
V Československu programátoři využívali hry k výsměchu režimu

V Československu programátoři využívali hry k výsměchu režimu

Vášeň pro počítače odstartovala u **Jaroslava Švelcha** v kanceláři jeho otce, který v 80. letech pracoval jako programátor pro Solo Sušice. Při čekání na rodiče se zabavoval na východoněmeckém počítači Robotron. „Byl to osmibitový stroj, který měl černo-zelenou obrazovku, dalo se na něm hrát několik základních her, sice pouze textových, ale i tak to bylo fascinující a napínavé,“ vzpomíná odborný asistent mediálních studií na Fakultě sociálních věd Univerzity Karlovy (FSV UK) a autor knihy s názvem *Jak obehrát železnou oponu*.



Které typy počítačů byly k dispozici v někdejším Československu?

Když už se tehdy vůbec někdo dostal k počítačům, byly to spíše mikropočítače. Pokud nepočítáme velké sálové počítače, byly první počítače určeny pro obchodní účely. Dokonce i na Západě byly velmi drahé a tady jste se k nim nemohl dostat. Dalo se na nich programovat, obsahovaly textové editory, uměly zpracovat text i tabulky, ale stály příliš mnoho peněz. Naproti tomu mikropočítače či mikra byly levnější verze téže věci, byly velmi kompaktní a daly se do země propašovat. A rovněž se na nich dalo programovat.

Třetí kategorie byly konzole na videohry, kterým chyběla klávesnice a kde se většinou nedaly programovat vlastní kódy ani hry. Konzole používaly kazety namísto disket.

Bylo složité získat počítač do osobního vlastnictví?

Počítače se oficiálně nedovážely nebo jen ve velmi malém množství. Lidé se je snažili získat ze zahraničí, což bylo extrémně složité. Nejprve museli utratit spoustu peněz, aby se dostali k zahraniční měně, poté pravděpodobně někoho museli uplatit kvůli povolení cestovat na Západ. Tam si teprve koupili počítač a poté museli oficiálně zaplatit clo, které bylo skoro stejně vysoké jako cena za počítač. Mnoho lidí tedy volilo možnost pašování.

Obzvlášť příhodný typ pro tento účel byl Sinclair ZX Spectrum, protože byl malý a snadno se schoval. Slyšel jsem, že lidé koupili krabici čokolády a ukryli ho uvnitř nebo že ho zabalili do ubrousku a zamaskovali jako jídlo. ZX Spectrum byl mnohem menší než podobné přístroje jako Atari nebo Commodore 64 – jeho velikost byla ideální.



Jaké západní hry byly populární a často se kopírovaly?

Vždy záleželo na platformě – v Československu byl nejpoblárnější již zmíněný Spectrum, britský stroj, úspěšný jen na některých světových trzích; měl velký podíl na trhu ve Velké Británii a Španělsku, takže i hry byly většinou britské nebo španělské. Zároveň byly často napodobeninou her amerických či japonských.

Jeden příklad velmi populární hry je Manic Miner z roku 1983. Hlavní postava byl horník, kterého hráč vedl skrz jeskyně a hledal poklad. Bylo to zábavné, trochu surrealistické a nesmírně oblíbené. Lidé vytvářeli různé adaptace pro jiné platformy, některé dokonce vyráběné na domácím trhu, jako byla Tesla PMD 85. Vzniklo hodně verzí Manic Minera: hry si byly velmi podobné, ale vystupovala v nich jiná postava nebo měly odlišné úrovně.

Vaše kniha se jmenuje Jak obehřát železnou oponu. Jaké hry tehdy programátoři v Československu vyvíjeli?



