

ONDŘEJ ŠVÁRA > HISTORIE VIRTUÁLNÍ ZÁBAVY



VIDEOHRY

# **VIDEOHRY: HISTORIE VIRTUÁLNÍ ZÁBAVY**

**Tříčtvrtě století počítačových her a videoher**

**od Ondřeje Šváry**

Díl první, 40. až 80. léta dvacátého století.

Kniha vznikla na základě dlouhodobé práce pro herní server Hrej.cz a magazín Level.

---

V Novém Městě na Moravě, 20. ledna 2013

První vydání

Text © Ondřej Švára, 2013  
Grafická úprava a sazba © Lukáš Vik, 2013  
1. vydání © Lukáš Vik - Databook Publishing, 2013

ISBN ePub formátu: 978-80-87749-06-7 (ePub)  
ISBN mobi formátu: 978-80-87749-07-4 (mobi)  
ISBN PDF formátu: 978-80-87749-08-1 (PDF)

Konverze do elektronických formátů Lukáš Vik: [www.tvorbaeknih.cz](http://www.tvorbaeknih.cz)

# PŘEDMLUVA

## *Jak k videohrám přišel*

*Ondřejovi Švárovi se v kolébce jako rodákovi z Českomoravské vysočiny samozřejmě nejdřív válely lyže. Ale nebyly samy. Pod peřinou se našlo i něco mnohem menšího a zajímavějšího - herní joystick. Jen tak si lze vysvětlit Švárovu dětskou posedlost vším, co bliká, pípá a zahřívá obrazovku domácího televizoru.*

*Chtíč po všem elektronickému mu vydržel i do nové doby, kdy se na českém trhu začaly objevovat zahraniční herní konzole a moderní výpočetní technika. I proto se Švára sebechvalně řadí do starší generace hráčů, která nejenže koncem osmdesátých let stihla zachytit klíčovou vlnu osmibitových videoher, ale v následné dekádě se nechala strhnout prakticky vším, co opět blikalo, pípalo a hrálo. Speciálně pak osobními počítači, které si Švára jako herní platformu velmi oblíbil při listování českými magazíny Excalibur a Level.*

*Avšak jelikož peněz nikdy nebylo nazbyt, byl tenhle člověk co do počítačové výbavy vždycky jaksi pozadu. A to dost. Kdo nezažil závodění ve dvou lidech na černobílém monitoru, tak nepochopí, že vždycky musel vyhrát „ten šedý“. To do jisté míry vysvětluje Ondřejův zájem o herní historii. Ta se v jeho novinářské profesi posléze dokonale hodila nejen pro publikování retro článků na serveru [Hrej.cz](http://Hrej.cz), ale právě i k tvorbě této kompilační knihy. Přípravoval se na ni opravdu dlouho. Už když jako kluk zapichoval po výletě lyže do sněhu a těšil se na čaj k černobílému Tetrisu, psaly se její první řádky...*

*O.Š.*

# Prolog

*„V roce 1958 znalo počítačové hry asi třicet lidí a všichni se potkávali v jediné vysokoškolské koleji. Dnes je na světě víc hráčů než křesťanů.“*

Počítačová hra je jako poupě květiny rozvíjející se ve zrychleném filmu. Neexistuje jiný produkt moderní lidské práce, který by se za velmi krátkou dobu své existence natolik rozvinul, prošel tolika změnami a ještě stále rostl. Hry to dělají teprve sedmdesát let a zvládly se dostat lidem „pod kůži“ jako nic jiného. Zatímco v období po druhé světové válce byla virtuální zábava pouze ještě vedlejším efektem elektrotechnického výzkumu, dnes se hrami lidé baví stejně přirozeně, jako řídí automobil nebo telefonují.

Již zhruba od osmdesátých let minulého století měla videoherní konzole ve Spojených státech amerických každá pátá rodina a v západní Evropě vlastnil každý desátý člověk malý osobní počítač. A dnes je poměr ještě mnohanásobně nižší. Jakékoliv herní zařízení, od konzole až po chytrý mobilní telefon, vlastní víc než miliarda lidí a z videoher se stal svébytný druh umění, kulturní fenomén i důležité průmyslové odvětví, jenž zaměstnává statisíce špičkových designérů, výtvarníků, scénáristů, dabérů i hudebních skladatelů.

