⁹⁶ po jedenácti číslech zejména nevyplacené mzdy a „nulová snaha jakkoliv hnout s celkovou koncepcí časopisu, která přestala tehdejší ústřední redaktorské dvojici stačit“.²⁹⁷ Podle Martina Ludvíka bylo důvodem odchodu stávající redakce zejména vysokoškolské studium Jana Eislera. *„Perfektní styl psaní, aktuálnost a většinou superaktuální návody – to byl hlavní znak éry Andrew-ICE. Hlavní koordinátor ICE však nyní studuje VŠ v Plzni a nemá čas na kvalitní práci v Excaliburu. Z veteránů jsem zůstal sám,*“²⁹⁸ nastiňuje v úvodníku čísla 22 o dva měsíce později.

4. 1. 6. Redakce časopisu PC Formát

Jednadvacáté číslo Excaliburu vyšlo pod novou redakcí v prosinci 1993. Podle tiráže je novým šéfredaktorem Jindřich Rohlík, Jan Chlebek je jeho zástupcem a vydavatel Martin Ludvík vede redakci tohoto čísla. Redakční tým tvoří Daniel Farnbauer, Václav Provazník a Tomáš Mrkvička. Magazín se prezentuje novým layoutem, dříve nevídanými články s počítačovou tematikou "Zvukové karty pro PC", "DAC do 100 Kč" nebo "To nejlepší od Creative Labs". Ludvík v úvodníku nadcházejícího čísla přiznává, že číslo bylo původně sestaveno z článků pro původně zamýšlený projekt jeho vydavatelství *Popular Computer Publishing PC Formát*.²⁹⁹

Ten vzešel z iniciativy Jindřicha Rohlíka vydávat čistě počítačový herní a homecomputingový magazín. Rohlík vytvořil kolektiv autorů a oslovil s nápadem vydavatele

²⁹⁴ *Vážení čtenáři*. Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1993. č. 20, s. 5.

²⁹⁵ POLÁCH, Zdeněk. *Andrej Anastasov: pořád parím, bejbata*. In: Bonusweb.cz [online]. MAFRA, 2001 [cit. 2023-04-04]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/magazin/andrej-anastasov-porad-parim-bejbata.A010313_andrejanastasov010314_bw

²⁹⁶ Podle Jakuba Červinky působili Eisler s Anastasovem jako tandem.

²⁹⁷ MŐWALD, Jaromír. *Chronologická historie časopisů Level a Score*. 2012. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra mediálních studií. s. 27.

²⁹⁸ LUDVÍK, Martin. *Vážení přátelé*. Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1994. č. 22., s. 3.

²⁹⁹ *tamtéž*

Martina Ludvíka, který byl projektu nakloněný. „Původně měl magazín vyjít začátkem léta 93, pak v září, říjnu, listopadu a prosinci a nakonec, jak víte, nevyšlo vůbec,³⁰⁰ píše v úvodníku člen redakce Tomáš Mrkvička. Důvodem je podle něj Ludvíkovo zaneprázdnění tvorbou *Excaliburu* a grafického časopisu *Pixel*, problémy s distribucí, tiskárnou a reklamami. Redakce pod vedením Jindřicha Rohlíka vytvořila celkem tři čísla, ani jedno z nich však nevyšlo. „Když tu najednou šéfredaktor *Excaliburu* ICE neodevzdal v termínu vydavateli příspěvky za redakci do *Excaliburu* 21 tvrdě, že nemá čas na kvalitní práci, neboť mu škola v Plzni zabere téměř veškerý čas. Ani Andrew neměl nic hotovo. Teprve několik dní před vyjitím konkurenčního *SCORE* vydavatel zjistil, že celá redakce píše pro konkurenci. Další vycházení *Excaliburu* bylo vážně ohroženo,³⁰¹ doplňuje Mrkvička s tím, že redakce *PC Formátu* dostala nabídku podílet se na tvorbě *Excaliburu*, kterou přijala. Přesto žádala změnu designu, hodnocení, kompozice a pravidelnost vydávání v nadcházejícím, dvaadvacátém, čísle.³⁰²

V něm se však již nikdo z členů původní redakce projektu *PC Formát* na původních postech neobjevuje. Šéfredaktorem je uvedený sám vydavatel Martin Ludvík, zástupcem šéfredaktora Jan Jirsa. Členy redakce jsou Jan Bubriják a Petr Skočdopole. Rohlík je spolu s Danielem Farnbauerem a Václavem Provazníkem označený za spolupracovníka redakce. Výraznou úpravou prošel layout využívající pravidelných vzorů a ostrých rysů obrazového materiálu. Cena vydání byla z původních 29 Kč navýšena o desetikorunu.

V nadcházejícím čísle 23 se opět objevuje původní redakce pod vedením šéfredaktora Jindřicha Rohlíka a jeho zástupce Daniela Farnbauera ve složení Jan Chlebek, Tomáš Mrkvička, Václav Provazník, Jan Kleisner a Tomáš Smolík. Důvody náhlých změn objasňuje Mrkvička v úvodníku tohoto čísla:

„Napsali jsme a odevzdali jsme 21. číslo a začali pracovat na převratné dvacetdvojce. Ovšem stala se v pořadí již druhá nepředvídatelná událost. Po jistých rozporech šéfredaktora a vydavatele (...) se náhle Martin Ludvík rozhodl nahradit šéfredaktora a oba jeho zástupce naprosto neznámými lidmi, kteří navíc neměli s redakční prací žádné zkušenosti. Je s podivem, že k tak riskantnímu kroku se odhodlal. Redakce na to zareagovala tak, že se stáhla do pozadí a vyčkávala (...) Po odevzdání čísla 22 přece jen vydavatel usoudil, že sehraný redakční tým je lepší než nezkušení

³⁰⁰ MRKVIČKA, Tomáš. *Úvodník*. Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1994. č. 23. s. 3, 49

³⁰¹ tamtéž

³⁰² tamtéž

začátečníci.³⁰³

Redakce se po těchto výrazných změnách na několik čísel ustálila a šéfredaktor Jindřich Rohlík čtenářům slíbil, že změny layoutu jsou pro nadcházející čísla minulostí. „*V poslední době bylo těch změn poněkud více než obvykle. Ať už to bylo složení redakce, počet stran, velikost, vzhled a typ obálky, layout nebo hodnotící tabulky,*“³⁰⁴ píše v úvodníku čísla 23, které na obálce deklaruje, že z *Excaliburu* je nově čtrnáctideník za cenu 24 korun.

4. 2. Hráčské noviny Hráč

Vydavatelství *Popular Computer Publishing* Martina Ludvíka se od ledna 1993 vedle vydávání časopisu *Excalibur* pokoušelo uspět také s dalším herním projektem. Černobílý měsíčník tištěný na novinovém papíře nesl název *Hráč – čtenáři sobě*. Jeho první číslo vyšlo na 10 Kč a obsahovalo šestnáct stran. Šéfredaktorem byl podle tiráže Robert Adámek, redakci tvořili Šimon Kubišta a Tomáš Pasternak.

„O vaši přízeň se ucházíme bez pestrých barev a křídového papíru. Věříme však, že "černé na bílém" má stále svoji váhu a i jistý půvab. Většina místa bude věnována právě Vám, našim kolegům a přátelům hráčům. Vy nám jednoduše zašlete Vaše originální návody, mapy, triky a rady do Vašich oblíbených her. My z nich ty nejlepší vybereme, zpracujeme a otiskneme. Ale také náležitě oceníme a zašleme příslušný honorář,“ stojí v úvodníku.³⁰⁵

Obsah se skládal především z příspěvků čtenářů "konkurenčního" *Excaliburu*. Návody a recenze tak v měsíčníku doplňovala rubrika Tipy a triky, anketa, test hráče, rubrika dopisy čtenářů, horoskop a křížovka. Stěžejní část časopisu však měly tvořit příspěvky čtenářů. Autoři Karel Taufman, Jan Fedák a Otakar Válek, jejichž texty a mapy byly otištěny v prvním čísle, však přiznávají, že o existenci periodika až do jeho uvedení na stánky nevěděli.

„Poslal jsem do redakce Excaliburu xerox mapy a na psacím stroji napsaný návod, respektive jeho kopii přes kopírák. (...) Pak se velmi dlouho nic nedělo, což mě pochopitelně zklamalo. Potom jsem jednou v trafice narazil na novinku – hráčské noviny Hráč, které jsem nadšeně koupil a byl velice mile překvapen, že v nich byl otištěn můj

³⁰³ MRKVIČKA, Tomáš. *Úvodník*. Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1994. č. 23. s. 3, 49

³⁰⁴ ROHLÍK, Jindřich. *Úvodník*. Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1994. č. 24, s. 3

³⁰⁵ *Úvodník*. Hráč: Čtenáři sobě. Praha: Popular Computer Publishing, 1993. č. 1., s. 1.

příspěvek, “ popisuje pozdější redaktor Excaliburu Taufman.³⁰⁶

„Byl jsem překvapen, že příspěvek vyšel v jiném časopise, než do kterého jsem ho zaslal. Už si ani nepamatuju, jestli mi časopis přišel "za odměnu", nebo jestli jsem si ho někde koupil a náhodou narazil na svůj příspěvek,“ doplňuje Válek.³⁰⁷

„K vydání tohoto článku tedy nejspíše došlo tak, že jsem jej zaslal do redakce Excaliburu, zda by jej nechtěli otisknout, a článek skončil v Hráči. To ale spekujuji – moc si to nepamatuji a na časopis Hráč si nevzpomínám vůbec, takže velký dojem na mě rozhodně neudělal,“ uvedl Fedák.³⁰⁸

Ač úvodník Hráče deklaruje, že autoři otištěných příspěvků dostanou honorář, ani jeden z trojice původních autorů částku nedostal. Podle Taufmana však šlo o běžný jev, který „v divoké době nevyčníval“.³⁰⁹ Naopak převažovalo nadšení z publikování vlastního díla. *„Pochopitelně jsem byl nadšený, že je ze mne publikovaný autor, připadal jsem si strašně slavný a měl jsem z toho velmi příjemný pocit,“³¹⁰ míní.*

Magazín podle něj měl výrazný potenciál uspět vzhledem k nedostatku návodů a recenzí ke hrám. *„Pochopitelně to na mne působilo jako jednoduchý způsob, jak ušetřit na autorech. Celkově jsem ho ale vnímal velmi pozitivně. Grafické zpracování zcela odpovídalo době. Jako hráči jsme občas potřebovali návody a mapy, ale nebylo, kde je brát, protože dnešní internet neexistoval. (...) byl obrovský, neukojený hlad. V tom věku to pro nás bylo pochopitelně nesmírně důležité a rozhodně bych Hráče kupoval dál i bez mých příspěvků.“³¹¹ Magazín Hráč – čtenáři sobě vycházel přesto velmi krátce a po druhém čísle³¹² skončil.*

4. 3. Zrození Score

Zatímco vydavatel Martin Ludvík řešil problémy s tvorbou nové redakce, na stáncích se 3. ledna 1994 objevilo první číslo časopisu *Score*. Vydavatelem magazínu v rozsahu 52 stran, který stál 30 korun, byla společnost *ART Consulting* podnikatele Ondřeje Hejtmánka. Ten byl majitelem distribuční firmy s počítačovými hrami *Vision* a obdobný profesionálně vedený titul

³⁰⁶ Rozhovor s Karlem Taufmanem ze dne 23. 3. 2023

³⁰⁷ Emailová komunikace s Otakarem Válkem ze dne 20. 3. 2023

³⁰⁸ Emailová komunikace s Janem Fedákem ze dne 21. 3. 2023

³⁰⁹ Rozhovor s Karlem Taufmanem ze dne 23. 3. 2023

³¹⁰ *tamtéž*

³¹¹ *tamtéž*

³¹² Podle zdroje serveru oldgames.sk, Karel Taufman si druhé číslo nevybavuje.

mu na rozvíjející se herní scéně chyběl. Důvody sám popisuje v rozhovoru pro Score 120: „*Neuspokojená potřeba číst si o svých oblíbených hrách a přesvědčení o tom, že bychom dělali takový časopis lépe než tehdejší "konkurence"*.“³¹³

Oslovil proto bývalé redaktory *Excaliburu* Jana Eislera a Andreje Anastasova, které znal skrze distribuci recenzních kopií her do *Excaliburu*, a nabídl jim prostor pro vytvoření nového periodika.³¹⁴ Vzhledem k dobrým vztahům se posléze v redakci objevili také další jejich bývalí spolupracovníci Petr Bulíř, Vladimír Henzl a Lukáš Hoyer. Název *Score* vzešel podle Jakuba Červinky, který se rovněž posléze podílel na tvorbě časopisu, od bývalého šéfredaktora *Excaliburu* Lukáše Ladry, jenž se prvních schůzek také účastnil.³¹⁵ První čísla vznikala ve skromné kanceláři, většina redaktorů podle Oldřicha Hejtmánka na pokyn šéfredaktora Jana Eislera pracovala z domova.³¹⁶

„Až budete listovat následujícími stránkami, možná vás zarazí jedna skutečnost. Pod články najdete zkratky jako ICE, ANDREW, Cpt.Vlada, LUKE atd. Stejně značky se vyskytují, resp. do nedávna vyskytovaly v jiném nejmenovaném časopise počítačových her. Budete možná chvíli zaražení a potom si řeknete, že se časopis asi přejmenoval. Pravda však je trochu jiná. Kompletní redakce onoho nejmenovaného časopisu odešla z důvodů, jejichž zveřejnění na tomto místě by mohlo být považováno za nekalou soutěž, hanění druhé osoby, zneužití svobody slova, urážku na cti a hromadu dalších trestných činů. Důvody v zásadě spočívaly v jistých problémech spojených s vydáváním onoho časopisu, neúnosných časových prodlevách mezi jednotlivými čísly "měsíčníku" a dalších potížích, které vás ale určitě nezajímají. Důležité však je, že naše redakce je kompletní a je schopna připravovat nový časopis v takovém rozsahu a kvalitě, jako jste byli zvyklí u onoho nejmenovaného časopisu,“ stojí v úvodníku prvního čísla.³¹⁷

Podle něj jsou tvůrci *Score* „bývalí redaktoři herního časopisu a budoucí redaktoři dalšího časopisu, kteří vědí, jak má taková práce vypadat“ a slibují čtenářům zejména pravidelnost a obsahovou stálost.³¹⁸ Časopis se, stejně jako *Excalibur*, profiluje jako

³¹³ TUČEK, Mikoláš. *Interview s Ondřejem Hejtmánkem*. Score. Praha: Omega Publishing Group, 2004. r. 10, č. 120., s. 46

³¹⁴ MÖWALD, Jaromír. *Chronologická historie časopisů Level a Score*. 2012. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra mediálních studií. s. 27.

³¹⁵ Rozhovor s Jakubem Červinkou ze dne 27. 2. 2023

³¹⁶ TUČEK, Mikoláš. *Interview s Ondřejem Hejtmánkem*. Score. Praha: Omega Publishing Group, 2004. r. 10, č. 120, s. 46

³¹⁷ *Úvodník*. Score. Praha: ART Consulting, 1994. č. 1, s. 4.

³¹⁸ *tamtéž*

multiplatformový, nezaměřuje se však na osmibitové zařízení. „*Tato skutečnost ale v žádném případě neznamená snahu o roztržení společenstva počítačových hráčů. Budeme se snažit psát tak zajímavě a obecně, aby si náš časopis mohl přečíst nejen majitel osmibitů, ale i naprostý laik, který se chce o hrách něco zajímavého dozvědět.*“³¹⁹ *Score*, které se svým graficky nadčasovým layoutem podle Šváry výrazně inspirovalo u britského magazínu *Edge*,³²⁰ dělí svůj obsah do několika částí. Mimo recenze, návody a plakát se věnuje preview a tipům a trikům pro zařízení *Sega* a *Nintendo*. Část Rubriky redakce pak obsahuje jak hitparádu, tak novinky, rubriku věnovanou kultuře, hardwaru, techbox a stálý úvodník.

Zrod *Score* tak ukončuje tříletou hegemonii jediného tuzemského časopisu o počítačových hrách *Excalibur*. Nový časopis je reakcí na nestabilní vedení, vydávání a obsah svého předchůdce a nabízí herní komunitě stabilní alternativu pod křídly majitele herního vydavatelství a obsahovou kvalitu zajištěnou zkušenými redaktory.

³¹⁹ Úvodník. *Score*. Praha: ART Consulting, 1994. č. 1, s. 4.

³²⁰ Rozhovor s Ondřejem Švárou ze dne 14. 3. 2023

5. Vrcholná fáze počátků české herní žurnalistiky

Vrcholná fáze počátků české herní žurnalistiky nastala na jaře roku 1994. Kromě časopisu *Excalibur*, který měl problémy s redakčními změnami a nepravidelným vydáním, se na trhu s herními časopisy začaly prosazovat dva profesionalizované tituly. Prvním z nich bylo *Score*, které nabízelo pevnou periodicitu, ustálenou cenu a kvalitní obsah, který tvořili bývalí redaktori *Excaliburu*. O rok později, v lednu 1995, vznikl pod křídly vydavatele *Excaliburu* Martina Ludvíka a jeho *Popular Computer Publishing* další časopis zaměřený na herní tematiku – *Level*. Podle prvního šéfredaktora Jana Tománka se Ludvík rozhodl novým časopisem „konkurovat sám sobě“. Po vydání prvních dvou čísel *Levelu* se u něj však objevily finanční potíže a nastaly dvě možnosti – ukončení vydávání časopisu a vstřebání jeho redaktorů do původního *Excaliburu* nebo hledání nového vydavatele. Nakonec redakce uspěla s druhou variantou a od března 1995 byl *Level* vydáván Slavomírem Pavlíčkem, majitelem firmy *JRC*, která distribuovala počítačové hry.

Počátky české herní žurnalistiky jsou v březnu 1995 po několika letech vývoje dokonány. Na českém trhu s herními periodiky působí tři konkurenční časopisy – *Excalibur*, *Score* a *Level*. Původní hegemon *Excalibur* pod šéfredaktorem Janem Kleisnerem ustálil svou redakci, prošel pouze změnami ve vydávání a layoutu. Z původního měsíčníku se stal čtrnáctideník, problémy s pravidelností vydávání přesto v omezené míře přetrvávají. *Score*, založené bývalými redaktory *Excaliburu* pod vedením Jana Eislera, pokračuje ve stabilním vydávání. Měsíčník těží ze silného zázemí firmy *ART Consulting* Ondřeje Hejtmánka a vzhledem ke stabilnímu layoutu, dostupnosti ve stáncích a obsahové kvalitě získává na trhu stále výraznější oblibu. *Level*, který vytvořil vydavatel *Excaliburu* Martin Ludvík, se po finančních problémech rovněž dostává k ekonomicky silnému vydavateli v podobě majitele *JRC* Slavomíra Pavlíčka.

S růstem zájmu o počítačové hry a konzole narůstal také počet čtenářů tří konkurenčních časopisů. V důsledku toho se *Score*, *Level* i *Excalibur* výrazněji zaměřovaly na co nejvyšší obsahovou kvalitu, exkluzivitu, stabilní periodicitu, atraktivní layout a frekventované začleňování inovativních prvků, jakými jsou například CD-ROM přílohy. Vzhledem k rostoucímu zájmu o herní tematiku a absenci jiných informačních zdrojů se ve druhé polovině 90. let staly nezbytným zdrojem informací pro české hráče a jejich konkurenční boj mohl gradovat.

5. 1. Osudy Score a Excaliburu

Rok od svého zrodu, v lednu 1995, již patřilo *Score* k zavedeným titulům, vycházelo pravidelně a stále zvyšovalo svou popularitu. Na šéfredatorském postu od prvního čísla setrval Jan Eisler, jeho zástupcem byl Andrej Anastasov. Redakci tvořil Tomáš Adamec, Petr Borovský, Jakub Červinka, Martin Dvořák, Irena Formánková, Jiří Frkal, František Fuka, Vladimír Henzl, Bohumil Koutský a Tomáš Vápeník. O grafickou úpravu a sazbu se starali Jan Hanousek, Lukáš Hoyer, Maxim Krušina a Lukáš Ladra, kteří uchovávali stabilní layout, jenž se stával kultovním.

Eisler s Anastasovem později přiznávají, že první ročník *Score* byl plný „bujarých recenzí, veselých poloinfantilních a pološilených článků a pohodové atmosféry,³²¹ stejně jako v původním *Excaliburu*. „Přibývali autoři, autorky a redaktori, kvalita časopisu se (alespoň objektivně) zvyšovala,“ míní.³²² Postupně se zvyšoval i počet stránek, z původních 52 zaplnili autoři v pátém čísle již 68 stran, od prosince 1994 bylo *Score* tištěno na 84 stranách. Od dvanáctého čísla se zvedala i cena na 36 korun. Obsahově nadále stavělo zejména na autorsky výrazných recenzích, které tvořily téměř dvě třetiny jednotlivých čísel. Naopak ustupovala rubrika věnovaná návodům, tu nahrazovaly strany věnované technice, tematickým článkům, úvahám, hardware a popkultuře a tradičním dopisům čtenářů.