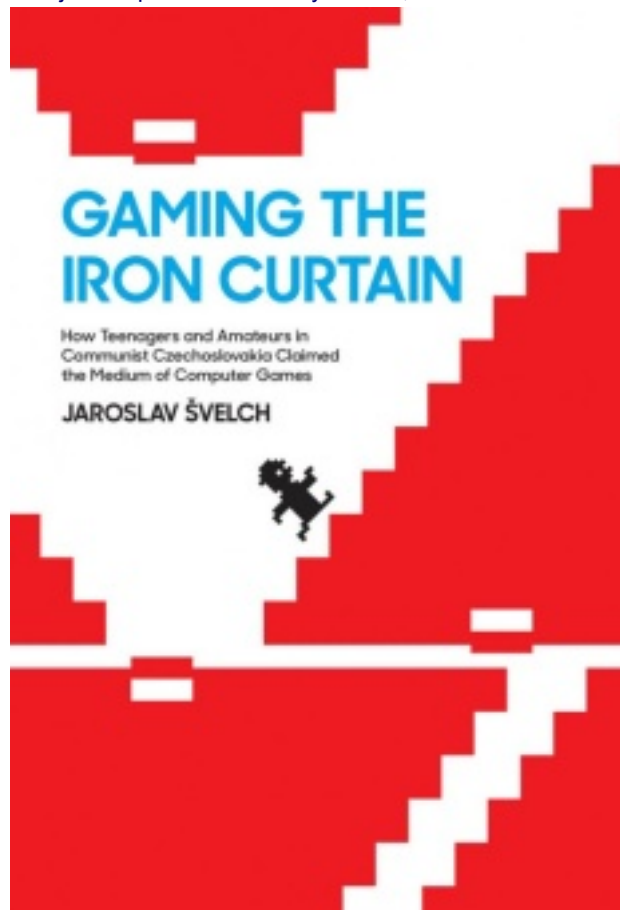
Mnoho

z nich se vysmívalo režimu: začalo to hrami, které si dělaly legraci ze sovětské ikonografie a mytologie. Byly tu hry jako Shatokhin – o majorovi Rudé armády, jehož misí je zabít Johna Ramba. Byla to taková kombinace filmů o Rambovi a snímku sovětské propagandy Osamělá plavba (také nazývaném The Detached Mission), kde je postava majora Shatokhina.

V průběhu hry je hlavní postava hodně zesměšňována a často umírá: padá z helikoptéry či shořívá na škvarek a vše je do detailů popsáno. Takže na jedné straně je sovětský voják hrdinou, ale na druhé je neustále zesměšňován Rambem.

To je velmi chytrý způsob, jak psát hru. Byla velmi zábavná a myslím, že si ji mnozí užívali jako způsob, jak se trochu pomstít režimu.

Další podvrtná hra z této éry obsahovala postavu Indiany Jonese na pražském Václavském náměstí: vznikla krátce po Palachově týdnu v roce 1989, který byl brutálně potlačen. Jones byl velice populární postavou v adventurách. V této hře se ocitne na náměstí uprostřed demonstrace, kde je zbit komunistickou policií, musí se bránit a porazit řadu členů Veřejné bezpečnosti a Lidových milic, dostat se do metra a utéct na letiště.



Je to velmi násilná hra a myslím si, že to je trochu vysněná pomsta. Byla napsána anonymně – dodnes se neví, kdo byl autorem – ale představuji si, že to byl někdo, kdo něco takového zažil nebo byl rozrušen tím, co se dělo. Tato hra umožňuje se bránit, a dokonce i pomstít autoritám.

Mluvili jsme o mikropočítačích a programování, ale opominuli jsme arkádové hry. I ty se dostaly do Československa.

Bylo těžké je importovat, museli jste zaplatit clo. Lidé ale brzy zjistili, že nemusejí přinášet celý stroj, stačí propašovat hlavní desku a zbytek dostavět na místě. Lidé jako Tomáš Smutný a další stavěli arkádové automaty s tesaři a jako monitory použili pašované sovětské televize. Dokonce vyrobili vlastní joysticky. Všechno kromě desky bylo vyráběno na místě. Bylo to mnohem levnější než snažit se přivést celou arkádovku ze Západu.

V současnosti se filmy, seriály a populární knihy ohlížejí na 80. léta s dávkou nostalgie, ať už jde o Bumblebee, Ready Player One nebo ohromně úspěšné Stranger Things.

Myslím, že to pomůže prodat několik výtisků knihy (*smích*). Narodil jsem se v osmdesátých letech, takže mé vlastní vzpomínky jsou mlhavé, ale je důležité říct, že jako badatel a autor jsem se nostalgickým pocitům v knize vyhýbal – jde o to, být co nejvíce nestranný a objektivní.

Je skvělé, že tolik lidí tato éra zajímá, ale historici si musejí uvědomit i nástrahy. Lidé si nezřídka přivlastňují vzpomínky, které ve skutečnosti nejsou jejich. Mladí lidé se mohou dívat na Stranger Things a myslet si, že taková osmdesátá léta opravdu byla – a dokonce i tady! Jenže seriál nevystihuje ani osmdesátky v Americe, natož v Československu – pro to je dvojnásob nepřesný. Posláním historiků je popularizovat svůj předmět bádání, ale taky je potřeba ukázat skutečné rozdíly a nabourat některé mýty.



Jaroslav Švelch, Ph.D.

Promoval na UK v oborech mediální studia a lingvistika. V letech 2007–2008 byl hostujícím doktorandským studentem na MIT (Massachusetts Institute of Technology), nyní je odborným asistentem mediálních studií na FSV UK. Ve své poslední knize Jak obehřát železnou oponu mapuje skrytou historii zájmu o počítače a počítačové hry v postsovětských zemích. Nově je také mezi příjemci univerzitní podpory Primus, věnovat se bude projektu Vývoj teorie a metod pro výzkum herního průmyslu s aplikací na ČR.?