K rozvoji virtuální zábavy přispěla značnou měrou vlna takzvaných arkádových automatů, které se v osmdesátých letech začaly objevovat ve veřejných klubovnách po celém západním světě. Lidé si na nich užívali nejnovější herní tituly ve společenském duchu. Popularita arkádových heren vzrostla natolik, že v Japonsku a USA nejúspěšnější hry dokonce způsobily nedostatek drobných mincí. Americký čtvrták a japonský stoyen se staly symboly nového věku. Toho herního.

Dnes, na začátku jednadvacátého století, už z módní vlny automatových heren paradoxně mnoho nezbylo. Ovšem pouze proto, že se hry časem přesunuly z veřejných míst do obývacích pokojů. Herní přístroje, nejčastěji osobní počítač a televizní konzole, totiž přinesly lidem zábavu až domů a ačkoliv se virtuální zábava svým způsobem izolovala, stala se ještě oblíbenější než kdy dřív.

To na druhou stranu neznamená, že by díky tomu hry ztratily své kritiky. Naopak, kvůli překotnému vývoji stále podléhají mnoha názorovým polemikám, střetům a účelové dezinterpretaci. Ocitají se v hledáčku sociologů, kteří se snaží posoudit vliv her na společnost, zejména pak na mládež, a pakliže jsou jejich závěry negativní, využijí toho laičtí i odborní kritici k demonizaci celého odvětví.

Ještě v devadesátých letech situace téměř připomínala prohibici. Například v Česku odsuzovala nekorektně hry i nejčtenější média. Když Mladá fronta Dnes provedla svou pionýrskou sondu do světa her, její závěry byly šokující. Ve svém pojednání list konstatoval, že hry jsou morální žumpa, protože testované tituly údajně navádí děti k nevhodnému chování. Deník však nebral v úvahu již tři roky platný mezinárodní systém „rodičovského“ hodnocení, podle něž kritizované tituly do dětských rukou vůbec nepatřily. Byl to tedy jakýsi odraz absurdní doby. Již poměrně seriózně chráněné hry dostaly v nejčtenějším médiu «za vyučenou», zatímco si děti beztretně odnášely z videopůjčoven komínky akčních filmů, na něž se pak dívaly společně s rodiči.

Společnost nebyla a ani dnes úplně není připravena hodnotit virtuální zábavu na základě objektivních kritérií. Je například zásadní chybou považovat elektronickou hru pouze za virtuální adaptaci násilí. Bez ohledu na to, zda hra je či není přístupná dětem, existuje asi třicet morálně nezávadných herních žánrů, které rozvíjejí lidské schopnosti i poznání. Jsou to například dobrodružné adventury, závodní a sportovní simulace, logické rébusy, budovatelské strategie a v neposlední řadě i taneční a fitness tituly, které za pomoci speciálního hardwaru dokáží z obyčejných pokojů učinit téměř opravdový klubový parket či tělocvičnu.

Je to mimochodem i důkaz, že moderní hry nemusejí být určeny k holé a pasivní zábavě. Specializovat se mohou na trénink duševních a fyzických vlastností, na relaxaci, stejně tak i na vzdělání a výzkum. Proto se v posledních dvaceti letech začaly využívat ve školní výuce, zdravotnictví a v sociálních službách.

V sociální oblasti hry dokazují, že elektronický pokrok může být prospěšný lidem jakéhokoliv věku. Například důchodci mohou s televizní konzolí

doslova ošálit věk. Nezávislé studie potvrdily, že senioři se s pomocí virtuálního hraní stávají odolnějšími k obecné pasivitě a oddalují své duševní chřadnutí. Podle newyorského specialisty na lidský mozek Ezriela Kornela jsou totiž při hře v režimu neustálého učení a vytvářejí si tisíce nových mozkových synapsí. Ve světě, kde Alzheimerovou chorobou a dalšími formami stařecké demence trpí přes 35 milionů lidí, je to mimořádně důležitý poznatek.