Excalibur byl v odlišné pozici, která spočívala ve velké řadě změn. Deklarovaná čtrnáctidenní periodicita se projevila až s měsíčním zpožděním, od dubna do května tak časopis nevycházel. *Excalibur* 25 se dostal na stánky až na začátku května s novým šéfredaktorem v čele. Časopis v té době podle tiráže vedl Daniel Farnbauer, někdejší zástupce šéfredaktora, který si vyměnil místo se svým předchůdcem Jindřichem Rohlíkem. *Excaliburu* se daří držet slíbenou čtrnáctidenní periodicitu, ač tento krok v anketě čtenářů sklídl kritiku,³²³ do konce června vyšla další tři čísla. Ve zpravodaji čísla 28 vydavatel Martin Ludvík deklaroval velké změny, které měly nastat v nadcházejícím červencovém vydání.³²⁴ *Excalibur* přišel s novým layoutem a deklaroval náklad 25 tisíc kusů. Novým šéfredaktorem byl jmenován Jan Kleisner, který byl podle Ludvíka "prvním profesionálem" v redakci *Excaliburu*. „Je to jeho hlavní zaměstnání a dal mu přednost před množstvím zdánlivě lukrativnějších nabídek,“ píše Ludvík

³²¹ ANASTASOV Andrej a Jan Eisler. *Malá kronika pařanství v Čechách aneb jak to všechno opravdu bylo*. Score. Praha: Art Consluting, 1998. r. 5, č. 58., s. 10-13

³²² tamtéž

³²³ *Anketa*. *Excalibur*. Praha: Popular Computer Publishing, 1994. č. 25, s. 35

³²⁴ LUDVÍK, Martin. *Co se děje v Excaliburu?* *Excalibur*. Praha: Popular Computer Publishing, 1994. č. 28, s. 29

v úvodníku.³²⁵

Z redakce postupně odešli bývalí šéfredaktoři Daniel Farnbauer a Jindřich Rohlík, který později přiznal, že důvodem byly nevyplacené autorské honoráře.³²⁶ Po srpnovém čísle se *Excalibur* vrátil pod Janem Kleisnerem ke čtrnáctidenní bázi, přesto musel řešit potíže s ochrannou známkou. „*Nejsem majitelem (...) domníval jsem se, že k ochraně vydavatelských práv na Excalibur stačí, když je zaregistrován na ministerstvu kultury (...)*“, tvrdí Ludvík v rozhovoru.³²⁷ Časopis od září do listopadu dodržuje deklarovanou čtrnáctidenní periodicitu vydávání. V prosinci však vychází jediné, sedmatřicáté číslo, opět s novým layoutem. Do závěru vrcholného období počátků české herní žurnalistiky tak *Excalibur* vstupuje po řadě velmi výrazných změn, přesto se stabilní redakcí a profesionálním šéfredaktorem.

5. 2. Zrození Levelu

Výrazným překvapením na trhu s herními periodiky, kde do té doby soupeřily časopisy *Excalibur* a *Score*, byl vznik časopisu *Level* v lednu 1995. První číslo celobarevného 52stránkového časopisu za 30 korun vyšlo pod *Popular Computer Publishing* Martina Ludvíka, který zároveň vydával také *Excalibur*. Jak sám Ludvík v úvodníku deklaruje, mělo jít o přímou konkurenci vlastního staršího a známějšího časopisu.

„Bude to konkurence Excaliburu nebo si budou pomáhat? Na to Vám odpovím jasně: bude to KONKURENCE se vším všudy, avšak oba časopisy se vzájemně nebudou bojkotovat a nebudou si dělat naschvály. Některé činnosti, které se jeví výhodné centralizovat, jako např., inzerce, tiskárna, distribuce atp. zajišťuje pro Level i pro Excalibur vydavatelství PCP. Ovšem získávání materiálů do časopisů, jejich zpracování, výzvědné služby atp. si zajišťují redakce samy. A hlavně: redakce jsou ODDĚLENÉ. Z toho plyne, že obsah, struktura i styl Levelu a Excaliburu nebudou totožné (...) Jsem přesvědčen, že konkurence je pro spotřebitele prospěšná a že Level konečně tu správnou konkurenci vytvoří. Level má všechny předpoklady, aby vycházel pravidelně a čerstvě.“³²⁸

Za zrodem nového časopisu stáli vedle Ludvíka bývalí redaktoři *Excaliburu* Jan

³²⁵ LUDVÍK, Martin. *Co nového v redakci?* Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1994. č. 29, s. 4.

³²⁶ ZACH, Ondřej. *Jindra Rohlík: free 2 play je „spravedlivá“ odplata za léta pirátství*. In: Bonusweb.cz [online]. Praha: MAFRA, 2015 [cit. 2023-04-04]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/magazin/jindra-rohlik-rozhovor-brany-skeldalu.A150417_134810_bw-magazin_oz

³²⁷ KLEISNER, Jan. *Bude státním?* Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1994. č. 31, s. 4.

³²⁸ LUDVÍK, Martin. *Úvodník*. Level. Praha: Popular Computer Publishing, 1995. č. 1, s. 4.

Tománek a Tomáš Landa, kteří se postupně oddělili od tehdejší redakce vedené Jindřichem Rohlíkem. „Přišli jsme tam náhodou, kdežto oni byli kámoši (...) byla to taková homogenní skupina a my jsme tam do toho asi trochu nezapadali. A vykryštovalo to...“³²⁹ Tománek, který se vzhledem ke svým organizačním schopnostem posléze stal prvním šéfredaktorem, popisuje také odlišnost jejich publikovaných článků. „Dělali jsme je více srandovní,“³³⁰ popsal pro podcast *Poklady z popelnice*. Na vyšší míru humoru sázel také sám Ludvík a v prvním úvodníku slibuje čtenářům nového titulu také zábavnější obsah.

*„A nyní trocha humoru. Na závěr bych si dovilil zcela nezaujatě doplnit Beasta v tom, že Level Vám přinese na tvář úsměv i tehdy, když se Vám nebude líbit. Je prostě takový. A ještě něco pro vousáče: Nesmějte se pod vousy, jinak Vám to zůstane. Na konec ještě otázka, spojená se soutěží o body: Je lepší Excalibur, Level nebo ten třetí tam vzadu? Správnou odpověď Vám neprozradím. Kritéria pro vyhodnocení: Kdo typoval Excalibur, získává -1 bod, kdo toho vzadu, tak -10 bodů, a kdo Level, získává 5 bodů. Kdo získal nejvíce bodů, tak vyhrává.“*³³¹

Redakci prvního čísla tvořili Martin Červeňák, Ondřej Průša, Béla Nemeshékyi, externím redaktorem byl Jan Herodes, stálým spolupracovníkem Martin Škorpil a v pozici "redakční psychiatr a kuchař" je uvedený MUDr. Josef Hlad. Obsahově měl nový *Level* blíže k tehdejšímu *Score* než k *Excaliburu*. Sázel zejména na vysoké množství výrazně hodnotících recenzí, návody a rubriky *Aréna slávy*, *Novinky* a *rozhovory*.

*„Tento druh herního softwaru je dobrý tak na odreagování, nebo na to, přijde-li se k vám podívat kamarád na počítač a vy nemáte mnoho času na dlouhé vysvětlování principu nějaké komplikovanější hry. V případě hry akčního typu, stačí kamarádovi podat joystick, klávesnici, nebo myš a nechat ho smažit ve vlastní šťávě se slovy: „střílej!““*³³² píše Tománek v recenzi na hru *Novastorm*.

5. 2. 1. Přechod pod JRC

Původní pravidelnost vydržela *Levelu* pouhá dvě čísla, než se Martin Ludvík rozhodl kvůli ekonomickým problémům vydávání zastavit. Podle Tománka bylo problémem zejména

³²⁹ MÖWALD, Jaromír. *Rozhovor s Janem Eislerem*. In: *Poklady z popelnice* [online]. 2012 [cit. 2023-04-04]. Dostupné z: <https://ceskepodcasty.cz/episode/LVf2kN5w9JbPtXUfsqq7>

³³⁰ tamtéž

³³¹ LUDVÍK, Martin. *Úvodník*. *Level*. Praha: Popular Computer Publishing, 1995. č. 1, s. 4.

³³² TOMÁNEK, Jan. *Novastorm*. *Level*. Praha: Popular Computer Publishing, 1995. č. 1., s. 34

nulové ekonomické zázemí. „Není to sranda, mělo to náklad nějakých 30 tisíc výtisků a on neměl žádné finanční zázemí. Vůbec nechápu, jak někde sehnal peníze na tiskárnu a vydal to. (...) asi na to neměl peníze. Určitě to nebylo z naší strany, že něco nebylo (...)“³³³ Tománek s Landou proto začali hledat vydavatele, který by *Level* převzal. „Chodili jsme do JRC, kde jsme si půjčovali hry a tam jsme se domluvili s Pavlíčkem, jestli by to nechtěl koupit a vydávat,“³³⁴ nastiňuje Tománek schůzku s majitelem distribuční společnosti JRC. Pavlíček svolil a po třetím nikdy nevydaném čísle následovalo čtvrté pod novým vydavatelem. Redakce zůstala téměř bez obměny, stejně jako layout.

Level tak krátce po svém vzniku vstoupil do nové éry se silným zázemím ekonomicky stabilního vydavatele, čímž se stal významnou konkurencí zejména pro tehdejší *Score*, ale také pro nestabilní *Excalibur*.

³³³ MÖWALD, Jaromír. *Rozhovor s Janem Eislerem*. In: Poklady z popelnice [online]. 2012 [cit. 2023-04-04]. Dostupné z: <https://ceskepodcasty.cz/episode/LVf2kN5w9JbPtxUfsqq7>

³³⁴ tamtéž

Závěr

Česká herní žurnalistika prošla v období od druhé poloviny 80. let 20. století, kdy se objevovaly první zmínky o elektronických hrách v časopise *Amatérské radio*, až do jara 1995, kdy vycházely tři konkurenční specializované tituly, rapidním růstem. Na rozdíl od prvních periodik zabývajících se herním průmyslem ve Spojených státech, Spojeném království a Japonsku ve své dřevní éře doplácela česká herní žurnalistika na podmínky spojené se socialistickým zřízením – v Československu chyběly jak samotné konzole, tak zprvu také mikropočítače a výrazně úzká tuzemská komunita hráčů čítající jednotky stovek musela spoléhat na domácí vyrobené hry z rukou nadšenců a nepravidelné návštěvy maringotek s herními automaty. Dlouhodobě navíc chyběla tuzemským hráčům opora v podobě specializovaného herního nebo počítačového časopisu, což podpořilo sdružování v počítačových klubech, jejichž amatérské a často nepravidelné zpravodaje v nákladu vyšších stovek až nižších tisíců vydání suplovaly informační roli. Až v závěru 80. let vycházely první široce šířitelné tiskoviny s herní tematikou v podobě časopisu *Informace pro uživatele mikropočítačů*, dvou knih Františka Fuky *Počítačové hry 1 a 2* a knihy *Bhudiště počítačových her* od Bohuslava Blažka.

V západním světě byla v téže době situace výrazně odlišná. Po zlaté éře videoherního průmyslu ve druhé polovině sedmdesátých let se hráčství postupně stávalo široce přijímaným odvětvím a vzhledem k tamnímu tržnímu hospodářství řada výrobců soupeřila na trhu domácích konzolí, mikropočítačů a jejich příslušenství. Vzhledem k absenci cenzurních prvků vznikaly první časopisy specializované výhradně na počítačové hry. Jen v USA se v první polovině osmdesátých let objevily desítky konkurenčních periodik, které soupeřily o přízeň čtenářů různých typů konzolí a mikropočítačů. Prvenství má časopis pro podnikatele s arkádovými automaty *Play Meter*, nicméně nejvýraznější stopu zanechaly magazíny *Electronic Games* od tvůrců Billa Krunkela, Arnieho Katze a Joyce Worleyové pod vydavatelstvím *Reece Publishing* a časopis *Computer Gaming World*, který vydával šéfredaktor Russel Sipe. Typicky šlo o multiplatformová periodika vycházející pod záštitou malých vydavatelství. Obdobné magazíny, často podpořené velkými vydavatelskými domy, vznikaly se zpožděním několika měsíců také ve Spojeném království, kde dlouho dominoval multiplatformový časopis *Computer and Video Games*. Zrod japonské herní žurnalistiky provázal odlišný vývoj, kdy první periodika jako časopis *Beep* vznikala výhradně pod hlavičkou velkých vydavatelství. Typickým znakem počátků herní žurnalistiky v Japonsku bylo členění dle konzolí a posléze dominantní postavení obsahu zaměřeného výhradně na konzole značky *Nintendo*.

Prudký vývoj a růst zájmů o hry a herní komunitu výrazně ovlivňoval obsahovou stránku britských a amerických časopisů, které se snažily udržovat výrazný kontakt se čtenáři a vyhovovat jejím potřebám. Od častých popisů her obsahujících nové termíny a jazykové obraty a obecných článků o vývoji nových her se obsah postupně transformoval a jádro časopisů tvořily zejména recenze.

Obdobný vývoj nastal v české herní žurnalistice až na počátku 90. let, kdy vznikl první česky psaný herní magazín *Excalibur* vycházející z časopisu *Popular Computer Publishing* z iniciativy bývalých členů pražského *Amiga klubu* Martina Ludvíka, který časopis vydával, a prvního šéfredaktora Lukáše Ladry. Časopis je téměř výhradně dílem Lukáše Ladry, kterého považují za otce české herní žurnalistiky. Ladra, ve spolupráci s Jakubem Červinkou, svým otcem Josefem Ladrou a Andrejem Anastasovem, řídil tvorbu kompletní obsahové koncepce časopisu včetně layoutu, zasadil se o vznik či překlady nových termínů a tvorbu drtivé většiny článků. Obsahově jsou první čísla srovnatelná s americkým magazínem *Computer Gaming World*, který se rovněž zaměřoval na zábavně pojaté popisy her, snahu interagovat se čtenáři a věnoval se též programovacím kódům pro jednotlivé hry. Nejvýraznější osobností rozvojové fáze české herní žurnalistiky je Andrej Anastasov, který po Ladrově odchodu působil v šéfredaktorském tandemu po boku Jana Eislera. Jeho výrazné, osobité a často expresivní recenze, srovnatelné s recenzemi v britském časopise *Crash*, získaly výraznou oblibu. Stejně jako Ladra časopis po rozepřích s vydavatelem Martinem Ludvíkem opustil a krátce nato spolu s Janem Eislerem založil pod křídly vydavatele Ondřeje Hejtmánka časopis *Score*. *Excalibur* i posléze nadále bojoval s nepravidelným vydáváním, které není v téže době u časopisů v západním světě obvyklé a výrazně se lišila i obsahová kvalita jeho jednotlivých čísel. Na vině jsou kroky vydavatele Martina Ludvíka, který nedokázal dodržet nastolený směr vývoje a často se měnila jak struktura obsahu, tak layout, cena a periodicita. Martin Ludvík je přesto pro počátky české herní žurnalistiky zásadní osobností, která se zasadila o zrození řady dalších projektů včetně hráčských novin *Hráč* či posléze vlastního konkurenčního časopisu *Level*. Vznik *Levelu* v lednu 1995 pod vedením šéfredaktora Jana Tománka a jeho následný přechod pod vydavatelství *JRC* uzavírá počátky české herní žurnalistiky.

Zrod české herní žurnalistiky se od počátků oboru ve Spojených státech, Spojeném království a Japonsku velmi výrazně liší. Důvodem je jak situace po politickém převratu, kdy postupně vznikalo tržní hospodářství, tak stále úzká komunita hráčů. Dlouho jediný tuzemský herní časopis *Excalibur* vznikl v amatérských podmínkách a vycházel nepravidelně, což nemá v západních zemích obdoby. Přesto byl pro české hráče jedinečným artiklem a sdružoval celou

tehdejší herní scénu, čímž zaujímal obdobnou roli jako britský rovněž multiplatformový magazín *Computer and Video Games*. První černobílá čísla obsahující programovací kódy připomínají americký časopis *Computer Gaming World*, ač vznik obou časopisů dělí téměř dekáda. Společným znakem českých a prvních britských a amerických časopisů je zejména multiplatformovost, přesto šlo v tuzemském měřítku spíše o zaměření na druhy a typy mikropočítačů než konzolí. Bezprecedentní je posléze založení konkurenčních časopisů *Score* a *Level*, které vznikly zásluhou bývalých šéfredaktorů či redaktorů *Excaliburu*. Počátky české herní žurnalistiky jsou tak se zrody herní žurnalistiky ve Spojených státech, Spojeném království a Japonsku vzhledem k rozdílnému časovému období vzniku prvních časopisů, jejich prostředí, hernímu vývoji a šířce hráčské komunity zásadně odlišné a podobné či totžné znaky jsou vzhledem k jedinečnosti tuzemského vývoje spíše marginální.

Výraznou osobností dřevní éry české herní žurnalistiky byl inženýr Jaroslav Budínský, který v roce 1980 na stranách časopisu *Amatérské radio* poprvé přiblížil československým čtenářům herní realitu. Jedná se o výjimečný a ojedinělý příspěvek v široce publikovaném periodiku. Na jeho práci navázal o devět let později bývalý technický publicista magazínu *Mladý svět* Jiří Franěk, který s kolektivem autorů vytvořil tři čísla časopisu *Informace pro uživatele mikropočítačů*. Zásadní roli hrál v tomto období mladý programátor František Fuka, tvůrce dvou knih *Počítačové hry 1 a 2*, a sociální ekolog Bohuslav Blažek, autor díla *Bludiště počítačových her*. Otcem české herní žurnalistiky se stal na počátku 90. let grafik Lukáš Ladra, který fakticky položil pevné základy dalšího vývoje oboru. Na Ladrovo dílo navázal kultovní autor recenzí, šéfredaktor a zakladatel *Score* Andrej Anastasov, který po boku Jana Eislera lákal ke konzumování herní žurnalistiky svými texty širší řady čtenářů. Pod důležité etapy *Excaliburu* se podepsali také šéfredaktoři Jindřich Rohlík a Jan Kleisner. Neopomenutelná je role prvního šéfredaktora časopisu *Level* Jana Tománka, který tvořil prostředí v pořadí třetího českého herního časopisu a sestavoval jeho redakci. Klíčovou a zároveň kontroverzní postavou počátku české herní žurnalistiky, která se přímo či nepřímo zasadila o vznik všech tří českých konkurenčních periodik, je Martin Ludvík. Vydavatel, známý svými častými chaotickými manažerskými kroky, založil jak *Excalibur*, který po celou dobu existence vydával, tak *Level* či hráčské noviny *Hráč*. V návaznosti na nespokojenost s jeho vedením pak vznikl z iniciativy někdejších redaktorů *Excaliburu* a Ondřeje Hejtmánka konkurenční magazín *Score*.

Počátky české herní žurnalistiky se na rozdíl od západních zemí rodily v problémech a byly ovlivněné řadou faktorů spojených s politickým, ekonomickým i kulturním vývojem. Přesto pevně položené základy přetrvávají a herní žurnalistika v České republice je dnes sice

okrajovým, ale svébytným oborem s hlubokými kořeny a stálou skupinou čtenářů.

Použité zdroje

Literatura

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

BOGOST, Ian. *How to Do Things with Videogames*. Univ Of Minnesota Press, 2011. ISBN 978-0816676477

BROHAUGH, William. *Writer's Market 1980*. Writer's Digest, 1979. ISBN 9780898790009.

DĚDINA, Boris a Pavel VALÁŠEK. *Mikroprocesory a mikropočítače*. Praha: SNTL, 1983. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:99d0f650-8c14-11e3-aa9f-5ef3fc9ae867>

DI HAND a Steve MIDDLEDITCH. *Design for Media: A Handbook for Students and Professionals in Journalism, PR, and Advertising*. In: Routledge, 2012. ISBN 978-1-317-86402-8.

DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant, 2010. ISBN 978-0956507204.

EVERETT, M a Judith K LARSEN. *Silicon Valley Fever: Growth of High-technology Culture*. George Allen & Unwin, 1985. ISBN 978-0040010085.

FOTR, Jiří, František GRIGAR a Stanislav HÁJEK. *Simulační hry*. Praha: Institut řízení, 1981. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:f73d0da0-cde3-11e2-a958-005056825209>

FRANTIŠEK, FUKA. *Počítačové hry I: Historie a současnost*. In: Fuxoft.cz [online]. Zenitcentrum HZ ÚV SSM, 1987 [cit. 2023-03-30]. Dostupné z: https://www.fuxoft.cz/tmp/dl/Pocitacove_hry_1.pdf

FRANTIŠEK, FUKA. *Počítačové hry II: Historie a současnost*. In: Fuxoft.cz [online]. Zenitcentrum HZ ÚV SSM, 1988 [cit. 2023-03-30]. Dostupné z: https://www.fuxoft.cz/tmp/dl/Pocitacove_hry_2.pdf

HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. 2., aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-485-4.

KATAYAMA, Osamu. *Japanese Business into the 21st Century*. 1996. ISBN 978-0485114621.

