

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

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, 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 beztrestně 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

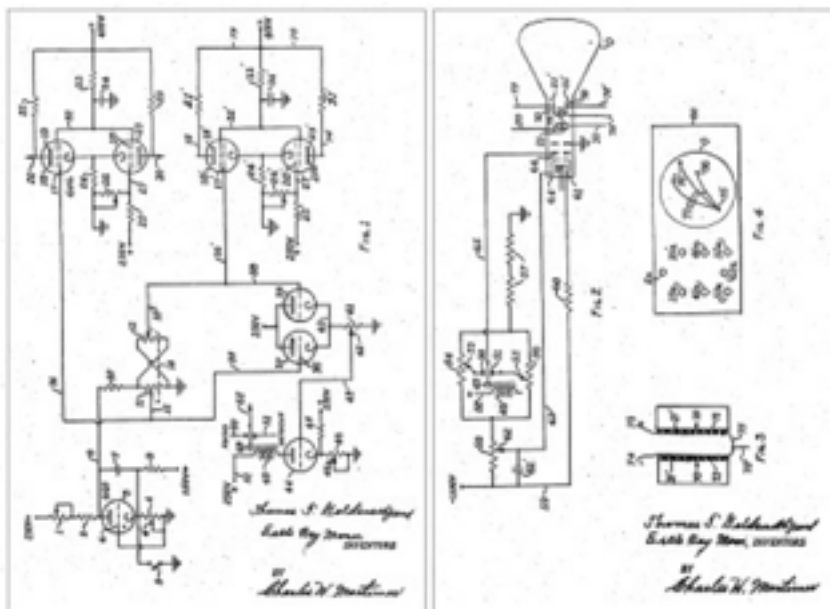
vzhledu se můžeme pouze dohadovat ([zde](#) je odvozená kopie), jeho černobílý vypouklý displej a kovové šasi byly zcela poplatné dobovému designu.

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.