Žádný test sice neprokázal, že by hry samy o sobě Alzheimerovu chorobu odvrátily, ale na to nestačí ani současná medicína. Důležité je, že hry dokáží příznaky demence alespoň oddálit. A jako bonus ještě zpestří všední odpoledne.

Ať už o hrách pochybujete či nikoliv, začtěte se do jejich historie tak, jako jste v češtině ještě nikdy nemohli. První díl této knihy se věnuje čtyřicetiletému období technického vývoje od konce druhé světové války až po léta osmdesátá. Příjemnou zábavu.

# I.

## DO HERNÍHO PRAVĚKU

### Po válce legrace

*„Uvažujme, jak vytvořit velmi jednoduchý stroj, který umí myslet. Nazvěme ho Simon. Bude tak jednoduchý a malý, že zabere asi tolik místa jako krabice s potravinami o čtyřech krychlových stopách.“*

*EDMUND C. BERKELEY O OSOBNÍM POČÍTAČI V POLOVINĚ STOLETÍ*

„Tento vynález se vztahuje k zařízení, jehož prostřednictvím je možné hrát takzvanou hru. Hrou je myšlen subjekt, jenž vyžaduje dovednost ve zvládnutí práce se zařízením, které tuto hru ovládá. A dovednosti nutno zlepšovati trpělivým cvičením...“

Právě tímto lámaným sdělením začíná zpráva z ledna 1947 od fyziků Thomase Goldsmitha a Estle Raye Manna pro americký patentový úřad. Poprvé se v ní realizuje myšlenka, že člověk může přinutit samočinný stroj, aby bezprostředně plnil jeho přání a tím ho bavil. Ten stroj Goldsmith s Rayem vlastnoručně postavili a položili s ním základ k novému fenoménu – elektronickým hrám.

„Herní stroj“ Goldsmitha a Manna z let 1946 až 1947 byl z hlediska dnešní kategorizace hardwaru velmi těžko zařaditelný. Vlastně byl svým vlastním unikátem. Nebyl to ani sálový computer, jaké tehdy začaly vznikat ve výzkumných ústavech, ani osobní počítač, nebyla to dokonce ani herní konzole. Ve skutečnosti se jednalo o elektromechanický stroj podobný válečnému radaru či ovládacími pultíku z ponorky.

Od válečných zařízení byl Goldsmithův stroj také svojí stavbou plně odvozen. I když po něm zbyly jen technické výkresy a o jeho přesném



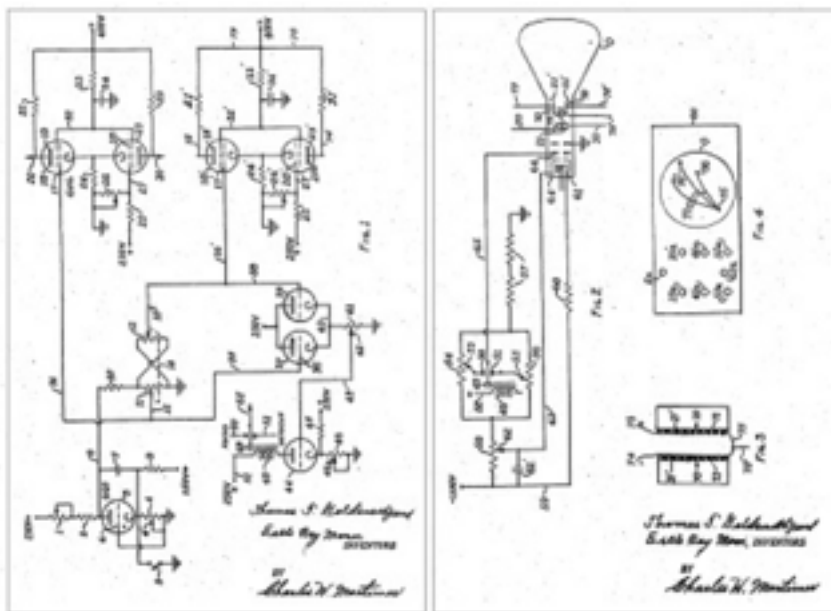
vzhledu se můžeme pouze dohadovat ([zde](#) je odvozená kopie), jeho černobílý vypouklý displej a kovové šasi byly zcela poplatné dobovému designu.