- KAUFMANN, Jean-Claude. *Chápající rozhovor*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2010. Studijní texty (Sociologické nakladatelství). ISBN 978-80-7419-033-9.
- KIRKPATRICK, Graeme. *Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995*. Game Studies, 2012.
- KONČELÍK, Jakub, Pavel VEČEŘA a Petr ORSÁG. *Dějiny českých médií 20. století*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-698-8.
- KUNKEL, Bill. *Confessions of the Game Doctor*. Independently published, 2020. ISBN 979-8619381375.
- MÖWALD, Jaromír. *Chronologická historie časopisů Level a Score*. 2012. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra mediálních studií.
- PERREAULT, Gregory a Tim VOS. *Metajournalistic discourse on the rise of gaming journalism*. New Media & Society [online]. 2020, 22(1), 159-176 [cit. 2023-03-27]. ISSN 1461-4448. Dostupné z: doi:10.1177/1461444819858695
- RUTTER, Jason a Bryce JO. *Understanding Digital Games*. SAGE Publications, 2006. ISBN 978-1-4129-0034-8.
- SEDLÁKOVÁ, Renáta. *Výzkum médií: nejužívanější metody a techniky*. Praha: Grada, 2014. Žurnalistika a komunikace. ISBN 978-80-247-3568-9.
- ŠVÁRA, Ondřej. *VIDEOHRY: historie virtuální zábavy* [online]. Praha: E-knihy hned, 2013. ISBN 978-80-877-4906-7.
- ŠVARŤÍČEK, Roman a Klára ŠEĐOVÁ. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-313-0.
- ŠVELCH, Jaroslav. *Gaming the iron curtain: how teenagers and amateurs in communist Czechoslovakia claimed the medium of computer games*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, [2018]. Game histories. ISBN 978-0-262-03884-3.
- ŠVELCH, Jaroslav. *Osmibitové „poblouznění“: Počátky kultury počítačových her v Československu*. Praha, 2013. Disertační práce. Univerzita Karlova v Praze. Fakulta sociálních věd.

WOLF, Mark J. P. *Before the Crash: Early Video Game History*. Wayne State University Press, 2012. ISBN 978-0956507204. s. 19.

Webové zdroje

BAER, Ralph. Genesis: *How the Home Video Games Industry Began*. In: Ralph Baer [online]. [cit. 2023-02-10]. Dostupné z: https://web.archive.org/web/20160424064425/http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm

BOXER, Steve. *Interview: Meet Nolan Bushnell, the man who created the videogames industry*. In: The Guardian: Gamesblog [online]. Guardian News & Media, 2009 [cit. 2023-02-10]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/mar/18/nolan-bushnell-interview-atari>

CAMPBELL, Hank. *What Was The First Computer Game?*. In: Science 2.0 [online]. 2009 [cit. 2023-02-10]. Dostupné z: https://www.science20.com/science_20/what_was_first_computer_game-46008

CARL, Williams. *The Game Doctor Is In...*. In: Retromags [online]. Retromags, 2009 [cit. 2023-02-01]. Dostupné z: <https://www.retromags.com/forums/topic/4097-the-game-doctor-is-in-going-live-at-7-pm-central-time>

Dragons, Dreamworlds, and... Diskettes: An Interview With Original CGW Cover Artist Tim Finkas. In: CGW Museum [online]. 2004 [cit. 2023-04-24]. Dostupné z: <https://www.cgwmuseum.org/columns/index.php?id=2>

FUKA, František. *8-bit memories*. In: Fuxoft's Blog: The best Czech blog having both "F" and "X" in its title. [online]. 2005 [cit. 2023-03-30]. Dostupné z: <http://blog.fuxoft.cz/2005/11/8-bit-memories.html>

FULTON, Steve. *An Interview With Bill Kunkel*. In: Game Developer [online]. London: Informa, 2012 [cit. 2023-02-01]. Dostupné z: <https://www.gamedeveloper.com/design/an-interview-with-bill-kunkel>

GÁBOR, Stöckert. *Új hang voltam: Interjú Kiss "CoVboy" Lászlóval*. In: Commodore Világ [online]. 2006 [cit. 2023-03-30]. Dostupné z:

http://cov.szpeti.hu/oldal.php?oldal=extra/covboy_tomorrow

GIFFORD, Kevin. Analysis: *The State Of Game Magazines In Japan*. In: Game Developer [online]. Londýn: Informa, 2008 [cit. 2023-02-11]. Dostupné z: <https://www.gamedeveloper.com/pc/analysis-the-state-of-game-magazines-in-japan>

JAROSLAV, ŠVELCH. *Vítejte v klubu - Kde se v normalizačním Československu scházeli počítačovní nadšenci?*. In: Games.cz [online]. TISCALI MEDIA, 2013 [cit. 2023-04-03]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/vitejte-v-klubu-kde-se-v-normalizacnim-ceskoslovensku-schazeli-pocitacovi-nadsenci-64408>

JOHNSON, Neilie. *The History of Video Game Journalism*. In: Cheat Code Central [online]. 2010 [cit. 2023-02-01]. Dostupné z: <https://www.cheatcc.com/extra/videogamejournalismhistory.html>

JUNE, Laura. *For Amusement Only: the life and death of the American arcade*. In: The Verge [online]. Vox Media, 2013 [cit. 2023-02-10]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2013/1/16/3740422/the-life-and-death-of-the-american-arcade-for-amusement-only>

KOPECKÁ, Anna. *Blažek Bohuslav*. In: Sociologická encyklopedie [online]. Sociologický ústav AV ČR [cit. 2023-04-03]. Dostupné z: https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Bla%C5%BEek_Bohuslav

KOSHIRO, Yuzo. *Talk About Micom Basic Magazine*. In: Youtube.com [online]. Wikimedia Foundation, 2019 [cit. 2023-02-11]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=T5lbX-qk7rY&ab_channel=YuzoKoshiro

LESSARD, Jonathan. *Early Computer Game Genre Preferences (1980-1984)*. In Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference, Vol. 12. Lüneburg, Germany, 2015. <http://www.digra.org/digital-library/publications/early-computer-game-genre-preferences-1980-1984/>

LOUKOTA, Ladislav. *Hry v Československu před sametovou revolucí: okrajové a odsuzované*. In: IDnes.cz [online]. Praha: MAFRA, 2011 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/magazin/okrajove-a-odsuzovane-takove-u-nas-byly-hry-pred-sametovou-revoluci.A111114_094342_bw-magazin_lou

MASON, Graeme. *The story of Crash magazine*. In: Eurogamer [online]. Gamer Network Limited, 2017 [cit. 2023-02-09]. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/the-story-of-crash-magazine>

MASUDA, Ninja. *Beep元編集長 川口洋司氏が語るライバル誌ログインと、今だから言える『MYST』制作時のミス*. In: AKIBA PC [online]. 2017 [cit. 2023-03-28]. Dostupné z: <https://akiba-pc.watch.impress.co.jp/docs/column/masudaretro/1088721.html>

MODRÁK, Jan a Jakub ČERVINKA. *Historie herních časopisů v ČR: Bytefest 2018*. In: Youtube.com [online]. 2018 [cit. 2023-04-04]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=SGRQQ_uwtko&t=975s&ab_channel=PetrKou%C5%99i
↓

MODRÁK, Jan. *Historie herní žurnalistiky*. In: Play Forever [online]. 2005 [cit. 2023-04-04]. Dostupné z: <http://modrak.cz/index.php?lang=cz&action=clanek&id=230>

MÖWALD, Jaromír. *Rozhovor s Janem Eislerem*. In: Poklady z popelnice [online]. 2012 [cit. 2023-04-04]. Dostupné z: <https://ceskepodcasty.cz/episode/LVf2kN5w9JbPtxUfsqq7>

PACKWOOD, Lewis. *"Oh my god, what have I got myself into?": The inside story of the golden age of video game magazines*. In: Retro Gamer [online]. GamesRadar+, 2020 [cit. 2023-02-09]. Dostupné z: <https://www.gamesradar.com/oh-my-god-what-have-i-got-myself-into-the-amazing-rollercoaster-story-of-the-golden-age-of-video-game-magazines/>

PICARD, Martin. *The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese video games*. In: Game Studies [online]. 2013 [cit. 2023-02-11]. Dostupné z: <https://gamestudies.org/1302/articles/picard>

POLÁCH, Zdeněk. *Andrej Anastasov: pořad pařím, bejbata*. In: Bonusweb.cz [online]. MAFRA, 2001 [cit. 2023-04-04]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/magazin/andrej-anastasov-porad-parim-bejbata.A010313_andrejanastasov010314_bw

POLÁCH, Zdeněk. *Martin Ludvík o obživení Excaliburu*. In: Bonusweb.cz [online]. MAFRA, 1999 [cit. 2023-04-04]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/magazin/martin-ludvik-o-obziveni-excaliburu.A000131_martinludvik_bw

Radioamatér - časopis Českého radioklubu. In: Český radioklub [online]. 1997 [cit. 2023-03-

30]. Dostupné z: <http://www.crk.cz/AMAC>

RANN, Jamie. *Screen-age kicks: in celebration of Soviet-era arcade games*. In: The Calvert Journal [online]. Calvert 22 Foundation, 2013 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://www.calvertjournal.com/articles/show/958/soviet-arcade-games>

Roger Kean interview. In: Out-of-Print Archive [online]. [cit. 2023-02-09]. Dostupné z: http://www.outofprintarchive.com/articles/interviews/out-of-print/Roger_Kean_interview.html

SKIPPER, Ben. *Classic ZX Spectrum magazine Crash resurrected through Kickstarter campaign*. In: International Business Times [online]. IBTimes UK, 2017 [cit. 2023-02-09]. Dostupné z: <https://www.ibtimes.co.uk/classic-zx-spectrum-magazine-crash-resurrected-through-kickstarter-campaign-1632831>

SWEENEY, Conor. *Russians recall bygone era with Soviet game museum*. In: Reuters [online]. 2007 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://www.reuters.com/article/tech-russia-society-games-dc-idUKL1452810720070614>

ŠVELCH, Jaroslav. *Počítačové hry za železnou oponou*. In: Science Café [online]. 2019 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://slideslive.com/38921354/pocitacove-hry-za-zeleznou-oponou>

ŠVELCH, Jaroslav. *Vítejte v klubu - Kde se v normalizačním Československu scházeli počítačovi nadšenci?*. In: Games.cz [online]. Praha: TISCALI MEDIA, 2013 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/vitejte-v-klubu-kde-se-v-normalizacnim-ceskoslovensku-schazeli-pocitacovi-nadsenci-64408>

The Father of the Video Game: The Ralph Baer Prototypes and Electronic Games. In: National Museum of American History [online]. [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://americanhistory.si.edu/collections/object-groups/the-father-of-the-video-game-the-ralph-baer-prototypes-and-electronic-games>

TICHÁČEK, Petr. *Historie adventur #4: česká stopa*. In: Games.cz [online]. Praha: TISCALI MEDIA, 2011 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/historie-adventur-4-ceska-stopa-56482>

Top Circulating Magazines. In: Media Distribution Services [online]. 2003 [cit. 2023-02-02]. Dostupné z:

<https://web.archive.org/web/20110610062829/http://mdsconnect.com/topcirculation.htm>

WILLAERT, Kate. *In Search of the First Video Game Commercial: How do you explain video games when video games don't exist yet?*. In: Gamehistory.org [online]. Video Game History Foundation, 2018 [cit. 2023-02-10]. Dostupné z: <https://gamehistory.org/first-video-game-commercial/>

WILLIAMS, Al. *A Video Game Odyssey: How Magnavox Launched The Console Industry*. In: Hackaday.com [online]. 2017 [cit. 2023-03-27]. Dostupné z: <https://hackaday.com/2017/09/14/retrotectacular-a-video-game-odyssey/>

WITTRICK, Morten a Jacob GUNNESS. *Keith Campbell - musings of an adventure guru*. In: CASA [online]. 2005 [cit. 2023-04-24]. Dostupné z: http://solutionarchive.com/interview_keith/

ZACH, Ondřej. *Jindra Rohlík: free 2 play je „spravedlivá“ odplata za léta pirátství*. In: Bonusweb.cz [online]. Praha: MAFRA, 2015 [cit. 2023-04-04]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/hry/magazin/jindra-rohlik-rozhovor-brany-skeldalu.A150417_134810_bw-magazin_oz

Časopisy

Amatérské radio

Amatérské radio: Časopis pro elektroniku, Ř. B: Pro konstruktéry. Praha: Magnet-Press, 14.01.1977, **26**(1), s. 2. ISSN 0139-7087. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:e862124e-bec5-4cf6-9715-d0686596dfd1>

Amatérské radio: Časopis pro elektroniku, Ř. B: Pro konstruktéry. Praha: Magnet-Press, 14.01.1977, **26**(1), s. 6. ISSN 0139-7087. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:f5c55994-326d-441c-9b62-aeed04f9b9f3>

Amatérské radio: Časopis pro elektroniku, Ř. B: Pro konstruktéry. Praha: Magnet-Press, 18.11.1977, **26**(6), s. 222. ISSN 0139-7087. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:3d261420-f41f-11e9-a329-005056827e51>

Amatérské radio: Časopis pro elektroniku, Ř. B: Pro konstruktéry. Praha: Magnet-Press, 17.05.1978, **27**(3), s. 93. ISSN 0139-7087. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:0b28cac0-f00b-11e9-a329-005056827e51>

Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání. Praha: Svaz československých radioamatérů, 21.10.1986, **35**(10), s. 379. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:8b7aaa50-4771-11ea-9ac7-005056827e51>

Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání. Praha: Svaz československých radioamatérů, 1952. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:30cafd40-2d4d-11e6-a7c6-005056827e52>

Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání. Praha: Svaz československých radioamatérů, 03.01.1989, **38**(1), s. 2. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:023d648f-3cfe-4937-acf4-c7d54f11f0a7>

Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání. Praha: Svaz československých radioamatérů, 12.08.1974, **23**(8), s. 303. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:e5212e70-464b-11ea-ab2e-005056825209>

Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání. Praha: Svaz československých radioamatérů, 10.1977, **26**(10), s. 369. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:fe71ae90-e43a-11e9-bc2b-005056825209>

Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání. Praha: Svaz československých radioamatérů, 1977-1978, **27**(4), s. 150. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:bcea4310-37e0-11e6-8746-005056825209>

Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání. Praha: Svaz československých radioamatérů, 09.01.1979, **28**(1), s. 19. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:aee1c0c8-6a86-4607-bb11-731b6fa3ddf5>

Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání. Praha: Svaz československých radioamatérů, 02.04.1979, **28**(4), s. 127. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:da77b3a0-464f-11ea-9ac7-005056827e51>

Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání. Praha: Svaz

československých radioamatérů, 27.05.1980, **29**(6), s. 219. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:8571ea50-429f-11ea-a3fe-005056825209>

Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání. Praha: Svaz československých radioamatérů, 15.01.1982, **31**(1), s. 20. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:487b325c-5787-4329-b5fd-a49bdb6087d1>

Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání. Praha: Svaz československých radioamatérů, 21.05.1982, **31**(5), s. 180. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:23b5e850-4f30-11ea-9703-5ef3fc9bb22f>

Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání. Praha: Svaz československých radioamatérů, 16.07.1982, **31**(7), s. 260. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:79cd6230-5571-11ea-a568-5ef3fc9ae867>

Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání. Praha: Svaz československých radioamatérů, 18.06.1982, **31**(6), s. 220. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:d4c63c40-4f2f-11ea-970b-5ef3fc9bb22f>

Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání. Praha: Svaz československých radioamatérů, 21.05.1982, **31**(5), s. 180. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:23b5e850-4f30-11ea-9703-5ef3fc9bb22f>

Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání. Praha: Svaz československých radioamatérů, 26.08.1985, **34**(9), s. 344. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:10372780-4666-11ea-ab2e-005056825209>

Amatérské radio: časopis pro radiotechniku a amatérské vysílání. Praha: Svaz československých radioamatérů, 03.01.1989, **38**(1), s. 2. ISSN 0322-9572. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:023d648f-3cfe-4937-acf4-c7d54f11f0a7>

Score

ANASTASOV Andrej a Jan Eisler. *Malá kronika pařanství v Čechách aneb jak to všechno opravdu bylo.* Score. Praha: Art Consluting, 1998. r. 5, č. 58., s. 10-13

TUČEK, Mikoláš. *Interview s Ondřejem Hejtmánkem.* Score. Praha: Omega Publishing Group, 2004. r. 10, č. 120., s. 46

Úvodník. Score. Praha: ART Consulting, 1994. č. 1, s. 4.

Level

BACH, Martin. *Stručná historie čas...opisů o hrách*. Level. Praha: Naked Dog, s.r.o., 2015, č. 250. s. 24. ISSN 1211-068X.

LUDVÍK, Martin. *Úvodník*. Level. Praha: Popular Computer Publishing, 1995. č. 1, s. 4.

TOMÁNEK, Jan. *Novastorm*. Level. Praha: Popular Computer Publishing, 1995. č. 1., s. 34

ŽEMLIČKA, Martin. *Od Excaliburu po Level*. LEVEL. Praha: Naked dog, 2023, č. 325, 74-79. ISSN 1211-068X.

Excalibur

ANASTASOV, Andrej. *Return of the Phantom*. Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1993. č. 19, s. 7.

ANASTASOV, Andrej. *Wolfchild*. Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1992. č. 11, s. 7.

Anketa. Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1994. č. 25, s. 35

EISLER, Jan a Martin Ludvík. *Vítejte v EX19*. Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1993. č. 19, s. 5.

Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1992. č. 10, s. 2

KLEISNER, Jan. *Bude státním?* Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1994. č. 31, s. 4.

LADRA, Lukáš a Martin SLAVÍČEK. *Excalibur*. Popular Computer Magazin. Praha: Popular Computer Publishing, 1990, č. 1., s. 13

LADRA, Lukáš. *Maniac Mansion*. Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1991. č. 1., s. 9.

LUDVÍK, Martin a Lukáš LADRA. *Úvodní slovo*. Excalibur. Popular Computer Magazin. Praha: Popular Computer Publishing, 1990, č. 1., s. 2

LUDVÍK, Martin. *Co nového v redakci?* Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1994. č. 29, s. 4.

LUDVÍK, Martin. *Co se děje v Excaliburu?* Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1994. č. 28, s. 29

LUDVÍK, Martin. *Nebezpečí úmrtí!* Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1992. č. 9, s. 29

LUDVÍK, Martin. *Nejlepší je předplatné.* Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1993. č. 14, s. 2.

LUDVÍK, Martin. *Úvod.* Popular Computer Magazin. Praha: Popular Computer Publishing, 1990, č. 1., s. 2

LUDVÍK, Martin. *Vážení přátelé.* Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1994. č. 22., s. 3.

MRKVIČKA, Tomáš. *Úvodník.* Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1994. č. 23. s. 3, 49

ROHLÍK, Jindřich. *Úvodník.* Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1994. č. 24, s. 3

Vážení čtenáři. Excalibur. Praha: Popular Computer Publishing, 1993. č. 20, s. 5.

Tiskoviny počítačových klubů

ATARI 602: technický zpravodaj pro mikroelektroniku a výpočetní techniku, 1988, roč. 1., č. 1.

Mikro-A, 1989, r. 2., č. 3-4.

Mikrobáze, 1986, č. 4., s. 3.

Zpravodaj Atari klubu Olomouc, 1987, r. 2., č. 2.

Další

"*The Nintendo Threat?*". Computer Gaming World. June 1988.

ASIMOV, Isaac. *The New Learning*. In: Videogaming Illustrated October 1982 [online]. Bethel: Ion International, 1982 [cit. 2023-02-10]. Dostupné z: http://www.digitpress.com/library/magazines/vg_ill/videogaming_ill_oct82.pdf

Computer and Video Games Issue 67 [online]. Essey: EMAP National Publications, 1987 [cit. 2023-02-09]. Dostupné z: <https://worldofspectrum.org/archive/magazines/computer--video-games/67#1>

FRANĚK, Jiří. *Počítač přítel člověka: informace pro uživatele mikropočítačů*. Praha: Mladá fronta, 1989, s. [1b]. ISBN 80-204-0064-8. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:ad473a70-a52b-11e3-bb86-005056825209>

GRAETZ, J. M. *The Origin of Spacewar*. In: Creative Computing: Issue Volume 7, Number 8 [online]. 1981 [cit. 2023-02-10]. Dostupné z: <https://www.wheels.org/spacewar/creative/SpacewarOrigin.html>

INAMOTO, Tetsuya. *ゲームをカルチャーとして捉えたゲーム総合誌『Beep』*. In: 株式会社ゲーム文化保存研究所 [online]. 2018 [cit. 2023-03-28]. Dostupné z: <https://igcc.jp/magazine-beep-01/>

LALLY II, Ralph C. *Editorial*. In: Play meter - Volume 1, Number 4 [online]. New Orleans: Skybird Publishing, 1975 [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://archive.org/details/play-meter-volume-1-number-4-march-1975-600DPI>

LANEY JR., Frank. *Switch On!*. In: Electronic Games, Issue 1 [online]. New York: Reese Publishing Company, 1981 [cit. 2023-02-01]. Dostupné z: <https://archive.org/embed/ElectronicGames>

Players Guide To Electronic Science Fiction Games. In: Electronic Games Issue 2 [online]. New York: Reese Publishing Company, 1982 [cit. 2023-02-10]. Dostupné z: <https://archive.org/details/ElectronicGames/Electronic%20Games%20Issue%202%20%28March%201982%29/page/n49/mode/2up>

PRATT, Terry. *Contents*. In: Computer and Video Games Issue 1 [online]. Essey: EMAP National Publications, 1981 [cit. 2023-02-09]. Dostupné z: https://segaretro.org/File:CVG_UK_001.pdf

SIPE, Russel. *The Greatest Story Ever Told*. In: Computer Gaming World. No. 50 [online]. Cambridge, Massachusetts: Golden Empire Publications, 1988 [cit. 2023-02-02]. Dostupné z: https://www.cgwmuseum.org/galleries/issues/cgw_50.pdf

Úvodník. Hráč: Čtenáři sobě. Praha: Popular Computer Publishing, 1993. č. 1., s. 1.

Video. Volume 5, No. 9. Pg. 65. ISSN 0147-8907. December 1981.

We're not getting older, we're getting better. In: Play meter - Volume 20, Number 13 [online]. New Orleans: Skybird Publishing, 1994 [cit. 2023-01-31]. Dostupné z: <https://archive.org/details/play-meter-volume-20-number-13-december-1994>

Seznam příloh

1. Rozhovor s Jakubem Červinkou ze dne 27. 2. 2023
2. Rozhovor s Františkem Fukou ze dne 21. 2. 2023
3. Rozhovor s Josefem Ladrou ze dne 8. 3. 2023
4. Rozhovor s Karlem Taufmanem ze dne 23. 3. 2023
5. Rozhovor s Ondřejem Švárrou ze dne 14. 3. 2023
6. Emailová komunikace s Davidem Kikou ze dne 16. 3. 2023
7. Emailová komunikace s Janem Fedákem ze dne 21. 3. 2023
8. Emailová komunikace s Otakarem Válkem ze dne 20. 3. 2023
9. Emailová komunikace s Václavem Friedrichem ze dne 20. 2. 2023
10. Emailová komunikace s Václavem Provazníkem ze dne 1. 4. 2023

Přílohy

Rozhovor s Jakubem Červinkou ze dne 27. 2. 2023

Před rozhovorem jsme se bavili o herní komunitě. Dříve jsem dělal rozhovor také s Františkem Fukou a ptal jsem se jej na počet počítačových klubů a velikost herní komunity. On mi řekl, že těch klubů bylo pět až deset a celá herní komunita se pohybovala v nižších stovkách osob. Souhlasíte s tím?

S tím bych dost souhlasil. Ale určitě to postupně narůstalo. Ty kluby byly různé, hodně druhů a tyhle kluby se zaměřovaly na lidi, které zajímala výpočetní technika. Věřil bych Frantovi, protože on do jednoho z nich chodil. Já jsem v žádném aktivní nebyl. Vlastně chvíli ano, ale mockrát jsem tam nebyl. Podle mě takových lidí mohlo být v Praze okolo nižších stovek lidí, zhruba 300-400.

Byl jste členem Amiga klubu?

Jo, jo, byl jsem členem Amiga klubu, to je pravda.

V Amiga klubu působili také Martin Ludvík a Martin Slaviček. Kdo z nich byl předsedou?

To předsedování se jako měnilo, takže já si pamatuju, že tam byl Martin Slaviček, ale pak po něm to vzal Martin Ludvík, protože právě ten Slaviček se chtěl začít věnovat jiným věcem než se tam starat o to, co kdo zaplatil a podobně.

Byl členem i Lukáš Ladra?

Jo, určitě.

Chodil tam ještě někdo, s kým jste se posléze v herní žurnalistice potkal?

Myslím, že i ten Tomáš Adamec tam chodil, jo. Jsou lidi, u kterých už ani nedám dohromady ty jména. Pak jsou lidi, kteří se okolo toho jako motali. Já si ani třeba nejsem stoprocentně jistý tím Tomášem Adamcem. Ale vím, že jsme se potom scházeli... ten klub byl u IP Pavlova, taková tam boční ulice... tak to bylo tam. My jsme chodili i blízko tam právě k Adamcovi, který bydlel kousek nad tím u IP Pavlova. Vzali jsme si tam k němu sebou ty hry, diskety, co jsme si nahráli v tom klubu, a tam jsme to hned jako hráli, že jo. Lidi scházeli prostě všude možně u dalších lidí, třeba jakou u Franty Fuky. U něj se dá říct, že ten měl pomalu svůj vlastní

klub, protože měl Spectrum doma a vždycky u něj byla spousta lidí. Řekl bych, že ti nadšenci se mezi sebou v klubech poznávali a pak už se jen propojovali, nazval bych to organicky, mezi sebou. Určitě to nebylo nějak omezené na jednotlivé kluby.

Vznikaly v těch klubech nějaké tiskoviny? Pamatujete si zpravodaje jako Mikrobáze nebo Karolinka, případně fanzin ZX Magazín?

Všechny ty názvy znám, ale že bych si vzpomněl, jak to vypadalo, to už bych z hlavy nedal. Já jsem tenkrát měl před sebou jenom ty hry, mě nic mimo nezajímalo, já jsem si chtěl prostě zahrát hru a v zásadě všechno ostatní jsem vnímal jako nutný zlo k tomu, abych si to mohl zahrát.

Já jsem i tu dobu v Excaliburu takhle vnímal. Kluci si blbnou, já jim s tím trochu pomůžu a ani mě do toho nelákalo něco psát. Pomáhal jsem spíš s věcmi okolo, které mě bavily jako ten design. Hráli jsme s Lukášem Ladrou třeba vynikající pokračování Dreadnought Mastera a já jsem na to dělal různé mapy. Ty jsem dělal na Amize, v Loose Paintu. Všechny ty mapičky, které jsem dělal pak vždycky v Excaliburu vyšly, to mě hrozně bavilo dělat. Ale pořád jsem to vnímal tak, že jsem neviděl moc důvod proč si o tom hlavně číst, když si to můžu zahrát. Každopádně když mi někdo řekl o něčem novém, tak jsem si to rád přečetl. To byl většinou Bajtek a podobně.

Bajtek byl dostupným čtivem?

Jednoznačně. Bajtek jo. To se dalo koupit tady kousek v Jungmannce. I za komunismu. Někdo mi říkal i důvod proč to šlo, ale už jsem na to zapomněl. Ale byl tak normálně obchod, ve kterém měli různé časopisy a když jsem chodil na základku, tak jsem tak chodil pro francouzský časopis PIF. Bylo to jediné místo, kde se dalo koupit. To byl takový časopis s přibalenýma hračkama, nic takového u nás tehdy nebylo.

A obsahově byl PIF o jaký magazín?

To byl takový francouzský komiksový magazín, kterému jsem ale vůbec nerozuměl. Já jsem tam chodil kvůli těm hračkám a občas tam bylo něco jako Samba nebo Asterix, nebo něco takového. Už si to nepamatuju. Mi se spíš líbily právě ty hračky, které k tomu byly přikládány.

Vzpomněl byste si ještě na nějaké magazíny, které se šířily mezi členy počítačových klubů a herní komunitou? Případně výrazné časopisy o tématu v té době?

Asi bych mohl zagooglit. Kdyžtak vám to doplním, ale určitě vím, že byl ten časák německý. Já jsem si dokonce nějaké časopisy v němčině kdysi přivezl.

Powerplay?

Možná.

O něm mluví právě Lukáš Ladra v dřívějším rozhovoru s Janem Modrákem.

To by mohl být on. Powerplay, no. Víím, že na přední straně měl takovou roku. To by mohlo být ono. Ale musel bych to vidět, to budu muset zagooglit. Jak to bylo celé v němčině a já jsem německy pořádně neuměl...

Zanikl Amiga klub hned po revoluci?

Ne, ne. To ještě chvíli podle mě fungovalo. Ono to jelo nějakou tou setrvačností a rozpadlo se to až pak po čase.

Vzpomínáte si na vznik vydavatelství Popular Computer Publishing Martina Ludvíka? Byl jste u toho přítomen? Slyšel jste o tom něco?

Na to mám několik odpovědí. Byl jsem u toho přítomný, to určitě. Pamatuju si, že jsme tam dřív chodili k Ludvíkovi rovnat časopisy a podobně. Ale já jsem spíš fakt dělal takový ocásek Lukášovi. Takže jsem se dostal někde k Ludvíkovi domů, což bylo nad Václavákem, kde jsme tohle řešili. On ti tam pořídil nějaké ATRko, do kterého koupil Kalamus, ve kterém se to tehdy dělalo. To byl černobílý DTP software.

Byl jsem té konverzaci přítomen, ale opravdu jsem toho se neúčastnil a rozhodně jsem nebyl spojený s vůbec žádným rozhodováním okolo, nebo tak. Jako maximálně, když bylo potřeba s něčím pomoci, tak jsme tam s tím pomáhali. Já jsem se tam opravdu jen motal poblíž. Takže neumím říct, za jakých okolností ten Popular Computer Magazin vznikl. Ale určitě to bylo v tom klubu. Myslím si, že se toho účastnil ten Lukáš, určitě tam byl Martin Ludvík a myslím si, že právě Tomáš Adamec. Potom tam byl člověk, který dělal i jiný časopis. Přemek Twrdý. Toho si pamatuju velmi dobře.

Tušíte jméno toho časopisu?

No, to už vám neřeknu. Ale on byl další z těch lidí, co se okolo toho motali. Určitě tam byl Martin Slaviček, kterého to bavilo. Měl ty tendence do toho mluvit. Já jsem byl spíš rád, že

jsem mezi těmi lidmi a můžu si zahrát ty věci. To už vím spíše jak vzniklo to Score.

**Když se dostanu k Excaliburu: Jaké byly vztahy v redakci u prvních čísel Amiga klubu?
Dříve jste říkal, že šlo spíše o komunitní záležitost...**

Určitě. Tohle můžu říct, tohle vím, protože tam jsem byl. Tak to opravdu bylo. Ale je potřeba si uvědomit, že ta společnost byla jinak vychovaná. Lidi, kterým v té době bylo okolo dvaceti vyrůstali na něčem proti systému. Všichni věděli, že ten systém není dobrý, jen drželi hubu. Nebylo to tak rozdělené, jak se může zdát, všichni tušili, jak to je. Samozřejmě tady byli nějací policajti a podobně a voliči komunistů. Ale jinak se ta společnost snažila v tom systému fungovat pospolu. I my v těch klubech. Takže u toho Excaliburu to bylo spíš tak, že se v zásadě parta kluků spolu rozhodla, že budou dělat společně časopis. Samozřejmě to muselo být pod hlavičkou nějaké jedné osoby, ale nebylo to bráno tak, že někdo je majitel a ostatní jsou putflekové. To nikoho ani nenapadlo. Bralo se to prostě tak, že hromada kámošů dělá časák. Protože je to takhle nejvýhodnější dělat.

Takže to nebyl nějaký vztah jako vydavatel, šéf a redaktori?

Ne, takhle jsem to opravdu vůbec nevnímal. Z těch okolností, o kterých jsem mluvil je to jasné. Tehdy to bylo prostě vnímané jinak než dneska. Samozřejmě jsme věděli, že je to napsané na Martina Ludvíka. To bylo jasné, to jsme věděli. Ale spíše proto, že to na někoho být napsané muselo a on se na to hodil. Tak to bylo. Samozřejmě si to tenkrát slova od slova nepamatuju, ale ta společná atmosféra tam prostě tenkrát byla.

Ve druhém čísle Excaliburu se poprvé objevil váš spolužák Andrej Anastasov, pozdější šéfredaktor. Doporučil jste jej do časopisu? Probíhalo o tom svým způsobem výběrové řízení nebo něco podobného?

Ne, proboha.

Souviselo to s koncem Martina Slavíčka v redakci po prvním vydání? Jak to tedy probíhalo?

Ne, to bylo tak, že jsem prostě šel za svým vynikajícím kamarádem a šéfredaktorem Lukášem Ladrou. Řekl jsem mu, že mám ve třídě kamaráda, který hodně hraje a je ochotný o tom psát. Psal už do nějakého časopisu tuším a dával do něj mapy. Doporučil jsem ho, protože měl opravdu drive. Potřeboval v té době určitě dost usměrňovat, ale s tím Lukáš neměl problém. Ten mu klidně začátek toho článku vyndal a smazal. Andrej tam jednou psal o tom, jak zuřivě

rozbíjel tři joysticky, než to dohrál, a to se tam neobjevilo, Lukáš tam nechal jen ty redakční věci. Andrej se sice rozčiloval, ale hodně se u toho učil. Každopádně ano, toho jsem tam prostě doporučil a bez nějakého hlubšího výběrového řízení byl prostě přijatý. Tak byl to kluk, který byl na první dobrou hrozně chytrý, ty hry ho evidentně bavili, byl tomu dedikovaný, byl schopný prostě pařit dnem a nocí opravdu dlouho a dodat věci včas, což teda opravdu uměl. Takže s ním žádný výběrové řízení neprobíhalo. Jediný výběrové řízení bylo, že jsem ho prostě doporučil.

V přednášce na Bytefestu jste mluvil o tom, že časopis téměř od základu vytvořil Lukáš Ladra. Dokázal byste rozvinout co všechno vytvořil a jak byly nastaveny pravidla a úlohy?

Ten časopis nebyl tak velký a obsáhlý jako dneska. Měl asi 32 stránek, jestli si to dobře pamatuju. Lukáš byl velice chytrý a měl takovou velmi kreativní stránku osobnosti, ale dokázal taky myslet analyticky. Přemýšlel tak nad věcma, které tu do té doby nebyly a se kterými se nesetkal. On v zásadě vytvořil a vzal si na starost všechno organizační okolo řasopisu plus velkou část toho psaní. I to, jak to bude vypadat stylově a jak se to bude jmenovat. To jméno samozřejmě taky vytvořil on, stejně jako Score. On byl fakt neuvěřitelně kreativní. Vím ale, že některé věci dedikoval na ostatní. Maličkosti zadával mně, abych tam dal dohromady různé tabulky pěti nejlepších her a udělal nějaký elaborát za celou redakci. Ale co se týká grafiky, lámání do sloupečků, s tím mu podle mě pomáhal jeho otec. Starý pan Ladra, spolu to tvořili.

Ten si to bude pamatovat nejlépe. On kreslil i obálky dlouho těch prvních několik čísel. Myslím si, že navrhnul i tu tabulku hodnocení s mečem od deštníku. Moc hezky kreslil. Vím, že to Lukáše hrozně bavilo. Opravdu mu vzalo vítr z plachet, když tvrdě narazil a zjistil, že to prostě nejde dělat. Ale s tím se nic dělat nedalo. Od té doby se věnoval snad jen těm Magicům, které měl taky rád. On byl snad mistr republiky a osmý na světě. A mimo to samozřejmě dělal tu grafiku. Ale ten zápal už byl pryč.

Naznačujete, že právě on byl tím motorem. Co bylo tak zásadním důvodem proč se po osmém čísle rozhodl odejít?

To říkám. To je přesně to, že zjistil, že to prostě nebude nadále fungovat. Věděl, že je potřeba to vedení nějakým způsobem překvalifikovat, aby to mohlo fungovat dál. On v rámci těch osmi čísel zjistil, že pokud to má někam růst a pokračovat tak, aby to dávalo smysl, tak to prostě už takhle dělat nejde. Zjistili jsme to vlastně všichni, a proto tam skončil jak on, tak jeho táta, tak

vlastně i tuším Tomáš Adamec a já.

Pamatujete si, co tomu předcházelo?

To je ta slavná schůzka, o které jsme se bavili. Tam Lukáš zjistil, že i když ho to nesmírně baví, tak touhle cestou jít nemůže. Bylo to neúnosné. Úplně absurdní. Nedávno jsem se o tom bavil s právníčkou, která byla na té schůzce přítomna, s mojí maminkou. Bylo to šílené. Nikdy jsem nevěřil tomu, že je něco takového možné. Že je možné se s někým bavit napřímo, aniž bychom pochopili, o čem ten druhý mluví. Aniž bych dokázal tomu druhému člověku vysvětlit aspoň základ mojí myšlenky. Aby mi na to dokázal odpovědět. My jsme se tam tři hodiny bavili a výsledek byl, že jsem zjistil, že i když mluvíme česky, tak si nerozumíme. Já jsem do té doby nic takového nikdy nezažil vůbec. A nevěřil jsem, že to je možné. Že je možné třeba někdo řekne, já vám rozumím vašim argumentům a prostě nechci. Ale takhle to nebylo. To bylo jako z jiného světa... Pro nás to byl hrozný náraz a bylo jasné, že to takhle nejde. Že je konec. Lidí jsou strašně kreativní a skvělí, ale i když máte motor jaký chcete a u kormidla to drží někdo, kdo nechce, tak se nehnete z místa. Věděli jsme, že musíme pryč.

Již dříve jste mluvil o konkrétních problematických důvodech. Byly mezi nimi i finanční?

Byly tam určitě finanční důvody. Ale jak říkám, já mu to nemám za zlé, to prostě nejde. I když tehdy jsem mu to asi za zlé měl. V té době jsem nechápal ten důvod. Ten časopis byl nepředstavitelně úspěšný i té komunity, u té cílové skupiny, kam směřoval. On neměl žádnou konkurenci. A on samozřejmě dokázal z toho naprosto loženého vítězství vykresat porážku, což se prostě povede málo komu. Ale podle mě to úmyslné nebylo, že by naschvál chtěl být neúspěšný.

Ty manažerské rozhodnutí, které dělal, aby byly na první pohled čistou logikou špatné. Nejvíce typický příklad je ten, který jsem uváděl dříve. Mělo se dát nové číslo Excaliburu do tiskárny, ale zjistilo se, že na něj nejsou peníze. Protože Ludvík vzal ty peníze, které se vydělaly minulým číslem a vložil je na nějaký naprosto nesmyslný projekt, který neměl sebemenší šanci vyjít. Každý rozumný podnikatel vám to řekne, že když máte projekt, který funguje, musíte jej zalívat. Aby rostl. Z přebytků se dají financovat nové projekty. Ne, že vezme ty peníze a použije je na něco, čím zabijí ten projekt samotný. A teď vidíte ten kontrast mezi tím, kdy Lukáš dělal opravdu všechno a byl ohromně schopný a tou Ludvíkovu nepředstavitelnou neschopnost. Takže to skončilo tak, že Lukáš Ladra ten časopis navrhnul, rozvrhnul, co v něm bude, rozdal veškerou práci, kterou nedělal sám. Ale většinu dělal on. Tu udělal. Potom udělal design a

grafiku. Potom to odnesl do té tiskárny. A ještě to pak z té tiskárny nosil po trafikách, protože v té době nebyla smlouva s PNS. A za to všechno měl nějakých osm tisíc korun, což nebylo úplně málo, ale vlastně dělal práci čtyř lidí.

Podle mě tím pádem rozhodně dělal práci toho vydavatele, ale jako veškerou. A teď vidíte, že to má úspěch, ale někdo vám nejen hází klacky pod nohy. Ale láme vám ty nohy celýma stromama. Zrovna když máte totální drajv. Tak prostě viděl, že to nejde. Buď to převezmeme my a bude to mít šanci – a my si na to klidně půjčíme a zaplatíme co bude potřeba. Nebo ne a musíme pryč.

Tady ta schůzka proběhla ještě v době, kdy byl Lukáš Ladra šéfredaktorem nebo až krátce poté?

Myslím si, že to proběhlo těsně po tom osmém čísle.

Vzpomínáte si, kdo všechno byl na té schůzce přítomen? Víím, že jste tam byl vy, Lukáš Ladra, jeho otec a vaše maminka jako právníčka.

Určitě Lukáš Ladra, jeho otec, já, naše právníčka alias moje maminka, Tomáš Adamec. Nejsem si jistý, jestli tam byl Andrej, ale spíš ne. V téhle sestavě jsme tak byli.

Měli jste připravený návrh?

Měli jsme připravený plán. Dneska by se tomu říkalo business plán, jak to udělat, aby to dál fungovalo, ale Martin Ludvík toho byl stále součástí. Ale Ludvík byl přesvědčený, že čeho se dotkne to je zlato. Ale za zlé mu to už teď nemám. Ale bylo to opravdu šíleně divné. Já jsem o něm už docela dlouho neslyšel. Slyšel, že měl nějaké psychické problémy, to je smutná realita. Nejraději bych věřil tomu, že si ho po letech přilítli a odvezli ufouni a už je teď šťastný právě tam.

Když se vrátím ještě k té nabídce. Nabízeli jste za časopis nějakou finanční kompenzaci?

No jasně.

Vzpomínáte si třeba na částku, jakou jste nabízeli nebo něco podobného?

Myslím si, že jsme se bavili buď o vyšších statisících nebo o částce okolo jednoho milionu korun, to by mohlo být ono. To bylo v té době strašně moc peněz.

Takže šlo o nabídku v odpovídající hodnotě?

Byla to určitě slušná nabídka. Byly i tam i některé varianty, ve kterých by byl Martin Ludvík tichým společníkem, bude z toho mít tohle a tamto... Říkali jsme mu, že to prostě evidentně z nějakých důvodů nefunguje, tady byl problém, tady bylo tři měsíce zpoždění, tady to nejde... A my potřebujeme dělat na něčem, kde bude spoleh na vedení. Byl to zhruba půlhodinové jednání, strukturovaný návrh. Na ten on odpověděl tím papírem s tečkou, který tomu vysokoškolskému profesorovi, předsedkyni soudu, Tomáš Adamcovi a nám ukázal. Teda poté, co si udělil sám pokutu za pozdní příchod.

Co se týče toho udělování pokut. To provázelo jeho styl vedení od počátku?