Vzhled je však podružný. Důležité je, k čemu přístroj sloužil a jak fungoval. V tom byl revoluční. Pomocí analogových knoflíků člověk na jeho obrazovce poprvé svobodně určoval trajektorii světelného bodu a tím ho ovládal. Stručně řečeno, když otáčel kolečky, světélko poslouchalo. Zrodila se hra. Stroj byl interaktivní, poprvé si s člověkem hrál.

Světelný bod měl představovat raketovou střelu, kterou na obrazovku posílalo osm vakuových trubic propojených s osciloskopem. Proto byl stroj nazván „[CRT zábavné zařízení](#)“ – CRT proto, že se k zobrazení letící střely použila technologie katodových trubic.

CRT technologie je dnes samozřejmě dávno překonána. Stejně tak jako celý princip fungování Goldsmithova stroje. Byl plně elektromechanický, pracoval tedy na tom nejprimitivnějším způsobu. Neměl žádný předepsaný program, postrádal paměť a chyběla mu i digitálně vytvořená grafika. Samotné vojenské cíle, na které se „pálilo“ puntíkem, byly vlastně namalované na folii a přiložené k monitorovému sklíčku.

Goldsmithův stroj navíc vznikl jako jediný svého druhu, a proto se vlastně nikdy komerčně neprodával ani nevystavoval. Pro pionýrskou generaci herních zařízení je to ale typické. Byly to prototypy pro pobavení pouze několika málo jednotlivců. Přestože však už Goldsmithův stroj fyzicky neexistuje, má pro herní dějiny bytostný význam. Dokázal, že počítačová technologie nemusí nutně sloužit jen k suchému počítání rovnic.



**PLÁNEK PRO CRT.** Vynález s názvem „CRT zábavné zařízení“ lze považovat za předchůdce počítačových her. Stroj se stal inspirací pro další pokrok na poli herní interaktivity.

# I.

## DO HERNÍHO PRAVĚKU

### Něco tu smrdí, asi elektronky

*„Eniac byl neuvěřitelný mastodont. Chladily ho dva letecké motory a říkalo se, že sežere tolik energie, jako veřejné osvětlení pro půlku jeho rodné Filadelfie.“*

První počítače, které by teoreticky, ale opravdu jen čistě teoreticky, mohly člověka bavit interaktivitou, samozřejmě existovaly už před čarostrojem Goldsmitha a Manna. Mohly vypadat a fungovat v podstatě jakkoliv. A mohly třeba vážit padesát tun a strašit děti. Kdyby například oxfordský matematik z devatenáctého století Charles Babbage realizoval své divotvorné náčrtky z doby anglického empiru, získal by stroj o rozměrech parníku, jenž by patrně v souladu s průmyslovou revolucí „myslel“ ozubenými koly, písty a parou. S modernou by ho samozřejmě spojoval jen revoluční název – „analytický počítač“.

V pojetí počítačů nastal úplný zlom až s doznívající druhou světovou válkou. Analogie s čistou mechanikou tehdy konečně ustoupily číslům a na drahách prvních balistických střel pro světové bojiště se rozvinula moderní počítačová technologie. Prvním člověkem, kterému se podařilo sestrojít samočinný počítací stroj moderního pojetí, byl německý inženýr Konrad Zuse. Jeho prototyp binárního kalkulátoru nazvaný Z1, který vyvinul v druhé polovině třicátých let, měl sice ještě primitivní mechanickou kolíčkovou paměť na pouhých šestnáct čísel, ale splňoval již důležitou podmínku na moderní systém: používal program, tedy sadu předpřipravených numerických instrukcí a jako nosič pro ně použil kinofilm.

Z1 složený z třiceti tisíc kovových součástí však nepracoval spolehlivě. Kvůli vysoké poruchovosti se k praktickému využití vůbec nehodil. Zuse jej potřeboval nejdřív vyladit v několika rychle navazujících verzích,

na nich už použil zcela nový typ součástky - spolehlivější telefonní relé. Od té doby byly elektrické díly v počítačích důležitější než mechanické.