Jak jsem vám to říkal dřív, on si myslel, že je geniální a stačí mu, když si něco přečte. Koupil si brožurku, jak být dobrý manažer. Tam je samozřejmě hromada různých pouček, které hltal úplně bez celkového kontextu. On si z toho vybral náhodné věci, kterým rozuměl, byly dobře česky a dávaly mu jednotlivě nějaký smysl. Takže v jeden moment na začátku začal vyžadovat neuvěřitelnou dochvilnost. Ač teda sám nebyl schopný zaplatit včas vydání toho časáku, protože ty peníze použil na něco jiného. Pět minut zpoždění bylo za dvacet korun, něco za padesát a podobně... Bylo to s ním složité.

Dalo by se říct, že bylo nepředvídatelné, co se bude dále dít?

To asi jo. Do jisté míry ano. Ale na druhou stranu ne, protože jste věděli, že se bude dít něco, co by normální člověk neudělal ve většině případů. Ale zase měl svoje kvality u jednodušších věcí, u kterých se dalo spolehnout, že je udělá dobře. Pamatuju si, když v Amiga klubu organizoval zájezd do Hamburgu. Nebylo to nic snadného, ale nic složitého, chce to nějakou strategičnost a tak. To uměl.

Když časopis vzešel od členů Amiga klubu, proč byl vlastně hned od prvního čísla multiplatformový?

Musíte si uvědomit, že velkou roli u těch lidí hrálo to, že vlastně tím svým počítačem hrajou za svůj tým. Dodnes je rivalita mezi Amigistama a Ataristama. Lidi měli rádi i Spektrum, ale na rozdíl od dneška vyloženě kopali za ten svůj tým. Ale přišlo nám jako škoda tam nedat všechny platformy, protože lidi postupně mívali i víc těch počítačů. Měli třeba Spectrum i Amigu, někdo pak i PC. Ale těch počítačů bylo hodně a každý z těch lidí chtěl mít svoje hry pro svoji platformu. Takže bylo potřeba to tam od začátku dát. Je to jako dneska něco mezi xboxářema

a pečkářema. Kdybych chtěl dělat časopis, tak to tak udělám znovu. Ono se vyplatí ho udělat pro ty platformy, ke kterým mám dobrý vztah a myslím si, že je lidí budou číst.

Vzpomínáte si, jestli ty texty, úvodní, jsou všechny originální, nebo je tam něco převzatého z nějakých jiných časopisů z hraničních třeba?

No určitě jsou inspirované, což se dělá dodnes. Tehdy hlavně tím německým... To znamená, že určitě nebyly přepisované, protože Lukáš ani německy neuměl. Spíš to viděl jako něco vzorového. Víím, že jsme se dívali na Amiga Reviwew a pak ten Powerplay. Ač jsme měli rádi spíš ty anglické, podařilo se nám sehnat vždycky hlavně ty německé. Proto zrovna ten Powerplay nevím.

A co se týká obrazového materiálu?

U něj to bylo zajímavé. Ze začátku je ten Excalibur černobílá a když se na něj podíváte, tak to bylo normálně z obrazovky počítače litograficky udělané. Neuměli jsme fotky. Takže se dělaly texty, uvnitř nichž bylo prázdné místo na fotku. Ty se dodaly do tiskárny, kde se to litograficky dodělávalo.

Dalo by se říci, v jakém poměru byly originální screeny a v jakém obsahu převzaté obrázky?

Já si myslím, že většina byla originální. Opravdu se fotily obrazovky. Potom jsme měli něco jako Action Replay pro Amigu, což byla taková hardwarová věc, která uměla přerušit hru a vyřipovat obrázek. Action Replay MK3 se to jmenuje. To jsme měli.

Excalibur vycházel často nepravidelně. Znamená to, že ty čísla nebyly vytištěné a čekalo se nebo jsou nějaké čísla či články, které nevyšly?

Určitě budou nějaké články, které nevyšly. Ale bylo to spíš tak, že se časopis připravil a čekalo se, až budou peníze na dodání do tiskárny. Někdy se stalo, že se to dodalo do tiskárny, ale ta to nevydala. Nedostala peníze. Ale na dalším se hned nedělalo, samozřejmě, nechtěli jsme zahodit udělanou práci.

V čísle dvanáct je uvedeno, že náklad byl 30 tisíc výtisků. Jaké Excalibur sklízel ohlasy?

Tím, že to bylo jediné čistě herní médium, tak v začátku je pozitivní. Ti lidi byli úplně nadšení a hotoví z toho, že se něco děje. Byli hodně povzbuzení z toho, jak to bezvadně funguje a že je to přesně to, co chtějí. Samozřejmě po tom, co to jednou za měsíc nedostávali, se tak začala

objevovat frustrace z toho, že to prostě nefunguje. Z toho, že by chtěli, aby to fungovalo pravidelně. Z toho, že by to mělo být prostě lepší.

A samozřejmě každá ta další redakce narazila postupem času na ten samý problém jako v začátku my. Další redakce ve složení Andrej a ICE, kteří to najednou vedli, se dostali do přímého kontaktu s Martinem Ludvíkem. To znamená, že najednou zjistili, že předtím ta chyba nebyla tam, kde jim Ludvík řekl, tedy v Lukášovi. No a oni ostatně za chvíli zjistili úplně to samé, co my s Lukášem, a odešli úplně stejně. Ale Andrej měl na rozdíl od Lukáše v té době úplně neuvěřitelný drive a nenechal se ničím okolo odradit. To je takový jeho povahový rys. On pochopil, že to chce dělat a díky spojení s tuším Lukášem Hojerem se dostal k Oldřichu Hejtmánkovi. Ten zdědil nějaké věci v restituci, měl peníze, kontakty, byl to velký Američanofil napojený na různé věci v Anglii a jinde. Přišel s nápadem, že se dá udělat časopis o počítačových hrách a zároveň udělat firma, která tady bude ty originální hry vozit. Že se vytvoří synergie. Někdo bude psát nějak o hrách a ty se budou líp prodávat. Nebyl to úplně dokonalý plán, protože do té doby si nikdo originální hru nekoupil. Nikoho to ani nenapadlo, že by za to měl platit. Jak vás mělo napadnout, že budete platit za něco, co bylo všude zadarmo?

No a samozřejmě se postupně stalo po odchodu z redakce, že byl založený další časopis. Tím bylo Score. Dodnes si pamatuju jednu z těch finálních schůzek u Andreje doma na Malé Straně. Byl tam Eis i já. A tam se rozhodovali, kdo a jak do toho půjde. Bylo to super. Ten Ondřej se tvářil, že má peníze, chuť i zájem a chce jim dát volnou ruku, aby to dělali tak, jak budou chtít. Vypadalo to skvěle. Já jsem se tehdy připravoval na vysokou školu, protože mě vzali na medicínu, proto jsem na tom začátku úplně nebyl příliš aktivní. Bylo to skvělé. Pravidelné. Udělala se skutečná redakce, která někde existovala. Ne, že se budeme scházet u Ludvíka doma a u Lukáše doma.

Když se spustilo Score, sledoval jste další vývoj v Excaliburu?

Občas jsem to sledoval a na něco jsem se podíval. Ale už to bylo takové tristní. Potom se to odmlčelo na rok, pak vyšlo nádherné číslo v jeden moment. Zase něco, co si přečetl Ludvík v příručce o několik stran dál a snažil se všem bombasticky vyrazit dech. Koupil V2-kovou obálku, voskovanou vazbu a po dvou letech vyšlo nádherné číslo. To už se nikdy nezopakovalo, protože to stálo nekonečně peněz. Pak najednou zjistil, že by mohl dělat čtrnáctideník, což byl bezvadný nápad, když neuměl udělat měsíčník. Jako bylo to celé bizarní. Pejsek s kočičkou.

Vnímali jste na začátku Score Excalibur jako konkurenci?

Ne, to opravdu ne. Už to bylo moc jiné. Jediné, co jsme vnímali jako konkurenci byl Level. Ten měl redakci, zázemí, skutečné vydavatelství žejo. Vycházelo to řadu let pod Vogelem.

A vnímali jste Level jako konkurenci i ty první tři čísla, která vycházely pod Martinem Ludvíkem?

To ne. Až když se to prodalo. Ono se pak tradovalo, že lidi, co odpadli ze Score, tak zamířili do Levelu. Alespoň tak se to vnímalo ze Score, i když to asi není úplně pravda. Samozřejmě tam byli schopní lidi, ale mělo to trošičku jiný styl. Vydavatelství bylo obrovské, vydávalo hodně časopisů a věci tam asi fungovaly trošku jinak. Mělo to zavedené pořádky, my i tady s Hejtmánkem jsme se ty věci učili za pochodu. Ale to nebránilo v tom, aby to Score normálně fungovalo.

Takže byste řekl, že klíčové momenty ve zrodu české herní žurnalistiky byly Excalibur a následně Score?

Já si myslím, že jo. Ten úspěch toho Score byl ohromný, chvílema měl prodeje i 55 tisíc. To se už dávno nedá opakovat. A právě ten úspěch Score inspiroval Vogel, který pak zjistil, že by mohl vytvořit konkurenci. A vlastně mnoho let to živilo obě ty vydavatelství, a myslím, že docela pěkně.

Vzpomínáte si na projekt Martina Ludvíka noviny Hráč?

Musím si přiznat, že dokud jste to tady neřekl, tak jsem na to úplně zapomněl. Skoro si na to nepamatuju. Naopak si rád přečtu, co pak o tom zjistíte.

A Amiga Magazín, kde byl jako šéfredaktor Martin Slavíček?

Jo, myslím si, že jo. To se dělalo někde v Opletalce. To bylo spíš zaměřené na Amigy, ale určitě ne výhradně na hry. Ty tam byly jen okrajově. Oni vsadili na to, že Amiga bude mít nějakou budoucnost, což nebyla dobrá sázka. Ale to nemohli vědět. Myslím, že tam byl i tuším Tomáš Adamec. Vnímал jsem to, znal jsem nějaké lidi, ale byl to časopis o platformě, která nepokračovala. Umřela na základě špatných rozhodnutí firmy Commodore.

Lišila se nějak redakční práce na prvních číslech Score oproti tomu, jak fungovala redakční práce v posledních číslech Excaliburu pod šéfredaktorstvím Andreje Anastasova?

To těžko říct, já jsem v těch posledních číslech Excaliburu nebyl. Byl, ale jenom přeneseně, protože jsem se kamarádil s Andrejem. Ale vyloženě jsem dělal na Excaliburu jen s Lukášem. Ale i tak si myslím, že se to hodně lišilo, protože tam byl přechod z úplného amatérismu k něčemu profesionálnějšímu. Hejtmánek opravdu měl profesionální desktopové studio, koupil si Macy, najmul s grafiky se zkušenostmi. Například mě (usměv), já jsem v té době dělal na největších věcech.

Fungovala dvojice Andrej Anastasov a Jan Eisler jako tandem?

Jo, jako dobrý tandem. Mnoho a mnoho a mnoho let spolu fungovaly jako tandem. Hodně let to dobře fungovalo. Uměli se nějakým způsobem domluvit. Přes dvacet let to vydrželi.

Takže kdybyste se pokusil zhodnotit ten zrod herní žurnalistiky a posléze ten rapidní vzestup? Kde vidíte tu roli Excaliburu a jedinečnost?

Jak to jsem o tom sem mluvil. Já si myslím, že by se to stejně stalo. Ale díky tomu pádu komunismu a tomu, že se sem začali hnát investoři a otevíraly se nové příležitosti lidi začali trochu jinak uvažovat. Všechno se zrychlovalo, což tomu pomohlo. Díky tomu mohli fakt mladí kluci dělat co chtěli, aniž by nad nima držel někdo jakýkoli dohled. A já si myslím, že to bylo skvělé. Já si myslím, že to byla úžasná jízda a spousta lidí, který do dneška citují a pamatují si ty jednotlivé recenze, tomu asi dají zapravdu. A tu neuvěřitelnou radost, co jim to dalo, to se něčím jiným nahnat jako nedá. Málo kdo si bude pamatovat, co to vydělalo za peníze. Ale spousta kluků si pamatuje, co napsal Andrej o tom, jak jezdí po struhadle do bazénu s jódem. Tu větu si pamatuje každý.

Zaznamenal jste slovenské herní časopisy jako FIFO, které vycházely už dříve?

Dostalo se to k nám, ale jestli si to dobře pamatuju, tak to bylo takové spíše amatérské. Bylo to něco, co připomínalo ten komunismus a ty časopisy v tehdejší době. Zatímco Score a už ostatně i Excalibur připomínal ty jiné časopisy v zahraničí. To byl ten rozdíl. Ty slovenské časopisy byly divný samizdat s obrázkama, tohle byly časopisy v pravém slova smyslu. Žádná brožurka divného pozůstatku SSM. Takže konkurence to určitě nebyla a rozhodně to tak nikdo nevnímal. Tím ale neříkám, že to nebylo zajímavé.

Rozhovor s Františkem Fukou ze dne 21. 2. 2023

Vzpomínáte si, jak náročné bylo zahrát si počítačovou hru v 80. letech v Československu?

To se velmi lišilo v roce 1981 a 1988 naprosto zásadně. Když jsem začínal chodit do počítačového klubu, tak to bylo v roce 1981 tuším. Tehdy tam bylo několik mikropočítačů, myslím, zhruba tři, které byly částečně zbastlené, částečně nějak ilegálně dovozené z ciziny a tam na tom jsme si programovali a hráli. Ale že bychom hráli nějaké komerční hry, to neexistovalo. Ty tam nikdo neměl. Když jste si chtěli zahrát nějakou hru, tak jste si to museli naprogramovat. To bylo na počátku těch osmdesátých let. Kdežto na konci 80. let už se tady celkem bez problémů dostávaly ty komerční hry ze západu, kterých byly tisíce. Proběhl tam velmi zásadní rozdíl během toho jediného desetiletí.

Dalo by se říct, že tehdejší režim jinak vnímal počítačové hry na začátku a na konci 80. let?

Já si myslím, že tehdejší režim vůbec netušil, co to počítačové hry jsou. Dejme tomu, že se mnou ve druhé polovině 80. let dělali rozhovory do časopisů a do televize. Ale pro ně to bylo sci-fi. To, že malý chlapec má počítač doma a programuje ho, to pro ně bylo naprosté sci-fi. Já jsem jim ukazoval nějaké hry a oni nechápali ten koncept, vůbec tomu nerozuměli. Nerozuměli rozdíl mezi hrami na počítači a videopřehrávačem. Takže jako že by režim nějak prostě řešil, co budeme dělat prostě s počítačovými hrami? To to silně pochybuji. Anebo vůbec jako software. Co to je počítačový software vědělo asi tak procento lidí v republice. A lidí, co rozhodovali o podobě tehdejšího zdejšího režimu zdejšího měli tehdy koncem 80. let jiné starosti než se zabývat počítačovým softwarem. Jako bylo zřejmé některým z nich, že bude potřeba to tu mladou generaci učit, jak dělat s počítačem. Proto už existovaly tuším, že dvě programátorská gymnázia na konci 80. let v Československu. Já jsem na jedno z nich chodil. Ale ti chudáci profesori, co nás tam učili, tak ti nám záviděli, že někteří z nás mají počítače doma. A byli rádi, když jsme přišli k nim domů na návštěvu a přinesli jsme jim náš mikropočítač a oni si na něj mohli šáhnout. To bylo úplně absurdní.

Dokážete si vzpomenout, kde jste v této době čerpal informace o hrách a videohrách? Jaké byly vaše zdroje?

To můžu říct docela přesně. Můj strýček někdy v 80. letech úspěšně utekl na západ a žil ve Spojených státech. Odtamtud mi předplatil časopis Creative Computing. Ten mi teda normálně

chodil do české schránky. Pokud ho tedy někdo neukradl na poště. To byl časopis o nejmodernějších mikropočítačích tehdejší doby v Americe. Řešily se tam Apply, videohry s barevnou grafikou. Já jsem to dost nábožně žral. Koukal jsem na ty úžasné screenshoty z videoher a snil jsem, že něco takového budu moc hrát i já. Docházelo tam k tomu, že jsem tam nějakou videohru viděl, líbil se mi ten nápad a tak jsem ji do svého mikropočítače, ke kterému jsem měl přístup, přeprogramoval. Takhle jsem se dostal k první herní žurnalistice. Tenkrát jsem moc neuměl anglicky, ale pomocí toho jsem se naučil anglicky. Potom jsem získal ZX Spectrum a podařilo se mi přemluvit strýčka, aby mi předplatil myslím Your Sinclair. Britský časopis o ZX Spectrum. To pro něj bylo komplikovanější.

A tyhle nabité informace jste šířil dále v počítačových klubech?

Rozhodně jsem ty časopisy sebou nosil a pro ostatní to byl svátek, když přišel nový Creative Computing nebo Your Sinclair. Všichni si to tam s láskou pročítali.

Když se ještě vrátím k těm počítačovým klubům, dokázal byste říct, kolik jich v Československu mohlo být?

Já myslím, že v Praze byly takové dva, tři. Takže v celém Československu možná něco mezi pěti až deseti. Ale zase se to měnilo.

Vzpomněl byste si jací lidé do nich vstupovali?

Mládežníci, kteří se dozvěděli, že mikropočítače existují a chtěli s tím mít zkrátka něco společného. Chtěli se naučit spíše programovat, jít tam hrát hry rozhodně motivace nebyla. Protože počítačové hry prostě neexistovaly. Takové, které by se daly stáhnout a hrát. Dost to splývalo, protože jsme se to učili s těma vedoucíma. To byli často mladí kluci a rozdíl mezi nima a náma se tam často stíraly. Vlastně jsme se tam sešli, byly tam jejich mikropočítače, někteří z nás pak měli svoje a ukazovali jsme si, kdo co nového naprogramoval. Potom i co kdo nového kde ukradl, jaké komerční hry. Kopírovali jsme si navzájem. Nejen, že jsme se učili programovat, ale byl to náš hlavní sociální život. Proto se pak konaly i ty počítačové tábory a podobně.

O co v nich konkrétně šlo?

To byl tábor spočívající v tom, že vždycky dopoledne tam ty děcka prostě šly někde na pole, kde sklízeli cibuli. Což bylo hrozný, protože já jsem nesnášel fyzickou práci. A potom odpoledne si mohli sednout k počítačům, které tam byly a na nich programovat. Já jsem snad

ani nebyl oficiálně účastníkem, ale lidi ze Svazarmu mě v té době už znali, protože jsem byl takový jejich poster child. Posílali mě do těch televizí a na rozhovory. Byl jsem tam spíš omylem.

Vzpomněl byste si na nějaké názvy těch počítačových klubů?

Myslím si, že to názvy ani nemělo. Byla to prostě 602. základní organizace Svazarmu. V ní kromě toho, že se tam učili poznávat zvířata, stopovat, tak v jednom z nich se učili s počítači. Neoficiálně se tomu říkalo šestsetdvojka. Pak byla 666. základní organizace Svazarmu, která sídlila v jiné části Prahy a my jsme se s nima družili. Ti se taky soustředili na počítače. Těm se říkalo tři šestky, případně tři švestky. Ale že by to mělo nějaký svůj název to ne. To by musel nějaký komunistický pohlavár říct, že tady ta počítačová větev tohohle svazarmu bude mít nějaký svůj speciální název.

Vydávaly počítačové kluby nějaké svoje tiskoviny? Psali články?

Ne. Jako samozřejmě ti lidi, kteří učili v klubech, tak současně přispívali do Amatérského rádia. Celá síť počítačových fanoušků byla velice omezená. To byly třeba desítky lidí v celé zemi. Tam všichni znali víceméně všechny a nebylo výjimkou, že někdo z nich někam psal. Ale určitě to nebylo tak, že by přímo ten Svazarm vydával pravidelně něco.

Občas nějaký leták asi jo, nebo třeba tu moji první knížku o těch počítačových hrách. Ale nebylo to něco, jako co by dělali pravidelně.

Když navážu právě na vaše dvě knihy o počítačových hrách z let 1987 a 1988. Odkud vzešel vůbec nápad sepsat je?

Ten vzešel od jednoho z instruktorů tuším. Myslím, že od toho, kdo sepsal ten úvod, což byl Háša. On mi řekl, že do těch her dělám, jsem do toho magor a co kdybych o tom napsal nějakou knížku, kterou vydají. Takhle mi to podal. Jaká byla jeho motivace netuším, já jsem byl dítě a byl jsem rád, že můžu napsat knížku. Napsal jsem ji. Oni potom to co jsem napsal rozdělili do dvou knížek a vydali to jako dvě knížky z nějakého důvodu. Do toho jsem já neměl co mluvit. Ptal jsem se jich jak se to má jmenovat a oni mi řekli, že jsem soběstačný, tak ať si název vymyslím. Myslím, že jsem to nazval Co pan Sinclair netušil nebo něco takového. A já anižby mi to vůbec sdělili, tak to vydali pod názvem Počítačové hry 1 a 2. Já jsem pro ně byl opravdu spíš produkt, který k něčemu využívali, zdaleka ne rovnocenný partner.

Tušíte, jaký měly ty knihy zásah?

Vůbec netuším, absolutně nemám ponětí.

V roce 1989 pak vyšel pod vedením Jiřího Fraňka díl ze série LIST zvaný Počítačové hry, kde se objevuje právě část knihy Počítačové hry 1...

To je úplně mimo mě. O tom jsem vůbec nevěděl, že v tomhle chtějí použít v tomhle tom než se to stalo.

A právě v tomto časopise je také rozhovor s vámi. Vzpomínáte si na něj?