Počítač na Zuseho úrovni byl ale ještě obsluhován celým týmem vědců a inženýrů. Ti strávili mnoho času jenom prostou údržbou stroje. Neustále měnili kazící se součástky, seřizovali vstupy a výstupy pro děrné pásky a kontrolovali magnetické bubny pro ukládání dat. Náročnost na obsluhu, to byl typický faktor prvních sálových komputerů. Samozřejmě krom jejich nepředstavitelné velikosti, která z nich dělala, cynicky řečeno, kovový nábytek do tělocvičen. První počítače byly zkrátka obrovské monstrozity, jež vyžadovaly údržbu, o jaké se dnes lidem ani nesní.

Ovšem pokrok hnál počítačovou technologii mílovými kroky vpřed. Po konci druhé světové války už se v ekonomicky nepostižené Americe začala prudce vyvíjet elektrotechnika a, aniž by si to tehdejší vědci uvědomovali, vstoupil vývoj počítačů do své první generace.

Ta je charakteristická použitím nové a pokrokové součástky – elektronek. Typickým počítačem první generace byl například Eniac, zkonstruovaný v roce 1946. Obsahoval sedmnáct tisíc elektronek, pět milionů pájených spojů, vážil třicet tun a jeho vývoj stál půl miliardy dolarů. Odměnil se relativně vysokým výkonem. Při práci s desetimístnými čísly dokázal za jednu vteřinu 357krát násobit nebo 35krát dělit. Uvažujeme-li opravdu relativně, plnil Eniac v podstatě totéž, co dnešní počítače. Až na to, že v něm každý den shořelo několik součástek.

***MEMEX** O stroji, který člověka vyléčí, pobaví a třeba mu i předpoví budoucnost, snili mnozí vizionáři už v první polovině dvacátého století. Po druhé světové vznikl koncept praktického superpočítače Memex ([obrázek](#)). Měl být počítačovým stolem, jenž by obsahoval servis pro psaní poznámek, byl by schopen zaznamenávat video a zvuk, měl disponovat několika informačními obrazovkami a uměl by potěšit přehledným archivem. Práce s ním měla vypadat asi tak, že by uživatel listoval v databázi informací, a když jej nějaká zaujala, mohl si ji nechat „vyjet“ na jeden z monitorů. Nově objevená data by pak mohl dále sám editovat, ukládat anebo je okamžitě sdílet s ostatními uživateli. Memex však nebyl fyzicky nikdy realizován.*

# I.

## DO HERNÍHO PRAVĚKU

# Velký videoherní počátek

*„Proč by s geometrickými tvary na displeji nemohl člověk hýbat čistě pro zábavu pomocí nějakého ovladače, který by se přikládal k televizorům?“*

*RALPH BAER O TELEVIZNÍCH VIDEOHRÁCH*

Padesátá léta byla ještě stále dobou, kdy spolu soupeřily hloupá mechanika s elektronickým pokrokem. A přestože se výkon a uživatelská obsluha počítačů rychle zlepšovaly, stále byly počítače jen obrovské potvory poháněné spalovacími motory a chlazené klimatizacemi.

Pro rozvoj výpočetní a herní techniky byla naprosto klíčová až léta šedesátá. 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.

Ačkoliv byly hry stále ještě poháněny sálovými počítači s osciloskopickými monitory, které pracovaly na čistě elektromechanické bázi, došlo k jedné obrovské revoluci. Inženýr a kutil Ralph Baer totiž připojil k televizoru herní konzoli. Nazval ji Brown Box a potichu s ní nabídl světu něco neuvěřitelného - hraní do domu.

Jak to vlastně s Baerem bylo? Když tento pozdější nositel americké státní medaile od George Bushe přemýšlel nad Brown Boxem, blikalo kolem roku 1966 ve Spojených státech amerických asi čtyřicet milionů televizorů. Avšak nikoho nenapadlo, že by mohly sloužit i k něčemu jinému, než jen k pasivnímu sledování Star Treku. Jen Baer viděl za horizont.