Vůbec. Já jsem v té době dával těch rozhovorů třeba padesát.

Takže nešlo o ucelenou spolupráci.

To určitě ne. Oni mi asi řekli, že budou vydávat magazín a chtějí se mnou udělat rozhovor. Já jsem s nimi udělal rozhovor. Ale myslím si, že jsem vůbec nevěděl o tom, že část té knihy bude v magazínu použita. Spíš to mělo za cíl být jako reklama té knihy samotné, aby ji potom koupilo víc lidí.

Vzpomínáte si na ZX Magazín, který začal vycházet v roce 1988 a vydával ho David Hertl?

Hrozně matně si to vybavuju, je možné, že jsem tam něco drobného napsal. Ale přiznám se, že mě ty obecně ty české magazíny moc nezajímaly. Měl jsem přístup k těm zahraničním a těm jsem začal docela rozumět. Možná jsem tam něco drobného napsal, ale na to už si nevzpomínám. A v těch českých bylo jen málokdy něco, co pro mě bylo zajímavé.

Dokázal byste zhodnotit jak velká byla česká herní komunita na konci 80. let, kdy obdobné časopisy vycházely?

Tam už docházelo k tomu, že se dělaly srazy, copy párty, kde se kopírovaly ukradené kapitalistické hry a podobně. Začali se objevovat lidé, kteří si vyloženě koupili počítač jen proto, aby si na něm zahráli hry a vůbec se nechtěli učit programovat nebo něco podobného. To byla velká změna. Už tehdy byly v novinách inzeráty na prodej her pro ZX Spektrum, samozřejmě šlo o kradené věci. Policie to ale neřešila. Pro ně šlo o španělskou vesnici. Takhle se to dostávalo více a více do mainstreamu.

Dokázal byste číselně odhadnout velikost komunity? Návštěvníků podobných srazů:

Netuším, jak to zjišťovat. Na některých akcích rozhodně bylo třeba přes sto lidí, kteří si vyměňovali navzájem hry.

Vzpomenete si na nějaká další periodika mimo ZX Magazin v téže době? Atari Zpravodaj, Comodor Amatér?

Rozhodně vím, že už nějaké byly. Do něčeho jsem přispíval, když to po mě chtěli. Ale rozhodně jsem to neskladoval a nekupoval jsem si to pravidelně, takže netuším.

Bylo podle vás vydání Excaliburu revolucí?

Pro mě ne. Já toho vlastně o Excaliburu moc nevím, nikdy jsem ho moc nečetl. Nejsem si ani jistý, jestli jsem toho Ludvíka v životě viděl.

Ve čtvrtém čísle Excaliburu je rozhovor s vámi, ve kterém odmítáte spolupráci přispíváním do časopisu s tím, že již publikujete v herních rubrikách časopisů Amiga report a P+C. Tušíte kolik čísel Amiga reportu Přemysl Tvrdý vydal? Jak dlouho tento časopis fungoval?

To si nepamatuju. Ta moje spolupráce byla čistě motivovaná tím, že jsem měl Amigu a byl to snad jediný magazín, který se tomu věnoval.

Vzpomněl byste si, co značí zkratka P+C?

Nepamatuju si.

Významnou osobností téhle éry byl právě vydavatel PCP Martin Ludvík, který se snažil založit řadu periodik. Mimo jiné konkurenční Amiga magazín. Zaznamenal jste tento projekt?

Nevzpomínám si.

Vybavujete si hráčské noviny Hráč?

Spíš se pokusím vzpomenout si na cokoli jiného, co tehdy vycházelo. Já si vzpomínám hlavně na to Score, kde jsem psal. Samozřejmě ti lidi, které jsem znal já, tak znali Ludvíka. Nepamatuju si, jestli jsem ho někdy viděl. Ale jeho pověst jej předcházela v tom, že je velmi neschopný podnikatel, a proto mu neustále jeho projekty krachují. Na druhé straně se nevzdával a pořád něco zakládal. Moji známí z toho měli legraci, ale to je jediné, co vím. Ani nevím, co dělá

dneska.

Pamatujete si na zrod Score v lednu 1994?

Ano, protože to začal vydávat Ondřej Hejtmánek, se kterým jsem se tehdy kamarádil. On za mnou přišel, abych s tím měl něco společného. Ale myslím si, že jsem byl vždycky externista, nikdy redaktor. Psal jsem tam o filmech, o hrách na konzole, o společenských hrách a podobně. Sem tam nějaká recenze. Celkem často jsem chodil do jejich redakce, která byla blízko mého bydliště. Dělal jsem jim dost dlouho jazykové korektury, což o tom hodně vypovídá. Jako já jsem si s češtinou nikdy moc nerozuměl, přesto jsem to zvládal lépe než většina ostatních redaktorů. Ale bylo to takové na koleně. DTP se tam věnoval Jakub Červinka, můj současný dobrý kamarád. Hejtmánek měl zároveň první kamennou prodejnu s počítačovými hrami u nás, kousek od redakce v Dejvicích.

Změnilo Score tehdejší žurnalistickou herní scénu?

Já bych řekl, že ano. Myslím, že bylo odlišné tou vyšší profesionalitou. O třídu výše než všechno ostatní tady v té době.

Připomínaly vám první díly Score některý ze zahraničních časopisů?

Byl tomu trochu podobný ten Your Sinclair. Ale už nevím. Nebo Sinclair User, už nevím, který z nich to byl. Ono to byly dost podobná díla.

O rok později založil Martin Ludvík konkurenční Level. Jak jste jej vnímal?

Bylo mi to celkem jedno. Já se přiznám, že mimo ty jazykové korektury jsem si Score ani nějak nearchivoval. Když se objevila dobrá hra, kterou jsem chtěl, tak jsem si ji opatřil. Ale názor nějakého Čecha, který tu hru recenzoval kdekoli mě opravdu moc nezajímal.

Dokázal byste zavzpomínat, kdo byl podle vás nejvýraznější osobností počátku herní žurnalistiky u nás?

Bezpochyby ten Anastasov. Ten byl dlouho šéfredaktor Score. Ať si o jeho metodách jednání s lidmi myslíme cokoli, tak to prostě utáhnul. Dokázal, že to může pravidelně vycházet a ono to vycházelo.

Rozhovor s Josefem Ladrou ze dne 8. 3. 2023

Jaký byl pohled na hry, herní a počítačovou kulturu na začátku a na konci 80. let?

Na konci 80. let už začal v ČSSR stoupat počet soukromých majitelů PC jako Spectrum, Amiga a podobně... Lukáš začal s „gumákem“ Spectrum, který mu přivezla matka, která tehdy pracovala na Ministerstvu školství, za ušetřené diety ze služební cesty do SRN. Nedostatek herních programů přinutil jejich fanoušky k vytváření komunit podle druhu vlastněného počítače, kde probíhala výměna her a kde se členové dělili o zkušenosti, jak úspěšně hry zvládnout. Zároveň se hledaly způsoby, jak prolomit klíče znemožňující kopírování nebo jak obejít ukončení hry po chybném kroku. Proto se asi také Lukáš do této komunity zapojil.

Mne počítače zajímaly především jako nástroj k usnadnění činností spojených s mojí prací. Samozřejmě jsem si také na Lukášově počítači některé hry zahrál, dobrý byl Sokoban alias posunování beden a různé verze Tetrisu. Jako většina příslušníků mé generace jsem měl, a stále mám, k počítačovým hrám rezervovaný a spíše kritický přístup, související především s jejich „návykovostí“.

Při tomto vzpomínání si uvědomuji, že komunita počítačových hráčů vlastně výrazně ovlivnila kus mého profesního života. Dva roky jsem byl vedoucím projektové organizace v Poděbradech a na konkurs na toto místo jsem se přihlásil po upozornění Lukášova přítele, fanouška her z Poděbradska.

Docent Friedrich, jeden z tvůrců časopisu Počítačové hry, vzpomíná na dostupné zahraniční časopisy o hrách Bajtek a Moj mikro. Vzpomínáte si na tyto časopisy, jejich dostupnost?

Pokud si vzpomínám, Lukáš i já jsme se zpočátku zajímali převážně o možnost programování v Basicu. Tak jsme měli doma dokonce nějaké časopisy v maďarštině, o Bajteku jsme se bavili, ale nejspíš jej Lukáš nikdy domů nepřinesl. Pamatoval bych si to, protože polsky umím mimořádně dobře.

Kdo byl tvůrcem Excaliburu a kdo vás oslovil se spoluprací?

Tady je odpověď opravdu snadná. Název vymyslel Lukáš. Ukázal mi tehdy nultou přílohu s tímto názvem a povídal, že by byla možnost vydávat tento časopis s ilustracemi a barevnou obálkou. Zavěťřil jsem příležitost, jak se říká a nabídnul se jako ilustrátor. No, a protože jsem to chtěl dělat pro syna samozřejmě zadarmo, tak jsem byl přijat.

Podle Jakuba Červinky se Lukáš Ladra zasloužil o kompletní chod časopisu od šéfredaktorské práce po „nošení jednotlivých čísel do trafik“. Vzpomínáte si na rozložení činností v tehdejší redakci a vydavatelství?

Byli jsme naprostí amatéři, kteří se učili za pochodu. Lukáš jako šéfredaktor určoval obsah časopisu a zpočátku psal snad většinu článků. Já jsem dělal korektury a případnou jazykovou úpravu. Texty se psaly v textovém editoru T602. Vlastní layout se musel dělat u Ludvíků v bytě, protože Martin vlastnil PC s dostatečně velkou obrazovkou a s vhodným programem pro tvorbu tisku, jehož jméno si už nepamatuji. Takže se vždy museli sejít nejméně tři lidi a časopis se na místě dával dohromady. Vzpomínám si, že jsem někdy musel trochu měnit texty, když lámání nevycházelo, případně i dopisovat nějaké věci, aby se zaplnilo bílé místo. Celkem to fungovalo až do doby, kdy se objevil Anastasov, pak už to začalo skřípat.

Pokud se týká tisku a distribuce, tak tisk zařizoval Lukáš s Ludvíkem a byly hrozné potíže, protože tiskárny stále odsouvaly termíny. S distribucí to bylo obdobné. Lukášovi jsem pomáhal já roznášet do trafik po cestě z Prahy do Poděbrad a po Praze roznášela časopisy moje žena, která byla již v té době v invalidním důchodu. Zároveň bylo důležité přesvědčit trafikanty, aby vůbec časopis prodávali. Lidé byli tehdy nedůvěřiví, ale ta herní komunita byla zřejmě dostatečně pospolu, takže se o existenci časopisu dozvěděla řada lidí.

Dokonce si časopis k distribuci vyzvedávala u Ludvíků v bytě. Jaký měl Lukáš honorář, nevím. Já jsem všechno dělal bez nároku na honorář, protože mne to velmi bavilo.

Časopis záhy získal výraznou popularitu v herní komunitě a rychle rostl. Pamatujete si na ohlasy, které jste dostávali?

Jistě, přicházela řada dopisů zejména s návody na správné řešení hry. Některé se po redakční úpravě daly použít, ale z redaktorů se soustavně tomu nikdo nechtěl nebo nemohl věnovat, kdoví. Psali většinou nadšení kluci a přikládali náčrtky bludišť.

Jakub Červinka popisuje redakci jako komunitní, vnímal jste ji rovněž takto?

Především Lukáš byl nekonfliktní, pohodový člověk. Takže ta společná práce byla dobrá. Možná já jsem trochu nezapadal, ale zase jsem byl schopný rychlé improvizace, což se dost cenilo.

Jaké byly vztahy mezi redakcí (tvořenou v prvním čísle Vámi, Jakubem Červinkou, Martinem Slavičkem a Lukášem Ladrou, později Andrejem Anastasovem) a vydavatelem Martinem Ludvíkem?

Martin Ludvík vystupoval vůči ostatním z pozice majitele výrobního prostředku a majitele registrované licence, nebo jak se to jmenuje. Na některé rozumné návrhy vedoucí ke zlepšení práce nechtěl proto přistoupit, ani o nich diskutovat. Cítil se být tím pravým „novinářem“, který dělá správná rozhodnutí. Možná to byl on, kdo přizval Andreje, nevím. S jeho příchodem se to začalo hodně kazit. Andrej byl mimořádně sebestředný, zakládal si na své pokleslé češtině plné gramatických chyb, včetně svého oblíbeného „aby jsem“, a také nesnášel, pokud bylo zapotřebí článek kvůli zalomení nějak upravit. Přátelství s Jakubem Červinkou nám, manželce i mně, vydrželo dodnes.

Jednotlivá čísla časopisu často nevycházela pravidelně. Vzpomínáte si, jaké to mělo důvody?

Martin Ludvík patrně upřednostňoval tisk dalších titulů, pokud se týká přípravy čísla, s tím problémy nebyly.

Podle Jakuba Červinky narůstala nespokojenost s manažerskými kroky Martina Ludvíka. Tušíte, co mu bylo vyčítáno?

Nedokázal se soustředit na úspěšný titul, kterým Excalibur byl. Namísto toho rozbíhal další a další tituly, které nikdo nekupoval a utrácel v tom prostředky, které pak pro Excalibur chyběly.

Vzpomínáte si na další projekty Martina Ludvíka a jeho Popular Computer publishing – hráčské noviny Hráč či Amiga Magazín?

Ano, byly to ohromné stohy neprodaných výtisků v předsíni Ludvíkovic bytu.

Po osmém čísle proběhlo jednání o odprodeji Excaliburu, kterého se mimo Martina Ludvíka účastnil také Lukáš Ladra, Jakub Červinka s maminkou právničkou a Tomáš Adamec. Vzpomínáte si na toto jednání, váš návrh a jeho závěry?

U jednání jsem nebyl. Martin Ludvík vsadil na Andreje a odmítl přenechat titul Lukášovi a Jakobovi. Lukáš se začal naplno věnovat počítačovým úpravám tiskových předloh a já jsem se naplno věnoval své práci.

Sledoval jste vývoj Excaliburu i posléze?

Jenom při společných setkáních s Jakubem jsme si zavzpomínali.

Čerpali jste při tvorbě a vytváření Excaliburu po boku Vašeho syna z nějakých zahraničních časopisů? Lukáš Ladra dříve zmiňoval německý časopis Powerplay.

Pokud si vzpomínám, tak Powerplay Lukáš skutečně někde sháněl a měl ho doma. Myslím, že se odtamtud braly ty malé snímky obrazovky, které byly v časopise. Ani Lukáš, ani já neumíme tak dobře německy, abychom mohli z časopisu překládat, takže to byla jenom záležitost inspirace. Nevím, že bychom v té době viděli nějaký jiný časopis věnovaný hram.

Jste autorem originálních obálek k prvním osmi čísům. Kde vzešel nápad, dělat obálky touto kreslenou formou, která na rozdíl od soudobých časopisů měla blízko k uměleckému ztvárnění?

Přesněji jsem autorem obálek čísla jedna až čtyři a grafikem obálek šest až osm. První obálka byla koláž, s využitím několika obrázků z reklamy v Powerplay. Dokresloval jsem draka vlevo nahoře a samozřejmě jsem vytvořil a nakreslil titulek. Je to na něm znát.

Obálky číslo dvě a tři jsem musel zcela nakreslit, protože už nebyl čas hrát si s vystřihováním a koláží. K té jsem se vrátil u obálky číslo čtyři. Jak to bylo s podklady pro číslo šest až odm si již nevzpomínám, ale moje kresby to zaručeně nejsou.

Zajímavý byl vývoj titulního nápisu. Myslím, že jsme se oba inspirovali filmem Excalibur a tím mečem, zasazeným v kameni. Později mne Lukáš upozornil, že časopisy by měly mít titulek a poznávací znak vlevo nahoře, protože tak se časopisy zařazují do prodejních stojanů. Proto jsem vymyslel to velké E s vodorovným mečem, které se pak dvakrát použilo na obálce čísel devět a deset, ale už beze mne.

Vzpomínáte si, kdo vytvořil originální hodnocení meč až deštník dle kvality hry?

Autorem jsem já. Miluji kreslený humor a tady se to přímo nabízelo. Jinak ze všeho nejvíc si cením Lukášovy karikatury na první stránce časopisu číslo tři. Když jsou někdy úsměvné a pěkné dny, stříhnu si nějakou humornou kresbičku i dnes.

Jakým způsobem probíhalo DTP, lámání?

Myslím, že jsem to už popsal dříve. DTP program měl k dispozici řadu předdefinovaných obrázků, a tak jsme se je snažili využít.

Mimo výrazné kresby jste autorem recenze na hru Starquake pro ZX Spectrum a článků o hobby hrách Nesmysl na niti přinesl miliony či Course De La Paix. Jak jste se dostal k této redakční činnosti, recenzování her?

Mým záměrem bylo zařazovat do časopisu také zprávy a recenze deskových her apod. Dokonce jsem se vypravil do Albrechtic v Jizerských horách do továrny na dřevěné hračky, dnes DETOA a tam mi dali nějakou deskovku. Už nevím, zda jsem stihnul o ní něco napsat, protože zbytek redakce byl zásadně proti.

Znamenalo podle vás vydání Excaliburu revoluci v herní komunitě?

Važte slova, revoluce je něco jiného. Byla to devadesátá léta, lidem se začaly plnit sny a přání. Ovšem teprve po zkušenostech z amatérského Excaliburu mohly vzniknout lepší a profesionálnější následovníci.

Kdo byl podle vás nejvýraznější osobností počáteční fáze české herní žurnalistiky?

Byl jsem překvapen, kolik lidí bylo na Lukášově pohřbu, to jsem opravdu nečekal.

Rozhovor s Karlem Taufmanem ze dne 23. 3. 2023

Vzpomínáte si jakým způsobem se dostala Vaše mapa do hráčských novin Hráč?

Jednalo se o návod s mapou pro hru Sidewalk, kterou jsem měl rád a kterou jsem dohrál na 8bitovém ZX Spectrum. Mapu jsem nakreslil po vzoru map, které byly v tu dobu běžné. Podobně ručně kreslené mapy se objevovaly jak v zahraničních časopisech jako byl britský Crash nebo polský Bajtek tak v českém Excaliburu. Další kolovaly mezi hráči v podobě xeroxových kopií z xeroxových kopií. Poslal jsem do redakce xerox mapy a na psacím stroji napsaný návod, respektive jeho kopii přes kopírák. Vím to přesně, protože jejich originály stále mám. Pak se velmi dlouho nic nedělo, což mě pochopitelně zklamalo. Potom jsem jednou v trafice narazil na novinku – hráčské noviny Hráč, které jsem nadšeně koupil a byl velice mile překvapen, že v nich byl otištěn můj příspěvek.

Dostal jste za svůj příspěvek honorář?

Myslím, že jsem za to nedostal ani korunu a nikdo se mnou autorská práva nikdy neřešil. Přišlo mi to divné, ale nevadilo mi to. V té divoké době to ani nijak nevyčnívalo. Normy chování a jednání byly někde úplně jinde. Navíc jsem byl pochopitelně nadšený, že je ze mne publikovaný autor, připadal jsem si strašně slavný a měl jsem z toho velmi příjemný pocit.

Projekt novin Hráč se mi v té době líbil. Hráči neměli kde brát návody a mapy pro hry. Rozhodně jsem byl zklamaný, že už nevyšlo další číslo.

Když jste tu mapu do Hráče zasílal bylo to z pozice nadšeného fanouška nebo jste měl ambici stát se redaktorem či s časopisem spolupracovat?

Takové ambice jsem rozhodně neměl, protože jsem neměl čím přispět. Neměl jsem žádné možnosti, jak přijít k novým hrám, které bych mohl recenzovat nebo na ně psát návody. To bylo nesmírně limitující. Velké kouzlo Excaliburu bylo v tom, že se ti lidé nějakým záhadným způsobem dokázali dostat k novinkám ze zahraničí. To nám hráčům z menšího města pochopitelně imponovalo.

Tušíte, kolik vyšlo čísel Hráče? Jedno, dvě?

Pamatuji si pouze první číslo. Nevím o tom, že by bylo druhé. Rozhodně jsem ho nikdy neviděl.

Jak jste projekt hráčských novin Hráč vnímal jako celek?

Pochopitelně to na mne působilo jako jednoduchý způsob, jak ušetřit na autorech. Celkově jsem ho ale vnímal velmi pozitivně. Grafické zpracování zcela odpovídalo době. Jako hráči jsme občas potřebovali návody a mapy, ale nebylo, kde je brát, protože dnešní internet neexistoval. Kromě Excaliburu nebyly žádné české časopisy s touto tematikou. Polský časopis Bajtek jsme si předpláceli jen kvůli vnitřní dvojstraně, kde byla mapa jedné hry, kterou jsme třeba nikdy neviděli a nemohli hrát. Britské magazíny jako byl Crash nebo Your Sinclair se v našich kruzích objevovaly jen velmi výjimečně. Po mapách a návodech, které nám mohly pomoci překonat zákysová místa ve hrách, byl obrovský, neukojený hlad. V tom věku to pro nás bylo pochopitelně nesmírně důležité a rozhodně bych Hráče kupoval dál i bez mých příspěvků.

Vnímal jste, že kdyby Martin Ludvík s vydáváním hráčských novin pokračoval sklidil by nakonec úspěch?

Já bych ho tenkrát rozhodně kupoval a myslím, že všichni moji kamarádi také. Nerozuměl jsem tomu, proč Hráč najednou skončil. Ale zase v té době se podobně objevilo a zase zaniklo hodně věcí. Byla to doba experimentů na nevyzrálém trhu, který se ještě ani nezačal stabilizovat.

Když se na Excalibur podívám tehdejšíma očima čtenáře, tak jsem vůbec nevnímal, kdo tam pracuje, kdo ty články píše, že někdo odešel nebo přišel - to mi bylo naprosto jedno. Byl jsem dychtivý po informacích a obrázcích z nových her. Výrazně na mne působily jen změny layoutu, výtvarného zpracování časopisu.

Kupoval jste v té době mimo Excalibur i třeba další herní časopisy ze Slovenska jako Bit a podobně?

Pochopitelně ano, pokud se daly sehnat, což byl problém. Nefungovalo to tak, že by si člověk zašel do trafiky a koupil časopis, který chtěl. Museli jste mít štěstí. Navíc některá čísla k nám prostě nepřišla. Kupoval jste časopis pravidelně a najednou jste zjistil, že jedno číslo vás zcela minulo. Sice to nebylo tak strašné jako za socialismu, kdy se i Čtyřlístek sháněl podpultově (tzn. spřátelení prodavači ho pro konkrétního zákazníka schovali "pod pultem" a nikomu jinému ho neprodali), ale bylo to tomu docela podobné. Zcela jistě tak fungoval BIT a myslím, že ani FIFO nebo ZX Magazín nebyly snadno k sehnání. Podobné to bylo s Atlantida News, kde bylo něco málo o hrách nebo s již zmíněným polským Bajtkem. Bylo toho málo a ještě se to špatně shánělo.

Ač byl časopis v počátcích měsíčníkem, hned několikrát nevyšel včas. Podle Jakuba Červinky se posléze začala na čtenářích objevovat „frustrace z toho, že to prostě nefunguje.“ Vnímali jste tuto situaci z pozice čtenáře?

Vůbec. Na podobné věci jsem byl ze socialismu zvyklý. Čtyřlístek taky vycházel, když na něj byl v tiskárně papír. Doslova. Běžně se stávalo, že když nebyl papír v tiskárně, tak něco nevyšlo nebo to vyšlo se zpožděním. Tím pádem to, že se Excalibur opozdil mi vůbec nepřišlo jako něco divného nebo nového, protože jsem to velmi dobře znal z dob minulých. Nijak těžce jsem to nenesl. Pochopitelně bych byl raději, kdyby vycházel pravidelněji, ale s kamarády jsme to nijak neřešili. Byli jsme prostě rádi, když vyšel a pak jsme řešili, co v něm všechno je.

Když překročím k vašemu angažmá v Excalibru. V naší emailové komunikaci jste psal, že jste se k působení v Excaliburu dostal skrze „zahraniční časopisy, které byly dobrým zdrojem informací“ o kterých jste napsal článek, který se zalíbil. Kdo vás k tehdejší spolupráci na obsahu oslovil na základě tohoto článku?

Pořídil jsem si docela drahé předplatné filmového týdeníku Variety, kde se začalo objevovat čím dál tím víc informací z herního světa. Napadlo mne sestavit z těchto zpráv informativní rubriku, kterou jsem, mimojině, rozhodně nenazval Kaleidoskop. Přišlo mi, že v Excaliburu něco takového chybí. Nové zprávy jsem měl každý týden ve schránce, což byla tenkrát neuvěřitelná frekvence, tak proč toho nevyužít? Zároveň jsem doufal, že by se mi tím snad mohlo částečně zaplatit to hodně drahé předplatné. Ostatně recenze jsem psát nemohl, protože jsem neměl nové hry. Neoslovil mě k tomu nikdo. Prostě jsem to zkusil, napsal, mnohokrát přepsal a poslal. Byla to zcela moje iniciativa a k mému potěšení se setkala s příznivou odezvou. S kým jsem komunikoval, to už si po těch letech vůbec nepamatuji. Předpokládám, že buďto s Martinem nebo s aktuálním šéfredaktorem. Nejsem si ani úplně jistý, jak jsme komunikovali. Mohli jsme si volat na pevné linky, mohli jsme posílat snail mail přes Českou poštu nebo faxovat. E-mail neexistoval. Později jsem začal do redakce osobně jezdit-třeba jednou za měsíc- abych ty lidi viděl osobně a aby ti lidé viděli mě.

Kaleidoskop byl v téměř třech desítkách čísel stálící. Je právě kaleidoskop důvodem, proč jste byl stálým členem redakce, nebo jste byl uváděn jako člen redakce?

Ani nevím, kdy mě začali uvádět jako člena redakce nebo kdy jsem byl jenom stálý přispěvatel nebo něco jiného. To se prostě v tiráži občas objevilo tak, občas jinak. Já jsem z toho měl buďto lepší nebo horší pocit, ale nějaký systém jsem v tom nikdy neviděl a nikdo mi to nikdy

neobjasnil. Nevím, podle čeho se to řídilo a osobně si myslím, i když zcela spekuluji, že to prostě bylo podle Martinovy aktuální nálady.

Když jste se dostal do Excaliburu na základě Kaleidoskopu, kde se zrodilo to, že se z vás stal recenzent?

Psaní pro Excalibur se mi zalíbilo, ale neměl jsem prakticky vůbec čím dalším přispět. Hledal jsem možnosti. V Hradci Králové byl obchod s hardwarem, 100 Mega, kde začali prodávat, z mého pohledu, naprosto nezajímavé hry. Měli tam vždy jen pár titulů. Jeden z nich, Homey D. Clown, vypadal na to, že bych ho snad mohl do Excaliburu protlačit. Domluvil jsem v obchodě jeho zapůjčení na recenzi a ta v Excaliburu skutečně vyšla.

Takže šlo o vaši iniciativu, nikoli o návrh Jana Kleisnera?

Na takový detail si dnes už těžko vzpomenu, ale jelikož jsem byl v tomhle hodně aktivní, tak si myslím, že to vyšlo ode mě. Psaní Kaleidoskopu se mi zalíbilo a tak jsem hledal možnosti, jak psát i něco dalšího.

Když se ještě vrátím k Janu Kleisnerovi. Vzpomínáte si na to, jak vaše spolupráce probíhala?

Bohužel jsem nebyl v nějakém častém kontaktu s redakcí. Nebylo jak. Nebydlel jsem v Praze, nebyly mobily, nebyl e-mail, Skype, neexistoval internet. Nebylo to také o tom, že by mi někdo řekl, že je potřeba článek na to či ono téma. Přicházel jsem s nápady a tak jeden z dvaceti byl přijat.

S Honzou Kleisnerem (JKL) se mi komunikovalo výborně. Byl to velice příjemný člověk. Co se týká organizace redakční práce nebo komunikace mezi redakcí a mnou, já osobně jsem nevnímal nějaký rozdíl mezi šéfredaktorem a majitelem. Přišlo mi, že oba jsou do obsahu časopisu zaangażovaní podobně. Pro mě oni tvořili redakci a já jsem se snažil udělat něco, co se jim bude líbit, co mi zaplatí a vydají. Nepamatuji si, že bych dostával nějaká zadání... možná výjimečně, například u reportáží z ECTS. Většinou jsem přišel s nápadem, zeptal jsem se, jestli to mám napsat a v jakém rozsahu a s trochou štěstí to potom někdy vydali. Ale taky ne vždycky.

Tím pádem tam klasická role šéfredaktora, který se stará o vydání před deadline nebyla?

Vzhledem ke svému omezenému kontaktu s redakcí to nemohu říct zcela jistě, ale já osobně to rozhodně nevnímal. Nepsal jsem články pro určité číslo. Psal jsem je s tím, že snad někdy

vyjdou. Když jsem článek napsal, tak jsem ho poslal nebo osobně přivezl a pak jsem byl zvědav, kdy a jestli a v čem a jak zalámaný vyjde a jestli použijí moje vytípané obrázky s komentáři nebo ne. Deadliny jsem se neřešil. Pochopitelně Kaleidoskopy bylo dobré mít napsané dopředu, aby mohl v každém Excaliburu jeden vyjít. Fakt, že některé informace mezitím zestárly třeba o dva měsíce nebyl velký problém. V té době to i tak bylo dost čerstvé a dostatečně aktuální. Nemyslím si ale, že jsem vůbec někdy znal deadline na jednotlivá čísla. Jediné, co mne v tomto ohledu napadá, byly reportáže z Londýnských výstav ECTS, což byl předchůzce E4. U těch bylo potřeba, aby se stihly do čísla následujícího po výstavě.

V průběhu mé práce pro Excalibur jsem prakticky nevnímal rozdíl mezi šéfredaktory. Mezi námi neprobíhala nějaká velmi blízká komunikace nebo spolupráce. Tím nechci snižovat jejich práci-jen popisuji, jak jsem to vnímal. Víím, že s Honzou Kleisnerem jsme se viděli trochu víckrát a taky jsem u něj začínal a proto si ho asi jako jediného pamatuji víc.

V lednu 1995 začal vydávat Martin Ludvík i vlastní konkurenční časopis Level. Jak jste pohlížel na jeho snahy?

Vůbec jsem tomu nerozuměl. Nechápal jsem, proč další časopis. To dvojvládní Excalibur - Score fungovalo, myslím, velice pěkně. Každý byl jiný a každý byl svůj. Jako čtenáře mě tehdejší Level nezaujal. Přišlo mi, že nemá nějaký zajímavý, vyhraněný a nový styl. Připadalo mi, že se snaží vypadat jako Score, ale k čemu to?

A Score jste v té době vnímal jako rovného soupeře Excaliburu?

Jako soupeře vůbec ne. Vnímal jsem ho jen jako další herní časopis. Byl jsem rád, že vychází a četl jsem ho. Nevnímal jsem mezi oběma periodiky nějakou řevnivost, maximálně tak v dobrém slova smyslu - snahu trumfnout toho druhého.

Pro číslo Excalibur 42 se sám vydavatel Martin Ludvík pasoval do role šéfredaktora, Jan Kleisner je uvedený pouze jako autor. Jakým způsobem jste se dozvěděl změnu na šéfredaktorském postu?

Pozadí tohoto kroku vůbec neznám a za sebe jsem tam žádné rozdíly nevnímal. Vůbec bych se nedivil, kdyby v redakci nikdo nějak moc neřešil, kdo bude na jakém postu. Pochopitelně to nemohu vyloučit, ale žádnou řevnivost o posty jsem nezaznamenal. Docela by mne zajímalo, jak to bylo doopravdy a jak se to jevilo někomu, kdo byl v redakci každý den?

Jak vypadala samotná redakce? Můžu si představit, že při vašem příjezdu z Hradce Králové sedí u stolu dalších třináct redaktorů?

Vůbec ne, tam by se ani nevešli. Minimálně ne do redakce na Argentinské, kterou si pamatuji. Pokud mohu soudit podle vlastních občasných návštěv, tak Martin tam byl velmi často. Potom tam byly dvě velmi fajn slečny, který dělaly administrativu a nejspíš všechny věci kolem chodu redakce. Byl tam také DTP kouzelník Pavel Mázl. Redaktoři do redakce rozhodně nechodili jako do práce a neseděli u stolů a nepracovali osm hodin denně. To v žádném případě. Vlastně to vypadalo jako kanceláře dnes, v době rozšířeného home office. Téměř vždy, když jsem tam přišel, tak tam seděl jeden nebo dva lidé z redakce u počítače, ale to bylo všechno. Řekl bych, že i pražští redaktoři tam vždy přišli, domluvili práci a šli zase domů hrát a psát. Myslím, že tam někdo docházel určité dny na určité hodiny. Pochopitelně Martin rád využíval studenty, protože víme proč. Taky se mi stalo, že jsem tam přišel a byla tam jen jedna z administrativních pracovnic, jinak nikdo.

Martin Ludvík v jednom z dopisu čtenářů píše: „Je jisté, že nová generace je připravována profesionály a je promyšlena do neuvěřitelných detailů. Změny budou zavedeny najednou a jejich čas se blíží.“ Konzultoval s vámi jako členem redakce budoucí změny?

Se mnou rozhodně nic nekonzultoval. A ten text, který citujete, mi přijde jako obyčejné promo bez nějakého hlubšího významu. Martin byl na svou dobu dobrý promotér. Myslím, že dnes už by to nikoho neoslovilo. Dospěl jak trh, tak zákazníci.

Excalibur 44 měl původně vyjít v polovině dubna, nakonec však vyšel až na začátku června. Jak jste dlouhou pauzu ve vydávání vnímal?

Jak už jsem nastínil neznamenal to pro mě nic. Bylo to nepříjemné, ale k té době to patřilo. Tehdy se takové věci děly vcelku běžně. Ne všechny věci vydržely v novém, tržním prostředí, spousta nových se rodila a zase rychle zanikala. Bylo to smutné, ale člověk to bral tak, že to tak prostě je.

V samotném čísle 44 se vůbec poprvé objevuje post ředitele Přemysla Twrdého, předsedy redakce Jiřího Bínka a šéfredaktora Antonína Kočího. Samotné číslo však žádnou ze změn neosvětluje. Byl jste s touto změnou obeznámený? Tušíte, jak probíhalo samotné rozdělení funkcí?

Netušil jsem, že se něco bude dít. Žádné změny v práci redakce nebo vůči sobě jsem nezaznamenal. Ta tiráž byla vůbec dlouhodobě podivná. Nedivil bych se, kdyby ji Martin formoval jenom podle toho, jak dobře mu to právě znělo.

A změnilo se prakticky něco?

Nevnímal jsem vůbec žádné změny od počátku práce pro Excalibur až po konec. Byl to chaos od začátku do konce. V dobrém i špatném.

Komunikovali jste s někým z trojice výše zmíněných?

Po tolika letech a při absenci jakýchkoliv fotografií, které by mi tu dobu osvěžily, si, bohužel, z redakce víc připomínám jen Martina a JKL.

Jubilejní číslo Excaliburu 50 se prezentuje počtem 148 stran, příchodem nových členů a zvýšením kvality obsahu. Vy sám v něm publikujete hned šest článků včetně velmi obsáhlého profilu firmy LucasArts. Jak jste tohle číslo vnímal? Čí iniciativa byla sepsání tohoto profilu?

Excalibur číslo padesát mi vyrazil dech. Už na první pohled se mi to číslo obrovsky líbilo. Je to asi můj nejoblíbenější Excalibur. Taky to byl první Excalibur po necelých dvou letech, který se mi vůbec nějakým způsobem líbil. Excalibury, ve kterých vycházely moje články před padesátkou, což byla většina, se mi po grafické stránce nelíbily vůbec, takže padesátka byla jako blesk z čistého nebe. Profil LucasArts/Lucasfilm Games byla zcela moje iniciativa.

Takže vás vydání samotného překvapilo?

Mně tam překvapilo všechno. Překvapilo mě, kolik mých článků tam bylo, jak to byl krásný časopis, jak byl krásně udělaný, krásně tlustý. Všechno bylo... byla to nádhera. Dopředu jsem netušil vůbec nic. To souvisí také s tím, že moje napsané články v redakci vysely. Když vyšel nový Excalibur, vždy jsem hledal, jestli se v něm objevilo něco ode mne. Třeba ten profil LucasArts/Lucasfilm Games byl velký risk. Stal se z něj příliš rozsáhlý článek a víceméně jsem počítal s tím, že pokud vůbec vyjde, bude na pokračování přes několik čísel. Že bude prezentován ve svém celém rozsahu a tak krásně jsem rozhodně nečekal.

S čtyřměsíčním rozmezím vychází další dvě obsáhlá a obsahově nabitá čísla. Vnímal jste to tak, že Excalibur tehdy převyšoval konkurenci?

Padesátka Excaliburu se mi rozhodně líbila víc než jakékoliv Score v celé jeho historii. Velice

rychle se ale ukázalo, že to nevydrží. Už jednapadesátka měla menší formát, i když byla pořád pěkná. Potom zůstal na pár čísel vcelku pěkný formát, ale už to nebyla ta výstavní skříň, kterou byla padesátka. Pak to šlo úplně dolů. Tohle ale byly věci, které jsem nemohl nijak ovlivnit.

Vnímal jste, že ten projekt „velkého a obsáhlého časopisu“ nakonec nevyšel?

Rozhodně mě to zklamalo. Tenkrát se hodně spekulovalo o tom, že to číslo mohlo být v té podobě vydáno jen proto, aby se nabrali předplatitelé, kteří by svým předplatným mohli v podstatě zafinancovat nejbližší provoz časopisu. Pochopitelně to je spekulace, já jsem u toho nebyl, ale bylo to divné. V té době rozhodně nebylo ojedinelé, že jste si třeba předplatili sérii publikací, ale pak z nich vyšla jen malá část a po vydavateli se slehla zem. Ostatně i zmiňovaný Hráč, ze kterého vyšlo jen jedno číslo, vybízel čtenáře k zaplacení předplatného. Vracel ho někdo? Ta obchodní stránka Excaliburu byla velice divoká a chaotická. Na druhou stranu, tím je to zajímavé i dnes, že?

Váš poslední článek v podobě návodu a mapy pro Ultima II: Revenge of Enchantress se objevuje v čísle Excalibur 56. Vydavatel a tehdejší šéfredaktor Martin Ludvík se tehdy rozhodl přesunout drtivou většinu obsahu na CD, samotný časopis tak má pouze 32 stran s reklamami. Rozuměl jste tomuto kroku?

Měl jsem z toho velice negativní pocit. Přišlo mi to jako degradace časopisu, jako totální konec Excaliburu. Už jsem ho pak nevnímal jako něco, čím se stojí za to zaobírat a v čem bych se měl nějak angažovat. Časopis měl být papírový. V dnešní době samozřejmě fungují periodika jinak a absence tištěné verze není problém, ale v té době jsme tak daleko ještě nebyli.

Dopředu jsem o této změně nevěděl, nikdo mi nic neoznámil. Netušil jsem, že moje články "vyjdou" na CD. Moc mě to zklamalo. Vnímal jsem to tak, že redakce potřebuje radikálně šetřit. S tím číslem jsem ale úplně ztratil o Excalibur zájem. Utnul jsem jeho sledování a vlastně dodnes jsem následující čísla nečetl, ani neviděl.

Dokázal byste tedy shrnout důvody proč jste se rozhodl redakci opustit?

Pro takové rozhodnutí není nikdy jeden důvod. Bylo jich několik a lze je sepsat v jakémkoliv pořadí; nelze je seřadit podle důležitosti. Řada článků, které jsem napsal na objednávku - to znamená, že byly domluvené buďto se šéfredaktorem nebo s vydavatelem - nikdy nevyšla a nebyla proplacena. Přitom jsem do jejich napsání, respektive do zajištění informačních zdrojů, často investoval nemalé peníze. Ve většině těchto případů jsem musel kalkulovat s tím, jestli si investici mohu dovolit vzhledem k tomu, jak velký článek díky ní budu moci napsat. Jak počet

nevydaných článků narůstal, narůstala i moje frustrace. Ke konci mého působení v Excaliburu bylo nevydaných článků přes dvě desítky. Další důvod byl přesun většiny článků na CD. Vnímám jsem to jako naprostou degradaci naší práce. Potom tam byly, jak to nazvat slušně, ještě další neshody mezi mnou a Martinem Ludvíkem ve věcech finančního charakteru. Dalším podstatným důvodem byla snaha vymanit se ze zajetých kolejí, které mne už začínaly nudit a touha dělat něco nového. Když se tohle všechno spojilo dohromady, tak mi můj odchod z Excaliburu dával naprosto smysl.

Kdo je podle vás nejvýraznější osobností tohle období české herní žurnalistiky?

Nechci se nikoho dotknout, ale upřímně si myslím, že samotní redaktoři nebyli pro herní žurnalistiku až tak důležití. Podle mého názoru by lidi ty články v nějaké formě četli stejně, už jen kvůli tomu, že byl obrovský hlad po informacích. Klíčové bylo nějaký herní časopis vůbec vydávat. A myslím, že naprosto nejvýraznější osobnost české herní žurnalistiky té doby byl - a není to člověk, kterého bych měl potřebu vynášet do oblak - Martin Ludvík. Byl to on, kdo českou herní žurnalistiku v podobě Excaliburu opravdu nastartoval. Svým specifickým způsobem dal impuls ke vzniku Score (čímž nechci snižovat práci lidí, kteří Score postavili na nohy) a založil Level. Oba posledně jmenované časopisy úspěšně fungují (díky úplně jiným lidem, pochopitelně) dodnes. Ale na začátku byl Ludvík. Proto ho bez pochyb vnímám jako nejdůležitějšího člověka pro začátky herní žurnalistiky v Čechách. V dobrém i ve zlém.

Rozhovor s Ondřejem Švárrou ze dne 14. 3. 2023

Ve vaší knize VIDEOHRY: historie virtuální zábavy popisujete zejména vzestup hráčské kultury ve Spojených státech, okrajově také v Japonsku nebo Spojeném Království. Vidíte paralely s vývojem herního průmyslu v těchto zemích a vývojem v tuzemsku?