S revoluční myšlenkou si tento nenápadný obrylený muž poprvé pohrával již mnoho let před tím, než ji skutečně realizoval. Už v roce 1951, když jako pracovník elektrotechnické firmy Loral ladil u výrobní linky nové televizory, zeptal se sám sebe: „Proč by s geometrickými tvary na displeji nemohl člověk hýbat čistě pro zábavu pomocí nějakého ovladače?“ Svoji vizi se Baer rozhodl konzultovat se šéfem firmy Samem Lackoffem, ale narazil. Lackhoff potřeboval stíhat objednávky, a ne zkoumat novou technologii. Rázně proto prohlásil. „Zapomeňte na to, už teď jsme s výrobou ve skluzu“. A mladý Baer poslechl.

Až v létě 1966, když čekal na svého kolegu z elektrotechnické firmy Sanders, konečně potvrdil okřídlené rčení, že důležité myšlenky se realizují nejen pozdě, ale také v naprosto banálních situacích. Baer tehdy seděl na autobusové zastávce a v nudě mu myšlenka na videohry znovu sepnula. Tentokrát už ale nápad nepustil. Představte si tedy obryleného muže, jak v tvrdovém sáčku vytahuje linkovaný blok a vzrušené na lavičce zapisuje cosi, co je tak nepochopitelné, že to může ukázat komukoliv na potkání, aniž by se bál o autorskou krádež.

## ACH TA PRÁVA

*Nedlouho po uvedení Magnavoxu Odyssey se zjevila firma Atari, která od Baera okopírovala Ping-pong do podoby arkádového automatu s názvem Pong. A Baer měl kvůli nedokonalé ochraně herních patentů první autorskopravní potíže. Z herního průmyslu nakonec odešel v roce 1986 jako téměř neznámý muž. Byznys už ovládali jiní, například právě Atari. Až po letech začal místo soudních obsílek přijímat metály a vyznamenání.*

Do bloku si Baer načmáral konstrukci první herní konzole a protože kolega zrovna přišel, nechal si papír v kapse do příštího rána, kdy ho přetvořil v čtyřstránkový elaborát. Uvedl v něm základy všeho, čím se dnes miliony lidí baví. V roce 2006 tyto poznámky zveřejnil Smithsonianův institut v USA a udělal z nich slavný historický artikl.

Pozdější technický vývoj toho, co si Baer v srpnu 1966 sepsal, má z dnešního pohledu celkem komický podtext. První hardwarový prototyp

se totiž vyvíjel naprosto tajně. Baer si zabral nenápadnou kancelář a na konzoli pracoval pouze ve volném čase. Až během několika měsíců přizval k projektu několik svých věrných kolegů, se kterými herní jednotku dokončil a zároveň pro ni definoval základní herní žánry. Ten první, nejjednodušší, dnes už vlastně neexistuje. Šlo o honičku dvou teček ovládaných dvěma hráči. Baer ji předvedl svému šéfovi Herbertu Campmanovi, aby celý projekt legitimizoval. A stalo se. Nápad uspěl.

Asi dvanáct her s volejbalem, pingpongem, fotbalem, ruletou či střílečí arkádou Baer předvedl i všem významným firmám vyrábějícím televizory. Zájem o herní konzoli byl velký. Baerovci vždy rádi vzpomínají na kladné ohlasy prakticky všech významných manažerů, kteří se na podivnou krabičku přijeli podívat. Byl v tom samozřejmě kus zvědavosti. Manažeři se ptali: Jak může něco, co se schovává v piksele z hnědé překližky, bavit lidi?

Ale byť honění čtverečků a teček vypadalo u dospělých lidí nepatřičně, investoři vycítili jistý potenciál a chtěli s Brown Boxem na trh. Mezi firmami Sylvania, GE, RCA, Philco či Sears nakonec zvítězil Magnavox, americký producent elektroniky, který Brown Box přepracoval a v roce 1972 vydal pod názvem [Magnavox Odyssey](#). Díky reklamě s Frankem Sinatrou se během jednoho roku prodalo sto tisíc premiérových konzolí. Poprvé se hrálo doma. Co na tom, že zatím jen černobíle a bez zvuku.



**PRVNÍ VIDEOHRY. Magnavox Odyssey.**