Zjevných paralel příliš mnoho není, což vyplývá z naprosto odlišné společenské situace v socialistickém Československu a na Západě v době, kdy se videoherní trh prudce rozvíjel. V osmdesátých letech, kdy se v kapitalistických zemích stal videoherní průmysl masovou záležitostí a poprvé se v něm roztočily miliardy dolarů, v tuzemsku šlo stále o zálibu velmi úzké skupiny lidí, pro které neexistoval legální trh. Po revoluci český hráč v podstatě doháněl pozici hráčů ze Západu. Jistou podobnost vnímám u platformy mikropočítačů ZX Spectrum a jiné, kterou si oblíbili jak Britové, tak Čechoslováci. U nás to však bylo dáno hlavně nulovou nabídkou alternativních systémů v 80. letech.

Jaké platformy (konzole či mikropočítače) byly v Československu, respektive posléze Česku nejpopulárnější?

Na úsvitu české herní scény v 80. letech se jistě oblíbě těšily mikropočítače, které tu podobně jako ve Velké Británii, kde byly doma, sloužily k zábavě a výuce. V malé míře se u nás daly sehnat zahraniční originály, většinu nabídky však obstaraly jejich hardwarové klony, tuzemské přístroje typu PMD-85, Didaktik, IQ 151 a podobné. Šlo o přístroje určené primárně pro školství, drtivá většina lidí se elektronikou a elektronickou zábavou poprvé setkala právě ve škole. V 90. letech se tuzemský trh postupně naplnil západní elektronikou, ale také jejími klony, nelegálními napodobeninami konzolí. Vznikl zvláštní fenomén - lidé se poprvé setkali se světoznámými herními značkami, například s Mariem, ale prostřednictvím hardwarových imitací, které parazitovaly na originálních systémech. Samostatnou kapitolu dodnes tvoří oblíbená platforma PC, která pro spotřebitele sice představuje vždy vyšší počáteční investici, ale v 90. letech nabízela díky snadnému kopírování dat způsob, jak se ke hrám dostat takřka zadarmo. V polovině desetiletí, kdy akční hra DOOM II stála oficiálně 2499 Kč, byla možnost nelegálně ji zkopírovat pro většinu uživatelů rozhodující. U konzolí, handheldů aj. piráti takové možnosti neměli.

Tušíte, jak byla herní kultura a obecně počítačové hry vnímána v tehdejší společnosti?

Reakce laické veřejnosti na videoherní zábavu se mezi 80. a 90. lety přesunula od ignorace ke

kritice, zejména s rozvojem trojrozměrné grafiky a stále věrohodnějšího zobrazování násilí ve hrách. Kritický postoj zastávala také neodborná masmédiá. Názor se postupně změnil až po prvních mezinárodních úspěších tuzemských projektů (Operace Flashpoint, Mafia), kdy se na elektronickou zábavu a její vývoj začalo pohlížet jako na nový druh byznysu, v němž Češi dokáží vyniknout.

V jakém čase podle vás vzniklo vhodné podhoubí pro vznik prvního striktně herního časopisu?

Ideální období pro vznik herního časopisu nastal samozřejmě po sametové revoluci, kdy k jeho založení skutečně došlo. Bylo to období, kdy se otevřel trh s počítačovou elektronikou, ryze herními přístroji i softwarem a nově vznikající magazíny pomáhaly spotřebitelům zorientovat se v nabídce. Každý odborný časopis je de facto průvodcem na trhu.

Zásadní roli hrály magazíny vydavatelství Popular Computer Publishing Martina Ludvíka a zejména stvoření Excaliburu. Znamenalo podle vás první vydání revoluci v české herní žurnalistice?

Revoluce to bezpochyby byla, zároveň ale šlo o nevyhnutelný jev. Jen těžko si lze představit, že by herní trh zůstal mediálně nepokrytý, na rozdíl od filmu, hudby a dalších forem konzumní zábavy.

Dokázal byste Excalibur přirovnat k některému ze zahraničních časopisů?

Excalibur vznikl na koleně, což se s profesionálním přístupem v redakcích zahraničních časopisů srovnat nedalo. Srovnávat se mohlo Score, a to s britským časopisem Edge, ze kterého převzalo layout.

Jaký úspěch měly další projekty PCP jako hráčské noviny Hráč?

Už s odstupem nedokážu příliš posoudit. Tady je potřeba ptát se zainteresovaných lidí. Pokud vím, tak noviny Hráč byly fiasko. Jistý úspěch měl Herní výběr.

Kdo byl podle vás nejvýraznější osobností, která stála u zrodu české herní žurnalistiky?

Podle mě svou roli nejvýraznější osobnosti české herní žurnalistiky sehrál Lukáš Ladra, první šéfredaktor Excaliburu.

Výrazná profesionalizace nastala po vzniku Score a následném přechodu Levelu pod JRC. Znamenal vznik dvou konkurenčních periodik zrod pevně ukotvené herní žurnalistiky v Česku?

Znamenal především pro čtenáře možnost pestřejšího výběru. Oba časopisy si našly svůj vlastní styl i čtenářskou obec a vzájemná konkurence se odrazila v rostoucí kvalitě obsahu. Nutno ale ironicky podotknout, že nejkvalitnější obsah – po stylistické i tématické stránce - poskytují tyto časopisy až dnes, kdy už je skoro nikdo nečte.

Emailová komunikace s Davidem Kikou ze dne 16. 3. 2023

Poprvé jste jako člen stále redakce Excaliburu uvedený ve čtvrtém čísle, který vyšlo v dubnu 1994. Kdo vás oslovil ke spolupráci? Jakým způsobem probíhala?

Myslím, že Andrej. Každý z nás tehdy "žil" hraním her, obvykle na Atari ST nebo Commodore Amiga (já jsem měl Amigu), každého bavil trochu jiný styl a tak jsme si to rozdělili. Já jsem tedy miloval Neuromancer (mnohem později jsem si přečetl knihu od Williama Gibsona – vynálezce slova cyberspace), Dungeons and Dragons a textové hry od firmy Sierra. Zabývali jsme se složitějšími hrami, i když zábavné tehdy byly i střílečky jako Commando, ještě na Commodore 64. PC jsme částečně pohrdali (např. černobilá grafická karta Hercules nebo slabší grafika CGA nebo VGA oproti fantastické Amize nebo Atari ST; totéž pokud jde o zvuk – jsme v roce 1992) a Mac snad ani tehdy nebyl na scéně.

Co znamenal Excalibur pro tehdejší herní scénu?

Nejsem si jistý, zda to dokonce nebyl první "vážený" herní časopis zabývající se počítačovými hrami, možná s výjimkou různých klubových magazinů. Četli jsme tehdy řadu zahraničních časopisů.

Jak vzpomínáte na vztahy v redakci a vedení šéfredaktora Lukáše Ladry?

Příliš si nevzpomínám – Lukáše jsem znal podstatně méně než Andreje a Honzu. Nevzpomínám si ale na nic negativního.

Vzpomínáte si na spolupráci s vydavatelem Popular Computer Publishing Martinem Ludvíkem?

Také příliš ne – Martin byl opravdu vydavatel, kdežto Andrej a Honza (a já) gamers.

Po pátém čísle již nejste uváděný jako člen stále redakce, posléze se v tiráži objevujete až u čísel 11, 12 a 13 Co bylo důvodem této změny?

Pravděpodobně časová kolize této práce s dokončením gymnázia, maturitou, poslechem alternativní hudby (EBM/aggrotech/punk/metal/hardcore), zájmem o opačné pohlaví a podobně.

Redakci v téže době vedl Andrej Anastasov spolu s Janem Eislerem. Jak byste zhodnotil tuto spolupráci a jeho šéfredaktorský styl?

Andrej byl absolutní legenda, totalní gamer, vynálezce slov "pařan", "zákys" nebo "zakysnout", a snad to spojil i do slovního spojení "Pařanský zákysník". Poslouchal filmovou hudbu (např. Alan Silvestri). Vzpomínám si, že byl velmi inteligentní. Honza byl také absolutní gamer, a příjemný a přátelský člověk. Nevím, co se s nimi stalo a co teď dělají. Honza šel myslím na vysokou školu.

Mapa Eye of the Beholder v Excaliburu 13 z prosince 1992 je vaším posledním příspěvkem do časopisu. Proč jste se rozhodl odejít?

Bohužel jsem se rozhodl jít na práva, a skutečně jsem je vystudoval. Nebyl tedy už čas vůbec na nic jiného. Retrospektivně přemýšlím, co by se stalo, kdybych celý projekt nikdy neopustil.

Kdo byl podle vás nejvýraznější osobností, která stála u zrodu české herní žurnalistiky?

Jednoznačně Andrej.

Emailová komunikace s Janem Fedákem ze 21. 3. 2023

V lednu 1993 otiskl Martin Ludvík a jeho vydavatelství PCP váš návod "Defender od the crown", jíž jste autorem. Jak probíhala tato spolupráce? Kdo vás k ní oslovil?

Na detaily si bohužel nepamatuji. V ranných devadesátých letech ale byla spousta nadšenců, kteří se snažili tvořit a distribuovat obsah na dříve opomíjená témata jako počítačové hry, společenské hry, sci-fi/fantasy apod. (Já sám jsem asi rok na koleně vydával a rozesílal supermalonákladový "fanzine", který se myslím nazýval Dračí vejce a měl hlavně fantasy a herní obsah.)

Jméno Martin Ludvík mi bylo povědomé a dohledal jsem, že to byl vydavatel časopisu Excalibur, ze kterého jsem byl jako mladý teenager velmi nadšený. Byl to první český časopis v PNS distribuci, který se věnoval počítačovým hrám. Podobný obsah jsem v našem střeoevropském prostoru dříve viděl pouze u polského Bajtku (první pád Bajtek).

K vydání tohoto článku tedy nejspíše došlo tak, že jsem jej zaslal do redakce Excaliburu, zda by jej nechtěli otisknout, a článek skončil v Hráči. To ale spekuluji – moc si to nepamatuji a na časopis Hráč si nevzpomínám vůbec, takže velký dojem na mě rozhodně neudělal. 😊

Dostal jste za tento článek honorář?

Zda byla nějaká smlouva nebo honorář, to si také nepamatuji, ale spíš ne. V tom věku na mě jakýkoliv výdělek udělal dost velký dojem (vzpomínám si třeba na honorář za hru, kterou mi publikovali jako přílohu jiného herního časopisu – byl v naturáliích, jedno-jehličková tiskárna přes průklepový papír; nebo na honorář za program na správu inventáře pro subdodavatele Elektrárny Dětmárovice – pár tisíc korun), takže to, že si nic nepamatuji, nejspíš znamená, že žádný honorář nebyl 😊

Jak vzpomínáte na tento projekt, jehož vyšly pouhé dvě čísla?

Bohužel se celá tato historie odehrála v době, kdy veškeré mé záznamy byly na papíře nebo v lepším (nebo horším?) případě na kazetě, navíc ještě ve formátu, který se dal načíst jen v editoru (na 8-bitovém počítači), ve kterém byl vytvořen. Takže víc k tomu dohledat asi nedokážu – papíry i kazety jsou nejspíš dávno ztracené.

Emailová komunikace s Otakarem Válkem ze dne 20. 3. 2023

V lednu 1993 otisklo vydavatelství Popular Computer Publishing Martina Ludvíka v rámci hráčských novin Hráč Vaši mapu „Titanic I“ včetně legendy. Jak probíhala tato spolupráce?

Spolupráce to byla taková spíše jednosměrná. Pokud si dobře pamatuju, tak v nějakém časopise - jiném než Hráč, myslím, že to byl Excalibur - byla výzva čtenářům k zaslání příspěvků.

Dostal jste za tento článek honorář?

Ne, žádný honorář.

Jak vzpomínáte na tento projekt, jehož vyšly pouhé dvě čísla?

Byl jsem překvapen, že příspěvek vyšel v jiném časopise, než do kterého jsem ho zaslal. Už si ani nepamatuju, jestli mi časopis přišel "za odměnu", nebo jestli jsem si ho někde koupil a náhodou narazil na svůj příspěvek.

Emailová komunikace s Václavem Friedrichem ze dne 20. 2. 2023

Dokázal byste si vzpomenout za jakých okolností tento magazín v roce 1989 vznikl?

Myslím, že ano, ale musím Vás trochu opravit. Nešlo o jediné číslo, já osobně vím o třech číslech. A mám je doma. Ten časopis se jmenoval LIST a vydávala ho Mladá fronta pod šéfredaktorem Jirkou Fraňkem v rámci tzv. programu START. Cílem bylo vytvořit celostátní časopis pro uživatele mikropočítačů. Něco jako polský Bajtek nebo jugoslávský, slovinský Moj mikro, které byly v té době velmi populární. První číslo LIST vyšlo v únoru 1989 pod názvem Počítač – přítel člověka. Druhé číslo Počítačové hry vyšlo někdy před revolucí a třetí pod názvem Databáze začátkem roku 1990, tedy už po revoluci. Myslím, že další čísla už nevyšla, protože i samotný program Start byl v roce 1990 ukončen.

V době, kdy se LIST připravoval, jsem byl aktivním členem Atari klubu Praha a psal jsem články do klubového Zpravodaje. Šéfredaktorem tohoto časopisu byl dr. Jan Hlaváček, jinak ředitel Kriminálního ústavu v Praze. V té době veškerá mimopracovní činnost, dnes říkáme hobby, musela být organizovaná v rámci Národní fronty, o „počítačové amatéry“ se dělil Svazarm a SSM. Náš Atari klub byla 487. základní organizace Svazarmu v Praze. Jinou známou organizací byla 602. ZO, ze které posléze vznikla firma Software 602. Pod hlavičkou SSM již počátkem 80. let fungovala Stanice mladých techniků v Praze 6 Pod Juliskou, kterou vedl Mgr. Miroslav Háša.

Někdy na jaře 1988 oslovili Jana Hlaváčka redaktoři z Mladé fronty, že by chtěli v rámci časopisu Věda a technika mládeži vydat článek o mikropočítačích Atari. Tak jsme ho s Honzou sepsali a vyšel v číslech 15 a 16/88. O něco později mě oslovil Jaroslav Winter z Mladé fronty a nabídl mi možnost psát do nově připravovaného časopisu LIST. Časopis nebyl zaměřen na konkrétní značku, takže se v redakčním týmu sešli zástupci značek Sinclair ZX Spectrum, Commodore, Atari, Sharp, Amstrad i IBM PC. Za Atari jsem tam byl já a Christian David.

Mimořádně do prvního čísla napsal úvodní článek „Jsme schopni vyrábět mikropočítače“ Ing. Eduard Smutný, náš nejlepší počítačový vývojář a konstruktér. Byl autorem řady počítačů SAPI a mikropočítače Ondra, který pojmenoval po svém synovi. Článek byl na svou dobu velmi kritický, srovnatelný s článkem Prognostika a přestavba Ing. Miloše Zemana, který vyšel o půl roku později v časopisu Technický magazín. Některé věty z článku Edy Smutného byly na tu dobu opravdu velmi odvážné a staly se populárními i mimo svět počítačů, třeba „Jak vysvětlit, že pracovat sice dovedeme, ale přesto nemáme vlastně nic“ nebo „Výpočetní techniku by měli řídit především lidé, kteří jí dokonale rozumějí“. Docela nadčasové, že?

Kdo Vás oslovil k sepsání článků "Nekončené množství životů na počítačích Atari" a "Umíte také jazyk English aneb jak hrát konverzační hry"?

Články v podobném duchu jsem psal už pro Zpravodaj Atari, prakticky v každém čísle jsem měl několik článků. Některé byly originální, při tvorbě jiných jsem čerpal z časopisů Bajtek a Moj mikro, které jsem odbíral, nebo Antic a Atari User, které občas přinesli kolegové z Atari klubu. Myslím, že jsem několik článků dal zástupcům redakce LIST. Jaroslavu Winterovi nebo Jiřímu Frankovi, to už si nepamatuji... a oni si z nich vybrali. Mimochodem, pokračování článku Nekonečné životy na Atari vyšlo v dalším čísle Databáze, autor je Christian David. Měli jsme připravené i další články, představa byla, že každé číslo časopisu bude na nějaké téma. Ale k tomu už nedošlo.

Nakonec vyšlo jediné číslo, dokážete si vzpomenout na ohlasy, které vydání provázely?

Jak už jsem se zmínil, v edici LIST vyšla celkem tři čísla. Plány byly i na další, ale po sametové revoluci se naprosto změnila situace na trhu, takže se brzy objevily u nás české mutace zahraničních počítačových časopisů (třeba BYTE) i zcela nové počítačové a herní časopisy (např. LEVEL). Nicméně LIST byl první a myslím, že splnil svou roli.

Ohlasy? Pokud vím, tak velký ohlas měl již zmíněný článek Eduarda Smutného. Svě vypovídá i to, že LIST vycházel v nákladu 70 000 výtisků.

Navazoval časopis na dříve vydávané tiskoviny počítačových klubů? Byl inspirován nějakým z předešlých periodik případně články v časopisech VTM či Amatérské rádio?

Na klubové časopisy LIST navazoval nepřímě. Tím, že články do něj tvořili lidé, kteří měli své zkušenosti s psaním právě pro tyto klubové časopisy, ať už to byl Zpravodaj ATARI nebo jiné. Snahy vydávat celostátní časopis o mikropočítačích tu byly již dříve, ale vždy narazily na neochotu ze strany vrcholných orgánů. Ty na jedné straně chápaly, že výpočetní technice patří budoucnost, ale na druhé straně se jim nelíbilo, že by počítače mohli vlastnit i jedinci nebo domácnosti. Časopisy VTM a LIST vycházely pod Mladou frontou, vydavatelstvím ÚV SSM, takže tam byla návaznost zřejmá. Svazarm (vedle SSM druhá organizace, která pokrývala uživatele osobních počítačů) vydával Amatérské rádio – červenou řadu pro radioamatéry a modrou pro konstruktéry (dříve Radiový konstruktér). Byla snaha o vznik třetí zelené řady, která by byla věnovaná výpočetní technice, ale tento záměr neprošel. Sice si vzpomínám, jak Eduard Smutný jednou přišel na Stanici mladých techniků v Praze 6 a řekl, že zelené Amatérské rádio bude. Měli jsme z toho všichni radost, ale nakonec z toho byla jen příloha v několika

číslech, vytištěná na zeleném papíře.

Pomohl podle Vás tento časopis rozvoji české herní žurnalistiky a všeobecnému vnímání herní kultury?

Jsem přesvědčen, že každý pokus propagovat amatérskou výpočetní techniku v tehdejší ČSSR pomohl tomu, že informatika a výpočetní technika po revoluci nezačínala od nuly, ale měla na co navazovat. A to se týká samozřejmě i počítačové a herní žurnalistiky. Je dobré si připomenout, že první počítačovou generací v Česku nebyla generace X, ale „naše“ generace W.

Emailová komunikace s Václavem Provazníkem ze dne 1. 4. 2023

Poprvé se jako člen redakce Excaliburu objevujete v tiráži v čísle 21 z prosince 1993. Vzpomínáte si, kdo Vás tehdy ke spolupráci oslovil?

Samozřejmě, byl to Jindřich Rohlík, můj spolužák se školy (jiná třída).

Byly videoherní recenze žánr, se kterým jste měl zkušenosti již z dřívějšíka?

Ono asi nebylo nic zásadního z čeho by člověk mohl mít zkušenosti, nicméně jsem vydával školní časopis, kam jsem myslím mj. o počítačích a hrách psal.

Redakci časopisu tehdy tvořilo jádro nevydaného časopisu PC-Formát pod vedení Jindřicha Rohlíka. Jak vzpomínáte na jeho šéfredatorský styl a atmosféru v redakci?

V dobrém, mladistvé nadšení, ale Jindra měl strukturu a tlačil věci dopředu. Nedávno vyšlo několik rozhovorů s ním, při jejich čtení jsem měl pocit, že ty věci rekapituluje velmi trefně.

V čísle Excaliburu 25 jej vystřídal na postu šéfredaktora Daniel Farnbauer a výrazně se snížil počet Vámi publikovaných recenzí v časopisu. Tušíte, proč došlo ke změně?

Upřímně si nevzpomínám...

Od čísla 29 vedl Excalibur Jan Kleisner. Dostal jste se s ním do kontaktu? Jakým způsobem vedl redakci?

Nevzpomínám si, domnívám se, že někdy v té době část redakce přecházela do Score.

Jaké byly vztahy mezi redakcí a vydavatelem Martinem Ludvíkem?

Vtípné – doporučuji rozhovory s Jindrou, je to popsáno řekl bych velmi přesně (resp. si to podobně pamatuji ať už to bylo jakkoliv).

Vaše poslední recenze na hru Tubular Worlds se objevila v Excaliburu 31, od září 1994 jste nadále v časopise nepublikoval. Z jakého důvodu jste se rozhodl k odchodu?

Viz text výše, část reakce přecházela do Score, ostatně Excalibur byl myslím v té době spíše občasník a procházel svými problémy.

Krátce jste posléze psal pro Pařeniště, dlouhodobě jste působil ve Score. Dokázal byste zhodnotit, kdo byl nejvýraznější osobností tohoto počátečního období v české herní žurnalistice?

Nejvýraznější (ovšem také velmi rozporuplný) byl bezesporu Andrej Anastasov. Nicméně klíčová jména byla: Ludvík, Hejtmánek, Anastasov, Eisler, Rohlík, Mrkvička, Papík, Chlumský, Fuka, Švec, Erben, Nemeshegyi, Modrák, Průša, Tománek, Dejčmar, Zvelebil ... + mnoho dalších. Ostatně většina z nich je na české scéně dodnes velmi viditelná.